

Il cinema, settima arte

Cinema d'autore, cinema di consumo

Non si è molto lontani dalla realtà se si afferma che oggi il prodotto cinematografico viene preso in considerazione più per il suo contenuto di intrattenimento che non per quello culturale e principalmente per questo abbondano filmetti e filmacci di sesso e violenza, mentre scarseggiano film di contenuto gradevole e significativo. Al di là del grave problema della crisi del settore e delle altre questioni ad essa connesse, rimane sostanziale e inconfutabile che si impara la grammatica del linguaggio letterario e molto raramente quella del linguaggio filmico, per cui, nell'incapacità di decodificarla, non si comprende il fascino dei suoi prodotti e si è portati ad accettare sullo schermo tutto o quasi. Il più delle volte un film è pensato e realizzato affinché lo spettatore «viva» la storia proiettata sullo schermo, immedesimandosi completamente in essa e perdendo il più possibile la consapevolezza della finzione, grazie anche a un montaggio accurato e scorrevole. I prodotti di infima qualità in circolazione puntano principalmente sugli impulsi istintivi presenti in ciascuno di noi e hanno come entusiasti spettatori i più giovani, che però non hanno ancora ordinato la propria vita in un ambito corretto e socialmente controllato, ma che si identificano con l'eroe di turno, anche se manifesta connotazioni negative.

È fin troppo facile immaginare gli effetti che ne conseguono.

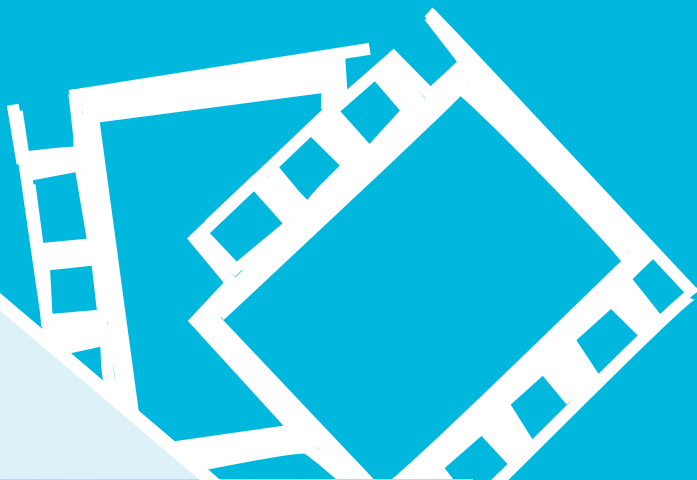
Tuttavia un certo cinema moderno non chiede allo spettatore di annullarsi nella storia, ma di conservare un certo distacco, interpretando ed elaborando quello che vede: esiste cioè la volontà di far capire che ciò che si sta guardando è una finzione, ricca però di messaggi da vagliare e valutare criticamente. Ma ciò a volte implica, appunto, delle capacità di comprensione del linguaggio filmico che pochi possiedono.

Ci sono poi altre due considerazioni da fare.

La prima è che, fino a poco tempo fa, cinema e televisione erano due media ben distinti: il cinema fondava la sua forza sulla qualità della pellicola e sulla visione dei film nelle sale cinematografiche dove la proiezione al buio favoriva l'attenzione degli spettatori; la televisione invece rappresentava l'evento mentre accadeva, e poco importava la carente qualità delle immagini. Quindi, due contenuti, due modi di rappresentarli. Oggi tra i due media sta avvenendo una omologazione che si rivela negativa per il cinema, in parte assorbito dalla televisione.

La seconda considerazione da fare è che lo sviluppo dell'elettronica sta imponendo anche nel mondo del cinema sistemi interamente digitali di registrazione-riproduzione, con una produzione di film splendidi per l'altissima risoluzione dell'immagine e le infinite possibilità offerte dagli effetti speciali. Vero è che la rivoluzione del digitale non è semplicemente un fatto tecnologico, ma diventa un'emozione perché l'immagine possiede nitidezza e brillantezza particolari e una altissima fedeltà del suono, enormemente superiori a quelli finora offerti dalla pellicola. Tuttavia, bisognerebbe essere in grado di distinguere tra forma e contenuto, perché la prima tende a prevaricare il secondo, ovvero la storia, che è il nucleo essenziale del messaggio cinematografico, la sua parte più importante.

Modulo 3



UNITÀ

- 3.1 LA STORIA DELLA SETTIMA ARTE DAGLI INIZI AI GIORNI NOSTRI
- 3.2 DAGLI ANNI DELLA CRISI AL CINEMA DIGITALE
- 3.3 COME SI «FA» UN FILM





3.1

La storia della settima arte dagli inizi ai giorni nostri

Breve storia della tecnica cinematografica

Si può far coincidere il punto di partenza della storia della **tecnica cinematografica** con l'Esposizione Universale avvenuta a Parigi nel 1900, divenuta poi simbolo del progresso e della scienza, anche se la data convenzionale della nascita dello spettacolo cinematografico è considerata il **28 dicembre 1895**, giorno in cui viene offerta al pubblico la prima proiezione dei fratelli Lumière.

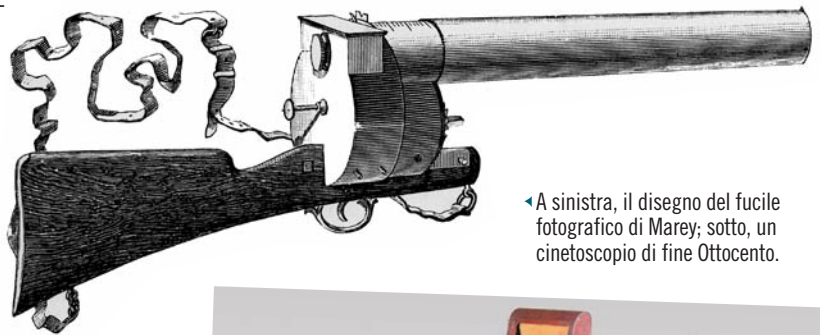
Nella «Galleria delle Macchine» dell'*Expo* parigina il cinematografo gigante della ditta Lumière troneggia al centro della cupola dell'enorme salone, ma il cinema «scientifico», come tappa di una serie di importanti ricerche che hanno occupato gran parte del secolo XIX, trova posto in altro luogo ben più autorevole, il Museo centennale dell'Esposizione, dove sono presenti i diversi apparecchi da cui il cinema deriva.

Vi si trovano:

- il **revolver fotografico** dell'astronomo Pierre-Jules César Janssen;
- la straordinaria documentazione (1878) offerta dalle fotografie in dinamica **sequenza** realizzate da Eadweard Muybridge;
- il **fucile fotografico** e i vari modelli di **cronofotografo** (1882-1899) di Etienne-Jules Marey;
- il **fonoscopio** (1891) di Georges Demeny, usato per permettere ai sordomuti di «leggere» le parole sulle labbra di una persona ripresa cinematograficamente in primo **piano** e di fronte.

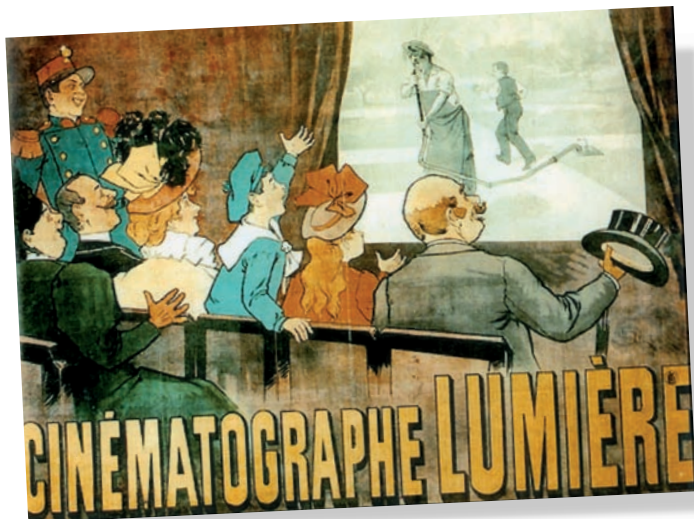
Queste e altre applicazioni rappresentano l'aspetto scientifico della nascita del nuovo linguaggio cinematografico all'inizio del XX secolo, che non sarebbe stato possibile senza l'invenzione della **fotografia**, nata dagli studi del francese Joseph Nicéphore Niépce

intorno al 1823, e del **cinetoscopia** (1891), ideato dal pluriinventore americano Thomas A. Edison insieme all'inglese William K.L. Dickson. Esso ha le dimensioni di un armadio dentro il quale una persona per volta può vedere brevi filmati attraverso un oculare, cioè un foro con una lente che permette la visione. Presente nelle «sale giochi» di allora, il cinetoscopia dà a Edison la possibilità di intrattenere la gente che sta ascoltando la musica del suo fonografo, per cui, al modico prezzo di un *penny*, ci si può mettere la cuffia, ascoltare la musica e vedere il filmato.



◀ A sinistra, il disegno del fucile fotografico di Marey; sotto, un cinetoscopia di fine Ottocento.





A Edison e Dickson si deve anche la creazione della **pellicola cinematografica**, ottenuta intagliando e perforando in maniera regolare su un lato una pellicola di celluloidi, che può così essere ingranata in una ruota dentata. Questa invenzione risolve il problema del trascinamento regolare della pellicola durante la ripresa e la proiezione delle immagini.

I fratelli **Auguste e Louis Lumière** non solo perfezionano il meccanismo di proiezione della pellicola ma intuono anche l'enorme possibilità di risorsa economica legata al linguaggio cinematografico, e cioè l'afflusso a pagamento del grande pubblico alle proiezioni. I brevissimi filmati proiettati da Auguste e Louis, considerati i primi **film** della storia del cinema, possono essere ritenuti dei **cortometraggi** a carattere realistico-documentaristico: vi si vedono operai che escono da una fabbrica, animali che corrono, alberi mossi dal vento, l'arrivo di un treno in stazione, piccole storie di una semplicità elementare che però entusiasmano gli spettatori per il loro dinamismo. Poi i fattori tecnici che guidano questa nuova forma espressiva, ne fanno anche capire le potenzialità: la necessità di aggregare, con il **montaggio**, **inquadrature** differenti (nella cinepresa può essere contenuta

► Il manifesto di *L'arroseur arrosé* («L'innaffiatore innaffiato»), cortometraggio di 49 secondi dei fratelli Lumière, proiettato il 28 dicembre 1895.

una quantità limitata di pellicola) e la possibilità offerta ai cineasti, ovvero a chi fa cinema, di inventare e raccontare una "storia" per immagini.

Un giorno, al francese Georges Méliès si inceppa la pellicola nella **macchina da presa** mentre sta facendo delle **riprese**. Subito la ripara e ricomincia a riprendere altre immagini. Dopo aver sviluppato la pellicola, si accorge che le immagini riprese prima dell'interruzione sono state sostituite da altre. Scopre che congiungendo due diversi pezzi di pellicola si può effettuare il **montaggio** di due **sequenze** diverse e che si possono inserire nei fotogrammi dei «trucchi» (nella fotografia è già nota la **sovrapposizione**, cioè la ripresa successiva sullo stesso negativo di due immagini diverse).

Méliès è uno dei primi che applica al cinema la funzione del **regista**, della persona, cioè, che imposta, coordina e dirige secondo le proprie idee artistiche la realizzazione di un film. Mettendo a frutto le sue precedenti esperienze di illusionista teatrale, Méliès applica al cinema numerosi espedienti in uso negli spettacoli teatrali come, per esempio, botole e ingranaggi per la sostituzione degli oggetti e delle persone, modellini e macchine varie: perciò diventano necessari edifici appositamente attrezzati dove girare al chiuso le scene dei film, i **teatri di posa**.

Con *Viaggio sulla luna* (1902) Méliès inaugura il **genere** (o **filone**) dei film di fantascienza, mentre *Il castello del diavolo*, **cortometraggio** di due minuti circa, può essere considerato il primo film horror.

In questo stesso periodo nascono anche altri generi, innanzitutto il western con il brevissimo *Assalto al treno* (1903) dell'americano Edwin S. Porter, in cui si concretizza il primo sforzo di costruzione narrativa cinematografica in sole 11 scene (nel caso specifico si tratta di semplici inquadrature). Poi iniziano ad essere prodotti i film del terrore, comici, sentimentali, a sfondo sociale o storico.



► Una inquadratura di *Assalto al treno* (1903) di Edwin S. Porter.

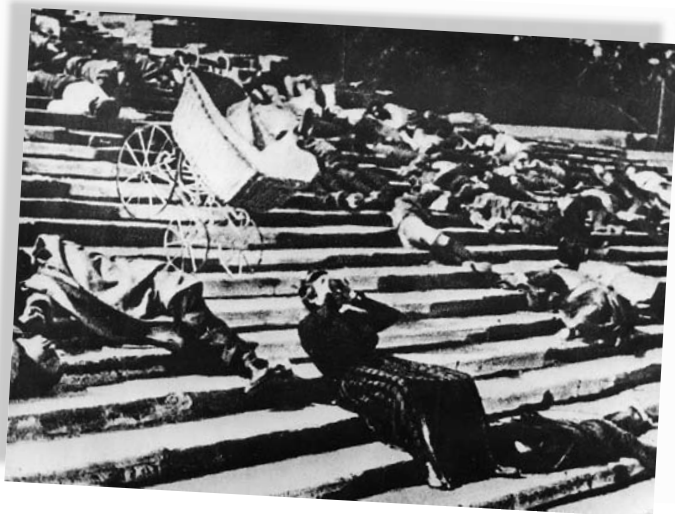
Dalla tecnica all'arte cinematografica

Le tecniche cinematografiche vanno via via raffinandosi: si varia l'**angolazione** (il punto di vista da cui viene effettuata la ripresa) dell'**inquadratura** (l'unità fondamentale del film, un quadro cinematografico di ripresa senza interruzioni); si usa il **flash-back**, una sequenza che rappresenta avvenimenti accaduti prima della storia principale narrata nel film, la quale viene interrotta e ripresa successivamente; si utilizza la **dissolvenza**, il graduale passaggio del colore che sfuma verso il nero, per indicare la pacata conclusione di una inquadratura o di una scena, o lo **stacco** che consiste nel passaggio istantaneo da un'inquadratura ad un'altra.



▲ Una scena tratta da *Cabiria*, colossale di Giovanni Pastrone del 1914.

▼ Da *La Corazzata Potemkin* (1925): la scena del massacro sulla scalinata di Odessa è tra le più famose di tutta la storia del cinema.



Con il continuo sviluppo delle tecniche, i film si fanno più lunghi: si passa ai **lungometraggi** (opere filmiche di durata superiore ai 45 minuti). Si incomincia a creare storie più complesse, a valorizzare il ruolo degli attori e le loro capacità di trasmettere al pubblico le emozioni e i sentimenti dei personaggi interpretati. Sorge il fenomeno del «divismo», cioè l'ammirazione sconfinata verso gli attori famosi, che attirano pubblico al cinema con il loro fascino e la loro capacità interpretativa.

Successivamente, sulla pellicola cinematografica ai **fotogrammi** viene affiancata una banda magnetica: è la **colonna sonora**, che permette di dar voce e suoni alle immagini. Nel 1927 compare in America il primo film sonoro e nasce un nuovo genere: il **musical** (commedia musicale). Con il sonoro, per le produzioni americane si aprono nuovi mercati grazie al **doppiaggio**, con il quale è possibile tradurre in un'altra lingua il sonoro parlato o cantato di un film.

In Italia, che è ancora un Paese tecnologicamente e industrialmente poco sviluppato, il cinema stenta ad andare oltre gli spettacoli da baraccone e per alcuni anni i film vengono importati dall'estero. È grazie alla disponibilità di mano d'opera a basso costo che proprio in Italia nascono i primi **film in costume**, con l'impiego di numerose comparse e imponenti scenografie di ricostruzione degli ambienti storici: sono i cosiddetti **colossal**, come *La caduta di Troia* (1910) e *Cabiria* (1914), entrambi di Giovanni Pastrone.

In Russia i registi Sergej Ejzenstein (1898-1948) e Vsevolod Pudovkin (1893-1953) realizzano, il primo con *La Corazzata Potemkin* del 1925 e il secondo con *La madre* del 1926, due film considerati capolavori della storia del cinema, grazie all'accurato montaggio, utilizzato con efficacia per manipolare le emozioni degli spettatori. Entrambi i registi sostengono che il cinema è simile a una lingua e per questo il montaggio ha la funzione di dare un ordine logico alle inquadrature filmiche: il montaggio diventa quindi creativa invenzione dello spazio, del tempo e della realtà di un film, un vero momento artistico.

Si è compiuta la fase tecnica ed è cominciata quella artistica: il film è diventato un mezzo che rappresenta simboli, trasmette emozioni e sentimenti con un proprio linguaggio d'arte.

Una florida industria in espansione

Le floride condizioni economiche e sociali americane fanno poi sì che il cinema si sviluppi come uno dei più diffusi mezzi di spettacolo e di intrattenimento, anche se i primi film sono muti, cioè senza il sonoro, e la trama viene spiegata da didascalie intervallate alle immagini. In sala, un pianista accompagna con la sua musica le scene che si svolgono sullo schermo. Grazie al più alto tenore di vita e alla maggiore disponibilità di tempo libero degli operai americani rispetto a quelli europei, il cinema si afferma negli Stati Uniti come spettacolo popolare e come grande affare commerciale.

Si crea l'**industria del cinema**, intesa come **produzione** (realizzazione del film e stampa delle copie), **distribuzione** (noleggio delle pellicole alle sale) ed **esercizio** (gestione delle sale cinematografiche dove vengono proiettate le pellicole).

In California, un sobborgo di Los Angeles chiamato **Hollywood** diventa, tra il 1907 e il 1913, la prima e più famosa zona di insediamento per i **set** (cioè gli ambienti dei teatri di posa – o i luoghi all'aperto – dove si girano i film) dell'industria cinematografica americana. Il luogo è prescelto per il clima mite e la varietà degli ambienti naturali vicini: il mare, le montagne, il deserto, ideali per le riprese all'aperto. Il cielo limpido garantisce una luminosità adeguata, molto importante prima dell'invenzione dell'illuminazione artificiale delle scene.

L'industria di Hollywood continua a crescere e i finanzieri di Wall Street vi investono molto denaro. Nel 1916 il cinema è già la quinta industria nazionale degli USA. Si avventurano nel nuovo mercato diversi immigrati, imprenditori che provengono da altri settori, come l'ebreo-russo Mayer, l'ebreo-polacco Goldfish (poi Goldwyn), i fratelli polacchi Warner. Costoro fondano le prime case cinematografiche, cioè le industrie che organizzano la produzione dei film.

Nel corso degli anni, le case produttrici si fondono e danno vita a colossi che producono centinaia di film e che monopolizzano il mercato: *Metro*



◀ L'attice Greta Garbo (qui con John Gilbert), icona della donna fatale e seduttrice, a tal punto da ricevere l'appellativo di «Divina».

Goldwyn Mayer, United Artists, Paramount, Warner Brothers, Twentieth-Century Fox, Universal, Columbia...

Superata la crisi del 1929¹, negli USA si ha un periodo di grande espansione per l'industria cinematografica, grazie agli stretti legami fra cinema e banche, e fino alla fine degli anni Quaranta si affer-

ma e si consolida nella produzione cinematografica lo **studio system**, cioè un sistema formato da:

- **produttore** (che garantisce il capitale necessario e che ha la supervisione della produzione);
- **direttore responsabile della produzione** (che lavora alla produzione del film);
- **sceneggiatore** (che scrive il testo della storia, con la narrazione, i dialoghi e le battute);
- **regista** (che organizza e dirige tutto il film, guida gli attori, sceglie le scene e gli sfondi ecc.);
- **distributore** del film (che provvede a farlo girare nelle sale cinematografiche).

Sono queste le figure responsabili delle principali vicende del cinema postbellico americano che si impone a livello mondiale attraverso l'esportazione dei suoi prodotti.

Gli europei subiscono questo mercato, sia perché reduci da una guerra (la seconda guerra mondiale) che impone una ricostruzione economica in cui c'è poco spazio per gli investimenti in cinematografia, sia perché sta avvenendo una lenta americanizzazione dei costumi di cui la filmografia si fa consapevole mezzo di propaganda.

note

1 ▶ crisi del 1929: detta anche «grande depressione» o «crollo di Wall Street», fu una drammatica crisi economica che sconvolse l'economia mondiale alla fine degli anni Venti, con gravi ripercussioni durante i primi anni del decennio successivo. L'inizio della grande depressione fu determinata dal crollo della borsa americana del 29 ottobre 1929 ed ebbe effetti devastanti sia nei Paesi industrializzati, sia in quelli esportatori di materie prime.

Il cinema dagli anni Trenta agli anni Cinquanta

Negli **anni Trenta** la storia del cinema diventa la storia dei singoli generi, con la produzione di veri capolavori.

Nascono anche i film d'**animazione**, i **cartoons** o cartoni animati, con Walt Disney che nel 1937 produce il primo **lungometraggio** animato della storia, *Biancaneve e i sette nani*. Tra i **western** viene prodotto *Ombre rosse* del regista John Ford, tra i film **polizieschi** e di **suspense** emergono quelli del regista Alfred Hitchcock, mentre il romanzo di Alexandre Dumas (padre) ispira il regista Allan Dwan nella produzione del film d'**avventura** *La maschera di ferro* (1929). Tra i film **fantastici**, tra fantascienza e orrore, diventa famoso *Frankenstein*, del 1931, in cui il regista James Whale descrive nel dottor Frankenstein il delirio di

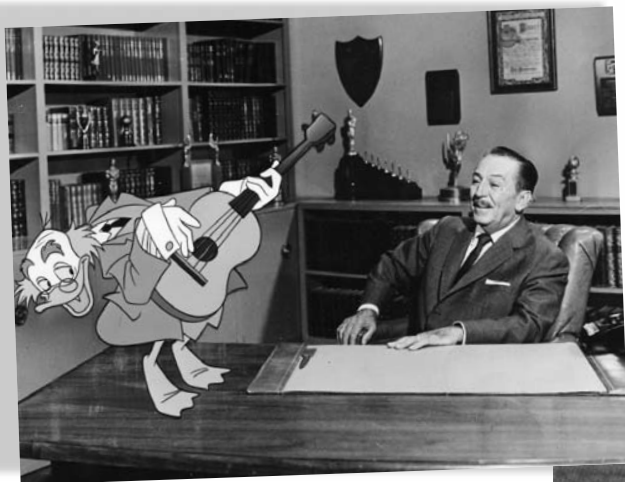
onnipotenza dell'uomo che vuole farsi simile a Dio nell'opera di creazione del mostro, simbolo del «diverso» e delle paure umane. In *King Kong* del 1933, diretto da Merian Cooper e Ernest Schoedsack, si attuano **effetti speciali** di ogni genere. Tra i film **drammatici** *Via col vento* del 1939, un grandioso film sulla guerra di Secessione americana, diventa il simbolo di questa epoca d'oro del cinema.

Negli stessi anni, il cinema europeo si sviluppa grazie alla genialità e creatività artistica degli autori e dei registi più che alla potenza delle case produttrici.

L'**espressionismo tedesco** aveva creato negli anni Venti atmosfere da incubo e demoniaci personaggi in film come *Il gabinetto del dottor Caligari*, un film muto del 1920 diretto dal regista tedesco Robert Wiene e *Nosferatu il vampiro*, capolavoro del regista Friedrich Wilhelm Murnau, del 1922, che sembrano anticipare le mostruosità del nazismo.

Negli anni Trenta il **cinema francese** pare preannunciare una tragedia storica, quella della seconda guerra mondiale, con il senso del destino cupamente in-

◀ Da sinistra in senso orario: il creatore dei **cartoons** Walt Disney, una scena da *King Kong*, in cui si produssero enormi sforzi per la creazione di effetti speciali, e il cult western *Ombre rosse* con John Wayne (a destra, nella foto) che fu interprete di molti altri film di questo genere.



combente di *Il porto delle nebbie* (1938) e *Alba tragica* (1939), di Marcel Carné.

Purtroppo, il cinema diventa anche un mezzo di controllo politico-ideologico, soprattutto nei regimi dittatoriali. Film e documentari sono usati come strumenti di indottrinamento delle masse per il fascismo in Italia, il comunismo in Russia e il nazismo in Germania, ma in tempo di guerra anche le nazioni democratiche sfruttano per la propaganda le possibilità comunicative offerte da un mass medium di così forte impatto visivo-contenutistico. In Italia il regime fascista tollera solo film frivoli come quelli dei cosiddetti «telefoni bianchi», superficiali storie d'amore inserite in ambienti sofisticati, assai lontani dalla realtà quotidiana.

Il **cinema italiano** si riscatta però dal 1945 al 1950, con la ricca e feconda stagione del **neorealismo**, quando alcuni grandi registi girano, con attori presi dalla strada, con pochi mezzi e senza sostegni da parte dello Stato, dei film che sono diventati pietre miliari nella storia del cinema. Vengono raccontate storie ambientate sia durante la Resistenza, sia nella cruda realtà dell'Italia distrutta dalla guerra e tra il popolo stremato dalla povertà, in cui si diffondono l'affarismo politico e la mafia.

Tre registi diventano famosi in tutto il mondo per lo stile limpido, immediato, senza retorica, con cui trattano il doloroso periodo della fine della guerra e quello difficile del primo dopoguerra.

- **Roberto Rossellini** con *Roma città aperta* e *Paisà* (1945 e 1946) indaga le diverse sfaccettature dell'animo umano provato dai pericoli e dalle brutture della guerra.
- **Vittorio De Sica** con *Sciuscià* e *Ladri di biciclette* (1946 e 1948) tratta il delicato tema del disagio sociale in una Napoli sconvolta dall'occupazione americana e in una Roma postbellica povera e affamata. La narrazione si avvicina molto allo stile documentaristico: il regista utilizza attori presi dalla strada e gira in luoghi reali, senza alcuna ricostruzione fittizia.
- **Luchino Visconti** con *La terra trema* (1948) trasporta i contenuti di *I malavoglia* di Verga in periodi recenti, e il tema principale diventa una rivolta individuale che viene fermata da una società classista e da un sistema di oppressione economica.

Questa esperienza si conclude con l'arrivo massiccio dei film americani, ma anche negli USA, oltre che in

Francia, il neorealismo italiano infonde linfa vitale a nuovi filoni. L'America dei poveri, dei neri, degli immigrati e degli oppressi, viene messa sullo schermo dai registi della cosiddetta **lost generation** (generazione perduta).

- John Huston descrive in *Giungla d'asfalto* la tragica vicenda di un disilluso pugno di emigranti.
- Fred Zinnemann nel western *Mezzogiorno di fuoco*, proietta la denuncia del particolare momento politicamente repressivo vissuto nell'America postbellica;
- Elia Kazan con *Viva Zapata!* affronta il tema del potere corruttore anche dei capi rivoluzionari.

Contemporaneamente si affermano sugli schermi di tutto il mondo film di dura denuncia sociale e di intenso impatto visivo, come quelli dello spagnolo Luis Buñuel e del francese Jean Renoir.

▼ Scena da un capolavoro del neorealismo italiano: *Ladri di biciclette* di Vittorio De Sica. Il regista trovò Enzo Staiola, l'interprete del bambino Bruno, nel popolare quartiere romano della Garbatella.



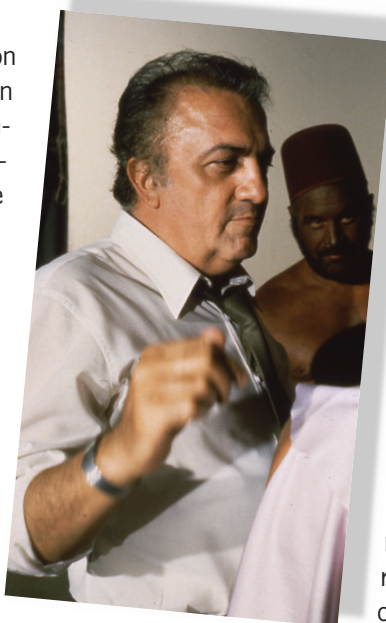
Il cinema dagli anni Cinquanta agli anni Ottanta

In **Italia** gli **anni Cinquanta** rappresentano il periodo d'oro delle sale cinematografiche in termini di incassi. Sono gli anni in cui trionfano le «dive» nazionali Gina Lollobrigida, Silvana Mangano, Sophia Loren, e il mondo impara a conoscere registi della grandezza di Federico Fellini (*La dolce vita*, 1959, *Amarcord*, 1973) e Michelangelo Antonioni (*Deserto rosso*, 1964, *Blow up*, 1966), autori di film in cui l'attenzione si concentra sull'individuo, sulle sue crisi esistenziali, sul suo faticoso vivere in una società che sente estranea e alienante.

Negli **anni Sessanta** si afferma con successo la **commedia all'italiana** con attori divenuti famosi in tutto il mondo (Alberto Sordi, Ugo Tognazzi, Vittorio Gassman, Nino Manfredi), che interpretano, in chiave comica e satirica, vizi e virtù della società italiana sotto la **regia** di «mattatori», cioè di specialisti in questo genere, come Luigi Comencini, Ettore Scola, Alberto Lattuada, Dino Risi.

► Il regista Federico Fellini (Rimini, 1920-Roma, 1993).

▼ Marcello Mastroianni e Anita Ekberg, interpreti principali de *La dolce vita* di Fellini.



Il regista Sergio Leone rivisita il genere western con alcuni film (da *Per un pugno di dollari* del 1964 a *Giù la testa* del 1972) che diventano celebri, con la definizione di **western all'italiana**, anche per le splendide musiche del compositore Ennio Morricone.

Negli **USA** degli **anni Cinquanta** l'avvento della televisione provoca un momento di crisi, che viene presto superata. Continuano ad avere successo soprattutto film commerciali «di genere» ma vengono prodotti anche film impegnati come *Fronte del porto*

(1954) di Elia Kazan e *Gioventù bruciata* (1955) di Nicholas Ray, analisi, con forti implicazioni sociali, dei problemi giovanili e della incomunicabilità fra due generazioni.

Negli **anni Sessanta**, con gli omicidi dei fratelli Kennedy e di Martin Luther King, l'esplosione del problema razziale, la guerra del Vietnam e la contestazione giovanile, va in crisi il «sogno americano», cioè la speranza in una «libera America» sempre all'avanguardia nel progresso economico e sociale. Tutto questo si riflette nel **cinema-verità**, a ulteriore riprova che i film non sono solo un mezzo d'evasione ma rappresentano anche uno strumento per capire la realtà. Ne è un esempio, nel

1970, *Piccolo grande uomo* di Arthur Penn, uno dei primi film in cui la conquista dei bianchi del grande west è vista dalla parte degli indiani, mettendo in discussione molti dei miti del «classico» cinema americano dei decenni precedenti.

In **Francia** i registi della corrente cinematografica **nouvelle vague** (dal francese, significa «nuova onda») René Claire, Jean-Luc Godard, François Truffaut, Louis Malle e Roger Vadim, fra gli anni Cinquanta e Sessanta dirigono film incentrati soprattutto su temi psicologici e sui problemi giovanili, con forti venature di realismo, anticipando alcuni dei problemi

sociali che esplodono con la contestazione del movimento studentesco del '68.

In generale in questi anni si assiste a un rinnovamento nel modo di fare cinema che assume a volte anche una funzione di **denuncia politica**. I film del greco Constantin Costa-Gavras (*Z. L'orgia del potere*, 1969; *La confessione*, 1970; *L'amerikano*, 1973) dipingono severi affreschi dei metodi repressivi della dittatura, di qualunque tipo essa sia.

Anche in Italia, fra gli anni Sessanta e Settanta, numerosi registi si caratterizzano per l'**impegno politico e sociale** che riguarda ora il potere mafioso in Sicilia (Elio Petri, *A ciascuno il suo*, 1967), ora le collusioni esistenti tra i diversi organi dello Stato e lo sfruttamento edilizio a Napoli (Francesco Rosi, *Le mani sulla città*, 1963), ora aspetti sociali, come il lavoro minorile (Paolo e Vittorio Taviani, *Padre padrone*, 1974).

Negli anni Settanta la prosecuzione del conflitto in Vietnam, la contestazione giovanile, il dilagare della droga e altri problemi sociali e politici che emergono in questo periodo segnano profondamente la società americana. Ne sono la testimonianza alcuni importanti film. Robert Altman con *M.A.S.H.* (1969) racconta in modo ironico e dissacrante la vita di un gruppo misto di personale medico militare in Corea.

Francis Ford Coppola in *Apocalypse Now* (1979) compie una bruciante considerazione sull'imperiali-

▼ Elicotteri americani all'attacco (con la *Cavalcata delle Walkirie* di Wagner come musica di sottofondo): è una delle scene «storiche» di *Apocalypse now* di Francis Ford Coppola.



▲ Una scena tratta da *I 400 colpi* del regista francese della nouvelle vague François Truffaut.

simo USA e sulla tensione distruttiva della civiltà occidentale.

Alan Pakula nel 1976 in *Tutti gli uomini del presidente* descrive il grave scandalo politico Watergate e le indagini che portano a scoprire le responsabilità del presidente Nixon nella vicenda, facendo emergere una profonda diffidenza nelle istituzioni.

Martin Scorsese con *Taxi Driver* (1976) analizza le disperate vicende di un ventiseienne ex marine, solo e depresso, che vive in modo alienante il degrado morale del mondo che lo circonda e compie un'allucinante ecatombe finale, diventando suo malgrado eroe di quell'umanità da lui disprezzata.

Sono opere che testimoniano la forte ripresa del cinema statunitense, nel quale si riversano nuovamente ingenti capitali finanziari.





▲ John Travolta e Samuel L. Jackson, interpretano due killer in *Pulp fiction* del regista Quentin Tarantino.

Fra gli anni Settanta e Ottanta si afferma una nuova generazione di registi, alcuni dei quali provengono da esperienze televisive, come George Lucas, artefice del famosissimo *Guerre stellari*, e Woody Allen, autore di un copioso numero di film che, sotto un velo di divertente ironia, offre un'immagine nevrotica e cerebrale dell'uomo moderno, quasi sempre timido e involuto, psicologicamente insicuro.

Brian De Palma produce nel 1987 *Gli intoccabili*, dramma poliziesco ambientato nella Chicago degli anni del proibizionismo, i cui integerrimi protagonisti osano opporsi alla banda di Al Capone.

Ridley Scott è autore nel 1982 del film-culto di fantascienza *Blade Runner* che esplora temi profondi come la paura della morte e l'aspirazione all'immortalità.

Oliver Stone produce il durissimo *Platoon*, sulla guerra in Vietnam, e l'interrogativo *JFK. Un caso ancora aperto*, sull'omicidio del presidente Kennedy, che prende in considerazione la tesi di un complotto in cui sono implicati mafia, CIA, servizi segreti e governo americano.

Quentin Tarantino nel 1994 scandalizza con *Pulp Fiction*, film molto violento in cui la cronologia frammentata della storia ricalca la frammentazione della realtà.

Un caso a sé è il geniale Steven Spielberg che ad ogni film fa centro con successi strepitosi: *Lo squalo*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, *I predatori dell'arca perduta*, *E.T.*, *Jurassic Park* e infine i due impegnati e premiatissimi *Schindler's List* e *Salvate il soldato Ryan*.

In generale, questi nuovi registi americani fanno tesoro delle esperienze maturate nel corso degli anni dal cinema europeo e internazionale, recuperando contemporaneamente la grande tradizione spettacolare del cinema hollywoodiano. Essi ripropongono gli intrecci, le trame, le recitazioni, le scenografie

dei vecchi generi classici, in particolare

nel filone avventuroso, fantascientifico, eroico, rivisitandoli con salutare ironia e arricchendo i loro film con spettacolari effetti speciali e con l'impiego di sofisticate tecniche elettroniche e computerizzate.

In Italia, per alcuni decenni il cinema inteso come industria dello spettacolo attraversa una profonda crisi. Tra il 1970 e il 1980 il calo di pubblico nelle sale cinematografiche italiane è del 50%, fino a toccare il fondo nel 1992, con il minimo storico dei biglietti venduti.

La **crisi di spettatori** è causata dal dilagare dei programmi televisivi e dalla diffusione dei videoregistratori. Inoltre, il **prezzo del biglietto** sale più velocemente dell'inflazione e dell'aumento generale del costo della vita. I film non sono più proiettati fino alla terza visione, quasi tutte le sale cinematografiche diventano di prima visione con biglietti d'entrata a prezzi abbastanza alti.

Intanto si è sviluppato il **mercato dell'home video**, cioè delle videocassette vendute o noleggiate.

Gli spettatori vengono invogliati, con promozioni e cali del prezzo del biglietto d'entrata in determinati giorni infrasettimanali, a frequentare di nuovo i cinema, perché l'industria cinematografica non si può permettere la diminuzione degli introiti, ma questa bufera spazza via molte sale cinematografiche e resistono solo i gestori economicamente più forti. Anche nel resto d'Europa si registrano gli stessi problemi economici.

PROPOSTE DI LAVORO

1 Rispondi alle domande.

- 1 In quale periodo vengono inventati e messi a punto gli apparecchi che segnano le diverse tappe delle importanti ricerche in campo scientifico e tecnico alla base del cosiddetto cinema «scientifico»?
- 2 Dove vengono ufficialmente esposti questi apparecchi?
- 3 Quali sono le due scoperte che sono alla base del cinema come spettacolo? Quando e da chi furono realizzate?
- 4 Chi ha creato il cinema come spettacolo? Quale intuizione ne sta alla base?
- 5 Quali caratteristiche presentano i filmati proiettati da Auguste e Louis Lumière, considerati i primi film della storia del cinema?
- 6 Quale ruolo ricopre Georges Méliès nella storia del cinema?
- 7 Quali sono le caratteristiche del brevissimo western *Assalto al treno* (1903) dell'americano Edwin S. Porter?
- 8 Che cos'è l'inquadratura?
- 9 Descrivi le tecniche cinematografiche dell'angolazione, della dissolvenza, dello stacco.
- 10 Che cos'è un lungometraggio?
- 11 Che cos'è il fenomeno del «divismo»?
- 12 Dove e quando nasce l'industria del cinema?
- 13 Che cosa s'intende per industria del cinema nei primi decenni del Novecento?
- 14 Che cosa s'intende per *studio system*, in quegli stessi anni?
- 15 In che cosa si traduce, negli anni Trenta, la storia del cinema americano?
- 16 Che cosa condiziona, negli anni Trenta, la storia del cinema europeo?
- 17 In Italia che cosa sono i film dei cosiddetti «telefoni bianchi»?
- 18 Quando si sviluppa e che cosa tratta il cinema italiano del neorealismo?
- 19 Quali influssi ha la stagione del neorealismo italiano sulla filmografia americana?
- 20 In Italia negli anni Cinquanta, il periodo d'oro delle sale cinematografiche in termini di incassi, quali temi vengono trattati dai registi? E negli anni Sessanta?
- 21 Quando si afferma la commedia all'italiana con attori come Alberto Sordi, Ugo Tognazzi, Vittorio Gassman, Nino Manfredi che interpretano, in chiave comica e satirica, vizi e virtù della società italiana del tempo?
- 22 Che cosa avviene nel cinema americano degli anni Sessanta?
- 23 In generale fra gli anni Sessanta e Settanta si assiste a un rinnovamento nel modo di fare cinema, più attento ai temi sociali e alle tradizioni culturali dei vari Paesi, che assume a volte anche una funzione di denuncia politica. Quali registi e quali film condannano i metodi repressivi della dittatura? E in Italia che cosa avviene?
- 24 Fra gli anni Settanta e Ottanta in America si afferma una nuova generazione di registi (George Lucas, Woody Allen, Brian De Palma, Ridley Scott, Oliver Stone, Quentin Tarantino, Steven Spielberg). Com'è il loro atteggiamento nei confronti della cinematografia europea ed internazionale?
- 25 In Italia tra il 1970 e il 1980 il calo di pubblico nelle sale cinematografiche italiane è del 50%, fino a toccare il fondo nel 1992, con il minimo storico dei biglietti venduti. Da che cosa è causato questo fenomeno?
- 26 Poiché l'industria cinematografica non può permettersi di diminuire i propri introiti, come vengono invogliati gli spettatori a frequentare le sale cinematografiche?



3.2

Dagli anni della crisi al cinema digitale

La stagione del recupero

Pur essendo vero che nel decennio compreso tra la metà degli anni Ottanta e la metà degli anni Novanta in Italia si compie la crisi dei consumi e continua la sfiducia della critica nei confronti del cinema italiano, è altrettanto innegabile l'esistenza di un fermento vitale, solo a volte visibile, rappresentato da registi ormai arrivati a maturità artistica, che danno ottime prove di sé nei pieni anni Novanta.

Non è un caso infatti che gli anni Ottanta si chiudano e i Novanta si aprano con una serie di **autorevoli affermazioni internazionali del cinema italiano**: ottengono l'Oscar Bernardo Bertolucci nel 1988 con *L'ultimo imperatore*, Giuseppe Tornatore nel 1989 con *Nuovo Cinema Paradiso*, Gabriele Salvatores nel 1992 con *Mediterraneo*. Ricky Tognazzi vince il festival di Berlino con *Ultrà*, Gianni Amelio trionfa a Cannes con *Il ladro di bambini*.

Importanti riconoscimenti vengono tributati anche agli altri registi della nuova generazione: Nanni Moretti, Roberto Benigni, Carlo Verdone, Francesca Archibugi, Carlo Mazzacurati, Silvio Soldini, Giuseppe Piccioni, Marco Risi.

Fondamentale in questa fase è la ritrovata esigenza di **raccontare storie dalla struttura solida**, per cui viene rivalutato il ruolo creativo dello sceneggiatore nel processo di realizzazione del film. Sceneggiatori di grande valore, alcuni dei quali sono anche ottimi scrittori, giocano un ruolo decisivo nello sforzo di ridefinire professionalmente l'aspetto del cinema italiano a cavallo degli anni Novanta e oltre: in pochi anni vengono così ridati talento e dignità a un racconto cinematografico che sembrava essersi adeguato all'esempio della televisione. L'operativo **sodalizio stabilitosi tra sceneggiatore e regista** porta a cercare, in ogni storia da rac-



◀ Gli attori Donald Sutherland, Gérard Depardieu e Robert De Niro sul set di Novecento, film di Bernardo Bertolucci.

contare, una nuova coscienza etica e a tendere, nello stesso tempo, alla realizzazione di un cinema «medio», affinché sia raggiunto e interessato un ampio pubblico.

Vengono proposti contenuti che riguardano non solo le esperienze del mondo dell'autore e la crisi dell'io del protagonista, ma anche lo smarrimento di mentalità e culture diverse, la difficile modificazione di rapporti e assestamenti economici, culturali, ideologici, affettivi e comunicativi di una realtà in continua evoluzione.

I due film di Gianni Amelio, *Il ladro di bambini* e *Lamerica*, rappresentano per il nuovo cinema italiano di fine secolo **un possibile modello da studiare** e da seguire, perché entrambi raccontano un viaggio di iniziazione, di purificazione e di metamorfosi. Nel primo la discesa lungo la

Penisola del giovane carabiniere e dei due bambini che egli accompagna, mostra un paesaggio degradato in modo indifferenziato, ma nello stesso tempo rappresenta per i due piccoli la riappropriazione dell'infanzia strappata da un mondo adulto corrotto e impietoso.

Nel secondo lo spostamento di poche centinaia di chilometri (dall'Italia all'Albania), diventa un salto temporale all'indietro, in un mondo quasi primitivo dove corruzione e indifferenza segnano brutalmente la vita del protagonista, che, lasciandosi alle spalle rovine ideologiche e morali, ricomincia da capo con un viaggio di speranza, non privo però di incognite.



◀ Il manifesto italiano del film di Gianni Amelio *Il ladro di bambini*.

Cinema italiano. Chi l'ha visto?

Nonostante le voci di catastrofismo che danno il cinema italiano condannato a un coma irreversibile, tuttavia all'inizio del Duemila prosegue la lenta ripresa iniziata negli anni Novanta, riscontrabile sia nei biglietti venduti, sia nel fatto che per la prima volta i film italiani incassano più di quelli stranieri, sia nel costante assorbimento della produzione cinematografica da parte di altri canali: il circuito televisivo, il mercato delle videocassette, le pay-tv ecc.

Tuttavia il cinema italiano è condizionato da diversi temibili elementi, tre dei quali appaiono i più preoccupanti.

- Il primo è che il pubblico non si rispecchia più nel cinema nazionale. Per anni questo pubblico è stato dipendente dalla grandiosità hollywoodiana, ora dipende da una visione televisiva del cinema per cui ha perso sia la tradizione sia la cultura cinematografica.
- Il secondo elemento è che il cinema italiano negli ultimi decenni *ha operato per distruggere quel pa-*

trimonio di creatività e di saperi artigianali che sembrava essere una delle sue armi vincenti, uno degli elementi della sua identità (G. P. Brunetta).

- Il terzo elemento è che alla cinematografia italiana manca un rapporto produttivo con il mondo nazionale e internazionale dei media, dentro il quale trovare un'adeguata collocazione.

Ma è anche vero che dietro alla cinematografia italiana c'è una politica televisiva di tipo competitivo, che molti, troppi film non sono sostenuti da un lancio appropriato e che, da ultimo, non vengono collocati dai distributori in sale confacenti alla loro valorizzazione.

Allora, che cosa rimane da fare? Probabilmente solo accontentarsi di avanzare a piccoli passi e rendersi conto che, in termini di mercato, *siamo un piccolo cinema per cui lasciamo stare i sogni di gloria e accettiamo i nostri limiti come un incentivo, concentriamoci nel fare bene con poco* (A. Aprà).

Effetti speciali e cinema digitali

Nel suo film *Jurassic Park* (1993), vincitore degli Oscar per il sonoro, gli effetti speciali sonori e gli effetti speciali visivi, Steven Spielberg ha usato quattro squadre di esperti della IL&M, azienda leader nel settore degli effetti speciali. Lavorando per dieci mesi e ottenendo sessanta scene in computer grafica, i tecnici della IL&M hanno «creato» dei dinosauri che si rapportano in modo del tutto naturale con l'ambiente. Inoltre, in alcune riprese, i dinosauri digitali sono stati integrati con robot e modellini miniaturizzati.

Grazie alle **tecnologie digitali** diventa quindi possibile ricreare al computer persone, animali, oggetti, ambienti, situazioni, curati nei minimi particolari.

Quali **incognite** possono nascere dal cinema digitale per il potenziamento dei dispositivi analogici, impiegati nella creazione di effetti speciali?

- Prima di tutto, se è vero che i *visual effects*, gli effetti speciali, sono ormai diventati una realtà imprescindibile all'evolversi dell'industria cinematografica, è tuttavia indubbio che la tecnologia diventa non più un accessorio della narrazione, ma **parte integrante della trama**, provocando una nuova definizione dei criteri dell'organizzazione, della ripresa e del montaggio di qualunque film e cambiando di conseguenza la graduatoria dei ruoli di chi ci lavora. Infatti **il regista non è più creatore assoluto della sua opera**, perchè ha bisogno dell'aiuto di un gruppo di esperti che collaborino con lui a concretizzare le sue

idee, per cui «il gruppo» condivide fattivamente l'esperienza creatrice del regista, in un rapporto di reciproca funzionalità operativa.

- In secondo luogo esiste il pericolo che **la forma filmica sovrasti il contenuto**, snaturando il tessuto narrativo e la sua capacità di coinvolgimento, poiché viene a prevalere l'attrazione esercitata dagli stimoli visivi e sonori. La possibilità di manipolare le immagini e contaminarle con altre forme espressive offre certamente nuove risorse creative ma pone allo spettatore il problema della corretta comprensione del testo filmico e dell'esatta definizione della sua natura, se sia *factual* o *fictional* (realistica o romanzata).

Tuttavia il cinema digitale appare un'evoluzione tanto naturale quanto imprescindibile del cinema tradizionale, a cui, con una vera rivoluzione, fa abbandonare il suo elemento base e il suo simbolo: la pellicola.

I filmati in un prossimo futuro verranno normalmente effettuati tramite videocamere e proiettori digitali. L'enorme quantità di dati generati e utilizzati con questa nuova applicazione sarà poi compressa in un file simile a quelli presenti nei normali computer. Il film digitale così ottenuto arriverà al cinema su supporto digitale o via satellite, verrà decriptato e scaricato sul disco fisso di un potente server centrale, quindi, attraverso un lettore simile a quelli usati abitualmente, sarà trasmesso ad un **proiettore** digitale che lo riprodurrà sullo schermo in altissima definizione. La rivoluzione del digitale non è semplicemente un fatto tecnologico, diventa un'emozione perché l'immagine possiede una nitidezza e brillantezza particolari, enormemente superiori a quelli finora offerti dalla pellicola. E la fedeltà del suono è altissima. Inoltre la proiezione digitale non ha i difetti insiti nella pellicola attualmente in uso: grana, sfocatura, rigatura, opacità...

Nel cinema italiano Gabriele Salvatores ha applicato le tecniche digitali al suo film *Nirvana* e nella cinematografia straniera gli esempi non si contano, ma certamente il colossale *Titanic* ne offre una dimostrazione superlativa.

♦ Effetti speciali frutto di elaborate tecniche digitali in una scena di *Matrix* del 1999, primo film della trilogia dei fratelli Wachowski.



Digital Domain¹

«Riduci pure del dieci per cento le dimensioni dei rimorchiatori» suggerisce Cameron² al modellista. «Nessuno ci contesterà le dimensioni e la nave apparirà ancor più grande mentre salpa maestosamente da Southampton.»³ [...]

«La tecnologia digitale ci consente di ricorrere alla ripresa di modellini in un modo del tutto nuovo» spiega Jon Landau.⁴ «I movimenti dell'acqua purtroppo non si possono miniaturizzare affinché non stridano coi modellini. In passato, il trucco consisteva nel girare tutto al rallentatore, cosa che trasformava semplici increspature in grandi onde e dava al modellino una maggiore "corposità", ma i risultati non sono mai stati molto convincenti.» Cameron è convinto che l'occhio recepisca subito il trucco, anche se non ne conosce i meccanismi, e fa tutto il possibile per eliminare dalle scene la sensazione di «irrealtà». [...] «In questo film» dice Landau, «abbiamo messo il modello intatto del *Titanic* su un piccolo set con uno sfondo verde e abbiamo ripreso la scena con una macchina a velocità regolata. Poi abbiamo elaborato al computer le immagini dell'oceano, riducendole alle proporzioni volute, e tutto è andato alla perfezione.» [...] Per creare l'illusione che l'acqua fosse solcata dall'enorme scafo del transatlantico non è stata un'impresa semplice, e spesso l'elaborazione di singoli fotogrammi ha richiesto ore di lavoro. Ma il risultato ha premiato questi sforzi. Il *Titanic* avanza fendendo le gelide acque dell'impetoso Atlantico, i ponti affollati di passeggeri e membri dell'equipaggio. [...] «L'acqua è straordinaria» aggiunge Landau, «ma ancor più eccezionale è l'aggiunta, in queste riprese, del modellino, delle figure umane generate col computer.»

«L'illusione è quasi perfetta» dice orgogliosamente Rob Legato, supervisore degli effetti speciali, mentre osserva una ripresa in fase di elaborazione. «Abbiamo mostrato una sequenza a esperti di effetti speciali chiedendo loro quali erano persone vere e quali no. Tutti hanno esitato, indicando questo o quell'altro. Naturalmente noi siamo rimasti molto soddisfatti perché tutte le figure umane erano simulazioni.» La tecnologia che permette di registrare ed elaborare i movimenti è da tempo in uso, come lo è il processo di ricreazione digitalizzata di volti e corpi. [...] Ma accoppiare questi strumenti per popolare dei modellini con esseri umani generati al computer (inclusi alcuni attori principali) è una cosa del tutto innovativa.

In un piccolo studio quasi buio, degli attori che indossano una calzamaglia nera su cui viene applicata una serie di palline simili a quelle da ping pong che servono da punti di riferimento compiono svariate azioni che vengono riprese da una serie di cineprese sensibili agli infrarossi: salgono una scala e salutano con la mano; cercano di frenare la caduta sul ponte inclinato, e così via. Tutti i minimi particolari dei mo-

note

1 ► Digital Domain: azienda nel settore degli effetti speciali che si è fatta un nome per la sua abilità di creare effetti speciali che non sembrano tali, come l'iperrealismo di *Apollo 13*.

2 ► Cameron: è James Cameron, il regista del film *Titanic*.

3 ► Southampton: porto della costa meridionale del Regno Unito.

4 ► Jon Landau: è il direttore di produzione del film.



▲ Il bacio tra i due protagonisti di *Titanic*, interpretati da Leonardo DiCaprio e Kate Winslet, avviene sulla prua del transatlantico grazie agli effetti speciali.

tuirà la base del loro lavoro. «Usando come base riprese di cadute da una modesta altezza di dodici metri, la *Digital Domain* creerà figure digitalizzate che cadono da più di sessanta metri, sbattendo contro degli ostacoli. Ogni settore ha la sua specializzazione, ma lavorare insieme ci permette di estendere al massimo la gamma delle possibilità.»

«Questo film vuole soprattutto comunicare l'esperienza di "essere stati lì", mentre il *Titanic* affondava. Questo è l'intento» spiega Cameron. «E abbiamo usato tutti questi complessi effetti [...] per creare momenti capaci di suscitare una reazione emotiva. La tecnologia, di per sé, deve restare invisibile.»

Benché ami avvalersi delle tecnologie più innovative, Cameron sa anche a che punto fermarsi. Non ha voluto rischiare di sciupare un momento molto toccante impiegando immagini digitalizzate di Kate e Leo. Ha preferito posizionare gli attori sulla prua della nave che avanza su uno sfondo verde e vuoto. Il loro abbraccio è fotografato da una macchina a velocità controllata. (La scena è stata originariamente ripresa col modellino in scala 1 a 20, e poi è stata ingrandita per fotografare gli attori.) Mentre tutto il contesto è artificiale, il bacio dei due attori è reale.

«È pericoloso far recitare gli attori in una struttura creata per gli effetti speciali prima che abbiano avuto la possibilità di entrare nello spirito della scena» osserva Cameron. «Si corre il rischio di perdere tutte le sottigliezze espressive di cui un bravo attore è capace nelle circostanze appropriate. Ho sempre ritenuto preferibile girare prima la situazione reale per dare all'attore un contesto più favorevole. Kate e Leo si sono baciati a prua, quindici metri sopra l'oceano, e hanno sentito il vento nei capelli. Sanno dove sono sia fisicamente che emotivamente, e questo dà vitalità alla scena.»

vimenti del corpo umano vengono registrati nell'illimitato spazio virtuale del computer, e questo permette di rendere del tutto realistiche le figure digitalizzate... una sorta di Frankenstein su un dischetto. [...]

Alla *Don Pennington Inc.* è stata commissionata la costruzione di un modello speciale della poppa, lungo venti metri, che poteva ripetutamente spezzarsi in due e venire immerso nell'acqua. Il supervisore agli effetti digitalizzati Mark Lasoff e la sua équipe devono adesso affrontare il compito di popolare il modellino con «vittime» generate al computer, e, col contributo di vari settori della produzione, stanno mettendo insieme un archivio di volti, corpi e movimenti che costituirà la base del loro lavoro.

PROPOSTE DI LAVORO

- 1** Sviluppa narrativamente gli spunti sotto elencati dividendoli in sequenze cinematografiche che dovranno essere caratterizzate da un'attenta precisazione delle situazioni, da un'accurata ambientazione, da riflessioni e battute di dialogo.

*Conclusa la settimana di lavoro, Luca uscì dall'ufficio.
 Rimase imbottigliato con la macchina nel traffico.
 Arrivò a casa.
 A casa si mise in ghingheri.
 Andò a prendere la sua fidanzata Anna con l'automobile.
 Andò con Anna al ristorante.
 Luca e Anna iniziarono a mangiare.
 Furono interrotti dall'arrivo di due coppie, amici di Anna.
 Gli amici di Anna cenarono con loro.
 Dopo la cena decisero di andare tutti insieme al cinema.
 Le tre coppie uscirono dal ristorante.
 Vicino al ristorante i giovani furono aggrediti da due malviventi.
 Anna si oppose al furto della collana di perle appartenuta alla sua bisnonna.
 Dal ristorante un cameriere vide l'accaduto.
 Accorse in aiuto armato di pistola.
 I due ladri spararono al cameriere.
 Il cameriere fu colpito a una spalla.
 Il cameriere riuscì a sparare ai ladri.
 Un ladro cadde a terra ferito.
 L'altro ladro scappò.
 Arrivò la polizia.
 Il ladro ferito fu arrestato.
 I giovani assaliti dai ladri ricompensarono il cameriere con un dono in denaro.
 La sera stessa fu arrestato anche il secondo ladro.
 Il giorno dopo i giornali riportarono l'accaduto.*

- 2** Prosegui la sequenza dialogata che ti è presentata, quindi termina l'azione nel modo che ritieni più opportuno, con altre due sequenze.

Salotto. La mamma sta leggendo il giornale. Entra Silvia. Suona il telefono. Silvia risponde, parlando piano nel microfono, che depone subito.

Mamma
 Chi era?

Silvia
 Era Sara. Mi ha chiesto di andare al cinema con lei questa sera.

Mamma
 E tu?

Silvia
 Ho accettato, naturalmente.

Mamma
 Ho visto la madre di Sara a mezzogiorno.

Silvia
 E allora?

La mamma abbassa del tutto il giornale e guarda Silvia.



3.3

Come si «fa» un film

Di che materia è fatto un film? Di narrazione

Come le parole concorrono a formare un racconto, di qualunque genere esso sia, composto di fatti, emozioni e sensazioni, allo stesso modo si può affermare che i diversi elementi della particolare «grammatica» del cinema vengono utilizzati per raccontare storie da colui che organizza il discorso cinematografico, il regista. Ma una buona storia cinematografica non può esistere senza una buona sceneggiatura, considerata coautrice del film a pieno titolo.

In realtà, la realizzazione di un film prevede un lavo-

ro di équipe molto complesso, nel quale i diversi ruoli di chi ci lavora ora si alternano ora si fondono sotto la guida del regista il quale cerca di creare quella miscela dinamica che forma lo spettacolo cinematografico e che tiene inchiodato lo spettatore alla sedia.

Due scrittori e sceneggiatori di cinema, nonché docenti del Centro Sperimentale di Cinematografia, Lucio Battistrada e Massimo Felisatti illustrano come si fabbrica un film e i compiti del regista.

Quelli che fanno un film

Il film è una merce che viene fabbricata con costi di produzione molto elevati e che successivamente viene «venduta» agli spettatori o nelle sale cinematografiche o nelle reti televisive. Gli spettatori nel primo caso pagano il biglietto d'ingresso, nel secondo un canone annuale; in altri casi è la pubblicità a sostenere l'onere della programmazione.

La merce-film viene fabbricata da quella sorta di bottega artigiana che è la **troupe** cinematografica. Abituamente la «bottega» lavora su commissione.

La realtà del fenomeno cinematografico di solito non è correttamente individuata dalla stampa. Da una parte i rotocalchi tendono a divizzare certi attori; dall'altra i critici tendono a divizzare i registi. In questo modo vengono trascurati i dati materiali, il contesto economico-sociale in cui la bottega artigiana agisce e sfugge il carattere oggettivo, quasi costrittivo, della serie sociale, del quadro storico specifico, in cui l'attività della bottega s'inserisce.

Ogni pezzo-spettacolo (film, telefilm, programma TV ecc.) è fatto a più mani, con gli apporti creativi e decisivi degli scrittori, dello scenografo, degli attori, dell'operatore, del musicista, del costumista, del produttore. Attraverso questi contributi il pezzo viene strutturato in un certo modo, assume una sua «forma» finale.

Accettando le suddivisioni tradizionali si possono elencare cinque fasi di fabbricazione di un film.

1. Attività concettuale e scritta

Individuazione dell'argomento, stesura del **soggetto** e del **trattamento**. Redazione del **copione** o «**sceneggiatura**».

2. Preparazione

- Analisi della sceneggiatura con elencazione dei vari fabbisogni: tanti attori, tante comparse; oppure automobili, pistole, mitra, uno yacht, aerei o elicotteri, tutti gli ambienti **interni** col loro arredamento e tutti gli ambienti **esterni** necessari eventualmente da adattare... insomma tutto quello che si dovrà vedere poi sullo schermo;
- previsione della durata delle riprese e piano di lavorazione; piano finanziario preventivo ed eventuale copertura dei costi;
- ricerca, provini e scelta degli interpreti;
- disegni e prove dei costumi, trucco e acconciature;
- ricerca dei luoghi dove si effettueranno le riprese; disegni e impostazione delle scenografie per ambienti da costruire in **teatro di posa** o in esterno o da adattare in ambienti reali; disegni e ricerca del materiale di arredamento; eventuali prove per effetti speciali (modellini, trucchi, sovrimpressioni e «trasparenti», ecc...).

3. Riprese

È la fase più importante: vi si creano tutte le immagini e le azioni. A ogni inquadratura si batte un ciak. A volte le scene si devono ripetere perché qualcosa non funziona a dovere, nella recitazione, nella fotografia, o il regista non è convinto. Capita che si debba girare anche un numero molto alto di ciak; difficilmente il regista dice: «buona la prima». In ogni caso ne girerà una seconda per sicurezza. Si registrano i dialoghi che possono essere in **presa diretta**, o servire da colonna guida per il successivo doppiaggio.

▼ La ripresa di una scena per un film di guerra: l'operatore è posto dietro al mitragliere e filma esattamente ciò che il militare «vede».



4. Montaggio

A ogni singolo pezzo girato – ogni inquadratura – si attribuisce una lunghezza. In questa fase si ottiene il ritmo generale del film. Più si taglia e si riduce un'inquadratura all'essenziale, più il ritmo sarà veloce.

5. Sincronizzazione o sonorizzazione

- Si doppiano i dialoghi, sia quelli previsti sia quelli che, in presa diretta, risultano «sporchi» da rumori o comunque imperfetti;
- registrazione degli effetti (rumori di ambiente);
- incisione della musica;
- *mixage*, cioè fusione in una sola banda sonora delle tre bande di cui sopra (dialoghi, musica, rumori).

Il compito fondamentale del regista consiste nel preparare e dirigere le riprese. Nel sistema hollywoodiano il ruolo del regista è spesso subordinato a quello del produttore (*producer*); ma anche nelle piccole e medie imprese italiane ed europee i registi vengono inseriti dopo, per la preparazione e per le riprese del film, poggiando tutto il peso dell'iniziativa non sul nome dell'autore ma sul prestigio degli interpreti, i cosiddetti divi.

Il regista autore invece partecipa a tutte e cinque le fasi di cui abbiamo parlato: a cominciare quindi dalla scelta del soggetto e dalla stesura della sceneggiatura.

Ovviamente dirige la preparazione e le riprese del film. Effettua, con la collaborazione dei tecnici specializzati, il montaggio e la **sincronizzazione**.

Talvolta il lavoro del regista consiste soltanto nel controllo: però i collaboratori agiscono sempre secondo le sue indicazioni, perché è lui il «direttore d'orchestra», quello che deve dare al film un clima e un gusto unitario. È lui quindi che per ultimo compie le scelte fondamentali e prende le decisioni definitive. Sul set il regista, attraverso l'inquadratura, sceglie e compone le immagini. L'inquadratura, fotografica e cinematografica, opera ovviamente sulla realtà una certa selezione.

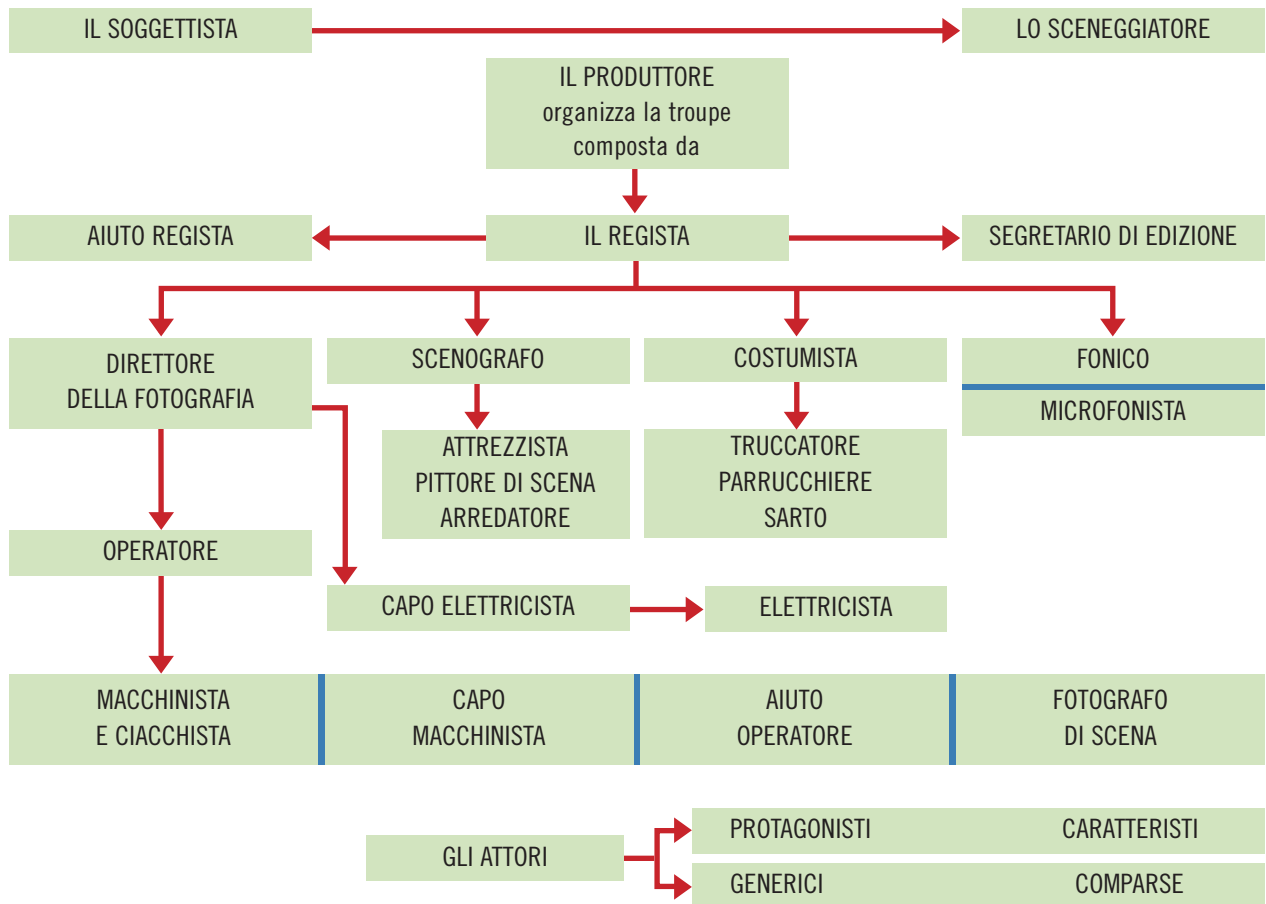
Si dice che il dramma dei registi esordienti o di poco talento è sempre quello di dove piazzare la macchina da presa. L'obiettivo ha un angolo di visuale molto ridotto rispetto a quello dell'occhio umano. Il mezzo tecnico è limitato rispetto alla realtà. Il regista, attraverso l'inquadratura (a seconda, cioè, di dove farà piazzare la macchina da presa o la telecamera) sceglie e compone le immagini.

Esistono lenti di varia ampiezza visuale e di varie lunghezze focali: il regista, con l'uso degli obiettivi, non soltanto seleziona la realtà fisica ma può alterarla e modificarla, dare cioè una sua visione della realtà. Ad esempio l'uso di obiettivi a lungo fuoco, «schiacciando» e sfumando le prospettive del paesaggio, valorizza la figura umana, il personaggio, inquadrato nell'unico piano focale nitido.

Al contrario, attraverso le limitazioni dell'inquadratura con l'uso di obiettivi appropriati, il regista può isolare e valorizzare immagini che possono acquistare particolari sottolineature e significati assai espressivi ed emblematici.

Nella porzione di spazio reale delimitata dall'inquadratura e alterata dall'obiettivo il regista stabilisce la posizione degli oggetti e dei personaggi; dispone e crea gli eventuali movimenti degli oggetti e inventa le azioni e i comportamenti dei personaggi.

SCHEMA DELLE PERSONE CHE CONCORRONO ALLA REALIZZAZIONE DI UN FILM



Creare azioni e movimenti dei personaggi significa soprattutto dirigere gli attori. Questo è forse il ruolo più delicato del regista durante le riprese. Egli indica o controlla tutti i gesti, le espressioni, i comportamenti degli interpreti. Indica i tempi di recitazione: frasi del dialogo e lunghezza delle pause fra una battuta e l'altra. Come il direttore d'orchestra, il regista coordina le esecuzioni degli attori, e interpreta lo spartito sceneggiatura secondo la sua prospettiva critica e la sua sensibilità.

Naturalmente poi sul set ogni regista si comporta secondo il suo temperamento – ma anche secondo le abitudini.

Negli Stati Uniti il montaggio non viene quasi mai lasciato al regista.

In Italia ci sono registi che fanno ripetere una scena, e se l'attore non capisce il perché e chiede come deve fare può addirittura sentirsi rispondere: «Non lo so. Sei tu l'attore. Sento che così non va». [...]

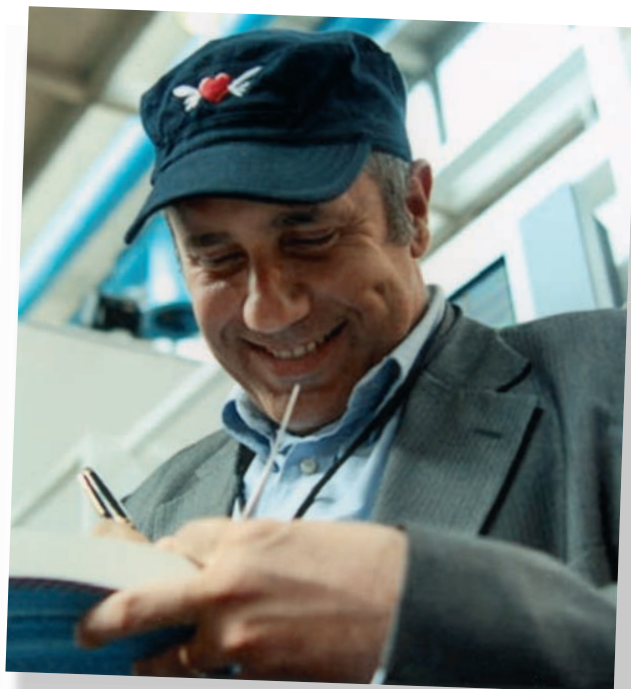
Ci sono registi invece che cercano di far calare l'attore nel personaggio, spiegandoglielo, parlandogliene a lungo (aiutati, quando c'è, da una buona sceneggiatura) e poi una volta che l'attore «è caricato» lo lasciano esprimere liberamente, spesso ottenendo il meglio.

Colui che crea la narrazione: lo sceneggiatore

Il complesso sistema di segni di cui è composto il film rimanda a suggestioni inconscie che fanno apprezzare o meno un'opera cinematografica. **Il film infatti comunica non tanto con quello che viene mostrato sullo schermo quanto con il modo con cui è raffigurato:** la tecnica cinematografica è utilizzata in funzione dell'espressione, per cui necessariamente a una scelta tecnica corrisponde una scelta espressiva. Alla base del fatto che **il cinema non riproduce la realtà ma la deforma**, cioè ne modifica la forma, stanno le scelte del regista ma soprattutto quelle dello sceneggiatore, il primo a dare alla futura immagine filmica una impronta denotativa e connotativa.

Gianni Rondolino, già professore di Storia e Critica del Cinema e Dario Tomasi, docente di Storia del Cinema, ambedue presso l'università di Torino, spiegano l'importanza della sceneggiatura nella lettura che segue.

► Federico Moccia, scrittore e sceneggiatore.



Prima del film c'è un'idea

Prima di un film, delle sue immagini e dei suoi suoni, c'è un'idea. Nel caso di un film narrativo quest'idea è l'idea di una storia, priva ancora delle sue effettive articolazioni, limitata molte volte a una situazione, a un evento, a uno o due personaggi. È l'abbozzo di una storia possibile. Questa idea si deve articolare, precisare, definire. Deve prendere forma, farsi a tutti gli effetti una storia, una storia tuttavia diversa da altre storie, una storia fatta per essere raccontata attraverso delle immagini. È così che nasce una *sceneggiatura*, ovvero una descrizione più o meno precisa, coerente, sistematica, di una serie di eventi, personaggi e dialoghi connessi in qualche modo fra loro.

Possiamo considerare la sceneggiatura come un processo di elaborazione del racconto cinematografico che passa attraverso diversi stadi che vanno dall'idea di partenza alla sceneggiatura vera e propria.

Quali sono questi diversi stadi? Il *soggetto*, innanzitutto, che è la prima manifestazione concreta di un'idea. È un piccolo racconto, uno spunto narrativo, il breve riassunto di qualcosa che ancora non c'è ma che è probabilmente destinato a prendere forma: la storia di un film a venire. È solitamente contenuto in poche righe, al massimo un paio di paginette, eppure, in quanto concreta manifestazione di un'idea, può avere un'esistenza legale, essere di proprietà di qualcuno che può rivendicare i suoi

diritti per un film che da quel soggetto prende spunto. Talvolta, tuttavia, il soggetto ha una mole ben diversa, anche di centinaia e centinaia di pagine. È il caso degli **adattamenti**, di quei film tratti da racconti e romanzi, che non si rifanno così a un'idea originale bensì a un'opera preesistente. Nel corso del processo che porta alla sceneggiatura vera e propria, un soggetto originale dovrà essere articolato e ampliato, mentre un soggetto letterario, salvo il caso di opere particolarmente brevi, sarà sottoposto a un lavoro di contenimento, a una serie di tagli, a un processo di selezione, nonché a un insieme di variazioni che daranno vita a una rilettura personale dell'opera di partenza. In sostanza un soggetto originale si allunga, un soggetto letterario si abbrevia. In entrambi i casi, tuttavia, il soggetto diverrà qualcos'altro.

La fase successiva dell'elaborazione di una sceneggiatura è quella del *trattamento*, in cui «gli spunti narrativi del soggetto vengono sviluppati e approfonditi. La forma è ancora quella letteraria, ma ha acquistato una caratterizzazione narrativamente più definita, più funzionale alla descrizione delle varie scene in cui si articola la vicenda, con un'attenzione all'ambientazione [...] e alla precisazione delle situazioni» (A. Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, p. 163).

La storia è qui tendenzialmente elaborata in qualche decina di pagine, l'intrigo è già articolato, la struttura drammatica ha una sua progressione, i dialoghi sono in parte già abbozzati, ma solitamente in uno stile ancora indiretto.

Al trattamento segue, anche se in alcuni casi i rapporti temporali si invertono, la **scaletta** che «segna la fase del passaggio dal “momento” letterario della storia a quello della costruzione del film» (L. Battistrada, M. Felisatti, *Corso di sceneggiatura*, Sansoni, p. 78). Qui il trattamento è per così dire sezionato, scandito, suddiviso in scene che vengono numerate. Di solito non supera le due paginette e i venti o trenta episodi. La scaletta serve a tenere sott'occhio l'intera storia del film. Battistrada e Felisatti¹ ce ne indicano bene l'utilità: «Possiamo controllarne i ritmi [del film], vedere se l'inizio è lento o anticipa troppo ciò che va invece rivelato più avanti; se a un certo momento della storia c'è una fase di stanca («in questo punto non succede nulla») che va irrobustita con qualcosa di forte, oppure se c'è una eccessiva concentrazione da diluire con una scena di riposo o di passaggio; se un personaggio entra troppo tardi o resta assente dalla storia per troppo tempo; se siamo riusciti a caricare il finale della necessaria tensione» (L. Battistrada, M. Felisatti, *Corso di sceneggiatura*, Sansoni, p. 78).

Trattamento e scaletta interagiscono fra loro dando vita alla *sceneggiatura* in cui sono messe in ordine tutte le scene del film, descritti con cura ambienti, personaggi ed eventi, indicati con precisione i dialoghi. La sceneggiatura subisce poi un'ulteriore fase di elaborazione dando vita a quello che è comunemente chiamato il **découpage** tecnico. Qui le scene vengono divise in singole immagini, dette inquadrature o piani, che a loro volta sono numerate, di esse si indica il contenuto, il punto di vista della cinepresa, la presenza di eventuali **movimenti di macchina** ecc. In questa fase l'elaborazione del regista può essere determinante. Il numero delle indicazioni che possono essere contenute in un *découpage* tecnico è pressoché infinito, di caso in caso queste indicazioni potranno così essere più o meno numerose, più o meno precise. Esiste poi la possibilità di accompagnare al testo scritto di una sceneggiatura delle immagini, ovvero dei disegni che prefigurano quelle che saranno le inquadrature del film, dando così vita a ciò che comunemente si chiama uno *storyboard*.² Nel corso

note

1 ▶ **Battistrada e Felisatti**: sono due scrittori e sceneggiatori di cinema e TV.

2 ▶ **storyboard**: è il disegno delle inquadrature di un film. Alcuni lo definiscono anche «sceneggiatura disegnata». Federico Fellini se ne avvaleva spesso.

► Gli attori Tom Hanks e Melanie Griffith in *Il falò delle vanità*, film di Brian De Palma del 1990 la cui sceneggiatura si basa sul romanzo omonimo di Tom Wolfe.



degli anni Ottanta, questo processo di «illustrazione» della sceneggiatura si è talvolta accompagnato a forme di previsualizzazione elettronica «che consentono di arrivare alla fase della ripresa vera e propria su pellicola avendo già preventivamente verificato molti dei fattori che determinano il risultato finale» (A. Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, p. 168). C'è poi un ultimo senso che va dato al termine di sceneggiatura, quello della *sceneggiatura desunta dalla copia definitiva del film*. In questo caso la sceneggiatura non precede più la lavorazione del film, ma la segue. Il suo autore non è più uno scrittore ma un critico o uno studioso di cinema che a partire da un film già realizzato ne descrive accuratamente le diverse inquadrature e scene, ne riporta i dialoghi, ne indica le soluzioni tecniche al fine di costruire uno strumento che consenta di conoscere e studiare meglio quel determinato film.

Il processo che abbiamo qui disegnato è, a dire il vero, un processo molto astratto; ogni sceneggiatura ha in realtà la sua storia e, nella pratica essa assume spesso forme miste (tra il soggetto e il trattamento, tra il trattamento e la scaletta, tra la scaletta e la sceneggiatura). Ogni sceneggiatore, del resto, ha le proprie idee su come si scrive una sceneggiatura e a ogni idea corrisponde un metodo. L'importanza e le funzioni assunte dalla sceneggiatura variano notevolmente a seconda che ci si collochi nella prospettiva di certi momenti della storia del cinema o di certi suoi autori. Sebbene già nel 1897 una casa di produzione americana, la *Biograph*, avesse assunto un tale Roy L. Mc Cardell perché scrivesse dei soggetti da trasformare in film, è fuori di discussione come sia stato l'avvento del sonoro, col conseguente sviluppo dei dialoghi, a dare un notevole impulso all'«arte della sceneggiatura». Tuttavia ciò non significa che ai tempi del muto non esistessero grandi sceneggiatori. [...]

Proprio per il suo farsi nel corso di un processo di elaborazione che passa attraverso diverse fasi, per il suo assumere forme miste e intermedie, per il suo essere suscettibile di continue variazioni, la sceneggiatura è un oggetto dalla natura estremamente labile. Le parole che la compongono sono destinate a diventare altro, gli eventi che racconta possono continuamente modificarsi, i personaggi cambiare d'aspetto e di carattere. [...]

Paradossalmente una sceneggiatura è ultimata quando le sue funzioni vengono meno, quando cioè quel film per cui era stata pensata e di cui doveva costituire lo scheletro è giunto alla fine della sua lavorazione. Essa ha, come abbiamo visto, un'ultima possibilità di reincarnazione, quella della sceneggiatura desunta dalla copia definitiva [...]. Un'altra caratteristica essenziale della sceneggiatura, che è connessa alla sua dimensione instabile e fluttuante e la differenza da altre forme di scrittura, è il suo darsi in funzione di un film che è essenzialmente fatto di immagini. Scrive lo sceneggiatore Jean-Claude Carrière che la sceneggiatura è «un oggetto effimero: non è concepito per durare, ma per eclissarsi, diventare altro». Proprio perché autore di una forma passeggera, destinata a diventare «un'altra cosa», lo sceneggiatore non cerca solamente delle parole, delle frasi, delle azioni, degli eventi, egli cerca anche – e forse prima di tutto, in ogni caso nel contempo – delle immagini, delle inquadrature, dei suoni particolari, dei rapporti di suoni, dei movimenti di macchina, e un approccio il più preciso e vivo possibile con quel fenomeno così misterioso che è la recitazione degli attori. [...]

Scrivere una sceneggiatura non implica solo porsi problemi di resa espressiva in rapporto alle immagini e ai suoni che verranno, ma anche assumersi delle responsabilità in merito alle concrete possibilità di realizzazione di quel determinato film. La sceneggiatura ha infatti una sua funzionalità pratica, indica i materiali di produzione necessari, i luoghi dove dovranno avvenire le riprese, il numero di attori e comparse da utilizzare, il ricorso o meno a effetti speciali, i tempi necessari alla lavorazione, in una parola il denaro che occorrerà alla realizzazione di quel film. Essa

permette così al produttore di farsi un'idea abbastanza precisa sull'opportunità o meno di finanziare il film e al direttore di produzione di predisporre il piano di lavorazione (in quel giorno si girerà quella determina scena, in quel luogo, con la presenza di quegli attori ecc.).

Una cosa risulta evidente: la stesura di una sceneggiatura non è tanto un momento a sé della lavorazione di un film, quanto piuttosto un lungo percorso che precede questa lavorazione, la accompagna e addirittura, nel caso della sceneggiatura desunta, la segue. Scrivere una sceneggiatura diventa così porsi inevitabilmente dei problemi di messa in scena e di montaggio. Nel contempo scrivere una sceneggiatura è già articolare quello che sarà il racconto del film, quel racconto che prenderà vita davanti ai nostri occhi di spettatori attraverso delle immagini e dei suoni.

▼ Inquadratura dalla sequenza del ballo nel film *Il Gattopardo* di Luchino Visconti, tratto dal romanzo omonimo di Giuseppe Tomasi di Lampedusa.



I principi basilari della visione

La camera oscura

Viene chiamato **camera oscura** uno spazio chiuso nel quale la luce può penetrare esclusivamente attraverso un foro («foro stenopeico»), oppure attraverso un sistema ottico («**obiettivo**»). L'incrociarsi dei raggi di luce provenienti da persone, oggetti, edifici, provoca la proiezione sulla parete opposta al foro di quelle immagini, ma rovesciate. Si denomina in questo modo lo spazio buio interno alle cineprese e alle macchine fotografiche, in cui la pellicola viene esposta alla luce. Nella camera oscura l'immagine risulta tanto più definita (ma meno luminosa) quanto minore è il diametro del foro. Successivamente, al posto del foro delle camere oscure, furono collocate delle lenti.

Intorno al 1820 si arrivò a fissare in maniera duratura su una superficie l'immagine della camera oscura. Era l'inizio della fotografia. Dopo il 1880 si inventarono una serie di apparecchi che scattavano fotografie in rapida successione.

Cinepresa, pellicola, proiettore

Sono i tre elementi fondamentali per le due fasi in cui si divide la tecnica cinematografica: la «ripresa» (cioè la «cattura») delle immagini con una cinepresa e la successiva proiezione sullo schermo. Fissare e proiettare su uno schermo una serie di immagini in movimento: questa è l'essenza del cinema dal punto di vista della tecnologia.

La **macchina da presa** (o cinecamera, o cinepresa) è essenzialmente una macchina fotografica che possiede un dispositivo automatico di trascinamento a scatti della pellicola cinematografica (un nastro o film di celluloidi); essa, durante le riprese delle singole immagini (fotogrammi), rimane impressionata a intervalli regolari in rapida successione (di solito a 24 fotogrammi al secondo). La **pellicola** viene poi sviluppata e, con il **proiettore**, le immagini impresse nella pellicola vengono trasmesse su uno schermo ad una velocità tale da permettere al nostro occhio di **percepire in movimento**, generando nello spettatore l'illusione che le immagini fissate nei fotogrammi si muovano sullo schermo.

Effetto stroboscopico

È l'effetto ottico che produce la percezione del movimento. Sul fondo dell'occhio umano la retina permet-

te la formazione di immagini che poi sono inviate al nervo ottico. La retina percepisce i fenomeni luminosi al loro inizio e continua a vederli per circa un decimo di secondo anche dopo che sono finiti, pur con intensità luminosa decrescente. La persistenza delle immagini nella retina dell'occhio è verificabile nel momento in cui si spegne la luce in una stanza buia: per una brevissima frazione di tempo, si ha l'impressione di vedere ancora gli oggetti illuminati. Facendo passare davanti agli occhi una serie di almeno dieci immagini al secondo, si ottiene la percezione di un movimento continuo.

La proiezione cinematografica

Il movimento percepito durante la proiezione cinematografica si ottiene mostrando allo spettatore sullo schermo una serie di immagini fisse. Nell'intervallo tra un'immagine e quella successiva la proiezione viene interrotta dall'otturatore. Sullo schermo quindi si avrà un periodo di proiezione luminosa seguita da una periodo di buio. Grazie alla persistenza dei fenomeni luminosi sulla retina, l'occhio non vede gli intervalli di buio e lo schermo gli appare quindi sempre illuminato.



Come si gira un film

Quando sul set tutto è pronto, si dà il via alle riprese con il **ciak**, una tavoletta dove sono segnati i dati relativi all'inquadratura (titolo del film, regista, operatore, numero della ripresa), che viene fotografata dalla macchina da presa all'inizio della scena, in modo da agevolare, in fase di montaggio, il riordino delle varie riprese. Nella parte inferiore o superiore la tavoletta è munita di un'asticella che, battuta contro la tavoletta, produce un rumore (*ciak*) che permette di sincronizzare l'immagine con il sonoro.

Le scene che compongono un film non sono mai girate nell'ordine in cui le vediamo proiettate sullo schermo, in quanto vengono raggruppate e girate secondo criteri di praticità, di comodità ed economicità. Per esempio, possono essere girate prima tutte le scene all'aperto, poi quelle al chiuso, a seconda della stagione, del clima, dell'ora della giornata o delle scenografie da allestire. Oppure l'ordine può dipendere dai materiali e dalle persone a disposizione in un dato periodo, così come da tanti altri fattori tecnici o artistici. Può avvenire quindi che di un film venga girata prima la fine e poi l'inizio, se questo risulta conveniente. In media, si girano 5-10 sequenze al giorno, in quanto ognuna di esse viene rifatta più volte, fino a che non si ottiene quella desiderata dal regista. A volte si gira anche più volte la stessa scena per avere maggiori possibilità di scelta in fase di montaggio.

Un ruolo importante, in questa fase, è ricoperto dalla **segretaria di edizione**, che ha il compito di annotare quello che accade durante le riprese, per poter procedere con ordine e non sbagliare la preparazione delle varie scene. Occorre veramente registrare tutto per non tralasciare dettagli e particolari nelle successive riprese, che devono risultare coerenti con quanto girato in precedenza.

La **cinepresa** è lo strumento principale che ha il regista per narrare la storia del film. Essa viene usata, mossa e manovrata in diversi modi, a seconda delle esigenze espressive che si vogliono soddisfare: **angolazione**, distanza, movimenti.

Tra la cinepresa e il soggetto c'è sempre una **distanza**. Se la distanza è considerevole il soggetto apparirà più piccolo, se la distanza è limitata il soggetto apparirà più grande. Se però viene usato uno «zoom in avanti», il



▲ Il ciak con le indicazioni utili in fase di montaggio.

soggetto apparirà vicino anche se la cinepresa è fisicamente lontana dal soggetto. Per questa ragione lo spazio che separa il soggetto dalla cinepresa si chiama **distanza apparente**. Per rendere più chiara la verifica e l'uso della distanza apparente viene adoperata una terminologia che definisce ogni distanza con un nome. Le inquadrature dove prevale la persona si chiamano **piani** o anche «figure», quelle in cui domina l'am-

▼ La cinepresa e gli operatori su un set cinematografico.



biente si chiamano **campi**. Molte inquadrature sono in realtà «composite» perchè al loro interno si trovano oggetti posti in diverse distanze apparenti.

- **Primissimo piano (PPP)**: il soggetto è ripreso dalla fronte a sotto il mento. Il viso occupa tutta l'inquadratura. Gli occhi si trovano circa sulla linea del primo terzo dell'inquadratura, la bocca sulla linea del secondo terzo. Vengono così messi in evidenza la bocca e gli occhi che creano un forte coinvolgimento.

▼ Primissimo piano per l'attore americano George Clooney.



- **Primo piano (PP)**: il soggetto è ripreso da appena sopra i capelli, fino alle spalle. Anche questa è una inquadratura abbastanza emotiva perché le linee degli occhi e della bocca sono centrali.
- **Piano Medio (PM)**: il soggetto è ripreso dalla cintura a sopra i capelli. Il viso è perfettamente visibile. Questa ripresa viene usata anche quando si vogliono tenere in **campo** due persone contemporaneamente e in modo chiaramente riconoscibile. La figura umana è dominante, ma si colgono anche aspetti essenziali dell'ambiente vicino.
- **Piano Americano (PA)**: il soggetto è ripreso da sopra i capelli sino alle ginocchia. Il soggetto umano è ancora prevalente ma l'ambiente è ben visibile. Non tutte le espressioni del viso sono riconoscibili.
- **Figura Intera (FI)**: il soggetto è ripreso da sopra i capelli fino ai piedi compresi, quindi occupa con la sua statura tutta l'altezza dell'inquadratura. Ambiente e personaggio sono in equilibrio. Come il PM, viene utilizzato per tenere contemporaneamente in campo più persone identificabili dal pubblico.
- **Campo Lungo (CL)**: il soggetto umano è lontano e domina l'ambiente sulla persona. È una inquadratura



▲ Inquadratura in campo lungo.

tura che viene usata per localizzare un'azione. Può essere usata alla fine di una scena per indicare che un'azione è terminata, oppure può introdurre una nuova scena per indicare dove si trovano i personaggi prima che entrino in azione.

- **Campo Lunghissimo (CLL)**: il soggetto ripreso è molto lontano e sono visibili i suoi movimenti nello spazio, ma i suoi gesti non sono chiari. L'ambiente prevale completamente.
- **Campo Totale (CT)** o Totale (tot.): indica un'inquadratura in cui sono ripresi totalmente un ambiente o un gruppo di persone o una persona o un oggetto. In un «totale» non c'è un soggetto in evidenza, ma ci possono essere varie persone collocate a diversa distanza.
- **Dettaglio (dett.)**: indica un'inquadratura in cui un soggetto non è ripreso per intero, ma solo in parte.
- **Particolare (part.)**: indica un'inquadratura che riprende solo una parte del corpo umano. Quando per esempio la bocca occupa l'intera inquadratura si scrive «*particolare della bocca*» e non «*primo piano della bocca*».

▼ Particolare degli occhi sul volto di un'attrice.



Quando viene ripreso un soggetto (persona, oggetto, edificio, ecc.) si sceglie la distanza, ma anche l'**angolazione** di ripresa. In pratica bisogna decidere se si vuole filmare il soggetto dal basso, dall'alto oppure frontalmente o di spalle, ecc. e la scelta non deve essere casuale, perchè ogni diversa angolazione produrrà diversi effetti sul pubblico. Infatti l'angolazione di ripresa rappresenta il punto di vista attraverso il quale lo spettatore vedrà il soggetto. L'angolazione di ripresa può cambiare in senso orizzontale e in senso verticale:

- **in orizzontale:** serve per rappresentare un'atmosfera distesa e tranquilla;
- **obliqua dal basso:** il soggetto che si riprende appare in posizione sopraelevata e ciò determina un'idea di superiorità;
- **obliqua dall'alto:** il soggetto che si riprende appare schiacciato, quindi sembra indifeso o inferiore;
- **in verticale dal basso** (o supina): la ripresa è effettuata puntando da terra la cinepresa verso l'alto;
- **in verticale dall'alto** (o a piombo): la ripresa è effettuata puntando la cinepresa verso il basso in perpendicolare.

Angolazione di ripresa e distanza apparente sono criteri che definiscono l'immagine in movimento (per il

▼ Esempio di inquadratura obliqua dall'alto.



cinema e la televisione), ma anche l'immagine fissa fotografica. I **movimenti di camera** appartengono solo alla cinematografia: si tratta di inquadrature che variano angolazione e/o distanza tra camera e soggetto senza che vi si sia alcuno stacco.

Tradizionalmente i movimenti di camera si dividono in panoramiche e carrellate.

- La **panoramica**, si ha se si fa girare liberamente la macchina fissata sul cavalletto a terra verso l'alto o il basso, a destra e a sinistra o in diagonale;
- La **carrellata**, si ha quando si monta la macchina su un **carrello** e si riprende il soggetto andando avanti o indietro oppure muovendosi lateralmente in parallelo ad esso; oppure quando si installa la cinepresa su un ascensore o una **gru** per effettuare delle riprese in verticale.

▼ La macchina da presa è montata su binari per eseguire la carrellata.



Anche l'**illuminazione** delle scene assume molta importanza nel trasmettere sensazioni ed emozioni. A seconda della posizione delle fonti luminose, si possono avere diversi tipi ed effetti di luce:

- **dall'alto**: non propone effetti particolari e si usa in situazioni tranquille;
- **dal basso**: mette in risalto le sembianze illuminate, con effetti angoscianti nelle scene di terrore e di paura;
- **di fronte**: il soggetto, illuminato frontalmente, risulta appiattito e soverchiato da quello che gli sta intorno, trasmettendo una sensazione di tensione;
- **controluce**: il soggetto viene illuminato da dietro, per cui spicca sullo sfondo, con un effetto inquietante;
- **di taglio**: la luce, che arriva solo da un lato, lascia in ombra una metà della figura, che assume così un aspetto misterioso;
- **diffusa**: si ottiene con più luci incrociate che creano un'atmosfera vivace e allegra.

Ogni scena è costituita da una serie di inquadrature, separate le une dalle altre da **stacchi**. Il metodo con cui l'ultimo **fotogramma** di una inquadratura viene

collegato con il primo della successiva, si chiama **attacco**. Esistono diversi tipi di attacchi:

- con il **campo-controcampo**;
- **sull'asse**;
- per **inquadrature simmetriche e contigue** ecc.

Per esempio, la tecnica del campo-controcampo offre una soluzione filmica intensa, che coinvolge lo spettatore. È articolata in due inquadrature separate e speculari: la prima inquadratura può fare vedere un attore che osserva qualcosa, usando un punto di vista soggettivo, cioè come se si stesse guardando con gli occhi del personaggio (o semi-soggettivo cioè con la macchina da presa collocata in un punto dietro il personaggio in modo da vedere sia lui sia ciò che gli sta davanti); l'inquadratura successiva mostra l'oggetto dello sguardo dell'attore. Lo spettatore compie immediatamente e automaticamente il collegamento spaziale tra i due elementi, soggetto e oggetto.

Questa tecnica viene spesso usata nei dialoghi, in cui si alternano le inquadrature di due personaggi che stanno di fronte l'uno all'altro. Poiché il dialogo viene realizzato con due soggettive (ognuno dei due personaggi guarda in macchina), l'effetto risulta molto incisivo.

- Il set dell'aula di tribunale nel film di Alfred Hitchcock *Il caso Paradine* (1947). Quattro macchine da presa sono puntate contemporaneamente su ciascuno dei personaggi impegnati nell'interrogatorio (gli avvocati, l'imputata, il giudice): in fase di montaggio il sapiente utilizzo di campo e controcampo offrirà allo spettatore l'impressione di un intenso coinvolgimento nell'azione.



Il montaggio, seconda regia

Una volta finite le riprese e sviluppata la pellicola impressionata, con il **montaggio** le inquadrature vanno selezionate e ricomposte secondo l'ordine previsto dalla sceneggiatura.

Sotto l'aspetto tecnico il montaggio è un'operazione che consiste nell'unire un'inquadratura con la successiva. Lo spettatore avverte questa operazione semplicemente come il passaggio da un'immagine A a un'immagine B.

In realtà il montaggio è qualcosa di molto più importante di una semplice operazione tecnica, è il **momento principale della cosiddetta post-produzione** di un film: il materiale «girato» è visionato, analizzato e ricomposto in base ad un progetto narrativo e strutturale e ad esigenze ritmiche ed estetiche, che si concretizza eseguendo tagli e unioni con particolari attrezzature, come la **moviola**, per dilatare o sottrarre il tempo filmico e per manipolare lo spazio.

Il **montatore** e il regista dispongono le singole inquadrature nell'ordine previsto dalla sceneggiatura, segue poi il montaggio del suono che si riferisce alla rielaborazio-

ne dell'audio. Attualmente si va sempre più diffondendo un montaggio che si serve di sistemi video sui quali è stato riversato il materiale girato, oppure viene usato anche un procedimento digitale grazie al quale tutto il materiale girato, o solo le riprese ritenute «buone», viene digitalizzato e memorizzato su *hard disk*.

Questo metodo permette di intervenire facilmente in qualsiasi punto del «girato» senza che sia necessario riavvolgere pellicole in continuazione, come avviene con la moviola, con la quale si «giunta» direttamente con un apposito strumento le immagini una dopo l'altra. Con il procedimento digitale si ha inoltre la possibilità di attuare la correzione del colore, di introdurre gli effetti speciali, di sincronizzare la colonna sonora con maggiore facilità.

Tuttavia non sempre ciò avviene nel modo lineare che si è descritto. Afferma Luigi Chiarini, già critico cine-

▼ Lo studio e la strumentazione digitale per il montaggio e la sincronizzazione di un film.



matografico, docente universitario e regista: *L'azione del film non è quella che si svolge nel teatro di posa sotto il fuoco dei riflettori, ma quella che risulta dal brano di pellicola impressionato. Per questa ragione la medesima inquadratura si gira più volte, riservandosi di scegliere in proiezione quella migliore, più efficace agli effetti unitari del film, sia dal punto di vista della recitazione che da quello della fotografia. Questa scelta viene fatta in sede di montaggio proprio perché il pezzo non deve essere valutato in se stesso, ma secondo la sua funzione nel contesto del film. Il procedere a tale scelta sbrigativamente e con criteri superficiali può essere assai pregiudizievole all'opera, correndo il rischio di gettare fra gli scarti del materiale che poteva rispondere meglio di quello scelto. Nella scelta dei pezzi il montatore dà al regista una collaborazione oltretutto creativa anche di critica, giacché li vede, per non aver partecipato alla realizzazione, con occhio distaccato e senza quell'attaccamento al risultato raggiunto che può avere chi ha compiuto un particolare sforzo appunto per raggiungerlo. [...] Nell'utilizzazione dei pezzi il primo punto di vista che si dovrà tener presente è quello della speditezza, fluidità ed efficacia espressiva del film. Si è parlato a questo proposito di «forbici poetiche» e in effetti in questa sede il regista deve avere*

il coraggio di rinunciare a tutto quel materiale, sia pure bello e interessante in se stesso, che non giova al progresso o all'approfondimento della vicenda. (L. Chiarini, *Arte e tecniche*, Laterza).

Il montaggio «lega» dunque insieme le scene, ma non esistono regole precise sul modo con cui attuare queste relazioni: esse variano in funzione del racconto (tuttavia dipendono molto anche dalla sceneggiatura).

- Il **raccordo tecnico**, cioè come si passa da una inquadratura all'altra, può avvenire per **stacco** (il passaggio è istantaneo), per **dissolvenza** (la dissolvenza è lo sfumare graduale dell'immagine che può avvenire in apertura, cioè all'inizio di una inquadratura, in chiusura, ovvero alla fine di una inquadratura, incrociata, quando una inquadratura si dissolve verso un'altra inquadratura che diventa via via più limpida), oppure per **mascherino**. Il mascherino è una sagoma di forma varia, in celluloidi o vetro, adoperata durante la ripresa per coprire in parte il campo visivo: usata nella macchina da presa serve per ottenere particolari effetti, nel montaggio invece viene utilizzata per ottenere originali passaggi da una scena all'altra.
- Il **raccordo figurativo**, cioè come si passa da una figura all'altra, può essere **continuo**, quando permane la stessa scena o lo stesso soggetto, oppure **discontinuo**, se avviene un cambio di scena o di soggetto.

Il montaggio non esaurisce l'**edizione** di una pellicola, cioè l'insieme delle operazioni che si eseguono su di essa al fine di ottenere la copia definitiva da stampare e riprodurre per la distribuzione alle sale cinematografiche.

Occorre procedere anche al **missaggio**, cioè alla miscelazione nella colonna sonora dei dialoghi, dei rumori e delle musiche, e al **doppiaggio**, che è il lavoro con il quale si sostituisce la voce dell'attore registrata sul set con quella dello stesso o di un'altra persona per migliorare la qualità dei dialoghi, o per tradurre i dialoghi in un'altra lingua oppure per rimpiazzare le voci inadeguate.

◀ Un esempio di dissolvenza tra l'immagine di un volto e quella di un paesaggio.



PROPOSTE DI LAVORO

1 La cinepresa viene usata, mossa e manovrata dal regista in diversi modi, a seconda delle esigenze espressive che vuole raggiungere, usando distanza, angolazione, movimenti. Completa adeguatamente i testi che seguono.

1. Lo spazio che separa il soggetto dalla cinepresa si chiama *distanza apparente*. Per rendere più chiara la verifica e l'uso della *distanza apparente* viene adoperata una terminologia che definisce ogni distanza con un nome.

Le inquadrature dove prevale la persona si chiamano o anche, quelle in cui domina l'ambiente si chiamano

Si ha il *Primo piano* (PP) quando

Si ha il *Piano Medio* (PM) quando

Si ha il *Piano Americano* (PA) quando

Si ha la *Figura Intera* (FI) quando

Si ha il *Campo Lungo* (CL) quando

Si ha il *Campo Lunghissimo* (CLL) quando

Si ha il *Campo Totale* (CT) quando nell'inquadratura sono ripresi totalmente con (oppure no) un gruppo di persone o una persona o un oggetto. Non c'è un soggetto in evidenza, ma ci possono essere varie persone collocate

Il *Dettaglio* (dett.) indica un'inquadratura

Il *Particolare* (part.) indica un'inquadratura

2. Quando viene ripreso un soggetto (persona, oggetto, edificio, ecc.) si sceglie la distanza, ma anche l'angolazione di ripresa, cioè se si vuole filmare il soggetto

L'angolazione di ripresa può essere:

– in orizzontale quando

– obliqua dal basso quando

– obliqua dall'alto quando

– in verticale dal basso (o supina) quando

– in verticale dall'alto (o a piombo) quando

3. Angolazione di ripresa e distanza apparente sono criteri che definiscono l'immagine in movimento, ma anche l'immagine fissa fotografica. I movimenti di camera appartengono solo alla cinematografia perché le inquadrature variano angolazione e/o distanza tra camera e soggetto senza che vi si sia alcuno stacco.

I movimenti di camera si dividono in e

La panoramica, si ha quando

La carrellata, si ha quando

4. Anche l'illuminazione delle scene assume molta importanza e la posizione delle fonti luminose può essere posta:

– dall'alto, quando si propongono

– dal basso, quando si suggeriscono

– di fronte, caso in cui il soggetto così illuminato, risulta

Oppure le fonti luminose possono creare effetti di:

– controluce, se il soggetto

– di taglio, quando la luce, che arriva solo da un lato, lascia in ombra

– di luce diffusa, ottenuta con più luci, che creano un'atmosfera

Il cinema: glossario

Adattamento ■ Rielaborazione di un'opera letteraria o teatrale per attuarne la trasposizione cinematografica.

Angolazione ■ Posizione della *macchina da presa* rispetto al soggetto inquadrato (di spalle, dal basso ecc.).

Animazione, cinema di ■ Genere cinematografico i cui protagonisti sono soggetti inanimati. Oggi per l'animazione delle immagini sono state introdotte particolari tecniche elettroniche.

Attacco ■ È l'inizio di una scena, dopo lo *stacco* dall'*inquadratura* precedente.

Bobina ■ Rotolo di *pellicola* cinematografica (4.000 metri di pellicola corrispondono a 2 ore e 26 minuti di proiezione).

Cameraman ■ Operatore che manovra la *macchina da presa*.

Campo ■ Spazio visivo compreso da una *inquadratura* in cui domina l'ambiente.

Carrellata ■ È la *ripresa* che si ottiene sistemando la *macchina da presa* su un apposito carrello (o un altro tipo di veicolo: gru, auto, ascensore ecc.) e muovendola in orizzontale, in verticale, avanti o indietro rispetto al soggetto.

Carrello ■ È una piattaforma su rotaie o ruote gommate, sulla quale è piazzata la *macchina da presa*. Viene utilizzata per le *riprese* in carrellata.

Cast ■ È il complesso degli attori che interpretano un film.

Ciak ■ Tavoletta di legno nero a strisce bianche, sul-

la quale è incernierata un'asta di legno mobile. Sulla tavoletta sono scritti il titolo del film, il nome del regista, il numero d'ordine della scena e della *sequenza*. All'inizio di ogni *ripresa* la tavoletta viene filmata affinché il montatore possa sapere l'ordine in cui sono state girate le varie *inquadrature* per poi collegarle tra loro. Nello stesso tempo il ciacchista pronuncia a voce alta i dati scritti sulla tavoletta e batte l'asta producendo il tipico *ciak*, rumore che servirà a sincronizzare la *colonna sonora* con quella visiva.

Cinemascope ■ Procedimento ottico che permette di ottenere la proiezione di immagini panoramiche.

Colonna sonora ■ Detta anche banda, pista o traccia sonora, è la parte della *pellicola* sulla quale viene registrato otticamente o magneticamente il sonoro del film. È il risultato del *missaggio* di più colonne separate (dialoghi, musiche, rumori ambientali).

Computer graphics ■ Insieme di tecniche, apparecchiature, programmi che permettono di realizzare immagini sintetiche mediante elaboratore elettronico.

Controcampo ■ Campo di *ripresa* opposto a quello dell'*inquadratura* precedente. Permette di vedere lo stesso soggetto da due punti di vista, serve per passare da un'*inquadratura* a quella successiva ed è una delle forme di attacco.

Controluce ■ È una forma di *ripresa* realizzata ponendo il soggetto tra la *macchina da presa* e la fonte luminosa.

Copione ■ Testo scritto che contiene tutto quanto serve per raccapezzarsi nelle diverse fasi di produzione di un film.

Cortometraggio ■ Film che non supera in genere la durata di trenta minuti.

Credits ■ È l'insieme delle persone che collaborano alla realizzazione tecnica di un film, presentate dai titoli di testa e di coda.

Découpage ■ È una *sceneggiatura* particolareggiata che riporta, per ogni *sequenza*, le indicazioni utili al momento della *ripresa*.

Didascalia ■ È tutto ciò che appare scritto sullo schermo, dai titoli di testa ai sottotitoli stampati sulle pellicole straniere non doppiate. Nel cinema muto la didascalia sostituiva il parlato.

Direttore della fotografia ■ È l'autore della fotografia del film, per cui è suo compito curare l'illuminazione del set e l'esposizione della *pellicola*.

Dissolvenza ■ È l'effetto che consente di far apparire gradualmente un'immagine da un campo buio (assolvenza o dissolvenza «in apertura») o di farla gradualmente sparire fino al totale oscuramento del quadro (dissolvenza «in chiusura»). La dissolvenza è «incrociata» quando a un'immagine che si dissolve se ne sovrappone un'altra che, con la stessa tecnica, si va lentamente formando. Costituisce uno dei modi per passare da un'*inquadratura* all'altra.

Distribuzione ■ È l'organizzazione che, noleggiando il film alle sale cinematografiche, funziona da tramite tra il produttore e l'esercente.

Documentario ■ È un film che ha lo scopo di documentare, mediante immagini, problemi, luoghi, avvenimenti colti nel loro aspetto immediato.

Dolly ■ È uno speciale carrello con un braccio mobile su cui è piazzata la *macchina da presa*. Il braccio non supera i 4 metri di altezza. La gru, molto simile al dolly, può invece superare i 15 metri.

Doppia esposizione ■ O sovraimpressione, è l'esposizione di più *riprese* sullo stesso *fotogramma*.

Doppiaggio ■ Procedimento tecnico, effettuato in studio, mediante il quale la voce degli attori viene sostituita da quella di un attore che di solito fa solo questo lavoro. È anche il procedimento per

cui si sostituisce la colonna parlata in lingua originale con una colonna in altra lingua.

Edizione ■ È la fase finale della lavorazione di un film.

Effetti speciali ■ Sono effetti che si ottengono sia con particolari strumenti di *ripresa*, come filtri, (cioè vetri collocati davanti all'*obiettivo*, che creano per esempio l'effetto notte); sia con interventi sulla frequenza di *ripresa* (accelerazione e rallenti); sia con interventi scenografici, come macchine per riprodurre artificialmente fenomeni atmosferici (come pioggia, neve ecc...); sia con l'uso di modellini in miniatura; sia con tecnologie digitali.

Esterni ■ *Riprese* realizzate all'aperto.

Film ■ È una parola inglese che significa «pellicola»; oggi però lo si usa non tanto per intendere il supporto di celluloidi su cui sono impresse le immagini, quanto per indicare la proiezione cinematografica.

Flash-back ■ Letteralmente significa «lampo all'indietro». Indica l'inserimento di un'azione secondaria destinata a interrompere la successione logica o cronologica della narrazione principale del film.

Flash-forward ■ È una tecnica usata per anticipare avvenimenti futuri rispetto all'azione del film.

Focalizzazione ■ Punto di vista. Corrisponde anche alla «messa a fuoco», cioè alla regolazione dell'*obiettivo* di una *macchina da presa* per ottenere un'immagine nitida.

Fonico ■ Tecnico addetto all'incisione del suono.

Fotogramma ■ Ognuna delle fotografie che la *macchina da presa* scatta ad una velocità costante (24 *fotogrammi* al secondo). Proiettate di seguito determinano il movimento.

Fuori campo ■ Si dice della voce di un attore che parla ma non appare sullo schermo. È molto usata nei documentari. Si dice anche di ciò che non rientra nell'*inquadratura*.

Grandangolare ■ *Obiettivo* che, grazie alla sua lunghezza focale ridotta, comprende una porzione di spazio maggiore dell'usuale.

Gru ■ È una macchina dotata di un braccio snodato che consente di spostare orizzontalmente o verti-

calmente una piattaforma sulla quale stanno la *macchina da presa* e gli operatori. Si possono, in questo modo, combinare gli effetti di carrellata, panoramica e *ripresa aerea*.

Interni ■ *Riprese* realizzate in ambienti chiusi.

Inquadratura ■ Il termine è usato in due diversi significati, uno statico e uno dinamico. Nel primo caso indica il limite entro il quale è racchiusa l'immagine fotografica; nel secondo indica l'insieme delle immagini che compongono una determinata azione *ripresa* senza interruzioni e discontinuità di tempo e spazio (detta anche *piano-sequenza*). Può essere «fissa» o «mobile» (con la *macchina da presa* ferma o in movimento), «oggettiva» o «soggettiva», a seconda che la *macchina da presa* «veda» con gli occhi dell'osservatore o di uno dei protagonisti.

Se l'*inquadratura* è dedicata a una persona o a un oggetto, a seconda della distanza da cui la *macchina da presa* riprende il soggetto, si hanno diversi tipi di *piano* (figura intera, piano americano ecc.). Tenendo conto del rapporto fra i personaggi e l'ambiente in cui sono inseriti, si possono classificare le *inquadrature* in vari tipi di *campo* (campo lunghissimo, campo lungo ecc.).

Location ■ Luogo geografico per girare in esterni. È la contrapposizione del teatro di posa.

Lungometraggio ■ Film che corrisponde circa a un'ora di proiezione.

Macchina da presa ■ O cinepresa, o cinecamera, è una macchina cinematografica che riprende di norma 24 *fotogrammi* al secondo (lo stesso ritmo con cui le immagini verranno proiettate sullo schermo) per mezzo di un dispositivo automatico di trascinamento della *pellicola* impressionata durante la ripresa dei singoli *fotogrammi*.

Master ■ Nastro videomagnetico sul quale è stato fatto il *montaggio* definitivo.

Missaggio ■ O *mixage*, è l'operazione tecnica dalla quale nasce la *colonna sonora* del film, attraverso le combinazioni delle diverse registrazioni (dialoghi, musica, rumori) realizzate in momenti separati, poi riuniti in un'unica banda sonora.

Montaggio ■ Fase intermedia (alla fine delle *riprese*) della preparazione di un film, in cui si com-

pongono nell'ordine voluto le *sequenze* e le *scene* girate in precedenza, scegliendo le *riprese* migliori e collegandole fra loro in modo organico.

Montatore ■ È il tecnico che effettua il *montaggio* del film, di solito insieme al regista.

Movimenti di macchina ■ Sono le diverse possibilità di manovra della cinepresa (panoramica, gru, carrello ecc...).

Moviola ■ Banco di proiezione, dotato di un piccolo schermo, che permette di far scorrere i vari pezzi del film e della *colonna sonora* avanti e indietro o di arrestarsi secondo le necessità su qualunque *fotogramma*. Viene usata per il *montaggio* del film, consentendo le operazioni di taglio, di ricerca e di abbinamento delle *inquadrature* e delle relative registrazioni sonore.

Obiettivo ■ È il sistema di lenti montato sulla cinepresa e sul proiettore, in grado di trasferire sulla *pellicola* o sullo schermo un'immagine nitida.

Panoramica ■ Immagine che si ottiene facendo muovere la *macchina da presa* su se stessa mediante un perno, in una qualunque direzione, in orizzontale o in verticale, e a qualunque velocità.

Passo ■ È la tecnica che permette di riprendere un *fotogramma* alla volta. Sta alla base del cinema di animazione e serve anche per conseguire effetti di accelerazione.

Pellicola ■ Striscia di poliestere su cui viene stesa un'emulsione sensibile alla luce, che registra l'immagine passata attraverso l'*obiettivo*.

Piano ■ Spazio inquadrato dalla *macchina da presa* in riferimento alla figura umana (vedi *inquadratura*).

Piano-sequenza ■ È una *sequenza* formata da un'unica, ininterrotta *inquadratura*, durante la quale la *macchina da presa* compie una serie di movimenti al fine di seguire l'azione senza stacchi.

Play-back ■ È una tecnica di esecuzione del recitato o del cantato in cui l'attore finge di riprodurre vocalmente un brano già registrato in precedenza.

Presa diretta ■ O ripresa diretta, è la registrazione contemporanea e sincronizzata delle immagini (banda visiva) e dei suoni (*colonna sonora*) originari.

Produzione ■ Settore imprenditoriale che si occupa

della realizzazione finanziaria, organizzativa e tecnica di un film. Il termine viene usato anche per indicare sia le *riprese* del film sia l'intero arco di lavorazione.

Profondità di campo ■ È lo spazio entro il quale, con una certa messa a fuoco, le immagini risultano sufficientemente nitide.

Proiettore ■ È l'apparecchio che proietta sullo schermo le immagini in rapida successione, ad una velocità tale da essere percepite in movimento.

Regia ■ È la direzione artistica di un film. La regia comprende in genere la scelta del soggetto, il controllo della *sceneggiatura*, la direzione degli *attori* durante le *riprese*, la predisposizione degli strumenti tecnici necessari alla lavorazione del film, il *montaggio*.

Regista ■ È colui che cura la regia del film, partecipando a tutte le sue fasi, dall'ideazione alla realizzazione.

Riprese ■ Sono le fasi della lavorazione di un film durante le quali vengono filmate le *scene*. Possono svolgersi «in esterni» o «in interni».

Scaletta ■ È la prima fase dell'elaborazione di un soggetto cinematografico, che consiste in uno schema delle presumibili *scene* di un film, disposte nell'ordine in cui appariranno sullo schermo.

Sceneggiatura ■ È un testo comprendente una parte tecnica e una letteraria (dialoghi), su cui si basa la lavorazione del film, eseguito dallo sceneggiatore, che è spesso uno scrittore di fama. Vi sono indicate, scena per scena, le azioni dei personaggi e gli ambienti in cui si svolgono, i dialoghi, i movimenti degli *attori*, il succedersi e le caratteristiche delle *inquadrature*, i dati tecnici sulla distanza del soggetto dalla *macchina da presa* e gli eventuali movimenti di macchina, il sonoro, e quant'altro è necessario per l'esecuzione del film.

Scenografia ■ È l'insieme degli elementi visivi in cui viene ambientata la vicenda, a volte ricostruiti artificialmente.

Segretaria/o di edizione ■ È la diretta collaboratrice del *regista* incaricata di prendere nota di tutto quanto avviene durante le *riprese* (dagli abiti, al

trucco degli attori, all'arredamento) per facilitare i collegamenti (essenziali alla logica continuità del film) tra una scena e quelle successive, girate spesso a distanza di tempo.

Sequenza ■ È il «girato» interposto fra la partenza e l'arresto della *macchina da presa*. Una sequenza di solito è formata da più *inquadrature*.

Set ■ È il luogo in cui si effettuano le *riprese*. Può essere all'aperto (in esterni) o in adeguati spazi chiusi o nei teatri di posa (in interni).

Sincronizzazione ■ Procedimento tecnico mediante il quale il suono viene abbinato all'immagine a cui si riferisce, *fotogramma* per fotogramma, in modo tale che non vi siano discrepanze tra il sonoro e il movimento labiale corrispondente.

Soggetto ■ Idea di partenza e prima fase della *sceneggiatura* di un film, esposta nelle sue linee essenziali.

Sottotitoli ■ Vedi *didascalia*.

Sovrimpressione ■ Contemporanea presenza sullo schermo di due immagini una sull'altra.

Spezzone ■ Segmento di *pellicola* di lunghezza variabile.

Stacco ■ È il passaggio netto, senza sfumature da un'*inquadratura* all'altra o da una scena all'altra, senza movimenti di macchina.

Story-board ■ Espressione grafica della *sceneggiatura* ottenuta con disegni, schizzi, fotografie.

Teatro di posa ■ Edificio specializzato per le *riprese* di un film, dentro il quale gli scenografi costruiscono gli ambienti richiesti per girare il film.

Titoli di testa e di coda ■ Sono le scritte che compaiono sullo schermo all'inizio o alla fine della proiezione e riportano i nomi di tutte le persone che hanno collaborato alla realizzazione del film proiettato.

Trattamento ■ È la fase di passaggio dal soggetto alla *sceneggiatura*. Con esso scene, personaggi e dialoghi, che nel soggetto erano appena delineati, acquistano importanza.

Troupe ■ Comprende tutti coloro che concorrono alla realizzazione di un film.