

III. Il testo audiovisivo di partenza: strumenti per l'analisi

1. Introduzione al film

L'oggetto di studio della presente sezione è il lungometraggio, qui analizzato da una prospettiva tecnica adottata a fini analitici. Il testo filmico rappresenta una produzione segnica concepita a partire da una specifica intenzionalità narrativa e conseguentemente articolata in una complessa interrelazione di elementi semiotici, per essere proposta a un destinatario. Questa stringata definizione consente di ravvisare la vocazione comunicativa del prodotto, che presenta caratteristiche eterogenee, ma riconducibili a un codice in grado di differenziarlo da altre modalità espressive (Metz 1972).

Come si vedrà nel corso del capitolo e nella sezione conclusiva, la produzione filmica è stata oggetto di interesse investigativo che ha condotto ad associare il reiterato impiego di specifiche tecniche cinematografiche all'espressione di particolari intenzionalità comunicative che lo spettatore osserva e interpreta. La disamina delle componenti che interagiscono nelle diverse fasi del film costituisce, quindi, un elemento essenziale ai fini della sua comprensione.

L'acquisizione di competenze analitiche volte a esaminare le caratteristiche compositive del film si rivela uno strumento imprescindibile anche nell'ambito della creazione e dell'analisi dell'audiodescrizione. Come già dichiarato, infatti, il lungometraggio rappresenta il testo audiovisivo di partenza di cui l'AD costituisce la traduzione parziale.

Alla luce della rilevanza delle specificità del lungometraggio nella selezione dei contenuti e dello stile in cui redigere l'AD, nelle sezioni che seguono si fornirà una visione d'insieme delle risorse che è possibile impiegare nella strutturazione di un film. Per ragioni pratiche, si è scelto di approfondire ciascuno degli elementi compositivi del film, ravvisabili nella mistione di componente narrativa, visiva e sonora³⁴.

1.1. Il campo narrativo

Ogni produzione filmica presuppone la stesura di un progetto narrativo da trasportare in termini audiovisivi. L'idea alla base della rappresentazione consta, nella gran parte dei casi, di un breve racconto contenente gli elementi compositivi essenziali della storia da raccontare. Le successive manipolazioni volte a sviluppare l'argomento e a dare vita a mondi, personaggi ed eventi, costituiscono i principi cardine della sceneggiatura. Nel volume dedicato al "sistema sceneggiatura", dal quale è tratta gran parte dei concetti elaborati in questa sezione, Bandirali e Terrone definiscono la sceneggiatura come segue:

³⁴ Per approfondimenti relativi all'approccio analitico al lungometraggio e agli elementi compositivi nelle sue diverse tipologie, si rimanda altresì ai volumi redatti da Metz 1972; Casetti e di Chio 1990; Chion 1994; Cabrera 2007; Di Chio 2016.

il progetto del mondo narrativo e della storia che vi si svolge. In quanto progetto, è un testo che presenta la storia in vista della sua realizzazione cinematografica; la sceneggiatura è inoltre – come il progetto – occasionalmente modificabile, in quanto sottoposta alla fase dialettica della realizzazione. In tal senso, la sceneggiatura è progetto non solo perché prefigura la storia narrata, ma soprattutto perché, nel costruire una storia, le attribuisce le dimensioni esatte, tecnicamente realizzabili, del film (Bandirali e Terrone 2009: 21-22).

Gli elementi che concorrono a dar vita al “progetto del mondo narrativo e della storia che vi si svolge” iniziano a delinearsi mediante la formulazione dell’idea generatrice della narrazione. Essa trova una più estesa conformazione a uno stadio successivo, in corrispondenza del quale si elabora lo *story concept*: un’espansione del soggetto in termini narrativi, che lo dota in modo schematico ed essenziale di un personaggio e di una linea d’azione. A questo stadio generativo la storia acquisisce gli estremi che la rendono accattivante ai fini della sua fruizione: la narrazione deve, infatti, presupporre l’insorgenza di un problema, la cui risoluzione rappresenta l’obiettivo che il protagonista si pone e che motiverà le sue azioni. Il percorso che separa il personaggio dalla risoluzione del problema è generalmente cosparso di ostacoli che rendono difficile il superamento del conflitto, lasciando spazio alla concretizzazione di svariate possibili strategie legate all’epilogo delle vicende narrate (Ivi, 25-26).

Attraverso lo *story concept* il processo di costruzione della storia si dota degli elementi essenziali utili alla sua implementazione cinematografica. È altresì auspicabile che, parallelamente alla sua realizzazione in termini di personaggio e azione, la storia tenda a una intenzionalità tematica individuabile durante la sua fruizione; il tema rappresenta, infatti, una condizione essenziale ai fini della strutturazione degli eventi che avranno luogo nel corso della narrazione.

Se, a un livello generale, il tema può essere definito l’argomento trattato dall’opera, su un piano più specifico esso si ramifica in due ulteriori componenti, definite “topic” e “focus” (Ivi, 33): il primo, ravvisabile in un “universale astratto” (Marks in Bandirali e Terrone 2009: 33-34), si configura come il concetto su cui verte la narrazione (ad es. l’amore), di cui il focus dice qualcosa (ad es. il vero amore è in grado di vincere anche il destino).

Emerge, in tale prospettiva, il tracciamento di una linea di demarcazione tra superficie e sommerso che richiede di essere continuamente oltrepassata, sia nel processo di creazione del prodotto audiovisivo, sia nella sua fruizione: attraverso l’adeguata rappresentazione degli eventi, ciascun progetto narrativo dovrebbe condurre all’individuazione del tema attorno al quale la storia è imperniata.

Al fine di approfondire la trattazione delle principali dinamiche soggiacenti alla creazione di una storia e all’acquisizione delle caratteristiche funzionali a renderla una narrazione, si introducono di seguito alcune considerazioni relative alle nozioni di “storia” e di “mondo narrativo”; la disamina di tali concetti

costituisce, infatti, un prerequisito indispensabile per la designazione di un quadro d'insieme relativo agli espedienti utili all'articolazione di un progetto narrativo per il cinema.

1.1.1. La storia e il mondo narrativo

Sebbene apparentemente legate da rapporti di sinonimia, le definizioni di “storia” e di “mondo narrativo” appaiono tra loro distinte. Come affermato in Doležel (1999: 33):

La teoria del racconto ha sempre riconosciuto che tanto i racconti finzionali quanto quelli non finzionali sono caratterizzati dalla presenza di una *storia*, una concatenazione più o meno complessa di eventi. [...] La semantica finzionale, senza negare che la storia sia la caratteristica definitoria del racconto, mette in primo piano le condizioni macrostrutturali di generazione della storia: le storie accadono, si svolgono in certi tipi di mondi possibili. Il concetto base della narratologia non è la «storia», ma il «mondo narrativo», definito nel quadro di una tipologia di mondi possibili.

Una simile considerazione sembra muoversi simultaneamente in due direzioni: da un lato, essa scardina il vincolo definitorio che vede la storia al centro della componente narrativa, allargando il raggio d'azione dell'elemento narrativo. La storia si configura, in questo senso, come il verificarsi di una serie di eventi in un numero di mondi possibili, la cui esistenza è imprescindibile ai fini dell'evoluzione delle vicende narrate.

La costruzione del mondo narrativo esposta in Doležel (1999) appare distribuita su più fasi generative. La prima rappresentazione rimanda alla strutturazione di un “mondo di stati” (Ivi, 33), nel quale vigono la staticità e l'assoluta resistenza al cambiamento; la realtà in questione è popolata da oggetti immutabili e relazioni prestabilite.

In uno stadio successivo, il mondo costituito acquisisce certo dinamismo, conferito dall'azione di forze naturali che lo rendono “un modello della natura attuale, l'universo di discorso della scienza naturale e il mondo della poesia, dell'arte e della musica della natura” (Ivi, 34).

È nella terza fase generativa che il mondo include nella sua struttura la persona; tale componente differisce dalle altre in quanto, oltre a essere dotata di caratteristiche fisiche, presenta anche proprietà mentali, che consentono di sviluppare intenzionalità e porre obiettivi che motivano l'azione. L'inclusione della persona nel mondo costituisce, altresì, l'elemento generatore di ulteriori componenti motivate dalla sua attività fisica e mentale e dalle sue eventuali interazioni, che si danno solo nel mondo “multipersonale”. Una distinzione è tracciata, infatti, tra mondi monopersonali e mondi multipersonali: nel primo caso, la dimensione designata è popolata da un solo individuo e appare funzionale a metterne in risalto le attività mentali e le azioni; nel secondo, si presuppone l'esistenza di almeno due persone, condizione necessaria alla generazione di

meccanismi di interazione in grado di arricchire l'evoluzione degli eventi (Ibidem).

Anche Pinardi e De Angelis (2006) mettono in discussione la relazione tra storia e mondo narrativo nella più vasta cornice della narrazione. Dopo aver avanzato riflessioni relative ai tratti comuni propri di ogni storia, potenzialmente riconducibili a schemi ricorsivi già esistenti, gli autori ravvisano nella costruzione del mondo in cui ciascuna storia è destinata a svilupparsi un elemento di differenziazione: “[n]arrare, dunque, non significa mai raccontare solo una storia, ma attraverso una storia raccontare anche un luogo, una società o una singola persona; in altre parole, un *mondo* (fisico, sociale, economico, politico, artistico, psicologico ecc.)” (Pinardi e De Angelis 2006: 8).

Nelle definizioni proposte dagli autori, la storia e il mondo narrativo designano, rispettivamente, il complesso degli eventi determinati dalle azioni svolte e i personaggi e l'ambientazione entro cui tali eventi si sviluppano (Ivi, 19). Nello specifico, il mondo narrativo viene definito un “*ordine di esistenti* [...]”, l'insieme dei personaggi e degli ambienti (*esistenti*) di una storia presentati in modo *ordinato*” (Ivi, 24).

1.1.2. Componenti del mondo narrativo

Dopo aver tracciato una linea di demarcazione inerente alle diverse funzioni svolte dalla storia e dalla nozione di “mondo narrativo”, sembra opportuno soffermarsi sulla considerazione degli elementi mediante i quali si concretizzano i mondi strutturati a ospitare una storia. Nelle sezioni che si presentano di seguito si tratteranno brevemente i contributi apportati dalle formulazioni teoriche avanzate da Doležel (1999), Pinardi e De Angelis (2006) e Bandirali e Terrone (2009).

Doležel: i mondi possibili

Doležel delinea le caratteristiche essenziali dei mondi narrativi a partire dalla distinzione tra mondi monopersonali e multipersonali; sostenendo l'assunto secondo cui un mondo popolato da un solo individuo non crea i presupposti per l'interazione, ma presenta il vantaggio di superare la separazione tra storia e personaggio, l'autore sostiene che la generazione di una dimensione monopersonale consente di soffermarsi sullo stato mentale della persona, lasciandone emergere le azioni come risultato di specifiche intenzioni.

Si presenta di seguito una breve sinossi delle caratteristiche emergenti da tale tipo di rappresentazione:

- Azione ed evento: la centralità dell'individuo nel mondo ideato ne mette in evidenza le azioni. Esse pertengono sia al campo dei movimenti e delle azioni necessarie all'esistenza della persona, sia (e in modo più incisivo) ai

movimenti che apportano un cambiamento nel contesto, consentendo al mondo di evolvere arricchendosi di nuove componenti.

- **Intenzionalità:** si allude con tale riferimento al risultato dell'attività mentale che dota l'agire umano di un senso compiuto. L'autore sottolinea che l'elemento in questione non sia da associarsi alle azioni compiute consciamente dal personaggio, ma al complesso delle attività motivate dalla necessità di apportare un cambiamento da uno stato iniziale a un diverso stato finale.
- **Eventi non intenzionali:** la categoria include sia i processi naturali causati da forze naturali non intenzionali, sia "l'incidente", rappresentato come il risultato insperato di un'azione.
- **Motivazione:** il complesso di "fattori mentali che vanno oltre l'intenzionalità", altresì definiti "tratti abituali del carattere di una persona [che] danno luogo a regolarità nell'agire, modi di agire caratteristici degli individui e dei tipi di personalità" (Doležel 1999: 66). Essa si configura come la mistione di elementi che pertengono alla dimensione più interna dell'individuo. Tale componente si ramifica, infatti, nelle pulsioni, emozioni e attività cognitive come la presa di decisioni o lo svolgimento di attività che presuppongono certo tipo di programmazione.
- **Modalità di azione:** si intende con tale definizione le regolarità che designano diversi tipi di agire. Si delineano in questa dimensione le proprietà dell'agire razionale, impulsivo, acritico e irrazionale o folle.
- **Atti mentali e generazione spontanea:** a differenza delle attività mentali che suggeriscono all'individuo intenzioni, spingendolo a svolgere azioni, gli eventi mentali designati in questa categoria rappresentano figurazioni non intenzionali che si insediano nella mente dello stesso ma non sono dipendenti dalla sua volontà. L'autore ne individua la concretizzazione nel sogno, "la rappresentazione mentale nel sonno, su cui la persona non ha alcun controllo" (Ivi, 76).

La scelta di dar vita a un mondo multipersonale arricchisce la dimensione costruita, dotandola di elementi che consentono l'evoluzione della storia su un piano esterno. Ciò è dovuto, in prima istanza, al fatto che l'intenzione dell'individuo incontra l'intenzione dell'altro; il meccanismo generativo che ne deriva trasforma l'azione della persona in interazione tra più. Non è un caso che, nella considerazione delle proprietà attribuite al mondo multipersonale, l'elemento predominante sia costituito dall'interazione, declinata nelle sue diverse procedure e modalità:

- **Interazione:** l'incontro tra l'intenzionalità di un individuo e quella dei suoi simili comporta inevitabilmente l'innescare di un confronto, che può concretizzarsi sia a partire dalla comunicazione verbale propriamente detta,

sia attraverso il contatto o la prossimità fisica, per la cui interpretazione il non verbale non può essere sottovalutato.

- **Motivazione dell'interazione:** in questa dimensione si riprendono gli elementi che innescano l'azione dell'individuo nel mondo monopersonale, cui si affiancano due fattori: i rapporti interpersonali e le rappresentazioni sociali. Attraverso questa componente si sviluppano le principali opposizioni narrative, derivanti da meccanismi che regolano l'interazione concretizzandosi in rapporti di potere, pulsioni erotiche o emozionali, o dinamiche dettate da specifici disegni programmatici.
- **Modalità di interazione:** in corrispondenza dell'elemento menzionato, l'autore introduce una serie di possibilità inerenti alla natura dell'interazione scaturente tra più individui. Un primo elemento di differenziazione si riferisce alla rilevazione di condizioni di simmetria o asimmetria che lega i partecipanti.

Le componenti individuate nella tassonomia realizzata dall'autore lasciano emergere la centralità del personaggio nel mondo narrativo che si provvede a costruire; essa è veicolata altresì dall'assunto secondo cui l'individuo sia l'unico componente in grado di svolgere azioni che determinano conseguenze e danno vita ad artefatti.

Pinardi e De Angelis: i sette elementi generatori del mondo narrativo

L'elaborazione teorica di Pinardi e De Angelis definisce il mondo narrativo come l'associazione di caratteristiche inerenti al personaggio e all'ambiente entro cui lo stesso è chiamato ad agire. Il peculiare rapporto instaurato tra le due componenti conduce, infatti, gli autori a ritenere anche il personaggio un mondo narrativo:

Avanziamo una prima chiave di lettura. In ambito scientifico, per equiparare due effetti bisogna che essi siano riconducibili a un'unica causa. Identico procedimento potrebbe essere utilizzato anche nel nostro campo: l'ambiente e il personaggio risultano tra loro assimilabili in quanto [...] possono essere *generati* entrambi attraverso lo stesso metodo e le stesse tecniche. Sia l'uno che l'altro possono essere costruiti e strutturati mediante l'azione combinata di sette elementi generatori. Pertanto, se l'ambiente è definibile come mondo narrativo, dovrà esserlo anche il personaggio. [...] Per quanto l'ambiente e il personaggio non siano la stessa cosa, a un livello strutturale profondo essi rivelano tali affinità da poter essere raggruppati nella medesima categoria. *Il mondo interiore del personaggio riproduce in scala la stessa struttura del più vasto mondo esterno* (Pinardi e De Angelis 2006: 20-21).

La distinzione tra mondi interni e mondi esterni consente agli autori di passare in rassegna gli elementi in grado di dar vita a un mondo narrativo, identificandone

gli aspetti salienti propri sia del personaggio, sia della dimensione entro la quale lo stesso agisce.

La tassonomia degli elementi generatori del mondo narrativo proposta dagli studiosi deriva da una nuova concettualizzazione del complesso dei “valori identitari” individuati dall'antropologo Carlo Tullio Altan nella prospettiva delle componenti essenziali alla costruzione di un'identità comunitaria. L'elaborazione di una griglia, relativa ai fattori che apportano un contributo significativo alla costruzione di un mondo narrativo, deriva dalla riconsiderazione delle cinque formule identificate dall'antropologo, alle quali gli autori aggiungono due ulteriori parametri afferenti al campo della narrativa.

I sette elementi generatori del mondo narrativo sono elencati di seguito:

- **Topos:** su un piano esterno, l'elemento è assimilabile alla dimensione spaziale destinata a ospitare la storia. Lo spazio si coniuga sia in quanto habitat fisico e naturale, sia in quanto risultato di una costruzione la cui realizzazione presuppone l'intervento umano. Al livello del personaggio, il topos è identificato nella caratterizzazione fisica dello stesso, emblema della sua corporeità e del complesso di elementi che veicolano informazioni relative alla sua provenienza e ai suoi gusti (abbigliamento, ornamenti e tatuaggi).
- **Epos:** la componente rappresenta l'influenza esercitata da vicende passate nello sviluppo del presente. Su un piano ambientale, l'epos si configura come un passato comune che determina il mondo come è ora, potendo altresì ridimensionarsi nel passato storico condiviso da specifici gruppi sociali. Al livello del personaggio, invece, tale elemento acquisisce la forma delle circostanze della vita vissuta che hanno forgiato il carattere della persona, consentendo di interpretarne i comportamenti sulla base di specifici parametri di valutazione.
- **Ethos:** si intende con tale denominazione il complesso di “ideali e di credenze – spesso dai risvolti religiosi o politici – che sostanziano la vita di relazione degli uomini motivandone le azioni e i reciproci comportamenti” (Pinardi e De Angelis 2006: 65). L'elemento valoriale in esame rappresenta una parte del patrimonio condiviso da aggregazioni sociali e culturali; tuttavia, a un livello individuale, la prevalenza o il rifiuto di tale componente determinano diverse possibili concretizzazioni dell'attitudine del personaggio.
- **Telos:** il fattore in esame costituisce uno dei due elementi non contemplati nello studio di Altan. Gli autori optano per il suo inserimento nella tassonomia, dal momento che tale aspetto valoriale fa capo al complesso degli obiettivi e delle finalità che motivano le azioni. Su un piano ambientale, il telos coincide sia con gli obiettivi della collettività universale (ravvisabili, ad esempio, nella tutela della specie), sia con le finalità condivise da particolari aggregazioni sociali. Al livello del personaggio, esso prende la forma degli obiettivi consci e inconsci: i primi sono quelli a partire dai quali si innesca l'agire orientato al raggiungimento di uno specifico stato; i secondi sono rappresentati, invece,

dalla sopraggiunta consapevolezza di aver anelato a obiettivi altri da quelli consci.

- Logos: si individuano in questa sede tratti di comunanza con quanto introdotto da Doležel (1999) in relazione al concetto di interazione nel mondo multipersonale; il logos rappresenta gli elementi attraverso cui si articola l'atto comunicativo. Sul piano dell'ambiente, l'elemento è concretizzato dall'insieme di linguaggi verbali e non verbali utilizzati dalle comunità per interagire; al livello locale, esso può acquisire la forma di codici condivisi da collettivi e comunità sociali (linguaggi specialistici, elementi gergali o dialettali). Il logos del personaggio, infine, rappresenta il complesso delle proprietà che contribuiscono a identificare lo stile espressivo di un individuo, importante veicolo della sua caratterizzazione;
- Genos: in corrispondenza di tale elemento prendono forma le diverse tipologie di raggruppamenti sociali. La componente generatrice in esame si riferisce, infatti, alle condizioni che determinano l'instaurazione di relazioni tra membri di una stessa aggregazione. Gli autori considerano inappropriato tracciare le distinzioni canoniche tra il piano ambientale e il piano del personaggio, preferendo parlare di "genos collettivo" e "genos personale" (Pinardi e De Angelis 2006: 110). Nella sua concretizzazione collettiva, la componente fa capo alle motivazioni poste alla base delle principali forme di aggregazione, di cui l'elemento familiare costituisce un caso emblematico. Al livello del genos personale, invece, si pongono le diverse relazioni che un individuo riesce ad instaurare nelle circostanze vissute.
- Chronos: l'elemento temporale non è annoverato tra i fattori generatori del mondo narrativo, ma sembra preesistergli, dal momento che una storia dice inevitabilmente di un cambiamento apportato nel corso del tempo. La dimensione temporale cui si fa riferimento non è quella relativa alla storia, che può essere alterata, aderendo alle diverse modalità di tessitura di *fabula* e *intreccio*; si tratta, invece, del tempo del mondo, rappresentabile in ramificazioni che ne differenziano le concretizzazioni. Riassumendo la discussione introdotta dagli autori, il tempo può essere suddiviso in "chronos universale", ravvisabile nel tempo cronologico propriamente detto, misurabile e autonomo rispetto alla realtà rappresentata, e "chronos personale", riferentesi alla percezione del passato, del presente e del futuro esperita dal personaggio. Quest'ultimo elemento contribuisce alla sua caratterizzazione in un modo marcatamente soggettivo, anche perché esso ingloba la concezione che l'individuo ha di sé stesso rispetto al verificarsi di eventi che lo hanno condotto alla maturità, o che ne comportano un'evoluzione caratteriale.

Bandirali e Terrone: i dodici elementi del mondo narrativo

La centralità del personaggio e la sua capacità di arricchire il mondo narrativo ravvisata in Doležel lascia spazio, nella tassonomia di Pinardi e De Angelis, a una

più continuativa relazione tra l'azione del personaggio, la sua interazione con l'altro e l'ambiente sul quale la storia fa luce.

La proposta di Bandirali e Terrone (2009) persegue la ricerca degli elementi essenziali alla costruzione di un mondo narrativo, che si concretizza in una "riformulazione sistematica delle categorie di Pinardi e De Angelis, mirata a individuare quali sono gli elementi veramente essenziali per la costruzione del mondo narrativo" (Ivi, 55-56).

Nel volume incentrato sulla disamina delle componenti e delle strategie utili alla redazione di una sceneggiatura, gli autori introducono una tassonomia composta da dodici elementi deputati alla costruzione del mondo narrativo. La considerazione di ciascun fattore passa per le diverse concretizzazioni che esso assume nei tre livelli fondamentali in cui il mondo narrativo è suddiviso: l'individuo, le aggregazioni, composte da due o più individui tra i quali si instaura un legame, e l'orizzonte, identificato come il dominio superiore nel quale albergano le aggregazioni.

Le componenti narrative sono classificate in base alla loro appartenenza alla realtà materiale, realtà sociale e realtà soggettiva. Elenchiamo di seguito le definizioni e la relativa appartenenza alle classi, partendo dalla menzione degli elementi propri della realtà materiale:

- **Topos:** l'elemento in questione indaga il ruolo svolto dalla dimensione spaziale nella produzione di significato. I luoghi in cui si sviluppa la narrazione possono infatti acquisire una rilevanza particolare, anche nella prospettiva della loro interazione nell'economia dello sviluppo narrativo. Si osserva come la collocazione del personaggio in uno spazio privato possa contribuire a metterne in risalto alcune componenti caratteriali; similmente, la scelta di associare un luogo alla presenza di un'aggregazione veicola informazioni utili all'identificazione del gruppo e, a un livello superiore, l'ambientazione della narrazione in uno specifico territorio può acquisire un ruolo centrale per la sua evoluzione.
- **Chronos:** la costruzione del mondo narrativo non può prescindere dalla considerazione del fattore temporale, che acquisisce più di un significato nella tassonomia proposta. Uno dei motivi ricorrenti e comuni a specifiche forme narrative è la necessità imposta al personaggio di agire portando a compimento la sua missione entro un lasso di tempo determinato. Nei progetti narrativi, il chronos acquisisce anche la forma dell'età anagrafica dei personaggi, che ne influenza inevitabilmente la caratterizzazione; lo stesso elemento può costituire il principio alla base della formazione di aggregazioni (si pensi ai mondi narrativi i cui protagonisti sono gruppi adolescenziali o compagni di classe uniti dall'esperienza di condivisione del percorso scolastico, almeno per la durata dello stesso percorso). Il tempo può, infine, acquisire un carattere dominante nella narrazione, come accade nei casi in cui

le storie siano manifestamente orientate alla presentazione di vicende aventi luogo in epoche determinate.

- Epos: ci si riferisce in questa sede alle tracce lasciate dal passato che determinano il presente. Sebbene la narrazione filmica possa rappresentare solo una fase della vita di un personaggio, o ricorra a ellissi che consentono di viaggiare nel tempo, l'individuo di cui si narra la storia presenta sempre un passato che può non essere mostrato allo spettatore, ma che si dà per assodato. In modo analogo, la fruizione di una storia può passare anche dalla rappresentazione del passato condiviso da un gruppo o, più in generale, dalla storia universale.
- Telos: l'elemento, ultimo rappresentante del mondo reale, costituisce l'esemplificazione dell'obiettivo da cui scaturisce l'azione. Nella gran parte dei casi, i meccanismi che sottendono all'agire nella prospettiva del raggiungimento dell'obiettivo mutano il carattere del personaggio, apportando cambiamenti alla sua attitudine. La designazione del telos si ascrive sia a un piano conscio, determinato dalla prefigurazione delle finalità dell'azione, sia a un livello inconscio, del quale il personaggio non è consapevole almeno fino alle fasi conclusive della narrazione.

Realtà sociale:

- Gramma: a un livello generale, il gramma è rappresentato dai ricordi di un evento accaduto e dalle risorse documentali che ne provano lo svolgimento.
- Logos: attraverso tale componente, gli autori fanno riferimento all'elemento linguistico inteso come mistione di semantica e sintassi. La priorità è fornita alle parole pronunciate dai personaggi nel corso della rappresentazione, dal momento che le informazioni veicolate attraverso le battute di dialogo costituiscono un mezzo utile alla comprensione degli eventi che hanno luogo durante la narrazione, ma caratterizzano al contempo il profilo degli agenti che vi sono coinvolti. Lo stile locutorio di un personaggio include, infatti, non solo le sue parole, ma anche elementi relativi alla prosodia (tono, ritmo, volume) e al paraverbale (gestualità e stile attoriale) che corredano il proferimento di enunciati in grado di favorirne la caratterizzazione. Se al livello dell'individuo il logos può essere concretizzato dall'idioletto, ravvisabile in uno stile enunciativo funzionale all'identificazione del personaggio, al livello dell'aggregazione la componente è rappresentata dal socioletto o dal complesso dei linguaggi specialistici condivisi dai membri del gruppo. Oltre alla disamina delle proprietà che contraddistinguono uno stile enunciativo ai vari livelli del mondo, gli autori avanzano alcuni esempi virtuosi relativi all'onomastica, in quanto ulteriore concretizzazione del logos nei prodotti cinematografici.

- **Epistème:** l'elemento in questione coincide con il complesso di competenze, tecniche e saperi dei personaggi che apportano certo contributo alla narrazione.

A un livello più generale, l'epistème trova la sua massima rappresentazione nella ricerca della verità, elemento fondante dei film gialli o delle trame giudiziarie.

- **Kratos:** questa categoria rappresenta il potere che organizza il mondo narrativo, articolato in ruoli sociali, ma anche il campo delle risorse e delle relazioni economiche.

La strutturazione di questo elemento regola i rapporti gerarchici tra gli individui o i gruppi che popolano il mondo narrativo.

Realtà soggettiva:

- **Soma:** un elemento centrale nella narrazione della storia è rappresentato dal personaggio e dal suo corpo, “che anzitutto lo individualizza, e in secondo luogo lo rende abile a intraprendere azioni o passibile di subirle” (Bandirali e Terrone 2009: 88). Gli autori mostrano come talvolta la caratterizzazione fisica del personaggio possa svolgere un ruolo centrale nell'evoluzione degli eventi; è infatti molto comune che i protagonisti di alcune vicende presentino tratti fisici peculiari che possono concretizzarsi in handicap o segni particolari che rimandano a forme di significazione implicite associate al film o allo stesso carattere del personaggio.
- **Psiche:** se il soma consente di rilevare le caratteristiche relative alla corporeità del personaggio, la psiche ne costruisce il mondo interiore, dominato dalle attività emotive, percettive e cognitive. La centralità dell'elemento in esame è rilevabile dalla definizione proposta dagli autori, che sembrano considerare tale categoria una forza generatrice di altre componenti:

Strategicamente, dalla sfera psichica dipendono numerosi elementi del mondo narrativo. La psiche è infatti il contenitore di motivazioni che generano intenzioni e obiettivi (telos); è l'ambito in cui si creano e si consolidano valori che si concretizzano in azioni (ethos) e in cui si ricevono le sensazioni e si determinano i gusti (aísthesis); è la «tavoletta» su cui si scrive incessantemente (gramma) e pertanto è la sede della memoria e della sua rielaborazione (epos); vi si elaborano saperi (epistème), vi si forma il linguaggio (logos) e, secondo la celebre tesi francofortese, vi si gettano le basi del controllo sociale (kratos). Al livello dell'individuo, il dominio psichico corrisponde alla mente e al carattere. Si può dire che la condizione necessaria e sufficiente perché ci sia personaggio è la presenza di soma e psiche [...]. L'accessibilità alla dimensione interiore, diversamente da altre tipologie di mondo narrativo (per es. il romanzo) è in sceneggiatura strettamente collegata alla capacità di «tradurre» i pensieri e i sentimenti in azioni, non per forza eclatanti. In un celebre saggio sul primo piano come figura specifica del linguaggio cinematografico, Balázs (1987, p. 80) parla di «microdrammatica», ossia del «dramma interiore degli attimi più reconditi, inafferrabili, spirituali» che

trovano un'espressione nel primo piano, cioè nell'inquadratura del volto con tutta la sua capacità di micro-significazione. Insomma, al cinema il mondo interiore della psiche si attualizza, si «presenta» nel mondo esterno preferibilmente sotto forma di azioni (Bandirali e Terrone 2009: 92).

Il vincolo che la componente interna appare in grado di stabilire con il resto degli elementi pertinenti alla narrazione consente di osservare come, dal punto di vista della significazione, la psiche possa essere considerata un criterio funzionale alla valutazione dell'agire del personaggio nel corso della storia. Da essa dipendono e appaiono giustificate le azioni intraprese dai personaggi per raggiungere la condizione desiderata; l'elemento psichico può, quindi, considerarsi intersecato da più prospettive ai livelli del mondo narrativo costruito per ospitare la storia.

- **Aísthesis:** il complesso dei gusti e delle propensioni del personaggio. Afferiscono a tale categoria tutti gli aspetti che denotano l'interesse del personaggio per attività, stili o comportamenti. Gli autori considerano esempi di *aísthesis* anche, ma non solo, gli abiti indossati dai personaggi o l'arredamento degli spazi in cui vivono, in virtù del fatto che l'esibizione di tali caratteristiche possa apportare certo contributo alla significazione.
- **Ethos:** l'ultima componente narrativa si riferisce al dominio delle considerazioni morali, ravvisabili in riflessioni maturate dal personaggio rispetto alla legittimità delle azioni compiute. Tale categoria afferisce al complesso delle dinamiche che si instaurano nella condizione interna del personaggio, consentendo di delinearne la caratterizzazione fisica e mentale e di comprendere le motivazioni da cui scaturisce il suo agire.

Quanto fin qui riportato ci permette di rilevare tratti comuni alle proposte avanzate dagli autori menzionati. Su un piano generale, emerge la necessità di presupporre una dimensione temporale, senza la quale il mondo narrativo non trova aderenza né giustificazione; appare, altresì, imprescindibile la presenza di un personaggio, la cui attività mentale si configura come il motore scaturente delle azioni svolte.

Al fine di favorire una più immediata ricezione delle componenti appena menzionate, riteniamo opportuno proporre una sintetica ma efficace griglia riassuntiva delle stesse, come riportata in Bandirali e Terrone (2009: 58):

	Orizzonte	Aggregazione	Individuo
<i>Topos</i>	Città, stato	Luoghi pubblici	Spazio privato: stanza, casa, ufficio
<i>Chronos</i>	Durata	Scadenza	Età
<i>Epos</i>	Passato, storia	Fondazione, albero genealogico	Vissuto

<i>Telos</i>	Futuro	Finalità	Destino
<i>Gramma</i>	Archivi. Documenti, leggi	Elenchi, registri, statuti	Memoria, firma, carte
<i>Logos</i>	Lingua	Regole, codici, gerghi	Inflessione, idioletto, linguaggio privato
<i>Epistéme</i>	Scienza, tecnica	Senso di appartenenza, professionalità	Sapere, saper fare
<i>Kratos</i>	Governo, risorse, produttività, gerarchia	Classe, corporazione	Lavoro, reddito, status
<i>Soma</i>	Natura	Etnia	Corpo
<i>Psiche</i>	Spirito dell'epoca, cultura	Mentalità	Mente
<i>Aísthesis</i>	Mode, media	Tendenze, divise	Sensibilità, gusti
<i>Ethos</i>	Ideologia	Valori condivisi	Valori, scelte, motivazioni

Tabella 1.

I dodici elementi costitutivi (da Bandirali e Terrone 2009: 58).

L'identificazione dei principali elementi che intervengono a dar vita al mondo narrativo consente di acquisire contezza della natura dei tasselli che possono variamente combinarsi; resta tuttavia da chiarire quali siano le modalità mediante cui diventa possibile mettere insieme i pezzi e dar vita a un progetto finzionale. Nella prossima sezione ci soffermeremo sui principali meccanismi teorizzati dagli autori cui si è già fatto riferimento.

1.2. *Le modalità narrative e l'interazione tra gli elementi*

Dopo aver passato in rassegna alcune delle più rilevanti definizioni di mondo narrativo e averne identificato le componenti salienti, sembra opportuno soffermarsi sui processi che ne determinano la costruzione.

Doležel ravvisa nella strutturazione di un mondo narrativo una prima selezione, mediante la quale si compiono scelte inerenti alla conformazione della stessa dimensione: in questa sede si procede, quindi, a determinare "quali categorie sostituenti saranno ammesse nel mondo in costruzione" (Doležel 1999: 119). Tale fase è seguita dal processo formativo, attraverso cui si implementano vincoli e restrizioni la cui osservanza dota la realtà narrativa delle caratteristiche che le conferiscono coerenza e capacità di attrazione.

La composizione del mondo narrativo per Pinardi e De Angelis (2006) sembra presupporre una duplice selezione: un primo processo decisionale è posto dai meccanismi di inclusione e di esclusione funzionali alla creazione di un possibile mondo narrativo, che ingloba una molteplicità di componenti. L'impossibilità di presentare il mondo così com'è elaborato conduce, tuttavia, a

un secondo momento decisionale, in cui si scelgono gli elementi da enfatizzare e quelli da escludere.

Il processo di selezione menzionato dagli autori appare guidato dai criteri di efficacia e di rappresentatività: se, infatti, da un lato è necessario articolare il mondo narrativo inserendovi elementi utili a condurre la storia fino al suo compimento, è altresì fondamentale che le componenti scelte riescano a esprimere qualcosa del mondo cui appartengono. L'adozione di una simile modalità procedurale consente di individuare le strategie utili a far evolvere la storia attraverso un'adeguata costruzione del mondo narrativo:

La presentazione di un mondo narrativo è un momento molto delicato, in cui tutti gli sforzi compiuti nel processo di costruzione vengono o meno ottimizzati. Il mondo deve essere esplorato attraverso la storia, cioè attraverso una serie di dettagli efficaci e rappresentativi presentati secondo criteri di priorità, progressione positiva e anticipazione/esito. La presentazione serve dunque a realizzare non solo una sintesi del mondo, ma anche a conferire alla storia un senso di unità. In questo modo ogni aspetto o dettaglio risulta inserito in una rete che lo riconnette a tutti gli altri, in un sistema di echi e risonanze che gratifica il senso estetico del pubblico, consegnandogli alla fine una narrazione (storia + mondo) il più possibile organica, funzionale e significativa (Pinardi e De Angelis 2009: 159).

Bandirali e Terrone (2009: 59) si soffermano sulla stretta interrelazione esistente tra le diverse componenti del mondo narrativo, rilevando la capacità di ciascuna di esse di generare conflitti che favoriscono l'evoluzione della narrazione. Secondo gli autori, i dodici elementi generatori partecipano alla costruzione del mondo narrativo; la specificità di qualunque narrazione, tuttavia, costringe a tracciare una distinzione tra i fattori che saranno dotati di finalità puramente descrittive e gli elementi imprescindibili, da cui dipenderà lo sviluppo della narrazione. L'acquisizione di competenze funzionali all'identificazione delle principali tipologie di conflitti intercategoriali e intracategoriali si configura come lo strumento utile a discernere tra la natura contestuale e conflittuale delle componenti nell'analisi di un prodotto narrativo.

1.3. Il mondo interiore del personaggio come elemento generatore

In questa sede saranno delineate le caratteristiche identificative e definitorie di una delle componenti che interagiscono nella strutturazione del mondo narrativo. Si è avuto modo di osservare come il popolamento del mondo narrativo costituisca una delle principali premesse alla costituzione dello stesso: senza l'elemento umano, infatti, appare molto difficile prevedere l'evoluzione della dimensione narrativa. Il vantaggio apportato dalla presenza dell'individuo è ravvisabile nella duplice conformazione di essere vivente dotato di una caratterizzazione esterna e di un mondo interno; adottando la terminologia di

Bandirali e Terrone (2009: 88-94), è possibile ricondurre a *soma* e *psiche* le condizioni necessarie alla designazione del profilo del personaggio.

La corporeità dell'individuo si configura chiaramente come un mezzo di identificazione, da cui è altresì possibile ricavare informazioni relative ad altri aspetti della sua caratterizzazione; essa rappresenta, inoltre, il mezzo attraverso cui il personaggio intraprende un'azione o la subisce.

La necessità di compiere azioni utili all'evoluzione della storia è generata nel mondo interno, dal dominio delle pulsioni, delle emozioni e delle attività cognitive che presiedono all'agire. Considerando la centralità di tale elemento nella prospettiva della strutturazione delle dinamiche soggiacenti all'evoluzione della narrazione, così come alla determinazione delle forme di significazione implicita ed esplicita del prodotto filmico, si è scelto di soffermarsi sulla disamina delle caratteristiche afferenti al mondo interiore del personaggio. Doležel ne traccia le caratteristiche essenziali nella definizione della motivazione soggiacente all'azione; i fattori motivazionali determinano le regolarità del carattere che contribuiscono a identificare e conoscere meglio il personaggio e a giustificare il comportamento, dal momento che "la motivazione è la chiave per comprendere la diversità dell'agire, il perché e il come delle azioni" (Doležel 1999: 66). Secondo l'autore, dunque, le pulsioni e il complesso delle percezioni emotive e cognitive sono forti fattori motivazionali che spingono il personaggio a muoversi e ad agire nel mondo narrativo.

Una posizione simile è rilevata nella definizione di psiche proposta da Bandirali e Terrone, già citata in questa sezione. Anche in questo caso, lo sviluppo del mondo interno al personaggio si configura come un potente strumento generatore di procedimenti e azioni la cui natura è strettamente legata alla esplicitazione di una determinata condizione emotiva o mentale.

La considerazione delle caratteristiche proprie del mondo interiore del personaggio appare di fondamentale importanza per diverse ragioni. In primo luogo, la disamina di tale componente rende possibile effettuare con facilità un continuo passaggio dalla dimensione interna a quella esterna al personaggio, elemento utile a valutarne i comportamenti partendo dalla constatazione della sua condizione psichica. L'espedito narrativo in questione assume rilevanza anche laddove se ne osservi l'essenzialità nel percorso inverso: il verificarsi di un evento o lo svolgimento di un'azione da parte di un individuo possono, infatti, alterare l'equilibrio del mondo interno, sortendo particolari effetti sul suo stato d'animo³⁵.

La stretta interconnessione tra temperamento, azione e reazione del personaggio posta in essere dalla strutturazione della componente psichica

³⁵ Come si vedrà nelle sezioni successive di questo capitolo, in questa direzione grande apporto all'efficacia espressiva della condizione interna del personaggio è fornito dalla commistione di più elementi; emerge, in primo luogo, la centralità dello stile attoriale del personaggio, chiamato a modulare il suo linguaggio verbale e non verbale sulla base dell'intensità rappresentativa connessa alla messa in evidenza del suo stato d'animo. La veicolazione di tale elemento è altresì vincolata alle scelte di carattere tecnico che consentono di aumentare o ridurre la distanza tra personaggio e spettatore, lasciando che quest'ultimo percepisca con maggiore o minore intensità la condizione in cui l'interprete versa.

presenta tratti di continuità con la gamma di definizioni proposte nell'ambito degli studi mirati ad approfondire la conoscenza relativa ai meccanismi che determinano l'insorgenza e la modulazione delle emozioni.

Michel Cabanac, uno dei più prolifici autori operanti nell'ambito dello studio delle emozioni, ne propone la seguente definizione: "ciascuna esperienza mentale ad alta intensità e dalla consistente essenza edonica (piacere/dispiacere)"³⁶ (Cabanac 2002: 81). L'osservazione appena riportata consente di rilevare un elemento di centrale interesse nella efficiente messa in relazione tra il dominio emotivo e la sfera mentale, mostrandone l'interdipendenza e la convergenza di entrambi verso la designazione della condizione interna dell'individuo.

Al fine di esaminare nel dettaglio i tratti caratteristici delle emozioni e i meccanismi che le generano, si ritiene opportuno procedere a ritroso, passando in rassegna la natura delle speculazioni che hanno condotto l'autore a proporre una simile definizione. La motivazione soggiacente a tale scelta è ravvisabile nella necessità di esaminare i fattori che intervengono nell'attivazione di specifiche modalità, al fine di acquisire conoscenze utili all'esplorazione della dimensione interiore del personaggio che domina un mondo narrativo. L'identificazione delle componenti che generano l'emozione e modulano il comportamento dell'individuo può, infatti, fornire strumenti utili a una più efficace analisi del lungometraggio e, di conseguenza, del testo audiovisivo (Zabalbeascoa 2008) di cui l'AD costituisce la traduzione.

Definire l'emozione

Come anticipato, in questa sezione analizzeremo in modo dettagliato la definizione proposta da Cabanac in merito all'identificazione delle emozioni, risultato di un processo deduttivo che passa per una serie di dimostrazioni logiche.

L'autore dichiara che, a seguito della consultazione di materiale bibliografico inerente all'identificazione della natura delle emozioni, diventa possibile riportare l'oggetto di ricerca a uno stato mentale la cui espressione può essere veicolata attraverso manifestazioni somatiche (Cabanac 2002: 70). Tale consapevolezza pone le basi per l'identificazione delle proprietà attribuibili a un'emozione (elemento funzionale, a sua volta, alla formulazione di una più specifica definizione).

Partendo dagli assunti secondo cui:

- a) ogni esperienza sensoriale è dotata di quattro dimensioni (durata, qualità, intensità e asse piacere/dispiacere);
- b) la percezione di una sensazione può essere considerata emblema dell'esperienza cosciente, laddove per "coscienza" si intende la "consapevolezza che il soggetto ha di sé stesso e del mondo esterno con

³⁶ La traduzione è mia. La definizione proposta in lingua originale è riportata di seguito: "emotion is any mental experience with high intensity and high hedonic content (pleasure/displeasure)".

cui è in rapporto, della propria identità e del complesso delle proprie attività interiori”³⁷, l'autore deduce che il modello a quattro dimensioni, formulato per il dominio delle sensazioni, possa essere applicato a ogni altra forma di stato o di attività mentale. La sua dissertazione appare, dunque, mirata a verificare l'applicabilità del modello allo studio dell'emozione in quanto particolare forma di sensazione in cui interagiscono le quattro dimensioni menzionate. Si elencano di seguito gli elementi salienti propri di ciascuna dimensione e la funzione svolta da ognuna di esse nel processo definitorio dell'emozione:

- **Qualità:** in questa sede si colloca la distinzione tra le diverse tipologie di emozione. Appartengono a questa categoria le sei emozioni primarie, identificate in rabbia, paura, tristezza, gioia, disgusto e sorpresa (Ekman 1992), insieme con altre componenti. Quanto accomuna ciascun tipo di emozione è l'appartenenza alla tassonomia dei modelli mentali sviluppati in risposta a uno stimolo; il fattore elicitante può derivare dall'esterno, concretizzandosi come un evento o un fenomeno di cui il soggetto ha percezione, oppure può essere generato dall'attività mentale dello stesso:

emotion is a response to a stimulus that can be sensorial i.e. originating from any afferent nervous pathway (Cabanac, 1994), or mental, resulting from the subject's imagination or memory. Thus, the qualitative X-axis variable can depict an infinite number of stimuli as potential producers of emotion. Each different stimulus will arouse a different qualitative emotion. Such a way of looking at emotion incorporates all emotions into a single category. Different emotions are simply responses to different stimuli (Cabanac 2002: 72).

L'attribuzione della dimensione qualitativa all'emozione consente di individuarne aspetti caratterizzanti funzionali al suo riconoscimento: essa è identificata come una condizione mentale scaturente dall'azione di uno stimolo, che conduce all'adozione di un comportamento. Osservando nel dettaglio ciascuna componente, quanto risulta particolarmente rilevante ai fini della presente ricerca risiede, in primo luogo, nell'individuazione della natura dello stimolo in grado di elicitare un'emozione. Una distinzione è, infatti, tracciata tra gli stimoli sensoriali trasmessi al cervello per azione di nervi afferenti, incaricati di condurre gli impulsi nervosi verso il sistema nervoso centrale e gli stimoli mentali, considerati il risultato dell'attività immaginativa o mnemonica dell'individuo.

Il secondo fattore rilevante, che emerge da tale fase del procedimento dimostrativo, è connesso alle conseguenze generate dallo stimolo; la condizione mentale scaturita dall'evento (esterno o interno) dà

³⁷ <https://www.treccani.it/enciclopedia/coscienza>.

luogo, infatti, all'adozione di un comportamento che può essere orientato verso lo stimolo o in direzione ad esso contraria.

La disamina della dimensione qualitativa consente di rintracciare elementi di aderenza tra i meccanismi che presiedono all'azione da considerare nella strutturazione del mondo narrativo e la configurazione delle componenti dell'emozione: in entrambe le circostanze, un avvenimento o stimolo può determinare l'insorgenza di una specifica condizione mentale che conduce ad adottare comportamenti traducibili in azioni volte a raggiungere un obiettivo.

- **Intensità:** il parametro fa riferimento all'intensità dell'esperienza mentale, o alla portata dello stimolo che conduce all'attività sensoriale. Cabanac rapporta l'intensità alle emozioni menzionando le conclusioni di Sonnemans e Frijda (1995), secondo cui l'interesse, la valutazione, la disposizione e le differenze individuali rappresentano le quattro variabili che incidono nell'attribuzione di certo livello di intensità all'emozione; laddove tali fattori esercitino un impatto rilevante nella soggettività dell'individuo, essi possono ingenerare una condizione emotiva specifica. Ciò conduce a ipotizzare che la percezione di uno stimolo ad alto livello di intensità può dare luogo a un'emozione; al contrario, se l'evento è valutato come non rilevante o a bassa intensità, appare poco plausibile che esso possa determinare l'alterazione della condizione mentale del soggetto.
- **Piacere/Dispiacere:** l'elemento in questione funge da parametro utile alla formulazione di priorità e alla modulazione del comportamento. La capacità di riconoscere la natura attrattiva o sgradevole dello stimolo conduce, infatti, a compiere azioni volte ad assecondare lo stimolo o ad allontanarsi da esso. Allo stesso modo, la condizione mentale generata dall'esperienza emotiva acquisisce una più intensa propensione verso la qualificazione positiva o negativa, dal cui orientamento dipende l'attitudine mostrata dal soggetto. È stato dimostrato, infatti, che in assenza di tale polarità, l'individuo presenta difficoltà in fase decisionale (Damasio 1995). Si aggiunge in questa fase un nuovo tassello alla caratterizzazione delle emozioni, dacché la facoltà di identificarne l'aderenza al polo positivo o negativo appare fortemente vincolata al comportamento adottato dal soggetto in risposta alla stessa emozione:

I accept, therefore, that all emotions possess a strong hedonic dimension, either positive (pleasure) or negative (displeasure). In all these cases an emotion may be described as a 'mental model of some stimulus or event occurring either in the subject's environment, or purely mental'. What these 'emotions' have in common is that they are all intense mental events aroused by exposure of the subject to situations more or less related to motivation, either positive or negative but all resulting in a behavior oriented to, or away from, the stimulus. Without this dimension the mental experience does not qualify as emotion. (Cabanac 2002: 76)

- Durata: la considerazione della dimensione temporale conduce l'autore a sostenere che la durata dell'emozione sia limitata all'intervallo successivo alla comparsa dello stimolo che l'ha generata.

Quanto brevemente riassunto in relazione alla definizione di emozione proposta da Cabanac, conferma la forte interdipendenza tra un evento (o stimolo) e le conseguenze che esso può apportare nella soggettività dell'individuo che ne fa esperienza. L'identificazione dell'emozione come lo stato mentale generato dal verificarsi di uno stimolo sensoriale, o mentale e risultante in una risposta fisiologica o comportamentale consente, infatti, di rilevare tratti comuni alla caratterizzazione del mondo interno o psiche, dal momento che l'elemento emotivo si configura come l'intersezione tra il dominio cognitivo e le caratteristiche attribuite all'esperienza sensoriale.

Il riconoscimento dell'emozione come attività mentale avente la funzione di mediare tra lo stimolo e la risposta emotiva si pone in linea di continuità con le teorie cognitiviste formulate nell'ambito in oggetto³⁸. La definizione di Robinson, ad esempio, pone in evidenza la natura automatica e istintiva delle reazioni somatiche generate da uno stimolo di particolare interesse per il soggetto; l'istintività della risposta viene poi modificata dall'attivazione di una componente cognitiva in grado di modificare le espressioni adottate e le azioni da intraprendere (Robinson 2010: 73).

L'elaborazione di Cabanac trova conferma anche nelle considerazioni di Hwang e Matsumoto (2015: 47) per i quali un'emozione può definirsi un complesso di "reazioni transitorie di natura bio-psico-sociale mostrate in corrispondenza di eventi che incidono sul benessere del soggetto e possono richiedere un'azione immediata"³⁹. Sulla stessa linea si pone Ekman, che propone una descrizione operativa dell'elemento emotivo, definendo la natura degli effetti da esso generati:

[e]motions produce changes in parts of our brain that mobilize us to deal with what has set off the emotion, as well as changes in our autonomic nervous system, which regulates our heart rate, breathing, sweating, and many other bodily changes, preparing us for different actions. Emotions also send out signals, changes in our expressions, face, voice, and bodily posture. We don't choose these changes; they simply happen (Ekman 2003: 37).

Le definizioni proposte sembrano convergere verso la rappresentazione dell'elemento emotivo considerato il risultato di un'attività cognitiva generata da un evento esterno, o interno e avente conseguenze di carattere fisiologico o

³⁸ Per ulteriori approfondimenti in merito, si rimanda alla consultazione di Averill 1982, Frijda 1986, Ellsworth 1991, Lazarus 1991, Oatley 1992.

³⁹ La traduzione è mia. Il testo originale riporta quanto segue: "For us, emotions are as *transient, bio-psycho-social reactions to events that have consequences for our welfare and potentially require immediate action*".

comportamentale; tali effetti possono altresì essere modulati entro un certo intervallo di tempo dal soggetto percipiente.

L'approccio analitico alla componente emozionale trova origine negli studi darwiniani, grazie ai quali si è avuto modo di osservare l'imprescindibilità e l'utilità delle emozioni. Le considerazioni avanzate in merito hanno infatti consentito di notare come l'emozione abbia svolto un ruolo fondamentale nel contesto evolutivo, fungendo da elemento utile all'individuazione della natura dello stimolo e garantendo all'essere umano di distinguere tra pericolo, piacere e dispiacere attraverso l'esperienza.

I successivi sviluppi della ricerca sulle emozioni hanno consentito di andare oltre il ruolo adattivo dell'emozione (cfr. Plutchik 1980; 1994; 2001), esplorando le proprietà attribuite a ciascuna di esse; ne è derivato un eterogeneo complesso di informazioni ed evidenze relative ai segnali indicativi dell'insorgenza di un'emozione, alle reazioni fisiologiche che essa provoca e alle principali tipologie di stimoli da cui è generata (Ekman 1992).

Le emozioni primarie e l'universalità delle espressioni

Le procedure proposte per identificare un'emozione hanno condotto alla rilevazione di un ampio ventaglio di risposte classificabili come emozioni; la valutazione delle caratteristiche attribuite a ciascuna di esse rappresenta un criterio dirimente nella distinzione tra emozioni propriamente dette, o emozioni primarie, e altri possibili stati affettivi (Ekman e Friesen 1975; Ekman 1992).

In linea generale, il parametro dominante per il riconoscimento delle emozioni primarie risiede nella capacità di queste ultime di verificarsi in modo innato; come osservato in precedenza, tali emozioni hanno svolto un ruolo fondamentale nel processo evolutivo, dal momento che la possibilità di attivare meccanismi cognitivi e conseguenti reazioni fisiologiche a partire da uno stimolo ha favorito l'adattamento del soggetto all'ambiente circostante (Lazarus 1991; Plutchick 1991). Johnson-Laird e Oatley (1989) identificano la gioia, la tristezza, la rabbia, la paura e il disgusto come le cinque emozioni primarie; a distanza di alcuni anni, Ekman amplia la tassonomia con l'introduzione della sorpresa, considerata l'emozione che richiede il minor tempo di innesco (Frijda 1986: 18; Ekman 2003: 148)⁴⁰.

La disamina delle caratteristiche intrinseche alle emozioni primarie ha consentito di identificare nove proprietà generalmente attribuite alle stesse, di conseguenza, la presenza o l'assenza di tali peculiarità determina la

⁴⁰Sebbene vi sia generale consenso relativo ai parametri da impiegare per identificare le emozioni primarie, si osserva una certa eterogeneità nella classificazione delle emozioni che rientrano in tale categoria. A solo titolo di esempio, si segnala la classificazione in sei emozioni proposta in Johnsons-Laird e Oatley (1989), cui si aggiunge la sorpresa in Ekman (2003); Zinck e Newen (2008: 11) considerano emozioni primarie la paura, la rabbia, la tristezza e la gioia. In Dursun *et al.* (2010: 208-210), la tassonomia consta di sette elementi: rabbia, tristezza, paura, gioia, sorpresa, disgusto e disprezzo. Come riportato nella sezione introduttiva, si è scelto di adottare il modello delle sei emozioni primarie proposto da Ekman (1972; 2003).

classificazione dell'attività mentale come emozione o altro tipo di propensione affettiva.

Le nove proprietà menzionate da Ekman (2003: 175-189) sono le seguenti:

- Tratti distintivi universali.
- Evidenza di tratti distintivi in altri primati.
- Presenza di elementi distintivi nelle attività del sistema nervoso autonomo associati all'espressione delle emozioni primarie.
- Universalità degli eventi deputati all'innescò dell'emozione⁴¹.
- Elementi di continuità nei sistemi di risposta.
- Tempi di innescò ridotti.
- Breve durata dell'emozione.
- Processi automatici di valutazione dello stimolo.
- Insorgenza involontaria.

L'individuazione di tali proprietà costituisce uno dei paradigmi cui si può fare riferimento per l'identificazione delle emozioni primarie; la possibilità di determinare la natura di ciascuna emozione, attraverso il riconoscimento di tratti distintivi universali si presta in modo particolare alla ricerca in AD, che trova nel dibattito relativo all'oggettività o all'interpretazione uno dei più controversi ambiti di indagine.

La breve menzione delle caratteristiche definitorie dell'emozione proposta nelle sezioni precedenti ha consentito di rilevare come la percezione dello stimolo dia luogo a un'attività mentale, che si traduce in reazioni di tipo fisiologico (Cabanac 2002: 81) ed espressivo (Ekman 1972; 2003), concretizzantesi nell'agire del soggetto.

L'acquisizione di dati relativi all'universalità delle espressioni cui si è fatto riferimento, veicolate principalmente attraverso il complesso delle alterazioni dei muscoli facciali dell'individuo, si configura come un valido strumento per il riconoscimento delle principali dinamiche emotive.

Considerando la rilevanza che simili informazioni acquisiscono alla luce della nostra indagine, si è scelto di soffermarsi sui tratti salienti del "Facial Affect Program", un fenomeno identificato da Ekman (1972; 2003) a seguito di una serie di analisi condotte per rilevare le proprietà distintive delle espressioni facciali tipiche delle sei emozioni primarie (rabbia, disgusto, paura, tristezza, gioia e sorpresa).

L'autore traccia una distinzione tra elementi culturalmente determinati e livelli universali dell'espressione, ravvisabili rispettivamente nello stimolo e

⁴¹ La dissertazione dell'autore fa riferimento alle principali circostanze identificate come potenziali elementi generatori dell'esperienza emotiva. Nel testo si menziona, ad esempio, la perdita di una persona cara come causa di tristezza in molti contesti socioculturali occidentali in cui siano state condotte ricerche in questa direzione; un altro esempio emblematico è rappresentato dalla percezione del dolore fisico o psicologico in quanto meccanismi di generazione della paura (Ekman 2003: 184).

nella reazione generata dall'emozione; se, infatti, gli eventi da cui scaturisce un'emozione possono variare a seconda del contesto socioculturale entro il quale essi sono osservati, l'emozione da essi elicitata appare universalmente riconoscibile, perché riconducibile alla trasmissione di impulsi nervosi ai muscoli facciali (Ekman 1972: 222). Ciascuna emozione configura una diversa articolazione dell'espressione:

[a]n emotion elicited by some event, the nature of that event typically varying with culture, activates the facial affect program. This program links each primary emotion to a distinctive patterned set of neural impulses to the facial muscles. When anger is elicited, one set of muscular movements will be triggered; when fear is elicited, a different set of muscle movements will be triggered, etc. It is this program which we claim is constant for all human beings. What is universal in facial expressions of emotion is the particular set of facial muscular movements triggered when a given emotion is elicited (Ivi, 216).

L'identificazione delle mutazioni al livello dell'articolazione muscolare può essere realizzata sia attraverso strumenti generalmente impiegati nell'ambito della diagnostica, sia mediante il ricorso a tecniche messe a punto per elaborare la natura del segnale emotivo. A quest'ultima categoria appartiene il sistema "Facial Action Coding System" (FACS) elaborato da Ekman e Friesen e consistente nella rappresentazione delle espressioni facciali ottenute dall'elaborazione di una grande mole di dati raccolti a livello transculturale.

Le informazioni contenute nel sistema consentono di analizzare più di 7000 concretizzazioni delle espressioni facciali attraverso le quali è possibile identificare il tipo di emozione veicolata dalla mimica del volto di un soggetto (Ekman e Friesen 1976; 1978).

L'universalità dell'espressione delle emozioni sembra essere confermata da nuove ricerche condotte nell'ambito e mirate a mostrare come, sebbene in un secondo momento il filtro culturale possa subentrare modulando la natura dell'espressione facciale del soggetto, la prima manifestazione dell'emozione generata dallo stimolo prescinde gli schemi soggettivi che regolano l'adeguatezza della reazione rispetto alla circostanza⁴² (Ekman 1989; 2003; Hwang e Matsumoto 2015).

Al fine di disporre di una tassonomia delle espressioni facciali conferite dalla veicolazione di impulsi nervosi, si è scelto di rifarsi alla formulazione proposta in Ekman (1972). La griglia, di cui presentiamo una versione tradotta,

⁴² Si parla in proposito di *display rules*; alterazioni nella modulazione dell'espressione facciale realizzabili attraverso molteplici strategie. La definizione proposta da Ekman (2003: 21) è la seguente: "socially learned, often culturally different, rules about the management of expression, about who can show which emotion to whom and when they can do so". Ekman e Friesen (1969) identificano quattro possibili configurazioni: a) accentuare l'intensità espressiva dell'emozione, b) ridurre l'intensità espressiva dell'emozione, c) neutralizzare l'intensità espressiva dell'emozione, d) mascherare l'espressione relativa all'emozione con una nuova configurazione associata all'espressione di un'altra emozione.

associa a ciascuna delle sei emozioni primarie un complesso di modulazioni facciali:

	<i>Arcate sopraccigliare-Fronte</i>	<i>Occhi-palpebre</i>	<i>Parte inferiore del volto</i>
<i>Sorpresa</i>	Sopracciglia sollevate e ricurve; presenza di rughe orizzontali sulla fronte	Occhi sgranati/spalancati; sclera visibile al di sopra e talvolta al di sotto dell'iride. Pelle distesa all'altezza della palpebra superiore, meno distesa quella inferiore.	Bocca aperta (l'ampiezza dell'apertura può variare); labbra socchiusse.
<i>Paura</i>	Sopracciglia sollevate e aggrottate o sollevate e appiattite; presenza di piccole rughe verticali sulla fronte	Occhi aperti; tensione visibile al livello delle palpebre inferiori, più alte di quanto si osserva nell'espressione della sorpresa. Sclera potenzialmente visibile al di sopra, ma non al di sotto dell'iride. Sguardo severo	Commessure labiali ritratte, ma non dirette verso l'alto o verso il basso; labbra distese; bocca aperta o chiusa
<i>Rabbia</i>	Sopracciglia abbassate e rivolte verso l'interno, apparentemente protese in avanti; possibile comparsa di rughe verticali marcate e ricurve al centro della fronte	Sclera non visibile; palpebre superiori contratte e abbassate; palpebre inferiori contratte e sollevate che generano un inarcamento. Palpebre rigide e serrate	Labbra serrate o bocca aperta con le labbra sollevate e protese in avanti; possibile visibilità delle arcate dentali
<i>Disgusto</i>	Arco sopraccigliare rivolto verso il basso; possibile comparsa di piccole rughe verticali al livello della fronte e del naso; comparsa di rughe verticali od orizzontali all'altezza del ponte nasale e ai lati della radice nasale	Palpebre inferiori sollevate ma non irrigidite	Piega nasolabiale profonda e guance sollevate; bocca aperta con labbro superiore sollevato e labbro inferiore proteso in avanti o verso l'esterno, o bocca chiusa con labbro superiore spinto verso l'alto dall'azione del labbro inferiore. Possibile visibilità della lingua vicino alle labbra, o bocca chiusa con commessure labiali leggermente rivolte verso il basso
<i>Tristezza</i>	Sopracciglia aggrottate con angoli interni	Sguardo vitreo, con palpebre superiori e	Bocca aperta con labbra parzialmente distese e

	sollevati e angoli esterni abbassati o distesi, oppure sopracciglia abbassate al centro e lievemente sollevate all'altezza degli angoli interni. Comparsa di piccole rughe orizzontali o piccole rughe verticali poste al centro della fronte, o presenza di una protuberanza muscolare al centro della fronte	inferiori cadenti, o palpebre superiori tese e sollevate agli angoli interni, abbassate agli angoli esterni con o senza tensione all'altezza delle palpebre inferiori. Lo sguardo può essere rivolto verso il basso; possibile comparsa di lacrime	tremanti, o bocca chiusa con commessure labiali leggermente rivolte verso il basso
<i>Gioia</i>	Nessun elemento caratteristico al livello della fronte e dell'arcata sopraccigliare	Occhi distesi e dall'aspetto neutrale, oppure palpebre inferiori sollevate dall'attività muscolare della parte bassa del volto, che causa un restringimento degli occhi con rughe nella zona perioculare visibili tra l'angolo esterno degli occhi fino all'attaccatura dei capelli	Commessure labiali sollevate e ritratte; possibile presenza di piega nasolabiale profonda; possibile parziale apertura delle labbra, con potenziale visibilità delle arcate dentali

Tabella 2.

Tratti distintivi dell'espressione facciale nelle sei emozioni primarie (adattato da Ekman 1972: 251-252)

L'autore precisa che quanto rappresentato costituisca una estrema semplificazione dei tratti distintivi identificati nell'espressione delle sei emozioni primarie; dalla dissertazione emerge, altresì, che l'individuazione delle caratteristiche del linguaggio non verbale del soggetto possa derivare dalla combinazione di elementi pertinenti alla manifestazione di emozioni diverse, dato che conduce a ipotizzare la combinazione di stati emotivi diversi esperiti dall'individuo.

La modulazione assunta dal volto del soggetto non costituisce, tuttavia, l'unica risorsa funzionale all'identificazione dell'emozione; come affermato dallo stesso Ekman (1992: 192), informazioni rilevanti possono essere ricavate anche dai tratti prosodici veicolati dal tono di voce dell'individuo, così come dal complesso dei suoi gesti e del suo linguaggio del corpo.

La disponibilità di indicazioni relative all'espressione delle emozioni attraverso il volto del soggetto, unitamente all'universalità delle stesse, costituisce un elemento potenzialmente chiave di cui avvalersi nella conduzione di analisi filmiche utili alla redazione di testi AD. Disporre di tali strumenti, infatti, equivale a poter fare affidamento su uno strumento analitico utile

all'identificazione della condizione emotiva del personaggio nel prodotto filmico, laddove le inquadrature ne consentano la rilevazione di tratti specifici. Sebbene sia inevitabile presupporre una differenza tra un comune contesto situazionale in cui uno stimolo elicitava una specifica emozione nel soggetto e un caso di rappresentazione finzionale tipico della produzione cinematografica - in corrispondenza della quale l'interprete simula una specifica reazione - è possibile individuare alcuni elementi di continuità tra il comportamento stimolato da un evento e l'agire simulato attraverso l'adozione di un determinato stile attoriale. Il prossimo paragrafo mira a chiarire tale concetto.

I trigger emotivi

La definizione di Cabanac, dalla quale si è partiti per descrivere l'essenza dell'emozione, configura quest'ultima come un'attività mentale ad alta intensità e ad alto contenuto edonico (piacevole/molesto). Le dimostrazioni realizzate al fine di giungere a tale formulazione consentono di rilevare come l'innescamento di un'emozione rappresenti un processo multifattoriale dalla breve durata, in corrispondenza del quale si attivano molteplici meccanismi.

Lo studio delle componenti generative di un'emozione trova nelle "teorie dell'appraisal" una potenziale spiegazione degli elementi che operano in modo automatico o episodico nel processo di innescamento delle emozioni. Stando a tali teorie, un evento costituisce uno stimolo in grado di elicitare un'emozione solo laddove questo sia di qualche interesse per il soggetto che lo percepisce (Frijda 1986). L'attività cosciente che ne deriva consente, quindi, di effettuare una rapida valutazione delle circostanze ("appraisal"); l'intervento mediatore così innescato valuta la natura dell'evento attraverso filtri interpretativi propri dell'individuo, utili a riconoscere il carattere favorevole o avverso dell'esperienza.

La valutazione dello stimolo può a sua volta derivare da diverse procedure generative. La principale distinzione interessa gli stimoli osservabili dalla prospettiva "evoluzionistico-funzionalistica" e dalla prospettiva "cognitivistica" (Galati 2002); la prima categoria connette l'emozione al processo evolutivo, che trova la sua funzione principale nella missione adattiva dell'individuo all'ambiente in cui vive. In questi casi, la percezione dello stimolo non passa per la valutazione cognitiva, dacché la stessa esperienza appare fondata biologicamente e determina automatismi espressivi e comportamentali. Ekman (2003: 38) definisce tale forma di valutazione dello stimolo "*automatic appraising mechanisms*", un processo di valutazione di natura automatica che consente all'individuo di monitorare continuamente l'ambiente circostante, sviluppando la capacità di *percepire* il verificarsi di eventi potenzialmente rilevanti per la sua sopravvivenza o per il suo benessere.

La classificazione degli stimoli generati da una prospettiva "cognitivistica" presuppone, invece, che la considerazione degli eventi passi per il processamento mentale dell'informazione veicolata dagli stessi ai fini della generazione

dell'emozione. Attraverso la valutazione dello stimolo, il soggetto vi attribuisce proprietà che possono condurre a rendere l'emozione "un'attività mentale ad alta intensità e dalla consistente essenza edonica" (Cabanac 2002: 81, la traduzione è mia).

Sono molteplici le tipologie di valutazione dello stimolo menzionate nella tassonomia di Ekman (2003) che pertengono alla categoria cognitivista. La prima corrisponde alla classificazione cognitiva di cui il soggetto ha contezza: nel momento in cui si rileva uno stimolo, si innescano meccanismi riflessivi e valutativi mediante i quali si attribuiscono specifiche caratteristiche all'evento.

Un'altra modalità di innesco dell'emozione è rappresentata dall'evocazione di un evento passato, che apporta alta carica emotiva alla mente dell'individuo che la esperisce; in questi casi, il ricordo dello stimolo può essere realizzato in modo volontario dal soggetto, oppure tornare alla mente senza una particolare premeditazione. Indipendentemente dalle condizioni in cui lo stimolo è generato, esso può condurre a una nuova reazione di natura emotiva in grado di replicare la stessa emozione provocata dall'evento in passato, oppure di differenziarsene, assumendo le forme di un altro tipo di emozione.

Parallelamente al ricordo, anche l'immaginazione e la narrazione di eventi passati possono costituire "trigger" emotivi, gettando le basi per la valutazione di uno stimolo: attraverso l'immaginazione è possibile figurare scene o rappresentazioni che comportano certo impatto emotivo nel soggetto. La descrizione di momenti passati, strumento di cui ci si serve spesso anche in ambito analitico, è nota per la capacità di generare le stesse emozioni avvertite nel momento cui si fa riferimento.

L'empatia, intesa come la capacità di immedesimarsi nella condizione in cui versano altri soggetti, viene considerata da Ekman un ulteriore elemento da aggiungere alla lista dei fattori che contribuiscono a ingenerare un'emozione; la percezione di ciò che l'interlocutore sente, infatti, dà vita a una reazione emotiva. Il potenziale del fattore empatico risiede altresì nel fatto che esso non presuppone necessariamente che gli individui coinvolti siano legati da un vincolo interpersonale; è, infatti, possibile esperire una reazione empatica anche attraverso la visione o la lettura di descrizioni relative alla condizione emotiva in cui versa un altro soggetto, sia esso un personaggio reale o immaginario. Tale trigger giustifica l'insorgenza di reazioni emotive a seguito della visione di un film o della lettura di un libro.

Un altro elemento in grado di generare un'emozione appare più profondamente relazionato al complesso di norme e di schemi interpretativi acquisiti dal soggetto calato in una dimensione socioculturale specifica. Si tratta, in particolare, dei meccanismi di reazione che si attivano davanti all'inosservanza delle norme sociali. Il tipo di emozione suscitata può variare a seconda che la persona che viola tali norme sia lo stesso soggetto oppure un altro da sé, così come a seconda della regola o della convenzione che si infrange.

L'autore ravvisa un altro trigger emotivo nelle indicazioni che gli individui ricevono da altri interlocutori, in particolare persone che rivestono un ruolo importante nella loro vita, in riferimento alle circostanze cui reagire emotivamente. Un caso emblematico è rappresentato dall'educazione genitoriale, o dall'involontaria trasmissione delle paure proprie degli adulti ai più piccoli.

L'ultimo fenomeno considerato nella dissertazione è stato rilevato mediante la diretta esperienza dell'autore, in occasione di studi volti ad analizzare la composizione delle emozioni. Ekman identifica un elemento elicitante nella modulazione intenzionale della muscolatura facciale tipicamente associata all'espressione di alcune emozioni; la spiegazione del meccanismo è connessa alla narrazione degli eventi che hanno condotto Ekman e il collega Friesen a rilevare quanto inizialmente ipotizzato e successivamente confermato da evidenze scientifiche. L'autore dichiara, infatti, che durante lo svolgimento di attività mirate all'implementazione di un sistema per la misurazione dei movimenti facciali (concretizzatosi poi nel sistema *FACS*) eseguite insieme con il collega Wally Friesen, si sia provveduto a registrare i diversi tentativi di articolazione delle combinazioni espressive dei loro volti. La conduzione dello studio ha consentito agli studiosi di disporre di più di 10 000 diverse espressioni facciali e loro combinazioni, utili a identificare i muscoli prevalentemente coinvolti nell'espressione di ciascuna emozione. Si giunge alla conclusione che la riproduzione di specifiche espressioni conduca a esperire forti sensazioni emotive; tra esse, solo alcune possono essere inserite nel novero delle espressioni universali individuate transculturalmente.

Gli studi condotti da Ekman e altri collaboratori (1983; 1990; 1992) hanno poi consentito di verificare come l'intenzionale acquisizione delle espressioni facciali tipicamente associate a un'emozione alteri la fisiologia del soggetto agente, apportando cambiamenti nel suo sistema nervoso autonomo. La consultazione dei partecipanti che hanno preso parte alle procedure sperimentali ha, infatti, confermato che la modulazione delle espressioni tipiche delle emozioni universali è connessa ad alti livelli di empatia e di coinvolgimento (Ekman 2003: 53).

Si è scelto di avviarsi verso la conclusione della presente sezione soffermandosi brevemente sulla trattazione di alcune caratteristiche peculiari riscontrate nella consultazione dei dati relativi a uno degli studi menzionati in precedenza. L'analisi condotta nel 1990 da Levenson, Ekman e Friesen presenta, infatti, alcune peculiarità che sembra opportuno evidenziare in questa sede; lo studio è volto a verificare che la modulazione intenzionale delle espressioni facciali associate alle sei emozioni primarie solleciti l'attività del sistema nervoso autonomo dei soggetti. I risultati riportati sono ricavati dalla conduzione di quattro studi empirici, uno dei quali ha coinvolto anche un gruppo di attori. La motivazione connessa alla selezione degli interpreti in quanto partecipanti allo studio è riportata dagli stessi autori:

sixteen subjects were recruited from the San Francisco area. Twelve (6 males, 6 females) were actors recruited from the American Conservatory Theater; the remaining 4 (3 males, 1 female) were researchers who study emotional facial expressions. These specialized subject samples were used: (a) to minimize the likelihood that embarrassment would contaminate the target emotions, (b) to maximize the likelihood that subjects would be successful in following the instructions to contract certain facial muscles in the directed facial action task, and (c) to maximize the likelihood that subjects would be able to relive past experiences in which only a single target emotion was felt in the relived emotions task (Levenson *et al.* 1990: 365).

L'esplicitazione delle ragioni soggiacenti alla selezione dei partecipanti allo studio mette in evidenza come le competenze acquisite dagli attori, chiamati a fornire una rappresentazione verosimile di comportamenti e di circostanze, siano in grado di potenziare l'adozione delle espressioni facciali riconosciute come evidenza di reazioni emotive.

Sebbene apparentemente marginale, tale dato può costituire una valida considerazione ai fini dell'analisi del testo filmico, che affida all'espressività dei personaggi coinvolti la trasmissione di significati e di emozioni; la capacità di immedesimazione tradizionalmente riconosciuta agli attori si configura, quindi, come il risultato di un esercizio costante che dota gli interpreti della potenziata abilità di provare e generare empatia attraverso l'articolazione espressiva portata in scena.

La capacità di indurre reazioni emotive attraverso l'adozione dei movimenti facciali connessi alle sei emozioni primarie non costituisce l'unico punto di contatto tra l'espressione delle emozioni e la performance attoriale; un contributo relativo ai più efficaci metodi di induzione di stati emotivi in ambito sperimentale mostra come la riproduzione di dinamiche situazionali specifiche possa costituire un espediente utile a elicitar rabbia, sorpresa, paura e gioia (Siedlecka e Denson 2019).

I dati riportati in questa sede consentono di avanzare alcune riflessioni in merito alla relazione tra lo stile attoriale adottato dall'interprete (di cui si dirà più avanti) e l'espressione delle emozioni primarie; la simulazione della mimica facciale, unitamente alla componente vocale e alla gestualità dell'individuo si configurano come strumenti utili non solo a elicitar le emozioni primarie, ma anche a fornirne una rappresentazione riconoscibile allo spettatore. Allo stesso modo, come si è visto, l'empatia generata dai meccanismi narrativi tipici del film può stimolare l'insorgenza di emozioni anche nello spettatore che ne fruisce.

Tenendo in considerazione le principali tipologie di trigger di cui si è detto in questa sezione, sembra possibile ritenere che l'adozione di uno specifico stile attoriale, elemento fortemente votato all'esplicitazione di stati emotivi attraverso la consapevole mistione di linguaggio verbale e non verbale, attinga inevitabilmente al repertorio di informazioni reso disponibile dagli studi condotti nell'ambito delle emozioni. L'ambizione cui tende il mondo filmico è infatti,

nella gran parte dei casi, volta a riprodurre dinamiche ed effetti in cui lo spettatore possa immedesimarsi, per via dell'alto livello di verosimiglianza esistente tra quanto si osserva sullo schermo e quanto si vive nella quotidianità. La possibilità di ascrivere i movimenti facciali volontariamente acquisiti dai personaggi in specifici contesti situazionali all'esternazione di uno stato emotivo si ritiene, dunque, uno strumento utile ad approcciare l'opera filmica su base scientifica, esaminandone le proprietà in modo intersoggettivo⁴³.

Riassumendo brevemente quanto osservato nell'ambito dell'indagine sui meccanismi narrativi soggiacenti alla produzione filmica, si riportano di seguito le considerazioni salienti cui si farà riferimento anche nelle sezioni successive del presente lavoro:

- Nella gran parte dei casi, la produzione di un film presuppone l'esistenza di un progetto narrativo in grado di riprodurre un mondo entro il quale può evolvere una storia.
- La costruzione del mondo narrativo richiede di designare i meccanismi di interrelazione tra le diverse componenti chiamate a farne parte, nell'osservanza dei principi di efficacia e rappresentatività.

⁴³ L'approdo dei risultati prodotti dalla ricerca in campo psicologico e psicofisiologico alla produzione filmica e seriale trova una iconica rappresentazione nella serie statunitense "Lie to me" (Baum 2009-2011). Il protagonista della serie è Cal Lightman (Tim Roth), uno psicologo esperto in comunicazione non verbale, che mette le sue competenze a disposizione della giustizia. Le abilità del professionista gli consentono, infatti, di osservare le espressioni facciali e la gestualità di individui sospettati di aver commesso un crimine e di provarne l'innocenza o la colpevolezza. Lightman è in grado di identificare la natura involontaria dell'espressione dei suoi interlocutori attraverso l'analisi delle espressioni corporee, dei gesti e delle microespressioni assunte anche attraverso la conformazione automatica e temporanea dei muscoli del volto. Lo psicologo Paul Ekman, la cui produzione è stata spesso menzionata in questo lavoro di tesi, ha collaborato con l'equipe di produzione della serie in oggetto, offrendo altresì la sua consulenza in sede di stesura della sceneggiatura.

Il contributo apportato dalle rilevazioni di Ekman alla produzione della serie è oggetto di analisi di un volume speciale della rivista "Illuminazioni". Il numero tematico riporta interessanti analisi condotte in merito all'incidenza degli studi di Ekman sull'identificazione delle emozioni attraverso il linguaggio non verbale e la strutturazione delle specificità presentate nella serie e veicolate attraverso la competenza di Cal Lightman. I contributi riportati partono dalla considerazione delle rilevazioni scientifiche e la loro influenza nella costruzione della trama, per poi condurre la dissertazione relativa ai concetti di verità e menzogna su un piano filosofico e speculativo. Tale caratteristica rende le pubblicazioni riportate nel volume particolarmente interessanti; in questa sede ci limiteremo a citarne due, data l'aderenza tra la tematica presentata e i nostri obiettivi di ricerca.

Nell'articolo di Mazzeo (2011: 16-32), si mette in relazione l'influenza delle rilevazioni di Ekman in riferimento all'atto involontario (e quindi difficilmente controllabile) delle microespressioni facciali, e l'utilità di queste ai fini del riconoscimento dell'espressione della menzogna in "Lie to me". La dissertazione conferma, inoltre, la capacità degli attori di ricorrere all'articolazione delle espressioni facciali associate alle emozioni primarie, ai fini della riproduzione di certa verosimiglianza nella rappresentazione filmica. Gagliano (2011: 68-80) parte dall'elemento tematico della serie per tracciare una differenza semiotica e filosofica tra verità e menzogna, evidenziando come solo il ricorso a un sistema complesso e strutturabile come il linguaggio consenta all'individuo di mentire, mentre lo stesso è tradito dall'impossibilità di controllare le espressioni corporee e gestuali, potente veicolo delle emozioni cui Cal Lightman è abilissimo ad accedere e a comprendere. Dopo aver ribadito la contrapposizione tra il linguaggio verbale e il non verbale, l'autore riporta il focus sulla trattazione seriale: "l'abilità di Cal Lightman nel cogliere i segnali della menzogna, o della collera malcelata, oppure ancora dell'insicurezza del soggetto nel sostenere una determinata posizione, si rivela così arma preziosa nel risolvere tutti quei casi in cui le indagini tradizionali si ritroverebbero in un vicolo cieco ovvero, per converso, si concludono con l'incriminazione di qualcuno che, a un'ispezione più accurata, si rivelerà essere innocente" (2011: 69).

- Tra gli elementi generatori del mondo narrativo e dei conflitti che garantiscono l'esistenza di una storia, la motivazione del personaggio (o *psiche*) svolge un ruolo fondamentale, anche in termini di quantità di relazioni che essa stabilisce con il resto delle componenti.
- Il complesso concatenamento delle motivazioni che presiedono all'agire, degli eventi, della condizione emotiva e delle reazioni mostrate dal personaggio trovano una adeguata collocazione nelle definizioni scientifiche fornite nell'ambito dello studio delle emozioni.
- L'identificazione di mezzi espressivi universali connessi a un numero circoscritto di emozioni, unitamente alla individuazione di tratti comuni tra i principali meccanismi di induzione di stati emotivi e l'esercizio attoriale, conducono ad applicare le rilevazioni rese note nell'ambito della ricerca scientifica sulle emozioni all'analisi della loro espressione in ambito filmico, ai fini della valutazione della resa intersemiotica in audiodescrizione.

Come evidenziato in apertura, l'esistenza di un progetto narrativo rappresenta il primo passo nella strutturazione di un film; la fase di ideazione necessita, infatti, di essere tradotta in termini audiovisivi perché il prodotto possa dotarsi delle finalità espressive per cui è stato pensato. Nelle sezioni che seguono si passeranno in rassegna i principali strumenti messi a disposizione dal campo visivo e dal campo sonoro, in quanto canali necessari per la realizzazione di un lungometraggio.

2. Il campo visivo

La costruzione di un lungometraggio richiede l'intersezione di sistemi semiotici e di tecniche che interagiscono simultaneamente; l'intenzionalità narrativa soggiacente alla strutturazione di ciascuna scena consente di ricorrere a tali risorse, impiegandole in modo diverso a seconda della centralità che si voglia conferire a specifici aspetti della rappresentazione filmica.

L'organizzazione del campo visivo costituisce un elemento centrale nell'economia di un lungometraggio, dal momento che consente di adattare la rappresentazione multimodale alle diverse necessità narrative cui si vuole conferire priorità. In ambito filmico, l'approccio analitico richiede dunque che si consideri la complessità dell'organizzazione del sistema visivo, il cui risultato può dirsi derivante dalla commistione di almeno tre tecniche compositive, ravvisabili in operazioni di messa in scena, messa in quadro e messa in serie.

La prima tipologia fa riferimento agli elementi che caratterizzano il profilmico, da intendersi come "tutto quello che sta davanti alla cinepresa pronto per essere filmato: oggetti, volti, corpi, spazi interni ed esterni, prima della loro

elaborazione cinematografica”⁴⁴. Le operazioni di messa in scena coinvolgono la valutazione e la scelta delle proprietà di cui dotare l'inquadratura, ovvero l'unità minima a partire dalla quale si articola il lungometraggio. La messa in serie si riferisce, invece, alle modalità di combinazione delle diverse inquadrature e, a un livello globale, alle strategie di costruzione del tessuto filmico multimodale.

Le sezioni che seguono si soffermeranno sulla considerazione di ciascuna delle tecniche introdotte, introducendone gli elementi compositivi essenziali.

2.1. Messa in scena

Come si è avuto modo di osservare, tale componente del campo visivo concerne le proprietà attribuite agli elementi scelti per essere mostrati nel lungometraggio. Analogamente a quanto accade nelle altre tipologie narrative, la strutturazione di un'unità iconica nel film presuppone un lavoro di selezione degli elementi cui conferire priorità. È infatti a partire da tali fattori che si procede nella designazione delle caratteristiche di cui dotare le seguenti componenti: contesto spaziale o ambiente, luce e colore, costumi, make-up e performance attoriale (Bordwell *et al.* 2017; Rondolino e Tomasi 2018).

L'ambiente

La scelta dell'ambientazione spaziale non è mai casuale, poiché l'elemento contestuale può incidere nel conferimento di certo tipo di significazione. Indicativa è, in tal senso, la tripartizione proposta da Martin (1985) in merito alle diverse tipologie di simbolismo attribuite alla narrazione dello spazio, ravvisabili in: realista, impressionista o espressionista.

La caratterizzazione realista dello spazio rende l'ambientazione un elemento fine a sé stesso, poiché riproduce una realtà situazionale, sociale o storica definita.

La composizione impressionista attribuisce alla dimensione spaziale un valore psicologico o metaforico in grado di esternalizzare la condizione interna o lo stato d'animo dell'interprete. È il caso, ad esempio, della scelta di ricostruire spazi angusti e oppressivi per simboleggiare la pressione avvertita dai personaggi nella narrazione.

L'uso espressionista dello spazio differisce dalla rappresentazione impressionista per via della sua artificialità: se nella seconda il contesto spaziale si rende implicita metafora di uno specifico sentire, nel caso espressionista essa assume manifestamente le forme dell'artificio, poiché la sua ricostruzione deriva da necessità narrative fantascientifiche o non verosimili.

⁴⁴ https://www.treccani.it/enciclopedia/profilmico_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/.

La luce e il colore

Anche l'uso della luce nella strutturazione delle inquadrature può acquisire un valore simbolico, selettivo o evocativo di specifiche connotazioni.

Prima di approfondire le principali strategie di utilizzo di questo potente strumento di significazione, sembra opportuno fare riferimento alla distinzione tra luce intradiegetica e luce extradiegetica (Rondolino e Tomasi 2018: 82-83). La prima si riferisce al complesso di fonti di luce che fanno parte dell'ambientazione (si pensi, ad esempio, alla presenza di candele o lampade utilizzate come oggetti di scena); le luci extradiegetiche, invece, sono generate dall'applicazione di tecniche e strumenti funzionali a dotare l'immagine di caratteristiche specifiche.

La considerazione della luce in ambito filmico richiede che si contemplino i seguenti parametri: qualità, direzione, sorgente e colore.

Per quanto concerne la qualità della luce, tale specifica consente di scegliere tra illuminazione contrastata e illuminazione diffusa per regolare il gioco di luci e ombre mediante cui si rappresenta un oggetto o un soggetto. Mentre la prima tende ad accentuare le zone di luce e ombra, rafforzando il contrasto esistente tra di esse nella messa a fuoco del soggetto, l'illuminazione diffusa dota l'immagine di aspetti più omogenei e meno marcati. Nella produzione filmica si tende a ricorrere a tecniche di illuminazione contrastata per enfatizzare alcune componenti dell'immagine, o per conferire allo spazio o alla circostanza situazionale particolare intensità drammatica (Rondolino e Tomasi 2018: 83).

A seconda dell'intenzione narrativa soggiacente alla rappresentazione, la direzione della luce può essere orientata su più fronti: la luce frontale tende a eliminare le ombre, la luce laterale delinea i tratti del viso del soggetto e il controllo ne esalta i contorni della figura, creando un contrasto marcato con lo sfondo entro cui è rappresentata.

È altresì possibile menzionare la luce dal basso, utilizzata per conferire all'immagine specifici effetti drammatici, e la luce dall'alto, usata sia per fini estetici, sia per ragioni di espressione narrativa.

Oltre alla direzione e alla qualità della luce, un aspetto rilevante è rappresentato dalla sorgente della stessa; il sistema di organizzazione della luce è generalmente imperniato attorno a tre elementi, da combinare nella strutturazione di ogni inquadratura: *key light*, *fill light* e *back light*.

La *key light* è generalmente collocata di fronte al soggetto, ed è utilizzata per orientare il focus sullo stesso. La *fill light*, posta lateralmente, ne scolpisce i lineamenti; la *back light*, infine, viene posizionata alle spalle del soggetto per conferirgli rilievo.

Strettamente connessa all'utilizzo della luce è la scelta del colore di cui dotare le inquadrature, elemento essenziale nel conferimento di intensità espressiva e di significazione nel campo visivo.

A un livello generale, è possibile individuare una tassonomia delle funzioni relative all'uso del colore nell'inquadratura. Rondolino e Tomasi (2018: 86) dichiarano quanto segue:

Si possono così distinguere diverse tendenze nell'uso del colore: quella realistica contrapposta a quella immaginaria, quella decorativa-estetizzante in contrasto con quella espressivo-psicologica – anche se come sempre i confini fra l'una o l'altra delle possibilità qui disegnate sono molto più labili nella realtà di quanto non lo siano nella teoria.

Sebbene le motivazioni soggiacenti alla scelta delle proprietà di cui dotare l'illuminazione nel prodotto filmico possano essere ricondotte a specifiche esigenze narrative, appare necessario ribadire che, in alcuni casi, le risorse impiegate sono il risultato di preferenze arbitrarie, talvolta valevoli solo per il lungometraggio a cui sono applicate (Ivi, 87-88).

Lo stile attoriale, i costumi e il make-up

Fatta eccezione per specifici generi e particolari necessità narrative, la figura umana costituisce uno degli elementi centrali nella rappresentazione filmica. La presenza di interpreti che popolano il mondo narrativo garantendo lo sviluppo della trama e il conferimento di certo significato all'opera è, infatti, modulata dall'intervento di diverse componenti tecniche e narrative.

Lo stile attoriale di un interprete deriva da una mistione di peculiarità legate alla sua fisicità, alla gestualità e all'espressività del suo volto; a tali elementi si aggiungono specificità prosodiche, rappresentate anche dalle proprietà e dalla modulazione della sua voce.

Le molteplici forme che lo stile di un interprete può acquisire dipendono, in prima istanza, dalla funzione rappresentativa affidata al ruolo impersonato; si distingue, in tal senso, tra ruoli realistici o simbolici. Un ruolo realistico richiede che si riproducano le caratteristiche proprie di un individuo realmente esistito, di cui si vogliono narrare le gesta o la vita. Nel caso in cui si tratti di un'interpretazione simbolica, attraverso l'attore si rappresentano proprietà utili all'identificazione di un personaggio che mostra certa appartenenza storica o sociale, la cui presenza favorisce una categorizzazione stereotipica.

I diversi tipi di inquadrature cui è possibile ricorrere per stabilire un rapporto di maggiore o minore prossimità tra personaggio e spettatori richiedono, inoltre, che l'espressività dell'interprete si moduli all'espedito tecnico: nel caso in cui si ricorra a inquadrature che pongono distanze considerevoli tra spettatore e attore, quest'ultimo dovrà recitare conferendo priorità alla sua gestualità o ai suoi movimenti; laddove si opti per inquadrature in primo piano, il focus dovrà essere orientato verso la modulazione delle espressioni del volto in quanto principale veicolo di significazione espressiva (Bordwell *et al.* 2017: 131-140).

L'attitudine mostrata dal personaggio nel corso della narrazione costituisce parte della sua caratterizzazione; un ruolo centrale è svolto, altresì, dalla sua designazione fisica, di cui costumi e make-up rappresentano componenti imprescindibili.

La scelta dell'abbigliamento nelle diverse fasi della narrazione può rispondere a più necessità narrative; il costume dell'attore può, infatti, essere casuale oppure può fungere da utile indizio per segnalarne la provenienza sociale e le inclinazioni morali, incrementando gli elementi di contrasto nei casi in cui la narrazione miri a presentare personalità opposte (Rondolino e Tomasi 2018: 111; Bordwell *et al.* 2017: 119-120).

Per quanto concerne il make-up, è infine possibile menzionarne diverse strategie connesse all'uso. L'applicazione di cosmetici è, infatti, generalmente legata a due motivazioni: la prima prevede l'uso del trucco per accentuare in modo naturale alcuni aspetti del volto funzionali a esaltarne le necessità espressive, ottimizzandone la rappresentazione anche alla luce delle tecniche di fotografia impiegate; l'applicazione del make-up si definisce, invece, "artificiale" nei casi in cui essa sia legata a caratterizzare i personaggi attraverso effetti speciali, dotandoli di un'apparenza fisica in linea con la dimensione fantastica entro cui è talvolta ambientata la narrazione filmica.

2.2. Messa in quadro

Le operazioni di selezione attivate nell'ambito della messa in quadro pertengono alla caratterizzazione degli aspetti che definiscono la fotografia, intesa come il risultato di attività volte a dotare le immagini di dinamismo attraverso la scelta delle tonalità, della velocità di movimento e dell'acquisizione di specifiche prospettive da cui rappresentare il profilmico.

Nelle sezioni che seguono, si introdurranno gli elementi salienti da cui è costituita la messa in quadro. Si menzioneranno, quindi, le proprietà relative alle seguenti componenti: tipi di inquadratura e distanza tra spettatore e personaggio, significati associati all'angolazione, spazio in campo e spazio fuori campo e principali movimenti di macchina.

I tipi di inquadratura

Si è avuto modo di osservare come la scelta di mostrare lo spazio allo spettatore presupponga certo tipo di selezione, inerente anche alla distanza che si sceglie di interporre tra il pubblico e l'oggetto o il soggetto rappresentato:

Quando si parla di «scala dei piani» si intende la diversa possibilità di ogni inquadratura di rappresentare un elemento profilmico da una maggiore o minore distanza. Si dovrebbe in realtà parlare di «impressione di distanza» in quanto non è solo la posizione della macchina da presa ma anche la lunghezza focale dell'obiettivo prescelto che può determinare una rappresentazione più ravvicinata

o distanziata. È evidente che maggiore è la distanza, maggiore è anche l'ampiezza del campo inquadrato. La scala dei piani parte da inquadrature più ampie e distanziate per arrivare a piani più ristretti e ravvicinati (Rondolino e Tomasi 2018: 115).

Si è scelto di avvalersi della terminologia impiegata dagli autori menzionati per fare riferimento alle principali tipologie di piani cui è possibile fare ricorso. Nella dissertazione, il “campo lunghissimo” (Fig. 1) è costituito da un'inquadratura mediante la quale lo spazio rappresentato è particolarmente esteso. Inquadrature di questo tipo vengono utilizzate prevalentemente per fornire una descrizione dell'ambientazione spaziale, in cui la figura umana occupa una ridotta porzione del profilmico.

La raffigurazione degli individui nell'immagine acquisisce un maggiore rilievo nel “campo lungo” (Fig. 2), nel quale tuttavia lo spazio rimane l'elemento cui si conferisce priorità. Si tende ad adottare questo tipo di inquadratura nelle circostanze in cui la raffigurazione dell'ambiente è associata alla necessità di mostrare allo spettatore l'evoluzione della narrazione.

Il “campo medio” (Fig. 3) dedica alla rappresentazione dell'interprete un terzo o metà dello spazio mostrato nel profilmico, facendo sì che la figura umana possa essere rilevata a distanza minore, se comparata con quella interposta dalle inquadrature introdotte precedentemente.

Il personaggio acquisisce maggiore rilevanza nelle inquadrature a “figura intera” (Fig. 4), in cui la fisicità degli interpreti viene rappresentata nella sua interezza e occupa circa i due terzi della verticale dell'intera inquadratura.

Le restanti tipologie di inquadratura conferiscono enfasi alla rappresentazione della figura umana. Tra queste, il “piano americano” (Fig. 5) raffigura l'interprete dalle ginocchia in su, la “mezza figura” (Fig. 6) lo ritrae dalla vita in su, il “mezzo primo piano” (Fig. 7) e il “primo piano” (Fig. 8) riprendono il personaggio rispettivamente dal petto in su e dalle spalle in su; il “primissimo piano” (Fig. 9), infine, ne mostra solo il volto.

Due inquadrature particolarmente selettive sono il “particolare” e il “dettaglio” (Fig. 10 e 11): il primo raffigura solo una parte del volto del personaggio o del suo corpo; il dettaglio, invece, rappresenta un oggetto da distanza ravvicinata.

La scelta dell'inquadratura che maggiormente si confà alle esigenze narrative costituisce un espediente utile ad aumentare o ridurre la distanza tra lo spettatore e il personaggio, assecondando le esigenze narrative nella scena. Tra le tipologie di piani cui si è fatto menzione, il primo piano si caratterizza per la capacità di apportare alla narrazione aspetti connotativi particolari. La tendenza a mettere in evidenza il volto dell'interprete si lega, infatti, a doppio filo alla componente emozionale: se, da un lato, si sceglie di rappresentare l'espressività del volto del soggetto per guidare l'attenzione dello spettatore verso la sua condizione emotiva o il suo stato d'animo, dall'altro la ridotta distanza tra

spettatore e attore sembra sollecitare una risposta da parte del primo, generata dalla componente empatica:

il primo piano celebra un incontro tra l'”energia nervosa” dell'autore e il “respiro” degli spettatori e coincide con il crollo definitivo di ogni mediazione linguistica e di ogni strutturazione linguistica del pensiero. Il risultato è un rafforzamento dell'emozione dello spettatore: il primo piano crea una «impressione di prossimità» [...] che «agisce sull'emozione, e più che confermarla la trasforma», nel senso che non si limita a ingigantirne l'effetto ma a produrre una più intensa (rafforzata, moltiplicata, ingigantita) reazione nello spettatore. Il primo piano si ammanta così di un tono *emozionale* tutto sommato indipendente dai contenuti a cui si applica, un tono che coincide, nel sistema di Epstein, con *l'inquietudine*, del tutto in armonia con l'attitudine rivelatrice caratteristica del dispositivo cinematografico. Il primo piano si candida per questo a essere «l'anima del cinema»: ne amplifica le *virtù* e si impone come figura chiave per un'interpretazione più generale del potere, anche e soprattutto emozionale, associato al linguaggio cinematografico; il cinema ha il potere di amplificare l'emozione, il primo piano di scatenare tale potere e, correlativamente, il piacere dello spettacolo cinematografico. Che risiede proprio nei sentimenti, l'unica cosa *che resta* (Malavasi 2009: 50).

Quanto riportato consente di avanzare riflessioni sull'incidenza esercitata dalla scelta delle inquadrature nel conferimento di priorità narrative nelle varie fasi del lungometraggio.

Un ulteriore espediente utilizzato per condurre l'attenzione dello spettatore verso specifici elementi del profilmico è costituito dalla regolazione della “profondità di campo”, definita come “la distanza tra il punto più vicino e il punto più lontano (rispetto all'apparecchio da ripresa) della scena inquadrata che appaiono nitidi sul piano focale e quindi sulla pellicola”⁴⁵.

La modulazione della profondità di campo consente di scegliere tra la messa a fuoco dell'intera inquadratura, rendendone nitido ogni strato, o di selezionare gli elementi da mettere a fuoco, sfocandone alcune parti. Il ricorso alla nitida rappresentazione di tutti i livelli dell'inquadratura si definisce “deep focus”; nei casi in cui prevalga la necessità di guidare l'attenzione dello spettatore verso specifici elementi profilmici inibendone la percezione di altri, si opta per la tecnica del “selective focus” (Bordwell *et al.* 2017: 173).

⁴⁵https://www.treccani.it/enciclopedia/profondita-di-campo_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/#:~:text=La%20p.,focale%20e%20quindi%20sulla%20pellicola.



Figura 1. Campo lunghissimo



Figura 2. Campo lungo



Figura 3. Campo medio



Figura 4. Figura intera



Figura 5. Piano americano



Figura 6. Mezza figura



Figura 7. Mezzo primo piano



Figura 8. Primo piano



Figura 9. Primitissimo piano



Figura 10. Particolare



Figura 11. Dettaglio

Le angolazioni

La strutturazione di un'inquadratura non si limita a instaurare una certa distanza in rapporto al soggetto ripreso, ma richiede di eseguire scelte in termini di angolazione, di inclinazione e di altezza cui la macchina da presa deve essere posta per raffigurare il profilmico. L'angolazione modifica la prospettiva a partire dalla quale si ricostruisce l'immagine: essa può essere orientata dall'alto, dal basso, da sinistra o da destra e obliquamente; l'inclinazione può essere obliqua verso destra o verso sinistra, mentre la macchina da presa può essere posizionata a un'altezza superiore o inferiore rispetto alla posizione canonica che la vede collocata di fronte al soggetto.

La considerazione dell'angolazione della macchina da presa è spesso associata a forme di significazione stereotipiche, secondo le quali l'angolazione dal basso tenderebbe a conferire potere al soggetto rappresentato, mostrandone la posizione di vantaggio nelle circostanze narrate; il ricorso ad angolazione dall'alto, invece, potrebbe ascrivere alla volontà di enfatizzare la condizione di svantaggio e di debolezza del personaggio mostrato attraverso tale espediente.

Sebbene tale associazione sia considerata valida dall'esecuzione di analisi critiche condotte su un numero apprezzabile di lungometraggi (Rondolino e Tomasi 2018: 128-132), si osserva certa unanimità nel sostenere che non sia possibile ridurre le molteplici forme espressive veicolate mediante l'adozione di tali strategie compositive al binomio menzionato. L'identificazione dell'intenzionalità soggiacente all'uso dell'angolazione, dell'altezza e

dell'inclinazione è resa possibile solo dalla considerazione della natura narrativa del lungometraggio in cui tali tecniche sono impiegate.

La violazione delle condizioni canoniche che regolano la composizione di un'inquadratura, ravvisabili nella raffigurazione centrata del soggetto, in posizione frontale e a una distanza media dalla macchina da presa, può essere applicata per diversi fini narrativi. Emerge, in primo luogo, la possibilità di far sì che lo spettatore acquisisca il punto di vista del personaggio, elemento concretizzato soprattutto da inquadrature "soggettive"; in alcuni casi, la ripetizione dei medesimi espedienti narrativi nella strutturazione di un'inquadratura può condurre a individuare un *leitmotiv* insito alla storia rappresentata. La scelta di ricorrere a inquadrature dalle caratteristiche inusuali può, inoltre, essere ricondotta alla volontà di guidare l'attenzione dello spettatore verso particolari elementi del profilmico cui si ritiene opportuno conferire priorità (Bordwell *et al.* 2017: 191-192).

Lo spazio in campo e lo spazio fuori campo

La strutturazione di un'inquadratura determina la selezione di certa porzione di spazio da includere nei limiti della cornice, escludendo inevitabilmente quanto non rientra nella raffigurazione. Il complesso degli elementi riportati nelle inquadrature costituisce la parte di spazio definita "in campo", mentre ciò che non vi pertiene è identificato come spazio "fuori campo".

La relazione tra spazio in campo e spazio fuori campo muta continuamente, dal momento che l'attivazione di movimenti di macchina specifici può mostrare un ribaltamento nella rappresentazione, lasciando osservare quanto era precedentemente rimasto fuori dal profilmico.

La consultazione del manuale di Rondolino e Tomasi consente di individuare diverse modalità di instaurazione di rapporti di alternanza tra lo spazio in campo e lo spazio fuori campo.

Un primo espediente è ravvisabile nella scelta, tipicamente teatrale, di dar vita a entrate e uscite fuoricampo; in questo caso, è il personaggio a muoversi all'interno e all'esterno dell'inquadratura, determinando di volta in volta la sua presenza o il suo allontanamento.

Un altro elemento cui è possibile ricorrere per porre in evidenza lo spazio fuori campo è costituito dall'uso dello sguardo del personaggio come risorsa tecnica da adoperare nell'espletamento di molteplici finalità narrative. Attraverso lo stile attoriale dell'interprete è, infatti, possibile segnalare allo spettatore la presenza di qualcosa che è al di fuori dello spazio di raffigurazione dell'inquadratura; verso questo qualcosa il personaggio può volgere il suo sguardo, stimolando la formulazione di inferenze relative a quanto non è visibile al pubblico, dacché non è parte del profilmico.

Una terza possibilità prevede l'integrazione di risorse appartenenti al campo sonoro. In questo caso, si tende a utilizzare un elemento sonoro diegetico

di cui non è possibile rilevare la fonte; la percezione dell'elemento in questione e l'impossibilità di osservarne la provenienza contribuisce, quindi, a innescare nello spettatore una progressiva interazione tra il “*non vedere/non sapere e voler vedere/voler sapere*” inevitabilmente indotto dalla presenza dello spazio fuori campo (Rondolino e Tomasi 2018: 134, il corsivo è mio).

L'ultima tecnica menzionata in riferimento alle modalità di articolazione dello spazio in campo e del fuori campo si riferisce alla scelta di rappresentare solo parte del corpo del personaggio. In tal senso, appare possibile tracciare una distinzione tra le inquadrature che consentono di riconoscere il personaggio, includendone anche il volto, e forme rappresentative che lo occultano.

Anche in questo caso, la selezione dello spazio cui conferire enfasi nella narrazione cinematografica sottintende specifiche intenzionalità espressive, formulate per sortire effetti specifici nella ricezione del prodotto multimodale.

I movimenti di macchina

La composizione di un'inquadratura non si concretizza solo attraverso la regolazione dei parametri di angolazione, altezza, inclinazione o distanza dal soggetto rappresentato; essa può dotarsi di certo dinamismo mediante l'acquisizione di caratteristiche che la rendono dinamica o statica. Ciò che determina l'attribuzione dell'una o dell'altra proprietà è l'attivazione dei movimenti di macchina; attraverso di essi, infatti, la macchina da presa esegue spostamenti che acquisiscono caratteristiche diverse a seconda delle modalità e della porzione di spazio che si intende rappresentare. Si procede brevemente a indicare le proprietà di alcune delle principali strategie messe in atto per conferire dinamismo alle inquadrature: la panoramica, la carrellata, i movimenti “travelling” e quelli ottenuti mediante la “macchina a mano” o “a spalla” (Rondolino e Tomasi 2018: 161-163).

Il primo movimento di macchina di cui si dirà è rappresentato dalla “panoramica”: il ricorso a tale espediente consente di realizzare una rappresentazione estesa del profilmico, facendo ruotare la macchina da presa su un'asse. Questa tecnica è in grado di rappresentare l'immagine con una rotazione fino a 360°, in grado di instaurare una connotazione fortemente soggettiva.

Condizioni di realizzazione diverse sono poste in essere dall'impiego della “carrellata”: la macchina da presa si muove nello spazio, scorrendo su binari o su un veicolo a pneumatici. Vi sono molteplici modalità in cui il movimento di macchina si attiva nella rappresentazione del profilmico: il carrello laterale raffigura parallelamente il soggetto riprendendolo di profilo; il carrello a precedere lo inquadra frontalmente, mentre il carrello a seguire raffigura il soggetto di spalle.

I movimenti di macchina classificati come “travelling” consentono di muovere la macchina da presa verso l'alto e verso il basso, oltre che verso sinistra e verso destra. Il ricorso alle tecniche rese possibili da apparecchiature dedicate

consente di conferire particolare dinamismo all'inquadratura, mantenendo ottimale la qualità della rappresentazione e la nitidezza dell'immagine.

L'ultimo elemento di cui si fa menzione è rappresentato dal complesso dei movimenti ottenuti mediante la "macchina a spalla": in questi casi, la macchina da presa è tenuta in mano dall'operatore o posta sulle sue spalle. Le procedure di uso soggiacenti a tali movimenti privano l'immagine della stabilità tipica delle modalità precedentemente osservate; per tale ragione, il ricorso a questo espediente tecnico è oggi limitato ai casi in cui si voglia intenzionalmente dotare il campo visivo di irregolarità nella rappresentazione, al fine di conferire certo livello di soggettività alla narrazione.

Sulla base della relazione che instaurano con il profilmico, i movimenti di macchina possono dirsi "liberi" o "subordinati". Nel primo caso, la macchina da presa si muove autonomamente nello spazio, rappresentando il profilmico nelle sue diverse componenti; i movimenti subordinati, invece, seguono un soggetto o un oggetto segnalandone la centralità.

2.3. *Messa in serie*

Dopo aver dato vita al complesso delle inquadrature che faranno parte del lungometraggio, tecnici esperti si occupano di intessere la trama del film, ricorrendo alle operazioni di montaggio. La fase di postproduzione consente di modificare ulteriormente l'essenza delle componenti del prodotto audiovisivo, alterando l'ordine cronologico e spaziale per rispondere a specifiche esigenze narrative.

Rondolino e Tomasi propongono una definizione esaustiva della tecnica di montaggio, mettendone in risalto l'imprescindibilità ai fini della costruzione dei significati del lungometraggio:

[t]ecnicamente il *montaggio* è quell'operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva. Per lo spettatore quest'operazione si traduce in quello che possiamo definire *l'effetto montaggio*, ovvero il passaggio da un'immagine A a un'immagine B. Il montaggio è così, innanzitutto, un mettere in relazione (funzione connettiva) due o più elementi fra loro; relazione che può darsi tanto sul piano diegetico (il personaggio dell'inquadratura A e quello dell'inquadratura B), che su quello discorsivo (l'angolazione dall'alto in A e quella dal basso in B), che, infine, su quello diegetico-discorsivo (il personaggio ripreso dal basso in A e quello dall'alto in B). Unire fra loro due inquadrature è dunque qualcosa di molto di più di una semplice operazione tecnica: è dar vita a un rapporto fra immagini sulla base di un progetto narrativo, semantico e/o estetico (Rondolino e Tomasi 2018: 190).

Le operazioni di montaggio non sono dunque da intendersi solo in relazione alla necessità di imbastire il prodotto filmico, ma si configurano come utili strumenti alla veicolazione di intenzionalità narrative ed espressive. In quanto parte delle

attività funzionali alla messa in serie, nel paragrafo che segue si presenterà una visione d'insieme delle principali tipologie di montaggio.

I tipi di montaggio

Come anticipato, in questa sezione si riporta una disamina delle diverse tipologie di montaggio cui si può ricorrere per rispondere a specifici disegni comunicativi. Anche in questo caso, si è scelto di attenersi alle denominazioni e alla tassonomia proposti in Rondolino e Tomasi (2018):

- Flashback e flashforward: designano, rispettivamente, la possibilità di interporre eventi passati o non ancora verificatisi nella narrazione. L'alterazione della continuità temporale può essere realizzata sia attraverso l'inserimento di inquadrature raffiguranti eventi o circostanze passate, sia mediante l'intervento del narratore o del personaggio.
- Montaggio ellittico: attraverso tale espediente si sceglie di omettere una porzione di narrazione relativa a eventi rilevanti ai fini della fruizione del lungometraggio. Così, la percezione dell'ellissi temporale realizzata attraverso l'eliminazione di parte della storia accresce la curiosità dello spettatore, favorendone la collaborazione interpretativa.
- Montaggio alternato: si opta per la messa in relazione di inquadrature di due o più eventi che si verificano in luoghi diversi, generalmente in forma simultanea. L'ubiquità garantita dalla presenza della macchina da presa nei diversi spazi in cui le azioni si sviluppano consente di avere contezza di più informazioni di quante non ne siano in possesso i personaggi protagonisti delle singole inquadrature.

Oltre alle tecniche di montaggio che consentono di apportare modifiche all'ordine spaziale e temporale, vi sono modalità che alterano il rapporto tra le inquadrature, aspirando a finalità narrative, di significazione, formali od oppostive del principio di continuità. Tali espedienti consistono, rispettivamente, nelle tecniche di montaggio narrativo, connotativo, formale e discontinuo.

- Montaggio narrativo e *découpage* classico: prevalentemente utilizzato nella produzione filmica hollywoodiana, tale tipo di montaggio mira a rendere impercettibile la transizione tra le diverse inquadrature, così da conferire alla narrazione caratteristiche di naturalezza e realismo. In questa prospettiva, la scelta del filo con cui intessere le diverse inquadrature appare fortemente vincolata alle necessità narrative del lungometraggio; l'obiettivo principale è rendere con chiarezza le dinamiche che consentono l'evoluzione della narrazione. Al fine di mantenere continuità e coerenza nella prosecuzione degli eventi, è possibile ricorrere all'adozione di diversi espedienti che

apportano naturalezza alla transizione tra scene; fanno parte di questa categoria le diverse concretizzazioni del “raccordo”, suddivisibili in:

a) Raccordo di sguardo: nei casi in cui l'inquadratura mostra il personaggio intento a guardare lo spazio fuori campo, l'inserimento dell'immagine successiva è volto a esplicitare l'oggetto o il soggetto osservato dall'interprete;

b) Raccordo sul movimento: una prima inquadratura mostra un'azione svolta dal personaggio, ma si conclude in quella successiva;

c) Raccordo sull'asse: un'azione è rappresentata in due inquadrature diverse, la seconda delle quali rappresenta lo spazio da una distanza più o meno ravvicinata rispetto al soggetto agente;

d) Raccordo sonoro: la transizione tra due inquadrature è anticipata mediante una battuta di dialogo, rumori o suoni pertinenti alla seconda. Tale espediente rende più marcato il vincolo tra le inquadrature connesse attraverso esso.

- Montaggio connotativo: la tecnica in esame si basa sulle rilevazioni del regista sovietico Èjzenštejn, noto per aver scardinato i principi classici dominanti nel cinema. Le caratteristiche distintive di tale forma di montaggio sono rappresentate, infatti, dal rifiuto della continuità garantita dalle forme tradizionali (principalmente, il montaggio narrativo), a favore della creazione di un rapporto oppositivo o parodico tra inquadrature apparentemente non legate da vincoli logici o consequenziali. Contrariamente a quanto rilevato nel caso del montaggio narrativo, questa tecnica non predilige la chiarezza narrativa, ma appare istituita dalla necessità di legare le immagini in un rapporto simbolico e metaforico. L'esigenza espressiva prevale, quindi, su quella descrittiva: “[a]nche qui si tratta di andare al di là della semplice rappresentazione per entrare nella sfera dell'interpretazione: il rapporto fra suono e immagine non deve limitarsi alla riproduzione del reale ma deve darcene il senso” (Rondolino e Tomasi 2018: 226).
- Montaggio formale: fornisce priorità alla funzione estetica del montaggio. Le inquadrature vengono messe in relazione esaltandone l'armonia dimensionale; un esempio di montaggio di questo tipo è rappresentato, infatti, dall'accostamento per analogie formali, attraverso cui elementi profilmici dotati di dimensioni e forme simili vengono introdotti consecutivamente.
- Montaggio discontinuo: si caratterizza per la violazione dei sistemi di continuità instaurati dalle più tradizionali forme di montaggio. Uno di essi è il rifiuto del sistema a 180°, utilizzato per riprodurre coerenza visiva nella rappresentazione di due personaggi che dialogano. La rottura di tale schema comporta che lo spettatore assista continuamente al cambiamento della posizione dei personaggi sullo schermo, rovesciata in corrispondenza di ogni inquadratura che li mostri. Un'altra forma di montaggio discontinuo è rappresentata dalla tecnica del “falso raccordo” o del “montaggio a salti”. Essa

può concretizzarsi attraverso due specifiche modalità: la prima consiste nell'affiancare inquadrature tanto simili da rendere immotivata la transizione dall'una all'altra; una seconda tipologia corrisponde, invece, alla raffigurazione del personaggio in posizioni nettamente differenti, il cui cambiamento non è segnalato da alcuna transizione ma è prodotto in modo repentino.

La considerazione delle molteplici forme attribuibili al rapporto tra le inquadrature e tra le scene che compongono un lungometraggio consente di avanzare riflessioni in merito alle possibilità messe a disposizione dal mezzo cinematografico per conferire priorità e significato al prodotto multimodale in esame. Si è osservato, infatti, che il linguaggio cinematografico si articola in più livelli, ciascuno dei quali è ulteriormente scomponibile in unità minime.

La complessità dei processi di produzione e di strutturazione di un prodotto filmico è segnalata, quindi, anche dall'accurata e mai accidentale selezione degli elementi da includere come parte profilmica e delle dinamiche volte a regolarne la rilevanza e l'interazione con le componenti della circostanza narrata.

L'eterogeneità degli strumenti a disposizione trova nel processo analitico la possibilità di associare all'uso dei più comuni espedienti tecnici alcune intenzioni di significazione; l'individuazione degli stessi consente di procedere nell'analisi del prodotto filmico avendo contezza delle intenzionalità comunicative soggiacenti al progetto di creazione.

Risulta, tuttavia, necessario sostenere che, al pari di qualunque forma testuale, ciascun lungometraggio può attingere all'inesauribile codice del linguaggio sviluppando un'autonomia compositiva che la distanzia dagli usi convenzionalmente associati allo stesso.

3. Il campo sonoro

Nelle sezioni precedenti si è avuto modo di osservare come un prodotto filmico nasca a partire da un progetto narrativo che ne determina i tratti tematici e ne specifica la concretizzazione attraverso la prefigurazione di eventi e di circostanze, così come di personaggi che vi prendono parte e che apportano un contributo fondamentale all'evoluzione della narrazione.

Il passaggio da un progetto narrativo alla strutturazione di un testo audiovisivo consente di usufruire delle molteplici alternative messe a disposizione dal mezzo cinematografico per selezionare i contenuti e conferirvi certa espressività. Si è osservato come l'implementazione dell'immagine attraverso l'organizzazione dell'inquadratura e del rapporto inter e intrasequenziale costituiscano validi strumenti espressivi.

Fin dalle prime fasi della sua storia, tuttavia, il mondo della produzione cinematografica ha avvertito certa incompletezza nell'affidare al solo visivo l'esclusività di cui ha goduto fino agli anni Venti, quando si è fatta imprescindibile

l'associazione tra il visivo e la componente sonora nella produzione segnica. L'inserimento della componente sonora si configura come un processo lento e graduale, che ha acquisito forme diverse nel corso di quell'evoluzione che conduce oggi ad attribuire la competenza filmica al campo dell'"audio-visivo".

Prima di menzionare le principali funzioni attribuite al suono nella produzione filmica, analizzando la natura delle relazioni che esso intesse con l'elemento visivo, è opportuno specificare che, ove non altrimenti segnalato, i riferimenti al suono avanzati in questa sezione sono da intendersi relativamente alle tre unità espressive dello stesso: musica, parole e rumori⁴⁶.

3.1. Le funzioni del suono

Analogamente a quanto osservato in sede di introduzione delle principali strategie di formulazione adottate nel campo visivo, anche la scelta delle proprietà fisiche del suono e le sue modalità di inserimento nel testo filmico rispondono a specifiche esigenze redazionali.

Una delle più note funzioni associate all'uso del sonoro è ravvisabile nella necessità di creare fluidità e distensione nella transizione tra scene. Se, da un lato, il campo visivo può provocare brusche interruzioni nella narrazione mediante la repentina successione di inquadrature diverse, l'intervento della componente musicale può porsi come mezzo unificante, garantendo maggiore continuità nella fruizione del passaggio.

La scelta di dotare la narrazione visiva della componente musicale può, altresì, rappresentare un espediente cui fare ricorso per suscitare certo tipo di emozione nello spettatore. Il conferimento di particolari caratteristiche alla regolazione del ritmo, della melodia o dell'armonia tra i suoni utilizzati può, infatti, creare coerenza espressiva con la narrazione rappresentata dalle inquadrature oppure opporvisi, ampliando lo spettro delle possibili forme di significazione associate al passaggio.

Come affermato in Bordwell *et al.*, inoltre, la scelta di collegare un particolare elemento musicale all'apparizione di un personaggio o al verificarsi di specifiche circostanze può costituire un espediente utile a designarne il profilo e a potenziarne il riconoscimento (Bordwell *et al.* 2017: 278).

La possibilità di corredare più momenti della narrazione della medesima componente sonora sembra, infine, configurarsi come una scelta funzionale a generare un *leitmotiv* utile a guidare l'attenzione dello spettatore verso specifici aspetti, rimandando in alcuni casi alla percezione di elementi di significazione impliciti o dal carattere tematico.

Analogamente a quanto osservato nella disamina delle componenti del campo visivo, non è sempre possibile risalire alle motivazioni soggiacenti all'adozione di specifiche strategie di uso del suono; è tuttavia indubbio che tale componente apporti un centrale contributo alla produzione di significazione

⁴⁶ Per una più completa trattazione dell'argomento, si rimanda a Chion (1990; 2019).

filmica, intervenendo a modificare sia la dimensione spaziale, sia la dimensione temporale della narrazione. Nelle prossime sezioni si tratteranno le principali proprietà della risorsa in esame.

3.2. Il rapporto con l'immagine: suono e spazio

La considerazione del rapporto tra inquadrature e musica relativo alla qualificazione dello spazio consente di tracciare una prima distinzione tra i suoni “intradiegetici” e i suoni “extradiegetici”. Alla prima categoria appartengono le musiche, i suoni o i rumori che provengono dalla diegesi del lungometraggio; costituiscono esempi di suono intradiegetico le parole dei personaggi, i rumori prodotti dalle auto in transito, o la musica riprodotta in occasione di un concerto.

Si intende, invece, per suono “extradiegetico” una produzione sonora la cui fruizione è esterna alla diegesi del film. In quanto tale, l'espedito è fruibile solo allo spettatore, ma non anche al personaggio; le uniche eccezioni sono rappresentate dai casi in cui il suono extradiegetico viene internalizzato nella narrazione filmica fino a renderlo parte integrante della diegesi, o viceversa.

Il suono intradiegetico può ramificarsi ulteriormente in suono in campo e suono fuori campo: il primo prevede che la fonte sia collocata all'interno dell'inquadratura, mentre il secondo la esclude dalla rappresentazione visiva. La scelta di ricorrere al suono fuori campo è associata, in alcuni casi, alla volontà di qualificare il contesto situazionale entro cui ha luogo un evento nei casi in cui il profilmico si focalizzi su altre componenti; il complesso dei rumori generati nella circostanza narrata consente, infatti, di riconoscerne l'ambientazione con maggiore facilità. Tale risorsa è applicata anche per stimolare la formulazione di inferenze da parte dello spettatore che, non avendo la possibilità di individuare la fonte del suono, è chiamato a cooperare interpretativamente durante la fruizione del lungometraggio.

Analogamente a quanto visto nel caso delle inquadrature in riferimento alla distanza interposta tra spettatore e personaggio, anche la modulazione del suono può essere impiegata per condurre l'attenzione verso alcuni aspetti della narrazione, segnalando al contempo anche la distanza dalla sua fonte. La menzione di elementi del profilmico nel dialogo dei personaggi, ad esempio, costituisce un espedito funzionale a orientare l'attenzione del pubblico verso una componente cui si voglia eventualmente conferire priorità.

La regolazione del volume del suono costituisce, inoltre, un'utile risorsa per segnalare la distanza esistente tra l'elemento sonoro e la sua fonte; in linea generale, l'emissione di suoni a basso volume si configura come indice di maggiore lontananza dall'elemento rappresentato. Vi sono, tuttavia, anche casi in cui la necessità di conferire enfasi ad alcuni aspetti della narrazione conduce a regolare l'intensità dell'elemento sonoro sulla base di quanto è necessario che lo spettatore percepisca, anche laddove i soggetti mostrati nelle inquadrature siano collocati a distanze considerevoli (Rondolino e Tomasi 2018: 285).

3.3. Il rapporto con l'immagine: suono e tempo

Oltre a incidere sulla resa della dimensione spaziale, determinando la selezione di specifici fattori in alcuni casi e stimolando l'attività inferenziale del pubblico in altri, il suono può rapportarsi all'immagine modificando la resa della componente temporale.

Il suono può configurarsi come “simultaneo” e “non simultaneo”: la prima definizione fa riferimento ai casi di contemporaneità narrativa nei quali l'elemento sonoro accompagna l'evento narrato; il suono non simultaneo consente, invece, di creare alterazioni tra ciò che è rappresentato dall'immagine e quanto è percepito mediante il canale sonoro. In questi casi, la risorsa sonora anticipa o segue ciò che appare sullo schermo. Casi emblematici sono rappresentati dalle situazioni in cui le parole di un personaggio evocano momenti passati rappresentati dal campo visivo, o i casi in cui un interprete ricorda quanto l'interlocutore ha comunicato in precedenza, e lo fa attraverso la viva voce dell'ultimo, rendendo marcata la distanza tra passato e presente.

Il ritmo costituisce un'altra variabile che interviene nella determinazione del rapporto tra l'immagine e il suono, attraverso la strutturazione dei piani e l'organizzazione del montaggio. Anche in questo caso, il ritmo del complesso semiotico visivo può porsi con l'elemento sonoro in una condizione di continuità o di opposizione, a seconda delle esigenze narrative o descrittive dominanti nel passaggio in oggetto. La considerazione delle funzioni che l'elemento ritmico visivo-sonoro possono svolgere nel corso del lungometraggio conduce Rondolino e Tomasi (2018: 287) a enfatizzarne l'alto potenziale espressivo, apportando esempi di analisi di lungometraggi nei quali il rallentamento del ritmo sonoro si fa metafora di sviluppi particolarmente drammatici della narrazione o della condizione emotiva dei personaggi.

3.4. La parola

Il ricorso alla parola nel cinema ha acquisito forme di veicolazione differenti, affidandosi sia alle didascalie, sia alla voce di un narratore il cui compito era quello di fornire una resa riassuntiva e più o meno simultanea delle informazioni utili alla comprensione della narrazione.

L'avvento della registrazione sonora ha poi consentito di ottimizzare i meccanismi di produzione, abbandonando la sommaria descrizione degli eventi mostrati sullo schermo. La parola, che riscontra nel gioco dell'interazione dialogica la sua principale concretizzazione, riveste un'importanza centrale nell'ambito della produzione sonora, con la quale la narrazione audiovisiva si pone talvolta in un rapporto di subalternità.

Le diverse configurazioni dell'elemento verbale al cinema sono classificate da Chion (1990: 144-154) in tre categorie: la prima è rappresentata dalle parole pronunciate dai personaggi. La centralità del dialogo in un lungometraggio è evidenziata dalle molteplici funzioni che questo svolge nella narrazione,

ponendosi in linea di continuità o di opposizione con quanto mostrato dalle immagini, a seconda delle esigenze narrative e formali del progetto filmico. Una seconda modulazione della parola differisce dalla prima in termini della sorgente da cui viene generata: se la prima categoria è rappresentata dalle battute di dialogo la cui enunciazione è affidata ai personaggi, in questa circostanza il racconto della storia (o di una sua parte) è affidato alla voce di un narratore. L'elemento verbale può, infine, svolgere un ruolo fortemente connesso alla connotazione, configurandosi come una forma di enunciazione dai tratti poco comprensibili o la cui locuzione appare inibita da altri rumori di fondo che ne impediscono l'opportuna ricezione. Il ricorso a tale espediente è spesso riconducibile alla volontà di segnalare una difficoltà che non è solo di comprensione, ma si spinge oltre il dato fattuale per farsi emblema di circostanze di significazione che presuppongono alcune forme di impedimento.

3.5. La musica e il rumore

L'elemento musicale può essere considerato uno dei principali veicoli dell'intenzionalità drammatica nella formulazione di un frammento audiovisivo. Concepita inizialmente come espediente a supporto dell'azione narrativa, la componente musicale vanta oggi svariate soluzioni combinatorie con l'elemento visivo cui si unisce.

Rondolino e Tomasi (2018: 299) tracciano una distinzione tra "partecipazione" e "distanza", ravvisando in esse gli estremi del rapporto tra musica e immagine; partendo dall'assunto secondo cui entrambe le modalità derivano dall'intenzione di favorire la partecipazione emotiva dello spettatore alla scena, gli autori sostengono che il regime di partecipazione si instaura nel momento in cui la componente musicale asseconda il ritmo espressivo del visivo, trasmettendo sensazioni liete o malinconiche.

In altre circostanze, l'elemento musicale può attestarsi su un livello altro, acquisendo certa autonomia rispetto all'immagine che accompagna. La motivazione soggiacente alla scelta di tale tecnica può essere individuata sia nel tentativo di far sì che l'elemento musicale possa introdurre una nuova sfumatura di significazione drammatica, sia nella volontà di confermare l'intensità emotiva trasmessa dal visivo approfittando dell'enfasi conferitale proprio dal distacco dall'elemento sonoro.

Come osservato in precedenza in questo capitolo, l'inserimento della stessa sonorità in corrispondenza di più passaggi nella narrazione o nella rappresentazione di scene che riprendono l'azione di un personaggio può configurarsi come una strategia utile a generare "leitmotifs" in grado di potenziare la fruizione del lungometraggio, suggerendo allo spettatore di guardare oltre la narrazione degli eventi rappresentati.

La già menzionata distinzione tra musica intradiegetica e musica extradiegetica presenta, infine, differenze sul piano narrativo; se alla prima viene

attribuito prevalentemente un valore informativo, dal momento che l'origine dell'elemento sonoro è considerata parte del profilmico e dice inevitabilmente qualcosa della storia (Cano e Cremonini 1990:19), la musica extradiegetica è più spesso considerata un espediente utile a modulare l'intensità drammatica espressa dal campo visivo, sviluppando nei suoi confronti un rapporto di analogia o di contrasto. In tale prospettiva, l'impiego di una simile risorsa può dirsi più genuinamente orientato verso lo spettatore, del quale sembra sollecitare una risposta sul piano emotivo:

[p]otremmo anzi dire che proprio la musica è l'unico aspetto del linguaggio cinematografico ad aver sollevato, e con una certa continuità e coerenza, il problema delle emozioni al cinema. E questo proprio per la sua capacità di contribuire alla significazione del film e, contemporaneamente, di passare in un certo senso "alle spalle" del film, interagendo con il sistema percettivo dello spettatore per sollecitare una risposta emotiva che non va pensata soltanto come proiezione di stati d'animo soggettivi, extracinematografici e "privati", ma come un *adeguamento* previsto e orientato alla superficie del film (Malavasi 2009: 62).

Il campo sonoro trova, infine, nella produzione del rumore una terza concretizzazione espressiva. L'esiguo numero di studi e di analisi condotte in questa direzione non consente di soffermarsi sugli aspetti salienti connessi al ricorso a tale risorsa; esiste tuttavia certo accordo nel sostenere che una delle funzioni principali del rumore corrisponda alla necessità di apportare verosimiglianza e realismo alla narrazione filmica (Rondolino e Tomasi 2018: 302).

4. L'intreccio tra forma e stile

La disamina delle componenti costitutive del film consente di osservare come la strutturazione di un lungometraggio richiede che si selezionino forme e contenuti al fine di elaborare un testo coerente e in grado di mantenere vivo l'interesse dello spettatore.

La commistione di elementi narrativi, visivi e sonori e le diverse fasi di elaborazione di ciascun espediente conducono alla progressiva costruzione di un mosaico composto da più tasselli, legati tra loro da specifiche strategie, che rivelano altrettante intenzionalità comunicative. Al livello generale, infatti, la fruizione del film consente di individuarvi significati espliciti e di riflettere sui tratti tematici in grado di generare un coinvolgimento nell'evoluzione della trama; l'identificazione dell'aspetto tematico e delle proprietà che ad esso vengono attribuite durante lo sviluppo della storia sono progressivamente concretizzate dall'implementazione delle più ridotte porzioni del lungometraggio che ne costituiscono i mattoni: le scene.

Data la rilevanza che tali unità ricoprono nella determinazione dei significati associati al lungometraggio, si è scelto di soffermarsi sulla disamina

delle proprietà caratteristiche della scena, prima di addentrarsi nella considerazione delle possibili forme di significazione proprie del lungometraggio. Per tale ragione, nelle sezioni che seguono ci soffermeremo sugli elementi costitutivi della scena filmica, per poi trattare più nel dettaglio i molteplici livelli di significazione estraibili dall'interazione tra scene durante la fruizione del lungometraggio.

4.1. *La scena e le sue funzioni*

La scena è definita in Bandirali e Terrone “ciò che accade compiutamente in un certo luogo e in un determinato momento, offrendo un contributo significativo alla narrazione” (Bandirali e Terrone 2009: 187).

Più avanti nello stesso volume (Ivi, 190-191) essa si configura come un segmento composto da situazione e azione, di cui il dialogo costituisce la principale concretizzazione. Se ben strutturato, infatti, il dialogo è un espediente che apporta un rilevante contributo alla prosecuzione della storia, non solo per via della veicolazione di informazioni non altrimenti deducibili, ma anche per la sua abilità di porsi in relazione di supporto o di contrasto all'azione ospitata dalla scena stessa.

Gli autori associano alla strutturazione della scena quattro funzioni fondamentali, mediante cui si concretizza il progetto narrativo generato nella sceneggiatura. Dal momento che le funzioni comunicative associate alla scena rivestono un ruolo centrale nell'economia della fruizione del lungometraggio, si ritiene opportuno soffermarsi sulle caratteristiche salienti che consentono di identificarne le specifiche narrative e la loro contribuzione alla significazione nella produzione filmica.

Portare avanti la storia

La definizione di scena fornita in apertura consente di considerarla una riproduzione in scala dell'intero lungometraggio; ciò è dovuto non solo al fatto che essa costituisce l'unità fondamentale senza la quale non sarebbe possibile dar vita a una narrazione continua e coesa, ma anche perché si compone in misura ridotta delle stesse proprietà mostrate dall'intero film. Allo stesso modo in cui il film racconta una storia per la quale è possibile identificare un inizio, uno svolgimento e una fine, la scena si compone delle tre fasi narrative e ospita il verificarsi di un evento funzionale alla costruzione dell'intero. Per dirla alla maniera degli autori: “una scena dotata di struttura ha un'*impostazione del problema*, una *fase centrale di confronto/confitto* e una *conclusione conseguente*; in una scena ben articolata possiamo avere un evento dinamico interno e dei punti di svolta riconoscibili che portano a un *climax*” (Bandirali e Terrone 2009: 198-199, il corsivo è mio). Sebbene la scena possa essere strutturata in modo diverso a seconda delle esigenze narrative a essa sottostanti, l'espletamento di tale

funzione fa sì che, alla conclusione del segmento narrativo, il lungometraggio arricchisca di una nuova rappresentazione di eventi e di azioni svolte ai fini del superamento di un ostacolo o del raggiungimento di un obiettivo.

Far conoscere il personaggio e il mondo

In corrispondenza di tale funzione emerge con maggiore incisività la rilevanza della strutturazione della scena in termini specifici. Si è osservato come l'unità narrativa sia chiamata a riprodurre certo tipo di coerenza che può articolarsi nella presentazione di una vicenda, avente un inizio e uno svolgimento; le scelte adottate nel corso della strutturazione possono poi condurre a fare della scena un segmento totalmente autonomo, facendone coincidere la fine con la conclusione dell'evento in essa rappresentato, oppure sospenderne la prosecuzione e chiuderne lo svolgimento nelle scene successive.

In qualità di porzione ridotta dell'intero lungometraggio, la scena ospita e potenzia anche la rappresentazione del mondo narrativo entro cui si sviluppa la storia. Nelle sezioni precedenti si è fatto luce sulla complessità dell'universo narrativo alla base del progetto filmico, che richiede un'accurata operazione di selezione e di sintesi conseguente alla sua formazione. La costruzione della scena presuppone, infatti, un'attenta valutazione delle modalità di messa in relazione delle diverse componenti del mondo narrativo, nella prospettiva dell'ottima resa nel prodotto filmico. È bene ribadire, infatti, che il complesso meccanismo di tessitura di un lungometraggio richiede che le modalità di presentazione della narrazione mantengano coerenza logica e attrattiva, in grado di garantire la comprensione del prodotto e stimolare interesse durante la fruizione.

Come si è visto in Doležel (1999), la costruzione del mondo non si configura come una condizione sufficiente affinché possa svilupparsi una storia: è necessario arricchirlo, popolandolo di individui le cui facoltà e intenzioni consentano di innescare l'agire volto al raggiungimento di un obiettivo. Si delinea, dunque, la necessità di progettare la scena su un piano esterno e uno interno: nel primo caso, si procede alla selezione delle componenti prevalenti nella rappresentazione del mondo narrativo che ospita l'evoluzione della storia e ne influenza il progresso; nel secondo, invece, emerge la necessità di rendere rilevanti i tratti distintivi del personaggio, che può essere considerato un mondo nel mondo. Da questo punto di vista, la scena lascia intravedere nuovi aspetti relativi al carattere del personaggio, il quale, coinvolto in determinate dinamiche spazio-temporali che possono implicare l'interazione con altri soggetti od oggetti, è chiamato ad agire rivelando le sue sfaccettature, come accade nei contesti di vita reale, in cui la conoscenza di un soggetto si realizza a partire dall'osservazione delle sue parole, ma anche dei suoi comportamenti.

La necessità di mettere in rilievo alcune caratteristiche del mondo e del personaggio determina l'instaurazione di una gerarchia tra le componenti del mondo narrativo. Sebbene la costruzione del tessuto narrativo non possa

prescindere dalla messa in relazione dei diversi elementi necessari a generarlo, è inevitabile che si stabilisca, in corrispondenza di ciascun segmento, una scala di priorità dettate dalle esigenze narrative:

[i]n generale, la relazione fra scena e mondo narrativo è di piena reciprocità: da una parte la scena fa conoscere il mondo sotto i suoi differenti aspetti [...]; dall'altra il mondo, sempre attraverso i suoi elementi, fornisce alla scena il materiale narrativo a partire dal quale si attiva il conflitto. In tal senso, in ogni scena è possibile individuare sia delle *componenti* (gli elementi del mondo narrativo che la scena ci fa conoscere) sia una *dominante* (l'elemento del mondo narrativo che funziona come motore della scena) (Bandirali e Terrone 2009: 202).

Dal momento che la configurazione del personaggio e del mondo narrativo tende a enfatizzare determinate caratteristiche, attenuandone altre, diventa possibile individuare le proprietà distintive dei personaggi e dell'ambiente narrativo da essi popolato, non solo nell'ambito di un'analisi critica del lungometraggio, ma anche durante la sua fruizione, influenzando la percezione immediata dell'opera.

Un'opportuna identificazione degli elementi salienti può rappresentare, infatti, l'evidenza di un'adeguata strutturazione della scena.

Sviluppare il tema

L'aspetto tematico del lungometraggio costituisce l'elemento attorno al quale è imperniata l'intera narrazione. Fatta eccezione per i film in cui esso appare meno rilevante (ad esempio, i lungometraggi basati sulla vita di personaggi celebri, nei quali il focus è incentrato sulla vita del soggetto e sulle sue azioni), tale aspetto dovrebbe essere implicitamente connaturato alla strutturazione di ogni segmento narrativo.

Appare chiaro, infatti, come l'esplicitazione del motivo dominante in ogni scena condurrebbe inevitabilmente alla ridondanza; per tale ragione, si dispone che nel film solo alcune scene siano tematiche e rappresentino lo svolgimento di specifiche azioni o l'impiego funzionale del dialogo tra i personaggi.

Creare l'immagine e il suono

La funzione in esame pertiene in modo più evidente ai principi redazionali della sceneggiatura; dal momento che il progetto narrativo si configura come il punto di partenza da cui generare la struttura filmica, la trasmissione di informazioni relative alla scena sarà tanto più efficace quanto più le indicazioni fornite riescono a prefigurare l'imbastitura del segmento in termini audiovisivi. Si delinea, in corrispondenza di tale elemento, una chiara distinzione tra la descrizione generale di una scena, contenente i riferimenti all'azione che in essa si svolge e la designazione della stessa come di un'immagine in movimento, corredata di allusioni che possano guidare la scelta dell'inquadratura, la selezione della luce o

delle risorse sonore da impiegare durante le riprese (Bandirali e Terrone 2009: 219-213).

Analogamente a quanto osservato mediante i meccanismi di composizione del mondo narrativo, anche la strutturazione della scena dovrebbe idealmente tener conto delle quattro funzioni riportate. Nella gran parte dei casi, tuttavia, la fruizione del segmento consente di rilevare la predominanza di una delle finalità indicate o una parziale combinazione. Bandirali e Terrone dichiarano che la redazione della sceneggiatura dovrebbe condurre a un'equa distribuzione di:

un gruppo di scene che fanno progredire la storia, con azioni marcate e importanti; un gruppo di scene più *behaviouriste* [...] in cui non accadono fatti decisivi ma in cui conosciamo il personaggio e il suo modo di essere nel mondo; un gruppo di scene *topiche* [...] che affermano esplicitamente il tema; e infine un gruppo di scene in cui l'accento è posto sulla contemplazione di un'immagine e sull'ascolto di un suono (Bandirali e Terrone 2009: 214).

La combinazione delle diverse scene, tenute insieme dal montaggio, consente di dar vita al lungometraggio che coniuga la storia in termini audiovisivi. Come si è già avuto modo di rilevare, l'identificazione della struttura tematica del film si configura come un processo graduale e simultaneo alla fruizione del prodotto. I meccanismi che presiedono alla ricezione del significato nel film appaiono molteplici e sembrano essere connessi al livello di interesse e di immersione da parte del pubblico durante la visione. Al fine di acquisire un quadro esplicativo dei tipi di significazione associati all'opera filmica e del livello di cooperazione richiesto allo spettatore, si introducono di seguito le rilevazioni di Bordwell *et al.* (2017).

4.2. *I significati del film*

La disamina delle componenti che intervengono nella creazione di un prodotto filmico fornisce un quadro eterogeneo delle molteplici possibilità combinatorie cui è possibile fare ricorso nella fase di strutturazione. Si è osservato come l'ideazione di un progetto narrativo ponga le basi per la trasposizione in termini audiovisivi del mondo narrativo e della storia che in esso è ospitata. La considerazione delle finalità comunicative generalmente associate alle scene mette a disposizione un nuovo strumento analitico per mezzo del quale appare possibile identificare gli elementi cui si è scelto di conferire importanza in sede di narrazione.

Come accade per ogni elaborato espressivo con funzione comunicativa, e in certo senso anche in modo più profondo, il film presenta un variato rapporto di elementi ricorsivi e di espedienti che aprono all'ambiguità, soprattutto nella fase di ricezione del prodotto. Ciò influenza non solo la tipologia di significato che è possibile ascrivere al lungometraggio, ma anche il livello di interesse che il pubblico potrà mostrare al riguardo. Malgrado ciò, appare indiscussa la capacità

di individuare nella commistione delle strategie e delle tecniche di narrazione audiovisive le condizioni con cui lo spettatore troverà familiarità, riuscendo a cooperare nel processo interpretativo. La possibilità di accedere a un prodotto filmico consente di dare per assodata l'abilità da parte del pubblico di fruire del prodotto presupponendo che quanto mostrato sullo schermo sia strutturato in un codice decifrabile (Tan 2011: 154; 2018: 5).

L'identificazione di un linguaggio con cui lo spettatore si misura durante la fruizione rappresenta, tuttavia, solo il punto di partenza nell'esperienza di visione di un lungometraggio. In un primo contributo relativo alla definizione delle caratteristiche dell'interpretazione del film, Bordwell traccia una serie di distinzioni tra i diversi meccanismi che possono attivarsi durante la visione. La pubblicazione rappresenta un tentativo di definire le caratteristiche proprie dell'attività interpretativa, nella prospettiva della messa in relazione della valutazione di un film e della formulazione di un posizionamento critico a fini analitici. Sebbene l'autore faccia specifico riferimento alla critica cinematografica, nella parte introduttiva della sua dimostrazione si traccia una differenziazione tra la comprensione del film e la sua interpretazione. L'attribuzione di caratteristiche diverse alle due attività cognitive menzionate implica un diverso livello di coinvolgimento nei confronti della narrazione. L'autore paragona la visione del film alla lettura di un testo, osservando come quest'ultimo possa essere considerato nella sua essenza limitatamente a quanto è scritto, nel suo significato concreto e letterale, oppure nella più ampia prospettiva dei significati impliciti che emergono anche dall'interrelazione delle componenti testuali o che vanno oltre l'aspetto denotato dalle parole.

Trasposto all'atto di visione del film, il primo meccanismo viene definito "comprensione": la capacità di fruire del lungometraggio, individuando le componenti che appaiono sullo schermo e le relazioni che tra esse si instaurano. Seguendo la storia narrata, il pubblico ha la possibilità di accedere ai contenuti, acquisendo gli strumenti necessari a ricostruire le dinamiche che attraverso di essi evolvono (Bordwell 1993: 95). A questo livello della ricezione si attiva l'identificazione dei personaggi e del mondo narrativo entro il quale gli stessi si muovono, individuando gli elementi utili alla ricostruzione della trama. In corrispondenza di tale modalità di interazione tra personaggio e spettatore sembra possibile ravvisare le condizioni necessarie a generare l'interesse correlato alla visione, elemento fondamentale affinché il pubblico possa continuare a seguire il lungometraggio. L'interesse si configura, infatti, come il motore a partire dal quale il pubblico sceglie di proseguire nell'esperienza di visione, poiché permane alto il livello di coinvolgimento nelle vicende narrate; in questa direzione, un ruolo fondamentale è svolto dalla capacità di rappresentare eventi e azioni che possano fungere da stimoli validi all'innescare di specifici stati mentali. Le modalità di presentazione del personaggio, la scelta di introdurre le caratteristiche in modo progressivo o manifesto nel corso della narrazione, unitamente alle azioni che questi svolge e alle modalità con cui si relaziona al

mondo narrativo costituiscono elementi centrali nella generazione di meccanismi empatici che possono influenzare il pubblico e fungere da trigger emotivi, mantenendo più o meno vivo l'interesse a proseguire nella visione. In questo senso, la strutturazione narrativa acquisisce rilevanza centrale:

[n]arration is only possible by virtue of disparity of knowledge (Branigan, 1992), that is, knowledge that is concerned with the fictional world. At the end of the story the viewer is aware of all relevant aspects of a complete episode that has taken place in that fictional world. The knowledge that is conveyed, and the manner in which it is conveyed, are characteristic of narratives. Bordwell (1985) described the most important parameters of the narrative for the classical feature film. These include communicativeness, the measure in which the narrative divulges knowledge, and the depth of the knowledge divulged, in other words, the degree to which the viewer is informed about the inner life of the characters. The narrative determines both the nature and the intensity of emotions through a careful dosage of information by means of these parameters. But emotion is played upon first and foremost through the presentation of ongoing change (Tan 2011: 57).

La ricezione del lungometraggio può tuttavia andare oltre la mera comprensione, per ricercare il complesso dei significati impliciti veicolati dalla messa in relazione delle diverse componenti. Emerge, in tal senso, il processo di identificazione della intenzionalità comunicativa soggiacente alla costruzione del film.

Nelle sezioni precedenti si è avuto modo di notare come la creazione di un prodotto filmico apra a una vasta serie di alternative tra cui è possibile scegliere; la selezione dei migliori giochi di luce, così come l'organizzazione del profilmico, la redazione dei dialoghi e l'inserimento di altri espedienti sonori e l'imposizione di certa distanza tra il personaggio e lo spettatore possono dirsi strategie funzionali alla selezione degli elementi cui conferire priorità, affinché il pubblico possa acquisire gli strumenti necessari all'individuazione di specifiche forme di significazione. La tassonomia dei significati veicolati dai registi o dai produttori del film e inferibili dallo spettatore trova nella definizione di significato "referenziale" ed "esplicito" una sua concretizzazione. Il significato referenziale appare strettamente dipendente dall'allestimento del mondo narrativo che ospita la storia: la possibilità di osservare l'evolvere degli eventi in un determinato contesto (storico, sociale, ecc.) fornisce verosimiglianza alla narrazione e consente di identificare la natura delle circostanze rappresentate comparandole con le dinamiche di vita reale e attribuendo proprietà distintive a ciascuno degli elementi mostrati.

Il significato esplicito si colloca ancora nel dominio dell'attribuzione di significati concreti al lungometraggio. La sua deduzione deriva dalla combinata capacità di seguire le vicende narrate, acquisendo informazioni relative alla dimensione spazio-temporale e ai personaggi, cui si associa l'attenzione per le modalità in cui tali componenti sono mostrate; l'aspetto formale conferito alla narrazione gioca dunque un ruolo fondamentale nella fase di attribuzione del

significato esplicito, anche alla luce della sua successiva identificazione. In corrispondenza di tale forma di associazione di significati, infatti, lo spettatore è in grado di riassumere gli aspetti salienti che strutturano la trama del film (Bordwell *et al.* 2017: 58-59).

Per Bordwell (1993), l'esperienza di visione consente di andare oltre la mera individuazione degli aspetti denotativi che fanno parte del profilmico, per cogliere significati impliciti ed essenziali che rimandano al tema del film:

[i]nterpretation [...] ascribes *abstract* and nonliteral meanings to the film and its world. It ascribes a broader significance, going beyond the denoted world and any denoted message to posit implicit or symptomatic meanings at work in the text. [...]

[i]nterpretive statements often piggyback on comprehension; to construct a symptomatic reading of *The Wizard of Oz*, one makes assumptions about what it says explicitly (Bordwell 1993: 96).

La fruizione del lungometraggio può non limitarsi alla percezione del significato denotativo intuibile dalla rappresentazione verosimile di eventi e di azioni svolte dal personaggio nel mondo narrativo; come osservato, è possibile astrarre dalle circostanze narrate il complesso dei significati soggiacenti alla presentazione della storia, a sua volta coincidente con l'essenza tematica del film. In alcuni casi, il processo di interpretazione può avvenire in modo simultaneo a quello di comprensione, grazie alla capacità dello spettatore di riconoscere dinamiche e meccanismi allusivi a concetti altri da quelli mostrati dal profilmico (Ivi, 98).

L'elemento tematico è considerato da Tan (2011: 121-151) centrale ai fini dell'innescio e del mantenimento dell'interesse nella visione del lungometraggio. L'autore mostra come la possibilità di individuare nella trama la designazione di rapporti gerarchici soggiacenti alla narrazione degli eventi conduca all'individuazione dei temi che si nascondono dietro di essi. La comprensione di questi ultimi corrisponde, quindi, alla rilevazione di concetti astratti di cui il film, concretamente, dice qualcosa⁴⁷.

L'esistenza di una struttura tematica appare inevitabilmente connessa alla generazione di inferenze prodotte durante la visione; se da un lato è innegabile che l'individuazione del tema, in quanto attività cognitiva, derivi dalla formulazione di processi inferenziali, il potenziale di interesse connesso alla natura del tema presentato determina il numero di tali processi: le passeggiate inferenziali dello spettatore saranno maggiori laddove la narrazione appaia più coinvolgente (Ivi, 123).

L'identificazione dell'elemento tematico passa inevitabilmente per l'estrazione del significato implicito a partire da quanto è concretamente mostrato sullo schermo. La possibilità di ravvisare il non detto attraverso la fruizione del

⁴⁷ La definizione fornita dall'autore è la seguente: "A theme is a cognitive structure containing a hierarchy of aims, plans and events, which may be compared to Sourias's functions: Death, Danger, Power, Large Sums of Money" (Tan 2011: 122).

lungometraggio è data dalla facoltà di dedurre i significati “impliciti” o “sintomatici” del film. Il significato implicito consente di individuare negli elementi compositivi del mondo narrativo e nella loro relazione il valore simbolico cui alludono; è, infatti, in questa fase che si innesca il meccanismo deduttivo mediante cui alla comprensione della trama si associa l'interpretazione della storia raccontata. Appare chiaro come la rilevazione di aspetti impliciti comporti il rischio di imbattersi in una maggiore ambiguità percettiva, dipendente in larga misura dalla soggettività dello spettatore. Anche in questo caso, tuttavia, un argine è posto dalla forma del film: l'identificazione (conscia o inconsapevole) da parte del pubblico di strategie adottate per conferire enfasi ad alcuni aspetti profilmici consente, infatti, di limitare l'altrimenti inesauribile gamma di possibili interpretazioni conseguenti alla visione dell'opera.

Il livello dell'attribuzione di significati “sintomatici” consente di perseguire un livello di astrazione maggiore rispetto a quanto osservato in relazione al significato implicito. La possibilità di rintracciare l'elemento tematico prevalente nella narrazione filmica si dota, in questa sede, di considerazioni connesse all'ideologia che da esso deriva: a questo livello della ricezione, infatti, non si acquisisce soltanto contezza del tema in quanto concetto di cui il film dice qualcosa, ma si è in grado di comprendere *cosa dice*. È dunque attraverso la rilevazione del significato sintomatico che appare possibile risalire al posizionamento ideologico a partire dal quale si è scelto di orientare la narrazione e di strutturarla di conseguenza (Bordwell *et al.* 2017: 60).

Quanto osservato in questa sezione fa luce sull'alto potenziale derivante dalla strutturazione delle componenti narrative, messe in relazione attraverso meccanismi di selezione e mostrate allo spettatore mediante ponderate scelte tecniche. L'esperienza di fruizione si configura come un meccanismo parimenti complesso, non solo in quanto esso presuppone la condivisione di specifici codici, ma anche poiché l'adeguata fruizione di un film richiede un ideale bilanciamento nella ricerca dei significati ad esso attribuiti. Bordwell *et al.* avanzano in tal senso una considerazione emblematica:

Films have meaning because we attribute meanings to them. Sometimes the filmmaker guides us toward certain meanings; sometimes we find meanings the filmmaker didn't intend. If we're engaged by a film, we'll search for referential, explicit, implicit and symptomatic meanings. But a film is a film, not a collection of themes. The filmmaker who wants to make a general statement or suggest implicit meanings will still have to work out the film in concrete terms, through particular choices about form and style. When we look closely at a film, we should keep the same balance in mind, not letting our urge for wider significance outweigh our focus on the film as a dynamic whole (Bordwell *et al.* 2017: 60-61).

Per concludere, sembra opportuno riassumere brevemente le principali nozioni introdotte in questo capitolo rispetto alla natura eterogenea del lungometraggio in quanto risultato di un'accurata attività di elaborazione:

- Un prodotto filmico si configura come il risultato della selezione e della messa in relazione delle caratteristiche componenziali di campo narrativo, campo visivo e campo sonoro. I sistemi semiotici coinvolti contribuiscono alla traduzione in termini audiovisivi dell'iniziale progetto narrativo designato attraverso la sceneggiatura.
- La strutturazione di un'opera filmica appare guidata da certo tipo di intenzionalità. Nella gran parte dei casi, essa si configura come la volontà da parte del regista o del produttore di raccontare una storia a partire da uno specifico posizionamento ideologico.
- La costruzione del mondo narrativo e la determinazione dei meccanismi che consentono l'evoluzione della storia costituiscono le condizioni necessarie alla rappresentazione audiovisiva della storia stessa; alle scelte degli elementi da inserire nella narrazione segue la selezione delle modalità più congeniali a suggerire allo spettatore certo tipo di significazione. In tale prospettiva diventa possibile analizzare la motivazione insita alla scelta di tecniche afferenti alla messa in scena, alla messa in quadro e alla messa in serie. Emerge, quindi, non solo una finalità estetica, ma anche e soprattutto una finalità comunicativa espressa dapprima al livello locale attraverso la strutturazione delle scene in cui si articola il lungometraggio. Il bilanciamento tra scene aventi differenti funzioni comunicative conferisce al film una varietà di significati che possono essere recepiti in sede di fruizione.
- La visione del film da parte dello spettatore si configura come il momento in cui le intenzionalità soggiacenti alla creazione del lungometraggio possono emergere. Affinché ciò accada, è necessario che il pubblico abbia accesso alle componenti narrative che costituiscono il lungometraggio e la storia che questo racconta, identificandovi i "leitmotifs" di cui la narrazione dice qualcosa. L'esistenza di diverse componenti relative al processo di ricezione appare connessa ad altrettante attività cognitive, ravvisabili nel processo di comprensione e di interpretazione dell'opera, che richiedono un diverso livello di coinvolgimento nella fruizione.

La disamina degli elementi compositivi del film in quanto testo audiovisivo di partenza di cui l'audiodescrizione costituisce la traduzione riconduce il focus sulla specificità comunicativa di ciascuno dei testi coinvolti. Nel capitolo che segue l'essenza comunicativa che identifica il processo di analisi testuale ai fini della traduzione intersemiotica sarà considerato un punto di partenza per l'elaborazione di un modello di analisi del testo audiovisivo.