

Il cinema:
passato, presente e futuro di
un *medium* comunicativo

Cinema:
past, present and future of
a communicative medium

Luciano Mariani
info@cinemafocus.eu

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

1. Introduzione

1. Introduction



Prima proiezione pubblica di un film/*First public exhibition of a motion picture:*
L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat/L'arrivée d'un train en gare à La Ciotat/*The arrival*
of a train at La Ciotat station (Louis Lumière, France 1895)

Shannon: C'è qualcosa di romantico nei giocatori d'azzardo ... vecchie canzoni ... incontrarsi sotto un orologio.

Gatsby: Sì, forse nei film, ma questa è la vita reale.

Shannon: La vita reale va bene per chi non sa fare di meglio.

Un giorno di pioggia a New York (Woody Allen, USA 2019)

Shannon: There's something romantic about gamblers and ... old songs ... meeting under a clock.

Gatsby: Yeah, maybe in movies, but this is real life.

Shannon: Real life is fine for people who can't do any better.

A rainy day in New York (Woody Allen, USA 2019)

Pochi registi come Woody Allen hanno dichiarato il loro amore per il cinema in modo così completo e coerente per tutta la loro vita e il loro lavoro. Fin dalla sua nascita, il cinema è stato acclamato sia come il mezzo più efficace per catturare la realtà, sia come la più efficiente "macchina dei sogni". Tuttavia, per Allen come per molti cinefili, i film sono stati (e sono ancora) molto più di tutto questo: sono una delle cose che rendono la vita degna di essere vissuta, poiché la "vera" realtà è solo "per le persone che non sanno fare di meglio".

Il cinema è stato senza dubbio il principale mezzo di intrattenimento del XX secolo. Nato da sperimentazioni avvenute nel secolo precedente, sin dalla sua nascita "ufficiale" nel 1895 ha continuato ad evolversi, subendo trasformazioni che sono derivate dalle sue importanti funzioni economiche, sociali, culturali e artistiche. Il cinema è stato, prima di tutto, soprattutto nel contesto hollywoodiano, un sistema di produzione volto a soddisfare le richieste del pubblico attraverso un sistema di produzione e distribuzione altamente specializzato, il cui impatto finanziario non può essere sopravvalutato. Ha anche espresso questioni sociali e culturali e, per converso, ha influenzato attivamente i mercati del consumo di massa, dal soddisfare il bisogno di intrattenimento "di evasione" durante gli anni della Grande Depressione all'inizio degli anni '30 all'interpretazione (e assimilazione) delle nuove culture giovanili degli anni '60 e '70, dall'essere utilizzato come potente mezzo di propaganda politica per tutto il secolo scorso, fino a diventare uno dei più importanti *media* nella sperimentazione artistica ed estetica.

Few filmmakers like Woody Allen have declared their love for cinema so thoroughly and consistently throughout their life and their work. Since its birth, cinema has been acclaimed both as the most accomplished means to capture reality and as the most efficient "dream machine". However, for Allen as for many cinephiles, films have been (and still are) much more than all that - they are one of the things that make life worth living, since "true" reality is only "for people who can't do any better".

Cinema has been the main entertainment medium of the 20th century. Born out of experimentations that had taken place in the previous century, since its "official" birth in 1895 it has continued to evolve, undergoing changes that have resulted from its important economic, social, cultural and artistic functions. Cinema has been, first and foremost, especially in Hollywood, a production system aimed at meeting the demands of audiences through a specialized production and distribution system, whose financial impact cannot be overestimated. It has also expressed social and cultural issues, and, conversely, it has actively influenced its mass consumer markets, from meeting the need for "escapist" entertainment during the Great Depression years in the 1930s to interpreting (and assimilating) the new youth cultures of the '60s and '70s, from being used as a powerful means of political propaganda throughout the last century to becoming one of the most important media in artistic and aesthetic experimentation.

2. Il XX secolo: il secolo del cinema

Il cinema si è costantemente evoluto per far fronte alle sfide degli sviluppi economici e tecnologici, e finora è riuscito a sopravvivere e prosperare anche di fronte a cambiamenti drammatici che sembravano mettere in pericolo sia il suo valore economico e finanziario che le sue funzioni sociali e culturali. Nel corso del XX secolo, diversi drammatici punti di svolta hanno segnato la sua storia. Dopo aver stabilito rapidamente le caratteristiche principali del suo linguaggio verso la metà degli anni '10, e averle portate alla piena maturità nel decennio successivo, dovette subire il suo primo grande cambiamento con l'avvento del sonoro alla fine degli anni '20, che ebbe un profondo impatto sia sulle sue strutture produttive che sul ruolo di attori e attrici e del loro corrispondente "star system".

2. The 20th century: the century of cinema

Cinema has constantly evolved to meet the challenges of economic and technological developments, and has so far managed to survive and thrive even in the face of dramatic changes which seemed to endanger both its financial and economic value and its social and cultural functions. During the 20th century, several dramatic turning points have marked its history. Having quickly established the main features of its language by the middle 1910s, and having brought them to full maturity in the following decade, it had to undergo its first major change with the coming of sound at the end of the '20s, which deeply impacted both on its production structures and on the role of actors and actresses and their corresponding "star system".



I problemi nella registrazione del suono e l'inadeguatezza delle voci degli attori nella transizione da muto al sonoro:

The problems of recording sound and actors' inadequate voices in the transition from silent to sound:

Singin' in the rain (by Stanley Donen and Gene Kelly, USA 1952)

Un'altra grande crisi si è verificata negli anni '40 e '50, con l'avvento della televisione, che sembrava sfidare l'esclusivo interesse per il cinema da parte del pubblico popolare - una crisi che il cinema ha cercato di superare offrendo agli spettatori ciò che non potevano (ancora) ottenere dalla TV, ovvero formati 'panoramici come il Cinemascope, colori vividi e audio stereo (oltre a novità di breve durata come i film tridimensionali o modi nuovi, complessi e costosi di filmare e proiettare, come il Circarama o film a 360 gradi).

Another major crisis came in the '40s and '50s, with the advent of television, which seemed to challenge cinema's exclusive appeal to popular audiences - a crisis which cinema tried to overcome by giving viewers what they could not (yet) get from TV, i.e. wide-screen formats like Cinemascope, full colour features and stereo sound (in addition to short-lived novelties like three-dimensional films or new, complex and expensive ways of filming and projecting, like Circarama or 360-degree movies).



Il primo telecomando per la televisione/*The first television remote control (1961)*

Allo stesso tempo, questo periodo critico nella storia del cinema è stato anche segnato dalla fine dello "studio system", in cui un piccolo numero di grandi studi cinematografici dominava il mercato attraverso "l'integrazione verticale", cioè controllando non solo la produzione (secondo principi industriali, e con il personale, compresi gli attori, assunto con contratti a lungo termine) ma la distribuzione e la proiezione (con gli studi che possedevano le proprie catene di cinema). Nel 1948, la fine di questo sistema fu accelerata da una sentenza "antitrust" della Corte Suprema degli Stati Uniti.

Lo "studio system" fu sostituito dal cosiddetto sistema "a pacchetto", in cui ogni produzione cinematografica viene trattata come un'impresa separata, che coinvolge registi, attori e *troupe* "indipendenti". Ciò ha aperto la strada al successo di aziende e produttori indipendenti più piccoli e, in quella che è stata definita la "New Hollywood", all'emergere di una nuova generazione di registi, esperti nella storia del cinema e aperti alle influenze internazionali (ad es. Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, William Friedkin, Terrence Malick) così come di una nuova generazione di attori (come Robert De Niro, Al Pacino e Jane Fonda), che potevano meglio dar voce ai problemi del nuovo pubblico (per lo più giovane).

At the same time, this critical period in cinema history was also marked by the end of the "studio system", in which a small number of major movie studios dominated the market through "vertical integration", i.e. by controlling not just production (according to industrial principles, and with personnel, including actors, under long-term contract) but distribution and exhibition (with the studios owning their own chains of movie theatres). In 1948, the end of this system was accelerated by a U.S. Supreme Court antitrust ruling.

The studio system was replaced by the so called package-unit system, in which each film production was treated as a separate venture, involving "independent" directors, actors and crew. This paved the way to the success of (smaller) independent companies and producers, and, in what has been termed the "New Hollywood", the emergence of a new generation of directors, well versed in film history and open to international influences (e.g. Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, William Friedkin, Terrence Malick) as well as of a new generation of actors (like Robert De Niro, Al Pacino and Jane Fonda) who could now better address the issues of new (mostly young) audiences.



Alcuni dei "logo" più famosi delle società di produzione/*Some of the best known film companies logos: Twentieth Century Fox, Paramount, Metro-Goldwyn-Mayer and Warner Brothers*

Nel frattempo, le "vecchie" società (come Fox, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, RKO, Warner Brothers) stavano subendo grandi cambiamenti, soprattutto perché erano state rilevate da grandi società (con interessi finanziari non solo nelle attività di intrattenimento), un processo che sta ancora interessando molto il settore. Come risultato

In the meantime, the "old" companies (like Fox, Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, RKO, Warner Brothers) were undergoing major changes, especially as they were "taken over" by corporations (with financial interests not just in entertainment activities), a process which is still very much

di tali cambiamenti, una nuova ondata di film decisamente "orientati al mercato" ha dato vita a quelli che in seguito furono chiamati "blockbuster", cioè film con grandi budget e (spesso) corrispondentemente grandi successi al botteghino, come la trilogia di *Guerre Stellari* di George Lucas (1977- 1983) e *ET: L'extraterrestre* (1982) di Steven Spielberg.

L'altro grande cambiamento che il cinema ha dovuto affrontare negli ultimi decenni è stata la rapida espansione delle tecnologie digitali. Ciò ha portato non solo a nuovi modi di fare film, ma anche a cambiamenti epocali nella commercializzazione e nel consumo dei film. La fine del 20° secolo e l'inizio del 21° hanno assistito a nuovi modi di "consumare" un film, prima con l'avvento di nastri VHS, DVD e dischi Blu-Ray (che hanno iniziato a enfatizzare la visione domestica piuttosto che al cinema), e poi con la crescita di Internet, che ha portato a una gamma completamente nuova di alternative di visualizzazione, dal *pay-per view* agli abbonamenti a canali TV privati, ai servizi di *streaming* in rapida espansione, dove le piattaforme *online* ora competono con i sistemi di distribuzione più tradizionali.

3. Tendenze nella produzione e nella distribuzione

La concorrenza delle piattaforme di *streaming online* potrebbe essere la principale sfida che il cinema (nel senso dei film distribuiti nelle sale cinematografiche) deve affrontare nel nuovo secolo. Nel maggio 2017, il Festival di Cannes ha assistito a una crisi tra i due sistemi di distribuzione alternativi, con la questione se i film Netflix (una delle piattaforme di intrattenimento più popolari) potevano essere proiettati in Francia senza essere proiettati nelle sale francesi. La questione non è ancora risolta, e il dibattito è ancora in corso, soprattutto sul tempo che deve intercorrere tra la distribuzione in sala e la diffusione in *streaming*: si tende a ridurre questo lasso di tempo, anche a 30 giorni, il che ovviamente ha grandi conseguenze finanziarie per la distribuzione cinematografica "tradizionale".

Tuttavia, i cambiamenti vanno ben oltre questo importante problema: grandi aziende di distribuzione *streamline* come Netflix e Amazon

affecting the sector. As a result of such changes, a new wave of commercially orientated films gave birth to what were later called "blockbusters", i.e. films with big budgets and (often) correspondingly big box-office success, like George Lucas's Star Wars trilogy (1977-1983) and Steven Spielberg's E.T.: The Extra Terrestrial (1982).

The other major change that cinema has had to face in more recent decades has been the rapidly expanding digital technologies. This has brought about not just new ways of filmmaking, but also dramatic shifts in film commercialization and consumption. The end of the 20th century and the beginning of the 21st have witnessed new ways of "consuming" a movie, first with the advent of VHS tapes, DVDs and Blu-Rays discs (which started to emphasize home viewing rather than theatre-going), and then with the growth of the Internet, which has led to a whole new range of viewing alternatives, from pay-per view to channel subscriptions to the rapidly expanding streaming services, where online platforms now compete with more traditional distribution systems.

3. Production and distribution trends

The competition of online streaming platforms may well be the major challenge that faces cinema (in the sense of movies distributed in movie theatres) in the new century. In May 2017, the Cannes Film Festival witnessed a crisis between the two alternative distribution systems, based on the question whether Netflix (one of the most popular entertainment platforms) movies could be shown in France without being shown in French theatres. The issue is not yet resolved, and debates are still going on, especially about the time that must elapse between theatre distribution and streamline availability: there is a tendency to reduce this time period, even to 30 days, which obviously has great financial implications for "traditional" cinema distribution.

However, the changes go well beyond this important issue: big streamline companies

Prime Video hanno iniziato a produrre i propri film oltre alle serie TV. In altre parole, la distinzione tra produzione, distribuzione e proiezione, che, come abbiamo visto, era stata sanzionata dalle leggi antitrust statunitensi negli anni Cinquanta, sta nuovamente diventando un serio problema. L'impatto drammatico della pandemia Covid nel 2020-2021, quando le sale cinematografiche hanno dovuto chiudere e gli abbonamenti per lo *streaming* sono andati alle stelle, ha solo reso più evidente una tendenza che aveva già avuto un grave impatto negli ultimi anni. La produzione cinematografica, che è nelle mani di grandi conglomerati (che spesso combinano non solo società di *media* ma una varietà di altre attività finanziarie), è ovviamente desiderosa di realizzare il maggior profitto possibile: se i ricavi al botteghino hanno già perso la loro principale importanza come fonte dei profitti complessivi, la distribuzione attraverso le piattaforme di *streaming* potrebbe benissimo rivelarsi la principale fonte di reddito alternativo - per non parlare del sistema di *franchising*, attraverso il quale un film è solo il prodotto di base, da integrare con una serie di altri prodotti correlati, come CD musicali, canzoni per karaoke, videogiochi e giochi per computer, libri, giocattoli e persino vestiti, cibo e bevande.

Tutto sommato, i canali di distribuzione tradizionali sono diventati più vari e la produzione cinematografica spesso ne tiene conto all'inizio del processo di creazione del film: alcuni film sono quindi etichettati come "straight-to-video" (cioè pubblicati solo come DVD) o, più recentemente, come "straight to streaming", evitando totalmente la loro proiezione nelle sale. Tali etichette hanno tradizionalmente avuto una connotazione negativa, identificando film che fin dall'inizio non erano promettenti in termini di successo al botteghino, ma questo potrebbe cambiare in futuro, poiché le piattaforme di *streaming* tendono a offrire una gamma più ampia di film ben oltre i riconoscibili "blockbuster".

Nel frattempo, nel nuovo secolo l'industria cinematografica di Hollywood sembra concentrarsi sempre di più su pochi film ad alto *budget*, che si spera ricompensino i loro costi vertiginosi con entrate al botteghino corrispondentemente elevate - un "affare rischioso", ovviamente, che potrebbe spingere perché tali film tendono a fare affidamento

like Netflix and Amazon Prime Video have started producing their own movies in addition to TV series. In other words, the distinction between production, distribution and exhibition, which, as we have seen, had been sanctioned by the U.S. antitrust laws in the 1950s, is once again becoming blurred. The dramatic impact of the Covid pandemic in 2020-2021, when movie theatres had to close and streaming subscriptions soared, only made more evident a trend which had already had a serious impact in the past few years. Movie production, which is in the hands of big conglomerates (often combining not just media companies but a variety of other financial assets), is obviously keen to make as big a profit as it can: if box-office revenues have already lost their primary importance as the source of the overall profits, distribution through streaming platforms may well turn to be the major source of alternative income - not to mention the franchise system, through which a movie is only the basic product, to be complemented by a range of other related goods, like music CDs, karaoke songs, video and computer games, books, toys and even clothes, food and drinks.

All in all, traditional distribution channels have become more varied, and movie production often takes this into account at the very start of the process of movie-making: some films are thus labelled as "straight-to-video" (i.e. published only as DVDs) or, more recently, as "straight to streaming", totally avoiding movie screening in theatres. Such labels have traditionally had a negative connotation, identifying movies that were, right from the start, not promising in terms of box-office success - but this may change in the future, as streaming platforms tend to offer a wider range of films well beyond recognizable "blockbusters".

Meanwhile, in the new century the Hollywood film industry seems to concentrate more and more on a few very high-budget movies, which would hopefully reward their soaring costs by correspondingly high box-office revenues - a "risky business", of course,

su *franchise*, cioè su storie che il pubblico conosce già, come *spin-off* (storie incentrate su personaggi noti), adattamenti, *reboot* (riproposizioni) e *remake* (rifacimenti). Nel 2013, dei dieci film di maggior successo, solo *Gravity* (di Alfonso Cuaron, USA/GB) era un'opera originale (Nota 1). Ciò significa anche che poche grandi produzioni degli *studios* guadagnano una dimensione sempre crescente dei ricavi totali al botteghino e che, al contrario, alla maggior parte degli altri film (indipendenti), che superano di gran lunga come numero i film di grande successo prodotti dagli *studios*, rimane solo una piccola parte di tali ricavi.

Di fronte a una situazione del genere, alcuni grandi registi hanno accettato la sfida di produrre e/o dirigere serie e film TV da distribuire attraverso piattaforme *streamline*: tra questi, Martin Scorsese (*Boardwalk Empire*, 2010-2014), David Fincher (*House of cards* (2013-2018), una serie web per Netflix), Steven Spielberg (*The Pacific*, 2010). Attrahendo grandi budget, queste serie sono diventate uno degli sviluppi più importanti del cinema di oggi, riscuotendo sia il plauso della critica che il successo del pubblico.

Per quanto riguarda i generi cinematografici, è interessante notare che i film di maggior successo al botteghino negli ultimi anni sono stati i film d'azione, d'animazione e di fantascienza/fantasy, mentre le commedie, i drammi e i thriller non hanno avuto risultati comparabili (Nota 2).

which may explain why such movies tend to rely on franchises, i.e. on stories that audiences are already familiar with, such as spin-offs (stories centred on well-known characters), adaptations, reboots and remakes. In 2013, out of the ten most successful films, only Gravity (by Alfonso Cuaron, USA/GB) was an original work (Note 1). This also means that few big studio productions earn an ever-increasing size of the total box office revenues, and that, conversely, most other (independent) films, which far outnumber the studio hits, are left with only a small portion of such revenues.

Faced with such a situation, some major directors have accepted the challenge of producing and/or directing series and TV films to be distributed through streamline platforms: among them, Martin Scorsese (Boardwalk Empire, 2010-2014), David Fincher (House of cards (2013-2018), a web series for Netflix), Steven Spielberg (The Pacific, 2010). By attracting big budgets, such series have become one of the most important developments in today's cinema, enjoying both critical acclaim and audience success.

As for film genres, it is interesting to note that the most successful movies at the box office in recent years have been action, animated and science fiction/fantasy films, while comedies, dramas and thrillers have not usually performed so well (Note 2).

4. Nuove abitudini di visione

4. New viewing habits

Durante la pandemia di Covid, diversi film presumibilmente di successo sono stati resi disponibili su piattaforme di streaming a un prezzo aggiuntivo (cioè in aggiunta ai canoni di abbonamento mensili): questa opzione potrebbe essere considerata piuttosto costosa, ma ammonta comunque a meno di quanto pagherebbe una famiglia andando al cinema ...

Un recente sondaggio ha chiesto alle persone di "immaginare un futuro in cui la pandemia sia finita e le sale cinematografiche siano di nuovo aperte: "dove guarderesti un nuovo film che non vedevi l'ora di vedere e che uscirà, allo stesso costo, sia al cinema che come opzione a pagamento tramite un servizio di streaming? ".

I risultati sono stati:

13% al cinema

22% probabilmente al cinema

23% al cinema o a casa, con la stessa probabilità

22% probabilmente a casa

20% a casa

(Nota 2)

During the Covid pandemic, several supposedly successful films were made available on streaming platforms at an additional price (i.e. on top of monthly subscription fees): this option could be considered rather expensive, but it still amounts to less than what a family would pay at theatres ...

A recent survey asked people to "imagine a future where the pandemic has ended, and movie theatres are all open again: where would you watch a new movie you have been looking forward to, which is being released, at the same cost, both in theatres and as a paid option through a streaming service?".

The results were:

13% at a theatre

22% probably at a theatre

23% equally likely at a theatre or at home

2% probably at home

20% at home

(Note 2)

Le cambiate abitudini di distribuzione, in base alle quali gli spettatori possono ora guardare i loro film preferiti sugli schermi della TV di casa (oltre che su altri dispositivi, come computer, *tablet*, *smartphone*, ecc.), non hanno solo conseguenze finanziarie e di marketing, ma hanno implicazioni più ampie sui modi in cui i film vengono "consumati". Mentre scegliere un film quando si va al cinema è fondamentalmente una questione di gusto personale, utilizzare piattaforme *online* significa fornire ai servizi di streaming un'ampia gamma di informazioni sulle proprie abitudini e scelte, che i servizi stessi utilizzano attraverso algoritmi che consentono loro di costruire "profili" di spettatori e di orientare gli spettatori stessi attraverso annunci personalizzati e "suggerimenti di visione". (Questo fa ovviamente parte di una questione molto più ampia riguardante la *privacy* nell'uso dei media.)

La disponibilità, prima di nastri VHS, poi di DVD e dischi Blu-Ray, e ora di servizi di *streaming* e altre piattaforme video come YouTube, ha significato un grande cambiamento nelle abitudini di visione: mentre guardare un film in un cinema era fondamentalmente un'esperienza unica (a meno che, ovviamente, non si decidesse di guardarlo una seconda volta al cinema), gli spettatori possono ora guardare lo stesso film più e più volte e spesso anche integrare il film principale con una varietà di altro materiale (come "making of" (scene di lavorazione), documentari, scene cancellate, interviste a registi, produttori e attori, ecc.). E il fatto di evitare l'esperienza fisica di guardare un film con altri spettatori in un cinema non ha ridotto tale esperienza a un livello meramente individuale. Gli spettatori si sono trasformati in un pubblico che può condividere le proprie opinioni e idee attraverso i *social network* - il che ha anche significato che la discussione e l'interpretazione dei film sono diventate molto più facili e quindi più popolari che mai. Siti di *fan*, siti web dedicati, *chat online* e molti altri strumenti simili sono testimoni dei dibattiti sui film e sugli altri "testi" ad essi collegati. In un momento in cui l'interazione fisica reale è resa più difficile (se non impossibile), tali pratiche interattive (virtuali) hanno reso gli spettatori più attivi e, in un certo senso, più inclini a svolgere un ruolo personale e costruttivo nel "consumo" di film. Ciò è particolarmente vero per i

The changing distribution habits, whereby viewers can now watch their favourite movies on their home TV screens (in addition to other devices, like computers, tablets, smartphones, etc.), do not have just financial and marketing consequences, but have wider implications on the ways movies are "consumed". While choosing a movie when going to the cinema is basically a matter of personal taste, using online platforms means providing the streaming services with a wide range of information on viewers' habits and choices, which the services themselves use through algorithms allowing them to build viewers' profiles and orient the same viewers through personalised advertisements and "viewing suggestions". (This is obviously part of a much larger issue concerning privacy in media use.)

The availability, first of VHS tapes, then of DVDs and Blu-Ray discs, and now of streaming services and other video platforms like YouTube, has meant a major change in viewing habits: while watching a movie in a theatre was basically a one-time experience (unless, of course, one decided to go and watch it a second time), viewers can now watch the same movie time and time again, and also often complement the main movie with a variety of other material (such as "making of" documentaries, deleted scenes, interviews with directors, producers and actors, etc.). And the fact of avoiding the physical experience of watching a movie with other viewers in a theatre has not reduced such experience to a merely individual level. "Moviegoers" have turned into audiences that can share their views, opinions, ideas through social networks - which has also meant that discussion and interpretation of movies has become much easier and thus more popular than ever. Fan sites, dedicated websites, online chats and many other such tools witness ongoing debates on movies and the other "texts" that are linked with them. At a time when real physical interaction is made more difficult (if at all not impossible), such interactive (virtual) practices have made viewers more active and, in a way, more

film che scatenano accese discussioni sul loro significato e interpretazione, come spesso fanno i cosiddetti "film puzzle" (vedi il Dossier "[I film "puzzle" e la narrazione complessa: una sfida allo spettatore](#)").

inclined to play a personal, constructive role in the "consumption" of movies. This is particularly true of movies that spark off heated discussions on their meaning and interpretation, as the so-called "puzzle films" often do (see the Dossier "["Puzzle" films and complex storytelling: a challenge to the audience](#)").

5. Cambiamenti nell'uso del linguaggio cinematografico



King Kong (di/by Merian C. Cooper e/and Ernest B. Schoedsack, USA 1933)

5. Changes in film language use



King Kong (di/by Peter Jackson, USA 2005)

Da un punto di vista tecnico, i film hanno subito notevoli cambiamenti, e non solo grazie agli sviluppi tecnologici, ma anche, e soprattutto, in risposta a nuove sensibilità da parte sia dei produttori che dei consumatori: queste hanno influenzato il modo in cui il [linguaggio cinematografico](#) è stato utilizzato nel corso dei decenni, dalla scala dell'inquadratura alla messa in scena, dai movimenti della macchina da presa alla luce e al montaggio, oltre, ovviamente, all'uso sempre crescente di effetti speciali digitali.

Uno dei cambiamenti più evidenti e sorprendenti è stata la durata delle riprese o inquadrature: la durata media delle riprese dei film in lingua inglese è diminuita da circa 12 secondi nel 1930 a circa 2,5 secondi oggi (Nota 3). Ciò significa che un film oggi include un numero di riprese molto maggiore e, parallelamente, il montaggio (taglio e assemblaggio di inquadrature) è diventato molto più veloce. L'avvento di MTV e dei video musicali negli anni '80, con il loro ritmo più veloce e il ritmo crescente, ha sicuramente avuto un impatto sui film, ma questo non è l'unico motivo. Nello studio citato nella Nota 1, si osserva che nei film più vecchi tendevano ad esserci più personaggi in ogni ripresa, il che di conseguenza implicava che gli spettatori avessero bisogno di più tempo per esaminare e comprendere ogni scena. Il parallelo calo dell'attenzione degli spettatori, tuttavia, è stato probabilmente sia una causa che un effetto della durata delle riprese: ad es., i videogiochi e i giochi per computer hanno addestrato le nuove generazioni di consumatori ad "assorbire" scene e reagire più rapidamente che mai (sebbene gli psicologi abbiano sempre attirato l'attenzione sul fatto che sia l'attenzione volontaria che la memoria a breve termine hanno limiti fisici).

A causa di questi limiti umani naturali, i film hanno sempre cercato di trovare un equilibrio tra riprese brevi e lunghe: se le riprese sono troppo brevi, le persone potrebbero non avere abbastanza tempo per "elaborare" l'immagine; d'altra parte, se le riprese sono troppo lunghe, l'attenzione degli spettatori potrebbe disperdersi e alla fine essi potrebbero perdere interesse o attenzione. Tuttavia, in generale, la differenza tra film recenti e passati è chiara, con i primi che offrono riprese più brevi (e più stacchi) rispetto ai secondi. Il passaggio dalla pellicola analogica alla registrazione digitale ha anche

From a technical point of view, movies have undergone considerable changes, and not just thanks to technological developments, but also, and primarily, in response to new sensibilities on the part of both producers and consumers: these have affected the ways [film language](#) has been used through the decades, from shot scale to mise-en scène, from camera movements to lightning and editing - plus, of course, the ever-increasing use of digital special effects.

One of the clearest and most amazing changes has been shot duration: the average shot length of English language films has declined from about 12 seconds in 1930 to about 2.5 seconds today (Note 3). This means that a film nowadays includes a much greater number of shots, and, in parallel, that editing (cutting and assembling shots) has become much faster. The advent of MTV and music videos in the 1980s, with their faster pace and increasing rhythm, has certainly had an impact on films, but this is not the only reason. In the study quoted in Note 1, it is remarked that in older movies there tended to be more characters in each shot, which accordingly implied that viewers needed more time to survey and understand each scene. The parallel decline in viewers' attention span, however, has probably been both a cause and an effect of shot duration: e.g. video and computer games have trained new generations of consumers to "take in" scenes and react more quickly than ever before (although psychologists have always drawn attention to the fact that both voluntary sustained attention and short-term memory have physical limits).

Owing to these natural human limitations, movies have always tried to strike a balance between short and long shots: if shots are too short, people may not have enough time to "process" the image; on the other hand, if shots are too long, viewers' attention may wander around and they may eventually lose interest or attention. However, generally speaking, the difference between recent and older films is clear, with the former offering shorter shots (and more cuts) than the latter.

significato che è possibile fare più riprese, il che consente ai registi di girare la stessa scena più volte - il che a sua volta consente ai montatori di assemblare il film in molti modi diversi fino a quando non si ottiene un accordo sul "montaggio finale".

Un altro effetto importante della minore durata delle riprese è l'aumento dell'azione e del movimento nei film, e non solo nei film "d'azione" veri e propri. La disponibilità di nuovi strumenti per misurare i cambiamenti fisiologici negli spettatori ha permesso agli scienziati di vedere come le sequenze di azioni attivano, ad es., l'aumento della frequenza cardiaca e la risposta galvanica della pelle, che sono indicatori dell'eccitazione fisiologica di un individuo. Tuttavia, sembra esserci un livello di azione e movimento oltre il quale diventa irritante per gli spettatori seguire movimenti frenetici. Ancora una volta, i registi devono trovare un equilibrio tra sequenze d'azione e sequenze "più tranquille", in modo che l'attenzione e il coinvolgimento degli spettatori siano mantenuti alti senza raggiungere livelli insopportabili.

The change from analogue film stock to digital recording has also meant that more takes can be made, which allows directors to shoot the same scene several times - which in turn allows editors to assemble the movie in many different ways until a "final cut" is agreed on.

Another important effect of shorter shot duration is the increase in action and movement in movies - and not just in "action" films proper. The availability of new tools to measure physiological changes in viewers has allowed scientists to see how action sequences trigger, e.g. heart rate increase and galvanic skin response, which are indicators of an individual's physiological arousal. However, there seems to be a level of action and movement beyond which it becomes irritating for viewers to follow frantic movements. Once again, filmmakers must strike a balance between action sequences and "quieter" ones, so that viewers' attention and involvement are kept high without reaching intolerable levels.



Italiano



English

In *Noah* (di Darren Aronofsky, USA 2014), l'intera storia della creazione è riassunta in pochi minuti di film

In Noah (by Darren Aronofsky, USA 2014), the whole history of creation is summarized in a few minutes of film

Anche l'uso della luce è cambiato nel tempo. I "film noir" degli anni Quaranta, ad esempio, dovevano il loro nome, almeno in parte, alla qualità "dark" delle loro scene (spesso ambientate di notte, in zone suburbane scarsamente illuminate, con scenografie che prediligevano anche forti contrasti di luce e ombre) - che era un'eredità del cinema espressionista tedesco degli anni '20. I film più recenti includono scene più "oscure", in cui gli spettatori sono sfidati a prestare molta attenzione ad alcuni dettagli emergenti, ma a volte è anche impedito loro di vedere "cosa sta succedendo a chi". Ancora una volta, le tecnologie digitali consentono una gamma molto più ampia di opzioni a questo riguardo.

Le stesse tecnologie consentono inoltre ai registi di scegliere con cura e modificare la tavolozza dei colori che desiderano utilizzare per evidenziare la qualità e il significato speciali delle diverse scene. In *Inception* (di Christopher Nolan, USA/GB 2010), ad esempio, la storia ruota attorno a diversi livelli di sogno (o "sogni nei sogni", come in una *matrioska*), che "accadono" simultaneamente, sebbene a velocità temporali differenti (l'azione al livello uno può richiedere alcuni secondi, mentre l'azione corrispondente ai livelli inferiori è "estesa" nel tempo). Ciò è segnalato anche da colori diversi per i diversi livelli di sogno: questo è anche un modo per aiutare gli spettatori a seguire le diverse storie, che nei film sono ovviamente mostrate alternando continuamente i livelli. Il video qui sotto, utilizzando uno "schermo diviso", ricostruisce i quattro livelli di sogno differenti, ma simultanei, ciascuno evidenziato da una diversa scelta di colori: un grigio freddo (1° livello, in alto a sinistra), sfumature di marrone caldo (2° livello, in alto a destra), bianco abbagliante (3° livello, in basso a sinistra) e marrone chiaro (4° livello, in basso a destra, composto principalmente da primi piani).

The use of light has also changed through time. "Films noir" of the 1940s, for example, owed their name, at least in part, to the "dark" quality of their scenes (often set at night time, in scarcely lit suburban areas, with set design also favouring sharp contrasts of light and shadows) - which was a legacy of German expressionist cinema of the 1920s. More recent films include more "dark" scenes, where viewers are challenged to pay close attention to some emerging details, but are also sometimes prevented to see "what is happening to who". Again, digital technologies allow a much larger range of options in this respect.

*The same technologies also allow filmmakers to carefully choose and change the colour palette they wish to use in order to highlight the special quality and meaning of different scenes. In *Inception* (by Christopher Nolan, USA/GB 2010), for example, the story revolves around several dream levels (or "dreams within dreams", as in a set of Russian dolls), which "happen" simultaneously, although at different time speeds (the action at level one may take a few seconds, while the corresponding action at lower levels is "extended" in time). This is also signalled by different colours for different levels of dreams: this is also a way to help viewers follow the different stories, which in the films are obviously shown by a process of continuous alternation between levels. The video below, by using a "split screen", reconstructs the four different, yet simultaneous, dream levels, each highlighted by a different choice of colours: a cold grey (1st level, above left), shades of warm brown (2nd level, above right), dazzling white (3rd level, below left) and light skin brown (4th level, below right, which is mostly made up of close-ups).*



Inception in real time (edited by Weikang Sun)

5. Nuove visioni "incarnate"

Le tecnologie digitali vanno di pari passo con l'intelligenza artificiale, che consentirà agli spettatori di vivere un film non solo come uno schermo piatto bidimensionale ma come una realtà virtuale (o realtà aumentata) immersiva e tridimensionale, incorporando non solo l'"aspetto" e il "suono" di un'immagine, ma anche la sua "sensazione", che si rivolge all'intera gamma dei sensi umani - un'esperienza di tutto il corpo oltre la semplice "visione" o il semplice "ascolto".

"[I film del futuro saranno in grado di] creare una storia in tempo reale, che è solo per te, che soddisfa in modo univoco le tue simpatie e antipatie ... [le esperienze cinematografiche si evolveranno] in modo da sembrare naturali e reali come un giorno nella tua vita, ma con le caratteristiche sorprendenti del tipo di storie emozionanti che siamo abituati a sentirci raccontare". (Nota 4)

Ciò ha implicazioni di vasta portata sia per la narrazione che per il "vivere una storia" da parte del pubblico, cui sarà permesso di modificare le storie giocando un ruolo attivo nel loro sviluppo - lungi dall'essere solo destinatari passivi di una narrativa "chiusa", gli spettatori saranno immersi in una "copia del mondo reale" che alla fine sarà in grado di fondere il "reale" e il "virtuale". Il processo di

5. New "embodied" visions

Digital technologies go hand in hand with artificial intelligence, which will enable viewers to experience a movie not just as a two-dimensional flat screen but as an immersive, three-dimensional virtual reality (or augmented reality), incorporating not just the "look" and "sound" of an image, but also its "feel", addressing the whole range of the human senses - a whole-body experience beyond simple "viewing" or "listening".

"[Films of the future will be capable of] crafting a story in real time, that is just for you, that uniquely satisfies you and what your likes and dislikes are ... [cinematic experiences will evolve to] feel natural and as real as a day in your life, but have the amazing characteristics of the kind of exciting stories that we are used to being told." (Note 4)

This has far-reaching implications for both storytelling and "story living" by audiences, who will be allowed to modify the stories by playing an active role in their development - far from being just passive recipients of a "closed" narrative, they will be immersed in a "copy of the real world" that will eventually

"vivere una storia" piuttosto che "sentirsi raccontare una storia" implicherà una maggiore consapevolezza, da parte dello spettatore, di ciò che può fare con i personaggi, le trame, gli ambienti, ma, soprattutto, i significati che le storie possono avere o che possono virtualmente avere. Sebbene le tecnologie non consentano ancora cambiamenti così importanti, non ci vorrà molto perchè esse siano in grado di offrirci ciò che è ora previsto per il (prossimo) futuro.

Gli spettatori "che entrano nello schermo" o, al contrario, i personaggi "che escono dallo schermo", che finora abbiamo potuto vedere in film come *Io e Annie* di Woody Allen (USA 1977) o *Last action hero* di John McTiernan (USA 1993), diventeranno una possibilità, mettendo così in discussione uno dei principi fondamentali del cinema, la capacità di catturare solo la realtà. Ma, dopotutto, i pionieri del cinema come George Meliès o Man Ray non avevano prefigurato il futuro di quest'arte nei loro modi altamente originali e sperimentali di "allontanarsi" dalla realtà per raggiungere altri mondi possibili?

be able to merge the "real" and the "virtual". The process of "living a story" rather than "being told a story" will imply an increased consciousness, on the viewer's part, of what she/he can do with the characters, the plots, the sets, but, above all, the meanings that stories can have or can virtually be made to have. Although technologies do not yet allow such major changes, it will not take them long to be able to offer us what is now envisaged for the (near) future.

Viewers entering the screen, or, conversely, characters coming out of the screen, which so far we have been able to witness in films like Woody Allen's Annie Hall (USA 1977) or John McTiernan's Last action hero (USA 1993), will become a possibility, thus questioning one of the basic tenets of cinema, the ability to just capture reality. But, after all, hadn't cinema pioneers like George Meliès or Man Ray foreshadowed the future of this art in their highly original, experimental ways of "departing" from reality to reach other possible worlds?



Le manoir du diable/*The haunted castle* (by George Meliès, France 1896)



Le retour à la raison/*Return to reason* (by Man Ray, France 1923)

6. Conclusione: verso nuove opportunità produttive e ricettive

Abbiamo già notato come la ricezione o il consumo di prodotti mediatici (compresi i film) abbia subito cambiamenti sostanziali negli ultimi decenni. L'emergere delle tecnologie digitali e la disponibilità di attrezzature relativamente economiche (fotocamere portatili leggere, ad esempio, ma ancor di più, *smartphone*), stanno aprendo nuove opportunità per i registi indipendenti, che ora possono creare film e video in modi che erano impensabili fino a pochi anni fa. Il cinema può diventare anche un'esperienza collettiva, poiché i singoli prodotti possono essere scambiati, modificati e condivisi anche a distanza e archiviati nel "*cloud*". Inutile dire che questo

6. Conclusion: towards new productive and receptive opportunities

We have already noticed how reception or consumption of media products (including films) have undergone substantial changes in the past few decades. The emergence of digital technologies, and the availability of relatively cheap equipment (light hand-held cameras, for example, but even more, smartphones), are opening up new opportunities for independent filmmakers, who can now create films and videos in ways that were unthinkable until a few years ago. Filmmaking can also become a collective experience, since individual products can be exchanged, modified and shared even at a

gioverà anche alla sperimentazione artistica: la possibilità di mescolare sequenze in nuovi modi creativi, ad esempio, avrà importanti conseguenze per lo sviluppo della storia, sfidando quello che finora è stato un limite tradizionale del cinema, ovvero la sua linearità, collegata anche all'uso della pellicola analogica.

Anche gli spettatori trarranno vantaggio da una sempre maggiore interattività: *software* o programmi per computer diventeranno una sorta di mediatori tra produttori e consumatori, tra registi e pubblico, uniti in pratiche di visione che già oggi condividono molte caratteristiche con i giochi digitali interattivi. Internet sarà la risorsa principale per ridisegnare il futuro del cinema, che probabilmente continuerà a essere uno specifico mezzo comunicativo e di intrattenimento, ma all'interno di una serie di altri nuovi *media* complementari e talvolta concorrenti.

distance and stored in the "cloud". It goes without saying that this will also benefit artistic experimentation: the possibility to mix sequences in new creative ways, for instance, will have important consequences for story development, challenging what has so far been a traditional limitation of cinema, i.e. its linearity, linked to the use of stock film.

Viewers, too, are going to profit from an ever increasing interactivity: software or computer programs will become a sort of mediators between producers and consumers, between filmmakers and audiences, joined in viewing practices that even now share many features with "gameplay". The Internet will be the major asset in redesigning the future of cinema, which will probably continue to be a specific communicative and entertainment medium, but within an array of other complementary, and sometimes competing, new media.

Note/Notes

(1) Dumoulin J. "Hollywood 2014, un état des lieux", *Visions d'Hollywood, Revue du Ciné-club universitaire*, n. 1, Université de Genève, p. 5.

(2) Digital media trends - The future of movies:
<https://www2.deloitte.com/us/en/insights/industry/technology/future-of-the-movie-industry.html>

(3) Questi e i dati seguenti in questa sezione sono tratti da/These and the following data in this section are taken from Miller G. 2014. "[Data from a century of cinema reveals how movies have evolved](#)", *Wired*, 2014, 9.

(4) Buckmaster L. 2019. "[What will films be like in 20 years?](#)", BBC Culture.



Per saperne di più ...

- * Dal sito dell'Associazione Montaggio Cimatografico e Televisivo:
[Il futuro del cinema](#) di David Denby, da The New Yorker, Marzo 2007
- * Dal sito *laRepubblica.it*:
- [La tecnologia digitale, il futuro del cinema](#) - intervista a Scott Anderson a cura di Mediamente-RaiEducational
- * Dal sito *key4biz.it*:
- [Democrazia futura. Il cinema è un'invenzione ha ancora un futuro?](#) di Claudio Sestieri
- * Dal sito *tech.everyeye.it*:
[Cinema e streaming: quale futuro nella distribuzione dei film?](#) a cura di Manuel Lai



Want to know more?

- * [Online film platforms and the future of cinema](#) by Okan Ormanli, Istanbul Aydın University
- * From the *BBC Culture* website:
[The greatest decade in cinema history?](#) by Luke Buckmaster
- * From the *So the theory goes* website:
[The evolution of cinema: Full timeline explained](#) by Shaquilla Alexander



info@cinemafocus.eu