

INTRODUZIONE AL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO

Dalla A di Animazione alla Z di Zoom...



Il **cinema**, più in generale l'audiovisivo, è un **linguaggio**, ha le proprie regole e i suoi strumenti. La narrazione cinematografica ha una sua naturale base di partenza: l'**immagine**, il **fotogramma**, l'**inquadratura**. A farla breve, **campi** e **piani**, ovvero come gestire paesaggi (o location, fondali...) e personaggi, oggetti o altro. Un primo piano e un campo lungo o lunghissimo veicolano intenzioni descrittive e narrative diverse, agiscono sulla gerarchia degli elementi compresi nell'inquadratura.

Campo lunghissimo 	Campo lungo 	Campo medio 
Totale 	Figura intera 	Piano americano 

Quando l'ambiente è predominante, parliamo di **campi**. Quando il rapporto è rovesciato, parliamo di **piani** (fino al primissimo piano e al particolare\dettaglio).

L'inquadratura è oggettiva quando ha un punto di vista neutrale, mentre è **soggettiva** quando coincide col punto di vista di un personaggio. Tra i film girati interamente o quasi in soggettiva citiamo quantomeno **Una donna nel lago** (1947) di Robert Montgomery e, decisamente più recente, **Arca russa** (2002) di Aleksandr Sokurov – in questo caso, strabiliante dal punto di vista realizzativo, il film è girato in un unico **piano sequenza**. Un celebre esempio di soggettiva in piano sequenza è l'incipit di **Strange Days** (1995) di Kathryn Bigelow.

Mezzo primo piano



Primo piano



Primissimo piano



Particolare



Dettaglio



Soggettiva



Un'inquadratura o uno o più elementi di un'inquadratura possono essere a **fuoco** e **fuori fuoco**. L'uso del fuoco/fuori fuoco non è una scelta tecnica casuale, rientra tra le possibilità espressive, narrative e di senso del linguaggio cinematografico. Un elemento a fuoco è normalmente al centro dell'attenzione, quindi veicola lo sguardo dello spettatore secondo una scala gerarchica. In linea di massima, gli elementi fuori fuoco, anche se in primo piano, perdono rilevanza. Ovviamente, vale per tutti gli elementi del linguaggio cinematografico, regole e prassi possono essere rovesciate e/o utilizzate liberamente (ma consapevolmente).

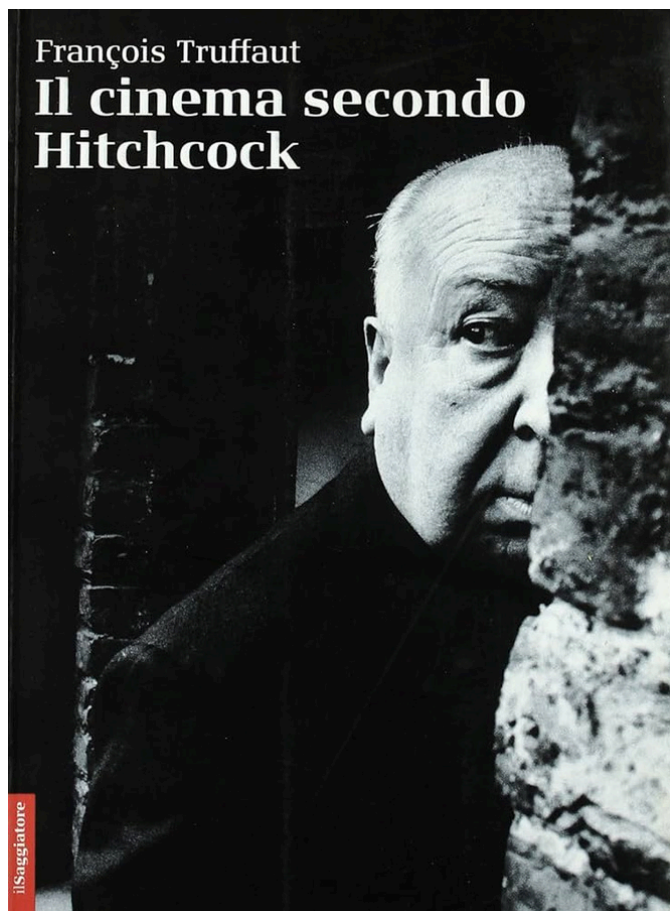
L'**inquadratura di quinta** utilizza elementi secondari, anche fuori fuoco, per incorniciare il soggetto principale. Si creano così profondità, una gerarchia visiva e un effetto teatrale. Accanto un esempio, un dialogo tra i due protagonisti de **L'appartamento** (1960) di Billy Wilder, con Jack Lemmon e Shirley MacLaine. Caldamente consigliato.

Inquadratura di quinta



Un'**inquadratura** è definita **fissa** quando l'angolo di campo rimane costante e la macchina da presa non compie movimenti. Siamo di fronte a una **carrellata ottica** quando la macchina da presa si muove, a una **zoommata** quando a muoversi sono le lenti dell'obiettivo – in quel caso il campo inquadrato di allarga o si restringe. Carrellata e zoommata possono essere combinate: in tal senso, il cosiddetto **effetto Vertigo** è il risultato di una zoommata in avanti mentre la carrellata procede in direzione opposta, oppure una zoommata all'indietro e carrellata in avanti. Troviamo il più classico

esempio di utilizzo dell'effetto Vertigo ne **La donna che visse due volte** (1958) di Alfred Hitchcock: la tecnica prende il nome proprio dal film, in originale **Vertigo** – si veda la sequenza iniziale.



Testo sul cinema tra i più noti e utilizzati nei corsi di storia e critica del cinema, **Il cinema secondo Hitchcock** di François Truffaut, pubblicato in Francia nel 1966 e poi in Italia in varie edizioni, è il resoconto delle conversazioni intrattenute dai due cineasti sulla filmografia del geniale regista inglese.

Quando stavo girando **Rebecca**, nella scena in cui Joan Fontaine sveniva, volevo mostrare che provava una sensazione speciale, che tutto le si allontanava prima della caduta. Mi ricordo sempre che una sera, al ballo del Chelsea Art, all'Albert Hall di Londra, mi ero ubriacato terribilmente e avevo avuto questa sensazione; tutto si allontanava molto da me. Ho voluto ottenere questo effetto in **Rebecca**, ma invano, perché questo è il problema: restando fisso il punto di vista la prospettiva deve allungarsi. Ci ho pensato per quindici anni. Quando me lo sono chiesto di nuovo nella Donna che visse due volte, il problema si è risolto servendosi del Dolly e dello zoom, simultaneamente. Ho chiesto: «Quanto mi costerà? – Cinquantamila dollari – Perché – Perché dobbiamo mettere la macchina da presa in alto sulla scala e costruire un meccanismo per sollevarla, mantenerla nel vuoto, sistemare un contrappeso eccetera». Allora ho detto: «Non ci sono personaggi in questa scena, è un punto di vista. Perché non costruire una tromba delle scale in modellino, appoggiarla orizzontalmente per terra e fare la nostra ripresa carrellata-zoom sul piano?». È costato solo diciannovemila dollari.

Soffermiamoci su due termini utilizzati da Hitchcock: lo zoom (che come già detto è un movimento ottico ottenuto grazie a un obiettivo a lunghezza focale variabile, quindi non è un movimento fisico della macchina da presa) e soprattutto il Dolly. L'invenzione del **Dolly** è solitamente attribuita al cineasta canadese Allan Dwan, invece secondo alcuni farebbe fede un brevetto del 1912 di Giovanni Pastrone. Al di là dell'attribuzione, notiamo come il Dolly (carrello su ruote per la macchina da presa che necessita di binari) attraversi gran parte della storia del cinema. Al Dolly dobbiamo lunghe e soprattutto stabili **carrellate**. In alternativa al Dolly, si possono realizzare carrellate anche con la macchina a mano a spalla, con dispositivi di stabilizzazione, con la macchina da presa posizionata su un veicolo. A lato, una versione piuttosto recente, digitale, dalle dimensioni evidentemente compatte: l'evoluzione dei mezzi tecnici ha inciso anche sulla leggerezza, sulle dimensioni e sulla maneggevolezza delle macchine da presa (da adesso **MDP**), rendendo non solo più semplici le riprese ma ampliando le relative scelte estetiche.

Al contrario della carrellata, la **panoramica** è un tipo di ripresa che si ottiene facendo ruotare la MDP sul proprio asse. Ci possono essere vari tipi di carrellata (verticale, orizzontale, circolare...) e può

essere abbinata, nella composizione di una sequenza, con altri movimenti di macchina, in primis la carrellata.



Quando si parla di riprese in movimento e di stabilizzazione dell'immagine la mente corre alla **steadicam** (o **steadycam**), sviluppata nel corso degli anni Settanta dall'operatore Garrett Brown e resa celebre da **Shining** (1980) di Stanley Kubrick. Lasciamo la parola allo stesso Brown: «La Steadicam può invertire rapidamente la direzione e senza alcuna visibile perturbazione nell'inquadratura, cosicché si può scomparire entro il vano di una porta o in una nicchia ed uscire di nuovo quando l'attore passa davanti alla cinepresa. In più, dal momento che non vi sono impugnature per testate a manovella d'ostacolo e non c'è bisogno che l'operatore guardi nel mirino, si può far passare la cinepresa a pochi centimetri dalle pareti o dagli stipiti delle porte. Questa combinazione ne fece un formidabile attrezzo per fare le riprese in spazi stretti». Si consiglia la lettura dell'articolo completo di Brown, *La Steadicam e lo Shining*, reperibile nella traduzione italiana sul sito Archivio Kubrick a questo indirizzo: <https://www.archiviokubrick.it/opere/film/shining/steadicam.html>.



In questa preziosa immagine vediamo Shelley Duvall e Danny Lloyd, durante una prova, pedinati dalla steadicam e da Stanley Kubrick, intento a valutare le migliori opzioni (ad esempio, le lenti da utilizzare) per realizzare quella che sarà la celeberrima sequenza del labirinto.

Si è già accennato al **piano sequenza**, contraltare tecnico, narrativo ed estetico del **montaggio**. Il piano sequenza è una tecnica cinematografica che consiste in una sola ripresa, senza soluzione di continuità. Nessuno stacco, nessun montaggio. La situazione si complica un po' coi falsi piani sequenza e con le infinite potenzialità del digitale, in grado di camuffare qualsiasi taglio – in tal senso, si veda il film **1917** (2019) di Sam Mendes, che agli occhi degli spettatori appare come una pellicola composta da due soli lunghissimi piani sequenza, quando in realtà è un insieme di numerose riprese poi montate insieme.

I primi sette minuti di **1917**:

🌐 The First 9 Minutes of 1917 (in One Unbroken Shot) | Extended Preview

Un video saggio su **1917** e il piano sequenza:

🌐 1917 | The Rise of the Long Take

Dietro le quinte di **1917**:

🌐 '1917' Behind-the-scenes Extended Featurette on One Long Shot

Una monografia di RaiPlay sulla Grande Guerra:

🌐 La Grande Guerra - RaiPlay

Una panoramica sugli **hidden cut**:

🌐 How to make a movie look like one long shot

Riavvolgiamo il nastro sul concetto di hidden cut e ripartiamo da Hitchcock e dal suo **Nodo alla gola** (1948): in questo film, ambientato in un appartamento, il regista inglese trova il modo di superare quelli che erano dei limiti tecnici apparentemente invalicabili (le bobine delle MDP permettevano di girare piani sequenza di massimo 10 minuti), ricorrendo proprio a interventi di montaggio nascosti, ovvero sfruttando le superfici nere (giacche scure, casse, pareti...) sopra le quali la MDP iniziava o concludeva una sequenza. Operando sul nero, lo stacco di montaggio diventava impercettibile, restituendo allo spettatore l'impressione di un film composto da un numero inferiore di piani sequenza, oltretutto dalla durata estremamente dilatata.

Un breve video sui tagli e le dissolvenze dei primi cinque piani sequenza di **Nodo alla gola**:

🌐 Nodo alla gola | Hard Cut e dissolvenze dei primi cinque piani sequenza

Nonostante le mirabilie del digitale, del green screen, della computer grafica e della odierna post-produzione, alcuni tra gli esempi più significativi di piano sequenza appartengono ancora al cinema classico, al passato. Uno dei più citati è l'incipit de **L'infernale Quinlan** (1958) di Orson Welles, un piano sequenza che sorvola case, attraversa strade, accompagna i protagonisti e si conclude giusto un istante prima dell'unico elemento che (per sicurezza e per limite tecnici) non poteva essere inserito nella lunga ripresa, ovvero l'esplosione della macchina.

La sequenza iniziale de **L'infernale Quinlan**:

🌐 L'infernale Quinlan - pianosequenza iniziale

Il mare magnum di internet, in questo caso youtube, ci offre un video che illustra passo dopo passo la messa in scena e la realizzazione (accostando la sequenza alla piantina dell'appartamento) di un altro validissimo piano sequenza. Siamo negli anni Settanta, in una fase più che felice per il cinema italiano: il film è **Una giornata particolare** (1977) di Ettore Scola. Nel video, nella parte destra con la

piantina dell'appartamento, possiamo seguire i movimenti della MDP. Sotto riportiamo il testo che accompagna questo video e il link per vederlo.

«Nel film **Una giornata particolare** (1977) di Ettore Scola, la famiglia Tiberi viene presentata attraverso un lungo piano sequenza di quasi quattro minuti, girato nei teatri di posa De Paolis di Roma. Lo scenografo Luciano Ricceri ha realizzato un set monumentale a più livelli, progettato per riprodurre una parte del Palazzo Federici di viale XXI Aprile a Roma. La macchina da presa, montata su un carrello e operata da Idelmo Simonelli, segue Antonietta (Sofia Loren) mentre attraversa le stanze del suo appartamento, svegliando i sei figli e il marito Emanuele. Questi dovranno partecipare alla cerimonia in onore dell'arrivo di Hitler a Roma, organizzata per celebrare l'alleanza con Mussolini. Nonostante la nuovissima Steadicam fosse già stata utilizzata in un film italiano l'anno precedente per **Suspiria** di Dario Argento, Scola e il direttore della fotografia Pasqualino De Santis optarono per un carrello tradizionale senza binari».



Qui il video del canale Baldavision:

https://www.youtube.com/watch?v=Fw67ncyMC_4

Il piano sequenza:

<https://www.youtube.com/watch?v=k3FZK4siDml>

Un caso esemplare e alquanto complesso di piano sequenza in steadicam (in realtà, è un finto piano sequenza coi raccordi mascherati come in **Nodo alla gola**) è l'incipit di **Omicidio in diretta** (1998) di Brian De Palma, la lunga scena del combattimento\assassinio.

Una dozzina di minuti di rara complessità, tra movimenti di macchina, cambio di ambienti, attori in campo, fiumane di comparse e via scorrendo. Il film riflette sul meccanismo della visione, sul ruolo dei nuovi mezzi tecnologici, sul concetto di verità, sulla nostra capacità di leggere, filtrare e comprendere la realtà che ci circonda.

Il luogo del delitto e dell'azione è il casinò Powell Millennium di Atlantic City, la copertura un incontro truccato di boxe, l'obiettivo è il Ministro della Difesa: fin dalla prima inquadratura, De Palma ci trae in inganno, focalizzando la nostra attenzione sulla reporter televisiva che è chiaramente fuori dal casinò, ma che noi vediamo attraverso un monitor che è all'interno del Powell Millennium.

Utilizzando uno schermo nello schermo, e poi dei monitor in linea come fossero uno **split-screen**, De Palma mantiene l'unità di luogo (e quindi il piano sequenza) mettendoci però in guardia sui limiti del nostro sguardo: siamo davvero in grado di vedere la realtà e la verità?

Dall'inquadratura fissa del monitor della giornalista (figura 1), con un movimento di MDP laterale (figura 2), arriviamo all'ultimo monitor, con l'entrata in campo del protagonista (figura 3): a quel punto, un altro movimento di macchina ci svela la vera location, ovvero il casinò. Nel passare dalla giornalista al detective Santoro (Nicolas Cage) cambia anche la natura dello sguardo, da un'ipotetica trasparenza e imparzialità a un filtro che sappiamo essere corrotto, apparentemente non in grado – volontariamente e/o involontariamente – di riuscire a vedere davvero e quindi a comprendere ciò che lo circonda.

Nel corso del lungo piano sequenza, De Palma dissemina indizi: non solo per il detective, ma anche

per lo spettatore. Cosa è davvero successo di fronte ai nostri occhi? Come possiamo ricostruire l'accaduto? Come potrà farlo Santoro? La risposta, ovviamente, è sempre di fronte a noi, nel controcampo che conclude il piano sequenza.

L'incipit di **Omicidio in diretta**:

🌐 **Omicidio in diretta** | Piano sequenza iniziale



fig. 1



fig. 2



fig. 3



Si consiglia la lettura (a lato un passaggio) del saggio pubblicato dalla rivista online *Lo Specchio Scuro*.

<https://specchioscuro.it/omicidio-in-diretta/>

...**Omicidio in diretta** stringe con **Blow-up** [id., 1966] di Michelangelo Antonioni un rapporto molto più profondo di quello, più superficiale e non così stringente, istituito da **Blow Out**. Nel capolavoro del cineasta ferrarese, il fotografo interpretato da David Hemmings scopriva le tracce di un (possibile) omicidio solo ricorrendo all'ingrandimento di alcuni scatti da lui effettuati in un parco pubblico londinese. Questi indizi, però, erano totalmente invisibili all'occhio nudo, irraggiungibili dalla pupilla e dall'osservatore che aveva scelto di soffermare il proprio sguardo (potenziato dal teleobiettivo spinto della macchina fotografica) sui soggetti fotografati. La tecnica, ancora una volta come *deus ex machina*, interveniva conseguentemente a illuminare nuovamente lo sguardo del protagonista, supplendo alla cecità metaforica dello stesso. Antonioni, però, in piena modernità, metteva ancora al centro del discorso il soggetto e il suo senso di smarrimento e spaesamento che determina un grado ulteriore di ambiguità: la verità perciò rimaneva ancora sfuggente, la visibilità potenziata generava un'ulteriore stratificazione del senso dove «gli elementi significanti, messi in relazione, perdono di chiarezza anche se raggiungono la loro completa obiettività»...

Al di là del già citato **Arca russa** (anche se a bassa definizione, si può dare un'occhiata qui: 🌐 **Arca Russa** (ITA)), pescando tra i titoli contemporanei, ne suggeriamo alcuni che utilizzano lunghi e persino lunghissimi piani sequenza: **Gravity** (2013) di Alfonso Cuarón, **Birdman** (2014) di Alejandro González Iñárritu, **Un lungo viaggio nella notte** (2018) di Bi Gan, **Tyler Rake** (2020) di Sam

Hargrave, **Pieces of a Woman** (2020) di Kornél Mundruczó, **Old Boy** (2003) di Park Chan-wook e **Quei bravi ragazzi** (1990) di Martin Scorsese. Tra le produzioni televisive, citiamo quantomeno la mini-serie **Adolescence** (2024) di Philip Barantini, composta da quattro episodi interamente girati in piano sequenza.

Prendiamo adesso in esame una delle sequenze più celebri e studiate della storia del cinema. Il film è **Quarto potere** (1941) di Orson Welles, al tempo venticinquenne. La macrosequenza (unità narrativa composta da più sequenze) ripercorre il momento dell'affidamento, da parte della madre Mary, del piccolo Charles Foster Kane al banchiere Thatcher. Contenuto nella macrosequenza, il piano sequenza inizia esternamente alla casa, con Charles intento a giocare con la sua amata slitta: il movimento all'indietro della MDP ci porta dentro l'abitazione (rivelandoci quindi il punto di vista dall'interno e non dall'esterno), tra gli adulti, nel momento decisivo delle firma dell'accordo. La sequenza è un magistrale esempio di **montaggio interno** (ovvero di organizzazione degli spazi, dei movimenti della MDP, dei movimenti degli attori per creare senso e significato senza dover ricorrere a stacchi di montaggio) e di utilizzo della **profondità di campo** – si intende per profondità di campo l'estensione dell'area di un'immagine che appaia nitida e a fuoco, sia davanti che dietro il soggetto\oggetto principale.

La macrosequenza di **Quarto potere**:

🌐 Quarto potere | longtake, profondità di campo

fig. 1 	fig. 2 	fig. 3 	fig. 4 	fig. 5 
fig. 6 	fig. 7 	fig. 8 	fig. 9 	fig. 10 
fig. 11 	fig. 12 	fig. 13 	Due suggerimenti di lettura: la recensione di Quarto potere, https://quinlan.it/2024/03/24/quarto-potere/ e lo speciale dedicato	
			a Orson Welles, https://quinlan.it/2015/12/17/speciale-orson-welles/, contenuti pubblicati sulla rivista online <i>Quinlan</i>.	

Il campo\controcampo tra la casa e il giovane protagonista (figura 1 e 2) segna l'inizio del piano sequenza. Nella figura 3 vediamo come l'entrata in campo della madre segni uno slittamento della nostra percezione del punto di vista della MDP, iniziando anche a delineare il lavoro sulla profondità di campo, fondamentale per rendere chiara e leggibile l'intera sequenza e la sagace disposizione, in ordine di importanza, dei vari personaggi. Le figure 4 e 5 vedono l'entrata in campo degli ultimi due

personaggi, il banchiere e – ultimo non a caso – il padre. La disposizione dei personaggi segue una scala gerarchica (Charles, all'oscuro dei pur amorevoli piani materni, è infatti posizionato fuori dalla casa) ma anche una disposizione che permetta sempre a Charles di essere inquadrato mentre gioca - la finestra è la classica cornice utilizzata per sottolineare la presenza e rilevanza di un elemento o personaggio (figura 6 e 7). Con la figura 8, un'inquadratura dominata dal volto della madre, il piano sequenza è già terminato – finisce con l'apertura della finestra. Tra la figura 9 e 10 assistiamo al dramma di Charles, al distacco forzato, all'infanzia lasciata bruscamente alle spalle (emblematica l'inquadratura della slitta, via via ricoperta di neve). Poi, nel volgere di pochi secondi, Welles architetta un'ampia ellissi narrativa, mostrandoci semplicemente il giorno di Natale in due anni assai distanti tra loro: nel primo (figura 11 e 12), Charles è ancora bambino e Thatcher, inquadrato dal basso per enfatizzarne le dimensioni, ha ancora un ruolo preminente; nel secondo (figura 13), con Thatcher oramai anziano, Charles è oramai altrove, cresciuto e pronto a prendere il comando.

Con o senza montaggio, la composizione dell'inquadratura (e quindi un lavoro di montaggio interno) è fondamentale. Con **Quarto potere** abbiamo visto il sagace utilizzo di una finestra: analizziamo adesso uno dei finali più citati della storia del cinema, in particolare del cinema western. Il film è il celeberrimo **Sentieri selvaggi** (1956) di John Ford, siamo a un paio di minuti dai titoli di coda, col ritorno a casa degli *eroi*. Gli ultimi minuti di questo film rappresentano una vera e propria lezione di regia e di gestione dello spazio: dopo aver finalmente riportato alla sua famiglia Debbie, rapita dagli indiani quando era ancora una bambina, lo zio Ethan (John Wayne) è l'unico a non varcare la soglia di casa, tornando col caratteristico passo un po' claudicante di Wayne verso i classici spazi aperti del cinema western. Pistolero della vecchia generazione, intriso di rancore e odio verso gli indiani, Ethan non può entrare da quella porta (che lo incornicia, richiamando la nostra attenzione proprio sulla suddivisione degli spazi e il loro significato), non è destinato a questa nuova società riappacificata, continuerà a cavalcare solitario verso il crepuscolo – l'arco narrativo di **Sentieri selvaggi** inizia nel 1868, ovvero in una fase di grandi cambiamenti per gli Stati Uniti, con la rete ferroviaria in tumultuoso sviluppo: ad esempio, nel 1869 viene completata la First Transcontinental Railroad, che unisce le reti ferroviarie della costa atlantica e di quella pacifica.

La sequenza, anche nel movimento di macchina e ovviamente nell'utilizzo della porta come cornice, richiama l'entrata in scena dello stesso Ethan proprio all'inizio del film: una circolarità geografica, narrativa ed estetica. Tra la fiumana di registi e film che hanno guardato a più riprese al cinema di Ford, segnaliamo il recente e sfortunato **Horizon: An American Saga – Capitolo 1** (2024) di Kevin Costner: la macrosequenza dell'assedio poi finito in massacro della casa della famiglia Kittredge è una rivisitazione più brutale e articolata dell'attacco dei comanche alla casa degli Edwards di **Sentieri selvaggi**.



Portata a termine la lunga ricerca, emotivamente provato ma anche consapevole, Ethan (John Wayne) non può varcare quella soglia.

La sequenza finale di **Sentieri selvaggi**:

<https://www.youtube.com/watch?v=KvflsbhIQLA>

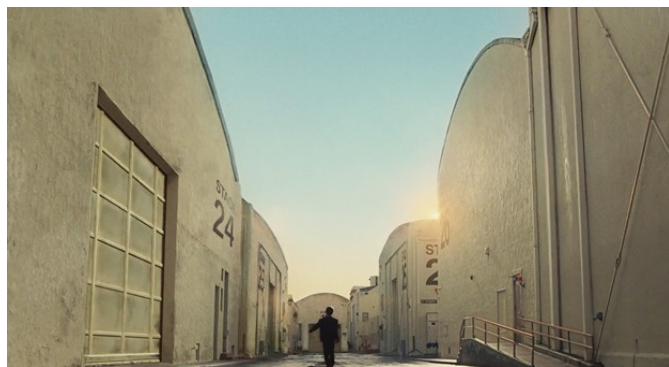
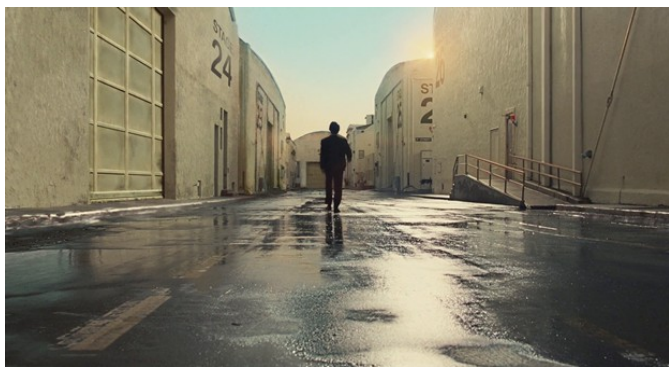
La precisione geometrica di **Sentieri selvaggi** riecheggia nell'ultima sequenza di **The Fabelmans** (2022) di Steven Spielberg, *coming-of-age* semi-autobiografico che ricostruisce, oltre al quadro familiare, le aspirazioni, visioni, intuizioni estetiche, tecniche e cinefile di un adolescenziale alter ego del regista di Cincinnati. Il giovane protagonista Sammy Fabelman, aspirante regista, riesce a farsi ricevere dal burbero John Ford (interpretato da David Lynch): la breve lezione di Ford sull'orizzonte è brusca ma fondamentale nel riassumere l'importanza della composizione dell'inquadratura, della scelta di cosa e come inquadrare, dai paesaggi alle persone, agli oggetti e via scorrendo.

- «Non devi mai dimenticarlo: quando l'orizzonte si trova alla base... è interessante; quando l'orizzonte si trova in cima... è interessante; quando l'orizzonte si trova in mezzo... è una merda noiosa».

L'incontro tra Sammy Fabelman e John Ford:

🌐 John Ford Scene | THE FABELMANS (2022) Movie CLIP HD

La sequenza è ovviamente un omaggio a Ford, figura artistica di riferimento per Spielberg (e non solo), ma anche a Lynch. Come spesso capita, registi apparentemente distantissimi tra loro in realtà si stimano, si studiano, si confrontano. Ed è davvero significativo, nonché un esempio di narrazione visiva pregnante e fulminea, il movimento di macchina negli ultimi istanti della pellicola, con l'aggiustamento volutamente un po' goffo dell'orizzonte, come si può vedere nei due fotogrammi sottostanti.



Un altro esempio mirabile di composizione di inquadrature e sequenze: il film è **La morte corre sul fiume** (1955), unica regia dell'attore britannico Charles Laughton. Influenzato dal cinema espressionista tedesco, Laughton sovraccarica esteticamente ogni sequenza, enfatizzando il concetto di luce e oscurità, bianco e nero. Tra le tante, vediamo due sequenze: la prima ci interessa soprattutto per l'orizzonte, che qui troviamo posto in alto (ritroviamo anche la porta usata come cornice, vediamo i movimenti della Luna utilizzati per indicare lo scorrere del tempo e le luci di scena posizionate per illuminare più elementi), la seconda per il complesso gioco di luci e ombre, con il sedicente predicatore evangelico Harry Powell (Robert Mitchum) che sparisce proprio quando viene inavvertitamente illuminato dalla candela di Ruby. Se di giorno Powell riesce a ingannare la gente (potremmo dire *abbagliare* la gente), nell'oscurità rivela la sua natura feroce: illuminato come se fosse giorno dalla candela, il *villain* diventa quindi *invisibile*.

La prima sequenza tratta da **La morte corre sul fiume**:

🌐 The Night of the Hunter (8/11) Movie CLIP - The Sleepless Hunter (1955) HD

La seconda sequenza tratta da **La morte corre sul fiume**:

🌐 The Night of the Hunter (10/11) Movie CLIP - Leaning on the Everlasting Arms (1955) HD

L'orizzonte in alto e le luci dietro la collina per creare l'effetto controluce, così da trasformare il fasullo predicatore e il suo cavallo in una silhouette. In basso a sinistra, per illuminare gli alberi, un altro punto luce.



Grazie al lavoro del direttore della fotografia Stanley Cortez, **La morte corre sul fiume** è un film di ombre e contrasti, un continuo gioco di luci che arriva a capovolgere il simbolismo luce\bene e oscurità\male.

Torniamo all'orizzonte, in questo caso posto proprio a metà dell'immagine. La breve sequenza che analizziamo è tratta dal lungometraggio d'animazione **Sasha e il Polo Nord** (2015) di Rémi Chayé, tanto per ribadire il concetto che il linguaggio cinematografico non cambia tra cinema dal vero e cinema d'animazione. Un primo piano resta un primo piano, un piano sequenza sarà sempre un piano sequenza e via scorrendo. In questo caso siamo di fronte, per una parte della clip, a una **soggettiva**, ovvero alla sovrapposizione di più sguardi: quello della virtuale MDP, quello della protagonista e il nostro. In questo caso, la centralità dell'orizzonte risponde proprio alla necessità di rendere il più chiaramente possibile la percezione della soggettiva.

La sequenza tratta da **Sasha e il Polo Nord**:

🌐 Sasha e il polo nord | Soggettiva

La gallery sottostante individua i principali stacchi di montaggio della sequenza di **Sasha e il Polo Nord**: i campi che si restringono ([figura 1](#) e [2](#)), suggerendo il progressivo avvicinamento alla meta; il campo e controcampo ([figura 3](#) e [4](#)) che introduce e mette in scena la soggettiva (noi vediamo quello che vede Sasha attraverso il cannocchiale); il campo\controcampo di Sasha e la nave ([figura 5](#) e [6](#)), in continuità con la soggettiva e con il percorso di avvicinamento.

fig. 1

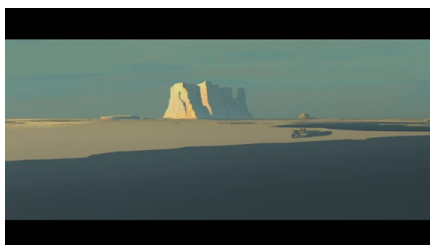


fig. 2

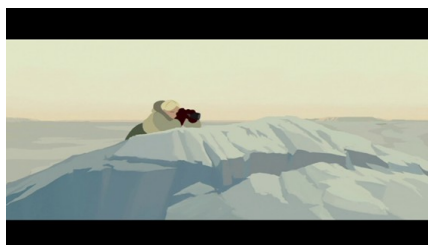


fig. 3

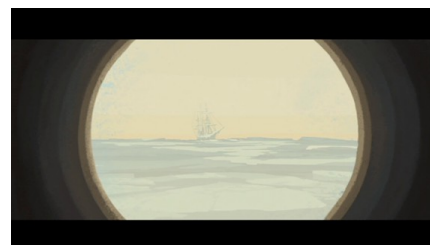


fig. 4

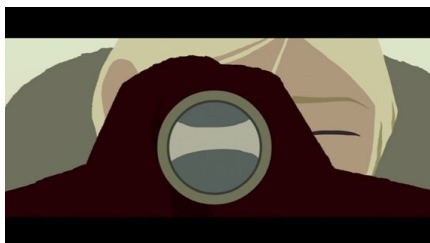


fig. 5

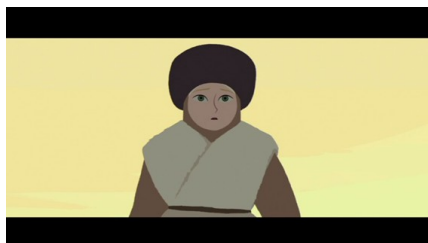


fig. 6



Nel comporre e dare senso a un'inquadratura e/o a un'intera sequenza possono entrare in gioco molteplici fattori, dalla scelta dei piani all'angolazione della ripresa, dal posizionamento e dalla natura delle luci ai movimenti di macchina, dagli accostamenti di montaggio (anche interno) alla messa a **fuoco** o **fuori fuoco** di uno o più elementi. In alcuni casi, una semplice messa a fuoco può catturare e al contempo descrivere la presa di coscienza di un personaggio e perfino il senso stesso del film:

troviamo un esempio lampante nel blockbuster sudcoreano **A Taxi Driver** (2017) di Jang Hoon, film che inizia come un divertente e un po' scalcinato *buddy movie* per poi trascinarci nella tragica realtà del *massacro di Gwangju* (18 maggio 1980). All'inizio del film il protagonista, un tassista indifferente alla dittatura e alle violenze delle forze dell'ordine, sembra davvero incapace di vedere la realtà: la messa a fuoco del suo sguardo è colta perfettamente nel corso del massacro, quando finalmente il tassista vede quello che sta succedendo (nella gallery sottostante da figura 1 a 7). La costruzione della sequenza ci mostra la mutata capacità di focalizzazione del protagonista, in una serie di campi\controcampi, dall'iniziale fuori fuoco fino al secondo camion di prigionieri, destinati ad atroci torture e probabilmente alla morte.

fig. 1

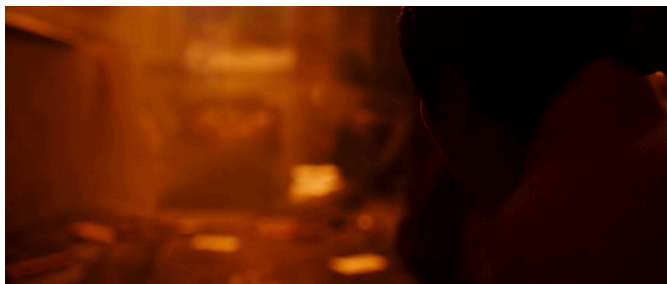


fig. 2



fig. 3



fig. 4



fig. 5



fig. 6

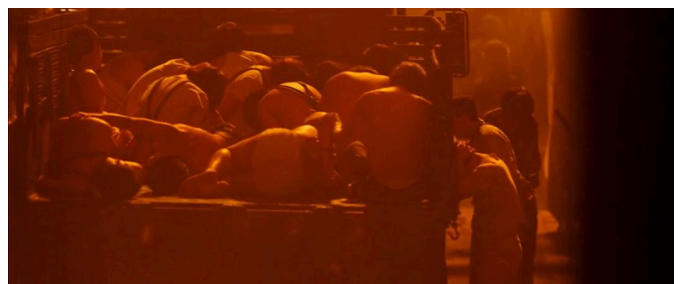


fig. 7



Una lunga clip tratta da **A Taxi Driver**,
da 5m45s la scena della messa a fuoco del
camion dei prigionieri:

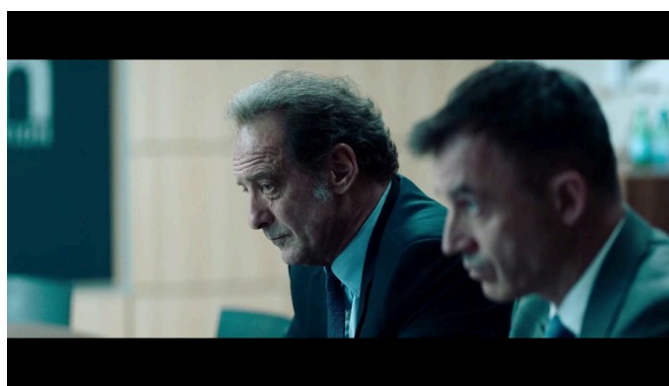
<https://www.youtube.com/watch?v=kl2lj18IG4I>

Il confronto tra una limpida messa a fuoco (con la location perfettamente leggibile) o la scelta di focalizzarsi esclusivamente sugli attori, lasciando il resto in evidente fuori fuoco, è emblematico in due film che ragionano in maniera viscerale e non banale sul senso passato e odierno di giustizia, anche sociale. Il primo esempio è l'imprescindibile **La parola ai giurati** (1957) di Sidney Lumet, girato quasi interamente nella stanza in cui si riuniscono i dodici membri della giuria. Al di là della scrittura di Reginald Rose, delle notevolissime performance di tutto il cast (d'altronde davvero pregevole e probabilmente ineguagliabile: Henry Fonda, Lee J. Cobb, Jack Warden, Martin Balsam, Jack Klugman, Ed Begley...) e del complesso apparato morale, in questo caso ci interessa il confronto con la scelta opposta di Stéphane Brizé, che in una sequenza di **Un altro mondo** (2021) relega al fuori fuoco la stanza che ospita la tesa riunione a quattro tra i dirigenti locali di una multinazionale statunitense: da un lato gli interessi del capitale, dall'altra la strenua quanto inutile difesa dei lavoratori. **Un altro mondo** è il capitolo conclusivo di una trilogia sul mondo del lavoro.

La parola ai giurati



Un altro mondo



Con **Quarto potere** e via via gli altri film siamo passati dal piano sequenza a varie forme di montaggio. Vediamo adesso alcuni esempi significativi e anche molto particolari. Se con **Nodo alla gola** Hitchcock aveva trovato grazie al montaggio mascherato il modo di prolungare l'impressione del piano sequenza, proprio al cineasta inglese torniamo per osservare una declinazione compulsiva del montaggio, con degli stacchi a volte quasi impercettibili o quantomeno sfuggitivi. La sequenza a cui facciamo riferimento, tra le più celebri della storia del cinema, è la scena della doccia di **Psyco** (1960), con l'inatteso omicidio di Marion Crane (Janet Leigh), protagonista della prima parte della pellicola – e, dato non secondario, personaggio affidato a un'attrice nota, identificabile da parte del pubblico come l'eroina o antieroina del film, non come vittima nel corso della narrazione.



Infatti, la prima parte della storia è quello che a Hollywood si chiama un *red herring*, cioè qualcosa che serve a distogliere l'attenzione, allo scopo di rendere più forte la scena dell'assassinio, affinché costituisca una sorpresa assoluta. Era necessario che tutto l'inizio fosse volutamente un po' lungo, tutto quello che riguarda il furto del denaro e la fuga di Janet Leigh, per fare in modo che il pubblico si chiedesse: la ragazza si farà prendere o no? Si ricordi come ho insistito sui quarantamila dollari, ho lavorato prima del film, durante il film e fino alla fine delle riprese per aumentare l'importanza di questo denaro.

Lei sa che il pubblico cerca sempre di anticipare, gli piace poter dire: «Ah! Io so cosa succederà adesso». Allora non bisogna soltanto tener conto di questo, ma dirigere completamente i pensieri dello spettatore. [...] Scommetto tutto ciò che vuole che in una produzione normale avrebbero dato a Janet Leigh l'altra parte, quella della sorella che indaga, perché non capita normalmente di uccidere la star a un terzo del film. Io ho fatto apposta a uccidere la star, perché così l'assassinio risultava ancor più inatteso.

– testo tratto da *Il cinema secondo Hitchcock*.

Come spesso capita, tra YouTube, Vimeo o Dailymotion, si possono recuperare contenuti molto interessanti, anche di nicchia, realizzati espressamente per le piattaforme o semplicemente recuperati da qualche supporto, comprese vecchie vhs o addirittura pellicole digitalizzate. Dietro le quinte, making of, interviste, video-saggi, analisi di sequenze e via scorrendo. Nel caso di **Psycho** e della scena della doccia torna utile un video di una decina di minuti che analizza la sequenza, mostrandoci prima la scena completa, poi il parallelo con lo **storyboard** realizzato da 🌐 Saul Bass e infine la numerazione e la durata delle singole inquadrature.

La video-analisi della sequenza della doccia di Psycho:

🌐 STUDIO STORYBOARD (La scena della doccia in Psycho)

Come racconta lo stesso Hitchcock nel libro-intervista di Truffaut, «le riprese sono durate sette giorni e ci sono state settanta posizioni di macchina per quarantacinque secondi di film. Per questa scena mi avevano costruito un meraviglioso busto finto con il sangue che doveva sprizzare sotto le coltellate, ma non l'ho usato. Ho preferito utilizzare una ragazza, una modella nuda, che doppiava Janet Leigh. Di Janet si vedono solo le mani, le spalle e la testa. Tutto il resto è con la modella. Naturalmente, il coltello non tocca mai il corpo, tutto è fatto col montaggio. Non si vede mai una parte tabù del corpo della donna, perché riprendevamo alcune inquadrature al rallentatore per evitare di avere i seni nell'immagine. Le inquadrature riprese al rallentatore non sono state accelerate perché il loro inserimento nel montaggio non dà una impressione di velocità normale».



«Il coltello non tocca mai il corpo». Il cinema è illusione, *falso movimento*. Non solo montaggio o qualche effetto speciale più o meno complesso, a volte a trarre in inganno l'occhio dello spettatore è l'angolazione della ripresa, la prospettiva, unita magari al talento attoriale e circense. Dopo Hitchcock, ascoltiamo Bud Spencer sui pugni in realtà mai dati: 🌐 Bud Spencer - Behind the Scenes



Se il montaggio è l'arte di unire diverse inquadrature per creare un flusso narrativo, determinandone il ritmo, le ellissi e via discorrendo, tra gli autori che più hanno contribuito negli ultimi anni a questa arte c'è indubbiamente Satoshi Kon, mangaka e animatore prematuramente scomparso dopo averci regalato opere come **Perfect Blue** (1997), **Millennium Actress** (2001) e **Paranoia Agent** (20024). Al duo Taylor Ramos & Tony Zhou, autori del canale youtube *Every Frame a Painting*, dobbiamo invece un mirabolante *video essay* che sviscera con millimetrica precisione proprio le tecniche, le scelte e le invenzioni di montaggio di Kon: lineare, alternato, parallelo, a incastro, con dissolvenze e tutto quel che segue, più veloce del cinema *live action*, capace di ricreare la realtà, di intrecciarla, fonderla, inventarla, il montaggio di Satoshi Kon è parte integrante della sua poetica, è il primo strumento di un cinema (d'animazione) che richiede una totale immersione spettatoriale. Nel cinema di Kon anche pochi fotogrammi possono cambiare il senso della visione.

Il fondamentale *video essay* di Every Frame a Painting:

🌐 Satoshi Kon - Editing Space & Time

Chiudiamo questo breve percorso che attraversa a grandi linee il linguaggio cinematografico con qualche accenno allo **split screen**, tecnica che consiste nel suddividere in due o più parti l'inquadratura, potendo così mostrare simultaneamente nello stesso fotogramma diverse immagini. Una scelta formale che moltiplica le potenzialità narrative dello schermo, permettendo ad esempio la rappresentazione simultanea di più eventi – due o più azioni possono essere mostrate, e quindi osservate, senza dover ricorrere al montaggio alternato. Lo split screen permette quindi di rafforzare il legame tra personaggi, azioni, eventi, giocando tra similitudini o contrasti, evidenziando connessioni che altrimenti richiederebbero maggior minutaggio o altre sottolineature.

Lo split screen può accelerare il ritmo del racconto, aumentare la tensione, restituire una maggiore complessità, moltiplicare i punti di vista, arricchire esteticamente la visione. E può *costringere* lo

spettatore a una partecipazione più attiva, rendendolo persino responsabile della scelta di quello che deve e vuole vedere – in tal senso, andrebbe recuperato l'emblematico cortometraggio [Accidence](#) (2018) di Guy Maddin, Evan Johnson e Galen Johnson.

In attesa di poter vedere il film di Maddin e soci, passiamo in rassegna alcune sequenze che utilizzano lo split screen. Nella prima, tratta da **Kill Bill: Volume 1** (2003) di Quentin Tarantino, abbiamo un esempio basilare di split screen, ovvero con lo schermo diviso in due: il ricorso a questa tecnica permette di accorciare i tempi di una sequenza, mostrando due (o più) eventi in luoghi separati (o cmq fuori da una singola inquadratura).

Tarantino prima introduce l'assassina Elle Driver/Serpente montano della California che travestita da infermiera percorre fischiettando il corridoio di un ospedale, uscendo poi di campo (col suo fischiettare che da diegetico diventa extradiegetico, mutando via via verso sonorità più inquietanti), con la MDP che prosegue lungo il corridoio per poi girare e, in dissolvenza, entrare nella stanza della protagonista La Sposa/Black Mamba, in quel momento ancora in stato di coma: la MDP ruota, collocando tutto a sinistra il primo piano della donna, e quando l'immagine si stabilizza orizzontalmente la seconda inquadratura scivola da destra a sinistra andando a occupare esattamente metà dello schermo. Da un lato, immobile, priva di sensi, La Sposa; dall'altra, intenta a prepararsi per uccidere la donna con un'iniezione letale, la finta infermiera Elle Driver. Col primissimo piano della paziente a sinistra e la killer che si avvicina sempre più alla stanza sulla sinistra, in un crescendo di tensione che sarebbe stato inevitabilmente diverso usando un montaggio alternato, si chiude lo split screen, con la porzione della killer che scivola verso sinistra, finendo per occupare tutto lo schermo e svelando il punto d'arrivo e il culmine della suspense: Black Mamba e Elle Driver adesso sono nella stessa singola immagine.

Lo split screen di **Kill Bill: Volume 1**:

🌐 Kill Bill vol.1 [Split Screen] (2003)

Seconda e terza clip sono tratte da **Il caso Thomas Crown** (1968) di Norman Jewison. Se Tarantino utilizza perfettamente lo split screen, le soluzioni di Jewison sono più articolate, calate in un periodo storico in cui si ricorreva spesso allo schermo diviso: lo split screen è così centrale ne **Il caso Thomas Crown** da essere la cifra stilistica dei titoli di testa, cadenzati dalla celeberrima ***The Windmills of Your Mind***, in un montaggio serrato di immagini, in primis quelle di Thomas Crown\Steve McQueen e Vicki Anderson\Faye Dunaway, ad anticipare quindi l'intreccio amoroso tra i due (in un'alternanza di primi e primissimi piani, figure intere e via scorrendo).

I titoli di testa de **Il caso Thomas Crown**:

🌐 The Thomas Crown Affair (1968) title sequence

La sequenza del colpo orchestrato da Crown senza la moltiplicazione degli schermi avrebbe richiesto una scrittura diversa e un minutaggio ovviamente più corposo. Sarebbe venuta a mancare anche la possibilità di focalizzarsi su alcuni dettagli nello stesso istante ma in luoghi diversi o di rimarcare, rendendo visibile un solo schermo nello schermo, un singolo dettaglio (un effetto, per intenderci, come quello della porta nel finale di **Sentieri selvaggi**).

La messa in atto del piano di Crown:

🌐 The Thomas Crown Affair (1968) - Crown Says "Go" Scene (2/11) | Movieclips

SAGGI, FILM, VIDEO...

- ☐ Beatrice Fiorentino (a cura di), *Nuova storia del cinema. Dalle origini al futuro*, Hoepli 2023.
Gianni Rondolino, Dario Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET 2023.
Barry Salt, *Stile cinematografico e tecnologia: storia e analisi*, Cue Press 2025.
André Bazin, *Che cosa è il cinema?*, Garzanti 1999.
François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Il Saggiatore 2014.
Sidney Lumet, *Fare un film*, minimum fax 2010.

- ☐ Su RaiPlay è possibile recuperare due titoli fondamentali della filmografia di John Ford:
 - 🌐 [Il massacro di Fort Apache - RaiPlay](#)
 - 🌐 [I cavalieri del Nord Ovest - RaiPlay](#)

- ☐ Alberto Crespi, *Il mondo secondo John Ford*, Jimenez 2023.
Carlo Gaberscek, *Il west di John Ford*, Arti Grafiche Friulane 1994).
Bruno Fornara, *Charles Laughton. La morte corre sul fiume*, Lindau 1998.

- ☐ Infine, una selezione di *video essay* sullo split screen:
 - 🌐 [The Split Screen — The Ultimate Guide for Filmmakers](#)
 - 🌐 [Split Screen in Film. Why and where use it?](#)
 - 🌐 (clip) [The Split-Screen Trend of 1960s and 1970s Cinema](#)
 - 🌐 [How Hollywood Twins Scenes Have Evolved Over 100 Years | Movies Insider](#)
 - 🌐 [Split Screens - Everything You Need To Know](#)

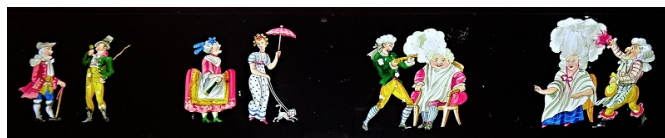
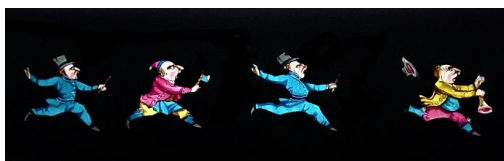
PERCORSI

In questa sezione proviamo a delineare alcuni percorsi tematici, sia attraverso il cinema live action sia attraverso l'animazione. Ogni percorso, almeno come base di partenza, ha uno o due target di riferimento, anche se determinati contenuti possono essere declinati per qualsiasi fascia d'età.

Percorso #01 | IL PRE-CINEMA

Immaginiamo, ad esempio, di accompagnare la visione del film **Hugo Cabret** (2011) di Martin Scorsese con un'agile panoramica sul cosiddetto **pre-cinema**, riagganciandoci quindi ai lavori di Georges Méliès e dei fratelli Lumière.

Prima di passare in rassegna alcune invenzioni del pre-cinema, è sempre utile ricordare, quando si affrontano i primi passi della settima arte, che alle prime armi erano gli spettatori ma anche gli stessi registi e operatori, veri e propri pionieri, con tutto quel che ne consegue sul piano del linguaggio cinematografico: cose che oggi possono sembrare naturali se non banali, come un semplice movimento di macchina o uno stacco di montaggio, a quei tempi erano scoperte, conquiste, balzi generazionali (che a volte decretavano il successo di nuovi artisti e tecnici, affondandone altri: si pensi, ad esempio, al sanguinoso passaggio dal muto al sonoro). Allo stesso modo, lo stupore degli spettatori di allora di fronte alla lanterna magica o al teatro ottico deve essere sempre contestualizzato – nessuno oggi scapperebbe alla vista di un treno su uno schermo, ma per gli ignari spettatori un film come **L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat** (1896) di Auguste e Louis Lumière poteva risultare in un primo momento incomprensibile e destabilizzante.



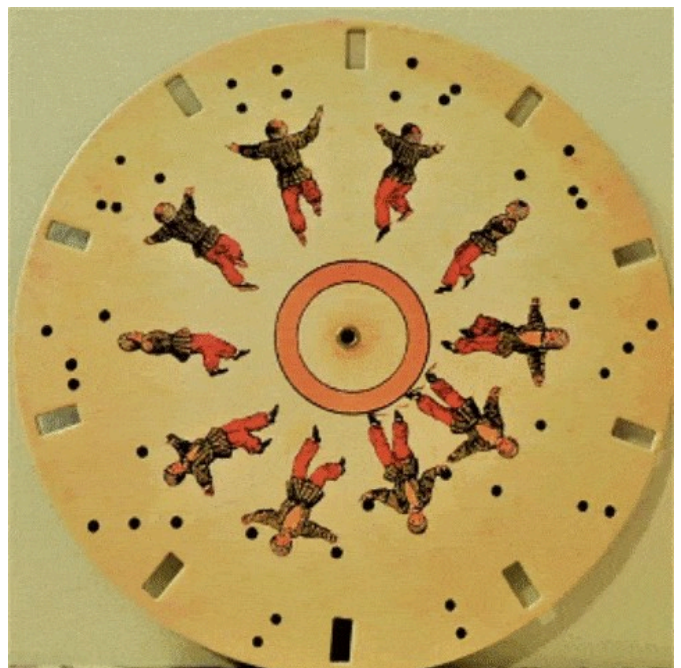
Partiamo dalla **lanterna magica**, un affascinante strumento di proiezione che permetteva di proiettare immagini dipinte, solitamente su vetro, su una parete o uno schermo adatto, all'interno di una stanza buia. Il procedimento è sostanzialmente simile a quello di un moderno proiettore di diapositive, la cui luce, attraverso una scatola chiusa contenente una candela, veniva filtrata da un foro su cui era posizionata una lente. Uno dei dispositivi pre-cinema più vicini all'esperienza del cinema contemporaneo. Sotto possiamo osservare un modello di lanterna magica e tre lastre con delle brevissime storielle dipinte da far scorrere.

La più antica descrizione di una lanterna magica risale al 1646, mentre il **taumatropio** è inventato dall'inglese Mark Roget nel 1824. Questo semplice giocattolo è un piccolo disco che può ruotare rapidamente grazie a due fili attaccati ai lati: sulle due facce del disco sono disegnati due elementi (oggetti, persone, animali e via scorrendo), come ad esempio una gabbia e un uccellino, e la rotazione a una velocità sostenuta crea l'illusione di una fusione delle due immagini. La chiave di questo trucco è la persistenza dell'immagine sulla retina, ovvero l'incapacità del nostro occhio di poter distinguere le singole immagini.

Questo semplice oggettino ci ricorda, al di là dei principi fisici che regolano la nostra visione, che il cinema è l'arte dell'*illusione*, del *falso movimento*. Nulla realmente si muove, semplicemente scorrono fotogrammi ad altissima velocità: questo non solo permette la ripresa di esseri viventi, ma è la base dell'animazione, in primis la stop motion, col lunghissimo lavoro di posa\scatto\posa\scatto e avanti così per giorni, settimane, mesi e persino anni. Sotto un esempio di taumatropio, qui in versione orrorifica, coi due lati del disco.



Qualche anno dopo, ovvero nel 1833, il fisico belga Joseph Plateau inventa il **fenachistoscopio** (nello stesso anno l'austriaco Simon von Stampfer aveva inventato il disco stroboscopico, dal funzionamento simile). Conosciuto anche come **phenakistiscopio**, **fantasmascopio** o **fantascopio**, questo disco di cartone, come possiamo vedere nell'immagine a lato, creava l'illusione del movimento ruotando: la visione per il singolo spettatore avveniva attraverso una fessura posta di fronte a uno specchio.



Si consiglia la visione di questo video esplicativo realizzato dal Museo del Precinema di Padova:

🌐 5. L'illusione del movimento - Fenachistoscopia, Zootropio e Praxinoscopio

Il termine fenachistoscopia deriva dal greco φανακίζειν, ovvero imbriglio o inganno. A essere ingannato è ovviamente il nostro occhio: un altro significativo passo verso quello che sarà il cinema, col successivo step raggiunto già l'anno successivo (1844) da William George Horner e dal suo **zootropio**. In questo caso la visione non è più singola ma collettiva (anche se limitata a pochi spettatori, uno per ogni fessura). Le due immagini sottostanti ci mostrano uno zootropio e la brevissima animazione che si poteva osservare attraverso la fessura. Siamo ovviamente in una fase ancora molto ingenua del precinema e dell'animazione, nonché dell'esperienza spettatoriale, ma è da queste forme così semplici che si svilupperanno le primissime forme dell'animazione cinematografica.



Uno dei limiti dello zootropio era la deformazione delle immagini, non esattamente corrispondenti alla realtà. Questo limite viene limato dal suo successore, il **praxinoscopio**, inventato dal francese Charles-Émile Reynaud, figura fondamentale del cinema delle origini.

Nel video 🌐 Il Museo Grévin di Parigi presenta il Teatro Ottico di Émile Reynaud possiamo vedere l'animazione di un'illustrazione d'epoca del teatro ottico di Reynaud, precursore del cinema d'animazione e tra i primi ad avventurarsi nel cinema tridimensionale. Qui sotto due immagini di un praxinoscopio, fermo e in movimento.



Questo breve viaggio attraverso il pre-cinema ci porta finalmente al momento del passaggio fondamentale, ai primi vagiti della settima arte. Come già sappiamo, se è Thomas Edison a inventare il **kinetoscopio** nel 1888 (la prima dimostrazione avvenne nel 1894 e la visione delle immagini in movimento era monoculare e per un solo spettatore: al di là della scomodità evidente, mancavano i presupposti della proiezione cinematografica collettiva), gli inventori di quello che noi chiamiamo cinema sono considerati i fratelli Auguste e Luis Lumière, anche se entrerebbero in gioco un intreccio di brevetti, date, invenzioni simili e parabole meno fortunate – nelle due immagini a destra uno spettatore intento a seguire una proiezione del kinetoscopio e un proiettore\MDP dei Lumière. Il loro **cinématographe** era una MDP che veniva poi utilizzata anche come proiettore e che montava, prendendo spunto dal meccanismo delle macchine per cucire, le pellicole da 35 mm di Edison. L'avventura dei Lumière nella loro invenzione non durò in realtà a lungo. Accantonato il cinematografo, che consideravano un'invenzione senza futuro, i due fratelli si concentrarono sullo sviluppo della fotografia a colori.



Una serie di video didattici, che ci illustrano le invenzioni del pre-cinema, realizzati dal Museo del PRECINEMA – Collezione Minici Zotti.

🌐 Homepage - Museo del PRECINEMA

Palazzo Angeli | Prato della Valle 1/A | 35123 Padova (PD)

🌐 1. Il mistero della luce e dell'ombra - Il teatro d'ombre dall'antichità

🌐 2. I mondi in una scatola - Mondo nuovo, Pantoscopio e Megaletoscopio

🌐 3. Immagini di luce - Lanterna Magica e proiezioni luminose

🌐 4. Visioni trasparenti - I vetrini da proiezione e i meccanismi per animare le immagini dipinte

🌐 5. L'illusione del movimento - Fenachistoscopio, Zootropio e Praxinoscopio

🌐 6. La realtà e il suo doppio - Fotografia, stereoscopia e cinema

Per approfondire il discorso sul pre-cinema e sullo sviluppo del linguaggio cinematografico si consigliano i saggi *Quando il cinema non c'era. Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate* di Donata Pesenti Campagnoni (UTET Università 2007) e *L'avventura del cinematografo. Storia di un'arte e di un linguaggio* di Sandro Bernardi (Marsilio 2007).

In un possibile percorso tra i film che mettono in scena il cinema e le sue origini, alla visione di **Hugo Cabret** si possono aggiungere **Forgotten Silver** (1995) di Peter Jackson, **The Artist** (2011) di Michel Hazanavicius e **I fratelli Skladanowsky** (1995) di Wim Wenders.

Percorso #02 | I PRIMI PASSI DEL CINEMA D'ANIMAZIONE

Messo alle spalle il pre-cinema, guardiamo ad alcuni esempi del **cinema delle origini**, detto anche cinema primitivo, in questo caso sul fronte animato, anche se il primo cortometraggio ci riporta a Georges Méliès e al cinema in carne e ossa. Soprattutto ossa. Del corto **Escamotage d'une dame au théâtre Robert Houdin** (1896), che ci arriva in condizioni inevitabilmente imperfette, ci interessa soprattutto il **trucco della sostituzione**, ovvero un intervento di montaggio molto semplice ai nostri occhi ma rivoluzionario e fondamentale per la grammatica cinematografica: si riprendeva un oggetto (o una persona), la ripresa veniva interrotta, l'oggetto veniva tolto o sostituito, si riprendeva a girare. Insomma, la versione facilitata di un trucco classico da illusionista, che non a caso era la professione di Méliès.

Il cortometraggio di Méliès:

🌐 Georges Méliès 02 Escamotage d'une dame chez Robert.Houdin.(1896)

Ovviamente siamo sempre di fronte a inquadrature fisse e, come possiamo vedere nel cortometraggio, il trucco non è solo primitivo ma anche imperfetto. Ma tanto bastava agli occhi degli spettatori – la contestualizzazione dei film, degli effetti speciali, del linguaggio e via discorrendo, è ovviamente fondamentale per poter cogliere peso e importanza delle singole opere nel loro periodo storico. Il trucco della sostituzione è la base di partenza del **montaggio** e dell'**animazione in stop motion**.

Nella primissima fase del cinema d'animazione, ancora assai lontano dal possedere solide basi pratico-teoriche e sostanzialmente privo di velleità narrative, i brevi film sono a tecnica mista, ovvero animazione e live action – la presenza del disegnatore\animatore era una costante dell'epoca, una sorta di cornice narrativa\contenitore, e spesso il tradizionale disegno si mescolava alla **cutout animation** (un semplice e illuminante tutorial sulla cutout animation e come realizzarla:

🌐 Stop Motion Tutorial: Cutout Animation)

Humorous Phases of Funny Faces (1906) di James Stuart Blackton, col suo tratto quasi fanciullesco e la sua natura di sequenza di semplici gag, ci offre un chiaro esempio, soprattutto nel finale: vediamo la mano del disegnatore\animatore, intento a cancellare una parte del pagliaccio (la parte disegnata), mentre gli elementi che si muovono (gamba, braccio ecc) sono dei ritagli, ovvero cutout animation. Sono invece semplici disegni quando vengono cancellati.

Il cortometraggio di James Stuart Blackton:

🌐 Humorous Phases of Funny Faces (1906) First Animation In Film

Ritroviamo questo intreccio di tecniche anche nel fondamentale **Fantasmagorie** (1908) di Émile Cohl, considerato il primo vero cartone animato della storia, con un suo flusso narrativo e non un semplice sfoggio grafico come i predecessori. Sul finale la mano di Cohl prende e sposta dei ritagli, che poi tornano alla loro forma di disegno. Più del design stilizzato, ancora una volta accostabile al disegno di un bambino, è interessante rimarcare questa creatività totalmente libera, slegata da paletti narrativi, un flusso di coscienza che sarà poi ripreso da molti animatori\autori nel corso dei decenni successivi, fino a nostri giorni – si vedano, ad esempio, le opere dell'animatore indipendente statunitense Bill Plympton (🌐 Bill Plympton's Plymptoons).

Il cortometraggio di Émile Cohl:

🌐 Fantasmagorie (1908) Émile Cohl

Facciamo un balzo in avanti di qualche anno, ma soprattutto un deciso balzo in avanti dal punto di vista grafico, dalla cura del character design alla fluidità delle animazioni. Se Cohl pone le basi del cinema d'animazione, Winsor McCay indica la via verso la complessità, la ricchezza di dettagli, l'armonia – e la centralità del personaggio, dogma dell'animazione nordamericana. Se da un lato ritroviamo la compresenza tra l'autore e la sua creatura grafica, e quindi tra live action e animazione, dall'altra balza agli occhi la modernità del dinosauro Gertie (**Gertie il dinosauro**, 2014), la gamma di espressioni e movimenti, il realismo dei disegni. Una caratterizzazione del personaggio inedita nel panorama del tempo, fonte di ispirazione per generazioni di animatori.



Il cortometraggio di Winsor McCay:

🌐 Gertie the Dinosaur (Winsor McCay, 1914)

Restiamo in compagnia di McCay. Sono passati quattro anni da **Gertie il dinosauro** e McCay, che parallelamente portava avanti la sua attività di illustratore e fumettista (il suo lavoro più noto è *Little Nemo in Slumberland*, serie domenicale disponibile anche nella versione italiana: <https://edizioninpe.it/product/little-nemo-in-slumberland/>), nel 1918 realizza il cortometraggio **L'affondamento del Lusitania**, un breve **documentario** sul tragico destino del transatlantico britannico, silurato nel 1915 da un sommergibile tedesco. In questo caso, l'animazione serve per riprodurre un evento inarrivabile per il cinema live action dell'epoca. Come in **Gertie** e gli altre film di McCay, ad esempio l'elegante **The Centaurs** (1921) e la serie **Dreams of the Rarebit Fiend**, (1921), la qualità dell'animazione sembra appartenere a una stagione successiva dell'industria cinematografica. Lo stile grafico di McCay si sposa perfettamente con l'afflato realistico del documentario, una sorta di video reportage *ante litteram*. Il film segna anche il passaggio per McCay dall'animazione faticosamente realizzata su fogli di riso alla più agile **cel animation** – un breve documentario del 1938 ci facilita il compito, mostrandoci fasi, materiali e macchinari della cel animation, ovvero l'animazione tradizionale: 🌐 The Animation Process From 1938 .

Il cortometraggio di McCay sul Lusitania:

🌐 The Sinking of the Lusitania (Winsor McCay, 1918)

Come sappiamo, animazione e documentario si sono spesso incontrati nel corso della storia del cinema e della televisione: dalle produzioni dell'italiana INCOM ai film didattici della Disney, dalle serie su eventi e personaggi storici realizzate dal francese Albert Barillé come **C'era una volta... l'uomo** (1978-79) fino a pellicole d'autore come **Valzer con Bashir** (2008) di Ari Folman, **Jasmine** (2013) di Alain Ughetto e **Flee** (2021) di Jonas Poher Rasmussen.

Per uno studio approfondito del documentario animato si consiglia la lettura della tesi di dottorato *Il documentario animato: storia, teoria ed estetica di una forma audiovisiva* di , scaricabile a questo link dell'Università degli Studi di Milano:

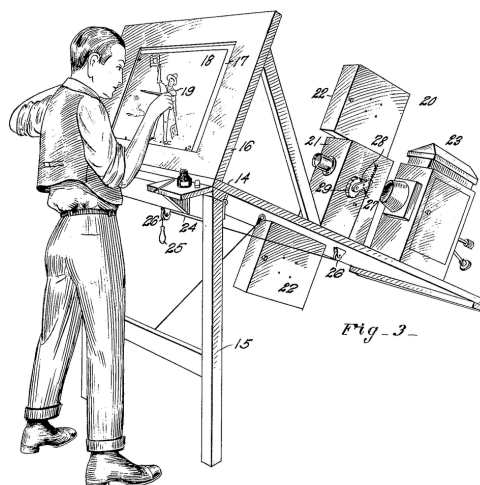
🌐 IL DOCUMENTARIO ANIMATO: STORIA, TEORIA ED ESTETICA DI UNA FORMA AUDIOVISIVA

Nel 1919, con **Feline Follies**, esordisce sul grande schermo un personaggio creato dall'animatore Otto Messmer per lo studio di Pat Sullivan. Inizialmente chiamato Master Tom, poi ribattezzato dalla terza avventura Felix The Cat (**The Adventures of Felix**, 1919), questo gatto ispirato a Charlot diventa in un batter di ciglia un'icona del muto, il primo divo del cinema d'animazione. Felix attraversa i decenni, conquista persino delle serie televisive (la prima è del 1961) e addirittura due lungometraggi fuori tempo massimo (*Felix the Cat: The Movie*, 1988, e *Felix the Cat Saves Christmas*, 2004). L'animazione di **Feline Follies** impallidisce di fronte alle mirabili di Winsor McCay, ma non è questo il punto: il personaggio di Messmer, con tutti i suoi limiti (la sua grafica muterà nel corso del tempo), apre la strada a una declinazione moderna e competitiva dell'industria del cinema d'animazione. Poi arriverà Oswald in coniglio, apripista del ben più noto Topolino, e tutto cambierà...

Il primo cortometraggio di Felix The Cat:

🌐 Felix The Cat - Feline Follies (1919) First Felix Film

Siamo ancora negli anni Dieci, tempo di invenzioni. Poi utilizzato, migliorato, sfruttato a dovere da Walt Disney, il **rotoscopio** è una tecnica d'animazione brevettata da Max Fleischer: l'idea è di copiare i movimenti degli esseri umani, di ricalcarli, così da ottenere un'animazione realistica nella forma e nella fluidità. Non sarà esattamente così – le regole dinamiche dell'animazione non coincidono con le nostre – ma il risultato per quegli anni è indubbiamente sorprendente (non a caso, il rotoscopio sarà la base di partenza di **Biancaneve e i sette nani**, 1937). Questa tecnica prevede che l'animatore ricalchi, fotogramma dopo fotogramma, le scene di una pellicola precedentemente filmata con attori in carne e ossa: al tempo, il filmato veniva proiettato su un vetro, ai nostri giorni si affida tutto a un software.



Questa tecnica rivoluzionaria viene utilizzata per la prima volta dai fratelli Max e Dave Fleischer nella serie **Out of the Inkwell** (1918-1929), con Dave nei panni di Koko il Clown. Sarà il marchio di fabbrica delle produzioni dei due fratelli (**Betty Boop**, **Superman**, **I viaggi di Gulliver**). Nei decenni successivi, abbandonato dalla Disney, indirizzata verso un'animazione più stilizzata, il rotoscopio troverà nuova linfa grazie ad autori come Ralph Bakshi (**Il Signore degli Anelli**, 1978; **Fire and Ice**, 1983) e successivamente Richard Linklater (**Waking Life**, 2001; **A Scanner Darkly**, 2006) e alla casa di produzione Fimation (**Flash Gordon**, 1978-1982; **He-Man e i dominatori dell'universo**, 1983-85).

Il cortometraggio **The Circus** (1920) della serie **Out of the Inkwell**:

🌐 The Circus | 1920 | Out of the Inkwell | 16mm | Koko The Clown | Max Fleischer Studios Cartoon

Infine, i fratelli Fleischer fanno da apripista anche sul sonoro, realizzando il primo cortometraggio d'animazione con dialogo, **My Old Kentucky Home** (1926), con un'unica frase sincronizzata. Solo due anni dopo, nel 1928, si accoderanno Paul Terry con **Dinner Time** e Walt Disney con il seminale **Steamboat Willie**. Il cortometraggio diretto da Dave Fleischer, affiancato da Dick Huemer, e prodotto dal fratello Max, è parte della serie **Song Car-Tunes** (1924-27), terreno di sperimentazione per il sonoro e per la cosiddetta **bouncing ball**, ovvero una pallina rimbalzante animata che aiutava gli spettatori a seguire il ritmo della musica e del testo delle canzoni.

Il cortometraggio di Fleischer e Huemer:

🌐 My Old Kentucky Home(First Sound Cartoon) UNCUT



Percorso #03 | DIETRO LE IMMAGINI, CARTAPESTA O CGI?

Sappiamo che ci sono vari livelli di lettura delle immagini e vari livelli di fruizione, legati anche a target, esperienza, competenza e via discorrendo. Anche la semplice abitudine alla visione è un fattore determinante che può trasformare l'atto di *guardare* in *vedere*. Ricordandoci sempre che il cinema è intrattenimento e non deve essere stritolato da eccessive elucubrazioni cinefile, critiche e tutto quel che segue, dovremmo cercare di sviluppare una visione attiva, analitica, in grado di contestualizzare le varie forme dell'audiovisivo.

Spesso, però, ignoriamo il dietro le quinte, la componente tecnica, i mezzi a disposizione di creativi e maestranze. Soprattutto in questa nuova era della produzione audiovisiva, destinata a essere sempre più dominata dall'**AI**, è fondamentale interrogarsi sulla natura delle immagini, sui confini sempre più labili tra possibile e impossibile, tra realtà e finzione, tra analogico e digitale, tra esistente e virtuale.

In questo breve percorso proponiamo alcune clip propedeutiche a una sorta di esercizio finale. La domanda iniziale è apparentemente semplice: **cosa stiamo guardando?**

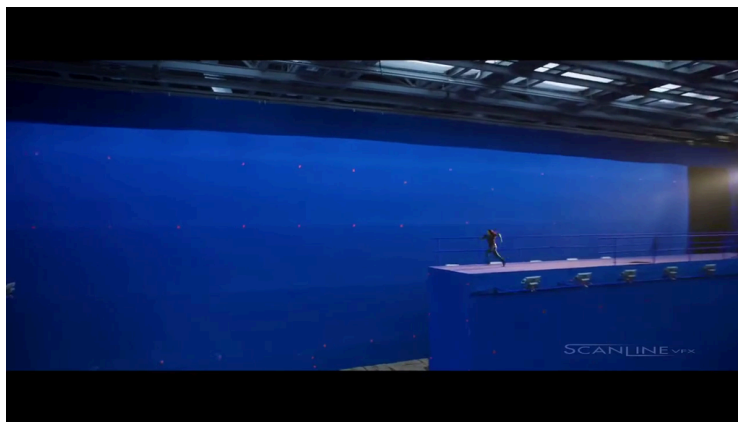
Partiamo dal cinema classico, da una sequenza tratta da **Il mago di Oz** (1939) di Victor Fleming. Un blockbuster degli anni d'oro di Hollywood, visivamente prodigioso: lo stato dell'arte dell'industria dei sogni in quella fase storica. La sequenza è nota, come il film: la giovane Dorothy, da poco atterrata nel regno di Oz, si mette in cammino lungo il sentiero dorato, accompagnata nel primissimo tratto dall'entusiasmo dei piccoli mastichini. «Segui il dorato sentiero». La canzone *Follow the yellow brick road*, qui nella versione italiana, detta i tempi della sequenza: **Il mago di Oz** è (anche) un musical, coloratissimo, produttivamente grandioso. Al di là dello spettacolo, cosa ci interessa in questa sequenza? Il muro. Il muro dipinto, ovvero la parete di un teatro di posa della MGM, utilizzato in questa scena come paesaggio, come fondale: un muro di notevoli dimensioni che riproduce un panorama del regno di Oz che, pur essendo evidentemente finto, soddisfa il nostro sguardo. Quindi, tornando alla domanda di partenza, cosa stiamo guardando? Stiamo guardando un film girato in interni, una location in parte ricostruita e in parte dipinta, con attori in carne e ossa: proprio lungo il sentiero dorato, nel momento in cui Dorothy si gira per salutare i mastichini canterini, possiamo notare la linea che indica la fine del sentiero calpestabile e l'inizio di quello dipinto. Gli elementi che compongono l'immagine, *finti* (la parete dipinta) o *veri* (la porzione calpestabile) che siano, sono comunque esistenti, reali, occupano uno spazio.



La sequenza tratta da **Il mago di Oz**:

Ⓢ Il mago di Oz - doppiaggio 1949

Facciamo un deciso balzo in avanti. Un altro film, un altro set, altre possibilità tecniche. Siamo nella fase più calda del cinema dei supereroi, il **Marvel Cinematic Universe**. La clip scelta è un *making of*, ci mostra soprattutto le fasi di post-produzione di una sequenza di **Guardiani della Galassia Vol. 2** (2017) di James Gunn. Un personaggio (Gamora), un'attrice (Zoe Saldana), un teatro di posa completamente blu, come possiamo chiaramente vedere dopo una trentina di secondi e nell'immagine qui sotto.



Il teatro di posa (un **blue screen** di notevoli dimensioni) in questo caso *ospita* solo la componente umana, mentre tutto il resto – ovvero gli altri elementi in campo – sarà generato in computer grafica. È quindi nella fase di post-produzione, dilatata nei tempi rispetto alle riprese, che il film prende davvero forma, che le immagini acquistano un senso compiuto e la loro pienezza grafica e narrativa. Rispetto a **Il mago di Oz**, il concetto di *vero* e *finto* ha assunto altre forme. Quasi tutto quello che vediamo non esiste, non occupa alcuno spazio, è digitale e non tangibile.

L'utilizzo del blue screen o del **green screen** (ovvero, il **chroma key**, tecnica usata per realizzare effetti di sovrapposizione di diverse immagini) è più che centrale nella produzione audiovisiva contemporanea. Si pensi, ad esempio, all'utilizzo dello stesso principio per creare il personaggio di Mano nella serie **Mercoledì**: <https://www.youtube.com/shorts/OZGdNvqUj04>.

La scelta del blu o del verde dipende dal colore dei vestiti dell'attore o degli attori in campo. Lo stesso vale per qualsiasi altro elemento. Ed essendo Gamora verde...

La CGI e il blue screen di **Guardiani della Galassia Vol. 2**:

🌐 Guardians of the Galaxy Vol. 2 - VFX Breakdown by Scanline VFX

Per la terza clip vale ancora la domanda «cosa stiamo guardando?», ma anche una più sibillina «dove siamo?». Il video è in inglese, ma in questo caso le parole contano poco, l'importante è guardare e cercare una risposta.

Siamo o non siamo in un campo da basket?

È la palestra di una scuola?

Un palazzetto?

Il ragazzo riuscirà a fare canestro?

La risposta a tutte queste domande parte da qui – 🌐 Unreal Engine – ma sarebbe meglio visualizzare questo contenuto dopo la visione della clip (soprattutto per gli alunni).

Il campo da basket (?):

🌐 Unreal Engine Virtual Production - Playing basket in Virtual Production and showing a 3D transit...

Nei tre video abbiamo visto *ambienti* diversi, come i set sono cambiati nel corso dei decenni. Un muro dipinto, decine e decine di veri nani, un velivolo spaziale creato dalla computer grafica, un'attrice

verde su sfondo blu, un maldestro giocatore di basket, un canestro irraggiungibile... Persone e cose esistenti, paesaggi e oggetti virtuali. *Reale e irreale*. Purtroppo o per fortuna il cinema ci prende sempre un po' in giro, bluffa, inganna il nostro sguardo, anche ricorrendo a trucchi che non hanno bisogno della computer grafica, come ad esempio la **prospettiva forzata**, una delle tante risorse di registi d'antan come Karel Zeman ma anche di autori contemporanei come Peter Jackson. Ad esempio, il blue e il green screen sono utilizzati anche per film apparentemente insospettabili, come gli effetti digitali. Discorso non dissimile per gli effetti classici, per soluzioni analogiche, per i cari vecchi trucchi: si usano ancora, anche mescolati alla computer grafica. Un bel problema se si vuole provare a dissezionare un'immagine, se si cerca di capire come è realizzata una sequenza.

Insomma, come hanno fatto?

Cosa è *vero*?

Cosa è *falso*?

Gli ultimi due video, una pubblicità giapponese e il relativo *making of*, ci servono come esercizio e come verifica. La sfida è semplice: guardare la pubblicità e cercare di capire come sia stata realizzata. Siamo su un vero treno? Si muove o è fermo? Come invecchiano i due personaggi? Hanno usato la computer grafica? Come hanno realizzato il lungo movimento di MDP? Il treno si ferma in una vera stazione? E via scorrendo...

Lo spot **Father and Daughter**:

🌐 Japanese Epic Advertisement: The Father and Daughter

La risposta a tutte le domande, il making of:

🌐 Father and Daughter | Behind The Scenes

Un po' di making of...

Avatar - Fuoco e cenere (2025):

🌐 Making Of AVATAR 3: FIRE AND ASH (2025) - Best Of Behind The Scenes, Visual Effects & Stunt Scenes

Fast & Furious 6 (2013):

🌐 Fast & Furious 6: Explosive Effects Exclusive-Design FX-WIRED

Armageddon (1998):

🌐 ARMAGEDDON Behind The Scenes #2 (1998) Bruce Willis

Willow (1988):

🌐 WILLOW (1988) | Making of CGI Featurette

Tron (1982):

🌐 The Making of Tron 1982 Full Documentary

Superman (1978):

🌐 The Making of Superman: The Movie | 1978 TV Special | Warner Bros. Entertainment

Guerre stellari (1977):

🌐 The Making of Star Wars — Pioneering Special Effects, VFX, and Sound Design

Inferno di cristallo (1974):

🌐 The Towering Inferno (1974) | Behind the Scenes

L'avventura del Poseidon (1972):

🌐 Poseidon Adventure (1972) Making of Featurette [FTD-0224]

2001: Odissea nello spazio (1968):

🌐 2001: Creating Kubrick's Space Odyssey

Percorso #04 | CHE COS'È L'ANIMAZIONE?

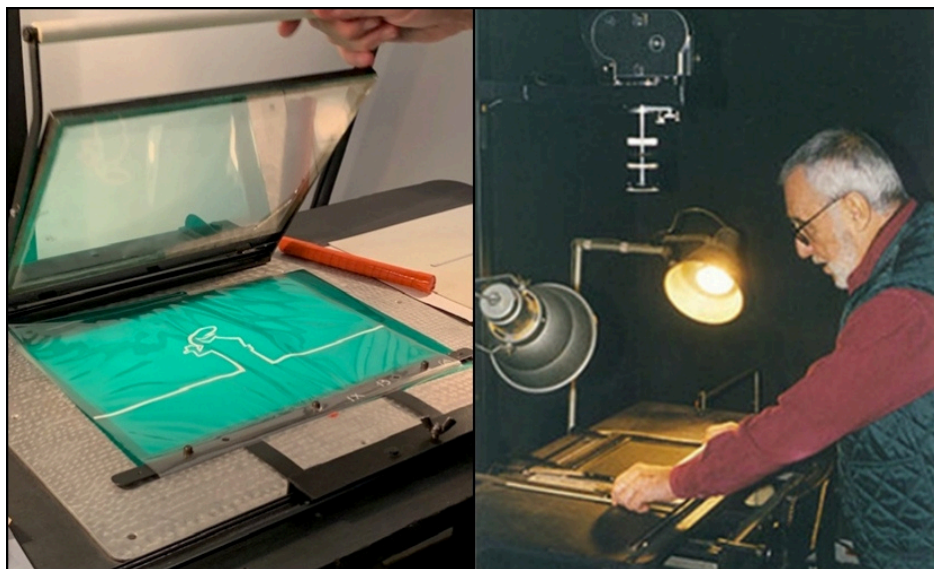
L'animazione possiede un ampio ventaglio di tecniche, strumenti, stili. Animazione tradizionale, vettoriale, in computer grafica, a passo uno, con la plastilina o con la sabbia, su carta di riso o **rodovetro** (foglio trasparente in acetato di cellulosa), a mano o al computer, disegnata, dipinta, fatta con gli spilli, coi ritagli, stilizzata, riciclata, limitata, piena e tutto quel che segue. In questo percorso, adattabile a qualsiasi target, prendiamo in considerazione due esempi lampanti delle possibilità dell'animazione cinematografica e/o televisiva, delle macroscopiche differenze, dell'importanza delle idee.

«Che cos'è un disegno? È un'idea con intorno una linea».

– Bruno Bozzetto.

E allora partiamo proprio da una *linea*. **La Linea**. Siamo alla fine degli anni Sessanta e Osvaldo Cavandoli ha una grande idea: un omino fatto con una linea. Mr. Linea piacerà molto a Emilio Lagostina, diventerà il protagonista dei caroselli dell'azienda e per un po' si chiamerà Agostino Lagostina. Un grande successo che si tradurrà in una lunga serie di avventure, persino un fumetto. Un successo internazionale. Ancora oggi, nonostante il passare del decenni, non è difficile recuperare la serie di Cavandoli, un esempio perfetto di come l'animazione si possa fare con poco, anche una semplice linea attorno a parecchie idee.

Qui sotto vediamo due fotografie di una cosiddetta **verticale**, che riassume la semplicità (ma non facilità) produttiva della Linea. Due livelli (un cartoncino colorato come fondale, un rodovetro), una MDP in verticale che funziona come una macchina fotografica (scatta un singolo fotogramma), estrema precisione nel disegno e in tutto il processo creativo e realizzativo, molta pazienza. Fotogramma dopo fotogramma...



Il figlio di Cavandoli spiega le fasi di lavorazione, mostrandoci proprio la verticale, il rodovetro, i disegni: [🌐 65 reactions · 14 shares | Come veniva creata dal grandissimo Osvaldo...](#)

Un documentario/intervista di una trentina di minuti su Osvaldo Cavandoli e **La Linea**:

[🌐 Documentario su Osvaldo Cavandoli, papà de La Linea.](#)

Il primo episodio della **Linea** è un susseguirsi di gag. Spassose ieri, spassose ancora oggi. Ogni tanto cambia il colore del fondale (e quindi del cartoncino colorato), mentre il personaggio avanza

lungo il suo lineare tragitto, tra piccoli incidenti, ostacoli disegnati direttamente dalla mano di Cavandoli e l'inconfondibile grammelot del doppiatore Carlo Bonomi – altra idea tanto semplice quanto efficace: non una lingua da doppiare ma un linguaggio immediatamente comprensibile, un po' come Paperino.

La prima puntata de **La Linea** di Cavandoli:

🌐 La linea - Osvaldo Cavandoli Episodio 1

È invece un prodigioso esempio di **full animation** **Biancaneve e i sette nani** (1937) di David Hand, un tripudio di colori, sfumature, dettagli, impreziositi dall'utilizzo di accorgimenti tecnici oramai desueti e comunque sostituiti dai processi digitali: il **rotoscopia** e la **multiplane camera**. Come abbiamo già visto (Percorso #02), l'animazione al roscopia prevede la realizzazione di un filmato con attori in carne e ossa, poi ricalcati da un disegnatore: l'obiettivo è ottenere delle figure umane realistiche nelle proporzioni e nei movimenti. Il roscopia è stato brevettato da Max Fleischer, per alcuni anni una sorta di anti-Disney, ma è proprio la Disney a sfruttarlo pienamente.

La Disney abbandonerà presto l'animazione al roscopia, seguendo altre suggestioni grafiche, legate anche alla stilizzazione proposta con successo dalla UPA (United Productions of America, 1944-93), fondata proprio da ex-artisti della Disney. La Casa del Topo continuerà in ogni caso a utilizzare sequenze *live action* per facilitare il lavoro degli animatori. A seguire, qui sotto, una serie di immagini dal set della versione *live action* usata come ispirazione per **Le avventure di Peter Pan** (1953) di Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Wilfred Jackson.



Se il roscopia può essere considerato il progenitore della **motion capture** e della **performance capture** (processi di registrazione dei movimenti del corpo umano e delle espressioni facciali), la **multiplane camera** in un certo senso è il passo prima del 3D. O, per meglio dire, è il processo che permette di ottenere sullo schermo l'impressione della **profondità di campo** (senza bisogno del 3D), liberando l'animazione dal giogo della bidimensionalità. A farla breve, la multiplane camera è una macchina da presa (utilizzata come una macchina fotografica che impressiona i singoli fotogrammi) che permetteva di lavorare con disegni composti da più livelli. Grazie alle porzioni trasparenti delle parti non disegnate/dipinte dei vari livelli (anche 4 o 5), posizionati a distanze anche variabili, il fotogramma finale restituiva una reale profondità di campo. In un certo senso, anche per il costo dell'impresa e il vantaggio tecnologico rispetto alle produzioni concorrenti, **Biancaneve e i sette nani**

ha rappresentato dal punto di vista artistico, tecnico e produttivo quello che rappresentano nel panorama cinematografico contemporaneo i film della saga di **Avatar** (2009, 2022 e 2025). Film già proiettati nel futuro, produzioni colossali che richiedono investimenti ad altissimo rischio.

Vale la pena soffermarsi su alcuni fotogrammi, sostanzialmente dei dipinti, dei quadri, estrapolati dalla sequenza di **Biancaneve**, dall'incontro col cacciatore alla celeberrima e orrorifica fuga nel bosco, fino alla parte cantata con i simpatici animaletti – che diventeranno, al pari delle componenti musicali, una costante dei classici della Disney. Dalla straordinaria e incalcolabile ricchezza di colori al dettaglio dei riflessi del coltello del cacciatore (*figura 1*), dalla stratificazione del bosco (*figura 4* e *5*, con gli alberi che fanno da cornice e ci aiutano a identificare i livelli della multiplane camera) alla resa grafica dell'acqua laghetto (*figura 6*), questa macrosequenza di **Biancaneve** offre molteplici spunti di analisi ed è forse l'esempio più lampante e significativo dell'ambizione e del perfezionismo – col rischio più volte sfiorato del fallimento economico – della Casa del Topo ai tempi del fondatore e padre padrone Walt Disney.



La sequenza di Biancaneve e i sette nani, la fuga nel bosco:

⊕ Biancaneve fugge terrorizzata nel bosco

Restiamo nei territori disneyani, tra i classici più classici. Sono passati due decenni da **Biancaneve** e il panorama estetico e produttivo dell'animazione è inevitabilmente cambiato, influenzato anche dalla crescita tumultuosa della televisione e dei prodotti destinati agli spettatori più giovani. Al posto delle linee morbide e tondeggianti del primo lungometraggio troviamo adesso un'animazione stilizzata, fatta di linee spigolose e taglienti, più libera, meno legata alla ricerca di una resa estetica prossima a una sorta di fotorealismo *ante litteram*. Il sedicesimo classico della Disney, **La bella addormentata nel bosco** (1959) di Clyde Geronimi, è l'altro capolavoro, il rovesciamento del canone iniziale.

La sequenza tratta da **La bella addormentata nel bosco**:

⊕ La bella addormentata nel bosco [1959] Lo scontro finale

Come vediamo nella sequenza della resa dei conti, le nuove direttrici grafiche disneyane esaltano il dinamismo, sfruttando pienamente le possibilità offerte dall'animazione (splendida e forse irripetibile

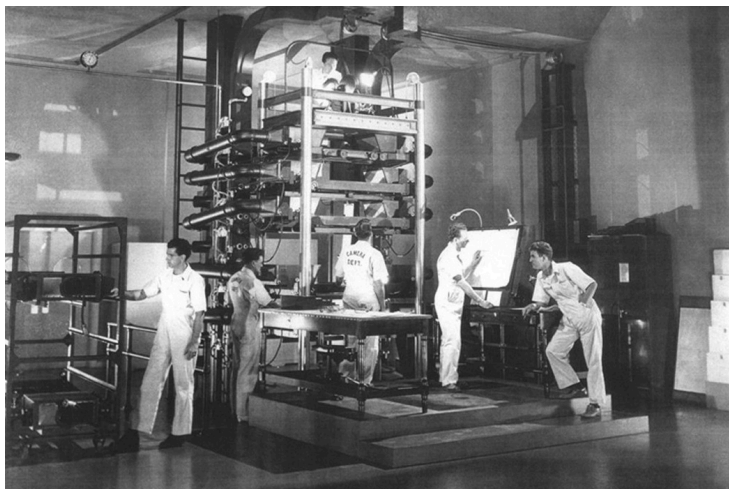
in **Biancaneve**, indubbiamente perfetta, ma altrettanto prodigiosa nel film di Geronimi nonostante il cambio di rotta stilistico e, ad esempio, la rinuncia al rotoscopio). Come per **Biancaneve**, è d'uopo soffermarsi su alcuni fotogrammi, ancora una volta dei veri e propri quadri, in questo caso dal formato panoramico, funzionale alle intenzioni spettacolari e in linea con le nuove attese spettatoriali degli anni Cinquanta.



Il perfezionismo di **Biancaneve** (si pensi ai fondali, al bosco, alla miriade di dettagli e colori) lascia il posto ad altre suggestioni compositive e cromatiche, in parte figlie dell'espressionismo tedesco. Forse ancor più dei fulmini a zig zag o del rovo di spine così stilizzato, il fotogramma più emblematico de **La bella addormentata nel bosco** è quello che chiude la sequenza, qui sotto...



La Linea e **Biancaneve**, distantissimi tra loro, rappresentano a loro modo l'eccellenza della *limited animation* (animazione limitata) e della *full animation* (animazione piena). Mezzi, stili, budget diversi. Anche tecnologie diametralmente opposte: da un lato, per la serie nata dal Carosello, un piccolo studio e una verticale; dall'altra, una mastodontica casa di produzione, un colosso, ben rappresentato dalle dimensioni della multiplane camera – che vediamo qui sotto, con tanto di tecnici al lavoro.



Disney e Cavandoli come punto di partenza per parlare d'animazione, per iniziare a navigare in un oceano vastissimo e multiforme. Volendo o dovendo partire dalle basi, un ottimo strumento per spiegare il funzionamento dell'animazione è il **flipbook**, così da illustrare l'*illusione* del movimento, il principio dei fotogrammi al secondo (24, 12 ecc), lo scorrere dei disegni, le minime variazioni tra una tavola e la successiva. Un altro strumento consigliato è un facsimile di un **rodovetro** con un personaggio qualsiasi, da associare a cartoncini colorati (come **La Linea**) o qualche paesaggio/location. Utili per il tridimensionale e la questione dei vari livelli dei fotogrammi è il **View-Master**, oggetto non più popolare da decenni ma di semplice reperibilità (molto apprezzato dai più piccoli...).

Infine, volendo soffermarsi un po' sul **Carosello**, si può dare un'occhiata all'archivio online del Musil, il museo dell'industria e del lavoro di Brescia: tra le pagine del progetto *Alle fonti del Cinema. Restauro, digitalizzazione e valorizzazione dei materiali del Fondo "Gamma Film di Roberto Gavioli"* troviamo infatti una selezione di rodovetri e soprattutto un ampio numero di caroselli\cortometraggi.

Il **sito** del Musil:

🌐 [musil - museo dell'industria e del lavoro](#)

La pagina del **progetto**:

🌐 [musil - museo dell'industria e del lavoro](#)

La raccolta di **rodovetri**:

🌐 [musil - museo dell'industria e del lavoro](#)

L'archivio dei **caroselli**:

🌐 [musil - museo dell'industria e del lavoro](#)

LiNK

In queste ultime due pagine trovate un elenco di **siti** e **canali youtube** ricchi di contenuti gratuiti. Non sempre sono disponibili i sottotitoli in italiano e i vari titoli hanno ovviamente target diversi: troverete cortometraggi e serie per bambini e per ragazzi, ma anche più che impegnativi classici russi e sudcoreani, destinati ai più grandi o magari solo ai docenti più cinefili. Ovviamente nel mare magnum di internet, a partire dalla piattaforma YouTube, è possibile trovare molto altro tra i canali ufficiali e i siti di case di produzione, archivi nazionali e via scorrendo.

National Film Board of Canada

Sito ufficiale della NFB, di notevole importanza nella storia dell'animazione.

🌐 [National Film Board of Canada](#)

Zagreb Film

Canale YouTube della celeberrima Zagreb Film.

🌐 [Zagreb Film: The Art of Animation](#)

Professor Balthazar's Club

Canale YouTube dedicato al personaggio della Zagreb Film.

🌐 [Professor Balthazar's Club](#)

Hungarian Folk Tales

Canale YouTube dedicato alla storica serie ungherese.

🌐 [Hungarian Folk Tales](#)

Tezuka Productions

Canale YouTube della casa di produzione di Osamu Tezuka.

🌐 [Tezuka Productions Official](#)

Japanese Animated Film Classics

Archivio di cortometraggi d'animazione giapponese (1917-1941).

🌐 [Japanese Animated Film Classics](#)

Il teatro dei Meisaku

Canale YouTube focalizzato sulle serie della Nippon Animation.

🌐 [Il teatro dei Meisaku](#)

Early Chinese Animation

Playlist su YouTube sull'animazione cinese dalle origini agli anni Quaranta.

🌐 [Early Chinese animation](#)

BrunoBozzettoChannel

Canale YouTube ufficiale del grande regista italiano.

🌐 [BrunoBozzettoChannel](#)

Perestroika

Sito sul cinema russo e sovietico, con sottotitoli in italiano.

🌐 Film russi e sovietici in italiano

Mosfilm

Canale YouTube ufficiale dello storico studio cinematografico russo.

🌐 Mosfilm

Korean Classic Film

Canale YouTube del Korean Film Archive.

🌐 Korean Classic Film

Playlist di film con sottotitoli in italiano:

🌐 Film con sottotitoli in italiano(이태리어 자막이 있는 영화)

Olympics

Film ufficiali dei Giochi olimpici.

<https://www.olympics.com/it/serie-originali/official-films/>

Vintage Movie Collection

Canale YouTube con film di pubblico dominio, con audio in italiano.

🌐 Vintage Movie Collection

Cult Cinema Classics

Canale YouTube con ampio catalogo di film d'epoca.

🌐 Cult Cinema Classics

Public Domain Films

Lista YouTube di film di pubblico dominio, in varie lingue.

🌐 Public Domain Films

Public Domain Movie

Sito che raccoglie film di pubblico dominio.

🌐 Public Domain Movies |