



SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI

(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)

Via P. S. Mancini, 2 – 00196 - Roma

**TESI DI DIPLOMA
DI
MEDIATORE LINGUISTICO
(Curriculum Interprete e Traduttore)**

**Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al
termine dei Corsi afferenti alla classe delle**

**LAUREE UNIVERSITARIE IN
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

RELATORI:
Prof.ssa Adriana Bisirri

CORRELATORI:
Prof.ssa Maria Nocito
Prof.ssa Luciana Banegas
Prof.ssa Claudia Piemonte

CANDIDATA:
Simona Cantoni

2824

ANNO ACCADEMICO 2020/2021

*“Come ogni altra forma d'arte, il cinema è importante solo se
usato per discutere di quelle cose di cui non vogliamo sentir parlare,
altrimenti è solo uno strumento di vanità.”*

JOÃO COSTA MENEZES

IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

Sommario

SEZIONE ITALIANA	8
INTRODUZIONE	9
CAPITOLO 1 – IL RACCONTO CINEMATOGRAFICO	12
1.1 Cos'è un racconto	12
1.2 La narrazione	13
1.3 Lo spazio del racconto	14
1.4 Il tempo del racconto	16
<i>1.4.1 L'ordine</i>	<i>17</i>
<i>1.4.2 La durata</i>	<i>18</i>
<i>1.4.3 La frequenza</i>	<i>20</i>
1.5 Focalizzazione e ocularizzazione	21
CAPITOLO 2 – IL PROFILMICO	25
2.1 L'ambiente	26
2.2 Ambientazioni virtuali	29
2.3 La luce	30
<i>2.3.1 Qualità</i>	<i>31</i>
<i>2.3.2 Direzione</i>	<i>32</i>
<i>2.3.3 Sorgente</i>	<i>33</i>
2.4 Il colore	33
<i>2.4.1 Rosso</i>	<i>34</i>
<i>2.4.2 Arancione</i>	<i>35</i>
<i>2.4.3 Verde</i>	<i>35</i>
<i>2.4.4 Blu</i>	<i>36</i>
2.5 Il lavoro dell'attore e il linguaggio del corpo	37
CAPITOLO 3 – IL SONORO	41
3.1 Le funzioni della colonna sonora	42
3.2 Il rapporto tra immagine e suono	43
<i>3.2.1 Lo spazio</i>	<i>44</i>
<i>3.2.2 Il tempo</i>	<i>46</i>
3.3 La voce	47

3.4 Il rumore.....	49
3.5 La musica.....	50
CAPITOLO 4 – IL LINGUAGGIO SERIALE	53
4.1 L’evoluzione delle serie	53
4.2 I personaggi	55
4.3 Lo spazio	56
4.4 Strategie narrative	57
4.5 Il tempo dello schermo	58
CONCLUSIONI	59
<i>ENGLISH SECTION.....</i>	<i>60</i>
INTRODUCTION.....	61
CHAPTER 1 – CINEMATIC STORYTELLING	62
1.1 What is storytelling.....	62
1.2 The narrative.....	62
1.3 The space of storytelling	62
1.4 The time of storytelling	63
1.4.1 The order	64
1.4.2 The duration	64
1.4.3 The frequency.....	65
1.5 Focusing and ocularization.....	65
CHAPTER 2 – THE PROFILMIC EVENT	67
2.1 The environment.....	67
2.2 Virtual environments	68
2.3 Lighting.....	68
2.4 Color.....	69
2.5 The actor’s job	70
CHAPTER 3 – THE SOUND.....	72
3.1 The functions of the soundtrack.....	72
3.2 The relationship between image and sound	72

3.2.1 <i>Space</i>	73
3.2.2 <i>Time</i>	73
3.3 Voice.....	74
3.4 Noise.....	75
3.5 Music.....	76
CHAPTER 4 – THE SERIAL LANGUAGE.....	77
4.1 The evolution of TV series.....	77
4.2 The characters.....	78
4.3 Space.....	79
4.4 Narrative strategies.....	79
4.5 Screen time.....	80
CONCLUSION.....	81
<i>SECCIÓN ESPAÑOLA</i>.....	82
INTRODUCCIÓN.....	83
CAPÍTULO 1 – EL CUENTO CINEMATOGRAFICO.....	85
1.1 Qué es un cuento.....	85
1.2 La narración.....	85
1.3 El espacio del cuento.....	85
1.4 El tiempo del cuento.....	86
1.4.1 <i>El orden</i>	87
1.4.2 <i>La duración</i>	87
1.4.3 <i>La frecuencia</i>	88
1.5 Focalización y ocularización.....	89
CAPÍTULO 2 – EL PRE FÍLMICO.....	90
2.1 El entorno.....	90
2.2 Entornos virtuales.....	91
2.3 La luz.....	91
2.4 El color.....	93
2.5 El trabajo del actor.....	94

CAPÍTULO 3 – EL SONIDO	95
3.1 Las funciones de la banda sonora	95
3.2 La relación entre la imagen y el sonido	95
3.2.1 <i>El espacio</i>	96
3.2.2 <i>El tiempo</i>	97
3.3 La voz.....	97
3.4 El ruido	98
3.5 La música.....	99
CAPÍTULO 4 – LAS SERIES DE TELEVISIÓN.....	101
4.1 La evolución de las series	101
4.2 Los personajes.....	102
4.3 El espacio	103
4.4 Estrategias narrativas	103
4.5 El tiempo de pantalla.....	104
CONCLUSIONES.....	105
RINGRAZIAMENTI.....	106
BIBLIOGRAFIA.....	107
SITOGRAFIA	110

SEZIONE ITALIANA

INTRODUZIONE

Cosa si intende per linguaggio cinematografico?

Il cinema è un mezzo di espressione artistica, e come tale ha un linguaggio proprio, diverso da quello teatrale o letterario. Trovare un proprio linguaggio specifico ha segnato la storia del cinema fino a oggi. Si è sviluppato a poco a poco a partire dagli ultimi anni del 19° secolo, finendo con l'essere definito come il nuovo mezzo di espressione. Pier Paolo Pasolini, infatti, usava il cinema per raccontare la vita senza però allontanarsi da essa, e svelare la realtà con la realtà stessa. Quella che si riteneva essere un'invenzione senza futuro, diventò da qui la “settima arte¹”.

Per capire al meglio cosa si intende con linguaggio cinematografico dobbiamo tornare alle origini e studiare l'evoluzione del cinema stesso, vedere come le cose sono cambiate e progredite. Dal cinema classico al postmoderno, dalla narrazione al punto di vista, dalle inquadrature alle osservazioni sul colore, dal lavoro dell'attore al linguaggio del corpo. Vedremo come la musica, ha sviluppato sempre più un ruolo preponderante nella comunicazione filmica, così come il rumore.

In generale, le tre principali stagioni cinematografiche che ci servono per capire l'evoluzione del linguaggio filmico sono: il cinema classico, il cinema moderno e il cinema postmoderno. È vero che queste stagioni

¹ Le così dette *Arti* erano sei, prima dell'avvento del cinema. Queste erano molto più antiche. La “prima arte” è l'architettura, la “seconda arte” è la musica, la “terza arte” è la pittura, la “quarta arte” è la scultura, la “quinta arte” è la poesia e la “sesta arte” è la danza.

hanno una loro collocazione storica ben precisa, ma vanno concepite come vere e proprie idee di cinema che possono coesistere in uno stesso periodo.

Il cinema classico, anche chiamato “età d’oro di Hollywood”, assume un ruolo dominante fra la metà degli anni Dieci e l’inizio degli anni Sessanta. L’obiettivo fondamentale è quello di spingere lo spettatore a immedesimarsi nella storia, identificandosi con i personaggi vivendo le loro emozioni in prima persona. Ciò che dà davvero inizio a questa epoca è il bisogno di dare un senso alla narrazione, infatti, il personaggio (o eroe) si muove verso la conquista di un fine già chiaramente stabilito. Inoltre, per la prima volta, si parla di grammatica del cinema. Anche gli spettatori, quindi, iniziano a capire la differenza simbolica tra l’uso di una dissolvenza piuttosto che un taglio. La musica, infine, sosteneva con forza il crescendo narrativo delle varie situazioni drammatiche, ma senza disturbare troppo.

Il cinema moderno nasce alla fine degli anni Cinquanta, e il passaggio da quello classico è un processo lungo, favorito da diversi fattori come le trasformazioni nello scenario sociale a causa della seconda guerra mondiale. Al contrario del cinema classico, quello moderno rende lo spettatore consapevole del proprio ruolo di spettatore e lo spinge a un rapporto critico col film, non cercando di farlo immedesimare nelle storie ed emozioni dei personaggi, ma tenendo una certa distanza critica. I protagonisti non sono più eroi, al contrario sono molto spesso personaggi problematici e incerti, il cui fine tende a essere vago e raggiunto senza particolare determinazione. Anche il suono tende ad assumere una maggiore indipendenza e libertà rispetto alla successione delle immagini.

Il cinema postmoderno, invece, almeno secondo alcuni, inizia a farsi strada intorno alla fine degli anni Settanta, con *Guerre Stellari*, *Star Wars* di George Lucas, 1977. È la stagione cinematografica più vicina a noi e

sembra voler recuperare il coinvolgimento dello spettatore, soprattutto sul piano sensoriale, dal cinema classico e un rinnovamento del linguaggio dal cinema moderno. Grazie all'arrivo e all'uso del digitale, il cinema postmoderno è spettacolo a 360 gradi. Racconta storie intense, spesso complicando la struttura narrativa giocando con i diversi stadi di realtà. Non ci si preoccupa più di far credere allo spettatore che quello che sta succedendo sia realtà, si mira innanzitutto a fare spettacolo. Le immagini si adeguano alla musica e al suono, che diventa forte e rumoroso e tende a travolgere lo spettatore in un frenetico gioco di emozioni e sensazioni.

CAPITOLO 1 – IL RACCONTO CINEMATOGRAFICO

Prima dello sviluppo vero e proprio di un film, delle sue immagini e dei suoi suoni, c'è un'idea. Nel caso del cinema narrativo si tratta dell'idea di una storia, spesso limitata a una scena o dei personaggi generali. Questa idea va ancora articolata e definita. Deve prendere forma e farsi a tutti gli effetti una storia. È così che nasce la **sceneggiatura**, vale a dire la descrizione più o meno accurata di una serie di eventi, personaggi e dialoghi connessi fra loro. Scrivere una sceneggiatura è articolare quello che sarà il **racconto** del film, il racconto che prenderà vita attraverso immagini e suoni.

1.1 Cos'è un racconto

Come già abbiamo accennato, alla base di una storia, o di un racconto, c'è sempre un'idea. Si tratta del cosiddetto **story concept**, che sta alla base di ogni narrazione cinetelevisiva. Quando l'idea viene articolata, a quel punto si può iniziare a parlare di *racconto*.

Il termine *racconto* si basa su almeno due significati distinti: quello di **storia** e quello di **discorso**. Per *storia* si intende il «contenuto o concatenarsi di eventi (azioni, avvenimenti), più quelli che possono essere chiamati gli esistenti (personaggi, elementi dell'ambiente)» e per *discorso* «l'espressione, i mezzi per il cui tramite viene comunicato il contenuto»². In breve, la storia è il *che cosa* viene presentato e il discorso è il *come*.

Ogni racconto si struttura a partire da una situazione d'equilibrio iniziale, questa viene alterata attraverso una serie di eventi, trasformandosi in una situazione di disequilibrio, che, a sua volta, determina una nuova serie di azioni che la trasformano nella situazione finale di riequilibrio. In

² Seymour Chatman, 1978, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1981, p. 15

sintesi, un racconto inizia con una certa situazione, destinata a modificarsi attraverso il succedersi di certi eventi che portano a una nuova situazione con cui la storia termina.

1.2 La narrazione

All'inizio della sua storia, il cinema aveva semplicemente un ruolo descrittivo e si manifestava come rappresentazione della realtà³. Le strutture narrative, infatti, hanno attraversato un percorso di trasformazione molto lungo, sia nella letteratura che nel cinema. Questo non vuol dire che non ci siano differenze tra le due: infatti sia il film che il romanzo raccontano una storia, ma, mentre la narrazione letteraria è monomediale e si sviluppa utilizzando solo una materia linguistica (la parola), quella cinematografica è multimediale e utilizza diversi materiali linguistici (parole, immagini, rumori, musica, ecc.).

Il narratore è un'istanza astratta che ci da delle informazioni su dei personaggi, degli ambienti, delle situazioni e delle azioni, attraverso l'uso di determinate parole invece che altre, che lasciano passare un certo punto di vista. Ma l'istanza narrante non manipola solo le immagini, ma anche i suoni: voci, rumori e musiche. Così come essa ci mostra il mondo in un determinato modo, ce lo fa anche sentire in un determinato modo, scelto da lei stessa. Il caso più eclatante è quello della **musica d'accompagnamento**; una musica extradiegetica⁴, cioè che sentiamo solo noi spettatori e non i personaggi della storia.

³ La maggior parte dei film prodotti dai fratelli Lumière sono registrazioni di semplici fatti, il cui unico scopo è quello di registrare un movimento. Es: L'uscita dalle Officine Lumière 1895.

⁴ Con il termine "diegetico" si indica tutto ciò che fa parte della narrazione cinematografica, con "extradiegetico", invece, si indica tutto ciò che è fuori da essa e che i personaggi non possono vedere, sentire, toccare, ecc.

L'istanza narrante è quindi un'entità astratta che, talvolta, si può fare più concreta manifestandosi attraverso una *voce di nessuno*, quindi nessuno dei personaggi che fanno parte del film, una voce senza un corpo che introduce e commenta situazioni e personaggi. È la voce di quello che definiamo **narratore extradiegetico**, che altro non è che la manifestazione verbale dell'istanza narrante. Al contrario, però, in molti casi succede che sia un vero e proprio personaggio della storia ad assumere il ruolo di narratore, si fa in qualche modo *metafora dell'istanza narrante*. Questo narratore è quello generalmente definito come **narratore intradiegetico**.

1.3 Lo spazio del racconto

Quando parliamo dello spazio del racconto cinematografico lo possiamo intendere tanto come spazio della storia, quanto come spazio del discorso. Questa distinzione si può capire bene attraverso un esempio. Prendiamo una stanza qualsiasi: essa sarà il nostro *spazio della storia*. Pensiamo poi a come questa stanza può essere mostrata su uno schermo: la potremmo vedere tutta o solo in parte, dall'alto o dal basso, in una sola immagine o in più immagini ecc. Ognuna di queste possibilità dà vita a una determinata rappresentazione dello spazio della storia, diventando così lo *spazio del racconto*.

In breve lo spazio della storia è *ciò che viene mostrato* e lo spazio del racconto è *come viene mostrato*.

Secondo Gaudreault e Jost⁵ esistono quattro tipi fondamentali di relazioni spaziali che possono trovarsi in un film nel passaggio da un'immagine a un'altra. La prima è una **relazione d'identità spaziale**, che vede due frammenti dello spazio diegetico sovrapporsi parzialmente

⁵ André Gaudreault, François Jost, *Le récit cinématographique*, cit., pp, 90-8

l'un l'altro. Per esempio: in una prima inquadratura vediamo una parete con dei quadri appesi; in una seconda, invece, vediamo, più da vicino, solo una parte di questa parete e un solo quadro. La seconda è una **relazione di contiguità**. L'esempio più caratteristico lo troviamo nel caso di una conversazione fra due personaggi in cui si alternano le immagini dell'uno e dell'altro. I due spazi in questo caso sono legati fra loro da un rapporto di comunicazione visiva diretta. La terza è una **relazione di prossimità**, che si dà ogni qualvolta che fra due spazi non limitrofi è possibile una comunicazione visiva o sonora. Come per esempio la relazione fra due stanze divise da un muro. Nell'ultimo caso siamo di fronte a una **relazione di distanza**, vale a dire quella che viene a rappresentarsi fra due spazi privi di qualsiasi possibilità di comunicazione visiva o sonora diretta. Come per esempio quando un'immagine di un ragazzo rimasto solo a casa viene contrapposta a quella della madre recatasi in ufficio a lavorare. Queste quattro relazioni vengono schematizzate da Gaudreault e Jost nella seguente maniera:

- **Relazione di identità:** “stesso qui” (*ici même*);
- **Relazione di contiguità:** “qui”;
- **Relazione di prossimità:** “là”;
- **Relazione di distanza:** “laggiù”;

Quello che abbiamo appena analizzato è lo spazio del racconto, attraverso il quale potremo elaborare mentalmente lo spazio della storia.

Ciò che principalmente ci interessa, però, è cercare di definire quelle che possono essere considerate le **funzioni narrative dello spazio**, quando lo spazio smette di essere un semplice sfondo dell'azione e diventa un vero e proprio agente narrativo.

Prima di tutto, lo spazio può assumere una **funzione attanziale**. Un esempio particolarmente dimostrativo di uno spazio che ha innegabilmente giocato un ruolo fondamentale nella storia del cinema è la *città*. Lo spazio si fa così reale agente del racconto.

Inoltre, lo spazio può anche assumere un ruolo narrativamente attivo nel momento in cui esso si relaziona con i personaggi del racconto.

L'ambiente in cui vive un personaggio può farsi, in qualche modo, portatore di alcune sue caratteristiche. In *Psycho*



(*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), gli

Figura 1

uccelli impagliati nel motel di Norman (figura 1) suggeriscono fin da subito la natura del personaggio e la sua voglia di dare le fattezze della vita a ciò che è ormai morto.

1.4 Il tempo del racconto

Il tempo è un elemento essenziale del racconto cinematografico perché da esso dipende l'articolazione degli eventi. Senza una prospettiva temporale, non può esserci un racconto, né un'azione diegetica. A quel punto ci sarebbe solo lo spazio, fermo e immobile. È fondamentale realizzare fin da subito che il tempo del racconto è il *presente*. Se, infatti, una fotografia ci mostra qualcosa che già è accaduto, il film invece ci mostra un'azione nel suo corso, come se stesse avvenendo in quel preciso momento.

In un racconto si distinguono due diversi tempi: il *tempo del discorso*, anche detto tempo filmico, è il tempo extradiegetico del film, ovvero la sua lunghezza (che solitamente corrisponde a un'ora e mezza o due ore),

e il *tempo della storia*, cioè il tempo reale in cui avvengono i fatti narrati, è il tempo diegetico del film, che può essere di un giorno, un mese, un anno...

Quest'ultimo non è tuttavia sempre presentato dall'istanza narrante nel modo classico, ci può essere infatti raccontato in un certo *ordine*, con una certa *durata* e con una certa *frequenza*.

1.4.1 L'ordine

Non è strano vedere un film in cui l'ordine degli eventi è diverso dall'ordine della storia. Il racconto cinematografico è fatto, non solo di immagini, ma anche di parole. È infatti molto comune l'utilizzo di *flashback* e *flashforward* come metodi di linguaggio; essi non disorientano lo spettatore, che si ritrova però di fronte all'ordine del discorso presentato dall'istanza narrante, e non davanti a un ordine costruito sulla base di ciò che il film gli suggerisce.

Flashback e *flashforward* sono rappresentazioni audiovisive di un evento passato o futuro e possono essere evocati sul piano sonoro attraverso, per esempio, il racconto di un narratore: a quel punto le immagini rappresentano una situazione presente mentre le parole evocano un evento passato o futuro. In questo caso specifico non possiamo più parlare di *flashback* e *flashforward*, che sono indiscutibilmente legati alle immagini, ma dobbiamo ricorrere a termini più ampi: *analessi* (l'evocazione di un evento passato attraverso le parole) e *prolessi* (il racconto di un evento futuro attraverso le parole)⁶. «Il flashback è così un tipo particolare di *analessi*, mentre il flashforward è un tipo particolare di *prolessi*; tuttavia le *analessi* non sono solo flashback e le *prolessi* non sono solo

⁶ Il radicale *-lessi* indica in greco l'azione di prendere, per cui *prolessi* sta per prendere in anticipo e *analessi* per prendere a fatti compiuti.

flashforward».⁷

Ovviamente, i salti in avanti e indietro nel tempo non sono posti a caso ma hanno delle funzioni ben precise, in modo molto schematizzato si può dire che le analessi e i flashback aiutano a completare una mancanza o un'omissione così da capire e spiegare al meglio il carattere di un personaggio o le cause di un evento, le prolessi e i flashforward, dal canto loro, sono molto meno frequenti e hanno funzioni più enigmatiche e ambigue, esse anticipano un evento futuro in forma più o meno esplicita, spingendo lo spettatore a domandarsi “come e perché accadrà”.

1.4.2 La durata

Ogni racconto ha una sua durata di fruizione. In un romanzo, questa si ritrova nel numero di pagine di cui è composto, anche se ogni persona ci impiegherà un tempo diverso a leggerlo. Al contrario un film ha la stessa durata per tutti. Infatti, così come esiste un ordine della storia e uno del racconto, esiste anche una *durata della storia* e una *del racconto*. Quest'ultima in un **film è uguale alla durata del film stesso**. La *durata della storia* è invece considerata la durata dell'insieme degli eventi su cui si articola la storia. «Un film potrà raccontarci quattro notti di un sognatore e queste quattro notti, insieme ai tre giorni che le dividono, saranno la durata della sua storia che, molto probabilmente, il film comprimerà in un paio d'ore, la durata del racconto».⁸

La relazione tra tempo del racconto e tempo della storia non si riferisce solo al film stesso, ma anche alle singole scene che lo

⁷ G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*. UTET, Torino, 2018, p.25.

⁸ Ivi, p. 28.

compongono. A questo proposito, Genette⁹ ha indicato *cinque diversi rapporti temporali* fra il tempo della storia (TS) e il tempo del racconto (TR):

1. *Pausa* (TR = n, TS = 0): a una certa durata del racconto (n) non corrisponde alcuna durata della storia (0). È il momento che in letteratura coincide con la descrizione. Sono diversi i modi di rendere una descrizione al cinema, per esempio attraverso un *campo vuoto* – un’immagine senza azioni narrative o elementi diegetici in cui non accade nulla - o un *fermo fotogramma* – un’immagine che si blocca sullo schermo, la storia si ferma mentre il film prosegue comunque.
2. *Estensione* (TR > TS): il tempo del racconto è superiore al tempo della storia che, però, non è nullo come nella pausa. Il principale metodo per realizzare un’estensione è lo *slow motion*, dove la velocità delle immagini è rallentata, in questo modo la durata del tempo filmico sarà automaticamente superiore a quella del racconto. Esso ha la funzione di enfatizzare e dare più risalto a certi eventi che terminerebbero in pochi istanti, è infatti usato soprattutto nelle scene d’azione.
3. *Scena* (TR = TS): il tempo del racconto è uguale a quello della storia. Metz scrive: «Quando la consecuzione è continua, si ha a che fare con il sol sintagma del cinema che assomigli a una “scena” di teatro, o anche a una scena della vita corrente, e cioè che presenti un insieme spazio temporale senza soluzione di continuità»¹⁰.
4. *Sommario* (TR < TS): il tempo del racconto è minore di quello della

⁹ Gerard Genette, (1972), *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino 1976, p. 144

¹⁰ Christian Metz, *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano, 1989, *cit.*, p 178

storia. È una funzione comunemente usata per eliminare dettagli considerati inutili o per accelerare il ritmo della narrazione.

5. *Ellissi* (TR = 0, TS = n): a una certa durata del tempo della storia (n) non corrisponde nessuna durata del tempo del racconto (0). Proprio a questo proposito Durand dice: «Il cinema è l'arte dell'ellissi perché il creatore non può dir tutto in 90 minuti»¹¹. Le funzioni essenziali dell'ellissi sono: eliminare tempi morti, accentuare il ritmo della narrazione, creare un effetto di sorpresa celando prima un evento e mostrandolo poi in un momento più opportuno, interrompere un'azione bruscamente, determinare suspense, ecc.

La valutazione della durata non può essere però limitata al semplice rapporto «durata della storia: durata del racconto». Bisogna infatti tenere conto del rapporto tra durata e contenuto di ogni singola immagine o episodio.

1.4.3 La frequenza

Con *frequenza* si intende il rapporto che si stabilisce tra il numero di volte che un certo evento è evocato dal racconto e il numero di volte che si presume esso sia accaduto nella storia. Genette indica quattro possibili rapporti:

*Un racconto di qualsiasi tipo può raccontare una volta sola quanto è avvenuto una sola volta, n volte quanto è avvenuto n volte, n volte quanto è avvenuto una sola volta, una volta quanto è avvenuto n volte.*¹²

¹¹ Philippe Durand, 1993, *Cinéma et montage: un'arte de l'ellipse*, Cerf, Parigi, p. 17

¹² Gerard Genette, *Figure III*. op. cit., p. 163

Nei primi due casi (1R/1S, nR/nS) siamo di fronte al racconto *singolativo* e alla sua variante *plurale*, nel terzo (nR/1S) al racconto *ripetitivo*, e nel quarto (1R/nS) al racconto *iterativo*. Il rapporto più complesso è sicuramente quello del caso *iterativo*, questo perché un'immagine è per sua natura singolativa: quindi una singola immagine non può che mostrare uno o più eventi che accadono contemporaneamente indicando il loro accadere lì e in quel momento. Come può dunque una sola immagine rendere un'espressione verbale del tipo «tutti i giorni della settimana andava a dormire presto» che è un chiaro esempio di presentazione iterativa? Certo, è essenziale ricordare che il cinema non è formato solo di immagini, ma anche da suoni, la voce di un narratore potrebbe quindi benissimo introdurre elementi di ordine iterativo. Ciononostante, nel corso della storia si è tentato di ricorrere puramente a soluzioni visive per esprimere un ordine iterativo. È questo il caso della successione di immagini che ci mostrano uno stesso evento rappresentandolo ogni volta a partire da piccole variazioni.

1.5 Focalizzazione e ocularizzazione

Come abbiamo già detto, dietro a ogni racconto filmico troviamo un'istanza narrante, a questa spetta il compito di determinare le strategie narrative tramite cui un'idea virtuale si trasforma in un vero e proprio racconto. Una di queste strategie è la *focalizzazione*, ovvero il modo in cui vengono distribuiti i rapporti di sapere fra l'istanza narrante, il personaggio e lo spettatore all'interno di un racconto. Per capirne subito l'importanza vale la pena citare un piccolo estratto dell'intervista rilasciata da Hitchcock a Truffaut:

La differenza tra suspense e sorpresa è molto semplice e ne parlo molto spesso. Tuttavia nei film c'è spesso confusione fra queste due nozioni. Noi stiamo parlando; c'è forse una bomba sotto

questo tavolo e la nostra conversazione è molto normale, non accade niente di speciale e tutto a un tratto: il botto. Il pubblico è sorpreso, ma prima che lo diventi gli è stata mostrata una scena assolutamente innocua, priva di qualsiasi interesse. Ora veniamo alla suspense. La bomba è sotto il tavolo e il pubblico lo sa. Il pubblico sa che l'ordigno esploderà all'una e sa che è l'una meno un quarto - c'è un orologio nella stanza -; la stessa conversazione insignificante diventa tutt'a un tratto molto interessante perché il pubblico partecipa alla scena. Gli verrebbe da dire ai personaggi: 'Non dovrete parlare di cose così banali, c'è una bomba sotto il tavolo che sta per esplodere da un momento all'altro'. Nel primo caso abbiamo offerto alla platea quindici secondi di sorpresa al momento dell'esplosione. Nel secondo caso gli offriamo quindici minuti di suspense. La conclusione di tutto questo è che bisogna informare il pubblico ogni volta che è possibile, tranne quando la sorpresa è un twist, cioè quando una conclusione imprevista costituisce il sale dell'aneddoto.¹³

La differenza fra la tecnica della suspense e della sorpresa non poteva essere resa meglio. Il saperne di più dei personaggi, in un determinato contesto, determina un effetto di suspense; il saperne tanto quanto i personaggi dà origine, al contrario, a un effetto di sorpresa. La focalizzazione è quindi una strategia narrativa che si costruisce attraverso la relazione di tre diversi elementi - l'istanza narrante, il personaggio, e lo spettatore – e ne regola i rapporti di sapere. L'istanza narrante è sicuramente il soggetto privilegiato di questo rapporto perché è l'elemento all'origine del racconto. È onnisciente ma decide attraverso delle strategie narrative quanto e quando condividere del suo sapere.

¹³ François Truffaut, (1983), *Il cinema secondo Hitchcock*, Pratiche Editrice, Parma, 1985, p. 254-6.

Esistono tre tipi di focalizzazione che però si complicano se il narratore decide di focalizzare il racconto su più personaggi diversi nei vari momenti oppure di farci sapere di più o di meno rispetto a certi aspetti della storia:

- Racconto *non focalizzato* o a *focalizzazione zero*, è un racconto a narrazione onnisciente in cui il narratore dice di più di quello che sanno i personaggi (narratore > personaggio);
- Racconto a *focalizzazione interna*, in cui il narratore assume il punto di vista di un personaggio dicendo solo quello che questo personaggio sa (narratore = personaggio);
- Racconto a *focalizzazione esterna*, quello in cui il narratore non fa conoscere i pensieri e i sentimenti del personaggio, dice meno di quanto questi sappia (narratore < personaggio);

È chiaro che in un film possiamo in qualsiasi momento della storia saperne di più, meno o quanto il nostro eroe. Il discorso, tuttavia, si complica per via della specificità del linguaggio cinematografico, ovvero l'immagine. L'immagine ci fa vedere. Un film racconta mostrandoci delle cose direttamente, oppure attraverso gli occhi di un personaggio. Il discorso della focalizzazione cinematografica deve infatti essere affrontato, innanzitutto, sul piano della visione. Partendo da queste considerazioni François Jost¹⁴ ha introdotto un nuovo termine: la *ocularizzazione*, vale a dire la relazione tra ciò che l'istanza narrante mostra e ciò che si presume il personaggio veda. Il discorso quindi si incentra su qual è il centro percettivo intorno a cui si organizza la narrazione.

¹⁴ François Jost, *L'oeil caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, Lione, 1987.

Anche l'ocularizzazione è suddividibile in categorie:

- *Ocularizzazione interna*, dove lo spettatore vede quello che vede il personaggio;
- *Ocularizzazione interna primaria*, è il punto di vista del personaggio (es. lo sguardo del personaggio miope);
- *Ocularizzazione interna secondaria*, quando c'è un'alternanza di immagini che mostrano il personaggio che guarda e ciò che è guardato;
- *Ocularizzazione zero*, vedo qualcosa senza però la mediazione di un personaggio. È lo sguardo dell'istanza narrante (chiamato dagli americani *nobody shot*).

Un'ultima importante considerazione da fare è sul rapporto fra focalizzazione e ocularizzazione, ovvero fra il sapere e il vedere. In maniera semplificata, il vedere determina il sapere, ma questo sapere può alle volte essere parziale perché quello che vediamo non ci dà molte informazioni. Inoltre il sapere può essere parziale perché le informazioni sul racconto filmico passano anche attraverso suoni¹⁵, parole, rumori e menzioni scritte. Tutti questi elementi possono in qualche modo contraddire l'apparente senso di un'immagine e smentire il presunto sapere dello spettatore.

Per concludere quindi le immagini e i suoni su cui si articola un film non si limitano a una semplice rappresentazione ma danno vita a una vera e propria narrazione, che parte, indiscutibilmente, dall'istanza narrante o enunciatore.

¹⁵ Jost aggiunge al suo discorso infatti anche la auricularizzazione che si distingue in auricularizzazione interna primaria e secondaria e zero con caratteristiche molto simili a quelle dell'ocularizzazione.

CAPITOLO 2 – IL PROFILMICO

Un film è fatto di immagini in movimento che prendono il nome di *inquadrature*. L'inquadratura è il punto focale del discorso filmico e può essere definita come l'insieme delle immagini (fotogrammi o frame) che si trovano tra un taglio e l'altro¹⁶.

Ogni inquadratura ci mostra qualcosa, e ce lo mostra in un determinato modo. Il modo in cui si inquadra qualcosa, un personaggio, un ambiente, è determinato da una soggettività, da un modo di vedere.

Tutte le inquadrature sono sempre il risultato di scelte relative a due livelli. Il primo è quello *profilmico*, ossia tutto ciò che sta davanti alla macchina da presa, ciò che è lì appositamente per essere filmato e fa concretamente parte della storia narrata. Il secondo livello è quello *filmico*, che determina le caratteristiche dell'inquadratura e si occupa dei modi in cui vengono rappresentati gli elementi profilmici. Proprio in questo caso entrano in gioco dei codici più propriamente cinematografici come l'angolazione, la distanza, la dialettica di campo e fuori campo, piano oggettivi e soggettivi ecc.

Noi andremo a concentrarci sugli elementi *profilmici*, che, come già accennato, sono tutti quegli elementi che fanno parte della narrazione filmica e si trovano davanti alla macchina da presa, pronti a essere filmati: oggetti, volti, corpi, spazi interni ed esterni. La nozione di profilmico è connessa a quella di *messa in scena*. Questo termine di provenienza francese (*mise en scène*), indica il lavoro di organizzazione dei materiali di ogni inquadratura. Come già si intuisce dall'origine dell'espressione,

¹⁶ Il fotogramma è un'unità più piccola dell'inquadratura. Tuttavia essi rappresentano delle unità tecniche e non espressive. Quello che noi vediamo sullo schermo non è infatti il fotogramma, ma un'immagine che nasce dalla proiezione di una serie di fotogrammi. Per dare l'illusione di movimento i fotogrammi scorrono a una velocità di 14 al secondo (16/18 ai tempi del muto).

parlare di messa in scena significa riferirsi a tutti quei codici che accomunano il cinema al teatro: ambiente e personaggi, luci e colori, attori e recitazione, costumi e trucco, ecc.

2.1 L'ambiente

Lo spazio ambientale di un'inquadratura o di un film intero, prima dell'avvento del digitale, poteva essere *naturale*, fondato quindi sull'uso di uno spazio già esistente, *parzialmente modificato* o *interamente modificato*. Solo in questi due ultimi casi, soprattutto nell'ultimo, è corretto parlare di *scenografia*. La scenografia è, quindi, la modificazione o la creazione di un ambiente nel quale si collocherà e prenderà vita l'azione cinematografica.

Essa è ovviamente un elemento di origine teatrale. Ciononostante, ci sono grandi differenze fra scenografia teatrale e quella cinematografica. Una delle principali è proprio la possibilità del cinema di ricorrere a piani fortemente ravvicinati permettendogli così di evidenziare determinati arredi scenografici che, mostrati in primo piano, occupano di fatto tutto lo schermo.

L'ambiente non è solo un semplice contenitore di eventi, ma, anzi gioca un ruolo chiave nello sviluppo narrativo e poetico di un film. È inoltre spesso legato alle *figure*, o personaggi, e instaura con loro una relazione semantica, vale a dire che le scelte stilistiche del regista sono rafforzate dal rapporto tra ambiente e personaggio.

Veniamo adesso al problema della ricostruzione degli ambienti. Si ricostruisce un ambiente, ovviamente, nell'ambito dei film storici o comunque ambientati in epoche lontane – passate o future – che non potrebbero trovare negli spazi oggi esistenti un ambiente credibile. Alcuni generi impongono da sé l'uso di scenografie, per esempio il *musical*: la

contrapposizione fra la noia del quotidiano – ambiente reale – e il fascino dello svago – ambiente ricostruito.

Spesso, però, entra in gioco il fattore economico: costruire un ambiente, infatti, costa meno che occuparlo realmente, ma soprattutto aumenta il controllo sulla messa in scena, rendendola più espressiva e funzionale.

Un ultimo problema posto dagli ambienti ricostruiti è la distinzione fra luoghi che pur ricostruiti vogliono apparire reali, e quelli che invece non nascondono la loro artificialità. A questo proposito Marcel Martin¹⁷ propone una tripartizione su come si possono concepire gli ambienti ricostruiti:

1. **Realista**: l'ambiente non ha altra implicazione che la sua stessa

materialità, ovvero

significa quello che è. Il

paesaggio naturale, non

ricostruito, caratterizza le

tendenze tipiche del

neorealismo italiano del

dopoguerra, un esempio è



Figura 2

Germania anno zero (Roberto Rossellini, 1948) (figura 2). Per

alcuni film è sufficiente un determinato elemento paesaggistico,

essenziale per identificare un particolare genere cinematografico,

per esempio il *western*.

2. **Impressionista**: è quello ricostruito a partire dalla dominante

psicologica dell'azione, è il **paesaggio di uno stato d'animo.** È

particolarmente riconoscibile nei *musical*, dove le coreografie

¹⁷ Marcel Martin, 1985, *Le langage cinématographique.*, Les Éditions du Cerf, Parigi, pp.70-4.

(ambiente ricostruito) esprimono il fascino della fuga e dell'evasione, che fanno da contrappunto alla noia del quotidiano (ambiente reale). Un esempio recente è *La La*



Figura 3

Land (Damien Chazelle,

2016) (figura 3): una lettera d'amore alla magia della vecchia Hollywood, raccontata con freschezza, colori vivaci ed energia romantica percorsa da un senso di malinconia.

3. **Espressionista/Artificiale**: qui l'ambiente è esplicitamente artificiale, il mondo rappresentato è deformato e stilizzato in



Figura 4

funzione simbolica. Il modello indiscutibile di questa tendenza è il cinema espressionista tedesco (*Il gabinetto del dottor Cagliari*, Robert Wiene, 1919) (figura 4). La

deformazione dello spazio acquista così un significato metaforico. Nel cinema contemporaneo invece, **Tim Burton** è il regista che più di tutti ha saputo usare la scenografia, ricostruita e deformata, in funzione simbolica, come in *Edward – Mani di forbice* (1990), dove la rappresentazione della diversità diventa metafora della crudeltà di una società “falsamente normale”.

2.2 Ambientazioni virtuali

Il cinema contemporaneo ha aggiunto agli ambienti naturali quelli virtuali, ambienti generati direttamente dal computer che non rappresentano più una determinata realtà oggettiva, ma sono un puro costrutto di sintesi digitale. Questi ambienti virtuali sono degli effettivi elementi che potrebbero portare a una tendenziale scomparsa del profilmico. È quindi importante fare una distinzione tra ambienti digitali *puri* – interamente realizzati al computer – e gli ambienti digitali *parziali* – immagini naturali, architettoniche, o scenografiche vere che vengono poi poste a un trattamento di modifica. Questi, in genere, vanno poi ulteriormente distinti tra ambienti virtuali *realistici* – che simulano la realtà – e, al contrario, ambienti virtuali *fantastici* – che danno immagine a mondi impossibili, usati soprattutto nella fantascienza e nel fantasy.

Ma come fanno gli attori a recitare dentro una scenografia o set virtuale? Utilizzando il mezzo già nato con il *blue* e *green screen*, il cinema digitale fa sempre più ricorso alla tecnica del *chroma-key*. «Il chroma key è quella tecnica che permette, una volta ripreso un soggetto con uno sfondo di colore neutro come il blu o il verde, di sostituire lo sfondo con un'immagine fissa o in movimento»¹⁸.

Abbiamo già parlato di come un film che sfrutta ambienti virtuali possa dare l'impressione di realtà o denunciare direttamente la sua artificialità. Possiamo ritrovare un chiaro esempio del primo caso nel finale



Figura 5

¹⁸ Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema dell'era digitale*, Lindau, Torino, 2007, p.21.

di *Munich* (*id.*, Steven Spielberg, 2005), che, ambientato nel 1972, inserisce digitalmente l'immagine del World Trade Center nell'ambiente di New York (figura 5).

Questo di Spielberg è un esempio di un film che ripropone la realtà, mette in scena un mondo realistico e possibile. La cosa cambia in *Inception* (*id.*, Christopher Nolan, 2010), basandoci ovviamente sul

carattere fantastico e onirico del film. In una scena, infatti, ci ritroviamo all'interno di un sogno quando Ariadne inizia a modificare il paesaggio architettonico della città che la circonda (figura 6a – figura 6b).



Figura 6a



Figura 6b

Si tratta chiaramente di un effetto digitale, e lo spettatore lo sa e se ne rende conto. Tuttavia, dal momento che ci troviamo dentro a un sogno, dove tutto è possibile, e l'effetto è realizzato in maniera credibile, come se davvero stesse accadendo, quest'ambientazione assume le caratteristiche di un effetto illusorio.

2.3 La luce

L'illuminazione gioca un ruolo fondamentale durante la creazione di un film. Illuminare uno spazio non vuol dire solo dargli abbastanza luce affinché lo spettatore non si perda azioni importanti, ma vuol dire anche organizzarlo, dargli una struttura. Attraverso questa sua organizzazione e

il “gioco delle luci e delle ombre”, l’illuminazione diventa parte integrante della narrazione filmica.

Prima di tutto, è essenziale avere chiara una differenza fondamentale: quella tra luce *intradiegetica* ed *extradiegetica*. Con la prima s’intendono tutte quelle fonti di luce che fanno parte della messa in scena, per esempio lampade, camini accesi, ecc. Con la seconda invece, si intende quelle fonti di luce che non fanno parte della messa in scena, ma, al contrario, rientrano negli strumenti usati dai produttori del film durante le riprese, per esempio quel tipo di luce prodotta da riflettori che non può mai essere mostrata dalla macchina da presa. Tuttavia sono proprio gli effetti della luce extradiegetica a entrare all’interno del film, sta alla luce intradiegetica, quindi, il ruolo di giustificare alcuni di questi effetti. Per esempio, il volto di un personaggio è particolarmente illuminato, nonostante si trovi in un ambiente al buio, per stimolare lo spettatore a concentrarsi su di lui e sulla sua espressione. Per rendere credibile l’effetto, creato dalle luci extradiegetiche, si ricorre a qualche elemento diegetico, come una candela nelle mani del personaggio.

Come scritto da Bordwell e Thompson¹⁹, quattro sono le caratteristiche principali della luce: ***qualità, direzione, sorgente e colore.***

2.3.1 Qualità

Quando si parla di ***qualità*** della luce, bisogna tener conto di un’opposizione classica importante, ossia quella tra *illuminazione contrastata* e *illuminazione diffusa*. La prima si ottiene attraverso fonti d’illuminazione diretta che creano zone di luce e ombra con contorni ben delineati. Questa viene utilizzata in scene narrative più “forti” per dare

¹⁹ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art. An introduction*. Alfred A. Knopf, New York, 1986, p.126

drammaticità e intensità alla scena. Un esempio classico è una scena in *Il gabinetto del dottor Cagliari* (Robert Wiene, 1919) (figura 7). L'*illuminazione diffusa*, invece, ricorre in situazioni meno drammatiche, talvolta anche dal carattere idillico, offrendo una rappresentazione dell'immagine più omogenea. Un esempio è *Luci della città* (Charlie Chaplin, 1931) (figura 8).



Figura 7



Figura 8

2.3.2 Direzione

La **direzione** pone il problema del percorso che la luce compie per arrivare dalla fonte (una lampada, il sole, ecc.) fino all'oggetto di interesse (il personaggio). Possiamo così distinguere diverse forme di traiettorie: la **luce frontale**, che tende a eliminare le ombre e ad appiattire l'immagine; la **luce laterale**, che, al contrario, enfatizza i tratti del volto e accentua il gioco tra ombre e luci; il **controluce** (o luce di spalle), che evidenzia i contorni della figura distinguendola dallo sfondo; la **luce dal basso**, che distorce i tratti del volto ed è spesso usata nei film horror o per creare un effetto grottesco; la **luce dall'alto**, che ricorre meno spesso delle altre e tende a indicare la presenza di una fonte di luce sopra il personaggio, per esempio un lampione.

2.3.3 Sorgente

Il discorso sulla direzione della luce è però molto parziale se non si tiene conto della **sorgente** della luce. Questo perché lo spazio profilmico è raramente illuminato solo da una luce. Queste sono almeno due: la **key light** (luce principale) e la **fill light** (luce di riempimento). La **key light** è la fonte di luce primaria, determina l'illuminazione dominante e struttura le ombre principali, è di solito la luce più vicina al soggetto e, quindi, la più intensa. La **fill light** serve, invece, a riempire l'immagine e ad ammorbidire o eliminare le ombre create dalla **key light**.

Uno dei compiti essenziali della luce nel cinema narrativo è quello di mettere in rilievo i propri protagonisti. Può servire, infatti, per mettere in evidenza un personaggio, spesso il volto, in modo tale che lo spettatore possa seguirne al meglio le azioni. A volte però la luce lavora il volto di un personaggio come uno spazio eterogeneo, da illuminare solo parzialmente in alcuni suoi aspetti. Spesso questa illuminazione accompagna personaggi dal carattere misterioso o ambiguo, personaggi di cui non riusciamo a cogliere l'essere tutto insieme

2.4 Il colore

Il colore viene utilizzato per la prima volta nel cinema della metà degli anni Trenta, come semplice elemento decorativo per dare più spettacolarità alle scene. Teoricamente, si può parlare di colore anche per il cinema in bianco e nero, che sfruttava il gioco dei bianchi, dei neri e delle tonalità di grigio a fini espressivi. Il colore inizia però ad affermarsi in modo decisivo solo negli anni Cinquanta e Sessanta grazie al miglioramento delle sue qualità tecniche. Esso inizialmente fu pensato come accrescimento del realismo nel cinema, tuttavia, anche a causa delle pellicole usate all'epoca, i colori diventavano troppo vividi, non avendo più niente a che fare con la realtà, proprio per questo si caratterizzarono

per la loro natura decorativa e spettacolare. Non a caso, l'utilizzo del colore fu privilegiato da certi generi come il musical o il western.



È chiaro come il colore, insieme alla luce, giochi un ruolo di primo piano nella *Figura 9*

composizione di un'immagine. Generalmente si sa, i colori chiari attirano più lo sguardo dello spettatore in confronto a colori scuri, così come i colori caldi (giallo, rosso, arancione) ci attirano di più rispetto a quelli freddi (dal viola al verde). Una figura come la bambina con il cappotto rosso nel film in bianco e nero *Schindler's list*, Steven Spielberg, 1993 (figura 9) cattura la nostra attenzione da subito.

Come appena detto, il chiaro attira più dello scuro. Questo però non vuol dire che due aree scure non possano diventare predominanti quando, ad esempio, sono poste su sfondi chiari che le mettono in risalto, tecnica spesso usata nel cinema espressionista.

In maniera molto generale si può dire che a ogni colore corrispondono determinate caratteristiche.

2.4.1 Rosso

Il rosso è probabilmente uno dei colori più forti da usare al cinema, è anche il colore con più significati. Di solito quando se ne fa un uso massiccio, si sta cercando di aumentare un senso di rabbia o pericolo o morte. Se



Figura 10

inserito in un contesto romantico, invece, il rosso può trasformarsi nel simbolo della passione di due amanti. Un esempio è l'uso che ne ha fatto Spike Jonze nel suo *Her* (2013) (figura 10), in cui il protagonista è costruito intorno a tonalità di rosso volte a comunicare lo stato emozionale del personaggio innamorato.

2.4.2 Arancione

L'arancione è un colore spesso associato ad atmosfere esotiche, al calore o all'energia, un colore che, se usato nel modo giusto, può anche stimolare una sensazione di pericolo imminente, come un avvertimento. *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015) (figura 11) è infatti interamente girato facendo uso di tonalità arancioni per aumentare la desolazione e lo straniamento dei paesaggi post apocalittici, che tinte di arancio somigliano più a un pianeta ostile, come Marte, che alla terra.



Figura 11

2.4.3 Verde

Il verde è sicuramente uno dei colori più particolari, che può cambiare il suo significato in base al luogo in cui è inserito. Un'ambientazione naturale e immersa nel verde può dare un senso di rinascita e sfida. Ciononostante, in alcuni film, il verde diventa dominante quando i protagonisti assumono droghe, farmaci o sostanze tossiche. In *Fight Club* (David Fincher, 1999) (figura 12) le tonalità di verde sono



Figura 12

particolarmente usate, soprattutto nelle scene iniziali, per indicare la monotonia e noia della routine di una persona comune, come se niente avesse senso.

2.4.4 Blu

Il blu è il colore freddo per eccellenza, solitamente accompagna pensieri positivi, pace e tranquillità. Se è molto scuro da un'idea di quiete, se precipita nel nero, acquista una nota di tristezza (*Solo Dio perdona*, Nicolas Winding Ref, 2013) (figura 13), (*Revenant*, Alejandro González Iñárritu, 2015) (figura 14).



Figura 13



Figura 14

Nonostante le caratteristiche generali dei colori nel cinema, sul livello espressivo, si cade spesso in equivoco. Questo perché ogni regista decide come interpretare un determinato colore, infatti le caratteristiche precedentemente citate non sono universali. Èjzenštejn nei suoi saggi, cita a questo proposito *Il vecchio e il nuovo* (1929) e *Aleksandr Nevskij* (*id.*, 1938). Nel primo dei due film, il colore nero rappresentava il crimine, l'arretratezza, mentre il bianco la gioia, la vita. Nel secondo film, invece, ai mantelli bianchi dei cavalieri era collegato «il tema della crudeltà, dell'oppressione e della morte (...) mentre il nero – il colore della milizia popolare russa – ricordava il tema positivo dell'eroismo e del

patriottismo»²⁰. Quindi, è vero che i registi cercano di influenzare le nostre emozioni il più possibile, e i colori giocano un ruolo fondamentale se si vuole stimolare una certa emozione al posto di un'altra ma è anche vero che i colori possono essere percepiti in maniera individuale, il rosso, per esempio, a una persona può evocare certe sensazioni, e a un'altra altre.

2.5 Il lavoro dell'attore e il linguaggio del corpo

Come già si è accennato, la recitazione cinematografica deriva da quella teatrale, con la ovvia differenza che l'attore cinematografico non recita davanti a un pubblico ma davanti a una macchina da presa. Infatti lo spettatore cinematografico non ha davanti a sé il corpo vivente dell'attore, ma una sua immagine "preregistrata". Quindi, ogni performance teatrale è diversa dalle altre, si può differenziare anche da un dettaglio minimo. Quella cinematografica è invece sempre la stessa, non cambia mai. Il problema si pone nel momento in cui si pensa al fatto che il cinema è derivato dal teatro, di conseguenza, l'attore cinematografico non solo deve fare i conti con i codici di origine teatrale, ma anche con quelli più specificatamente cinematografici, come per esempio il montaggio. Infatti l'attore cinematografico non recita in continuità come quello teatrale; si rischia così che l'interpretazione possa risultare divisa in una miriade di battute e movimenti senza un'unità complessiva. Di conseguenza, quindi, la recitazione cinematografica è molto più vincolata dalle scelte della regia, molto più di quanto non lo sia quella teatrale. Il compito del regista è proprio quello di guidare l'attore su come mantenere la coerenza del personaggio. Vsevolod Pudovkin, un regista sovietico, dice che «il regista considera l'attore alla stregua di tutti gli altri materiali

²⁰ Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, *Il montaggio*, Marsilio, Venezia, 1986, pp. 176-7.

grezzi occorrentigli per la creazione del film e che egli deve sottoporre a una speciale elaborazione»²¹. Pudovkin sostiene che il ruolo dell'attore non può essere diverso da quello di un qualsiasi altro oggetto: materia plasmabile nelle mani del regista.

La recitazione cinematografica si distingue da quella teatrale anche per una sua maggiore discrezione e moderazione. L'attore teatrale deve comunicare con gesti e movimenti e farsi presente a un pubblico che non è solo quello delle prime file, per questo essi dovranno essere portati allo stremo. Al contrario, al cinema, grazie al montaggio e ai piani ravvicinati, la gestualità e la voce dell'attore possono, e devono, darsi con un'enfasi minore. Questa differenza è particolarmente notevole dall'avvento del sonoro. Ai tempi del muto, l'attore cinematografico era costretto a colmare la mancanza della voce con una recitazione più caricata sul piano gestuale. Infatti, nei casi in cui la parola viene a mancare, il gesto assume i connotati di codice manipolando la spontaneità gestuale ed enfatizzandone i significati. Il gesto nel cinema muto è, infatti, spesso innaturale.

Dopo aver visto le principali differenze tra attore cinematografico e teatrale, analizziamo adesso le differenti possibilità di recitazione. Una prima considerazione va fatta sul rapporto tra l'attore e il personaggio. A questo riguardo si contrappongono due opinioni diverse, una di queste presume che l'attore debba distaccarsi dal suo personaggio e seguire una serie di movimenti, gesti ed espressioni già stabilite per rappresentare i sentimenti. In questo caso il personaggio è detto *rappresentato*. L'altra invece presuppone che l'attore abbia un rapporto più intimo con il proprio

²¹ Vsevolod Pudovkin, *La settima arte*, Editori Riuniti, Roma, 1984, p.42.

personaggio, non si devono più fingere determinati sentimenti, ma si devono vivere in prima persona, in modo spesso intenso e sofferente. In questo caso il personaggio è detto *rivissuto*.

È scontato dire le opzioni sin qui indicate sono la conseguenza di scelte attoriali e registiche. Ogni regista ha infatti un suo metodo di direzione degli attori, e ogni periodo cinematografico ha le sue tendenze stilistiche.

La prossemica è un altro aspetto fondamentale, ovvero ciò che concerne la collocazione dei diversi elementi nello spazio dell'inquadratura. Per esempio, nel cinema dei primi anni del secolo scorso, i personaggi criminali occupavano a volte i margini dell'inquadratura, evidenziando il loro operare ai margini della società.

*L'attore è il centro di una composizione, da lui tutto promana:
la scena non preesiste all'interprete, è creata da lui.*²²

Ultimi elementi molto importanti per il personaggio cinematografico sono i costumi e il make up²³. Infatti l'attore si avvale del fondamentale aiuto dei costumisti e truccatori per la caratterizzazione del personaggio: essi, infatti, valorizzano o nascondono o modificano alcuni tratti somatici e fisici del personaggio per renderlo il più possibile credibile nel ruolo che deve interpretare. Al di là dell'importanza che i costumi assumono nei film ambientati in epoche passate o future, dove ci si affida molto alla ricostruzione storica e all'immaginazione, in qualsiasi film i costumi sono essenziali, rappresentano il continuo della scenografia. È proprio ai costumi che si assegna il ruolo di stabilire lo status sociale di un

²² Francesco Pitassio, *Attore/Divo*, Il Castoro, Milano, 2003, p.98.

²³ In italiano si preferisce il termine "make up" alla traduzione letterale "trucco" per evitare equivoci e confusioni con il "trucco" inteso come effetto speciale.

personaggio, insieme alle sue morali di vita o atteggiamenti. Inoltre, nel cinema i costumi assumono un ruolo ancora più importante rispetto al romanzo o, addirittura, al teatro. In un romanzo, per esempio, l'abbigliamento di un personaggio è una sua caratteristica solo nel momento in cui l'istanza narrante si sofferma a descriverlo. Il costume cinematografico è ovviamente un derivante di quello teatrale, con due differenze principali. Il primo, e più ovvio è che nel cinema i cambi d'abbigliamento di un personaggio sono molto più numerosi. E, inoltre, al cinema, attraverso la possibilità dei piani ravvicinati, si può evidenziare in modo espressivo un certo dettaglio dell'abbigliamento di un personaggio, che risulterebbe meno evidente in uno spettacolo teatrale. Infine, l'abbigliamento può anche definire il rapporto che si viene a instaurare fra due o più personaggi.

Anche il make up è un codice di origine teatrale. È infatti l'erede naturale delle maschere usate nel teatro greco. Oltre a quegli usi in cui il make up si avvicina davvero all'idea del trucco come effetto speciale, come per esempio nel cinema dell'orrore, gli attori sono spesso truccati anche quando sembra non lo siano. È infatti possibile distinguere il make up attraverso le categorie del *naturale* e dell'*artificiale*. Nel primo caso il trucco non si vede, serve a nascondere le imperfezioni e a intensificare l'espressività del viso. È uno strumento di vitale importanza quando il racconto cinematografico comporta, per esempio, l'invecchiamento fisico. Nel secondo invece c'è il make up come artificio, che c'è e si vede, e il cui modello originario risale all'espressionismo tedesco, ma che si può comunque ritrovare ancora oggi in film dal carattere più o meno fantastico, come quelli del duo Tim Burton e Johnny Depp.

CAPITOLO 3 – IL SONORO

Il linguaggio cinematografico ai suoi inizi era muto, nasce infatti come una successione d'immagini prive dell'accompagnamento di un suono registrato. Ma, già dai suoi primi anni di vita, si sentiva l'esigenza di una presenza sonora: fino alla fine degli anni Venti, per riferire i dialoghi e chiarire alcuni passaggi narrativi venivano di tanto in tanto collocate delle didascalie. Le ragioni di questa esigenza si stanno ancora dibattendo e sono svariate: per esempio, per attenuare la cosiddetta "terribilità del silenzio", o per coprire il fastidioso rumore della macchina di proiezione. Proprio per questo, nella gran parte dei casi, i film erano accompagnati da musica dal vivo. «Alla fine degli anni Venti lo spettacolo cinematografico che aveva conquistato il pubblico di ogni paese fu ulteriormente potenziato dall'avvento del sonoro che, in una certa misura, completava la cosiddetta verosimiglianza dell'illusione filmica»²⁴.

Il primo film con commento sonoro registrato direttamente sulla pellicola, ma ancora privo di dialoghi, fu *Don Giovanni e Lucrezia Borgia (Don Juan)*, diretto nel 1926. L'accoglienza fu talmente calorosa che la Warner Brothers fece subito partire la produzione di un altro film sonoro, musicato e parlato che uscì nel 1927 con il titolo di *Il Cantante Jazz (The Jazz Singer)*. Il successo del film fu tale da aprire senza ombra di incertezze la strada al sonoro. Agli inizi degli anni trenta il cinema muto era ormai stato totalmente abbandonato in tutto il mondo.

L'introduzione del sonoro a partire dal 1927 segnò una serie di grandi cambiamenti nel linguaggio cinematografico, ad esempio permettendo una maggiore complessità narrativa e della sceneggiatura, grazie

²⁴ Gianni Rondolino, *Cinema e musica. Breve storia della musica cinematografica*, Utet Libreria, Torino, 1991, p. 70.

all'introduzione dei dialoghi, e rendendo meno teatrale la recitazione. Inoltre, grazie ai nuovi progressi tecnici, come l'alleggerimento degli strumenti di registrazione, con la fine degli anni Venti nasce quella che propriamente si chiama la *colonna sonora*²⁵ di un film, che non è formata da soli brani musicali, ma è l'insieme di tutti gli elementi sonori del film: voce, rumore, e musica.

3.1 Le funzioni della colonna sonora

Nella realizzazione di un film, la colonna sonora ricopre, insieme a quella visiva, la funzione di informare, emozionare e dare continuità alla storia.

- **Funzione informativa:** attraverso i dialoghi, ma anche i rumori, veicola gran parte del **sapere del racconto:** l'immagine di una casa nel bosco acquisterà un significato molto diverso se accompagnata dal cinguettio degli uccelli o dal cigolare dei cardini di una porta;
- **Funzione narrativa:** il sonoro gioca un ruolo determinante nell'unificare il flusso delle immagini. Rappresenta, infatti, un elemento di **continuità;**
- **Funzione emotiva:** grazie alla musica e ai suoni, lo spettatore viene profondamente coinvolto nella scena, aumentando così la sua **partecipazione.**

²⁵ La colonna sonora, su un piano strettamente tecnico, «è quella zona della pellicola cinematografica che reca la registrazione foto-acustica, quella cioè in cui sono incise delle vibrazioni luminose che, nel passare avanti a un apparato apposito del proiettore, si trasformano in vibrazioni elettriche. Tali vibrazioni diventano sonore in quanto ascoltabili attraverso un altoparlante posto dietro lo schermo» (Ermanno Comuzio, 1980, *Colonna sonora. Dialoghi, musiche, rumori dietro lo schermo*, Il Formichiere, Milano, p.13).

3.2 Il rapporto tra immagine e suono

Qualsiasi discorso sul suono al cinema non può non considerare il suo rapporto con le immagini. Quello che vediamo influisce su quello che sentiamo, così come quello che sentiamo influisce su quello che vediamo. Un'immagine, nel momento in cui è accostata a un suono, può produrre un significato diverso da quello che essa produce quando ne è ancora priva. Michel Chion, il teorico che più di tutti ha studiato le funzioni del suono al cinema, a questo riguardo, parla spesso di *valor aggiunto*, ovvero «il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che si conserva, che questa informazione o espressione si liberi naturalmente da ciò che si vede e sia già contenuta nella sola immagine»²⁶.

Una delle funzioni chiave del sonoro, come già abbiamo detto, è quella di unire il flusso delle immagini, attutire quell'effetto di brusca rottura sempre implicito in ogni stacco. Di conseguenza possiamo semplificare la cosa affermando che l'immagine stacca e il suono unisce. Questo però non è sempre vero perché, talvolta, esso può muoversi in direzioni diverse. Per esempio, un particolare evento drammatico può essere enfatizzato attraverso un brusco contrasto audiovisivo, dove lo scontro fra due immagini decisamente diverse fra loro viene amplificato da un conflitto sonoro. Quindi, il sonoro accompagna il visivo rafforzandolo, commentandolo e, a volte, contraddicendolo.

Infine, proprio come accade per le immagini, anche i suoni passano attraverso un processo di *selezione e combinazione*. Per esempio, in una

²⁶ Michel Chion, *L'Audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997, p. 92.

scena di dialogo che si svolge in un parco, potremo sentire un'ampia gamma di suoni: le voci dei personaggi che parlano, quelle dei bambini che giocano, il rumore del traffico, ecc. Solo alcuni di questi verranno selezionati e combinati fra loro dando vita a un vero e proprio *montaggio sonoro*. In pratica si parla di decidere quali suoni mettere in evidenza e quali ignorare. È ovvio, però, che in una scena di dialogo tra due persone che si svolge in una strada affollata, il volume delle loro voci sarà sicuramente più alto di quello dei rumori del traffico.

Quindi, dal momento che immagini e suoni sono indipendenti le une dagli altri, ma creano un legame, il montaggio sonoro e quello visivo danno vita a una forma di montaggio unica: il *montaggio audio-visivo*. In quest'ambito il suono viene analizzato in funzione di due parametri principali: lo *spazio* e il *tempo*.

3.2.1 Lo spazio

Quando analizziamo il suono in base allo spazio possiamo intanto distinguere fra suoni *intradiegetici*, quindi quei suoni che appartengono all'universo narrativo del film e che quindi sono uditi dal pubblico quanto dai personaggi, e suoni *extradiegetici* (o *over*), ovvero quelli che non fanno parte della scena e la cui fonte è situata fuori dalla storia. Quest'ultimo è il caso della cosiddetta musica d'accompagnamento o della voce dell'istanza narrante.

Nelle inquadrature in cui il suono è chiaramente intradiegetico, esso può essere a sua volta suddiviso in suono *in campo* (*in*) e suono *fuori campo* (*off*). Nel primo caso la fonte sonora è all'interno dell'inquadratura, nel secondo è al di fuori di essa.

Una funzione importante del suono fuori campo è anche quella di creare un senso d'attesa nello spettatore, di invitarlo ad azzardare delle ipotesi. «Un'inquadratura mi mostra una donna alla finestra che guarda

qualcosa che io non vedo. Improvvisamente ecco provenire dalla strada delle grida e il rumore di alcuni colpi di pistola. La donna osserva terrorizzata quel che accade. La macchina da presa si attarda su di lei. Che cosa è successo in strada? Vorremmo saperlo, ma il film non ce lo mostra. Ci ha solo fatto sentire delle grida e degli spari. Non ci rimane che attendere sperando che questa attesa sia più breve possibile e, nel frattempo, iniziare a darci delle risposte da soli»²⁷.

La distinzione tra fuori campo e in campo dovrebbe essere abbastanza semplice, ma secondo parecchi teorici crea, invece, molti dubbi e perplessità. Chion a questo riguardo analizza tre tipi di suono che creano dubbi riguardo la loro collocazione spaziale: il *suono ambiente*, il *suono interno* e il *suono on the air*²⁸. Il *suono ambiente* è quel suono che sentiamo in una scena in cui diventerebbe inutile e assurdo chiedersi se il rumore degli alberi che sentiamo sia in campo o fuori campo sulla base del fatto che si vedano o no gli alberi nell'inquadratura. Il *suono interno* si oppone a quello esterno, e proviene dalla realtà interna del personaggio, si tratta di quei suoni che sentiamo in quanto immaginati o ricordati da un personaggio. Corrispondono sul piano sonoro a quelle che vengono chiamate immagini mentali. Il suono *on the air* invece è quello che sentiamo attraverso radio, altoparlante, un telefono, ecc. La loro sorgente ultima può anche essere in campo, ma la loro sorgente primaria è fuori campo.

Un termine proposto da Chion che è entrato a far parte del vocabolario cinematografico quando si parla del rapporto fra immagini e

²⁷ G. Rondolino, D. Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, op. cit., p. 281.

²⁸ Michel Chion, *L'Audiovisione. Suono e immagine del cinema*, op. cit., pp. 66-9

suono è *acusmatico*²⁹. Questa è una parola di origine greca, indica un suono «che si sente senza vedere la fonte da cui proviene»³⁰ (come radio e telefoni). A questo termine si oppone quello di suono *visualizzato*. In sintesi, il suono acusmatico è un suono *off* o *over* (quindi extradiegetico o fuori campo) e quello visualizzato è un suono *in* (quindi in campo).

Infine non dobbiamo dimenticare come il suono possa suggerire anche la distanza dalla sua sorgente. Un suono a basso volume apparirà provenire da più lontano di quanto invece non sembri provenire un suono ad alto volume. Un suono fuori campo che progressivamente si intensifica darà l'impressione dell'avvicinarsi di qualcosa o qualcuno.

3.2.2 Il tempo

Quando si parla del rapporto fra suono e tempo, è importante porre subito l'attenzione sulla fondamentale differenza fra *suono simultaneo* e *suono non simultaneo* (differito). Il suono simultaneo, indubbiamente il più riconoscibile e riscontrabile, è quello che si realizza quando il sonoro e l'immagine si danno uno stesso tempo narrativo: due personaggi parlano in una stanza e noi sentiamo le parole che i due si stanno dicendo in quel preciso momento. Il suono non simultaneo, invece, è costituito da quell'effetto sonoro che anticipa o segue le immagini che noi stiamo vedendo in un dato momento: un personaggio racconta un evento passato, e mentre noi sentiamo le sue parole, in quel momento vediamo anche le immagini dell'evento evocato. Le parole sono quindi al presente e le immagini al passato. Un caso frequente di non simultaneità è il cosiddetto *sound bridge* (*ponte sonoro*), ovvero brevi anticipazioni sonore in cui le parole, le musiche o i rumori della scena immediatamente successiva a

²⁹ Michel Chion, *La voce al cinema*, Pratiche, Parma, 1991, p. 33.

³⁰ *Ibidem*.

quella presente sullo schermo, iniziano a sentirsi prima che se ne vedano le immagini.

Il ritmo è un'altra questione centrale quando si tratta di suono e tempo. Secondo David Bordwell e Kristin Thompson³¹ si può parlare di ritmo sonoro a partire da due sue componenti chiave: la **velocità**, che è determinata dalla durata degli intervalli (se l'intervallo è breve, il suono avrà un ritmo veloce), e la **regolarità** per cui, se le durate degli intervalli sono uguali, avremo un ritmo regolare, se non sono uguali sarà irregolare.

3.3 La voce

Ritornando a parlare dei tre elementi principali del sonoro cinematografico, la voce in quanto tale comprende i dialoghi, i monologhi e le voci fuori campo, quindi quelle di cui non vediamo il punto di provenienza. Questa è sempre stata la componente maggiormente presa in considerazione, anche ai tempi del muto trovava due mezzi di trasmissione principali: uno, il più conosciuto, è quello delle didascalie, e l'altro è quello del narratore³². Questo ha portato alla nascita di quello che Michel Chion chiama *vococentrismo*, e anche *verbocentrismo*, ovvero la tendenza a favorire l'aspetto parlato della colonna sonora, isolando gli altri elementi. Musiche e rumori non devono, infatti, assolutamente impedire alla voce di essere agevolmente compresa. Michel Chion spiega questo atteggiamento come predisposizione naturale dell'uomo, che sarebbe portato a concentrarsi sulle voci, piuttosto che su altri suoni:

Ma, se il suono nel cinema è voco- e verbocentrico, ciò accade innanzitutto perché l'essere umano, nel suo comportamento e nelle sue reazioni quotidiane, lo è altrettanto. Se egli sente, all'interno di

³¹ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art. An introduction*. op. cit. pp. 238-40

³² Il paese che più ne ha fatto uso è stato sicuramente il Giappone.

un qualunque rumore d'insieme, delle voci in mezzo ad altri suoni [...], sono quelle voci che innanzitutto catturano e concentrano la sua attenzione. [...]

Quelle voci parlano in un linguaggio che gli è accessibile, ed egli dapprima cercherà il senso delle parole, passando all'interpretazione degli altri elementi soltanto quando il suo interesse per il senso sia stato soddisfatto³³.

Chion distingue tre diversi tipi di parola presenti nel cinema³⁴. La prima è la **parola-teatro**, cioè il caso più ricorrente. È la parola dei dialoghi, emanata dai personaggi e può assumere funzioni informative, drammatiche, psicologiche, ecc. Tutto è costruito a sua misura. Il secondo tipo di parola è la **parola-testo**, chiara tanto quanto la parola-teatro, ma si caratterizza per una diversa fonte d'emissione: è la parola del narratore. Agisce sul corso delle immagini, le evoca e ne stabilisce o contraddice il senso. Infine, il terzo tipo è l'eccezione che conferma la regola, la **parola-enunciazione**, che si dà nel momento in cui un dialogo fra personaggi non è per forza di cose totalmente comprensibile.

La parola serve a far circolare le informazioni fra i personaggi del film da una parte e fra i suoi spettatori dall'altra. Essa può sostituirsi alle immagini raccontando eventi o descrivendo situazioni. Un ruolo particolare è poi quello del narratore che non si rivolge ai personaggi del film, ma direttamente agli spettatori. È lui che dà le informazioni, e a questo riguardo è importante fare una distinzione tra la **quantità delle informazioni enunciate** e la **qualità delle informazioni**. Per quanto riguarda la quantità, ci sono tre casi:

³³ Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op.cit., p. 13

³⁴ Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op. cit., pp.144-54

- La parola dice di più di quel che dicono le immagini;
- La parola dice (grosso modo) quel che dicono le immagini;
- La parola dice meno di quel che dicono le immagini.

Per quanto riguarda la qualità delle informazioni, abbiamo invece due opzioni:

- Immagine e parole dicono la stessa cosa;
- Immagine e parole dicono due cose diverse.

3.4 Il rumore

Per evitare che lo spettatore percepisca il mondo filmico come falso, è fondamentale la creazione di un sottofondo sonoro realistico che comprenda tutti quei rumori su cui non ci si sofferma, ma che sono essenziali affinché il mondo diegetico venga percepito il più possibile verosimile (porte che si aprono o chiudono, condizioni atmosferiche particolari, telefoni, animali, ecc.). Esistono veri e propri archivi di suoni e rumori registrati e pronti per l'uso.

Di solito la distinzione tra rumore ed effetto sonoro si usa solo per indicare rispettivamente tutti quei suoni già presenti nel repertorio e quelli registrati appositamente per una scena. Infatti la produzione dei rumori può essere legata a una realtà fenomenica oppure può essere artificiale: il primo caso è relativo alla ripresa dei suoni naturali anche se già registrati, mentre il secondo riguarda i suoni creati in laboratorio attraverso tecniche e procedimenti complessi.

Il compositore e teorico musicale Pierre Schaeffer inserì i suoi studi sulla componente sonora in ambito cinematografico in *L'élément non visuel au cinéma* del 1946, in cui affermava la superiorità del rumore sulla voce, dal momento che la parola non è altro che «il rumore prodotto dagli uomini»: rumori ambientali e verbali fanno parte quindi della stessa

componente sonora, basati su nessi causali e legami di necessità con le immagini rappresentate:

Disons que le bruit est le seul son parfaitement adéquat à l'image, car l'image ne peut montrer que des choses et le bruit est le langage des choses. On pourrait classer les choses en deux catégories: celles qui se voient, celles qui s'entendent. On n'entend pas un arbre, on ne voit pas le vent. Toutefois, les choses, en s'associant, suppléent à nos sens. On voit le vent pas le frémissement des feuilles, on entend l'arbre par le bruissement qu'y fait le vent. C'est ici un domaine d'observation utile aussi bien à l'homme de cinéma qu'à l'homme de radio: celui des interférences entre les domaines sonore et visuel³⁵.

3.5 La musica

Come già spiegato, la musica è stata presente sin dalle origini del cinema con una semplice funzione di accompagnamento di immagini, alle quali non era minimamente legata. Una più alta considerazione nei suoi confronti ha poi portato a valorizzare le sue capacità di aggiungere significati all'immagine.

La funzione principale della musica che accompagna i film è quella di riflettere nella mente dell'ascoltatore il clima della scena, e di suscitare più rapidamente e intensamente nello spettatore il susseguirsi delle emozioni della storia narrata del film³⁶.

Si possono individuare due modi attraverso cui la musica al cinema si rapporta alle immagini: quello della *partecipazione* e della *distanza*. Nel primo caso, la musica rappresenta sul piano emotivo la scena

³⁵ Pierre Schaffer, *L'élément non visuel au cinéma. Analyse de la bande son*, in «Revue du Cinéma», Parigi, 1946, p.1.

³⁶ Gianni Rondolino, *Cinema e musica. Breve storia della musica cinematografica*, o. cit., p. 48.

rappresentata, partecipa quindi alla sua emozione, nel secondo caso, invece, essa dimostra una sorta di indifferenza nei confronti della situazione rappresentata dalle immagini, sviluppandosi così in modo autonomo.

Generalmente la musica può definire l'ambientazione, specificandone un'epoca e un luogo particolari, può delineare uno stato d'animo e creare un'atmosfera, può richiamare l'attenzione su elementi all'interno o all'esterno dell'inquadratura rendendo più chiari certi aspetti della narrazione, può spiegare le motivazioni dei personaggi e aiutarci a capire a che cosa stanno pensando. Le funzioni che la musica può ricoprire nelle opere cinetelevisive sono sostanzialmente tre: *empatica*, *contrappuntistica* e *anempatica*. La funzione *empatica* ricopre tutti quei casi in cui la musica segue coerentemente gli alti e i bassi della storia, sottolinea le emozioni dei personaggi e amplifica i sentimenti che il pubblico prova guardando le immagini. La musica illustra, completa, sostiene il livello del visivo. Per esempio, nel film *Lo squalo* (Steven Spielberg, 1975) ogni volta che lo squalo si avvicina agli umani si sente questo suono composto da due note gravi che si ripetono sempre più velocemente. La funzione *contrappuntistica* avviene quando la musica si propone in apparente contrasto con il visivo, in modo da far nascere nello spettatore una riflessione, una sorpresa o un'emozione inaspettata. Nel film *Gli uccelli* (Alfred Hitchcock, 1963), alle spalle della protagonista, il numero degli uccelli che aggrediscono gli abitanti del villaggio aumentano progressivamente. La musica allegra che proviene dall'interno di una scuola crea un contrappunto o contrasto diretto con le immagini, aumentando così la tensione. La musica svolge una funzione *anempatica*, invece, quando non si contrappone né segue il visivo, ma gli è sostanzialmente indifferente. Questa tecnica, creando un effetto

straniante, può consentire paradossalmente di provare emozioni non scontate, alimentate dalla razionalità che proviamo vedendo le immagini, non essendo condizionati in questo caso dalla musica, che è completamente estranea da esse. Un esempio lo si trova in una scena tratta da *La battaglia di Algeri* (Gillo Pontecorvo, 1966), nella quale si rappresenta la decapitazione di un uomo all'interno di un carcere. Vengono mostrate le spoglie mura della prigione mentre fuori campo si sente l'impatto della lama. Sono scelte che "raffreddano" l'evento in sé, ma l'assenza di particolari impatti stimola un'indignazione da parte del pubblico.

Quindi, la musica da film ha avuto i suoi inizi al principio della storia del cinema, e ancora oggi continua a essere parte integrante della produzione cinematografica. La sua presenza, in tutto il mondo, è diventata praticamente indispensabile per la commercialità dei film contemporanei.

CAPITOLO 4 – IL LINGUAGGIO SERIALE

Il mondo delle serie tv sta subendo un veloce cambiamento. Sono passate dall'essere un prodotto di serie B a, non solo diventare il maggiore strumento di intrattenimento, ma anche l'espressione della **pop culture**³⁷ degli anni 2000. Come ogni settore e ambito, anche quello delle serie tv ha il proprio linguaggio. E non parliamo solo di linguaggio tecnico ed espressivo come quello cinematografico di cui abbiamo parlato fin ora, ma anche di vero e proprio linguaggio, parole che sono entrate a far parte della cultura delle serie tv e che, ormai, si riferiscono solo a quello. Alcuni esempi sono: *pilot*, è l'episodio pilota, il primissimo episodio di una serie tv che il network manda in onda un po' come una prova di valutazione; *serie madre* e *spin off*, si parla di serie madre quando una serie tv ne ha ispirata un'altra, detta appunto spin off, che solitamente ha tra i suoi protagonisti uno o più personaggi del telefilm originario (*Friends/Joey*, *Grey's Anatomy/Private Practice/Station 19*); *cross-over*, è quando una serie madre e il suo spin off si incontrano, per esempio quando un personaggio di una delle due serie compare per uno o più episodi; *ship*, una parola che deriva da relationship e identifica infatti una relazione tra due personaggi; *cliffhanger*, un climax che, introdotto a fine puntata, lascia in sospeso la narrazione.

4.1 L'evoluzione delle serie

Come già abbiamo detto, le serie tv diventate il genere di intrattenimento più prezioso, in alcuni casi possono durare anni e creare

³⁷ La "pop culture" (cultura popolare) si riferisce in genere alle tradizioni e alla cultura materiale di una particolare società. Nell'Occidente moderno, essa si riferisce a prodotti culturali come musica, arte, letteratura, moda, danza, film, cyber cultura, televisione e radio che vengono consumati dalla maggior parte della popolazione di una società. Si tratta quindi di quei tipi di media che hanno accessibilità e attrattiva di massa.

delle vere e proprie manie tenendo altissimo l'interesse dei fan. Ma come sono nate le serie tv?

Nel 1951, sul network CBS, era partita la messa in onda in prima serata di *I love Lucy* (in Italia *Lucy ed io*), la prima vera sitcom della storia, con un successo mai visto prima. Vedendo il successo di Lucy, il mondo televisivo iniziò a interessarsi a questo tipo di prodotto, nacquero così gli sceneggiatori, le *sit-com*, le *soap opera* e le *telenovelas*, alcune delle quali vanno in onda ancora oggi. Insieme a queste, si iniziarono a vedere anche le prime serie di fantascienza.

Nel 1966 nasceva *Star Trek*. Una serie che spinse l'ottimismo dell'uomo nei confronti del futuro a livelli mai raggiunti e fu in grado di ispirare e incoraggiare l'innovazione tecnologica, spingendo gli scienziati a imitare i congegni nati dalla fantasia degli sceneggiatori. Dopo Star Trek, ci si inizia a concentrare anche sui personaggi e non solo sulle storie, così nascono capolavori memorabili come *Batman* e *La Famiglia Addams*. Poco alla volta si inizia a svelare il passato e il carattere dei personaggi, aggiungendo l'introspezione alla trama generale.

Arriviamo poi agli anni Settanta, durante i quali le rivoluzioni sociali degli anni subito precedenti esercitavano una notevole influenza: arrivano temi mai trattati prima come il *razzismo*, la *corruzione*, il *degrado urbano*, ecc. Si inizia quindi a parlare di un po' di tutto, e dopo gli anni Ottanta, serviti maggiormente da transito e sperimentazioni, si entra negli anni Novanta, dove ci godiamo i risultati di queste sperimentazioni. In questo decennio le storie iniziano a diventare meno banali e i personaggi molto più impegnati. Nascono alcune delle serie più famose di tutti i tempi: si passa dalla leggerezza di serie come *Friends* o *Will & Grace*, a titoli come *X-Files* e *Buffy* che si sono serviti dell'amplificazione dei fatti

e delle emozioni per raccontare i veri turbamenti della popolazione, i drammi adolescenziali, i pregiudizi.

Negli anni Duemila la popolarità delle serie supera di gran lunga quella del cinema, grazie anche a serie progressiste come *Lost*, che per molti esperti ha proprio rivoluzionato l'idea di serialità, creando un vero e proprio mondo in cui i personaggi dalla psicologia complessa e misteriosa coinvolgono emotivamente il pubblico nel loro percorso di crescita nella realtà in cui vengono catapultati.

4.2 I personaggi

I personaggi delle serie tv nascono come personaggi privi di evoluzione. Sarebbero rimasti uguali a loro stessi a garanzia di un mondo riconoscibile e rassicurante, quello degli anni Cinquanta.

Dopo il Sessantotto, anno caratterizzato da un'incertezza politica e identitaria parecchio forte, si iniziò a sentire il bisogno di eroi: che fossero eroi del quotidiano, come dottori, forze dell'ordine, avvocati, o anche eroi dai poteri speciali come *Batman*. Da qui il personaggio acquista un passato, indagato attraverso i flashback, emergono angosce, paure, dubbi.

Negli anni Settanta fanno la loro comparsa le eroine femminili come *Wonder Woman*, che rappresentò il simbolo di emancipazione e parità dei sessi. Negli anni Novanta invece, i protagonisti sono solitamente degli adolescenti con i loro drammi e le loro difficoltà nell'affrontare fasi di passaggio.

Da *Lost* (2004) in poi, che, come già detto, ha rivoluzionato l'idea di serialità, i personaggi diventano sempre più complessi e misteriosi, e l'antieroe diventa, infatti, il protagonista più interessante. Questo perché in lui vivono eroismo e cattiveria. Lui riconosce il male dentro di sé e impara a gestirlo, impara a trarne qualcosa di utile non solo per sé stesso. Un personaggio come Jack, per esempio, qui diventa emblema dell'uomo

moderno, della sua tendenza all'estrema razionalizzazione, costretta a fare i conti con esperienze che lo cambieranno profondamente.

Se ci sono serie in cui i personaggi si evolvono, ce ne sono altrettante in cui i personaggi rimangono sempre uguali, ci sono serie che si basano proprio sulla staticità di questi personaggi: Don Draper di *Mad Men* è infatti il prototipo di uomo bello e dannato, infedele e volubile, che non riflette.

Le serie, dunque, con il loro linguaggio inedito, sono in grado di affrontare temi molto spinosi con estrema libertà, danno forma al male e alle sue incarnazioni, e le figure di antieroi attraverso «il sesso, la violenza, i dilemmi etici e morali, estendono gli spazi di visibilità del mezzo e la sua incapacità di inserirsi al centro delle sfide della contemporaneità»³⁸.

4.3 Lo spazio

Allo stesso modo in cui i personaggi si sono evoluti, anche l'ambientazione e lo spazio delle serie si sono “aperti al mondo” e alla complessità. Siamo passati da serie girate completamente in interni, fra salotto e cucina, a, solo per citarne alcuni, la vita urbana newyorkese di *Castle* (2009 – 2016); alla ricostruzione di ambienti, luci e costumi degli anni Sessanta di *Mad Men* (2007 – 2015) o a quella degli anni Ottanta di *Stranger Things* (dal 2016); alle celle carcerarie di *Orange is The New Black* (2013 – 2019); ai luoghi maestosi e fiabeschi di *Game of Thrones* (2011 - 2019).

³⁸ Aldo Grasso, Cecilia Penati, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, 2016, pp. 10-11

4.4 Strategie narrative

Il cinema può contare sull'effetto ed espressività di una sala oscura e dello schermo sovradimensionato per immergere lo spettatore nella storia, la serie tv, invece, deve raggiungere lo stesso obiettivo senza questi strumenti. Ripetizione, prevedibilità ed esplicitazione di tutti gli elementi narrativi: sono questi gli strumenti di cui si avvale la serie tv per recuperare gli handicap di partenza, come quello di rivolgersi a un pubblico potenzialmente distratto che deve essere stimolato in continuazione. Visto che l'attenzione dello spettatore non può essere data per scontata, la storia deve essere semplice ma coinvolgente.

In generale esistono due tipi di narrazione seriale: quella a *trama orizzontale*, che si estende per diversi episodi o addirittura a tutta la stagione o a tutta la serie, per esempio *The Walking Dead*. Questo tipo di narrazione ha come proposito quello di trasportare i protagonisti in diverse situazioni e di rappresentare una loro evoluzione fisica e/o psicologica; e quella a *trama verticale*, invece, prevede una narrazione episodica: la vicenda inizia e finisce con l'episodio in onda. È questo il caso della maggior parte delle serie *crime* tipo *Castle*.³⁹

Ciononostante, le serie tv col tempo sono diventate complesse per molteplici aspetti e le loro sceneggiature spesso non hanno una trama esclusivamente orizzontale o verticale: molte serie *crime* presentano un "caso giornaliero" e una linea narrativa che si snoda attraverso l'intera stagione o serie. Di conseguenza, le serie oggi non possono essere considerate solo «a prevalente trama orizzontale oppure a prevalente trama verticale»⁴⁰.

³⁹ <http://www.citizenpost.it>

⁴⁰ *Ibidem*.

4.5 Il tempo dello schermo

Oltre al tempo della storia e al tempo del discorso, di cui abbiamo già parlato a livello cinematografico, nel caso delle serie tv esiste anche una terza dimensione temporale da analizzare: il *tempo dello schermo*, ovvero il tempo della fruizione del prodotto e le sue modalità. La modalità di visione che più si sta diffondendo è il *binge watching*, termine che viene da *binge eating* e *binge drinking*, cioè consumo compulsivo di cibo e alcool, che indica quindi la visione in dosi massicce di serie tv.

Il “come” si guarda la storia, influisce in qualche modo su quello che stiamo guardando.

Quando si guarda una serie settimanalmente, il tempo che si passa nelle pause tra un episodio e l'altro – rimuginando, prevedendone gli sviluppi, semplicemente invecchiando – fa parte della serie stessa. Per esempio, Breaking Bad è la storia della discesa (o dell'elevazione) di un uomo da una vita ordinaria a quella di sanguinoso criminale. Il tempo della storia è di circa due anni. Guardata in binge watching, come hanno fatto molti fan “tardivi” della serie, può portar via in media da una a tre settimane.⁴¹

Se lo spettatore ha visto l'evoluzione del protagonista lentamente e l'ha visto poco alla volta diventare sempre più cattivo, questo avrà una visione diversa rispetto al *binge watcher* che l'ha visto cambiare in time lapse, velocemente, in un modo in cui sembra che la cattiveria e l'arroganza fossero sempre in lui. Ma nessuna delle due percezioni è sbagliata.⁴²

⁴¹ James Poniewozik, *Streaming Tv isn't just a new way to watch. It's a new Genre*, in “The New York Times”, 16 dicembre 2015.

⁴² *Ibidem*.

CONCLUSIONI

Per concludere, abbiamo discusso solo di alcune porzioni del linguaggio cinematografico, tra cui il racconto, e di come esso si articola nello spazio e nel tempo e dell'essenziale figura dell'istanza narrante. Abbiamo citato alcune parti leggermente più tecniche come le sceneggiature virtuali, la luce e il colore ma concentrandoci sempre sulla loro parte espressiva, non cadendo nei tecnicismi del montaggio, che non ci interessano. Abbiamo visto la differenza principale tra l'uso del corpo nel cinema muto e nel cinema moderno. Abbiamo parlato dell'insieme degli elementi sonori: la voce, il rumore e la musica. E abbiamo concluso menzionando anche il linguaggio seriale, che sta progressivamente diventando sempre più importante, basta pensare alle serie Netflix che sono diventate dei veri e propri fenomeni culturali nel mondo moderno (per esempio *La Casa di Carta*).

Ma abbiamo effettivamente capito cos'è il linguaggio cinematografico? In breve si tratta di un insieme di elementi che formano la narrazione filmica e che la rendono semplice da comprendere. Sono tecniche espressive che non smetteranno mai di evolversi e modificarsi, infatti, chissà dove ci porteranno i progressi tecnologici futuri. Per quanto ne sappiamo, tra qualche anno il lavoro dello *stuntman* (la controfigura dell'attore che si presta a scene più pericolose) potrà non servire più, forse le intelligenze artificiali, che al giorno d'oggi si fanno sempre più comuni e preponderanti, prenderanno il loro posto.

Qualsiasi progresso ci sarà, è però importante ricordare il passato e rispettarlo in quanto esso ci ha portato dove siamo ora.

ENGLISH SECTION

INTRODUCTION

What does cinematic language mean?

In order to better understand what is meant by cinematic language we must go back to its origins and study the evolution of cinema itself, see how things have changed and progressed.

In general, there are three great cinematic seasons that have marked the history of cinema and its language: classic, modern and postmodern.

The fundamental objective of classic cinema was to push the viewer to identify with the story and identify with the characters by experiencing their emotions in the first person.

The transition from classic to modern cinema has been long, but favored by several factors such as changes in the social scenario due to World War II. In this period, they tried to make the viewer aware of his role and did not try to make him identify with the stories of the characters.

Postmodern cinema, on the other hand, is entertainment at 360 degrees, thanks to the arrival of digital technology. It is no longer concerned with reality, with making the viewer believe that what is happening is real, it is first and foremost about spectacle.

CHAPTER 1 – CINEMATIC STORYTELLING

1.1 What is storytelling

The term storytelling is based on two meanings: that of **story** and that of **discourse**. In short, the story is *what* is told and presented and the discourse refers to *how* it is presented. Every story begins with a certain situation, destined to change through the succession of certain events that lead to a new situation with which the story ends.

1.2 The narrative

The narrator is an abstract figure that gives us information about characters, environments, situations and actions, through the use of certain words instead of others, through which a certain point of view is conveyed. Sometimes this narrative figure can become more concrete by manifesting itself through the *voice of no one*, therefore none of the characters that are part of the film, a voice without a body that introduces and comments on situations and characters. It is the voice of what we call the **extradiegetic narrator**. On the contrary, however, in many cases it is an actual character of the story who takes on the role of narrator, generally defined as an **intradiegetic narrator**.¹

1.3 The space of storytelling

An initial difference when talking about space is between the space of the story and the space of the discourse. In short, the space of the story is *what is shown* and the space of the discourse is *how it is shown*.

According to André Gaudreault and François Jost² there are four basic types of spatial relationships that can be found in a film as it

¹ With the term "diegetic" we point out everything that is part of the film narrative, with "extradiegetic", however, we indicate everything that is not part of the film narrative and that the characters cannot see, hear, touch, etc.

² André Gaudreault, François Jost, *Le récit cinématographique*, cit., pp, 90-98.

transitions from one frame to another. These four relations are schematized as follows:

- **Relation of identity:** "same here" (ici même)
- **Relation of contiguity:** "here"
- **Relation of proximity:** "there"
- **Relation of distance:** "over there".

What mainly interests us, however, is to try to define what can be considered the **narrative functions of space**, when space stops being a mere background of action and becomes an actual narrative agent. For example, when space relates to the characters in the story: in *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960, the stuffed birds in Norman's motel immediately suggest the nature of the character and his desire to give the features of life to what is now dead.

1.4 The time of storytelling

Time is an essential element of cinematic narrative because the articulation of events depends on it.

As with space, in storytelling we make a distinction between two different times: the *time of the discourse*, which is the extradiegetic time of the film, that is its length (which usually corresponds to an hour and a half or two hours), and the *time of the story*, that is the real time in which the narrated events take place, it is the diegetic time of the film, which can be a day, a month, a year, etc.

However, this is not always presented by the narrator figure in the classical way, it may in fact be told in a certain *order*, with a certain *duration* and with a certain *frequency*.

1.4.1 The order

It is not out of the ordinary to see a film in which the order of events is different from the order of the story. In fact, it is very common to use *flashbacks* and *flashforwards* as methods of film language. *Flashbacks* and *flashforwards* are audiovisual representations of a past or future event and can be evoked through the narration of a narrator.

Naturally, jumps forward and backward in time are not placed at random but have specific functions. In fact, we can say that flashbacks help to complete a lack or an omission so as to better understand and explain the character or the causes of an event, flashforwards, on the other hand, are much less frequent and anticipate a future event in a more or less explicit form, prompting the viewer to wonder "how and why it will happen".

1.4.2 The duration

Every story has its own duration of fruition. Just as there is an order of the story and one of the discourse, there is also a duration of the story and one of the discourse. The latter in a film is **equal to the duration of the film itself**. The *duration of the story*, on the other hand, is considered to be the duration of the set of events upon which the story is structured.

Gerard Genette³ has indicated five different temporal relationships between the time of the story (TS) and the time of the discourse (TD):

- *Pause* (TD = n, TS = 0): a certain duration of the discourse (n) does not correspond to any duration of the story (0).

³ Gerard Genette, (1972), *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Turin 1976, p. 144.

- *Extension* (TD > TS): the time of the discourse is longer than the time of the story, which, however, is not zero as in the pause.
- *Scene* (TD = TS): the time of the discourse is equal to the time of the story.
- *Table of contents* (TD < TS): the time of the discourse is less than the time of the story.
- *Ellipsis* (TD = 0, TS = n): a certain duration of the time of the story (n) is matched by no duration of the time of the discourse (0).

1.4.3 The frequency

The term *frequency* refers to the relationship between the number of times a certain event is evoked by the storytelling and the number of times it is assumed to have occurred. Genette indicates four possible ratios:

*A narrative of any kind can tell once what happened once, n times what happened n times, n times what happened once, once what happened n times.*⁴

It is obvious that the most complex relationship is the last one because the image itself is singular, how can an image render a verbal expression such as "every day of the week he went to bed early"? Through a succession of images that show us the same event by representing it each time starting from small variations.

1.5 Focusing and ocularization

As we have already stated, behind every storytelling there is a narrator, who is responsible for determining the narrative strategies

⁴ Gerard Genette, *Figure III. Op. Cit.*, p. 163.

through which a virtual idea is transformed into a real story. One of these strategies is the so-called *focusing*, that is, the way in which the relationships of knowledge between the narrator, the character and the viewer are distributed within a story. The narrating figure is certainly the privileged subject of this relationship because it is the element at the origin of the story. It decides, through narrative strategies, how much and when to share his knowledge.

It is clear that in a film we can at any time in the story know more, less or as much as our hero. The discourse, however, is complicated by the specificity of film language, i.e., the frame. The frame makes us see. Starting from these considerations, Jost⁵ has introduced a new term: *ocularization*, that is, the relationship between what the narrating instance shows and what the character is supposed to see.

To conclude, in a simplified way, seeing determines knowing, but this knowing can sometimes be partial because what we see does not give us much information.

⁵ François Jost, *L'oeil caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1987.

CHAPTER 2 – THE PROFILMIC EVENT

A film is made up of moving images called frames. Each shot shows us something in a certain way.

All shots are always the result of choices on two levels. The first is the *filmic level*, it deals with the ways in which diegetic elements are represented. In this case, more technical cinematic elements come into play, such as the angle, the dialectic on-camera and off-camera, etc.

The second, and the one that interests us the most, is the *profilmic* one, i.e., everything that is in front of the camera, everything that is there specifically to be filmed and is actually part of the story being told.

2.1 The environment

The environmental space of a film, before the advent of digital technology, could be *natural*, therefore based on the use of an already existing space, *partially modified* or *entirely modified*. Only in the latter two cases it is appropriate to speak of *scenography*: the modification or creation of an environment in which the cinematic action comes to life.

When are environments reconstructed? Obviously, in the context of historical films or films set in distant eras - past or future - which could not find a credible environment in today's existing spaces. Often, however, the economic factor comes into play: building an environment costs less than actually occupying it.

A final problem posed by reconstructed environments is the distinction between places that, although reconstructed, want to appear real, and those that do not hide their artificiality. In this regard Marcel Martin⁶ proposes a useful tripartition on how reconstructed environments can be conceived: the *realist* one is the environment that has no other

⁶ Marcel Martin, 1985, *Le langage cinématographique.*, Les Éditions du Cerf, Paris, pp.70-74.

implication than its materiality, it means what it is; the *impressionist* one is the one reconstructed starting from the psychological dominance of the action, it is the landscape of a state of mind; the *expressionist/artificial* one is the explicitly artificial environment, the represented world is deformed and stylized in symbolic function.

2.2 Virtual environments

Contemporary cinema has added virtual environments to natural environments, environments generated directly by computers that no longer represent a given objective reality, but are a pure construct of digital synthesis. These virtual environments are actual elements that could lead to the gradual disappearance of the profilmic event.

But how do actors act within a virtual set? Using tools already created with the *blue* and *green screen*, digital cinema is increasingly resorting to *the chroma-key technique*. «Chroma key is the technique which allows us, once a subject has been shot with a neutral-colored background such as blue or green, to replace the background with a still or moving image.»⁷

2.3 Lighting

Lighting plays a key role during the creation of a film. Lighting a space is not only about giving it enough light so that the viewer does not miss important actions, but it also means organizing it, giving it a structure. Through this organization and the "play of light and shadow," lighting becomes an integral part of the filmic narrative.

As written by David Bordwell and Kristin Thompson⁸, there are four main characteristics of light: *quality*, *direction*, *source* and *color*.

⁷ Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema dell'era digitale*, Lindau, Turin, 2007, p.21.

⁸ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art. An introduction*. Alfred A. Knopf, New York, 1986, p.126.

When talking about the *quality* of light, we must take into account an important classic opposition, namely that between *lighting contrast* which is achieved through direct lighting sources that create areas of light and shadow with well-defined contours, and *diffuse lighting* that recurs in less dramatic situations, offering a more homogeneous representation of the image.

Direction poses the problem of the path that light takes to get from the source (a lamp, the sun, etc.) to the object of interest (the character). We can distinguish different trajectories: *frontal light*, *side light*, *backlight*, *light from below* and *light from above*.

However, the discussion of the direction of light is very partial if we do not take into account the *source* of the light. This is because the profilmic space is rarely illuminated by only one light. There are at least two: *key light* and *fill light*. The *key light* is the primary light source, it determines the dominant illumination and structures the main shadows, it is usually the light closest to the subject and, therefore, the most intense. The *fill light* is used to fill the image and soften or eliminate the shadows created by the key light.

2.4 Color

Color began to assert itself in a decisive way only in the fifties and sixties thanks to the improvement of its technical qualities.

It is clear that color, along with light, plays a major role in the composition of an image. Generally, we know that light colors attract the viewer's gaze more than dark colors, just as warm colors (yellow, red, orange) attract us more than cold ones (from purple to green).

In a very general way, we can say that each color corresponds to certain characteristics, but they are not universal. Each director decides how to interpret a particular color.

Red is one of the colors with the most meaning. Usually when it is used heavily, it is trying to increase a sense of anger or danger or death. When placed in a romantic context, instead, red can turn into the symbol of passion.

Orange is a color often associated with exotic atmospheres, with warmth or energy, a color that, if used in the right way, can also stimulate a feeling of imminent danger, like a warning.

Green can change its meaning depending on where it is placed. A natural setting surrounded by greenery can give a sense of rebirth and challenge. Nevertheless, in some films, green becomes dominant when the protagonists are taking drugs, medications or toxic substances.

Blue is the cool color par excellence, usually accompanying positive thoughts, peace and tranquility. If it is very dark it gives us an idea of peace and quiet, if it falls into black it acquires a note of sadness.

2.5 The actor's job

Film acting derives from theater acting, with the obvious difference that a film actor does not act in front of an audience but in front of a camera. Moreover, a theatrical actor must communicate with gestures and movements and engage the interest of the entire audience and not just to the one sitting in the first rows. On the contrary, in cinema, the actor's gestures and voice can, and must, be less emphatic.

Having seen the main differences between film and theater actors, let us now analyze the different acting possibilities. A first consideration should be made about the relationship between the actor and the character. In this regard, there are two different viewpoints, one according to which the actor must detach himself from his character, with the other, instead, the actor must have a more intimate relationship with his character. It goes without saying that the options mentioned above are based on the actor

and director's choices. In fact, each director has his own method of directing actors, and each cinematic period has its own realistic trends.

CHAPTER 3 – THE SOUND

Since the early years of cinema, the need for a sound presence was felt. The reasons for this need are still being debated and are numerous: for example, to attenuate the so-called "terrible silence", or to cover the annoying noise of the projection machine. Precisely for this reason, in most cases, films were accompanied by live music.

The introduction of sound starting in 1927 marked a series of major changes in the language of cinema, for example allowing for greater narrative and screenplay complexity, thanks to the introduction of dialogues, and making acting less theatrical.

3.1 The functions of the soundtrack

- ***Informative function***: through dialogues, but also noises, it conveys much of the **story's knowledge**
- ***Narrative function***: unifies the flow of images
- ***Emotional function***: thanks to music and sounds, the viewer is deeply involved in the scene, thus increasing his **participation**.

3.2 The relationship between image and sound

Any discussion of sound in cinema cannot fail to consider its link to images. What we see affects what we hear, just as what we hear affects what we see.

Just as with images, sounds go through a process of *selection* and *combination*. For example, in a dialogue scene taking place in a park, we hear a wide range of sounds: the voices of characters talking, children playing, traffic noise, etc. Only a few of these will be selected and combined to create an actual sound editing. Therefore, since images and sounds are independent of each other, but create a link, the sound editing

and the visual editing create a unique form of editing: *audio-visual editing*. In this context, sound is analyzed according to two main parameters: *space* and *time*.

3.2.1 *Space*

When we analyze sound on the basis of space, we can distinguish between *intradiegetic* sounds, i.e., those sounds that belong to the narrative universe of the film and are therefore heard by the audience as much as by the characters, and *extradiegetic* (or **over**) sounds, i.e., those that are not part of the scene and whose source goes beyond the story. In shots in which the sound is clearly intradiegetic, it can in turn be divided into *sound in (in)* and *sound off (off)*. In the first case, the sound source is within the frame; in the second, it is outside the frame.

A term proposed by Michel Chion that has become part of the cinematic vocabulary when talking about the relationship between images and sound is *acousmatic*.⁹ This is a word of Greek origin indicating a sound «that can be heard without seeing the source from which it comes»¹⁰ (such as radios and telephones). This term is juxtaposed with that of *visualized* sound. In short, the acousmatic sound is a *sound off* or *over* (therefore extradiegetic or out of field) and the visualized sound is a *sound in* (therefore in field).

3.2.2 *Time*

When we talk about the relationship between sound and time, it is important to immediately draw attention to the fundamental difference between *simultaneous sound* and *non-simultaneous* (delayed) *sound*. Simultaneous sound, which is undoubtedly the most recognizable and

⁹ Michel Chion, *La voce al cinema*, Pratiche, Parma, 1991, p. 33.

¹⁰ *Ibidem*.

verifiable, occurs when sound and image are given the same narrative time: two characters are talking in a room and we hear the words they are saying at that precise moment. Non-simultaneous sound, on the other hand, consists of the sound effect that anticipates or follows the images that we are seeing at a given moment: a character recounts a past event, and while we hear his words, at that moment we also see the images of the event evoked. The words are therefore in the present tense and the images in the past tense. A frequent case of non-simultaneity is the so-called sound bridge, i.e., short sound anticipations in which the words, music or noises of the scene immediately following the one on the screen are heard before the images are seen.

3.3 Voice

The three main elements of sound are: voice, noise, and music.

The voice as such includes dialogues, monologues and off-screen voices, that is, those of which we do not see the point of origin. This has always been the component most taken into account, even in the days of silent films it found two main means of transmission: one, the best known, is that of captions, and the other is that of the narrator.¹¹

Chion distinguishes three different types of word present in cinema.¹² The first is the *word-theater*, that is, the word of dialogues, emanating from the characters and can take on informative, dramatic, psychological functions. The second type of word is the *word-text*, as clear as the word-theater, but is characterized by a different source of emission: it is the word of the narrator. Finally, the third type is the exception that confirms the

¹¹ The country that used the narrator the most was definitely Japan.

¹² Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op. cit., pp.144-54.

rule, the *word-enunciation*, which is given when a dialogue between characters is not necessarily totally understandable.

A special role, then, is that of the narrator who does not address the characters in the film, but directly addresses the viewers. He is the one who gives information, and in this regard, it is important to make a distinction between the **quantity of the information enunciated** and the **quality of the information**. As far as quantity is concerned, there are three cases:

- The word says more than the pictures say
- The word says (roughly) what the pictures say
- The word says less than what the images say.

As for the quality of information, we have two options:

- Image and words say the same thing
- Image and words say two different things.

3.4 Noise

In order to avoid the viewer's perception of the filmic world as false, it is essential to create a realistic sound background that includes all the noises that are not dwelled upon, but which are essential for the diegetic world to be perceived as realistic as possible (doors opening or closing, particular atmospheric conditions, telephones, animals, etc.).

The composer and music theorist Pierre Schaeffer in his studies affirmed the superiority of noise over voice, since the word is nothing else than "the noise produced by men": environmental and verbal noises are therefore part of the same sound component, based on causal links and links of necessity with the represented images.¹³

¹³ Pierre Schaeffer, *L'élément non visuel au cinéma. Analyse de la bande son*, in «Revue du Cinéma», Paris, 1946, p.1.

3.5 Music

As already explained, music has been present since the origins of the cinema with a simple function of accompanying images, to which it was not linked at all. A higher consideration towards music has then led to enhance its ability to add meaning to the images.

Generally, music can define the setting, specifying a particular time and place, it can outline a mood and create an atmosphere, it can draw attention to elements inside or outside the frame making certain aspects of the narrative clearer, it can explain the motivations of the characters and help us understand what they are thinking.

There are basically three functions that music can play in film and television works: *empathic*, *contrapuntal* and *anempathetic*. The empathic function covers all the cases in which the music consistently follows the highs and lows of the story, emphasizes the emotions of the characters and amplifies the feelings that the audience feels when watching the images. The *contrapuntal* function occurs when the music is proposed in apparent contrast to the visual, so as to trigger in the viewer a reflection, a surprise or an unexpected emotion. On the other hand, the music performs an *anempathetic* function when it neither contrasts nor follows the visual, but is substantially indifferent to it. This technique, by creating an alienating effect, can paradoxically allow us to feel emotions that are not taken for granted, fed by the rationality that we feel when we see the images, not being conditioned in this case by the music, which is completely unrelated to them.

CHAPTER 4 – THE SERIAL LANGUAGE

TV series have gone from being a B product to, not only becoming the major entertainment tool, but also the expression of the **pop culture**¹⁴ of the 2000s. Like every sector and field, TV series have their own language. And we are not just talking about technical and expressive language, like the cinematic one we have talked about so far, but also about real language, words that have become part of the culture of TV series and that, by now, refer only to that. Some examples are: *pilot*, it is the pilot episode, the very first episode of a TV series that the network airs as an evaluation test; *mother series* and *spin off*, we talk about mother series when a TV series has inspired another one, called spin off, which usually has among its protagonists one or more characters of the original TV show (*Friends/Joey, Grey's Anatomy/Private Practice/Station 19*).

4.1 The evolution of TV series

As we have already stated, TV series have become the most valuable genre of entertainment, in some cases they can last for years and create real manias keeping the interest of fans very high. But how were TV series created?

In 1951 *I love Lucy*, the first real sitcom in history, started airing on the CBS network and it was an instant success never seen before. Seeing the success of Lucy, the television world became interested in this type of product.

In 1966 *Star Trek* was created. This series pushed man's optimism about the future to unprecedented levels and was able to inspire and

¹⁴ "Pop culture" refers in general to the traditions and material culture of a particular society. In the modern West, it refers to cultural products such as music, art, literature, fashion, dance, film, cyber culture, television, and radio that are consumed by the majority of a society's population. Thus, it refers to the types of media that have mass accessibility and appeal.

encourage technological innovation, pushing scientists to imitate the devices born from the imagination of the writers.

Then we come to the seventies, during which the social revolutions of the years immediately preceding exerted a considerable influence: here we start seeing themes never before covered like *racism*, *corruption*, *urban decay*, etc.

In the 2000s the popularity of TV series far exceeds that of the cinema, thanks to progressive series like *Lost*, which for many experts has really revolutionized the idea of seriality, creating a real world in which characters with complex and mysterious psychology emotionally involve the audience in their journey of growth in the reality in which they are catapulted.

4.2 The characters

The characters of TV series are born as characters without evolution. After 1968, a year characterized by a very strong political uncertainty, people began to feel the need for heroes: whether they were everyday heroes, such as doctors, law enforcement officers, lawyers, or even heroes with special powers like *Batman*.

From *Lost* (2004) onwards, which, as already mentioned, has revolutionized the idea of seriality, the characters become increasingly complex and mysterious, and the anti-hero becomes, in fact, the most interesting protagonist. This is because in him live heroism and wickedness. He recognizes the evil within himself and learns to manage it, he learns to make something useful out of it, not only for himself.

But, if there are series in which the characters evolve, there are as many in which the characters always remain the same, there are series that are based precisely on the static nature of these characters: Don Draper of

Mad Men is in fact the prototype of the handsome and damned man, unfaithful and fickle, who does not reflect.

4.3 Space

In the same way that the characters have evolved, the setting and space of TV series have also opened up to the world and its complexity. We have gone from series filmed entirely indoors, between living room and kitchen, to, just to name a few, the New York urban life of *Castle* (2009 - 2016); to the reconstruction of environments, lights and costumes of the 1960s in *Mad Men* (2007 - 2015) or that of the 1980s in *Stranger Things* (since 2016); to the prison cells of *Orange is The New Black* (2013 - 2019); to the majestic and fairy-tale locations of *Game of Thrones* (2011 - 2019).

4.4 Narrative strategies

The cinema can rely on the effect and expressiveness of a darkened room and oversized screen to immerse the viewer in the story, the TV series, on the other hand, must achieve the same goal without these tools. And, since the viewer's attention cannot be taken for granted, the story must be simple but engaging.

In general, there are two types of serial storytelling: the ***horizontal storyline***, which spans several episodes or even the entire season or series, for example *The Walking Dead*; and the ***vertical storyline***, on the other hand, which involves episodic storytelling: the story begins and ends with the episode being aired. This is the case of most crime series like *Castle*.¹⁵

However, TV series nowadays often do not have an exclusively horizontal or vertical plot: many crime series present a "daily case" and a narrative line that winds through the entire season or series. As a result,

¹⁵ Retrieved from <http://www.citizenpost.it>

today's series cannot be considered having exclusively a "predominantly horizontal plot or a predominantly vertical plot".¹⁶

4.5 Screen time

In addition to the time of the story and the time of the discourse, which we have already talked about, in the case of TV series there is also a third temporal dimension that must be analyzed: the *time of the screen*, that is the time of the fruition of the product and its modalities. The mode of vision that is becoming more popular is *binge watching*, which implies watching many or all episodes of a TV series in rapid succession.

The "how" you watch the story, affects in some way what we are watching. If the viewer sees the gradual evolution of the protagonist and sees him become more and more evil little by little, this will be viewed differently than the binge watcher who has seen him change quickly in time lapse in a way which seems that the evilness and arrogance were always in him. But neither perception is wrong.¹⁷

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ James Poniewozik, *Streaming Tv isn't just a new way to watch. It's a new Genre*, in "The New York Times", December 16, 2015.

CONCLUSION

To conclude, we have discussed only a few portions of film language, including storytelling, and how it is articulated in space and time and the essential figure of the narrator. We mentioned some slightly more technical aspects such as virtual scripts, lighting and color, but we have always remained focused on their expressive form, without falling into the technicalities of editing, which do not interest us. We have seen the main difference between the use of the body in silent cinema and in modern cinema. We talked about the set of sound elements: voice, noise and music. And we concluded with serial language, which is progressively becoming more and more important, just think of the Netflix series that have become real cultural phenomena in the modern world (for example *Money Heist*).

But do we actually understand what film language is? In short, it is a set of elements that form the filmic narrative and make it easy to understand. They are expressive techniques that will never stop evolving and changing, in fact, who knows where future technological advances will take us. As far as we know, in a few years the work of the *stuntman* (the actor's double who lends himself to more dangerous scenes) may no longer be needed, perhaps artificial intelligences, which nowadays are becoming more common and preponderant, will take their place.

Whatever progress there will be, however, it is important to remember the past and respect it as it has brought us to where we are now.

SECCIÓN ESPAÑOLA

INTRODUCCIÓN

¿Qué se entiende por lenguaje cinematográfico?

El cine es un medio de expresión artística y, como tal, tiene su propio lenguaje, diferente al del teatro o la literatura. La búsqueda de un lenguaje propio y específico ha marcado la historia del cine hasta nuestros días. Se desarrolló poco a poco a partir de los últimos años del siglo XIX y acabó definiéndose como el nuevo medio de expresión. Lo que se creía un invento sin futuro se convirtió en el "séptimo arte".

Para entender mejor lo que se entiende por lenguaje cinematográfico hay que remontarse a los orígenes y estudiar la evolución del propio cine, ver cómo han cambiado y progresado las cosas. Del cine clásico al posmoderno, de la narración al punto de vista, del encuadre a las observaciones sobre el color, del trabajo del actor al lenguaje corporal. Veremos cómo la música, al igual que el ruido, ha desarrollado cada vez más un papel predominante en la comunicación fílmica.

En general, hay tres grandes épocas cinematográficas que han marcado la historia del cine y su lenguaje: la *clásica*, la *moderna* y la *posmoderna*. Es cierto que estos ciclos tienen su propia ubicación histórica precisa, pero deben ser concebidos como verdaderas ideas de cine que pueden coexistir en el mismo período.

El cine clásico, también llamado la "Edad de Oro de Hollywood", adquirió un papel dominante entre mediados de la década de 1910 y principios de la de 1960. El objetivo fundamental del cine clásico era que el espectador se identificara con la historia y los personajes experimentando sus emociones en primera persona. Lo que realmente inicia esta época es la necesidad de dar sentido a la narración, de hecho, el personaje (o héroe) avanza hacia la conquista de un fin ya claramente establecido.

El cine moderno nació a finales de los años 50, y la transición del cine clásico al moderno fue larga, pero favorecida por varios factores, como los cambios en el panorama social debidos a la Segunda Guerra Mundial. A diferencia del cine clásico, el cine moderno hace que el espectador sea consciente de su papel como tal y le empuja a una relación crítica con la película, no intentando que se identifique con las historias y emociones de los personajes, sino manteniendo una cierta distancia crítica. Los protagonistas ya no son héroes; por el contrario, son personajes muy a menudo problemáticos e inciertos, cuyo objetivo tiende a ser vago y se alcanza sin ninguna determinación particular.

El cine posmoderno, en cambio, comenzó a abrirse paso a finales de los años 70, con *Star Wars* de George Lucas, en 1977. Es el ciclo de cine más cercano a nosotros y parece querer recuperar la implicación del espectador, sobre todo a nivel sensorial, del cine clásico y una renovación del lenguaje del cine moderno. Es un espectáculo total, gracias a la llegada del digital. Ya no se preocupa por lo realista, por hacer creer al espectador que lo que está ocurriendo es real, se trata sobre todo de espectáculo. Cuenta historias intensas, a menudo complicando la estructura narrativa al jugar con diferentes estadios de la realidad.

CAPÍTULO 1 – EL CUENTO CINEMATOGRAFICO

1.1 Qué es un cuento

El término cuento se basa en dos significados: el de **historia** y el de **discurso**. En resumen, la historia es *el qué se cuenta* y se presenta y el discurso *es el cómo*. Cada cuento comienza con una situación determinada, que está destinada a cambiar a través de la sucesión de ciertos acontecimientos que conducen a una nueva situación con la que termina la historia.

1.2 La narración

El narrador es una instancia abstracta que nos da información sobre los personajes, los ambientes, las situaciones y las acciones, mediante el uso de ciertas palabras en lugar de otras, que permiten transmitir un determinado punto de vista. A veces esta instancia narrativa puede concretarse manifestándose a través de una *voz de nadie*, es decir, de ninguno de los personajes de la película, una voz sin cuerpo que introduce y comenta situaciones y personajes. Es la voz de lo que llamamos el **narrador extradiegético**. Por el contrario, en muchos casos ocurre que un personaje real de la historia asume el papel de narrador, generalmente definido como **narrador intradiegético**¹.

1.3 El espacio del cuento

Una primera diferencia a la hora de hablar del espacio es la que hay que hacer entre el **espacio de la historia** y el **espacio del discurso**. En resumen, el espacio de la historia es *lo que se muestra* y el espacio del discurso es *cómo se muestra*.

¹ El término "diegético" se refiere a todo lo que forma parte de la narración de la película, mientras que "extradiegético" se refiere a todo lo que está fuera de ella y que los personajes no pueden ver, oír, tocar, etc.

Según André Gaudreault y François Jost² hay cuatro tipos básicos de relaciones espaciales que se pueden encontrar en una película al pasar de una imagen a otra. Estas cuatro relaciones se esquematizan de la siguiente manera:

- **Relación de identidad:** "lo mismo aquí" (ici même);
- **Relación de contigüidad:** "aquí";
- **Relación de proximidad:** "allí";
- **Relación de distancia:** "allá".

Sin embargo, lo que nos interesa principalmente es tratar de definir lo que pueden considerarse las **funciones narrativas del espacio**, cuando éste deja de ser un mero fondo de la acción y se convierte en un verdadero agente narrativo. Por ejemplo, cuando el espacio se relaciona con los personajes de la historia: en *Psicosis*, Alfred Hitchcock, 1960, los pájaros disecados en el motel de Norman sugieren inmediatamente la naturaleza del personaje y su deseo de dar apariencia de vida a lo que ya está muerto.

1.4 El tiempo del cuento

El tiempo es un elemento esencial de la narración cinematográfica porque de él depende la articulación de los acontecimientos.

Al igual que ocurre con el espacio, en un cuento se distinguen dos tiempos diferentes: el ***tiempo del discurso***, que es el tiempo extradiegético de la película, es decir, su duración (que suele corresponder a una hora y media o dos horas), y el ***tiempo de la historia***, es decir, el tiempo real en el que transcurren los hechos narrados, es el tiempo diegético de la película, que puede ser un día, un mes, un año...

² André Gaudreault, François Jost, *Le récit cinématographique*, cit., pp, 90-8

Sin embargo, el narrador no siempre lo presenta de la forma clásica, sino que puede contarlo en un *orden* determinado, con una *duración* determinada y con una *frecuencia* determinada.

1.4.1 El orden

No es extraño ver una película en la que el orden de los acontecimientos es diferente al de la historia. De hecho, es muy común el uso de *flashbacks* y *flashforwards* como métodos de lenguaje cinematográfico. Los *flashbacks* y *flashforwards* son representaciones audiovisuales de un acontecimiento pasado o futuro y pueden ser evocados a través, por ejemplo, de la narración de un narrador.

Obviamente, los saltos hacia delante y hacia atrás en el tiempo no están colocados al azar, sino que tienen funciones muy específicas. Los flashbacks ayudan a completar una carencia o una omisión para comprender y explicar mejor el carácter de un personaje o las causas de un acontecimiento. Los flashforwards, en cambio, son mucho menos frecuentes y anticipan un acontecimiento futuro de forma más o menos explícita, incitando al espectador a preguntarse "cómo y por qué sucederá".

1.4.2 La duración

Cada historia tiene su propia duración de la fructificación. Así como hay un orden de la historia y uno del cuento, también hay una duración de la historia y una del cuento. Este último en una película es **igual a la duración de la misma**. Por otro lado, se considera que la *duración de la historia* es la del conjunto de acontecimientos en los que se basa la historia.

Gerard Genette³ indicó cinco relaciones temporales diferentes entre el tiempo de la historia (TH) y el tiempo del cuento (TC):

- *Pausa* (TC = n, TH = 0): una determinada duración del cuento (n) no se corresponde con ninguna duración de la historia (0).
- *Extensión* (TC > TH): el tiempo del cuento es más largo que el tiempo de la historia, que, sin embargo, no es nulo como en la pausa.
- *Escena* (TC = TH): el tiempo del cuento es igual al tiempo de la historia.
- *Resumen* (TC < TH): el tiempo del cuento es más corto que el tiempo de la historia.
- *Elipsis* (TC = 0, TH = n): una determinada duración de la historia (n) no se corresponde con ninguna duración del cuento (0).

1.4.3 La frecuencia

La *frecuencia* se refiere a la relación entre el número de veces que se evoca un determinado acontecimiento en la historia y el número de veces que se supone que ha ocurrido en ella. Genette indica cuatro relaciones posibles:

*Una narración de cualquier tipo puede contar una vez lo que pasó una vez, n veces lo que pasó n veces, n veces lo que pasó una vez, una vez lo que pasó n veces*⁴.

³ Gerard Genette, (1972), *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino 1976, p. 144.

⁴ Gerard Genette, *Figure III. Op. Cit.*, p. 163

Es obvio que la relación más compleja es la última porque la imagen en sí misma es singular, ¿cómo puede una imagen reproducir una expresión verbal como «todos los días de la semana se acostó temprano»? Mediante una sucesión de imágenes que nos muestran el mismo acontecimiento, representándolo cada vez con pequeñas variaciones.

1.5 Focalización y ocularización

Como ya hemos dicho, detrás de cada cuento fílmico hay un narrador, que tiene la tarea de determinar las estrategias narrativas mediante las cuales una idea virtual se transforma en un cuento real. Una de estas estrategias es la *focalización*, es decir, el modo en que se distribuyen las relaciones de conocimiento entre el narrador, el personaje y el espectador dentro de una historia. El narrador es ciertamente el sujeto privilegiado de esta relación porque es el elemento que está en el origen de la historia. Es omnisciente, pero decide mediante estrategias narrativas cuánto y cuándo compartir sus conocimientos.

Está claro que en una película podemos en cualquier momento de la historia saber más, menos o tanto como nuestro héroe. El discurso, sin embargo, se complica por la especificidad del lenguaje cinematográfico, es decir, la imagen. La imagen nos hace ver. A partir de estas consideraciones, François Jost⁵ ha introducido un nuevo término: la *ocularización*, es decir, la relación entre lo que muestra el narrador y lo que se supone que ve el personaje.

Para concluir, de forma simplificada, el ver determina el saber, pero este saber puede ser a veces parcial porque lo que vemos no nos da mucha información.

⁵ François Jost, *L'oeil caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaire de Lyon, Lyon, 1987.

CAPÍTULO 2 – EL PRE FÍLMICO

Una película se compone de imágenes en movimiento llamadas *fotogramas*. Cada fotograma nos muestra algo y nos lo muestra de una manera determinada.

Todos los fotogramas son siempre el resultado de elecciones en dos niveles. El primero es el **fílmico**, que trata de las formas de representación de los elementos diegéticos. En este caso, entran en juego elementos cinematográficos más técnicos como el ángulo, la dialéctica del campo y el fuera de campo, etc.

El segundo, y el que más nos interesa, es el del **pre fílmico**, es decir, todo lo que está delante de la cámara, lo que está ahí específicamente para ser filmado y forma parte concretamente de la historia que se cuenta.

2.1 El entorno

El espacio ambiental de una película, antes de la llegada del digital, podía ser *natural*, basado por tanto en la utilización de un espacio ya existente, *parcialmente modificado* o *totalmente modificado*. Sólo en estos dos últimos casos es correcto hablar de *escenografía*: la modificación o creación de un entorno en el que la acción de la película cobrará vida.

¿Cuándo se reconstruyen los entornos? Obviamente, en el contexto de películas históricas o ambientadas en épocas lejanas - pasadas o futuras - que no podrían encontrar un entorno creíble en los espacios actuales. Sin embargo, a menudo entra en juego el factor económico: construir un entorno es más barato que ocuparlo.

Un último problema que plantean los entornos reconstruidos es la distinción entre los lugares que, aunque reconstruidos, quieren parecer reales, y los que no ocultan su artificialidad. A este respecto, Marcel

Martin⁶ propone una útil tripartición sobre cómo pueden concebirse los entornos reconstruidos: el *realista* es el entorno que no tiene otra implicación que su materialidad, significa lo que es; el *impresionista* es el reconstruido a partir del dominio psicológico de la acción, es el paisaje de un estado de ánimo; el *expresionista/artificial* es el entorno explícitamente artificial, el mundo representado está deformado y estilizado en función simbólica.

2.2 Entornos virtuales

El cine contemporáneo ha añadido a los entornos naturales entornos virtuales, entornos generados por ordenador que ya no representan una realidad objetiva determinada, sino que son una pura construcción de síntesis digital. Estos entornos virtuales son elementos reales que podrían provocar una tendencia a la desaparición del pre fílmico.

Pero, ¿cómo actúan los actores dentro de un decorado o escenografía virtual? Utilizando el medio que ya nació con el *telón azul y verde*, el cine digital recurre cada vez más a la técnica del *croma*. «El croma es una técnica que permite filmar un sujeto con un fondo de color neutro, como el azul o el verde, y sustituir el fondo por una imagen fija o en movimiento»⁷.

2.3 La luz

La iluminación juega un papel fundamental en la creación de una película. Iluminar un espacio no sólo significa darle suficiente luz para que el espectador no se pierda las acciones importantes, sino también organizarlo, darle una estructura. A través de esta organización y del

⁶ Marcel Martin, 1985, *Le langage cinématographique*., Les Éditions du Cerf, Paris, pp.70-4.

⁷ Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema dell'era digitale*, Lindau, Torino, 2007, p.21.

"juego de luces y sombras", la iluminación se convierte en parte integrante de la narrativa cinematográfica.

Según David Bordwell y Kristin Thompson⁸, hay cuatro características principales de la luz: *calidad*, *dirección*, *fuentes* y *color*.

Al hablar de la *calidad* de la luz, hay que tener en cuenta una importante oposición clásica, la que existe entre la *iluminación contrastada*, que se obtiene mediante fuentes de luz directas que crean zonas de luz y sombra con contornos bien definidos, y la *iluminación difusa* que se repite en situaciones menos dramáticas, a veces incluso con carácter idílico, ofreciendo una representación más homogénea de la imagen.

La *dirección* plantea el problema del camino que sigue la luz para llegar desde la fuente (una lámpara, el sol, etc.) hasta el objeto de interés (el personaje). Distinguimos diferentes trayectorias: *luz frontal*, *luz lateral*, *luz de fondo*, *luz de abajo* y *luz de arriba*.

Sin embargo, la discusión sobre la dirección de la luz es muy parcial si no se tiene en cuenta la *fuentes* de la luz. Esto se debe a que el espacio de la película rara vez está iluminado por una sola luz. Hay al menos dos: la *luz clave* y la *luz de relleno*. La *luz clave* es la fuente de luz principal, determina la iluminación dominante y estructura las sombras principales, suele ser la luz más cercana al sujeto y, por tanto, la más intensa. La *luz de relleno*, por su parte, sirve para rellenar la imagen y suavizar o eliminar las sombras creadas por la luz clave.

⁸ David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art. An introduction*. Alfred A. Knopf, New York, 1986, p.126

2.4 El color

El color no empezó a imponerse de forma decisiva hasta los años 50 y 60, gracias a la mejora de sus cualidades técnicas.

Está claro que el color, junto con la luz, desempeña un papel fundamental en la composición de una imagen. En general, sabemos que los colores claros atraen más al ojo del espectador que los oscuros, al igual que los colores cálidos (amarillo, rojo, naranja) nos atraen más que los fríos (del morado al verde).

De manera muy general, se puede decir que cada color tiene ciertas características, pero éstas no son universales. Cada director decide cómo interpretar un color determinado.

El *rojo* es uno de los colores con más significado. Por lo general, cuando se utiliza en gran medida, se trata de aumentar la sensación de ira, peligro o muerte. Sin embargo, cuando se coloca en un contexto romántico, el rojo puede convertirse en un símbolo de pasión.

El *naranja* es un color que a menudo se asocia a los ambientes exóticos, a la calidez o a la energía, un color que, si se utiliza de forma adecuada, también puede estimular una sensación de peligro inminente, como una advertencia.

El *verde* puede cambiar de significado según el lugar. Un entorno natural y verde puede dar una sensación de renacimiento y desafío. Sin embargo, en algunas películas, el verde se vuelve dominante cuando los protagonistas toman drogas, medicamentos o sustancias tóxicas.

El *azul* es el color frío por excelencia, que suele acompañar a los pensamientos positivos, la paz y la tranquilidad. Si es muy oscuro da una idea de calma, si cae en el negro adquiere una nota de tristeza.

2.5 El trabajo del actor

La interpretación cinematográfica deriva de la interpretación teatral, con la diferencia obvia de que el actor de cine no actúa ante el público, sino ante una cámara. Además, el actor de teatro tiene que comunicarse con gestos y movimientos y hacerse presente ante un público que no sólo está en las primeras filas. Por el contrario, en el cine se puede, y se debe, dar menos importancia a los gestos y a la voz del actor.

Después de haber visto las principales diferencias entre los actores de cine y de teatro, analicemos ahora las distintas posibilidades de actuación. Una primera consideración es la relación entre el actor y el personaje. Hay dos opiniones diferentes al respecto, una de las cuales supone que el actor tiene que desprenderse de su personaje, la otra supone que el actor tiene una relación más íntima con su personaje. Ni que decir tiene que las opciones indicadas hasta ahora son consecuencia de las elecciones de los actores y del director. Cada director tiene su propio método de dirección de actores, y cada época cinematográfica tiene sus propias tendencias estilísticas.

CAPÍTULO 3 – EL SONIDO

Ya en los primeros años del cine se sentía la necesidad de una presencia sonora. Las razones de esta necesidad aún se debaten y son variadas: por ejemplo, para paliar la llamada "terribilidad del silencio", o para tapar el molesto ruido de la máquina de proyección. Precisamente por eso, en la mayoría de los casos, las películas se acompañaban de música en directo.

La introducción del sonido a partir de 1927 supuso una serie de cambios importantes en el lenguaje cinematográfico, como permitir una mayor complejidad narrativa mediante la introducción de diálogos, y hacer que la actuación fuera menos teatral.

3.1 Las funciones de la banda sonora

- *Función informativa*: a través de los diálogos, pero también del ruido, transmite gran parte del **conocimiento de la historia**;
- *Función narrativa*: unifica el flujo de imágenes;
- *Función emocional*: gracias a la música y los sonidos, el espectador se involucra profundamente en la escena, aumentando así su **participación**.

3.2 La relación entre la imagen y el sonido

Cualquier debate sobre el sonido en el cine no puede dejar de considerar su relación con las imágenes. Lo que vemos afecta a lo que oímos, al igual que lo que oímos afecta a lo que vemos.

Al igual que las imágenes, los sonidos pasan por un proceso de *selección y combinación*. Por ejemplo, en una escena de diálogo que tiene lugar en un parque, escucharemos una amplia gama de sonidos: las voces de los personajes que hablan, niños que juegan, el ruido del tráfico, etc.

Sólo se seleccionarán algunos de ellos y se combinarán para crear un verdadero *montaje sonoro*. Por lo tanto, como las imágenes y los sonidos son independientes entre sí, pero crean un vínculo, el montaje sonoro y el visual crean una forma única de montaje: el *montaje audiovisual*. En este contexto, el sonido se analiza según dos parámetros principales: el *espacio* y el *tiempo*.

3.2.1 El espacio

Al analizar el sonido en función del espacio podemos distinguir entre los sonidos *intradiegéticos*, es decir, aquellos que pertenecen al universo narrativo de la película y que, por tanto, son escuchados por el público y por los personajes, y los sonidos *extradiegéticos* (o **over**), es decir, aquellos que no forman parte de la escena y cuya fuente se sitúa fuera de la historia. En los fotogramas en los que el sonido es claramente intradiegético, se puede dividir en sonido *en pantalla (in)* y *fuera de pantalla (en off)*. En el primer caso, la fuente de sonido está dentro del fotograma, en el segundo caso está fuera de él.

Un término propuesto por Michel Chion que ha pasado a formar parte del vocabulario cinematográfico al hablar de la relación entre las imágenes y el sonido es el de *acúsmatico*⁹. Es una palabra de origen griego que indica un sonido «que se puede oír sin ver la fuente de la que procede»¹⁰ (como las radios y los teléfonos). Este término se opone al sonido *visualizado*. En resumen, el sonido acúsmatico es un sonido *en off* o *over* (es decir, extradiegético o fuera de pantalla) y el sonido visualizado es un sonido *in* (es decir, en pantalla).

⁹ Michel Chion, *La voce al cinema*, Pratiche, Parma, 1991, p. 33.

¹⁰ *Ibidem*.

3.2.2 *El tiempo*

Al hablar de la relación entre el sonido y el tiempo, es importante llamar inmediatamente la atención sobre la diferencia fundamental entre el *sonido simultáneo* y el *no simultáneo* (retardado). El sonido simultáneo, sin duda el más reconocible y verificable, es el que se produce cuando el sonido y la imagen tienen el mismo tiempo narrativo: dos personajes hablan en una habitación y escuchamos las palabras que se dicen en ese preciso momento. El sonido no simultáneo, en cambio, consiste en aquel efecto sonoro que anticipa o sigue a las imágenes que estamos viendo en un momento dado: un personaje relata un acontecimiento pasado, y mientras oímos sus palabras, en ese momento también vemos las imágenes del acontecimiento evocado. Por tanto, las palabras están en presente y las imágenes en pasado. Un caso frecuente de no simultaneidad es el llamado *punte sonoro*, es decir, breves anticipaciones sonoras en las que las palabras, la música o los ruidos de la escena inmediatamente posterior a la de la pantalla comienzan a oírse antes de que se vean las imágenes.

3.3 **La voz**

Los tres elementos principales del sonido son: la *voz*, el *ruido* y la *música*.

La voz como tal incluye diálogos, monólogos y voces en off, es decir, aquellas cuyo punto de origen no vemos. Este ha sido siempre el componente más tenido en cuenta, incluso en la época del cine mudo encontró dos medios principales de transmisión: uno, el más conocido, es el de los subtítulos, y el otro es el del narrador¹¹.

¹¹ El país que más utilizó al narrador fue sin duda Japón.

Chion distingue tres tipos diferentes de palabras en el cine¹². La primera es la *palabra-teatro*, es decir, la palabra de los diálogos, que emana de los personajes y puede asumir funciones informativas, dramáticas, psicológicas, etc. El segundo tipo de palabra es la *palabra-texto*, tan clara como la palabra-teatro, pero caracterizada por una fuente de emisión diferente: es la palabra del narrador. Por último, el tercer tipo es la excepción que confirma la regla, el *enunciado de palabras*, que se produce cuando un diálogo entre personajes no es necesariamente comprensible en su totalidad.

El narrador desempeña un papel especial, ya que no se dirige a los personajes de la película, sino al público directamente. Es él quien da la información, y en este sentido es importante distinguir entre la **cantidad de información** dada y la **calidad** de la misma. En cuanto a la *cantidad*, hay tres casos:

- La palabra dice más que las imágenes;
- La palabra dice (aproximadamente) lo que dicen las imágenes;
- La palabra dice menos de lo que dicen las imágenes.

En cuanto a la *calidad* de la información, tenemos dos opciones:

- Las imágenes y las palabras dicen lo mismo;
- Las imágenes y las palabras dicen dos cosas diferentes.

3.4 El ruido

Para evitar que el espectador perciba el mundo fílmico como falso, es imprescindible crear un fondo sonoro realista que incluya todos aquellos ruidos que no se destacan, pero que son imprescindibles para que el mundo diegético se perciba lo más realista posible (puertas que se abren

¹² Michel Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op. cit., pp.144-54

o cierran, condiciones atmosféricas particulares, teléfonos, animales, etc.). Existen verdaderos archivos de sonidos y ruidos grabados que están listos para ser utilizados.

En sus estudios, el compositor y teórico de la música Pierre Schaeffer afirmó la superioridad del ruido sobre la voz, ya que la palabra no es más que «el ruido producido por los hombres»: los ruidos ambientales y los verbales forman, por tanto, parte del mismo componente sonoro, basado en vínculos causales y de necesidad con las imágenes representadas¹³.

3.5 La música

Como ya se ha explicado, la música ha estado presente desde los orígenes del cine con una simple función de acompañamiento de las imágenes, a las que no estaba en absoluto vinculada. Una mayor consideración de la misma condujo entonces a la apreciación de su capacidad de añadir significado a la imagen.

En general, la música puede definir el escenario, especificando un tiempo y un lugar concretos, puede perfilar un estado de ánimo y crear una atmósfera, puede llamar la atención sobre elementos dentro o fuera del fotogramas haciendo más claros ciertos aspectos de la narración, puede explicar las motivaciones de los personajes y ayudarnos a entender lo que están pensando.

Las funciones que puede desempeñar la música en las obras cinematográficas y televisivas son básicamente tres: *empática*, *contrapuntística* y *anempática*. La función *empática* abarca todos aquellos casos en los que la música sigue coherentemente los altibajos de

¹³ Pierre Schaeffer, *L'élément non visuel au cinéma. Analyse de la bande son*, in «Revue du Cinéma», Paris, 1946, p.1.

la historia, subraya las emociones de los personajes y amplifica los sentimientos que el público siente al ver las imágenes. La función *contrapuntística* se produce cuando la música se presenta en aparente contraste con lo visual, para provocar en el espectador una reflexión, una sorpresa o una emoción inesperada. La música, en cambio, tiene una función *anempática* cuando no contrasta con lo visual ni lo sigue, sino que es esencialmente indiferente a él. Esta técnica, al crear un efecto alienante, puede permitirnos paradójicamente experimentar emociones imprevistas, alimentadas por la racionalidad que sentimos al ver las imágenes, no estando condicionadas en este caso por la música, que es completamente ajena a ellas.

CAPÍTULO 4 – LAS SERIES DE TELEVISIÓN

Las series de televisión han pasado de ser un producto de serie B a convertirse no sólo en la principal herramienta de entretenimiento, sino también en una expresión de la **cultura pop**¹⁴ de la década de 2000. Como cada sector y ámbito, las series de televisión tienen su propio lenguaje. Y no hablamos sólo del lenguaje técnico y expresivo, como el cinematográfico del que hemos hablado hasta ahora, sino también del lenguaje real, de las palabras que han pasado a formar parte de la cultura de las series de televisión y que, a estas alturas, sólo se refieren a eso. Algunos ejemplos son: *piloto*, es el episodio piloto, el primer episodio de una serie de televisión que la cadena emite como una especie de prueba de evaluación; *series madre* y *spin-offs*, se habla de serie madre cuando una serie de televisión ha inspirado otra, llamada spin-off, que suele tener entre sus protagonistas a uno o varios personajes de la serie original (*Friends/Joey*, *Grey's Anatomy/Private Practice/Station 19*).

4.1 La evolución de las series

Como ya hemos dicho, las series de televisión se han convertido en el género de entretenimiento más valioso. En algunos casos pueden durar años y crear verdaderas manías, manteniendo el interés de los aficionados. Pero, ¿cómo surgieron las series de televisión?

En 1951, en la cadena CBS, se emitió en horario de máxima audiencia *I love Lucy* (*Yo amo a Lucy* en España), la primera sitcom real

¹⁴ La "cultura pop" se refiere generalmente a las tradiciones y la cultura material de una sociedad determinada. En el Occidente moderno, se refiere a productos culturales como la música, el arte, la literatura, la moda, la danza, el cine, la televisión y la radio que son consumidos por la mayoría de la población de una sociedad. Por lo tanto, son estos tipos de medios los que tienen una accesibilidad y un atractivo masivos.

de la historia, con un éxito sin precedentes. Al ver el éxito de Lucy, el mundo de la televisión empezó a interesarse por este tipo de productos.

En 1966 nació *Star Trek*. Una serie que llevó el optimismo del hombre sobre el futuro a cotas sin precedentes y fue capaz de inspirar y fomentar la innovación tecnológica, impulsando a los científicos a imitar los dispositivos creados por la imaginación de los escritores.

Llegamos entonces a los años 70, durante los cuales las revoluciones sociales de los años inmediatamente anteriores ejercen una influencia considerable: llegan temas nunca antes tratados, como el *racismo*, la *corrupción*, la *decadencia urbana*, etc. Así que empezamos a hablar un poco de todo, y después de los ochenta, que sirvieron más para el tránsito y la experimentación, entramos en los noventa, donde disfrutamos de los resultados de estos experimentos. En esta década las historias empiezan a ser menos banales y los personajes mucho más comprometidos.

En la década de 2000, la popularidad de las series superó con creces a la del cine, gracias también a series progresistas como *Lost*, que para muchos expertos revolucionó realmente la idea de la serialidad, creando un mundo real en el que personajes con una psicología compleja y misteriosa involucran emocionalmente a la audiencia en su viaje de crecimiento en la realidad a la que son catapultados.

4.2 Los personajes

Los personajes de las series de televisión nacen como personajes sin evolución. Después de 1968, un año caracterizado por la incertidumbre política e identitaria, la gente empezó a sentir la necesidad de tener héroes: ya fueran héroes cotidianos, como médicos, policías, abogados, o incluso héroes con poderes especiales como *Batman*.

A partir de *Lost* (2004), que, como ya se ha dicho, revolucionó la idea de la serialidad, los personajes se vuelven cada vez más complejos y

misteriosos, y el antihéroe se convierte, de hecho, en el protagonista más interesante. Esto se debe a que en él viven el heroísmo y la maldad. Reconoce el mal que lleva dentro y aprende a gestionarlo, aprende a hacer algo útil de él.

Pero, si hay series en las que los personajes evolucionan, hay otras tantas en las que los personajes siguen siendo siempre los mismos, hay series que se basan precisamente en la naturaleza estática de estos personajes: Don Draper de *Mad Men* es, de hecho, el prototipo del hombre guapo y maldito, infiel y voluble, que no reflexiona.

4.3 El espacio

Del mismo modo que los personajes han evolucionado, el escenario y el espacio de la serie también se han abierto al mundo y a la complejidad. Hemos pasado de series rodadas íntegramente en interiores, entre el salón y la cocina, a, por citar algunas, la vida urbana neoyorquina de *Castle* (2009 - 2016); a la reconstrucción de ambientes, luces y vestuario de los años 60 en *Mad Men* (2007 - 2015) o de los 80 en *Stranger Things* (desde 2016); a las celdas de la cárcel de *Orange is The New Black* (2013 - 2019); a las localizaciones majestuosas y de cuento de hadas de *Game of Thrones* (2011 - 2019).

4.4 Estrategias narrativas

El cine puede contar con el efecto y la expresividad de una sala oscura y una pantalla de gran tamaño para sumergir al espectador en la historia; la serie de televisión, en cambio, debe lograr el mismo objetivo sin estas herramientas. Y, como no se puede dar por sentada la atención del espectador, la historia debe ser sencilla pero atractiva.

En general, hay dos tipos de narración en serie: la *trama horizontal*, que se extiende a lo largo de varios episodios o incluso de toda la temporada o serie, por ejemplo, *The Walking Dead*; y la *trama vertical*,

en cambio, supone una narración episódica: la historia comienza y termina con el episodio que se emite. Este es el caso de la mayoría de las series policíacas como *Castle*¹⁵.

Sin embargo, las series de televisión no suelen tener una trama exclusivamente horizontal o vertical: muchas series policíacas presentan un "caso diario" y una línea narrativa que recorre toda la temporada o la serie. Por consiguiente, las series actuales no pueden considerarse únicamente como predominantemente horizontales o predominantemente verticales¹⁶.

4.5 El tiempo de pantalla

Además del tiempo de la historia y del tiempo del discurso, que ya hemos discutido en el plano cinematográfico, en el caso de las series de televisión hay también una tercera dimensión temporal que hay que analizar: el *tiempo de la pantalla*, es decir, el tiempo de la fruición del producto y sus modalidades. La forma más popular de visionado es el *binge watching*, que consiste en ver las series de televisión en dosis masivas.

El "cómo" se ve la historia, afecta de alguna manera a lo que estamos viendo. Si el espectador ha visto la evolución del protagonista lentamente y lo ha visto poco a poco volverse más y más malvado, éste tendrá una visión diferente a la del espectador que lo ha visto cambiar rápidamente, de una manera en la que parece que la maldad y la arrogancia siempre estuvieron en él. Pero ninguna de las dos percepciones es errónea¹⁷.

¹⁵ <http://www.citizenpost.it>

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ James Poniewozik, *Streaming Tv isnt just a new way to watch. It's a new Genre*, in "The New York Times", 16 diciembre 201

CONCLUSIONES

Para terminar, sólo hemos hablado de algunas partes del lenguaje cinematográfico, entre ellas la narración y cómo se articula en el espacio y el tiempo y la figura esencial del narrador. Hemos mencionado algunas partes un poco más técnicas como los entornos virtuales, la luz y el color, pero siempre centrándonos en su lado expresivo, sin caer en los tecnicismos del montaje, que no nos interesan. Hemos visto la principal diferencia entre el uso del cuerpo en el cine y en el teatro. Hemos hablado del conjunto de elementos sonoros: voz, ruido y música. Y concluimos mencionando también el lenguaje seriado, que progresivamente va cobrando mayor importancia, basta pensar en las series de Netflix que se han convertido en verdaderos fenómenos culturales en el mundo moderno (por ejemplo, *La Casa de Papel*).

Pero, ¿entendemos realmente lo que es el lenguaje cinematográfico? En definitiva, se trata de un conjunto de elementos que conforman la narración fílmica y que facilitan su comprensión. Son técnicas expresivas que nunca dejarán de evolucionar y cambiar, de hecho, quién sabe a dónde nos llevarán los futuros avances tecnológicos. Por lo que sabemos, dentro de unos años el trabajo de los *dobles* (el doble del actor que se presta a las escenas más peligrosas) podría dejar de ser necesario, tal vez las inteligencias artificiales, cada vez más comunes y frecuentes hoy en día, van a ocupar su lugar.

Independientemente de los avances que se produzcan, es importante recordar y respetar el pasado porque nos ha llevado a donde estamos ahora.

RINGRAZIAMENTI

Vorrei iniziare ringraziando i professori che in questi tre anni mi hanno dato stimoli e fatto appassionare sempre più al mestiere dell'interprete e del traduttore. Ringrazio la professoressa Adriana Bisirri, relatore, che ha saputo ascoltare e interpretare le mie esigenze, facilitando le mie ricerche e dandomi preziose idee in fase di progettazione. I correlatori, Maria Nocito, Luciana Banegas, Claudia Piemonte: grazie per la vostra disponibilità e il vostro supporto.

Un profondissimo grazie a tutti i miei colleghi e colleghe con cui ho fatto questo percorso che mi ha portato a vivere esperienze che faranno sempre parte della mia vita. Le persone che hanno affrontato con me questo percorso di studi, mi riferisco a coloro che oltre ad essere colleghi universitari, a fronte di questi tre anni sono amici. Gli amici più cari, che sono vicini a me nella quotidianità e mi hanno supportata, incoraggiata e sostenuta.

Infine, il ringraziamento più importante è rivolto ovviamente alla mia famiglia, ai miei genitori, a mia sorella, e ai miei nonni. Senza il loro supporto non avrei mai potuto intraprendere questo percorso di vita. Mi sono stati vicini tra gli alti e bassi della carriera universitaria e della vita in generale: la sicurezza di poter sempre contare su di voi è un punto di riferimento indispensabile.

Simona.

BIBLIOGRAFIA

- Adorno Theodor W., Eisler Hanns, *La musica per film*, Roma, Newton Compton Editori, 1975.

- Alonge G., *Il cinema. Tecnica e linguaggio. Un'introduzione*, Kaplan, Torino, 2011.

- Amaducci Alessandro, *Anno zero. Il cinema dell'era digitale*, Lindau, Torino, 2007.

- Bertetto P., *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Bari-Roma, 2014.

- Bordwell D. e Thompson K., *L'invenzione e i primi anni del cinema 1880-1904*, in *Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945*, Editrice Il Castoro, Milano 1998.

- Bordwell D., Thompson K., *Film Art. An introduction*. Alfred A. Knopf, New York, 1986.

- Cano Cristina, Cremonini Giorgio, *Cinema e musica. Il racconto per sovrapposizione*, Thema, Bologna, 1990.

- Chion Michel, *L'Audiovisione*, Torino, Lindau, 1997.
- Chion Michel, *La voce al cinema*, Pratiche, Parma, 1991.
- Comuzio Ermanno, *Colonna sonora. Dialoghi, musiche, rumori dietro lo schermo*, Il Formichiere, Milano, 1980.

- Corsi Michele, *Corso di linguaggio audiovisivo e multimediale. Cinema, televisione, web video*. Ulrico Hoepli Editore Milano, 2017.
- Gaudreault André, Jost François, *Le recit cinématographique*, Nathan, Parigi, 1990.
- Genette Gerard, (1972), *Figure III. Discorso del racconto*, Einaudi, Torino 1976.
- Grasso Aldo, Penati Cecilia, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, 2016.
- Jullier Luarent, *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006.
- Kalinak Kathryn, *Film Music. A very short introduction*, Oxford University Press Inc., New York, 2010.
- Metz Christian, (1968), *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano, 1989.
- Pasolini Pier Paolo, 1981, *La sceneggiatura come “struttura che vuol essere strutturata”* (1965), in *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano.
- Pitassio Francesco, *Attore/Divo*, Il Castoro, Milano, 2003.
- Poniewozik James, *Streaming Tv isnt just a new way to watch. It's a new Genre*, in “The New York Times”, 16 dicembre 2015.
- Pudovkin Vsevolod, *La settima arte*, Editori Riuniti, Roma, 1984.

- Rondolino G., *Cinema e musica. Breve storia della musica cinematografica*, Utet Libreria, Torino, 2012.
- Rondolino G., Tomasi D., *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Utet Università, Torino, 2011.
- Scelsi Nicola Giuseppe, *Estetica del film*, Lindau, Torino, 1999.
- Schaffer Pierre, *L'élément non visuel au cinéma. Analyse de la bande son*, in «Revue du Cinéma», Parigi, 1946.
- Teti Marco, *Racconti seriali. Storia e linguaggio della fiction televisiva di serie*. STUDIUM s.r.l., Roma, 2020.
- Tritapepe Rodolfo, *linguaggio e tecnica cinematografica*, Edizioni Paoline, 1978.
- Truffaut François, (1983), *Il cinema secondo Hitchcock*, Pratiche Editrice, Parma, 1985.

SITOGRAFIA

- <https://www.riconessioni.it/assets/uploads/introduzione-al-linguaggio-cinematografico.pdf>
- <https://www.cinematown.it/2020-03-analisi-storia-del-cinema/>
- <https://www.brevestoriadelcinema.org/>
- <https://leganerd.com/2016/03/02/la-nascita-del-cinema-classico/>
- <http://www.alfafilm.it/wp-content/uploads/2015/06/4.-La-narrazione-cinematografica.pdf>
- https://www.unisalento.it/documents/20152/1908499/Lezione10_Narrazione_Caterina+Martino.pdf/5c795c3f-6ff4-6cbf-41a8-575b1dfaaaa7?version=1.0
- <https://freepremiumphp.it/2015/05/22/le-sequenze-cinematografiche/>
- https://www.fucinemute.it/archivio/fm46/giulia_gabrielli.htm
- <http://www.precinemahistory.net/1890.htm>
- <https://www.lumsa.it/sites/default/files/UTENTI/u760/Lo%20spazio%20filmico.%20Linquadratura.pdf>

- <https://www.griffithduemila.com/art/tipi-di-inquadrature-cinematografiche-campi-e-piani.html>
- <http://www.cineformica.org/Schede5/La%20messa%20in%20scena.pdf>
- <https://www.skuola.net/appunti/cinema/luci-colori-proprieta.html>
- <https://cinemaescuola.files.wordpress.com/2020/04/luce-nel-cinema.pdf>
- <https://farefilm.it/tecniche-e-tecnologie/colori-nel-cinema-come-sono-usati-dai-registi-e-quali-significati-hanno-6473>
- <https://sites.google.com/site/bernacchioniprisca/la-mimica-nel-cinema>
- http://www.ilcorto.it/Tecnica_AV/Sonoro_st.htm
- <https://core.ac.uk/download/pdf/79617036.pdf>
- <https://www.cinescuola.it/musica/>
- <http://docenti.unimc.it/s.sasso2/teaching/2019/21479/files/lab-mpim-disepnsa-03>
- <http://popculturegeek.kidscodex.it/cosa-e-la-cultura-pop-cosa-e-unicona-pop/>

➤ <https://www.greelane.com/it/scienza-tecnologia-matematica/scienze-sociali/popular-culture-definition-3026453/>