

Il montaggio

Editing

Luciano Mariani info@cinemafocus.eu

[Vai alla versione online](#) — [Go to online version](#)

- [1. Introduzione](#)
- [2. Montaggio come connessione](#)
- [3. Il montaggio "classico" o "della continuità"](#)
- [4. Montaggio e spazio della storia](#)
- [5. Montaggio e tempo della storia](#)
- [6. Piani-sequenza e profondità di campo](#)
- [7. Altri tipi di montaggio: le alternative alla continuità](#)

1. Introduzione

Il montaggio può essere considerato una delle forme espressive che meglio caratterizzano *in modo specifico* il linguaggio cinematografico, tanto da assumere una sua indipendenza rispetto alle altre forme: un film non è tutto ciò che viene "girato", ma solo ciò che, tra il "girato", viene selezionato, organizzato e montato per giungere ad una versione considerata più o meno "definitiva".

L'importanza di questa fase della realizzazione di un film è attestata dal fatto che molto spesso il montatore *non* è il regista, e che anche i premi Oscar prevedono la categoria del "miglior montaggio".

"Montare" un film significa dunque, da una parte, *scegliere*, e dunque "tagliare", e, dall'altra, *unire* le scelte, e dunque "incollare": operazioni entrambe portatrici di significato e, allo stesso tempo, altamente ambigue. Infatti, lo spettatore non conosce i criteri della selezione, non avendo a disposizione tutto il materiale originario, compreso dunque il "tagliato" (anche se, nell'epoca dei DVD e *Blu-ray disc*, a volte vengono realizzati e messi a

- [1. Introduction](#)
- [2. Editing as connection](#)
- [3. "Classical" or "continuity" editing](#)
- [4. Editing and story space](#)
- [5. Editing and story time](#)
- [6. Sequence shots and depth of field](#)
- [7. Other kinds of editing: alternatives to continuity](#)

1. Introduction

Editing can be considered one of the forms of expression which best single out film language in a specific way, so much so that it stands out as distinct from all other forms: a film is not made up of all that is "shot", but only of what is selected, organized and assembled to reach a more or less "final" version. The importance of this stage in film making is proved by the fact that very often the editor is not the director, and that Academy Awards, too, include a prize category for "best editing" of a film.

Thus "editing" a movie means, on the one hand, selecting, and therefore "cutting", and, on the other hand, joining what has been selected, and therefore "splicing": both operations carry meaning and are, at the same time, highly ambiguous. As a matter of fact, spectators do not know the criteria that have been used to make a selection, since they do not have access to all the original material, including the parts that have been "cut" (even though DVDs and Blu-ray discs often include the so-called director's cuts, i.e. the versions of the films as were originally conceived by

disposizione del pubblico i cosiddetti *director's cut*, cioè le versioni dei film così come le avrebbero volute i registi, se non fossero intervenuti tagli e aggiustamenti attuati o imposti da varie parti, in primo luogo i produttori). Inoltre, "tagliare" e "incollare" significa di fatto determinare la durata, e per ciò stesso il significato, di una scena. La differenza tra i termini italiani e inglesi è significativa a questo riguardo: come si descrive nella Scheda [Dal fotogramma al film](#), dal punto di vista della successione nel tempo (l'aspetto che qui ci interessa), l'inquadratura (*shot*), in fase di ripresa, è un'azione filmata senza interruzioni dalla macchina da presa che impressiona una serie di fotogrammi (cioè la sezione compresa tra due "stacchi" della mdp, in inglese chiamata anche *take*, oltre che *shot*). Nel film "finito", con *shot* si intende un'immagine ininterrotta, costituita da una singola inquadratura (*framing*), sia statica che in movimento.

2. *Montaggio come connessione*

L'elemento fondamentale che qualifica il montaggio è dunque *il passaggio da un'immagine ad un'altra*. "Tagliare" e "unire" però costituiscono la doppia faccia dell'effetto che si ottiene, ossia il *mettere in relazione* due o più elementi e creare così un *significato* che è ben più della semplice sommatoria delle singole parti. Monaco (Monaco J. 2002, *Leggere un film*, Zanichelli, Bologna) osserva che questo *processo dialettico* è implicato in qualunque forma e tipo di montaggio, che sia voluto esplicitamente o che si attui in modo inconscio.

Sin dalle prime esperienze di montaggio il cinema è stato ben consapevole del fatto che la successione di due inquadrature anche molto diverse produce un *terzo* significato ben distinto. A questo proposito si parla spesso dell'*effetto Kuleshov*. Nel 1918 il regista sovietico Lev Kuleshov filmò il volto di un famoso attore dell'epoca, alternato a tre diverse inquadrature, di un piatto di minestra, di una bambina morta e di una giovane donna molto attraente. Il volto dell'attore rimase lo stesso, ma gli spettatori asserirono che, a seconda dell'immagine messa a fuoco, l'attore mostrasse chiaramente sul volto rispettivamente una sensazione di fame, di dolore

directors, but were subsequently subject to cuts and adjustments made, if not imposed, by various stakeholders, producers in the first place). Besides, "cutting" and "splicing" also actually mean establishing the duration, and therefore the meaning, of a scene. The terms used in this respect are clear: as described in the Outline [From frame to film](#), from a chronological sequence viewpoint (the one we are concerned with here) the shot, when filming, is an action filmed without interruptions by the camera exposing a series of frames (i.e. the section between two camera "cuts", also called a take). In the finished film, a shot is an uninterrupted image with a single framing, whether static or mobile.

2. *Editing as connection*

The crucial element qualifying editing is thus the transition from one image to another one. "Cutting" and "splicing", however, are in fact the two sides of the same coin, i.e. the effect that is obtained - connecting two or more elements and in this way creating a meaning which is more than the simple addition of the individual parts. Monaco (Monaco J. 2000. How to read a film, Oxford University Press, New York) remarks that this dialectic process is implied in any form or type of editing, whether the result of an explicit choice or of an unconscious decision.

Since its early editing experiences, filmmaking has been well aware of the fact that the succession of two more or less different shots produces a third, well defined meaning. The so-called Kuleshov effect is often quoted in this respect. In 1918 the Soviet director Lev Kuleshov filmed the face of a famous actor, alternating it with three different shots, showing a dish of soup, a dead girl and a very attractive young woman respectively. The face of the actor remained the same, but spectators declared that, depending on the other image shown, the actor clearly showed feelings of hunger, pain and excitement. The original Kuleshov effect is visible [here](#), while [here](#) and [here](#) you can watch more recent versions.

e di eccitazione. L'originale effetto Kuleshov è visibile [qui](#), mentre [qui](#) e [qui](#) sono visibili versioni aggiornate.

Più in generale, l'effetto Kuleshov implica che, anche in assenza di un'inquadratura iniziale che presenti il contesto dell'azione (il cosiddetto *establishing shot*, di cui si parla poco sotto), anche la visione di aspetti parziali e limitati dello spazio sollecita da parte dello spettatore operazioni di inferenza, che gli permettono di farsi un'idea dell'intero contesto.

La funzione *connettiva* di base del montaggio può assumere però in concreto implicazioni diverse. Come osservano Rondolino e Tomasi (Rondolino G. e Tomasi D. 2011, *Manuale del film*, UTET, Torino), la connessione può riguardare:

- il puro piano *diegetico* (cioè del mondo rappresentato nel film), quando ad esempio un'immagine inquadra un personaggio e quella successiva un altro personaggio;
- un piano *discorsivo*, che intende in qualche misura *connotare* le immagini al di là del puro significato *denotativo*, come quando si inquadra un personaggio, prima dal basso, poi dall'alto;
- e un piano *sia diegetico che discorsivo*, come quando si inquadra il primo personaggio dal basso e poi il secondo personaggio dall'alto, ad esempio per suggerire tra i due un rapporto di potere o sudditanza;

La connessione può tuttavia avere un carattere più propriamente *grafico*, quando si relazionano o si contrappongono schemi di luce, linee, forme, alternanze di movimento e di stasi, e tutto questo indipendentemente dallo spazio e dal tempo diegetici. Infine, la connessione può anche sottolineare il *ritmo* del racconto: se si cambia la durata relativa delle sequenze, di fatto si stabilisce e si controlla il tempo a disposizione dello spettatore per capire ciò che ha visto ed anche per riflettere su quanto ha visto, rielaborandone il significato.

3. Il montaggio "classico" o "della continuità"

Il montaggio rivela tutte le sue potenzialità quando si considerano i suoi effetti sulla definizione dello *spazio* e del *tempo* della storia,

More generally, the Kuleshov effect implies that, even when an initial shot showing the context of the action (the so-called establishing shot - see below) is missing, even seeing limited portions of the space prompts the spectators' inference process, which enables them to have a clear idea of the whole context.

The connecting function of editing can however have different implications. As remarked by Rondolino and Tomasi (Rondolino G. and Tomasi D. 2011, Manuale del film, UTET, Torino), the connection can be relevant to:

- *the mere diegetic plan (i.e. the world as staged by the film), for example when an image shows a character and the next image shows a different character;*
- *a discourse-related plan, which aims to enrich the images with a connotation beyond their simple denotations or standard meanings, for example when a character is filmed, first from below and then from above;*
- *and finally, a third plan, which operates both on the level of diegesis and on the level of discourse, for example to suggest a relationship of power or subjection between two characters.*

However, the editing connection can have a more distinct graphic quality, when the items connected or juxtaposed are lighting schemes, lines, shapes or movements, and all this quite independently of the diegetic space and time. Finally, the editing connection can also underline the rhythm of the story: if we change the relative duration of sequences, we are in fact establishing and controlling the time available to spectators to make a sense of that they have seen and also to reflect on what they have seen and process its meaning.

3. "Classical" or "continuity" editing

Editing is at its most effective when we consider its effects on defining the story's space and time, particularly when we refer to what has been defined classical or continuity editing (as we shall see, this is not the only form of editing available to filmmakers).

e ciò particolarmente in quello che viene definito montaggio *classico* o della *continuità* (come vedremo, questa non è l'unica forma di montaggio possibile).

Il montaggio "classico" fa riferimento in primo luogo alla tradizione hollywoodiana, che ha però avuto ripercussioni fondamentali a livello globale e che anche oggi mantiene una sua posizione importante, nonostante la presenza e la crescita di alternative significative. Assicurare la continuità voleva (vuole) dire innanzitutto permettere allo spettatore di seguire facilmente il flusso della storia, in modo tale che spazio, tempo e azione si integrino e si sviluppino attraverso il flusso fisico delle immagini: lo spettatore deve essere messo in grado di seguire lo sviluppo della storia da un punto di vista privilegiato, quello più agevole e con meno ambiguità.

Ciò comporta scelte realistiche nella narrazione, costruendo un mondo della storia coerente con il mondo reale a cui lo spettatore è abituato, ed assicurando che ogni elemento diegetico, cioè proprio del mondo rappresentato, sia funzionale allo svolgimento drammatico. La narrazione deve procedere secondo schemi di progressivo sviluppo fino al climax (si veda il Dossier [La narrazione cinematografica](#)). Tutto ciò implica nel contempo scelte stilistiche ed estetiche coerenti e costanti per tutta la durata delle riprese e del successivo montaggio: grafica e design devono riflettersi in ogni inquadratura, la messa in scena deve attenersi alla simmetria e all'equilibrio della composizione, i personaggi e le loro azioni devono occupare una posizione centrale, le qualità della luce devono contribuire alla percezione della stabilità. E in particolare il montaggio deve bilanciare in modo attento scelta dei campi e durata delle inquadrature: così, come affermano Bordwell e Thompson (Bordwell D. e Thompson K. 2008, *Film art*, McGraw-Hill, Boston), i campi lunghi devono durare più dei campi medi, e i campi medi più dei primi piani; e se sono presenti accelerazioni del ritmo delle riprese, alle immagini ravvicinate devono corrispondere scene più brevi. Più in generale, la transizione da un'immagine a quella successiva deve essere chiaramente motivata da ragioni psicologiche o drammatiche.

"Classical" editing refers first and foremost to the Hollywood tradition, which, however, has had crucial consequences on a global level and which still holds a very important place despite the growing influence of other forms of editing. Ensuring continuity meant (means) above all enabling spectators to follow the story flow smoothly, so that space, time and action can integrate and develop through the physical flow of images: spectators must be enabled to follow the story development from a privileged, unambiguous point of view.

*This implies realistic choices in narration, by building a world for the story which can appear coherent with the the audience's real world experience, and ensuring that every diegetic element, i.e. elements of the world staged by the film, is functional to the dramatic changes in the plot. Narration must proceed according to patterns of progressive development reaching up to the climax (see the Dossier [Film narration](#)). At the same time, all this implies stylistic and aesthetic choices which must remain coherent and stable all through the shooting and editing stages: graphics and design must be reflected in every frame, mise-en-scène must conform to symmetry and composition balance, characters and their actions must hold a central position, light qualities must contribute to a perception of stability. Editing, in particular, must carefully balance choice of fields and shot duration: thus, as Bordwell e Thompson (Bordwell D. and Thompson K. 2008. *Film art*, McGraw-Hill, Boston) remark, long shots should last longer than medium shots, and medium shots longer than close-ups; and if the rhythm of shooting becomes faster, (semi)close-ups must be matched by shorter scenes. More generally, transitions from an image to the next must be clearly motivated by psychological or dramatic reasons.*

This brief description of "continuity editing" should not be considered as a series of unbreakable "iron rules", but rather as a well-established tradition, which, however,

Questa sommaria descrizione del "montaggio della continuità" non deve far pensare a inderogabili regole ferree, quanto piuttosto ad una tradizione consolidata, che però ha sempre tollerato ampi margini di discrezionalità, sia al suo interno, sia nell'adozione di schemi radicalmente diversi, come vedremo nel successivo paragrafo dedicato alle alternative al montaggio classico.

4. Montaggio e spazio della storia

Lo spazio diegetico, entro cui si muovono i personaggi della storia, viene spesso chiaramente definito all'inizio, in modo tale da rendere senza ambiguità le caratteristiche del contesto dell'azione drammatica. Le [scene di apertura](#) di *Bassa marea* (di Fritz Lang, USA 1950) inquadrano per tutta la durata dei crediti iniziali le onde del mare, dandoci così un'impressione chiara del ruolo che svolgerà l'acqua in tutta la storia. A questa lunga sequenza segue una breve immagine in campo lungo della costa, poi un campo medio-lungo che ci mostra due case sulla riva e due personaggi che presumibilmente le abitano. In un campo ancora più ravvicinato vediamo una donna che si sta occupando del suo orto, nella casa sulla sinistra, e quindi un uomo che sta scrivendo, seduto ad un tavolo in un gazebo nella casa sulla destra. In tal modo, questa riprese progressivamente più ravvicinate ci forniscono un quadro d'insieme dell'ambiente e dei personaggi (*establishing shot*), che ci permetterà subito di orientarci nella storia che sta per iniziare. (Si veda un altro esempio di *establishing shot* [qui](#).) Naturalmente nel corso della storia è possibile ristabilire un nuovo contesto per mezzo di una diversa reintroduzione ambientale (*re-establishing shot*).

In generale, si tende a fare in modo che il passaggio da un'inquadratura a quella successiva dello stesso soggetto sia giustificata, in primo luogo, dal fatto che la seconda non sia troppo simile alla prima, e in proposito vige quella che è stata chiamata la *regola dei 30°*, che, appunto per assicurare una significatività di visione, cioè nuove informazioni fornite allo spettatore, vieta differenze di angolazione che siano inferiori, appunto, a 30°. Un principio simile si applica anche quando si intenda filmare due inquadrature

has always allowed the possibility of choices, both inside its range of options and in the adoption of radically different patterns, as we shall see in the paragraph on "alternatives to classical editing".

4. Editing and story space

*Diegetic space, within which story characters move, is often clearly defined from the beginning, so that all the features of the context for the action is laid out unambiguously. The [opening scenes](#) of *House by the river* (by Fritz Lang, USA 1950) show river waves all through the running of the opening credits, thus giving us a clear indication of the role that water will play all through the story. This long sequence is followed by a brief long shot of the coast, then by a medium-long shot showing two houses on the river side as well as two characters that presumably live there. In an even closer shot we see a woman tending to her vegetable garden, in the house on the left, and then a man sitting at a table, writing, in a gazebo in the house on the right. In this way these progressively closer shots provide a comprehensive view of the context and the characters (establishing shot), and this will allow us to immediately have a clear picture of the story that is about to begin. (You can watch another example of an establishing shot [here](#)). It is of course possible to introduce a new context during the unfolding of the story through re-contextualization (using a re-establishing shot).*

In general, the tendency is to justify the transition from one shot to the next (of the same subject) with the fact that the second shot is at least slightly different from the first, and this is embedded in what is usually referred to as the 30° rule - forbidding angle differences below 30° and thus ensuring that new shots provide new meanings, i.e. new information provided to the audience. A similar principle applies when a character is filmed in, e.g. close-up and then in big close-up: in this case, too, the difference in focal length of the two shots must be such as to justify the unchanged position of the camera.

di un soggetto su piani diversi (ad esempio, un primo piano e un primissimo piano): anche in questo caso occorre che la differenza nella lunghezza focale delle due inquadrature sia tale da giustificare la posizione immutata della macchina da presa. (Sulla regola dei 30° spiegata con esempi in inglese si vedano questo [video](#) e quest'altro [video](#).)

La giunzione di due inquadrature è facilitata da opportuni *raccordi*, innanzitutto dai *raccordi di sguardo* (cui si accenna anche nel Dossier [II punto di vista](#)): se viene mostrato un personaggio che guarda, segue di solito l'inquadratura dell'oggetto o della persona guardata. In questa [sequenza](#) di *Colazione da Tiffany* (di Blake Edwards, USA 1961), lo scrittore Paul (George Peppard) sta battendo a macchina il suo manoscritto, e l'inquadratura successiva ci mostra in effetti ciò che sta scrivendo. Quando sente una voce che canta, accompagnata da una chitarra, Paul si alza, apre la finestra e lo vediamo quindi, inquadrato *dal basso*, guardare verso il punto di provenienza del suono. I suoi occhi si dirigono verso il basso e verso sinistra, e siamo quindi informati che lui si trova ad un piano superiore rispetto al suono, che proviene evidentemente da un piano inferiore. In effetti l'inquadratura successiva ci mostra, *dall'alto*, la figura di Holly (Audrey Hepburn), che canta, accompagnandosi con la chitarra, seduta sul cornicione della finestra al piano inferiore. Si ripetono le due inquadrature di Paul che guarda e di Holly, prima inquadrata in primo piano, e poi, terminata la canzone, che guarda verso l'alto e verso destra, in direzione di Paul. Questa alternanza di inquadrature (*shot/reverse shot pattern*) consente allo spettatore di capire in ogni momento dove si trovano i personaggi anche quando non appaiono nella stessa inquadratura.

(On the 30° rule explained with examples in English you can watch this [video](#) and this further [video](#).)

*Joining two shots is made easier by using appropriate matches - starting with eye matches (which are briefly referred to in the Dossier [Point of view](#)): if we are shown a character looking at something, we are then usually shown a shot of the object or person looked at. In this [sequence](#) from *Breakfast at Tiffany's* (by Blake Edwards, USA 1961), a writer, Paul (George Peppard), is typing his manuscript, and the next shot shows what he is actually typing. When he hears a singing voice, accompanied by the sound of a guitar, Paul stands up, opens the window and we then see him, shot from below, look towards the point the sound is coming from. His eyes move down to the left, and thus we are informed that he is living on a floor above the sound, which must come from a floor below him. The next shot actually shows, from above, Holly (Audrey Hepburn), singing and playing the guitar, sitting on the window edge on the floor below. Paul is again shown looking down at Holly, followed by Holly, now shot, first in close-up and then, once the song is over, looking up towards the right, in Paul's direction. These alternating shots (shot/reverse shot pattern) allow the audience, at each successive shot, to clearly understand where the characters are, even when they do not appear in the same shot.*

I raccordi possono anche essere *di movimento* o *direzione*, quando, ad esempio, un personaggio inizia a compiere un'azione in una inquadratura e la continua o la finisce in quella successiva. Come si accenna nella Scheda [Campo e fuori campo](#), questi raccordi permettono anche di far apparire in una seconda inquadratura ciò che nella prima era fuori campo: nei fotogrammi (1) e (2) (tratti da *Il Cerchio si chiude*, di Richard Wallace, USA 1947) l'uomo esce dal campo da destra e rientra nel successivo campo da sinistra. Per un altro esempio di raccordo di movimento (o *match on action*) si veda questo [video](#).



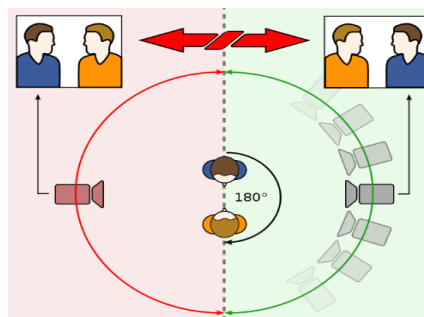
(1)



(2)

*There can also be movement or direction matches when, for instance, a character starts an action in a frame and continues or finishes it in the next frame. As mentioned in the Outline [On and off screen](#), these matches allow the filmmaker to show in a second frame what was off screen in the preceding frame: in (1) and (2) (from *Framed by Richard Wallace, USA 1947*), the man exits from right and enters a different room from the left. Watch another example of movement match (or match on action) [here](#).*

La continuità spaziale di base è assicurata anche dalla cosiddetta *regola dei 180°*, basata su un ideale asse di azione, una linea centrale appunto di 180°, che unisce due personaggi, e all'interno della quale deve rimanere la macchina da presa.



(3)

Basic space continuity is also ensured by the so-called 180° rule, based on an ideal axis of action, a central line of 180°, which links two characters, within which the camera must operate.

Ciò assicura che le posizioni, i movimenti e gli sguardi dei due personaggi rimangano costanti nell'inquadratura, dando così allo spettatore la certezza di dove si trovano i personaggi, relativamente l'uno all'altro, e relativamente alla posizione dello spettatore stesso. Infatti, come dimostra il disegno (3) qui sopra, se la macchina da presa, pur muovendosi, non supera la linea dei 180°, vedremo sempre il personaggio blu sulla sinistra e quello arancione sulla destra; ma se la macchina da presa andasse al di là di questa linea immaginaria, attuando quello che viene denominato *scavalco di campo* (*crossing the line of action*), la posizione relativa dei due personaggi verrebbe invertita, causando confusione e disorientamento nello spettatore. (Si vedano questo [video](#) ed anche questo [video](#) per altri chiari esempi, mentre [qui](#) si trova un esempio di scavalco di campo.)

This ensures that the characters' position, movements and eye directions remain the same during shooting, thus making the audience sure about where the characters stand in relation to each other and also in relation to the spectators themselves. As shown in (3) above, if the camera, though moving, does not step beyond the 180° line, we will always see the blue character on the left and the orange character on the right; but if the camera went beyond this imaginary line, "crossing the line of action", the relative position of the two characters would be reversed, causing confusion and bewilderment in the audience. (Watch this [video](#) for an example, while this [video](#) includes examples of "crossing the line of action".)

5. Montaggio e tempo della storia

Il montaggio è un elemento cruciale anche nel trattamento dei tempi narrativi: l'*ordine* in cui sono presentati gli eventi, la *frequenza* con cui vengono mostrati e la *durata* della loro presentazione possono essere controllati proprio tramite il montaggio (si veda il Dossier [La narrazione cinematografica](#)).

Per quanto riguarda l'*ordine temporale*, il montaggio è certamente lo strumento principe per definire il rapporto tra il tempo della *storia* (ad esempio, A-B-C-D) e quello della *trama* (ad esempio, C-B-D-A). La naturale successione degli eventi può essere variata introducendo dei *flashback*, che, oltre ad aggiungere nuove informazioni per spiegare il momento presente, possono anche presentare nuovamente, ma con variazioni di diverso tipo, scene già mostrate in precedenza. Anche i *flashforward*, seppure più raramente utilizzati, possono aprire "finestre" su eventi futuri.

Quanto alla *durata*, si è già detto come i raccordi sull'azione (*matching on action*) siano uno dei mezzi per assicurare la continuità della narrazione. Ma la durata stessa dell'azione può essere *ridotta* o, al contrario, *estesa*. Nel primo caso, si parla di *ellissi temporale*, che si realizza ad esempio tramite una *dissolvenza incrociata*, quando a un'immagine si sostituisce quella successiva, e per qualche istante le due immagini si sovrappongono: questo montaggio indica un'ellissi, cioè una contrazione temporale, più breve rispetto a dissolvenze *in entrata* (dallo schermo nero appare gradualmente l'immagine) o *in uscita* (l'immagine gradualmente sparisce nello schermo nero), che implicano solitamente contrazioni temporali più lunghe (si veda la Scheda [Altri aspetti della ripresa](#)). In questa [sequenza](#), tratta da *Caccia al ladro* (di Alfred Hitchcock, USA 1955), le due dissolvenze in uscita (all'inizio e alla fine della sequenza) segnalano stacchi temporali più netti rispetto alle dissolvenze incrociate intermedie, che descrivono invece come il ladro agisca durante la notte, durante un lasso temporale molto breve. Anche una serie di eventi che nella *storia* occupano un tempo molto lungo possono essere compressi nella *trama* attraverso un montaggio di

5. Editing and story time

Editing is also a crucial element in the treatment of narrative time: the order in which events are presented, the frequency with which they are shown and the duration of their presentation can be monitored through editing (see the Dossier [Film narration](#)).

As far as chronological order is concerned, editing is certainly the key tool to define the relationship between story time (e.g. A-B-C-D) and plot time (e.g. C-B-D-A). The natural succession of events can be altered by introducing flashbacks, which do not only add new information to explain the present time, but can also show again, though with different kinds of variation, scenes which had already been shown. Flashforwards, too, though less frequently used, can open "windows" on future events.

*As for duration, we already mentioned how matches on action are one of the means to ensure narrative continuity. However, event duration itself can be reduced, or, on the opposite, extended. In the first case, temporal ellipsis can be realized, for example, through cross-fading, when an image gradually merges into another one, and for a brief moment the two images overlap: this kind of editing shows an ellipsis, i.e. a time contraction, shorter than fades-in (where an image gradually emerges from the black screen) or fades-out (when the image gradually disappears into the black screen), which usually signal longer time contractions (see the Outline [Other aspects of shooting](#)). In this [sequence](#) from *To catch a thief* (by Alfred Hitchcock, USA 1955), the two fades-out (at the beginning and the end of the sequence) signal longer time breaks than the intermediate cross-fadings, which describe how the thief acts during the night, in a very short lapse of time.*

*Even a series of events which take up a very long time in the story can be compressed in the plot through editing very short shots: in this [sequence](#) from *Citizen Kane* (by Orson*

pochi secondi: in questa [sequenza](#) tratta da *Quarto potere* (di Orson Welles, USA 1941), il grande successo come cantante della moglie del protagonista è riassunto in un montaggio molto rapido di dissolvenze incrociate, di sovraimpressioni e di altri effetti speciali che mostrano testate di giornali che riportano i trionfi della cantante, sue apparizioni sui palcoscenici, suoi primi piani, ecc. A questo tipo di montaggio ci si riferisce a volte con il termine di *sequenza a episodi*.

Occorre dire che le *transizioni* come le dissolvenze (incrociate) non sono oggi usate frequentemente. Spesso i film fanno iniziare *flashback* all'improvviso, senza nessun segnale preciso per lo spettatore. In un film certamente non recente, come *Due per la strada* (di Stanley Donen, GB 1967), ad esempio, la storia si apre con una coppia inglese (Albert Finney e Audrey Hepburn) in viaggio in auto verso il sud della Francia. Si capisce subito che sono in crisi, ma ben presto iniziano alcuni *flashback*, che ripercorrono la loro storia dal momento in cui si erano conosciuti, sempre in Francia, parecchi anni prima. Altri *flashback* rimandano ad altri episodi del passato, e c'è una continua alternanza di presente e di diversi momenti nel passato, sin quando il film termina nel presente, con la riappacificazione della coppia. Allo spettatore è lasciato il compito di decidere l'esatto ordine cronologico di ogni episodio, grazie ad indizi opportunamente forniti: ad esempio, il trucco e l'acconciatura dei due personaggi, che riflettono la loro età, l'abbigliamento, la loro situazione di coppia (prima due *single*, poi una coppia sposata, infine anche una bambina), e soprattutto la presenza di tre auto diverse ... (Il *trailer* originale è disponibile [qui](#).)

Tornando al trattamento del tempo, in generale le *ellissi temporali* servono ad eliminare i tempi morti della storia, cioè quelli che non fornirebbero nessuna informazione nuova e/o utile allo spettatore. A volte però le ellissi servono ad uno scopo contrario, ossia a nascondere elementi importanti (si pensi ai film polizieschi, "gialli", thriller, e così via), ed è lasciato allo spettatore il compito di colmare i vuoti sulla base comunque di indizi che vengono forniti.

Welles, USA 1941), the very successful career as a singer of the protagonist's wife is summed up through a very fast editing of cross-fadings, superimpositions and other special effects that show newspaper headlines reporting the singer's triumphant performances, her appearances on the stage, close-ups of her face, etc. This kind of editing is sometimes referred to as episode sequence.

It is important to notice that transitions like (cross)fadings are not frequently used nowadays. Films often start showing flashbacks all of a sudden without signalling them clearly to the audience. In a relatively old film like Two for the road (by Stanley Donen, GB 1967), for example, the story opens with an English couple (Albert Finney and Audrey Hepburn) driving through France. We immediately realize that they are going through a period of crisis, but soon starts a series of flashbacks which tell the story of their relationship since the time they first met, again in France, several years before. Other flashbacks point back to other episodes in the past, and the narrative switches continuously between past and present, until the film ends in the present, with the couple now finding new ways to continue their relationship. The audience is left with the task of deciding the precise chronological order of each episode, thanks to clues that are aptly provided by the film: for example, the two characters' make-up and hairstyle, which in turn point to their age, their clothing, their situation as a couple (first singles, then married, and still later on with a child), as well as, most prominently, three different cars ... (The original trailer can be watched [here](#).)

Coming back to time treatment in movies, generally speaking temporal ellipses help eliminate the story's "idle times", i.e. those moments which would not provide spectators with any new and/or significant information. Sometimes, however, ellipses serve the opposite purpose, i.e. to conceal important elements (just think of gangster films, thrillers, and so on), and the spectator is left with the task of filling the gaps on the basis

All'estremo opposto delle ellissi si hanno le dilatazioni temporali, ossia il rallentamento dei tempi della narrazione (*slow motion* o *ralenti*): si veda una compilation di scene da film [qui](#).

Rispetto alla *frequenza* con cui può essere mostrata la stessa azione, oltre a quanto detto nel Dossier [La narrazione cinematografica](#), una ripetizione di azioni si manifesta anche nel "montaggio a sovrapposizioni" (*overlapping editing*), in cui un'inquadratura viene ripetuta una o più volte: se il ritmo delle riprese è molto veloce, è a volte assai difficile percepire questo tipo di montaggio. In questa [sequenza](#) da *Mission: Impossible-2* (di John Woo, USA 2000), Tom Cruise sorpassa lo stesso camioncino più di una volta ... si tratta anche di un esempio di "montaggio accelerato" (*accelerated montage*), in cui inquadrature alternate di due soggetti in movimento (com'è in questa scena di inseguimento) si fanno progressivamente più brevi, in modo da aumentare il senso di eccitazione e coinvolgimento dello spettatore. Il principio generale è che più brevi sono le inquadrature, più si accelera il ritmo complessivo del film: il progressivo accorciamento delle inquadrature può portare ad uno o più momenti culminanti (*climax*), che in molti casi rappresentano anche altrettanti punti di svolta della narrazione.

Il montaggio "accelerato" in fondo non è che un caso particolare di *montaggio parallelo* o *alternato* (*parallel/alternate editing*), in cui due o più storie, che possono essere tra loro interrelate ma anche totalmente distinte, e che si svolgono in luoghi diversi ma contemporaneamente, vengono alternate e si intersecano l'una nell'altra (*cross-cutting*), potendo poi (ma non necessariamente) convergere verso la fine del film. In tal modo si sottolinea la natura onnisciente dell'istanza narrante, rispetto alla condizione dello spettatore, che può soltanto "aggiungere" e integrare spezzoni di storia man mano che vengono forniti. Nella [sequenza](#) iniziale di *L'altro uomo - Delitto per delitto* (di Alfred Hitchcock, USA 1951) vengono inquadrati, alternativamente, le gambe di due uomini che, scesi da due taxi diversi alla stazione, si dirigono verso il treno (possiamo chiaramente distinguerli perché portano scarpe differenti). Segue un ripresa di binari con

of cues that are included in the film itself.

Ellipses are the opposite of time extensions, i.e. the slowing down of narration time (slow motion or ralenti): watch a compilation of sequences [here](#).

*As for the frequency with which the same action can be shown, in addition to what was mentioned in the Dossier [Film narration](#), repeated actions can be the result of overlapping editing, in which a shot is shown two or several times: if the rhythm of shooting is very fast, it is often quite difficult to spot this kind of editing. In this [sequence](#) from *Mission: Impossible-2* (by John Woo, USA 2000), Tom Cruise overtakes the same van more than once ... this is also an example of "accelerated montage", in which alternate shots of two moving subjects (as in this chasing sequence) get progressively shorter, so as to increase the audience's sense of excitement and involvement. The general principle is that the shorter the shots, the faster the overall rhythm of the film: the gradual shortening of the shots can lead to one or more story climaxes, which in many cases signal important turning points in the story.*

*Accelerated montage is really a particular case of parallel or alternate editing: two or more stories, either interrelated or totally distinct, taking place at the same time but in different places, alternate and intersect with each other (cross-cutting), and then usually (but not necessarily) converge towards the end of the film. In this way the omniscient nature of the narrator (or narrative stance) is underlined, while the audience can only "add" and integrate pieces of the story as they are gradually revealed. In the initial [sequence](#) of *Strangers on a train* (by Alfred Hitchcock, USA 1951) we are alternatively shown the legs of two men who get out of two different taxis at a station and walk towards the train (we can clearly distinguish them because they are wearing different pairs of shoes). This is followed by a shot of intersecting rails (which point to possibly intersecting lives), then a shot of the legs of*

numerosi incroci (che rinviano al tema delle vite che si intrecciano), quindi nuovamente le gambe dei due uomini che entrano in una carrozza e si siedono uno di fronte all'altro: i loro piedi per un momento si incrociano, e da questo momento vedremo finalmente di chi si tratta e quale destino "incrociato" li attende ...

Un altro esempio di *montaggio alternato* si ha in questa [sequenza](#) da *La città è salva* (di Bretaigne Windust, USA 1951), in cui si alternano sequenze di personaggi all'aperto, in strada, con sequenze di personaggi nel chiuso di una stanza, fino al drammatico scontro/incontro dei due ambienti.

L'uso di questo tipo di montaggio risale ai primi tempi del cinema: in *Intolerance* (di David Wark Griffith, USA 1916), si intrecciano tra loro quattro storie molto differenti, ambientate in luoghi e tempi diversissimi, ma collegate tra di loro dal tema dell'intolleranza richiamato nel titolo. In tempi molto più recenti un procedimento simile è stato usato in *Dunkirk* (di Christopher Nolan, USA 2017) (vedi il [trailer italiano qui](#)). Il film racconta un episodio drammatico della seconda guerra mondiale, quando gli eserciti inglese e francese, accerchiati dai tedeschi sulle spiagge della Normandia, furono in parte tratti in salvo, non solo da navi da guerra inglesi, ma anche e soprattutto da un grande numero di piccole imbarcazioni private, che attraversarono la Manica sotto il fuoco degli aerei tedeschi. Questo episodio si articola in tre spazi differenti (le spiagge, il mare, il cielo) e viene raccontato tramite una continua alternanza di scene, che non seguono sempre un rigoroso ordine cronologico, dilatando o estendendo i tempi e ripetendo parti delle azioni da punti di vista diversi. Il montaggio acquista così un carattere "involuto" poiché non rispetta particolarmente il tempo cronologico. Come si ricorda nella Scheda [Effetti speciali](#), più storie contemporanee o più aspetti della stessa storia possono anche essere narrati tramite effetti di origine fotografica come le *sovrimpressioni* o le *esposizioni multiple*, o tramite effetti più propriamente cinematografici come la presenza di *più schermi* o lo *schermo suddiviso* (*split screen*).

the same men now entering a coach and sitting down, one facing the other: their feet cross for an instant, and then we are eventually shown their identity and will soon realize how their fates are going to meet ...

*You can watch another example of alternate editing in this [sequence](#) from *The enforcer* (by Bretaigne Windust, USA 1951), where we alternatively see some characters in the street and some others in a room, until the two settings meet as the dramatic tension grows.*

*The use of this kind of editing dates back to the early years of cinema: in *Intolerance* (by David Wark Griffith, USA 1916), four very different stories, set in different places and times, intersect, although they are linked to one another by the topic of intolerance which is referred to in the title of the film. Much more recently a similar procedure has been used in *Dunkirk* (by Christopher Nolan, USA 2017) (watch the English trailer [here](#)). The film stages a dramatic episode of World War II, when the British and French armies, surrounded by the German army on the coast of Normandy, were partially rescued, not just by British battleships, but also by a huge number of small private boats, which crossed the Channel under the fire of the German bombers. This episode takes place in three different settings (the beach, the sea, the sky) and is told by constantly shifting the scenes, which do not always follow a chronological order, since time is compressed or extended and (parts of) the action are shown more than once from different viewpoints. Editing thus becomes complex and non-linear, since it does not fit in with chronological order. As mentioned in the Outline [Special effects](#), several stories happening at the same time or several aspects of the same story can also be told with the aid of photographic effects, such as superimpositions or multiple exposures, or through more "cinematic" effects like the presence of several screens or through a split screen.*

6. Piani-sequenza e profondità di campo

Come si è detto, il montaggio "classico" o della continuità si prefigge di rendere "trasparente" per lo spettatore il mondo rappresentato, facendolo illudere che si tratti della realtà o di un mondo comunque verosimile: questo *montaggio invisibile*, che non attira l'attenzione sui suoi meccanismi interni, sottolinea dunque l'identificazione dello spettatore. Ma operare "tagli e giunzioni" non è l'unica possibilità. Un'alternativa al classico montaggio è infatti rappresentata dal *piano-sequenza*: un'unica lunga inquadratura, fissa o, più spesso, molto mobile, che fa a meno degli stacchi di montaggio, realizzando una specie di "montaggio interno" di scene differenti e coinvolgendo le azioni di diversi personaggi: si veda questo [esempio](#) da *Kill Bill 1* (di Quentin Tarantino, USA 2003), e questi due famosi [esempi](#) da film di Alfred Hitchcock: *Notorius - L'amante perduta* (USA 1946) e *Giovane e innocente* (GB 1937). Come si vede chiaramente in questi esempi, il piano sequenza può implicare molti movimenti di macchina e il passaggio da campi lunghi a primi o primissimi piani. Ancora ad Hitchcock si deve il (*falso*) piano sequenza più lungo della storia, quello che coincide con l'intera durata del film (*Nodo alla gola*, USA 1948). Poiché la breve durata di una bobina di pellicola non consentiva riprese continue prolungate, il regista unì assieme una serie di sequenze singole, facendo in modo che i "tagli" o gli "stacchi" fossero invisibili (per esempio, mascherandoli con lo schermo nero rappresentato dalla schiena di un personaggio), e ottenendo così l'illusione di un'unica lunga sequenza ininterrotta.

Anche la *profondità di campo* può essere abilmente sfruttata per aumentare l'effetto di realismo, potendo in questo caso giocare su più piani di profondità variabile, che consentono di integrare nella stessa immagine azioni e personaggi diversi, mantenendoli tutti a fuoco ed evitando nel contempo stacchi di ripresa. L'esempio forse più citato in questo senso è la [sequenza](#) da *Quarto potere* (di Orson Welles, USA 1941), che inizia con il giovane Kane bambino, che, in quello che all'inizio è un campo lungo, gioca con la neve e una slitta. Con un movimento di macchina all'indietro il bambino

6. Sequence shots and depth of field

As we said, "classical" or "continuity" editing aims to make the world staged by the film as "transparent" as possible for viewers, by trapping them in the illusion that what they are watching is "the real thing" or at least something "credible": this invisible editing, which does not draw attention to its internal mechanisms, thus prompts the audience's identification. However, "cutting" and "splicing" film footage is not the only possibility. An alternative to classical editing can be achieved by using a sequence shot: a single long shot, fixed or, more often, including camera movement, which does away with editing cuts, putting in place a sort of "internal editing" of different scenes involving the actions of several characters: watch this [example](#) from Kill Bill 1 (by Quentin Tarantino, USA 2003), as well as these two famous [examples](#) from Hitchcock's films: Notorius (USA 1946) and Young and innocent (GB 1937). As you can clearly see from these examples, a sequence shot can imply several camera movements and the transition from long shots to close-ups or big close-ups. Hitchcock again is responsible for what is considered to be the longest (false) sequence shot in the history of cinema, the one which lasts for the whole film (Rope, USA 1948). Since the short duration of a film reel did not allow for long shots, Hitchcock spliced together a series of single shots, taking care that "cuts" were made invisible to the audience (for example, by masking them with the black screen obtained by putting a character's back in front of the camera), thus obtaining the illusion of a single uninterrupted long shot.

Depth of field, too, can aptly be used to increase the effect of "realism", by using several planes of variable depth, which allow for the integration of different actions and characters within the same image, keeping all of them in focus and at the same time avoiding cuts. The most famous example in this respect is probably the [sequence](#) from Citizen Kane (by Orson Welles, USA 1941), which starts with Kane as a child, who,

viene poi inquadrato da una finestra a cui vediamo affacciata la madre che gli urla di stare attento. Continuando nel suo ininterrotto movimento all'indietro, la macchina da presa inquadra, oltre alla madre, anche il padre e il signor Thatcher, a cui i genitori intendono affidare il bimbo. Gli adulti passano in un'altra stanza, e qui la macchina da presa si ferma: la madre e Thatcher, ora in primo piano, si siedono per firmare i documenti di affido, mentre il padre, in piedi in campo medio, continua a manifestare il suo dissenso. Nel frattempo il bambino è quasi sempre visibile (e udibile), in campo lungo, attraverso la finestra. La macchina da presa ricomincia a muoversi per inquadrare in primo piano la firma dei documenti e il padre che va a chiudere la finestra; poi ricomincia il suo percorso all'inverso, verso la finestra, seguendo la madre (e Thatcher) che riapre la finestra. *Solo a questo punto c'è uno stacco, con il volto della madre in primo piano che guarda all'esterno, verso il bambino.*

E' chiaro che con una lunga profondità di campo e con numerosi elementi tutti a fuoco nell'inquadratura, lo spettatore viene sollecitato a (o almeno le/gli viene lasciata la possibilità di) scegliere su quali elementi fermare la sua attenzione: in altre parole, questo tipo di cinema si contrappone alla visione ristretta offerta da immagini in cui è il regista a selezionare gli elementi ritenuti più significativi, eliminando ogni ambiguità nella messa in scena.

7. Altri tipi di montaggio: le alternative alla continuità

Il montaggio classico e "invisibile" allo spettatore non è mai stato l'unica possibilità che i cineasti hanno di mettere in successione delle sequenze. Se il montaggio della continuità vuole fornire un'illusione di realtà, altre "visioni di cinema" sottolineano invece che un film non deve e non può limitarsi a riprodurre il reale, ma deve fornire un'*interpretazione* della realtà, ossia costruire un mondo che abbia un suo senso particolare.

Varie forme di *montaggio discontinuo* hanno dunque cercato strade alternative, unificate però dal negare, più o meno apertamente e consapevolmente, proprio i meccanismi sopra

in an initial long shot, is seen playing outside his home in the snow with a sledge. The camera then moves backwards, now framing the child in a window, and we see his mother at the same window, shouting at him. The camera keeps moving backwards and now also shows Kane's father as well as Mr Thatcher, who is going to foster the child with the parents' permission. The adult characters then walk to another room, and here the camera stops: Kane's mother and Thatcher, now in the foreground, sit down to sign the necessary documents, while Kane's father, standing alone in medium shot, continues to voice his dissent. In the meantime the child is nearly always visible (and we can also hear him), in the background, through the window. The camera starts moving again and now shows Kane's mother and Thatcher signing the papers in the foreground and Kane's father walking towards the window and closing it. Then the camera reverts its movement, now moving towards the window, following Kane's mother (and Thatcher) who re-opens the window. Only at this moment is there a cut, and we see Kane's mother's face in the foreground, looking outside, towards the child.

Obviously, with depth of field and several elements always in focus in the frame, viewers are prompted (or at least they are given the opportunity) to choose which elements to lend their attention to; in other words, this kind of cinema stands in stark opposition to the restricted vision provided by images where the director himself selects what s/he considers to be the most meaningful elements, thus eliminating any ambiguity.

7. Other kinds of editing: alternatives to continuity

Classical, "invisible" editing has never been the only possibility available to filmmakers to give a certain order to a succession of sequences. If continuity editing provides an illusion of reality, other "visions" of cinema, at the opposite end, posit that a film must not

descritti che assicurano la continuità. La violazione della regola dei 180°, che attua, come si è visto, uno *scavalcamiento di campo*, o della regola dei 30, che accosta sequenze che sarebbero ritenute troppo simili, per distanza o per angolazione della ripresa, sono gli esempi più chiari di questo approccio. Il montaggio discontinuo è una delle modalità espressive più originali e (almeno per i tempi) spiazzanti del celebre film *Fino all'ultimo respiro* (di Jean-Luc Godard, Francia 1960), di cui è visibile una sequenza [qui](#).

Allo stesso scopo si possono mettere in successione diverse inquadrature di un personaggio, riprendendone le azioni non in modo fluido, ma con improvvisi stacchi temporali, che realizzano ellissi cronologiche non giustificate: ad esempio, staccando in modo brusco da un'inquadratura in cui il personaggio è a letto ad un'altra in cui è già in piedi. Si tratta del cosiddetto *montaggio a salti* o di falsi raccordi (*jump cut*): se ne vedano esempi in questa [sequenza](#) da *I Tenenbaum* (di Wes Anderson, USA 2001).

Nel *montaggio delle attrazioni* si inseriscono invece delle inquadrature *non-diegetiche* (cioè che non appartengono allo spazio e al tempo del mondo rappresentato), autonome, scelte in modo arbitrario e spesso anche in conflitto tra loro, ma che hanno un valore simbolico o metaforico. In tal modo si realizzano associazioni che tendono a realizzare un effetto finale particolare: ad esempio, facendo percepire allo spettatore un conflitto, o comunque sollecitandolo a trovare un significato ulteriore, di tipo connotativo, nelle immagini che gli vengono presentate. Allo stesso approccio appartiene il cosiddetto *montaggio costruttivo*, che si fa risalire al regista sovietico Vsevolod I. Pudovkin. Attraverso la giustapposizione di dettagli tra loro non collegati si definisce un significato finale che chiarisce il complesso dell'azione rappresentata: se ne veda un esempio in questa [sequenza](#) tratta da *La madre* (URSS 1926).

La *relazione tematica* che si stabilisce tra inquadrature non-diegetiche o comunque collocate in spazi e tempi non coerenti con la continuità spazio-temporale della storia, può

and cannot simply reproduce reality, but should rather provide an interpretation of reality, i.e. build a world that is imbued with its own peculiar meaning.

Various forms of discontinuous editing have thus sought out alternative paths, which, more or less overtly and consciously, share the attempt to do away with the mechanisms and techniques which ensure continuity. Clear examples of this approach are violating the 180° rule, which means, as we said, crossing the line of action, or the 30° rule, by connecting sequences which would normally be considered too similar, either in terms of distance or in terms of shooting angle. Discontinuous editing is one of the most original and (at least for the time it was first used) disorienting expressive modes of Breathless (by Jean-Luc Godard, France 1960) - watch a sequence [here](#).

To the same purpose several shots of a character can be linked by showing her/his actions not as a fluid movement but with sudden "cuts", which imply unjustified temporal ellipses: for example, cutting sharply from a shot showing a character in bed to another shot showing her/him already standing. You can watch an example of such jump cuts in this [sequenza](#) from The Royal Tenenbaums (by Wes Anderson, USA 2001).

On the other hand, in the so-called montage of attractions, non diegetic shots, i.e. shots which do not belong to the space and time of the world staged by the film, are inserted into the flow of diegetic shots: they are autonomous shots, often chosen in an arbitrary way and often in conflict with one another, which have a symbolic or metaphorical value. This kind of editing creates associations which tend to promote a particular final effect: for example, making viewers experience a conflict, or prompting them to find a further connotational meaning in the images. The same approach is shared by the so-called constructive editing, which dates back to the Soviet director Vsevolod I. Pudovkin. A final meaning is built through the juxtaposition of details which share no

anche essere utilizzata per creare negli spettatori una reazione cognitiva ed emotiva con funzioni di persuasione se non addirittura di propaganda.

Nello stesso filone, il *montaggio intellettuale*, di cui fu propugnatore massimo il regista sovietico Sergej Ejzenstejn, considera le singole inquadrature come *cellule*, il cui significato intrinseco è secondario rispetto alla loro combinazione o giustapposizione, che genera invece un significato nuovo. Attraverso metafore visive e il montaggio delle attrazioni, il tentativo è quello di utilizzare le inquadrature come forma visiva del pensiero, anche in questo caso con finalità pedagogico-persuasive nei confronti dello spettatore. Si veda questo [sequenza](#) da *Sciopero* (URSS 1925), in cui alle immagini della brutale repressione di uno sciopero vengono alternate immagini della macellazione di un bue, istituendo nella mente dello spettatore un parallelismo di significati. Allo stesso modo, in questa [sequenza](#), tratta da *Furia* (di Fritz Lang, USA 1936), il cicaleccio delle donne, intente a spettegolare sul recente arresto di un uomo ritenuto responsabile del rapimento di una bambina, è equiparato in una breve immagine a un gruppo di galline in un pollaio ...

A questi tipi di montaggio sono da riferirsi anche le manipolazioni dell'ordine degli eventi, della loro durata e della loro frequenza, tramite cui il tempo viene compresso o dilatato e le stesse azioni vengono rappresentate più volte, utilizzando le stesse immagini o introducendo scarti più o meno consistenti. E allo stesso scopo servono le interruzioni delle scene con immagini fantastiche, o *flashback* o salti nel futuro (*flashforward*), ed anche altri accorgimenti, come i raccordi non immediatamente comprensibili, o lasciati aperti, o con "vuoti" irrisolti (come ad esempio mostrare un personaggio che guarda ma non mostrare l'oggetto del suo sguardo).

Per contro, il *montaggio formale* assume una funzione *estetica*, privilegiando, rispetto ai contenuti e alla "storia", aspetti grafici o ritmici, mettendo in relazione tra loro immagini collegate da puri effetti formali (ad esempio, rapporti di forme, di linee, di volumi), che trascendono la natura e la funzione degli oggetti rappresentati per evocare invece la potenza espressiva del

*connection with one another: this meaning sheds light over the overall action staged by the film. You can watch an example in this [sequence](#) from *Mat'* (URSS 1926).*

The thematic relationship which is established between non-diegetic shots, or shots related to spaces and times not coherent with the story's spatial-temporal continuity, can also be used to prompt a cognitive and emotional reaction in the audience: its functions can range from persuasion to straightforward propaganda.

*In the same vein, intellectual montage, which was advocated by the Soviet director Sergej Ejzenstejn, considers the single shots as cells, whose intrinsic meaning is subordinate to their combination or juxtaposition, which gives birth to a new meaning. Through visual metaphors and the montage of attractions, the aim is to try and use the shots as a visual form of thought, in an attempt to make the audience think about what they see, or even to try to persuade them through the message conveyed by the images. Watch this [sequence](#) from *Strike* (URSS 1925), where images of the ruthless repression of a strike alternate with images portraying the slaughter of animals, thus building parallel meanings in the audience's mind. In the same way, in this [sequence](#) from *Fury* (by Fritz Lang, USA 1936), the babbling of the women, gossiping on the recent arrest of a man believed to be responsible for a child's kidnapping, is compared, in a brief shot, to a groups of hens in a poultry pen ...*

These kinds of editing also often imply a manipulation of the order of events, of their duration as well as of their frequency, through which time can be compressed or expanded and the same actions can be shown more than once, by using the very same shots or by introducing more or less consistent variations. The same purpose is achieved by interrupting scenes with fantasy images, flashbacks o flashforwards, as well as by using other "tricks" like matches which cannot be immediately appreciated, or are left open or include "empty" slots (like, e.g., showing a character looking at something or someone but avoiding showing the object of the gaze).

On the other hand, formal editing serves an aesthetic function, since it gives priority to graphic or rhythmic aspects rather than to story

cinema *per se*. In questo [video](#), ad esempio, il ritmo viene creato dalla giustapposizione, spesso frenetica, di immagini che richiamano forme, linee, volumi.

Terminiamo con un accenno a quello che è stato chiamato *montaggio proibito* (teorizzato dal critico francese André Bazin), in cui, al contrario del montaggio classico, ma anche diversamente dal montaggio intellettuale, paradossalmente si rompe la fluidità narrativa della continuità proprio riproducendo la realtà nella sua assoluta continuità spazio-temporale, senza sottoporre la realtà stessa ad alcuna manipolazione. Ad esempio, in questa [sequenza](#) da *Quarto potere* (che nel video proposto inizia al punto 00':44"), invece di ricorrere ad una successione di inquadrature unite da "stacchi" di montaggio, si fa svolgere l'azione su diversi piani, preservando l'unità di spazio, tempo e azione. (Si confronti questa sequenza con quella, precedentemente esaminata, dallo stesso film.)

content, and connects images linked by purely formal effects (for example, shapes, lines, volumes) - all of which transcend the ordinary nature and function of the objects and evoke the expressive power of cinema per se. In this [video](#), for example, rhythm is created by frantically juxtaposing images which recall shapes, lines, volumes.

Finally, mention should be made of what has been called forbidden editing (which was introduced and theorized by the French critic André Bazin), where, in opposition to classical editing, but also breaking away from intellectual editing, the narrative "flow" of continuity editing is paradoxically broken by "reproducing" reality in its absolute spatial and temporal continuity, while avoiding any manipulation of reality itself. For instance, in this [sequence](#) from Citizen Kane (which in this video starts at approximately 00':44"), instead of linking together different shots through editing, the action takes place on different planes, thus preserving the unity of time, space and action itself. (Compare this sequence with the other previously examined sequence from the same film.)



Per saperne di più ...

- * Dal sito *Cinema e Scuola*, a cura di Dante Albanesi:
 - [Il montaggio cinematografico](#)
 - [La continuità cinematografica](#)
- * Dal sito *Cinescuola.it*: - [Il montaggio](#)
- * Da *I Licaoni Videproduzioni* – Canale YouTube *Cinema Show*: [Il montaggio](#)
- * Dal sito *Noema - Tecnologie e società*:
 - [L'evoluzione storica e tecnica del montaggio prima del digitale](#), a cura di F. Ciotti
 - [Il montaggio digitale](#), a cura di F. Silvagni



Want to know more?

- * From the *Elements of cinema* website:
 - [Elements of film editing](#)
- * From *College Film and Media Studies*: - [Editing](#)
- * From the [Yale Film Analysis Web Site 2.0](#): - [Editing](#)
- * From *John Tindell's* YouTube channel:
 - [Match cuts in film editing](#)
- * From the Vimeo channel of *FilmmakerIQ.com*:
 - [The History of Cutting - The Birth of Cinema and Continuity Editing](#)
- * From the *Channel Criswell* YouTube channel:
 - [Editing in storytelling](#)
- * From the *keyframe.org* website:
 - [Notes on digital film editing](#) by Gerhard Schumm
 - [Match frame and jump cut - A dialectic theory of montage in the digital age](#) by Jan Speckenbach