

Il montaggio

Guerino Avolio

- Il film è costituito da una serie di pezzi: *le inquadrature*.
- Lo spettatore però, guardando un'opera cinematografica, ha **una impressione di continuità**.
- Tra due inquadrature c'è sempre un taglio, uno stacco, **un passaggio invisibile tra un segmento di ripresa e un altro**.
- **Questi stacchi non sono mai casuali ma obbediscono a precisi codici.**

- *Il montaggio* è l'operazione della messa in serie delle inquadrature in modo da rafforzare il senso del racconto e **costruire una narrazione coerente.**

Effetto Kulesov

Il russo Lev Vladimirovič Kulešov nel 1918 realizzò un esperimento montando lo stesso PP di un volto inespressivo prima di un piatto di minestra, poi di un cadavere e infine di una donna di bell'aspetto. Guardando il filmato, il pubblico era convinto che il volto esprimesse rispettivamente fame, tristezza e desiderio. Il PP, infatti, è così potente da essere coinvolgente anche se l'attore non recita.

SCENE E SEQUENZE

- Le **inquadrature** sono gli elementi primari della struttura, i suoi mattoni;
- una o più inquadrature contigue caratterizzate dall'unità di tempo e di spazio formano una **scena**;
- un gruppo di scene omogenee per azione e/o personaggi costituisce una **sequenza**;
- un insieme di sequenze che costituiscono una delle 2-5 parti in cui, in base a diversi criteri narrativi, si può dividere il film si chiama atto, o macrosequenza, o unità narrativa o parte.

SCENA

Il termine scena, dal punto di vista della struttura narrativa, indica l'insieme delle inquadrature (ma può anche essere una sola) caratterizzato dall'unità di tempo e di spazio.

Possiamo dire che inizia una nuova scena nel momento in cui cambia il luogo di ripresa, oppure quando il luogo della ripresa è lo stesso, ma vi è un salto temporale

LA SEQUENZA

- Il termine sequenza indica più scene legate tra loro da una certa continuità di azione o di personaggi. Un inseguimento, ad esempio, è certamente costituito da più scene, e queste hanno un filo conduttore che le lega: l'azione.
- Per analogia con la letteratura possiamo paragonare l'inquadratura a una parola, la scena a una frase, la sequenza a un paragrafo, l'unità narrativa ad un capitolo.

I raccordi

Il passaggio da un'inquadratura all'altra è determinato dalla logica narrativa. La seconda inquadratura deve fornire più informazioni utili rispetto alla prima, far vedere una porzione di spazio e di azione diversa, inserire nuovi elementi narrativi. I film sono fatti di tante inquadrature e **la necessità di non far apparire salti** e di rendere tutto chiaro spetta in gran parte **al montaggio che deve preservare l'impressione di continuità tra inquadrature diverse.** Vi sono **delle regole di carattere generale interne alla logica del montaggio invisibile** che assicurano una visualizzazione coerente e fluida del film.

La regola di regia dei 180° o della continuità visiva

- Per orientarsi tra due immagini consecutive, lo spettatore deve avere dei punti di riferimento: è dunque necessario garantire la continuità. Per arrivare al montaggio con inquadrature che si possano raccordare è necessario osservare la regola dei 180°.
- Nella regola dei 180°, il set si suppone diviso in due da una linea immaginaria: essa crea sul set uno spazio a 180° che è l'unico calcolabile dalla cinepresa; ogni incursione al di là della linea provoca il cosiddetto scavalcamento di campo. Dati due personaggi che si fronteggiano, la loro linea di sguardo individua uno spazio a 180° che è l'unico possibile per le riprese.
- Il passaggio da un personaggio al personaggio di fronte è detto campo/controcampo (shot/ reverse shot). Il controcampo non è l'inquadratura che scavalca il campo, ma quella che mostra il campo corrispondente a quello dell'interlocutore (rimanendo perciò al di qua della linea).

Lo scavalcamento di campo

- Alla macchina da presa non è consentito di oltrepassare la linea dei 180°. **L'attraversamento dell'asse dell'azione che ribalta la relazione spaziale dei personaggi sulla scena si chiama scavalcamento di campo.** Se in sede di ripresa si **scavalca il campo**, ovvero si **realizzano inquadrature da tutti e due i lati della linea d'azione**, il personaggio che stava sulla destra del quadro apparirà sulla sinistra nella successiva inquadratura e viceversa. Oppure se sono ripresi separatamente sembrerà che entrambi guardino un terzo personaggio inesistente. Nella logica del montaggio invisibile, **lo scavalcamento di campo** è possibile utilizzando degli stratagemmi: **far dimenticare allo spettatore la posizione che il soggetto ricopriva nell'inquadratura di riferimento**, in modo che la disposizione dei soggetti nelle successive inquadrature non appaiano incoerenti.

Schemi di montaggio

Tensione e suspense
Figure retoriche visive
Dialoghi e discorsi
L'ambiente
Il punto di vista
Le azioni

Schemi di montaggio

Tensione e suspense

- **reazione:** si mostra **un'azione compiuta da uno o più personaggi seguita da uno stacco su uno o più personaggi che reagiscono** all'accaduto. L'ordine può essere invertito per suscitare curiosità. Le reazioni possono anche essere inframezzate all'azione per sostenerla;
- **anticipazione:** alterna, all'interno della stessa sequenza, **inquadrature che mostrano una minaccia che incombe con inquadrature in cui il personaggio è inconsapevole** di quel che potrebbe accadere. Il pubblico ha un punto di vista superiore a quello del personaggio;
- **sorpresa:** opposta all'anticipazione. **Un evento, oggetto, personaggio viene inserito improvvisamente all'interno di una sequenza** senza alcun presagio, creando tensione;
- **attesa:** mostra **una serie di persone che attendono**, spesso in successione sostenuta, **accompagnate da musica incalzante o silenzio inquietante**. Serve a far salire la tensione creando un clima di aspettativa.

Schemi di montaggio

Figure retoriche visive

- **similitudine:** ad un'immagine se ne accosta un'altra, completamente estranea alla storia, anche se i loro contenuti sono simili;
- **simbolo:** ad una serie di inquadrature se ne accostano altre con l'intento di esprimere un concetto o un giudizio sulle prime;
- **metafora:** due scene si intersecano in una sola sequenza in cui il pubblico è portato a trasferire il significato di una su quello dell'altra;
- **sineddoche:** un dettaglio che chiude una sequenza, indicando che un dato evento si è compiuto senza però mostrarlo per intero.
- **allegoria:** una scena estranea alla storia, utilizzata per dimostrare una determinata tesi.

Schemi di montaggio

Dialoghi e discorsi

- Il montaggio usa alcuni schemi per **riprendere i personaggi mentre parlano**:
- **lead in/lead out**: lo schema di montaggio più utilizzato per **riprendere il dialogo tra due personaggi**. Il **lead in** è quando **si passa dal Totale ad inquadrature ravvicinate e alternate tra i due soggetti** a mano a mano che la conversazione cresce. **Nel lead out le inquadrature si allontanano** quando la situazione si allenta. Esistono parecchie varianti;
- **intervista**: nella maggior parte dei casi **si relativizza la presenza di chi formula la domanda e si sottolinea la persona che risponde**. Può essere inframezzata da immagini di repertorio, riprese d'ambiente, piani d'ascolto dell'intervistatore o transizioni;
- **osservazione**: riprende le caratteristiche di **soggetti statici nei momenti in cui non compiono azioni** per consentire al pubblico di osservarli con attenzione;
- **spiegazione**: uno dei personaggi **illustra una situazione complessa ad un uditorio attento**. Si alternano piani del narratore e piani degli ascoltatori a immagini del tema esposto;
- **perorazione**: il protagonista pronuncia **un discorso importante in presenza di almeno un ascoltatore**, con inquadrature ravvicinate e insistite dell'oratore, alternate a piani d'ascolto del pubblico in cui la voce passa ad off.

Schemi di montaggio

L'ambiente

- **totali d'ambiente (establishing shot):** una o più inquadrature larghe che informano lo spettatore del luogo in cui si svolgerà l'azione, ripreso successivamente da inquadrature più strette;
- **descrizione ambientale:** una serie di totali d'ambiente, per descriverlo dettagliatamente e far capire come influisce sul comportamento dei personaggi.

Schemi di montaggio

Il punto di vista

- **soggettiva**: l'inquadratura che si sta guardando è **il punto di vista del personaggio visualizzato precedentemente o successivamente**;
- **pseudosoggettive (o semi- soggettive)**: viene **inquadrato il volto di chi guarda e successivamente l'oggetto del suo interesse**, ma includendo almeno una parte del corpo dell'osservatore;
- **false soggettive**: soggettive prive di soggetto, con **un movimento che parte come soggettiva, ma si rivela un movimento autonomo della camera**;
- **percezione soggettiva**: rende **il punto di vista di chi si trova in uno stato mentale di alterazione**, con inquadrature elaborate o filtrate, movimentate in maniera incoerente e montate attraverso stacchi discontinui;
- **flash cut**: un'inquadratura rapida e intensa che **mostra le associazioni mentali del personaggio**. Può rappresentare una sua particolare ossessione o un dettaglio che non riesce a dimenticare.

Schemi di montaggio

Le azioni

- **montage:** brevi spezzoni, accompagnati da una musica, che mostrano **una versione condensata di eventi che si svolgono in un lasso prolungato di tempo e che mostrano il percorso di un personaggio**. Sono rapide scene di momenti diversi ma attraversate dallo stesso tema e musica;
- **montaggio incrociato:** **uno o più personaggi interagiscono nello stesso contesto ambientale, ma su linee d'azione distinte**. Le inquadrature si alternano da una linea d'azione all'altra con un ritmo sostenuto, sino ad un culmine di tensione, cui segue una breve distensione;
- **montaggio alternato:** un rapido e continuo **avvicinarsi di due sequenze narrativamente interconnesse ma in cui ambienti, personaggi e azioni sono diversi tra loro** pur svolgendosi nello stesso tempo e riunendosi solo nel finale;
- **montaggio parallelo:** l'alternarsi di **due o più sequenze che raccontano eventi che si svolgono in luoghi e tempi diversi** e che per questo non si possono riunire nel finale;
- **leit motiv:** **immagini scelte per separare sequenze** o gruppi di sequenze in maniera regolare nel corso del film.

Attacchi e raccordi

- Gli attacchi sono l'accostamento di due inquadrature interne ad una stessa sequenza legate da continuità d'azione. Invece i raccordi sono gli attacchi che legano tra loro sequenze diverse. Quando si uniscono due sequenze diverse vi è un salto di tempo, di luogo e di azione. L'attacco interno alle sequenze non si fa notare; al contrario il raccordo tra sequenze diverse sottolinea il salto temporale, spaziale e d'azione, ma allo stesso tempo garantisce la continuità del racconto. In un film ci sono generalmente molti attacchi e pochi raccordi.

Le transizioni

- L'unione tra le inquadrature deve essere la più fluida e invisibile possibile, ma **quando tra due scene si stabilisce un netto salto cronologico o un cambiamento di luogo occorre sottolinearlo**. I raccordi possono essere per **stacco**, cioè con **un passaggio secco da un'inquadratura all'altra**, oppure per **transizione**, ovvero con **un effetto che consente un passaggio graduale tra sequenze**. La transizione è un **procedimento visivo iconizzato che marca l'inizio e la fine di un blocco narrativo**, l'avvio e la conclusione di un flashback oppure il trascorrere del tempo, indicando un forte salto temporale o un cambiamento di luogo.