



In concomitanza con la XX edizione di CASTELLINARIA, Festival internazionale del cinema giovane di Bellinzona, il Centro didattico cantonale è lieto di presentare a tutti gli interessati questa seconda edizione - aggiornata e riveduta - del quaderno « Introduzione al linguaggio cinematografico », pubblicato la prima volta in occasione del primo « Festival Film Ragazzi di Bellinzona », nel lontano 1988. Il quaderno si iscrive nella nutrita serie di proposte di educazione cinematografica e, per estensione, di educazione ai mass media che il nostro Centro porta avanti da numerosi anni. Siamo certi che questa pubblicazione potrà tornar utile ai docenti che vorranno accompagnare i loro allievi alle proiezioni del Festival e/o che tratteranno a scuola argomenti inerenti il mondo della « settimana arte ».

Bellinzona, estate 2008
Stelio Righenzi, direttore CDC

2008, Edizioni del Centro didattico cantonale di Bellinzona
Viale Stefano Franscini 32, Stabile Torretta, 6500 Bellinzona
Tel: +41 (0)91 814 63 11
www.scuoladecs.ti.ch
decs-cdc@ti.ch

Impaginazione e grafica:
Gustavo Filliger e Giorgina Gaffurini

Dipartimento dell'educazione,
della cultura e dello sport
Divisione della scuola
Centro didattico cantonale

Sommario

1. Equivoci e puntualizzazioni	2
2. Strumenti di scrittura	3
La fotografia cinematografica	3
Gli effetti ottici	4
Gli effetti speciali	5
La registrazione sonora	5
3. Modi di scrittura	5
Il montaggio	6
Il messaggio	9
4. Leggere e giudicare	10
L'inquadratura	10
Movimenti di macchina	11
Elementi di passaggio	12
5. Bibliografia e siti Web	14



Il prodotto cinematografico (film) si presenta comunemente come opera di immediata comprensione, la cui lettura è cioè piana, trasparente, con ridottissime difficoltà interpretative: talmente accessibile a tutti da ingenerare nel fruitore - lo spettatore - la convinzione che non sia necessaria una lettura, l'operazione cioè di decodifica di una serie di codici, la cui conoscenza preventiva è necessaria per poter giungere alla comprensione del messaggio, così come avviene per altri prodotti di linguaggi - per così dire - tradizionali come quello letterario. Ciò è determinato essenzialmente dal fatto che il cinema utilizza il codice di base dell'immagine in movimento, di cui sfugge la natura, appunto, di codice, in quanto il referente reale è immediatamente riscontrabile, tanto che ciò che si vede sullo schermo appare come una pura e fedele trasposizione di ciò che l'occhio della cinepresa ha colto in sede reale. Si è portati perciò facilmente a parlare di riproduzione in luogo di rappresentazione, cadendo nell'equivoco di considerare il mezzo come strumento inerte, neutrale e innocente di registrazione. È un po' quel che accade con la fotografia: da oltre un secolo considerata lo strumento principe per documentare, cioè riprodurre con fedeltà ed in modo che faccia fede una realtà di cui si reputi necessaria la conoscenza. Il cinema è esso stesso fotografia, per di più in movimento, per cui... occorre per questo, preventivamente, mettere a fuoco alcuni concetti fondamentali e sciogliere alcuni equivoci.

1. Il prodotto filmico ha alla sua base - come fatto, per così dire, genetico - la manipolazione, cioè l'intervento selettore, modificatore, correttore - infine - creativo di uno o più autori; per cui in nessun caso ciò che si vede sullo schermo può essere considerato riproduzione di un dato reale, bensì sempre rappresentazione, cioè proposta di un particolare modo - soggettivo - di vedere e interpretare quella realtà e quel problema reale. Per conseguenza: ogni prodotto filmico è un prodotto ideologico, sia pure in senso lato.
2. Un film - qualsiasi film - è un prodotto di comunicazione, ma di una comunicazione unidirezionale e che esclude ogni possibilità di dialogo (dove per dialogo si intende la possibilità per due interlocutori di intervenire contemporaneamente, in rapporto di reciprocità, su uno stesso argomento con identici strumenti e pari forza). Il film è il tipico esempio di comunicazione senza risposta in quanto tra emittente (comunicatore) e destinatario (fruitore) si frappone un mezzo (prodotto-film) estremamente forte, il cui linguaggio e i cui strumenti di costruzione sono in mano esclusivamente all'emittente, il quale è altresì l'unico depositario della possibilità di decidere i tempi, i modi e persino i luoghi in cui dar corso alla propria comunicazione (e in molti casi si sceglie anche un preciso destinatario).
3. Un film non è mai un documentario, anche se si presenta con questa etichetta, perché non può esserlo (se per documentario si intende un prodotto aderente perfettamente alla realtà cui si riferisce e di cui è riproduzione esatta e tale da fare fede): troppi elementi fanno da filtro tra la realtà da documentare e la sua documentazione, e sono elementi necessari e ineliminabili, tanto che se mancassero non sussisterebbe neppure il film. La documentazione in un film esiste solo a livello di senso, mai a quella di messaggio. Un esempio per chiarire: in un documentario sulla nascita e lo sviluppo di un fiore, si assiste effettivamente alla nascita e allo sviluppo del fiore: nulla è inventato e tutto avviene esattamente come nella realtà, tranne che il fiore sullo schermo è alto un metro e mezzo ed ha il diametro di una quercia, la luce è artificiale, i colori sono corretti e filtrati, i tempi del processo naturale e completo sono ridotti a pochi minuti in luogo dei giorni effettivamente impiegati dal fiore reale per nascere e crescere, il fiore stesso è stato isolato dal suo contesto naturale, che la cinepresa ha deliberatamente escluso per una necessità di scelta. In altre parole: il messaggio del film è la rappresentazione (ottenuta con la necessaria manipolazione degli elementi reali) della nascita e dello sviluppo di un fiore, il che produce il senso del film, che è la documentazione della nascita e dello sviluppo del fiore.
4. Il concetto di autore in campo cinematografico è estremamente labile e incerto, a differenza di altri campi espressivi (in pittura, scultura, letteratura non sussistono dubbi) e ciò dipende dalla particolarità dei modi di produzione del cinema, che se da un lato sono stati fissati dall'industria, che fin dalle origini si è impadronita del mezzo, dall'altro è il mezzo stesso con le sue peculiari caratteristiche ad imporre un lavoro con-creativo di un'équipe di persone, il ruolo di ciascuna delle quali in momenti diversi assume i caratteri della priorità. Se comunemente si parla del Regista come dell'autore di un film, è solo perché, in epoca abbastanza recente (dagli anni '40 circa, prima si trattava per lo più di eccezioni) questa figura si è introdotta in modo determinante in tutte o quasi le fasi di realizzazione del prodotto filmico (a questo proposito il film *Effetto notte* di François Truffaut è un buon esempio "documentario"); ma anche ai giorni nostri questa è una realtà tutt'altro che generalizzata. Un fatto resta fisso e - questo sì - generalizzato: la divisione rigida - salvo sporadiche eccezioni - del lavoro che sta alla base della realizzazione di un film. E questo perché i modi di produzione cinematografica sono quelli tipici dell'industria, per sua natura basata sul profitto, sul rendimento, sul controllo dei ritmi di lavorazione, sulle leggi economiche. Per cui, al limite, si potrebbe affermare che il vero Autore del film è l'industria che l'ha prodotto.
5. Il film è il prodotto di un linguaggio specifico con suoi codici, suoi particolari modi di scrittura; un linguaggio nuovo e del tutto autonomo rispetto ad altri più antichi e conosciuti - oltre che accettati come tali - e che è il risultato di una sorta di composto chimico di più linguaggi tradizionali (non una pura sommatoria, un miscuglio di più linguaggi, si badi bene).

Nel linguaggio cinematografico convergono - e si annullano per produrre altro - i linguaggi letterario, teatrale, pittorico, musicale, più alcuni derivati come il poetico, il gestuale-mimico ed altri. Un linguaggio dotato di un potenziale espressivo enorme e in grado di agire ai più diversi livelli di percezione, non escluso quello subliminale, in grado di coinvolgere - e travolgere - il fruitore, sia in sede emotiva sia in quella razionale, con effetti totalizzanti cui è estremamente arduo sfuggire. In più: un linguaggio che per decenni ha mascherato se stesso o è stato mascherato, occultato appunto come linguaggio, dietro il paravento dello spettacolo e, più recentemente, dietro quello non meno insidioso dell'opera d'arte. Il risultato di tutto questo è il dato di fatto di un diffusissimo analfabetismo cinematografico, che comporta una maggioritaria sudditanza dal mezzo da parte dei fruitori, complice anche una certa sclerotica critica che si ostina ad applicare al prodotto cinematografico parametri di analisi e di giudizio inadeguati, perché desunti da altri linguaggi (la letteratura e il teatro principalmente). Se a queste considerazioni si unisce la constatazione che il prodotto cinematografico - e quindi il linguaggio - è quello maggiormente consumato, essendo l'unico autenticamente di massa, i dati del problema risultano fin troppo chiari.

È qui che si innesta prepotentemente il discorso sulla scuola, chiamata in causa dalla necessità di procedere ad una alfabetizzazione di massa al linguaggio cinematografico. Ma occorre chiarire ancora per eliminare gli ultimi equivoci. Non bisogna certo far cinema a scuola o proporre il cinema nella scuola per stimolare il senso critico degli alunni come tanto spesso si è detto e si continua a dire, cadendo in due trappole letali: da un lato il sottovalutare ancora una volta la potenzialità del cinema e il negargli ancora l'identità di linguaggio specifico, dall'altro il postulare l'esistenza di un ipotetico senso critico indifferenziato, onnicomprensivo e perciò astratto e scientificamente inattendibile. Occorre invece far cinema e proporre cinema non per parlare d'altro, ma per parlare di cinema: per individuarne i codici e le regole e poi estendere il campo di indagine a tutto il vasto territorio della comunicazione di massa con i suoi strumenti e le sue leggi (il cosiddetto universo dei mass-media). E ciò significa prendere in considerazione, tanto per partire, due elementi: il problema cinema (modi di produzione e industria culturale) e il linguaggio cinematografico (codici, morfologia, sintassi). Allora potrà anche capitare di accorgersi che il resto della pratica scolastica ha trovato un ottimo perno intorno al quale girare armoniosamente e con effetti risolutivi.



In modo piuttosto semplicistico e un tantino banale si usa dire che la penna stilografica con cui si scrive il cinema è la cinepresa. È un'affermazione sostanzialmente vera nella sua metaforica sinteticità, ma che necessita di alcuni chiarimenti in estensione, in quanto per cinepresa si intende un sistema complesso di elementi ad alto contenuto tecnologico, che non necessariamente sono compresi - tutti - nell'apparecchio cinepresa, ma che hanno, per la maggior parte, la cinepresa come perno centrale in grado di operare la manipolazione dei dati reali, confezionando la rappresentazione cinematografica, che produce poi il cosiddetto effetto realtà cioè un messaggio con l'apparenza della riproduzione del reale: una fittizia realtà che in molti casi appare più reale della realtà stessa. Vediamo schematicamente questi elementi.

La fotografia cinematografica

È molto diversa dalla fotografia pura e semplice, in quanto deve presupporre il movimento, con i conseguenti e specifici problemi che esso crea, è una componente fondamentale di ogni film. Attraverso la luce e il colore (e anche il bianco e nero è colore) lo spazio cinematografico acquista senso, si drammatizza, diventa parte integrante e costitutiva della narrazione stessa, perché la luce e il colore non sono quasi mai utilizzati per ottenere un semplice effetto naturalistico, ma con l'intento di aggiungere un particolare significato espressivo o simbolico alle immagini cinematografiche e di conseguenza alla vicenda rappresentata. Dire fotografia significa parlare di un sistema di elementi:

a. I supporti. Il più antico è la pellicola, in bianco e nero e a colori, con diversi gradi di impressionabilità (sensibilità alla luce); poi si è aggiunto il nastro magnetico delle videocamere; ed oggi sta furoreggiando il digitale, che offre ulteriori possibilità espressive (oltre ad abbattere sensibilmente i costi di produzione).

b. Gli obiettivi, che sono fondamentalmente tre (un tempo le cineprese montavano una torretta rotante su cui erano applicati questi tre obiettivi): l'obiettivo normale con una focale standard (che però fu perfezionato dal grande Orson Welles con il Panfocus, che consente la messa a fuoco di tutti gli elementi di un'inquadratura, sia in primo piano sia sullo sfondo anche lontano); il grandangolo, in grado di ampliare il campo visivo fin quasi a 180 gradi (c'è tutta una serie di grandangoli e qui ovviamente ci si riferisce ad un tipo medio); il teleobiettivo, le cui capacità sono universalmente note. Da parecchi anni ormai è diventato molto comune lo zoom, che non è un obiettivo vero e proprio, bensì un sistema di lenti mobili che consentono di passare attraverso le tre gamme degli obiettivi tradizionali e che hanno permesso di scoprire ulteriori effetti cinematograficamente molto efficaci.

c. L'illuminazione. Elemento primario quanto a importanza, poiché interviene nell'inquadratura in modo determinante, facendosi così elemento linguistico. Occorre infatti tener presente che l'illuminazione in cinematografia non è quasi mai naturalistica - cioè tesa esclusivamente a mettere in evidenza, in senso letterario, l'oggetto ripreso - bensì è calcolata in base alla espressività che si intende conferire nel contesto della narrazione all'oggetto ripreso. Fondamentalmente l'illuminazione è di quattro tipi (con tutte le variazioni opportune): di fondo, di prospetto, a piombo e di taglio (laterale).

d. I filtri. Materiali trasparenti o traslucidi che si pongono davanti all'obiettivo per operare le più diverse correzioni-modificazioni (manipolazioni). Ce n'è una varietà pressoché infinita e adatta alle più strane esigenze. Qui ci limitiamo ad elencarne alcuni tipi: filtri colorati, che consentono di far emergere una dominanza cromatica, attenuando o annullando del tutto le altre; cross screen, in grado di trasformare ogni fonte luminosa (dal lampione al fiammifero) in una croce di luce; flou, che ammorbidisce i contorni degli oggetti, dà enfasi ai colori, costruisce impalpabili aloni luminosi appena percettibili ... e via elencando. A mo' di nota, pensiamo che con l'uso accorto dei filtri è possibile fare di un cielo plumbeo da pre-temporale una volta di un bell'azzurro solcata qua e là da bianche nuvolette.

Tramite la fotografia si confeziona (si "scrive") l'elemento basilare del linguaggio cinematografico, quello che in un certo senso può essere chiamato parola cinematografica, cioè l'inquadratura (ne parliamo più avanti).

Gli effetti ottici

Sono un corollario della fotografia cinematografica. Procediamo ancora schematicamente:

a. Le sovraimpressioni. Un nastro di pellicola può essere impressionato più volte, utilizzando soggetti diversi che entrano perciò in rapporto tra loro, creando effetti a volta a volta di sogno, di incubo, allucinatori, o più semplicemente facendo apparire reali ambienti del tutto immaginari (è il caso dei film di fantascienza, come Guerre stellari, nei quali si assiste a battaglie spaziali sorprendentemente realistiche), in quest'ultimo caso la sovraimpressione non appare come tale.

b. I movimenti di macchina. La cinepresa si può muovere, sia per seguire un'azione, sia per sostituirsi all'attore (si ha così la ripresa in soggettiva), sia per rendersi complice dello spettatore che viene messo in grado di vedere e conoscere

molti più elementi degli stessi protagonisti. A rigore, però, i movimenti di macchina devono essere considerati non tanto degli effetti quanto veri elementi linguistici, di cui parleremo più avanti.

c. La velocità di ripresa. Tenendo presente che la normale velocità di scorrimento della pellicola in proiezione è di 24 fotogrammi al secondo e che così lo spettatore percepisce come naturale il movimento dei personaggi in azione, si può facilmente intuire la potenzialità espressiva della variazioni di velocità durante la ripresa: il movimento può essere rallentato e viceversa accelerato, con effetti romantici, drammatici, esilaranti (pensiamo al rallentatore crudele di un Sam Peckinpah o all'acceleratore comico di un Ridolini).



Gli effetti speciali

Comunemente denominati con la sigla inglese FX, sono chiamati trucchi e con un'accezione spregiativa del termine. Occorre invece pensare a questi trucchi come a specifici elementi espressivi, in grado, potentemente, di contribuire alla costruzione di quell'effetto realtà cui si è accennato. D'altra parte la nascita degli Effetti Speciali è contemporanea a quella del cinema: è un gemellaggio molto prossimo all'identità. In epoca recente, poi, gli FX hanno dato vita ad una vera e propria industria, giungendo a risultati di altissima perfezione tecnico-espressiva (pensiamo a film di grosso successo come "Il dottor Zivago", "Lo squalo", "Guerre stellari" e "Incontri ravvicinati", per non parlare di un grande capolavoro come "2001 Odissea nello spazio": tutte opere fondate sull'effetto speciale; oggi poi con l'avvento della computer-grafica tridimensionale, non c'è più limite alla fantasia con esiti strabilianti: basti pensare alla trilogia di "Matrix" o alla saga de "Il Signore degli Anelli"). Per cui, fabbricare la nebbia, creare un terremoto, far levitare un uomo, far atterrare un disco volante in piazza del Duomo, animare degli oggetti, sono sì dei trucchi, ma sono anche e soprattutto dei modi per contribuire a scrivere un film: sono una buona carica di inchiostro di ottima qualità nella penna stilografica del cinema.

La registrazione sonora

L'elemento sonoro nel linguaggio cinematografico è divenuto ormai da molto tempo un codice preciso e ineliminabile. Per cui tra gli strumenti di scrittura filmica entrano con pieno diritto le apparecchiature per la registrazione del suono, apparecchiature ora divenute perfezionatissime e sofisticate con microfoni unidirezionali, sensibilissimi, con filtri selettori, bande magnetiche a più piste e così via. E fermiamoci qui - è più che sufficiente l'accenno - per non aprire un discorso che ci porterebbe troppo lontano.

Tutti questi strumenti, questi elementi di natura tecnologica, costituiscono quello che sinteticamente - e un po' approssimativamente - potremmo chiamare il sistema cinepresa: la penna stilografica del cinema, una penna che necessita naturalmente di qualcuno che la impugni per poter dar corpo alla composizione, che scriva il testo cinematografico. Costui è l'autore, singolare o collettivo che sia, che usa particolari modi di scrittura



Ogni prodotto filmico (il film) è un organismo logico - con una sua logica - frutto di un'accurata progettazione finalizzata a precisi esiti espressivi, significativi. Un organismo che trova la sua significazione ultima nella sua particolare struttura. E la struttura di un film è il principio di identità di quello specifico film.

Parlando di struttura e di principio di identità di un film sarebbe necessario aprire il discorso sui Generi cinematografici, cioè quei grandi raggruppamenti di prodotti che trovano, per una serie di codici generali specifici e ricorrenti in ciascun prodotto, una particolare collocazione (western, poliziesco, fantascienza ecc.): sarebbe come dire che un film è individuato per nome dalla sua particolare struttura e per cognome dalla presenza all'interno di questa struttura di particolari codici che lo collocano nell'ambito di un preciso genere (una sorta di famiglia). Ma sarebbe un discorso troppo ampio, che qui tralasciamo.

La struttura di un film è costruita organizzando gli elementi linguistici del cinema, le cosiddette unità significanti. Vediamole schematicamente:

a. L'inquadratura (unità significativa semplice), detta generalmente Piano, è l'elemento basilare del linguaggio. (N.B.: non ha niente a che vedere col fotogramma, il quale è un puro fatto materiale, un frammento di pellicola la cui durata sullo schermo è di 1/24 di secondo - e perciò risulta impercettibile a livello cosciente da parte dello spettatore - mentre per fare un'inquadratura occorrono come minimo una ventina di fotogrammi). È un quadro unico, di durata variabile (da meno di un secondo ad alcuni minuti), realizzato con un'unica ripresa continua..

b. La scena (unità significativa complessa): è l'unione di una serie di inquadrature; si basa sulle tre regole classiche di unità di tempo, di luogo e di azione (con buona approssimazione).

c. La sequenza (unità significativa complessa): è l'unione di una serie di scene; delle tre regole classiche rispetta solo l'unità di azione integralmente, mentre può trasgredire in gran parte a quella di luogo e quasi del tutto a quella di tempo.

d. Il blocco narrativo (unità significativa complessa): è l'unione di una serie di sequenze; rispetta solo l'unità d'azione, e anche questa in senso lato.

e. Il pianosequenza (unità significativa semplice di valore complesso): è un elemento, per così dire, anomalo definito dalla sua stessa denominazione: un piano (inquadratura) di durata estremamente dilatata e perciò tale da assumere potenzialità significanti che travalicano addirittura la scena per andare a coincidere con la sequenza e persino oltre (si pensi al film "L'arca russa" di Aleksandr Sokurov costituito tutto di un unico pianosequenza).

Ultimo elemento che concorre alla costruzione del prodotto filmico e che perciò entra nel novero dei materiali da organizzare (comporre), anche se non è di natura visiva, è la colonna sonora.

Tutti questi elementi, realizzati con gli strumenti di scrittura di cui abbiamo parlato, formano il materiale filmico.

Esiste, cioè, già una scrittura, ma non ancora una composizione: in altre parole c'è il quaderno degli appunti e delle note entro il quale è già contenuto il romanzo, è il blocco di marmo ma non ancora la statua. Da quel materiale si deve estrarre l'opera. I modi per far questo sono due: il montaggio e il messaggio

Il montaggio

È un'operazione complessa e delicatissima che mette in relazione tra loro le varie unità significative; crea il ritmo di ciascuna unità significativa complessa e il ritmo complessivo del film; costruisce il messaggio, il significato del film (che è anche il significato finale, quello cioè che ha come significato il Senso, che alcuni definiscono anche come Valore).

I modi di montare un film, con le soluzioni da scegliere e adottare, sono praticamente infiniti: ogni montaggio fa in pratica storia a sé, perché è l'elemento catalizzatore da cui scaturisce lo stile e la fisionomia specifica di un prodotto e di un autore. Esistono comunque

alcuni tipi generali di montaggio, che si sono venuti definendo nel corso dell'intensa, anche se ancor relativamente breve, storia del cinema. Ciascuno di questi tipi generali può, naturalmente, originare derivazioni, può essere variato; più tipi possono concorrere per un esito ancora diverso e originale; e niente esclude che il futuro - immediato o remoto - porti alla scoperta di altri tipi di montaggio: il linguaggio cinematografico è estremamente vivo, costantemente in divenire e teso a superare se stesso quanto ad acquisizioni. È il regno del provvisorio e del difficilmente codificabile, per cui l'elencazione schematica che segue ha il valore di pura indicazione di massima e non rappresenta certo l'esposizione di certezze dogmatiche, di fatti definitivamente acquisiti: fortunatamente i puristi in campo cinematografico hanno vita breve e infelice, mentre c'è ampio spazio per chi ricerca e sperimenta (che poi a restringere questi spazi ci pensi l'industria per interessi suoi, è un altro discorso).

I tipi generali di montaggio:

a. Lineare e consecutivo: è quello più tradizionale e piano, che segue scrupolosamente lo sviluppo cronologico dell'azione. Di solito serve una vicenda unitaria con il suo personaggio-chiave..



b. Alternato: visualizza la contemporaneità di due azioni, complementari tra loro, con efficaci esiti drammatici e di tensione, montando momenti di un'azione A alternativamente con momenti dell'azione B (es: mentre la bella fanciulla sta per essere torturata al campo indiano, l'eroico tenentino guida l'arrivo dei "nostri").

c. Parallelo: è una variazione-derivazione del precedente; sono montate alternativamente scene e sequenze con personaggi che non si conoscono e agiscono in ambienti diversi (spesso lontani), vivendo esperienze che non hanno un rapporto di immediata ed evidente complementarità. Normalmente questo tipo di montaggio termina "ad imbuto" ritornando al tipo lineare o alternato dopo il fatale incontro dei due protagonisti, incontro che determina un'interferenza tra i rispettivi modi di essere e di comportarsi dei due (pensiamo a *Il Dottor Zivago* dove, nella prima parte assistiamo alla vita di Zivago e di Lara prima del loro fatale incontro).

d. Delle attrazioni, detto anche ideologico: porta la firma prestigiosa di uno dei più grandi maestri del cinema mondiale, Sergei Mikhailovic Eisenstein, cui se ne deve l'invenzione e la teorizzazione conseguente. È essenzialmente basato sul principio dell'analogia e della contrapposizione a senso: un'immagine può suggerire un'altra immagine di natura diversa, ma alla prima collegata da analogie di forma e di significato e di cui può rappresentare una spiegazione a senso in chiave ironico-sarcastica o drammatica. Oppure i modi di chiusura di una scena possono richiamare direttamente la scena successiva con l'anticipazione, sempre a senso, delle conseguenze di una preannunciata interferenza tra due azioni che ancora non interferiscono (ad esempio, nel film *Sciopero* di Eisenstein, la scena in cui, su sollecitazioni degli industriali, il capo della polizia decide di schiacciare con la forza lo sciopero, si chiude con la mano in dettaglio del poliziotto che si protende ad afferrare lo spolverino per asciugare l'inchiostro dell'ordine appena firmato, mentre la scena successiva si apre con la riunione dei sindacalisti: grazie ad una lunga dissolvenza incrociata si vede la mano del poliziotto che pare afferrare e stritolare il gruppo degli operai; in effetti più tardi si assisterà al massacro degli scioperanti da parte dell'esercito, e la sequenza del massacro è montata in alternato tra scene di uccisioni umane e scene di un mattatoio in piena attività).



All'interno dei vari tipi di montaggio intervengono - possono intervenire - alcuni procedimenti particolari, come l'ellissi e il flashback. Nel primo caso, di un'azione vengono descritti i momenti iniziale e finale e si omette quello centrale, che viene così lasciato all'intuizione (spesso al dubbio) dello spettatore (es: un uomo seduto, spalle alla finestra, ad una scrivania in uno studio, di sera; in giardino un individuo mascherato spia attraverso i vetri; il mattino dopo la governante apre la porta dello studio e lancia un urlo: l'uomo alla scrivania giace riverso con un coltello infilato nella schiena. Lo spettatore non ha visto l'assassinio, ma può agevolmente capire come è avvenuto).

Nel secondo caso - quello del flashback - all'interno del tessuto narrativo si operano degli inserti relativi ad avvenimenti accaduti in epoca passata rispetto a quella che rappresenta il tempo presente narrativo del film. Un uso molto accentuato del flashback può dar luogo ad un altro tipo di montaggio, che potrebbe essere definito ad intarsio.

Il montaggio ha come scopo la costruzione del ritmo del film, elemento fondamentale ai fini della confezione delle atmosfere e, in ultima analisi, del messaggio. Per questo il calcolo dei tempi, delle durate di inquadrature di scene e sequenze è di primaria importanza.

Scene con un certo ritmo, poste in relazione ad altre con ritmi diversi, creano rapporti da cui dipende la significazione. Tali calcoli sono preventivamente stabiliti e studiati, ma è in sede di montaggio che vengono definiti e fissati. Durante le riprese, le inquadrature sono girate tenendo presente il piano di montaggio. Per questo si fa largo uso delle tecniche del master e del taglio sul movimento, che consentono di dare fluidità allo sviluppo dell'azione e di renderla più realistica. Per chiarire: la ripresa in master consiste nel girare una scena una prima volta in continuo e in tempo reale (una sorta di pianosequenza) e poi riprendere porzioni della stessa azione da diverse angolazioni e in piani ravvicinati: in sede di montaggio un movimento iniziato in inquadratura di tipo A prosegue in B e termina in C, oppure torna in A. Per far questo si opera una serie di tagli in movimento (meglio dire sul movimento) in modo che la stessa azione, pur ripresa da diverse angolazioni e a diverse distanze, risulti continua e perciò fluida.

Quando il montaggio è terminato, il film ha già una sua precisa fisionomia, che gli è data dalla sua propria struttura e dal suo proprio ritmo, ma non è ancora completamente "scritto": dell'opera finita c'è solo la cosiddetta colonna visiva, che deve fondersi con la colonna sonora.



Il missaggio

Quella che comunemente è detta colonna sonora, di fatto è composta da tre (almeno) colonne diverse: colonna dei rumori, colonna del parlato, colonna musicale.

A parte i casi di film che utilizzano la ripresa sonora diretta realizzando contemporaneamente le riprese visive con quelle sonore che vengono poi missate (cioè unite al visivo) così come sono, come in certi reportage, le colonne comunemente vengono registrate ciascuna per conto suo e solo in un secondo momento miscelate tra loro. Questa operazione di miscela è il Missaggio (in gergo: Mix), un vero e proprio montaggio sonoro e poi sonoro-ottico.

Per il parlato e per i rumori, già in sede di riprese si realizza una colonna-guida: una registrazione diretta - e naturalmente sporca, con tanto di papere degli attori e rumori sbagliati e superflui - che consentirà in seguito di far quadrare i tempi del recitato pulito dei doppiatori e l'intervento opportuno ed efficace dei rumori previsti (e solo quelli).

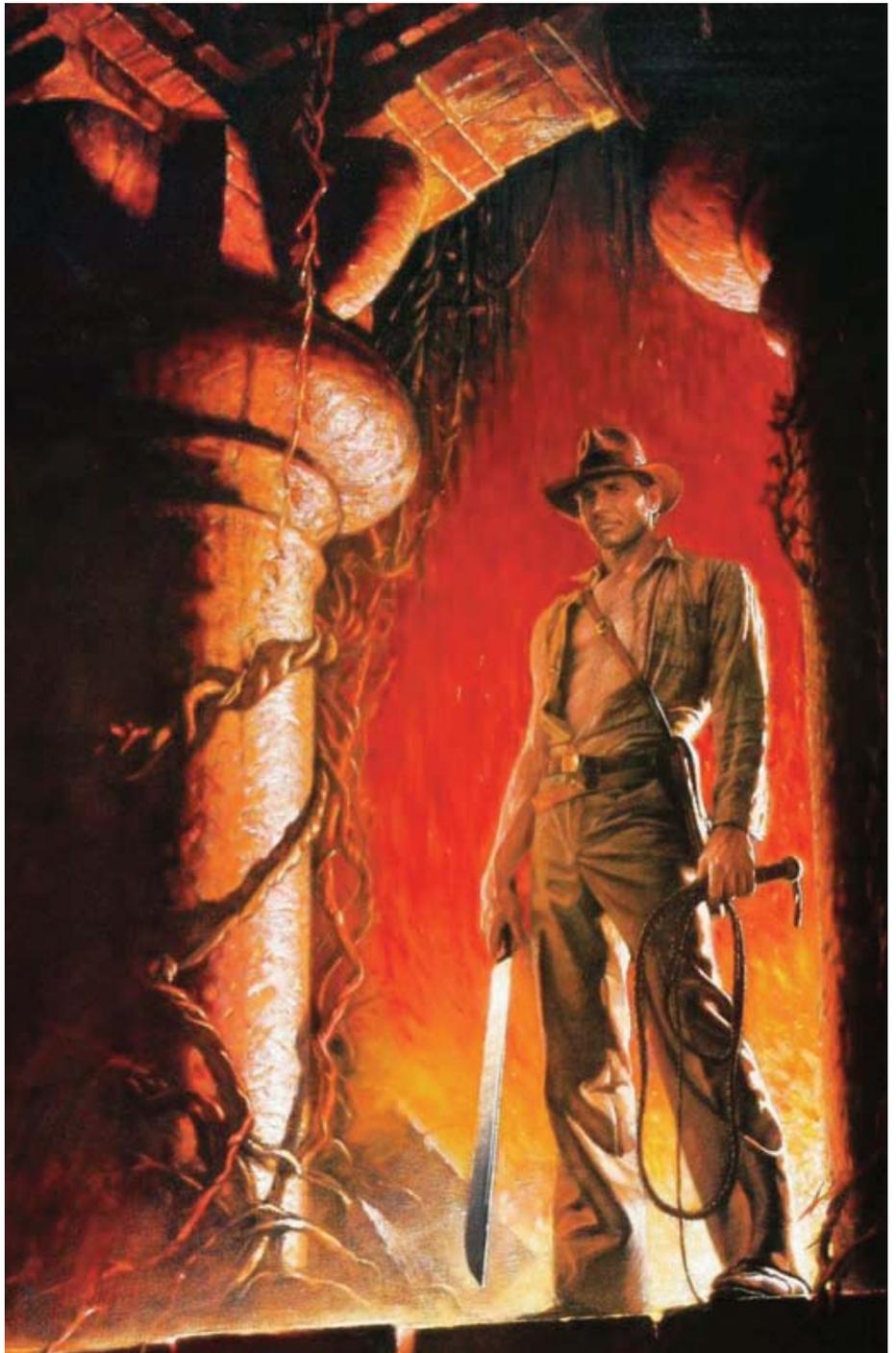
Per questo nella maggioranza dei film il sonoro può essere naturalistico senza essere per nulla naturale, mentre in altri si trova un sonoro del tutto antinaturalistico in forma piena e che concorre da protagonista alla costruzione della significazione dell'opera filmica. Tra questi due estremi, ovviamente, esiste una notevole gamma di variazioni e di sfumature. Facciamo qualche esempio. Nella colonna del parlato, spesso oltre ai dialoghi dei personaggi, che "naturalmente" parlano tra loro, si inserisce anche una voce fuori campo (voce off), del tutto "innaturale", appartenente ad un narratore estraneo alla vicenda e che funge da arcano testimone, o ad uno dei personaggi, che ricorda i fatti e dà il via alla storia e spesso anche la contrappunta. Nella colonna musicale, oltre alla musica "esterna" alla vicenda (la vera e propria "colonna sonora") che la commenta e la sottolinea spesso enfatizzandola, talvolta si inserisce una composizione musicale "interna", che può essere il brano di un disco o una canzone trasmessa per radio o l'esibizione di un'orchestra, ascoltata dai personaggi del film. Comunque, tanto per continuare ad essere schematici, cerchiamo di definire i tre tipi generali di sonoro.

a. Diretto naturalistico: quello, accennato più sopra, tipico di molti reportage televisivi, ma anche proprio di tutto un filone cinematografico, che va dal cinema-verità fino al cinema militante in auge qualche decennio fa.

b. Sincrono naturalistico selettivo: il più comunemente usato e quindi il sonoro che appare come meno artefatto, mentre in effetti tutto in esso è artificiale e artificioso, in quanto tutto, dal parlato ai rumori, è rigorosamente selezionato, posto ad un determinato livello auditivo, al fine di produrre precisi effetti, che però non appaiono come tali.

c. Asincrono: in questo caso il sonoro è volutamente sfasato rispetto alla colonna ottica (e i tipi di sfasatura sono pressoché infiniti) con la quale si pone in rapporto dialettico. Anche questo tipo di sonoro è stato ampiamente teorizzato (e applicato nelle sue ultime opere) da Eisenstein, ed in epoca recente trova un nuovo rilancio.

Col missaggio l'opera cinematografica è "scritta"; ora occorre leggerla.



Premesso che un linguaggio è un sistema di significazioni ben più complesso di una lingua (che è elemento concorrente alla formazione di un linguaggio senza esserlo di per sé sola) e che se si parla di grammatica e di sintassi ci si riferisce automaticamente alla lingua soltanto, si deve affermare che il cinema è un linguaggio già ben consolidato e sufficientemente definito, ma entro il quale è piuttosto difficile (c'è chi dice impossibile) individuare una lingua cinematografica con una precisa grammatica e una sintassi definita, in quanto gli elementi morfologici di questa ipotetica lingua sono ancora molto labili, contraddittori e tendono a sfuggire ad una rigorosa e rigida classificazione. Ciò che finora può apparire come lingua; e perciò coi connotati della grammaticalità e della sintatticità; è tale solo per estrapolazione statistica, per sufficiente costanza di ricorrenze. In questo campo il dibattito critico-filologico è ancora apertissimo e vivace come pure la ricerca con i conseguenti tentativi di classificazione e di definizione.

Quel che di linguistico (in senso stretto) è emerso come definito all'interno del linguaggio cinematografico è accettato - e qui viene esposto sinteticamente - solo in sede provvisoria, in attesa di ulteriori sviluppi.

Il film è sempre il prodotto del linguaggio cinematografico, mai solo della lingua cinematografica, in ciò è più simile ad un discorso - tanto per fare dei paragoni chiarificatori - che ad un libro (entrambi sono prodotti del linguaggio letterario, ma il discorso è essenzialmente linguaggio, mentre il libro è fatto esclusivamente di lingua).

Per cui per leggere un film è indispensabile individuare e penetrare i codici strettamente linguistici e quelli più propriamente di linguaggio, così come per decodificare (comprendere appieno) un discorso occorre conoscere la lingua e le sue regole, ma anche i codici del tono, della inflessione, della pausa, dell'altezza della voce. E poi - soprattutto - cogliere le relazioni intercorrenti tra questi codici.

Cerchiamo ora di esporre schematicamente i principali codici del linguaggio cinematografico, cominciando da quelli che potrebbero essere intesi come morfemi e sintagmi della nostra ipotetica lingua cinematografica. Per maggior chiarezza (ma con una buona dose di approssimazione e un pizzico di arbitrarietà) terremo come costante pietra di paragone la lingua letteraria.



L'inquadratura

Codici costitutivi la lingua cinematografica possono essere considerate le unità significanti - semplici e complesse - di cui si è già parlato, tra le quali è basilare l'inquadratura (piano), che è un po' la parola cinematografica. L'inquadratura è definita quanto al Tipo dalle due categorie di Campo (inquadratura da lontano) e di Piano (inquadratura da vicino); è definita quanto al Modo dalla Angolazione (dall'alto, dal basso, di fianco ecc.).

Le specifiche definizioni dei vari tipi sono date dalla distanza cui si colloca l'oggetto ripreso dal punto di ripresa:

- a.** Campo lunghissimo (in sigla CLL): comprende una vastissima porzione di territorio, entro la quale è inserito l'oggetto di ripresa, che appare lontanissimo e di cui quindi sono indistinti i connotati.
- b.** Campo lungo (CL): la porzione di territorio compresa in quadro è ancora molto vasta, l'oggetto ripreso appare lontano ma se ne individuano meglio i connotati, anche se sfuggono ancora i particolari.
- c.** Campo medio (CM): la porzione di territorio si è ulteriormente ridotta, e l'oggetto ripreso è chiaramente riconoscibile anche se appare ancora piuttosto lontano.
- d.** Totale (T): è l'inquadratura con il maggior numero di denominazioni: può essere detta, a volta a volta, Campo Totale, Piano Totale, Piano Intero, Campo Corto. È un'inquadratura ibrida, tanto da essere considerata una sorta di trait d'union tra i Campi (inquadrature in cui l'elemento dominante è l'ambiente) e i Piani (inquadrature in cui è predominante l'oggetto di ripresa, il personaggio). Si ha un totale quando l'oggetto di ripresa occupa per intero il quadro dello schermo.
- e.** Piano americano (PA): l'oggetto di ripresa (d'ora innanzi lo chiameremo costantemente personaggio anche se questa è una denominazione riduttiva) offre allo sguardo i due terzi del proprio corpo (un personaggio in piedi visibile dalla testa al ginocchio).
- f.** Mezza figura (MF): il personaggio viene inquadrato dalla cintola in su; si chiama anche Piano Medio.
- g.** Primo piano (PP): è il classico mezzo busto, l'inquadratura è tagliata all'altezza delle spalle del personaggio.
- h.** Primissimo piano (PPP): solo il volto del personaggio occupa per intero l'inquadratura.
- i.** Dettaglio (Dt): si inquadra esclusivamente una porzione del volto o del corpo del personaggio (occhi, bocca, una mano, ecc.) o un oggetto relativamente piccolo, anche se visto per intero (il che presupporrebbe un Totale), cioè un oggetto che potrebbe essere impugnato o comunque maneggiato (tanto che se così fosse, il personaggio apparirebbe in dettaglio).

Tutte le inquadrature, nessuna esclusa, possono essere oggettive o soggettive.

È oggettiva l'inquadratura che descrive i fatti, le azioni che si svolgono sullo schermo, come una sorta di finestra virtuale – e mobile – attraverso la quale lo spettatore guarda ciò che avviene “oggettivamente”. Questo almeno in apparenza, perché in realtà lo sguardo dello spettatore viene sempre accuratamente guidato dall'autore dell'opera filmica che ha sapientemente costruito tipo e modo dell'inquadratura.

È soggettiva l'inquadratura che coincide perfettamente con il punto di vista di uno dei personaggi della vicenda narrata: è come se lo spettatore fosse “dentro” la testa del personaggio e vedesse ciò che lui vede in quel preciso momento (un esempio storico: il film *La donna nel lago* – 1946 - di Robert Montgomery è stato girato tutto in soggettiva, e il personaggio appare agli spettatori solo quando passa davanti ad uno specchio).

Se le inquadrature sono le parole cinematografiche, più parole poste in ordine logico danno la frase, cioè la scena cinematografica. Analogamente più frasi in rapporto tra loro danno il periodo, cioè la sequenza cinematografica. E ancora: più periodi formano il capitolo, cioè il blocco narrativo cinematografico. Nella lingua letteraria non esistono elementi specifici che determinano i rapporti di coordinazione e di subordinazione tra i vari morfemi e i vari sintagmi (a parte, e comunque non sempre, i segni di interpunzione), mentre esistono nel linguaggio letterario (tono, inflessione, pausa ecc.). Essendo il cinema essenzialmente linguaggio e molto poco lingua, i rapporti logici che legano morfemi e sintagmi cinematografici sono determinati da precisi codici di linguaggio, che solo in qualche particolarissimo caso possono essere paragonati ai segni di interpunzione sopra accennati. Questi codici di raccordo sono i Movimenti di Macchina e gli Elementi di Passaggio: i primi realizzati (scritti) in sede di ripresa e i secondi sempre in ripresa ma soprattutto in montaggio.

Movimenti di macchina

a. Panoramica: può essere da sinistra a destra (e viceversa), dall'alto in basso (e viceversa); la si ottiene facendo ruotare la cinepresa sul proprio asse, descrivendo così un arco. Quando la panoramica viene operata all'interno di un'inquadratura piuttosto ravvicinata (ad es: un CM o un T), si può avere una sensibile modificazione del Modo dell'inquadratura stessa (può cambiare l'angolazione) pur restando inalterato il suo Tipo (dato che la distanza di ripresa resta inalterata).

b. Carrello: viene comunemente chiamato anche Carrellata. Lo si ottiene facendo scorrere la cinepresa a velocità predeterminata lungo dei binari, o tramite un carrellino con ruote pneumatiche, su di un percorso lineare. Il carrello può essere orizzontale – anche frontale o posteriore “a seguire” - (e spesso viene usato per accompagnare un movimento) o avanti e indietro, cioè in avvicinamento o in allontanamento dall'oggetto di ripresa. Nel primo caso l'inquadratura non subisce alterazioni, mentre negli ultimi due viene modificata quanto al Tipo (si può passare da un CL ad un PP o viceversa) ma non quanto al Modo (l'angolazione resta sempre quella).

c. Dolly: un'amplissima panoramica, spesso mista ad un movimento di gru, che amplia improvvisamente un'inquadratura (Bernardo Bertolucci dice che è un respiro cinematografico), consentendo di passare, apparentemente senza interruzioni di ripresa, da un ambiente ad un altro, o addirittura da un tempo ad un altro.

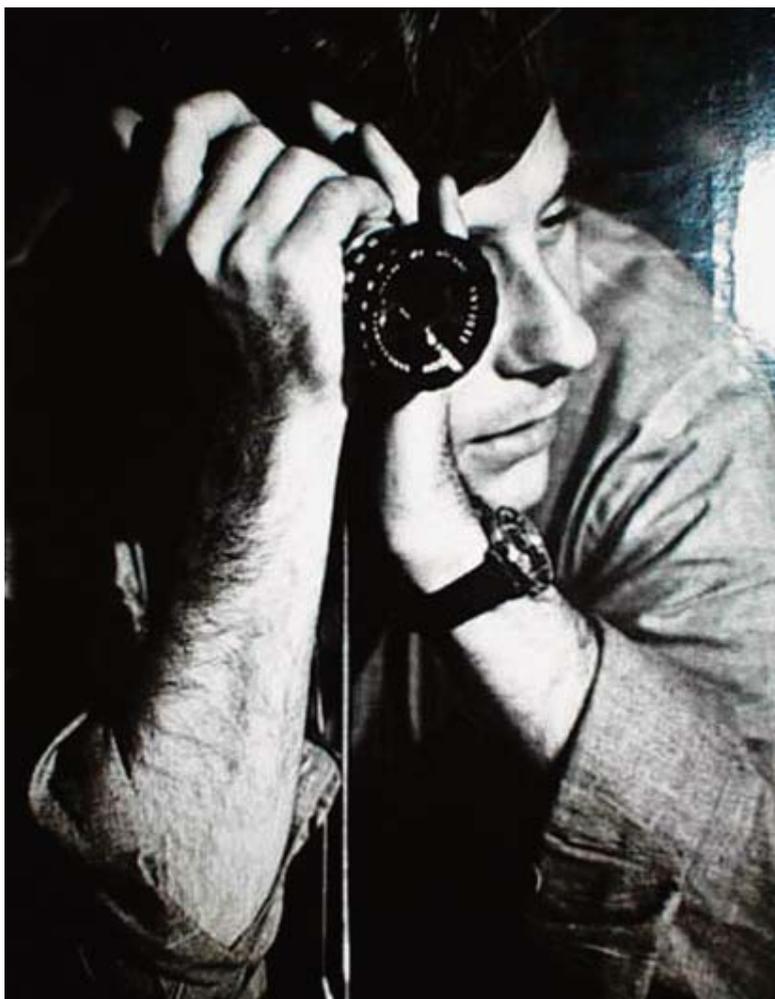
d. Plongé: un movimento di gru dall'alto e piuttosto veloce (di solito in diagonale, ma può essere anche in perpendicolare) verso l'oggetto di ripresa, una sorta di tuffo, da cui il nome.

e. Volée: è una panoramica velocissima, tanto che la sua parte centrale risulta indistinta e sfocata, che si opera a carico di due distinti oggetti di ripresa, che vengono così messi drammaticamente - spesso violentemente - in relazione.

f. Camera a mano: una ripresa ottenuta con la macchina da presa sostenuta dall'operatore anziché dal cavalletto; crea un'impressione di grande immediatezza con effetti di notevole realismo.

g. Steady cam: a differenza della camera a mano, grazie ad una imbragatura con ammortizzatori idraulici e sospensioni cardaniche indossata dall'operatore, è insensibile all'andatura umana e sposa quindi versatilità e fluidità di movimento.

h. Sky cam: è un vero e proprio volo ottenuto facendo scorrere la cinepresa lungo cavi tesi al di sopra dell'ambiente ove si svolge l'azione.



Elementi di passaggio

a. Stacco: è il passaggio immediato dall'ultima inquadratura di una scena alla prima della scena successiva. I passaggi, ovviamente immediati, da un'inquadratura all'altra all'interno di una stessa scena non sono detti stacchi bensì tagli. Consente la rapidità e spesso viene usato anche per creare concitazione, sottolineare forti contrasti.

b. Dissolvenza semplice: è detta anche *Fondu* (pron. alla francese) - si ha quando una scena si chiude dissolvendosi nel buio (*Fondu* in chiusura) o quando si apre nascendo dal buio (*Fondu* in apertura). Viene normalmente usata per chiudere o aprire una scena o una sequenza e consente passaggi morbidi e ricchi di un'atmosfera di dubbio e di incertezza o, al contrario, marca il precipitare di una situazione. Questo però non esclude un uso diverso e di valore antitetico rispetto a quello appena esposto; ad esempio: per creare dilatazioni temporali o costruire eleganti ellissi all'interno di una stessa scena.

c. Dissolvenza incrociata (*Dx*): si ha quando da una scena si passa morbidamente ad un'altra, dissolvendo l'ultima parte di una inquadratura sopra la prima parte dell'inquadratura successiva, così da creare una momentanea sovrapposizione. È questo uno degli elementi di passaggio dalle più ricche potenzialità espressive e perciò dalle possibilità d'uso praticamente illimitate.

d. Dissolvenza cromatica (*Dc*): in un certo senso è il contrario formale del *Fondu*; la si ottiene infatti tramite un intervento sul diaframma in senso inverso a quello usato per il *fondu*: là si chiudeva progressivamente il diaframma fino a non far passare più la luce (da cui il progressivo buio), qui si apre fino ad ottenere una totale sovraesposizione, che sgretola e fa esplodere i colori fino al bianco quasi totale. Anche in questo caso si ha la *Dc* in chiusura (dal normale al bianco) e in apertura (dal bianco al normale).

e. Tendina: un'immagine viene spinta via (di solito lateralmente, ma anche in altre direzioni) dalla successiva che subentra.

f. Iris: detto anche *iride*, l'inquadratura si chiude (o si apre) tramite una sorta di diaframma circolare (come quelli delle vecchie macchine fotografiche); molto usato nei primi anni della Storia del Cinema, è un parente stretto - un antico cugino - del *Fondu*.

A completare il quadro dei codici di linguaggio facciamo un accenno sommario ai codici di ambientazione, di recitazione, di struttura narrativa (e perciò detti codici di genere). Tutti codici sui quali occorrerebbe aprire un discorso

molto ampio, che qui però tralasciamo, affidandolo al volontario approfondimento di ciascuno.

È indispensabile invece chiarire alcuni concetti basilari per poter procedere alla corretta lettura di un film, che ancora navigano nel mare dell'equivoco. Ci riferiamo ai concetti di Messaggio, Senso, Interpretazione, Giudizio.

Spesso - troppo - si sente affermare che l'interpretazione di un film è inevitabilmente soggettiva: ognuno lo vede a suo modo e tutti hanno ragione. E ancora: si fa abuso della parola Messaggio (il messaggio del film, il messaggio del regista ecc.), confondendo il messaggio col suo significato. Del senso non si parla o lo si confonde col significato o col messaggio. Il giudizio su un film, infine, viene normalmente dato come primo atto, dal quale poi viene fatta discendere tutta una dotta argomentazione, cadendo così nella trappola del più vieto moralismo censorio o dogmatico e comunque sempre autoritario. Si saltano, in altre parole, le necessità di Leggere e di Analizzare, due passaggi strettamente interconnessi, prescindendo dai quali è praticamente impossibile giungere ad un qualunque giudizio appena motivato e minimamente serio. Ciò premesso, diciamo subito che un film - ogni film - essendo un prodotto di comunicazione è sempre portatore di un'ideologia (nell'accezione più larga), che è quella dell'Autore, regista, équipe o produzione che sia: il film è la comunicazione fatta dagli autori ai fruitori (spettatori). Questa comunicazione è contenuta nel Messaggio del film, il quale altro non è che la vicenda narrata e il suo specifico modo di narrarsi. Poiché il messaggio è costruito tramite un linguaggio, è necessario decodificarlo per riuscire a comprenderlo, il che equivale a dire che occorre leggerlo, individuando morfemi e sintagmi, codici di linguaggio e soprattutto le loro relazioni interne e di struttura. Leggere cinema è essenzialmente leggere i rapporti e le relazioni tra i codici; per fare un esempio in chiave di metafora diciamo che il significato si trova sopra la linea nera - proprio là dove non c'è immagine - che separa un significante dall'altro.



Da tutto questo appare chiaro che la lettura di un film è sempre un fatto oggettivo, in quanto ogni film è portatore di un significato preciso, deciso a priori da chi ha confezionato la comunicazione filmica (il prodotto-film), e leggerlo significa semplicemente individuarlo e comprenderlo.

A questo livello non è data interpretazione, bensì solo comprensione. L'interpretazione sopravviene in un secondo momento ed è di natura mista, unione cioè di elementi oggettivi e soggettivi: viene data dalla relazione che si stabilisce tra l'oggettività del messaggio e la soggettività (culturale, ideologica, esistenziale) del lettore-fruitori. Per chiarire meglio: se la lettura era il momento dell'analisi scientifica, l'interpretazione è il momento dell'analisi critica, quella cioè che porta gradatamente alla individuazione del Senso del film, il suo ultimo stadio di significazione: il significato del significato, che sembra un gioco di parole, ma che diviene cristallino se si tiene presente che il messaggio, come l'abbiamo definito sopra, è il significato del film e che in questa fase viene inteso come un significante ultimo, portatore cioè di un suo proprio specifico e più ampio significato.



Per giungere al Senso è necessario scoprire il referente del messaggio, un referente inevitabilmente di natura larga, che sarà un'ideologia, una visione del mondo, una filosofia (piccola o grande non importa) o semplicemente un'esigenza di mercato, comunque il dato - o i dati - che giustifichi l'origine e l'esistenza stessa del prodotto e che ne consenta la contestualizzazione entro un ambito culturale, ideologico, politico e storico sufficientemente preciso.

Solo arrivati a questo stadio sarà possibile esprimere il giudizio, il quale comunque non potrà che essere relativo e articolato almeno su due direttrici: da un lato verrà applicato alla proprietà del prodotto (i suoi esiti comunicativi, i suoi valori formali-espressivi), dall'altro alla sua condivisibilità; che è come dire che un film deve essere considerato bellissimo - o bruttissimo - a prescindere dai nostri particolari gusti e dalle nostre particolari propensioni filosofiche, etiche o ideologiche. Allora può persino sbocciare un prezioso paradosso, che è sintomo di una sana onestà intellettuale: il film viene giudicato oggettivamente bello anche se al giudicante soggettivamente non piace (e viceversa).



A questo punto il lavoro sarà finito, sarà il momento del dibattito, che potrà essere acceso e vivacissimo, ma sicuramente basato su un'autentica comprensione dell'oggetto del contendere.

Bibliografia

- N. Burch "Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico", Pratiche, 1994
E. Siety "L'inquadratura", Lindau, 2004
F. Vanoye, A. Goliot-Lété "Introduzione all'analisi del film", Lindau, 1998
M. Joly "Introduzione all'analisi dell'immagine", Lindau, 1999
P. Uccello "Cinema – tecnica e linguaggio", Edizioni Paoline, 1987
K. Reisz, G. Millar "La tecnica del montaggio cinematografico", Lindau, 2000
F. Di Giammatteo "Introduzione al cinema", Bruno Mondadori, 2002
A. Bergala "Iniziazione alla semiologia del racconto per immagini", Edizioni della Battaglia – La luna nel pozzo, 2000
R.C. Provenzano "Il linguaggio del cinema", Lupetti, 1999
D. Tomasi "Lezioni di regia", UTET, 2005
F. Truffaut "Il cinema secondo Hitchcock", Il Saggiatore, 2006

Siti Internet

Sull'analisi ed il linguaggio cinematografico:

- www.copernico-pv.it/Files/Cinema/Linguaggio/linguaggio.htm
www.1aart.com/larovere/estetica.htm

Sul cinema di consultazione, film, registi, recensioni:

- www.mymovies.it
www.imdb.com
www.cinematografo.it
www.coomingsoon.it
www.cinemaindipendente.it
www.scaruffi.com/director

