

## Il cinema contemporaneo e le sfide della multimedialità

### *Il cinema è morto? Lunga vita al cinema!*

Luciano Mariani

[info@cinemafocus.eu](mailto:info@cinemafocus.eu)

© 2026 by [Luciano Mariani](#), licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

*"Il cinema è un'invenzione senza futuro ... Può essere sfruttata per qualche tempo come curiosità scientifica: al di fuori di questo, non ha alcun futuro commerciale."*

Antoine Lumière, padre dei due fratelli inventori del "cinematografo" (Nota 1)

#### **1. Introduzione**

La domanda e l'esclamazione presenti nel titolo di questo lavoro sembrano indicare un'ambiguità o addirittura una contraddizione: si possono fare gli auguri di lunga vita a qualcuno o qualcosa di cui si teme o si preannuncia la morte? Intendiamo esplorare diversi percorsi per dimostrare che la domanda e l'esclamazione non sono necessariamente in contrasto tra loro, ma possono anzi essere messi in relazione per discutere dello stato del cinema all'inizio del terzo millennio.

Il punto di partenza non può essere che domandarsi chi può aver detto "Il cinema è morto? Lunga vita al cinema!", perchè sia la domanda che l'augurio presuppongono qualcuno portatore di idee e convinzioni precise sull'argomento. In via generale, possiamo dire che può trattarsi, da un lato, dell'opinione pubblica, degli "utenti" del cinema, dei "pubblici" composti sia da chi lo frequenta occasionalmente che dai cinefili più incalliti; dall'altro lato, può trattarsi di tutti coloro che, a vario titolo, possono essere identificati come "professionisti" legati al cinema - dai registi a tutti i loro collaboratori, dai critici cinematografici agli studiosi accademici. In un'ottica alternativa ma complementare, potremmo anche dire che tra le persone interessate a vario titolo alle questioni poste dal titolo di questo lavoro ci sono, da una parte, i "fruitori" finali del cinema (cioè chi il cinema lo "consuma"), e dall'altra parte i "produttori", comprendendo con questo termine non solo i produttori veri e propri, ma anche i cineasti, i distributori, i responsabili del *marketing*, e così via (cioè chi il cinema lo produce e lo vende). Tutte queste categorie di persone variamente coinvolte nel mondo del cinema possono porsi la stessa domanda e formulare lo stesso augurio, ma da prospettive e con motivazioni completamente diverse, e con un bagaglio di conoscenze e competenze altrettanto variegato.

Diamo alcuni esempi di queste visioni differenti e alternative, che approfondiremo nelle sezioni successive. Il pubblico cinematografico non è più costituito soltanto da chi "va al cinema", ma da tutti coloro che guardano un film alla televisione, su una piattaforma di *streaming*, tramite un DVD, su Internet e nei mille altri modi con cui oggi è possibile fruire del prodotto "film". Se da un lato il

cinema non si identifica più solo con la "sala cinematografica", dall'altro sembrano non esserci più confini all'espansione del cinema in una miriade di altre forme - da cui la domanda, più che legittima, se il cinema come è stato vissuto almeno per tutto il Novecento non sia di fatto ora "morto", o per lo meno se la sua espansione nell'universo multimediale lo abbia di fatto "dissolto" tra i mille prodotti con cui esso condivide lo spazio di questo universo. Anche la contrapposizione tra *analogico* e *digitale*, che ritroveremo a più riprese nella nostra esplorazione, per gli spettatori passa tutto sommato in secondo piano - i prodotti di consumo sono ormai in gran parte digitali, e la visione nelle sale è rimasta sostanzialmente la stessa, nonostante tutta la filiera di produzione, fino al proiettore della sala, si sia modificata in modo pressochè totale con l'adozione del digitale.

Ma dall'altro punto di vista, o meglio dagli *altri punti di vista* cui abbiamo accennato qui sopra, la stessa questione si pone con accenti e prospettive molto diverse. Ad esempio, la diatriba, ormai un po' superata, tra i sostenitori dell'analogico e quelli del digitale, ha assunto, e per certi versi assume ancora, una rilevanza assoluta, poiché in gioco ci sono, come abbiamo detto, tutte le fasi della realizzazione di un film - al punto tale che ci si chiede se il "film" come prodotto finale sia ancora effettivamente un "film" come lo abbiamo sempre inteso o se il digitale ne abbia modificato la sua stessa natura. (Tra parentesi, è interessante notare che l'espressione *film digitale* sia una contraddizione in termini: se per "film" intendiamo la classica pellicola di celluloidi, cioè il supporto su cui il prodotto veniva fissato, è evidente che con il digitale, ossia con il supporto elettronico-informatico, il "film" è diventato *fisicamente* una cosa molto diversa.) Da questi stessi punti di vista, le domande si fanno ancora più radicali: possiamo ancora chiamare "cinema" qualcosa che, come già accennato, trascende la sala cinematografica per invadere le nostre vite sotto forma di *visioni* che si appoggiano a *televisioni*, computer, tablet, smartphone, e schermi altrettanto variegati come quelli che troviamo su un aereo o un treno, in una sala d'aspetto, sulle pareti di un edificio, e così via? E' evidente che qui è in questione il significato del termine "cinema" come è stato inteso fino a non molto tempo fa, con il corollario che questo "cinema" sia ormai morto e sostituito da tante altre "esperienze cinematografiche" che spesso poco hanno a che fare con il classico "andare al cinema". Ma in questa stessa ottica, come vedremo, si aprono prospettive diverse ma affascinanti, purchè si sia disposti ad accettare quello che, comunque, è ormai inevitabile, e cioè che le esperienze multimediali abbiano in un certo senso assorbito anche le tradizionali *abitudini di visione* - giustificando allora anche l'esclamazione "Lunga vita al cinema!", consapevoli che questo augurio si riferisce ad una *gamma* di prodotti ed esperienze, e non solo più alla sala cinematografica.

## **2. Dalla parte del pubblico: l'"esperienza cinematografica"**

### *2.1. Esperienza "classica" ed esperienze (post)moderne*

*"In primo luogo, viviamo l'esperienza di un luogo, la sala. Si tratta di uno spazio delimitato, ma non chiuso. La sala non è un rifugio, come la casa, né un mondo aperto, come la metropoli. Rappresenta piuttosto una sorta di via di mezzo, dove i cittadini si incontrano e condividono le stesse esperienze emotive ... In secondo luogo, viviamo l'esperienza di una situazione che è al tempo stesso reale e irreale. Lo spettatore continua a vivere in un universo quotidiano e, allo stesso tempo, vive anche in un universo straordinario. Il primo universo ruota attorno al suo incontro con gli altri spettatori, il secondo attorno al suo incontro con il film ... In terzo luogo, abbiamo l'esperienza di un mondo diegetico costituito da immagini (e suoni), ma che può anche avere una consistenza e una profondità proprie. Infatti, lo spettatore, guardando un film, vede le immagini, ma allo stesso tempo vede "oltre" le immagini, verso la realtà che viene rappresentata. Ciò significa che lo spettatore interpreta la realtà filmica come qualcosa in cui potrebbe essere immerso, grazie a un*

*fitto gioco di proiezione e identificazione con ciò che appare sullo schermo ... C'è, quindi, l'esperienza di un luogo, l'esperienza di una situazione e l'esperienza di un mondo ... i primi due aspetti convergono verso il terzo: andare al cinema e unirsi ad altri spettatori attiva uno sguardo (e anche una capacità di ascolto) che permette agli eventi raccontati di essere allo stesso tempo colti e vissuti come un'esperienza." (Nota 2)*

Abbiamo già accennato al fatto che alcuni termini usati in questa discussione risultano essere piuttosto ambigui, e comunque meritevoli di chiarimenti. Fino a pochi decenni fa, ad esempio, "cinema" per la maggior parte delle persone aveva un significato ben preciso: "andare al cinema", ossia uscire di casa per essere sul posto ad una certa ora, pagare un biglietto per un film già scelto (ma anche, magari, deciso all'ultimo momento in base alla programmazione della sala), scegliere una poltrona a seconda delle proprie preferenze, aspettare l'inizio del film, assistendo a pubblicità varie e/o ai *trailer* dei prossimi film in uscita, e infine abbandonarsi alla visione in una sala pressochè buia, e di solito silenziosa (con le dovute eccezioni ...), con la possibilità, ovviamente, di scambiare qualche battuta col vicino/la vicina di posto. La visione era spesso interrotta a metà film, con una breve pausa tra il "primo" e il "secondo" tempo. Al termine, ci si avviava verso l'uscita, tutti insieme, scambiandosi magari qualche idea o opinione sul film appena visto.

Alle generazioni più giovani questa descrizione potrebbe sembrare inverosimile, tanto sono cambiate le appena accennate "abitudini di visione". Eppure, per larga parte della storia del cinema, "andare al cinema" era pressochè sinonimo di "vedere un film". Questo modo di fruire del "cinema" costituiva un'*esperienza cinematografica* ben codificata, con le sue regole e i suoi "riti", che corrispondeva ad una pratica sociale e culturale ben radicata nella cultura popolare. Nel giro di pochi decenni, il pubblico si è però abituato, gradualmente e quasi senza rendersene conto, a fruire di altre "esperienze di visione", poichè il mercato cinematografico, sulla spinta delle nuove tecnologie, metteva a disposizione molti modi alternativi rispetto al classico "andare al cinema". Ci si è abituati tutto sommato abbastanza in fretta ad allargare il ventaglio di queste esperienze con le televisioni via cavo e poi satellitari, con i DVD/BluRay, con i canali delle reti sociali su Internet, e infine con i servizi di *streaming* che inviano direttamente al proprio televisore (ma anche al proprio tablet, smartphone, ecc.) il film che si è scelto di vedere. Il passaggio dall'esperienza "classica", pressochè uniforme (con le debite eccezioni) a tutte le latitudini, e le "nuove" esperienze cinematografiche ha comportato cambiamenti anche piuttosto radicali nelle abitudini, nei comportamenti e nelle scelte degli spettatori, tanto che il "pubblico" (*l'audience*) di un film è diventato molto più multiforme, variegato, portatore di motivazioni e aspettative anche molto diverse - dando origine ad una gamma estesa di *pratiche culturali e sociali*. Consideriamo brevemente questi cambiamenti nei loro vari aspetti.

<b>Esperienza classica ("andare al cinema")</b>	<b>Nuove esperienze</b>
	
<p>- recarsi in un luogo fisico stabilito (la sala cinematografica), scegliendo (ove e quando possibile) il film tra quelli proposti, e attenersi agli orari programmati</p>	<p>- rimanere a casa, ma anche scegliere il luogo della visione grazie alla portabilità dei supporti (es. tablet, smartphone); scegliere il film da vedere all'ora preferita</p>
<p>- pagare un biglietto per lo specifico film scelto</p>	<p>- accedere a contenuti gratuiti oppure a pagamento (ad esempio, tramite un abbonamento ad un canale televisivo o a una piattaforma di <i>streaming</i>), con la possibilità di "noleggiare" un film per un certo periodo di tempo (<i>pay-per-view</i>)</p>
<p>- accedere ad un ambiente "dedicato" espressamente alla visione di film (buio pressoché totale in sala, assenza di altri rumori oltre al sonoro del film), con una qualità di visione variabile a seconda della sala, comunque non controllabile da parte dello spettatore</p>	<p>- scegliere l'ambiente, di solito "non dedicato" (ad esempio il proprio salotto), predisponendo le condizioni ove possibile (poltrone, luci, distanza dal televisore ...) senza poter eliminare elementi di disturbo (come un telefono che squilla, qualcuno che bussa alla porta, le intemperanze dei bambini ...); possibilità di modificare vari parametri della visione (come formato e luminosità dello schermo, volume del sonoro, collegamento ad un impianto <i>hi-fi</i> o ad un <i>home theater</i>, ecc.); ovviamente la visione su un dispositivo portatile lascia ancora più libertà (con corrispondenti limitazioni però, ad esempio il formato dello schermo e le mille interferenze che possono derivare sia dal dispositivo stesso che dall'ambiente in cui ci si trova, ad esempio una stazione ferroviaria o a bordo di un aereo)</p>
<p>- completare la visione "tutta d'un fiato", nel tempo corrispondente alla durata del film, al termine del quale si procede di solito verso</p>	<p>- decidere se vedere il film tutto di seguito o facendo pause, con la possibilità di "saltare" una scena o, al contrario, di rivederla una o più volte,</p>

l'uscita (fatta salva la possibilità di rimanere e rivedere il film stesso ...)	ed anche di "mettere in pausa" per osservare meglio una specifica inquadratura
- rimanere in silenzio durante la proiezione (tranne brevi commenti, con l'eccezione di spettatori "rumorosi" ...) e limitare i commenti con amici, parenti o altri spettatori durante l'eventuale "intervallo" o alla fine del film. Tutto sommato, anche se "si va al cinema" con altri, l'esperienza rimane soprattutto <i>individuale</i> (senza con ciò eliminare la possibilità di condivisione con altri)	- commentare liberamente il film con eventuali altre persone presenti in ogni momento della visione; continuare a commentare il film anche dopo la sua fine tramite le reti sociali, i servizi di messaggistica, i siti Internet, ecc. L'esperienza può, volendo, diventare di carattere più <i>sociale</i> , tramite la condivisione con altri spettatori e altri "pubblici", anche lontani nello spazio e nel tempo

La stessa esperienza "classica", che tuttora rimane disponibile, si è andata modificando nel tempo, specialmente con la diffusione di *multiplex*, complessi costituiti da più sale, spesso presenti in centri commerciali. E' così possibile scegliere preventivamente il film, la sala e l'ora di inizio, oppure lasciarsi guidare dall'ispirazione e scegliendo al momento tra i vari film proposti dalla struttura. Anche in questo caso, però, l'esperienza cinematografica spesso non corrisponde più a quella "classica" (magari del cinema di quartiere): si continua ad "andare al cinema" ma all'interno di spazi e tempi molto più flessibili, in cui si è persa la "sacralità" della visione tradizionale e l'esperienza può collegarsi ad altre, come ad esempio pranzare o cenare al ristorante, fare acquisti, andare dal parrucchiere ... dove la visione del film diventa parte, e non necessariamente la più importante, di una gestione diversificata del tempo libero.

Infine, notiamo che le nuove modalità di visione comportano anche nuovi ruoli per gli stessi spettatori: non si tratta più, infatti, semplicemente di *assistere* alla proiezione di un film, ma di partecipare alla "regolazione" dell'esperienza di visione, sia agendo sui dispositivi (pensiamo alle scelte proposte dai DVD, per le quali occorre premere determinati tasti del telecomando, o regolando il volume del sonoro, la luminosità dello schermo, ecc.), sia "aggiustando" l'ambiente circostante, che diventa parte integrante dell'esperienza stessa. Il classico "ambiente cinematografico" (la sala) non esiste più, ed il televisore (o l'impianto di *home theater*) di fatto trasforma lo spettatore in un tifoso (di una partita di calcio), in un fan (di un concerto musicale), in un partecipante (ad un dibattito), e così via.

## 2.2. Un processo di cambiamento che viene da lontano

*"La crisi provocata dall'avvento dei media digitali non è il primo sconvolgimento a scuotere il mondo del cinema. Va detto e ripetuto più e più volte, instancabilmente: l'intera storia del cinema è stata costellata da momenti in cui la sua identità mediatica è stata radicalmente messa in discussione. Ciò che da oltre un secolo viene definito «cinema» ha subito una serie di mutazioni tecnologiche nel corso della sua storia. Che si tratti dell'avvento del sonoro o dell'introduzione dei formati widescreen, per citare solo questi due esempi, ogni nuova tecnologia ha, a modo suo, stravolto in modo graduale e duraturo il modo in cui i film vengono prodotti e distribuiti, nonché la loro ricezione da parte degli spettatori." (Nota 3)*

Anche se gli spettatori si sono abituati presto, persino a loro insaputa, alle nuove forme di "esperienza cinematografica", in realtà i cambiamenti nelle abitudini e pratiche di visione hanno accompagnato buona parte della storia del cinema. Non è un caso che, nei momenti in cui si verificavano questi cambiamenti, si sia spesso preconizzata la "morte" del cinema - che, al contrario, ha saputo sempre reagire con prontezza, ridefinendo i rapporti con i suoi "pubblici" in base alle nuove esigenze che si presentavano.

La "sala cinematografica", ad esempio, intesa come luogo *dedicato*, destinato *esclusivamente* alla proiezione di film, non è stata, nei primi decenni di vita del cinema, una caratteristica del nuovo *medium*: ricordiamo che la prima proiezione pubblica a pagamento ebbe luogo il 28 dicembre 1895 al Salon Indien del Grand Café di Parigi; e fino a circa il 1905-1910, i film venivano proiettati in una varietà di locali, destinati ad accogliere anche spettacoli di varia natura (dal *vaudeville* al caffè-concerto), per cui il "film" (o meglio i "film", poichè spesso si trattava di filmati molto brevi, presentati in sequenza) costituiva una specie di "prodotto" "semi-finito" o "semi-lavorato". Questo dipendeva sostanzialmente dal fatto che i "fabbricanti" (non chiamiamoli ancora "produttori") vendevano all'esibitore (il proprietario della sala) dei "pacchetti" di film, e quest'ultimo acquisiva tutti i diritti, comprese le decisioni su quando mostrarli, in che sequenza, con che durata, per quanto tempo, ecc. L'esibitore decideva anche l'eventuale accompagnamento musicale, in linea con il carattere "polivalente" di queste sale.



L'arrivo di un treno nella stazione di La Ciotat/*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (Auguste & Louis Lumière, Francia 1895)

Un'evoluzione ulteriore verso la sala "dedicata" solo ai film si ebbe con la nascita dei cosiddetti *nickelodeon*, chiamati così per il costo del biglietto ("un nichelino", cioè 5 centesimi) da pagare per accedere alla sala (dal greco "odeon" come luogo coperto destinato ad accogliere spettacoli di varia natura). Spesso derivati dalla conversione di negozi, queste sale avevano un carattere un po' "improvvisato", una capienza ridotta e una programmazione a ciclo continuo di cortometraggi di breve durata (15-20 minuti complessivi). I *nickelodeon* furono uno stadio importante nell'evoluzione del cinema come intrattenimento popolare ed economico, destinato per lo più ai lavoratori e agli immigrati nei grandi centri urbani. Con essi si superava la primissima fase del cinema inteso come "fenomeno quasi da baraccone", creando un mercato stabile che, nel giro di pochi anni, avrebbe portato ad una crescente domanda di più film, e soprattutto di lungometraggi.



Il declino dei *nickelodeon* attorno alla metà degli anni '10 del secolo scorso fu dovuto proprio al cambiamento della domanda, che portava alla costruzione di grandi sale, e alla conseguente nascita degli studi cinematografici e alla figura del "produttore", figura chiave nel processo di industrializzazione ed istituzionalizzazione. Strettamente legato a questo sviluppo fu l'evoluzione del cinema sia come nuovo *medium autonomo*, ben distinto dagli altri *media* nel cui ambito si era inizialmente inserito, sia in quanto *pratica culturale e sociale* (l'"andare al cinema"), che avrebbe dominato gran parte del Novecento. Come si vede, gli aspetti produttivi e commerciali si sono sempre legati all'evoluzione dei pubblici: nasceva così il "cinema" come è stato inteso (e come in parte lo è ancora), anche come percezione all'interno della cultura popolare. Parallela a (e parte integrante di) questa evoluzione fu però anche lo sviluppo estetico del "film": da un'"istanza filmante" passiva, quale poteva essere la macchina da presa fissa dei Lumière, si passava ad un piano più decisamente *narrativo (fiction)*, con il montaggio a tenere insieme e definire una storia vissuta da dei personaggi.

Alla fine degli anni '20 del secolo scorso, l'introduzione del sonoro venne vissuta con entusiasmo da parte del pubblico, ma con apprensione da parte dei cineasti, ed in particolare dagli attori, le cui voci si scoprivano a volte inadatte alle nuove necessità. E ci fu anche chi, in difesa del cinema muto, preconizzò la "morte" del nuovo cinema. Tuttavia, il cambiamento forse più incisivo nei decenni successivi si è avuto, più o meno a metà degli anni '50, con l'avvento della televisione. Per la prima volta, il "cinema" non corrispondeva più con l'"andare al cinema", perché lo spettacolo entrava direttamente nelle case. La scelta poteva essere limitata, almeno all'inizio, dalla presenza di un solo canale, ma il vantaggio di poter rimanere a casa, risparmiando tempo e denaro, era incontrovertibile, specialmente con lo sviluppo dei nuovi centri residenziali suburbani, lontani dal centro città, tipico dell'America post-bellica. Forse, però, ancora più dell'apparecchio televisivo, un altro elemento entrava a far parte della nuova esperienza cinematografica "televisiva": il telecomando. Questo semplice oggetto portava veramente una rivoluzione nelle pratiche di visione: era ora possibile, almeno entro certi limiti ma, col passare del tempo, in modo sempre più determinante, *scegliere* cosa guardare, interrompere la visione per passare ad altro (lo *zapping*), rivedere magari un film riproposto in un altro orario, e così via.

Il "cinema", inteso come industria dell'intrattenimento, corse subito ai ripari, cercando di offrire quegli elementi che la televisione non era (ancora) in grado di proporre: le risposte alla minaccia della televisione furono così i grandi schermi (come il Cinemascope), il colore (con il miglioramento di sistemi come il Technicolor), l'audio (con la diffusione di sistemi di alta fedeltà). Altre innovazioni ebbero vita breve, come la visione tridimensionale (3-D, che richiedeva l'uso di appositi occhialini poco confortevoli), i formati ultra-panoramici come il Cinerama (disponibile solo con appositi, costosissimi schermi ricurvi) o brevissima (come l'Odorama, ossia la diffusione di odori in momenti specifici del film ...). Tutto sommato, il cinema seppe resistere e controbattere alla concorrenza della televisione, puntando anche su film super-spettacolari, che, come *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) o *I dieci comandamenti* (Cecil B. DeMille, 1956), offrivano visioni ed emozioni impossibili da riprodurre sul piccolo schermo (anche se non tutte queste costose mega-produzioni ebbero fortuna: si ricordi *Cleopatra* (Joseph L. Mankiewicz), che, nonostante la magnificenza delle scenografie ed il *cast* stellare, mandò quasi in rovina i suoi produttori ...).



Cleopatra (Joseph L. Mankiewicz, USA 1963)

Nei decenni successivi, ulteriori, continui sviluppi tecnologici permisero l'affermarsi di sempre nuove esperienze di visione, che, sia pure non con lo stesso immediato impatto della televisione, si imposero gradualmente ma in modo inequivocabile sulle abitudini e i comportamenti del pubblico. Le registrazioni su nastro, con l'affermarsi finale del formato VHS, permettevano ora sia di noleggiare (attraverso catene di distribuzione al dettaglio come *Blockbusters*) che di acquistare film, riproducibili con i videoregistratori (che, a loro volta, consentivano anche di registrare film dai canali televisivi, per lo meno da quelli "in chiaro"). A distanza di qualche decennio, l'impatto della diffusione dei nastri magnetici non può essere sottovalutata. Lo spettatore godeva ora di ulteriori facoltà: fermare la visione, riprenderla, tornare indietro, saltare avanti, "congelare" un'inquadratura tramite il "fermo immagine", ecc. - oltre, ovviamente, a poter scegliere dove e quando vedere il film. Se fino ad allora era lo spettatore ad "andare al cinema", ora era il cinema ad entrare direttamente nella sua casa, permettendo, tra l'altro, agli appassionati cinefili di formarsi una propria "videoteca" privata (cosa riservata fino a quale momento ai pochi che potevano permettersi una costosa attrezzatura con proiettori, schermo, altoparlanti) per gestire i film su pellicola. Nel giro di pochi anni, fece la sua comparsa il DVD, quindi il Blu-Ray, supporti che, grazie alla tecnologia digitale, aumentavano enormemente sia la qualità della visione che la quantità di opzioni disponibili: oltre a tutto quello che già permetteva di fare la videocassetta, si potevano ora scegliere tra le lingue e i sottotitoli disponibili, i formati di visione, i capitoli nei quali il film era stato suddiviso, nonché, grazie alla capienza di dati permessa dai nuovi supporti, accedere ad altri contenuti oltre al film vero e proprio: ad esempio, *trailers*, interviste, *making of* (breve documentari sulla realizzazione del film), versioni del film commentate dal regista e/o dagli attori, e molto altro. La qualità offerta dal digitale era destinata ad affinarsi continuamente e rapidamente negli anni successivi, con formati video in ultra-definizione (come il 4K o l'8K) e formati audio ad alta fedeltà (come il *Dolby System* e i suoi successori) - sviluppi tecnologici che richiedevano, ovviamente, adeguati dispositivi dal costo variabile ma in genere accessibili a vasti strati del pubblico.



### 2.3. La "rivoluzione" digitale

L'altra grande novità tecnologica dall'impatto dirompente si è avuta, un po' più recentemente, con il passaggio dai supporti fisici (come i DVD) alla disponibilità virtuale tramite la mediazione di Internet. Accanto ai più tradizionali canali televisivi via cavo e satellitari, in chiaro o a pagamento, si è affermato così lo *streaming*, che permette di svincolarsi dai supporti fisici e di accedere direttamente a contenuti multimediali offerti da fornitissime videoteche *online* ospitate su piattaforme digitali (come Netflix, Prime Video, Disney +) e visibili naturalmente, oltre che sui televisori, anche su computer, tablet, smartphone, e così via.

### "Lo spettacolo deve andare a casa"

Parafrasando un detto americano ("The show must go on", ossia "Lo spettacolo deve continuare") potremmo dire che l'esperienza del cinema ora continua, ma a casa propria ...

Lo spettatore, in effetti, si è sempre più liberato dalle restrizioni del "cinema" tradizionale: dall'"andare al cinema" un certo giorno e a una certa ora per vedere un singolo film, si è ormai passati a gestire le proprie visioni a casa propria (*home cinema*) o in qualsiasi altro luogo, nei tempi desiderati, potendo scegliere tra una miriade di contenuti sempre immediatamente disponibili. E' stato ed è un processo di "desacralizzazione" del cinema (ora il film può essere "nelle mani" di chiunque), di "dematerializzazione" (alla pellicola si è sostituito un *file* digitale) e di "disseminazione" attraverso la disponibilità di una varietà di supporti.

Questo ha comportato, tra l'altro, un riutilizzo e una rivalutazione di film anche datati, e come aveva fatto la televisione, che, sin dai suoi esordi, poteva contare sulla messa in onda di film già passati nelle sale anche molto tempo prima, anche lo *streaming* permette ora di accedere, non solo alle ultime novità, ma anche all'enorme patrimonio della storia del cinema (anche se non tutto è ovviamente disponibile, e molti film sono andati perduti o possono fare oggetto di benemerite iniziative di restauro - la conservazione nel tempo, non solo dei film in pellicola, ma anche di quelli in formato digitale, costituisce tuttora un problema solo in parte risolto, poichè il digitale di per sè non dà garanzie assolute di sicurezza in questo senso).



#### 2.4. Quel che resta delle sale ...

Di fronte all'affermarsi di pratiche di visione "private" come tutte quelle che abbiamo descritto, c'è da chiedersi che impatto tutto questo abbia avuto sulle sale cinematografiche. Da tempo i gestori delle sale hanno iniziato a preoccuparsi del declino degli incassi, e la pandemia COVID-19 dei primi anni '20 del nuovo secolo, con i suoi *lockdown* forzati, sembrava dare il colpo di grazia a questo andamento già molto critico. Eppure, tutto sommato le sale hanno resistito: scomparsi quasi del tutto i cinema di periferia e le piccole realtà distributive (come i cosiddetti "cinema d'essai"), l'esperienza della visione in sala si basa oggi soprattutto sull'esistenza, come già accennato, dei *multiplex/multisala*, che offrono una programmazione flessibile e articolata e ambienti di visione confortevoli (poltrone, proiettori digitali, grandi schermi, audio ad alta fedeltà, ecc.), che fanno concorrenza, per quanto possibile, alla visione nel proprio salotto di casa. Visioni in sala e visioni domestiche, quindi, non sono esattamente in alternativa: al "cinema" si possono (si devono?) vedere i grandi *blockbuster*, gli spettacolari film di animazione come la serie *Avatar*, i (pochi) film tridimensionali (3D), le saghe di fantascienza e i film di supereroi che stordiscono con la ricchezza dei più avanzati effetti speciali - tutti generi cinematografici che danno il meglio di sè, ovviamente, su un grande o grandissimo schermo e con

impianti audio/video di alta o altissima fedeltà (come il formato IMAX, presente però non in tutti i *multiplex*).

E' rimasto dunque uno spazio definito per le visioni in sala, con gli spettatori (per lo meno quelli che non hanno del tutto rinunciato ad "andare al cinema") che sembrano continuare a voler decidere se e quando recarsi in una sala piuttosto che limitarsi alle visioni domestiche. Non a caso alcuni film continuano a registrare record di incassi al botteghino (il recente caso italiano della commedia *Buen Camino* ne è testimone, come maggior incasso di sempre). Non bisogna inoltre dimenticare che gli accordi di distribuzione dei film prevedono spesso un primo passaggio in sala, seguito dalla pubblicazione in DVD/BluRay, dalla messa in onda sulle televisioni satellitari a pagamento e infine dal definitivo approdo alle piattaforme di *streaming* (anche se non sempre in questo ordine). Gli "intervalli" tra un passaggio e l'altro si stanno comunque restringendo, anche se i film di (grande) successo spesso possono essere visti, all'inizio, solo in sala. Gli spettatori, in altre parole, devono "navigare" tra tutte queste esperienze di visione, potendo scegliere se e quando vedere un film a seconda, non solo delle proprie preferenze, ma anche delle limitazioni imposte ai canali di distribuzione.

Ma se i film hanno sempre più la tendenza a "migrare" verso altri dispositivi e canali di distribuzione, le sale, dal canto loro, accolgono come "immigrati" anche altri tipi di spettacoli, che, destinati in prima battuta a ben altri canali, trovano nelle sale un ulteriore sbocco di mercato. Così sul grande schermo trovano ospitalità, con un collegamento "in diretta" o in differita, concerti, balletti, opere liriche, spettacoli teatrali, gare sportive e altre forme di spettacolo vario. In tal modo si dà anche origine a nuove forme "ibride" di spettacolo. Ad esempio, una rappresentazione teatrale non può essere vissuta al cinema come sarebbe "dal vivo". La registrazione della *pièce* teatrale, infatti, non è "neutra", non è cioè una "copia passiva": non si tratta di posizionare la macchina da presa in una posizione fissa per tutta la durata dello spettacolo (un po' come facevano i fratelli Lumière all'inizio dei loro esperimenti). La ripresa invece dà origine ad un *nuovo* prodotto, che è il risultato di scelte di carattere più prettamente cinematografico (e/o televisivo): un lavoro di regia, con più macchine da presa che consentono diversi angoli di ripresa e diverse scale dei campi e un montaggio spesso in tempo reale. Così, mentre lo spettatore teatrale occupa una posizione fissa nella platea, lo spettatore di uno spettacolo registrato altrove e proiettato sul grande schermo di una sala beneficia di diversi punti di vista, che corrispondono alla varietà di immagini consentite, appunto, dal montaggio - in un certo senso, questa esperienza, chiamiamola "evento cinematografico" si avvicina dunque all'esperienza cinematografica *tout court*. Ma questo *digital broadcast cinema*, o cinema che proietta contenuti inviati da una fonte esterna, dà origine allora ad un nuovo formato di *film*? Questa *ibridazione* di formati e di esperienze apre prospettive originali e interessanti su come il cinema (inteso come ambiente, cioè come sala) si integra con altre forme multimediali ... e viceversa.

### 2.5. Il problema della distribuzione

I problemi legati alla distribuzione hanno dato vita, negli ultimi anni, a discussioni e ad accese polemiche, culminate al Festival di Cannes nel 2017, dove veniva rifiutato a Netflix di presentare i suoi film perché destinati alla piattaforma, con Netflix che decideva allora di ritirare i suoi prodotti dall'evento. Alla base di queste diatribe non ci sono soltanto motivi commerciali di grande impatto, ma anche, più a fondo, la domanda, che può sembrare teorica ma che ha una grande rilevanza per i cineasti e per chi è interessato (e preoccupato) delle sorti del cinema in generale, di stabilire se un film prodotto per lo *streaming* su piattaforma sia ancora da considerare un "film", nel senso tradizionale di un prodotto destinato, in linea di massima, alla visione in una sala. Il panorama della distribuzione, comunque, rimane in fermento anche perché Netflix (e le altre piattaforme) sono ormai

diventati produttori/finanziatori a tutti gli effetti, puntando così, in un certo senso, a "bypassare" le sale, sostenuti da slogan ad effetto come "*Netflix ama e sostiene il cinema*" o "*Netflix è il cinema*" ...

Un altro segnale innovativo è costituito dall'avvicinamento tra Netflix e alcuni grandi autori come Martin Scorsese (*The Irishman*, 2019), David Fincher (*Mank*, 2020) e Alfonso Cuarón (*Roma*, 2018), che sono stati finanziati dalla piattaforma, così come Jane Campion (*The power of the dog*, 2021). Quest'ultimo film è stato reso disponibile solo sulla piattaforma, fatta eccezione per poche proiezioni in sala - la visione in sala, in altre parole, è diventata un'opzione, certamente non la regola. E alla Mostra del Cinema di Venezia 2022 si sono visti ben quattro film prodotti da Netflix e firmati da registi ritenuti autori di primo piano: *Blonde* (Andrew Dominik), *Athena* (Romain Gavras), *Bardo* (Alejandro Gonzales Inarritu) e *White Noise* (Noah Baumbach) - un segnale che registi acclamati ora possono trovare il supporto finanziario delle piattaforme, senza però rinunciare alla loro libertà creativa.



Il potere del cane/*The power of the dog* (Jane Campion, UK-Australia-Nuova Zelanda-Canada 2021)

Paradossalmente, però, a testimonianza di come i problemi di distribuzione siano *trasversali* a tutti i canali e soggetti a continui rinnovamenti, anche le piattaforme si sono viste costrette a diversificare la loro offerta, ad esempio, offrendo abbonamenti con o senza pubblicità (ovviamente a prezzi diversi), programmando contenuti vari (tra cui *game shows* e altri spettacoli di arte varia) "in diretta" (*live streaming*), in date e orari programmati, che evitano allo spettatore la fatica di dover scegliere ... contraddicendo quello che le piattaforme citavano come loro fiore all'occhiello, ossia l'offerta di un enorme gamma di contenuti tra cui poter scegliere liberamente ... Che le piattaforme si avviino a diventare, almeno in parte, come un canale televisivo? E quanto il fatto di diventare esse stesse produttori di contenuti le avvicina alle più tradizionali fonti, in primo luogo agli *studios* hollywoodiani? Il regista David Cronenberg ha confessato, ad esempio, di aver bussato alla porta di Netflix e di Amazon senza successo: "*Restano molto conservatori, non è poi diverso da uno studio di Hollywood. Credevo fossero diversi, ma in fin dei conti ... anche loro pensano di termini mainstream.*" (Nota 4)

### 3. Il film ed il suo status nelle nuove esperienze cinematografiche

A fronte di tutti questi cambiamenti, più o meno radicali, nelle abitudini di visione, possiamo porci un paio di domande ben più complesse ed ambigue:

- il film, che ora viene realizzato e distribuito su supporti digitali, è ancora *lo stesso* rispetto ad una sua eventuale versione analogica? (Ricordiamo la già citata contraddizione in termini dell'espressione "film digitale": il film, inteso come pellicola, è solo analogico; il film, inteso come prodotto, può essere, e quasi sempre ora è, anche digitale);

- l'esperienza del film "al cinema" porta ad una fruizione (comprensione, interpretazione, valutazione) *diversa* rispetto a tutte le altre forme di esperienza cinematografica che abbiamo finora descritto?

Sui meriti e i demeriti del supporto analogico rispetto a quello digitale, il dibattito ha riguardato soprattutto gli "addetti ai lavori" (cineasti, produttori, critici, accademici, e così via). Il pubblico generico, infatti, ha accesso al film nella sua versione finale (si tratti di una visione in sala piuttosto che su DVD o in *streaming*), e normalmente non è al corrente delle traversie produttive che il film

stesso può aver avuto. In altre parole, gli spettatori non sanno (nè di solito si chiedono), ad esempio, se il film è stato girato su pellicola e poi riversato su supporto digitale (succede, anche se più raramente, anche il contrario) o se invece è stato realizzato direttamente tramite macchine da presa digitali, se il montaggio è stato eseguito digitalmente, se viene proiettato in sala (come ormai è la regola) tramite proiettori digitali. Gli spettatori in genere (con le dovute eccezioni) si sono rapidamente abituati a visioni sempre più di qualità (basterebbe rivedere lo stesso film su una videocassetta ...) e non si rendono conto di quanto effettivamente il formato ed il supporto digitali condizionino la resa finale: per loro, il film è ciò che vedono sullo schermo della sala o di casa. A monte però, come si è detto, esiste un dibattito a volte anche serrato tra gli "addetti ai lavori", su cui torneremo più avanti.

Più rilevante, almeno dal punto di vista dell'*esperienza cinematografica*, cioè di quanto lo spettatore *effettivamente* sperimenta durante la visione di un film, è la seconda domanda: percepiamo il film, lo comprendiamo, ci emozioniamo, lo interpretiamo e lo valutiamo *allo stesso modo* se visto in sala piuttosto che nella miriade di altri ambienti in cui è ormai accessibile?

E' difficile fornire una risposta univoca a questa domanda proprio perché l'esperienza cinematografica che si sceglie di avere comporta una pluralità di componenti *soggettive* e *ambientali* che non condizionano invece la tradizionale visione in sala. Tenendo presente i fattori illustrati nella tabella della sezione 2, l'ambiente della sala è attrezzato in modo *specifico* ed *esclusivo* per la visione di un prodotto multimediale (non solo film, poiché, come abbiamo detto, alcune sale proiettano, ad esempio, in tempo reale o in differita, spettacoli teatrali, opere liriche, balletti, avvenimenti sportivi, ecc.). Le sale possono variare molto rispetto alla qualità dell'esperienza che offrono, ma, in linea generale, le *condizioni ambientali* (il buio quasi totale, il (relativo) silenzio, lo schermo ben posizionato, gli altoparlanti disposti secondo certi criteri) sono ottimizzate per invitare (o, se vogliamo, costringere) lo spettatore a *concentrarsi* sul video e sull'audio che vengono diffusi, per tutta la durata del film, senza interruzioni e senza distrazioni (sorvoliamo sulle cattive abitudini di certi spettatori che non rinunciano a staccarsi dal cellulare ...). Non c'è dubbio che questa *concentrazione*, almeno in linea teorica, condizioni fortemente le *reazioni percettive* del pubblico, che, senza soluzione di continuità, è portato a seguire la storia, ad immedesimarsi nei personaggi, a *farsi coinvolgere* cognitivamente ed affettivamente dall'*input* che viene offerto. In altre parole, le condizioni ambientali della visione in sala *favoriscono* i processi attraverso i quali lo spettatore si costruisce la *comprensione* del film, condizione basilare per *apprezzare* il mondo costruito dal film stesso, per *interpretarlo* con l'interazione che si sviluppa tra immagini/suoni e mente personale, ed eventualmente per *valutarlo*, sia durante la visione che al termine.

Ovviamente, questi processi cognitivi ed affettivi sono sollecitati da qualunque tipo di visione - non ha senso contrapporre visione in sala e altre visioni come due poli estremi, mutualmente esclusivi. Certamente però le visioni "alternative" portano ad esperienze cinematografiche anche molto diverse rispetto a quella tradizionale "in sala". Giocano un ruolo decisivo i fattori *ambientali*, che abbiamo riassunto nella già citata tabella: le condizioni di visione possono limitare (o comunque non favorire) l'*attenzione* e la *concentrazione* che abbiamo visto essere prerequisiti di un'interazione produttiva tra film e spettatore. La presenza di uno schermo comunque non comparabile a quello della sala quanto a dimensioni, la persistenza dell'oggetto "televisore", all'interno di uno spazio non dedicato, rispetto alla "scomparsa" dello schermo in sala al momento in cui viene raggiunto dal fascio luminoso generato dal proiettore, la (generalmente) minore qualità degli effetti sonori, la presenza di eventuali altre persone le cui voci si sovrappongono all'audio del film, e altre limitazioni imposte dall'ambiente, che resta comunque ben "presente" nella sua fisicità, sono tutti fattori che possono limitare il coinvolgimento dello spettatore. Inoltre, l'estrema libertà nella gestione del film (con la possibilità di

vederlo per intero o a "puntate", di metterlo in pausa, di riprenderne la visione dopo una o più interruzioni, di aggiustare il video e l'audio in relazione ad esigenze specifiche, e così via) si traduce spesso in una visione più o meno frammentata, che incide senza dubbio sull'esperienza continua e "globale" vissuta in sala. Grazie al tasto di "pausa", è ora possibile "congelare" un'inquadratura, percependo così un'immagine fissa, che il "cinema" non permette di realizzare (paradossalmente, anzi, è proprio l'impossibilità, per l'occhio umano, di percepire le 24 immagini al secondo del formato cinematografico "classico" a permettere l'esistenza del film).

Tuttavia, queste limitazioni di carattere *ambientale* interagiscono anche con la *soggettività* dello spettatore o degli spettatori, le cui differenze e preferenze individuali si manifestano anche nel momento in cui si dà avvio alla visione. Alcune persone, ad esempio, sono, generalmente parlando, più *introverse*, meno suscettibili di essere distratte da fattori esterni e più capaci di concentrare la loro attenzione anche per periodi prolungati, mentre, al contrario, persone con tendenza all'*estroversione* possono essere più facilmente attratte dai possibili fattori di disturbo presenti nell'ambiente, possono avere tempi di attenzione più limitati e tendere magari ad interagire con le altre persone presenti, facendo commenti, esprimendo opinioni, ecc. E ancora, persone più *sistematiche* e *analitiche* possono preferire una visione più concentrata e senza interruzioni, mentre altre, tendenzialmente più *intuitive* e *sintetiche*, potrebbero sentire la necessità di pause o anche solo di esprimere a voce alta le loro reazioni. Molte *libertà*, insomma, sono concesse dalla visione domestica, accompagnate però anche da *vincoli* non secondari. Considerazioni analoghe si potrebbero fare per la visione, individuale o di gruppo, su *tablet* e *smartphone* e in numerose altre situazioni, che tendono generalmente a presentare criticità simili a quelle descritte in questo paragrafo, in aggiunta alle specifiche limitazioni del dispositivo utilizzato per la visione.

Concludiamo questa sezione con questa appassionata citazione di Steven Spielberg:

*"Ma quando l'esperienza [del film] ci fa ridere, piangere, rallegrarci o contemplare, quando le luci [in sala] si riaccendono, e ci alziamo [dalle poltrone], le persone attorno a noi con cui ritorniamo al mondo reale non ci sembrano più così estranee. Siamo diventati una comunità, sia di cuore che di spirito, nel senso che abbiamo condiviso per due ore un'esperienza potente ... Il nostro paese, il nostro mondo sembra meno diviso, meno fratturato, dopo che una congregazione di estranei ha riso, pianto, saltato sulle poltrone insieme, nello stesso momento."* (Nota 5)

#### **4. Il "cinema" nell'infinito panorama multimediale**

Fino a qualche decennio fa, ogni *medium* era strettamente legato ad un *dispositivo* specifico, che costituiva il pressoché unico *canale di trasmissione* dei relativi contenuti: libri e giornali si leggevano a stampa, la musica (nel senso di brano scelto) si ascoltava con un giradischi, e i film si vedevano ... al cinema, cioè in una sala appositamente attrezzata, come mostra la Fig. 1.

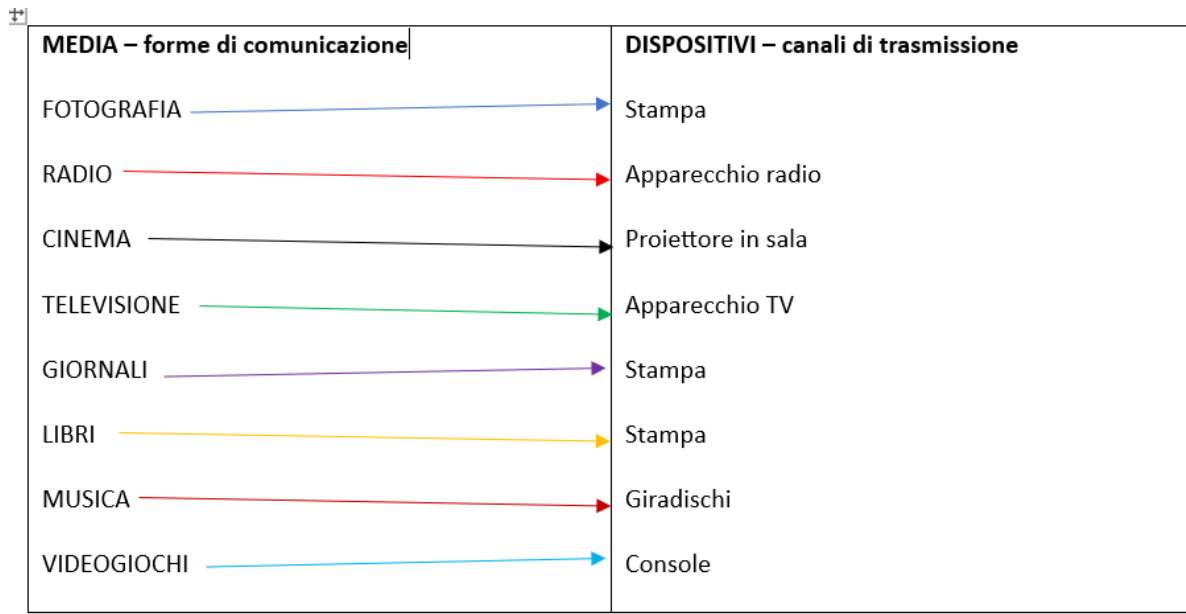


Fig. 1

Da diversi decenni, questa relazione biunivoca tra *medium* e dispositivo si è andata progressivamente annullando, a favore di una molteplicità di opzioni disponibili. In particolare con l'avvento del digitale, molti *media* sono ormai fruibili attraverso una gamma diversificata di dispositivi: i giornali si possono ancora acquistare ma anche leggere su uno *smartphone*, la musica si può ancora sentire tramite un giradischi ma anche su un *tablet*, i libri si possono ancora leggere a stampa ma anche, come *e-book*, su appositi lettori. Anche i film si possono ancora vedere al cinema, ma anche alla televisione, su un computer o uno *smartphone*. Come mostra la Fig. 2, i contenuti di un *medium* sono ora fruibili in una varietà di modalità, con i dispositivi elettronici-informatici (come computer, tablet, *smartphone*) che sono in grado di "ospitare" contenuti di *media* una volta legati ad un (pressochè) unico canale di trasmissione.

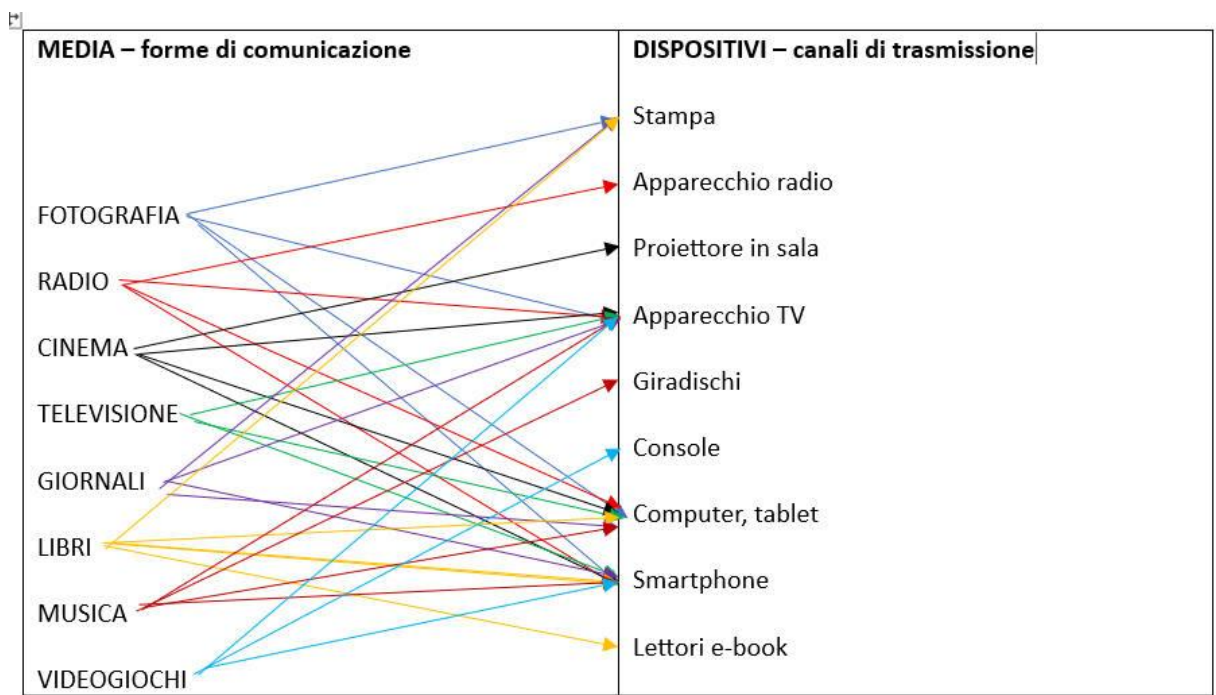


Fig. 2

E' importante sottolineare che ogni interazione tra un *medium* e un suo dispositivo (canale di trasmissione) non è soltanto un rapporto "tecnologico" ma dà vita ad una *forma culturale*, che si definisce grazie all'attivazione di un'esperienza da parte di chi ne fruisce - un'esperienza che è, contemporaneamente, sensoriale, cognitiva, affettiva, sociale. Nella Sezione 2 abbiamo visto come l'esperienza cinematografica sia cambiata nel corso del tempo, proprio nel senso delle *forme culturali* ad essa associate: vedere un film ha significato per tanto tempo quasi esclusivamente "andare al cinema", cioè compiere una serie di azioni piuttosto "ritualizzate", mentre oggi si concretizza in una pluralità di opzioni, ciascuna delle quali è una forma socio-culturale a se stante: una serata davanti allo *home theater* casalingo, la visione di un film con un amico tramite un *tablet* o da soli, guardando un piccolo schermo ospitato a bordo di un aereo o di treno.

Il film rimane *lo stesso* in ogni caso - ma l'esperienza cinematografica della sua visione può essere completamente diversa. Si può parlare ancora di "cinema" in ogni caso, o l'esperienza della sala è talmente diversa da giustificare il non utilizzo di questo termine nelle altre situazioni? Si è così parlato di "morte del cinema" (nel senso già citato di "andare al cinema") per la preponderanza delle "altre" visioni, che sempre di più entrano a far parte delle esperienze che continuiamo a chiamare "cinematografiche". La questione diventa ancora più complessa quando consideriamo che le esperienze "alternative" alla sala (che, come abbiamo visto, abbracciano un grande numero di possibili diverse modalità di visione, con caratteristiche anche molto eterogenee) non si esauriscono nella semplice visione di un film, ma interagiscono con molte altre possibilità multimediali. Il televisore, ad esempio, non è (e non è mai stato) un dispositivo destinato *esclusivamente* al "cinema", ma accoglie moltissimi altri vari contenuti, dai documentari alla pubblicità, dalle cronache di avvenimenti sportivi agli spettacoli musicali, e così via - tutti contenuti che a volte competono con il classico "film" e sono comunque sempre disponibili "in diretta", anche mentre si sta vedendo un film (grazie al famoso "telecomando", generatore di infinite, alternative possibilità di visione, ma anche potenzialmente di uno *zapping* selvaggio ...).

Il "cinema" inteso, non solo come luogo fisico (la sala, in cui ha luogo una pratica *culturale e sociale* ben definita, e rimasta per lungo tempo sostanzialmente la stessa) ma anche come contenitore di prodotti specifici (i film), oggi ha perso la sua centralità nelle esperienze di intrattenimento di massa: continua a svolgere un suo ruolo, ma accanto e insieme a molteplici altre offerte multimediali che lo affiancano e/o con cui si trova a competere. I film si possono vedere, come abbiamo visto, in una gamma estesa di condizioni e con l'ausilio di dispositivi anche tra loro molto diversi. Allo stesso tempo, questi stessi dispositivi offrono una quantità molto diversificata di altri prodotti multimediali, che spaziano dai *videoclip* su YouTube ai *podcast* sulle piattaforme dedicate, dai videogiochi interattivi anche utilizzati su Internet ai contenuti audio e video caricati sui *social network*, tanto per fare solo alcuni esempi. Gli spettatori/consumatori si muovono spesso con agilità tra le infinite offerte multimediali, in cui il cinema resta comunque inserito. Ma sarebbe arduo considerare "cinema" (o, meglio, "esperienza cinematografica") tutte queste modalità di fruire di prodotti multimediali. La realtà è che siamo inseriti nella vita quotidiana in un flusso continuo di contenuti audio/video solo parzialmente controllati da noi, e in cui le possibilità di scelte consapevoli si scontrano spesso con l'*invasività* e la *persistenza* di questi contenuti. Il risultato è una costante *esposizione a* (se non sempre *interazione con*) prodotti multimediali, a cui è difficile (anche se non impossibile) sottrarsi. Mentre "cinema" significava (e significa tuttora) che l'utente si muoveva fisicamente, oltre che intellettualmente, *verso* il film, oggi il film, e soprattutto tutti gli altri prodotti di intrattenimento e di informazione (il cosiddetto *infotainment*) si muovono continuamente *verso di noi*, quasi alla stregua di uno *stalker*: la nostra vita è fatta di continui incontri quotidiani con schermi di varia natura: dai nostri *smartphone* alla televisione di casa, dai monitor nelle stazioni e negli aeroporti ai maxi schermi

pubblici, dalle proiezioni sulle facciate di edifici alle videocamere di sorveglianza alle installazioni nei musei ... Si parla a volte di "cinema espanso" per fare riferimento a questa *ibridazione* di media e di contenuti - ma la tentazione è, ancora una volta, di preservare la peculiarità del cinema in sala rispetto alle mille forme che i film (e tutti gli altri contenuti multimediali) hanno ormai assunto in una società multimediale e iperconnessa.

Non si tratta tanto di contrapporre drasticamente il concetto "classico, tradizionale" di cinema (cioè la visione di un film in una sala) agli usi e alle pratiche culturali in cui il "cinema" nelle sue altre forme è implicato. Forse è opportuno immaginare un *continuum* in cui certamente ad un estremo abbiamo il cinema in sala e all'altro estremo ... le possibili configurazioni di "cinema" che in futuro la tecnologia metterà a disposizione - con nel mezzo tutte le attuali configurazioni di un *cinema ibrido*, che si qualifica in base agli usi e ai contesti in cui viene coinvolto (Fig. 3):

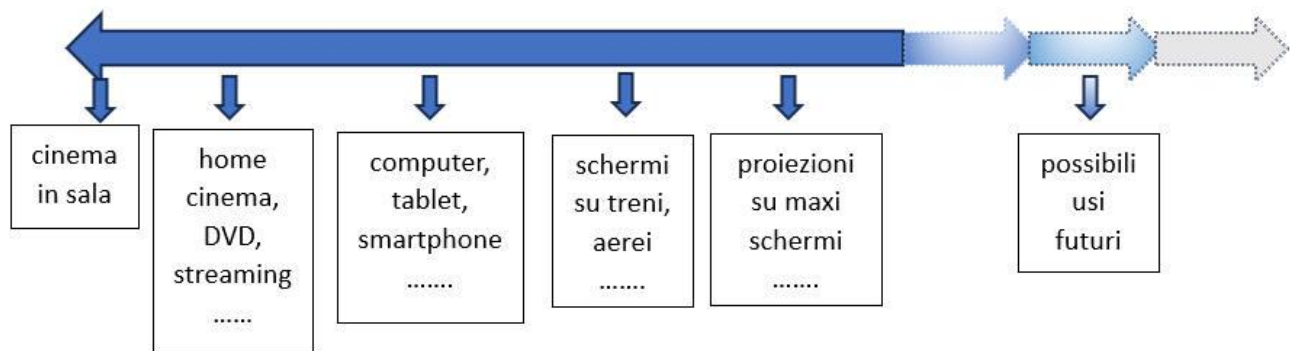


Fig. 3

In definitiva, è difficile accettare che qualsiasi immagine in movimento sia di per sé *cinema*. Non a caso, molte istituzioni culturali che si occupano anche da molto tempo di cinema hanno scelto di cambiare, o meglio di adeguare, il loro nome, come ha fatto la francese CNC: "Centre nationale du cinéma et de l'image animée" - dove è netta la tendenza a considerare il cinema, tuttora, come *medium* originale all'interno di un panorama multimediale sempre più "espanso". Ed anche la ricerca accademica tende a riqualificarsi in termini di una maggiore inclusività dei suoi oggetti di studio: accanto alle classiche discipline come *film studies* o *cinema studies* troviamo così istituzioni che prendono a loro oggetto di studio, ad esempio, la *visual culture*, sottolineando così la nuova centralità delle *immagini* in un'evoluzione che si caratterizza molto proprio in quanto *visiva* (o *audiovisiva*).

### 5. La morte (e la vita) del cinema come medium e come prodotto culturale

"I trentacinque anni del cinema muto sono ormai un ricordo, nessuno lo guarda più. Lo stesso accadrà al resto del cinema. Il cinema è morto." Peter Greenaway (2007)

"Il cinema ... è più vivo che mai, più multiplo, più intenso, più onnipresente di quanto non lo sia mai stato." Philippe Dubois (2010) (Nota 6)

Alla luce di tutte le considerazioni fatte nelle sezioni precedenti, possiamo ora interpretare in modo più specifico le asserzioni, come quelle qui sopra, che dichiarano il cinema "morto" piuttosto che "più vivo che mai". Alla base di queste palesi contraddizioni c'è forse un diverso significato attribuito al termine "cinema". Il cinema come *medium*, cioè come metodo o procedimento per l'espressione di significati, non è certamente morto - come abbiamo ampiamente discusso, Philippe Dubois si riferisce a questa accezione. Quello che è morto (o è in forte, forse ineluttabile crisi) è il cinema come *forma dominante* se non egemonica del panorama culturale e sociale che abbiamo conosciuto lungo tutto il secolo scorso, ossia il *cinema narrativo classico*, quello che Greenaway descrive come "... idee

*antiquate sulla narrazione, sedersi al buio, cinema da libreria incentrato su Hollywood"* (Nota 6), ossia una forma culturale strettamente legata alla visione in una sala oscura, da parte di uno spettatore piuttosto "passivo". E Greenaway prosegue: *"Tutte questi nuovi linguaggi ci regaleranno sicuramente, a breve, non direi proprio "cinema" perché credo che dovremo trovare un nuovo nome per definirlo, ma esperienze cinematografiche."* Per (tentare, almeno) di dissipare ogni ambiguità, queste nuove forme (o, come dice il regista britannico, *linguaggi*) che popolano il panorama multimediale ormai da diversi decenni non dovrebbero più essere chiamate "cinema", ma, con un termine più generale e comprensivo, "esperienze cinematografiche" (come d'altronde abbiamo anche noi suggerito nelle sezioni precedenti). In altre parole, se il cinema per lungo tempo ha avuto l'"esclusiva" della gestione delle "immagini in movimento" (ricordiamo l'espressione inglese alternativa a "going to the cinema" che è "going to the movies"), e in particolare dei modi narrativi dominanti ad essa associati, oggi non può più vantare questa centralità, le "immagini in movimento" essendo ormai, come abbiamo visto, onnipresenti in una miriade di forme. (Notiamo tra parentesi che la centralità del cinema come esclusivo dominio delle immagini in movimento è stata messo in crisi, in realtà, da molto tempo, per lo meno da quando la televisione ha assunto il suo ruolo centrale nel proporre una vasta gamma di contenuti, tra cui, naturalmente, anche i film.)

Naturalmente, insieme alla messa in discussione delle forme narrative classiche (con Hollywood per lungo tempo al centro) si sono andati modificando anche i modi di ricezione del pubblico, che, come abbiamo visto, non coincidono più soltanto (o prevalentemente) con la visione collettiva in sala. I meccanismi e i canali di distribuzione dei film sono diventati complessi e plurimi, creando nuove abitudini di visione, che un regista come David Lynch descrive, con un po' di pessimismo e di nostalgia, giustificando la sua decisione di distribuire lui stesso il suo film INLAND EMPIRE:

*"Adoro il film ... Ma il circuito delle sale sta morendo. Le vendite dei DVD diminuiscono, tutto va su Internet, e il mio film si è ritrovato preso in mezzo. In più, dura tre ore, e nessuno l'ha capito ... La proiezione perfetta, quella in una sala silenziosa, con un buon sonoro, è così che si può veramente entrare nell'universo di un film ... Che peccato ... è la sparizione di un'esperienza collettiva."* (Nota 7)

E, riprendendo il discorso già fatto sulle differenze tra visione in sala e "altre visioni", Lynch ha anche affermato chiaramente:

*"Se guardate il film su un telefono, non farete mai, in un miliardo di anni, esperienza del film stesso. Penserete di averlo fatto, ma verrete ingannati. Dà una tale tristezza che pensiate che avete visto un film sul vostro fottuto telefono. Datevi una svegliata."* (Nota 8)

Questa argomentazione è stata ripresa più volte, ad esempio dalla saggista americana Susan Sontag:

*"Le condizioni di prestare attenzione in uno spazio domestico sono radicalmente irrispettose di un film ... Per essere rapiti dovete essere in una sala, seduti al buio tra anonimi estranei ... Se la cinefilia è morta, anche i film sono morti ... Se si può far risorgere il cinema, sarà soltanto tramite la nascita di un nuovo tipo di amore per il cinema."* (Nota 9)

e da Raymond Bellour:

*"La proiezione di un film vissuta in sala, al buio, per il tempo previsto di uno spettacolo più o meno collettivo, è diventata e resta la condizione di un'esperienza unica di percezione e di memoria, che definisce così il suo spettatore, e che qualunque altra situazione di visione più o meno altera."* (Nota 8)

## 6. Gli sviluppi digitali nella realizzazione di un film

*“Nel cinema digitale, le riprese non rappresentano più il punto di arrivo, ma solo materia prima da elaborare al computer, dove avrà luogo la vera e propria costruzione della scena. In breve, la produzione diventa solo la prima fase della post-produzione.”* (Nota 10)

### 6.1. Il digitale in tutte le fasi di lavorazione

Si è detto che la "rivoluzione" o, secondo una prospettiva diversa, l'"evoluzione" digitale rimane tutto sommato indirettamente e scarsamente percepibile dal pubblico, che oggi come ieri, assiste ad uno spettacolo (e, sperabilmente, vi si immerge) godendosi quella che rimane pur sempre la "magia" del cinema, cioè la sua capacità di evocare mondi e narrazioni che coinvolgono ed emozionano. Ma dal punto di vista, non del consumo, ma della *produzione*, gli ultimi decenni sono stati investiti da cambiamenti di grande rilievo, di cui il digitale ha costituito il paradigma fondamentale, e che proviamo a riassumere brevemente.

Il passaggio dalla pellicola al *file* digitale ha innanzitutto permesso di avere a disposizione, per le riprese, uno spazio pressoché illimitato. Quando Hitchcock filmò *Nodo alla gola*, per ottenere l'effetto di continuità temporale (la durata del film voleva rispecchiare la durata effettiva degli eventi narrati), non poteva realizzare un unico *piano-sequenza*, cioè una ripresa unica, senza stacchi di montaggio, semplicemente perché le pellicole avevano una durata massima di una decina di minuti, dopo di che occorreva cambiare la bobina. Per ovviare a questo inconveniente, il regista filmò separatamente le varie sequenze, ma, in fase di montaggio, le unì assieme, nascondendo i momenti di "giunzione" attraverso vari ingegnosi artifici (ad esempio, facendo coincidere uno stacco con l'inquadratura delle spalle di un personaggio). In questo modo ottenne una specie di falso piano-sequenza, in cui gli stacchi rimanevano (quasi) impercettibili dagli spettatori, che ne ricavano perciò la sensazione di un'unica, lunga sequenza che coincideva con la durata degli avvenimenti narrati.

Oggi questo problema è stato da tempo superato: i dispositivi di ripresa "immagazzinano" le immagini su *hard disc* enormemente capienti - non più dunque un consumo (o uno spreco) di costosa pellicola, ma uno spazio digitale pressoché senza limiti, e molto più economico. Questo dato di fatto basilare ha avuto conseguenze cruciali per l'intero processo di realizzazione di un film. Coi sistemi analogici, la pellicola "esposta" veniva, al termine della giornata di riprese, passata al laboratorio che ne otteneva il negativo: solo il mattino successivo era possibile vedere i *dailies* (o *daily rushes*), ossia ciò che era stato effettivamente girato il giorno prima per poterlo valutare e procedere se necessario a nuove riprese. Oggi le macchine da presa (o telecamere) digitali permettono immediatamente di controllare il girato (*pre-visualizzazione*), ora immagazzinato in un *file* che può essere gestito e manipolato in una varietà di modi possibili a seconda degli scopi. Si possono in tal modo realizzare una quantità di riprese della stessa scena o sequenza, per poi scegliere quelle ritenute migliori. Si è passati dalle enormi limitazioni della pellicola ad una quantità quasi infinita di dati disponibili, tanto da poter parlare di eccesso di dati (e di immagini) - dati che però poi occorre gestire, creando così, in un certo senso, nuovi problemi. (Tra parentesi, notiamo che l'Intelligenza Artificiale gioca e giocherà un ruolo importante nella selezione di questa "bulimia" di dati.)

*"Con la pellicola, c'era una dissociazione tra la ripresa e la post-produzione. Oggi, la post-produzione è malamente definita perché quando si dice "Motore ... Azione" col digitale, si è già in post-produzione ... La gestione del file digitale è totalmente diversa da quella della pellicola." Jeanne Marchalot, direttrice di post-produzione* (Nota 11)

Ma tutte le classiche fasi di realizzazione di un film (dalla pre-produzione alla produzione (le riprese) alla post-produzione) sono state stravolte dalle nuove possibilità tecnologiche. Prendiamo ad esempio lo *storyboard*:



Si tratta di una sequenza di disegni e illustrazioni che visualizzano le scene-chiave di un film, evidenziando le azioni e i movimenti degli attori, e che serve come "ponte" tra la sceneggiatura e le riprese, permettendo di risparmiare tempo e risorse. Gli *storyboard*, da sempre realizzati su carta, vengono ora prodotti digitalmente. Chissà come ne sarebbe stato contento Hitchcock, che attribuiva a questo strumento un'importanza fondamentale, tanto che contribuiva lui stesso alla sua realizzazione:

*"Io faccio sempre i film su carta ... E quando comincio a girare il film, per me, è già finito. Al punto tale che mi augurerei di non doverlo girare. L'ho interamente in testa: soggetto, inquadrature, dialoghi, tutto ..."* (Nota 12)

E Spielberg, per realizzare il suo *Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo* (2008) si giovò di uno *storyboard* digitale che comprendeva una "modellizzazione" tridimensionale, molto efficace nel (pre)visualizzare le scene di azione.

Le stesse riprese possono ora venir realizzate secondo tecniche impensabili fino a qualche decennio fa, in particolare la cosiddetta *motion capture*, con cui è possibile "catturare" il corpo di un attore in movimento per integrarlo nella scenografia digitale. E nella *performance capture* è addirittura possibile catturare non solo i movimenti, ma anche le espressioni del volto, gli sguardi, e così via:

*"La performance capture permette di ritrascrivere, non più soltanto il movimento fisico, ma anche la performance di un attore, coperto di sensori fotosensibili dalla testa ai piedi. A questi marcatori, che permettono alle 200 speciali macchine da presa a strapiombo sul set cinematografico di realizzare uno scheletro digitale in movimento, sui quali gli specialisti in animazione possono innestare una pelle digitale e un avatar di sintesi, si aggiunge una piccola telecamera digitale, che permette di ritrascrivere il più fedelmente possibile la prestazione facciale dell'attore."* Jean-Baptiste Massuet (Nota 13)

Con l'utilizzo della *performance capture*, che produce immagini certamente diverse rispetto alle vere e proprie riprese, un film tende ad avvicinarsi molto all'altra grande famiglia di immagini in movimento, e cioè l'*animazione* - invece dei "disegni animati" abbiamo come risultato delle immagini di origine "reale" ma di fatto fortemente manipolate dal computer. E grazie all'*Intelligenza Artificiale*, questa manipolazione continua a svilupparsi in direzioni fino a poco tempo fa ritenute impossibili,

come il *ringiovanimento digitale* dei volti degli attori, come per Al Pacino, Robert De Niro e Joe Pesci in *The Irishman* (Martin Scorsese, 2019)



o per Harrison Ford in *Indiana Jones e il quadrante del destino* (James Mangold, 2023) e addirittura la "clonazione" di corpi e voci di attori del passato fatti in questo modo risorgere, come per Peter Cushing in *Rogue One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016).

Il montaggio, che costituiva una fase essenziale della post-produzione, può ora effettuarsi anche direttamente sullo stesso dispositivo che registra, potendo oltre a tutto contare su una varietà di riprese: la stessa scena può infatti essere girata in tutti i suoi aspetti, da più angoli, da più punti di vista, con l'utilizzo di lenti diverse, con diverse prestazioni da parte degli attori, e così via. E il tutto può essere immediatamente visualizzato, e, in caso di problemi, si può ripetere lo stesso processo, potenzialmente all'infinito. Emmanuel Lubezki, capo operatore nel film di Alfonso Cuarón *Gravity* (2013) ha bene espresso questo radicale cambiamento:

*"Prima ...utilizzavo la previsualizzazione come si usa di solito, vale a dire come uno storyboard migliorato ... Ora, nel caso di Gravity, la previsualizzazione è diventata il film, un po' come un Pixar [la famosa casa di produzione specializzata nell'animazione digitale]. (Nota 11)*

## 6.2. Un confronto illuminante: il caso di *Psycho*

Per renderci conto di quanto le nuove tecnologie digitali stiano incidendo sulle possibilità offerte ai cineasti, confrontiamo la sequenza iniziale di *Psycho*, diretto da Alfred Hitchcock nel 1960, con il remake di Gus Van Sant del 1998. Van Sant ha chiarito subito che il suo film voleva seguire alla lettera il film originale, e, a parte alcuni aggiornamenti dovuti agli ovvi cambiamenti negli ambienti e nei contesti socio-culturali, il suo film è una "copia" accurata, intelligente e sofisticata dell'originale. Per realizzare la sequenza iniziale, Hitchcock dovette procedere attraverso il montaggio di diverse scene, ottenuto anche grazie a dissolvenze incrociate (appena percepibili) e ad un uso intensivo dello *zoom*, per portarci da una visione generale della città ad un particolare edificio, e da questo ad una finestra, per poi farci entrare nella stanza dove incontreremo i primi personaggi. Van Sant ha potuto contare, oltre che su riprese aeree e sull'uso dello *zoom*, sull'elaborazione digitale, con il risultato che la sequenza risulta estremamente fluida, senza stacchi e con un solo (apparente) movimento di macchina che dalla visione aerea ci porta, come in un piano-sequenza, direttamente all'interno della stanza.



Psyco/*Psycho* (Alfred Hitchcock, USA 196



Psyco/*Psycho* (Gus van Sant, USA 1998)

### 6.3. Nuovi ruoli, nuove figure professionali

In un certo senso, la *pre-visualizzazione* immediata del girato avvicina quest'ultimo ad una versione già (semi) definitiva di quello che sarà il prodotto finale, cioè il "film". Questa "compressione" o "sovrapposizione" delle fasi di lavorazione comporta anche nuovi ruoli per tutti gli addetti ai lavori (regista, direttore della fotografia, montatore, tecnico del suono, e così via). Il direttore della fotografia, ad esempio, non è più l'unica persona sul *set* a scegliere le modalità di ripresa. Per non parlare del classico "montatore", che, come abbiamo appena visto, si vede almeno in parte rimpiazzare il proprio ruolo dalle possibilità di un "montaggio durante le riprese". E persino gli effetti speciali, da sempre tradizionalmente aggiunti in fase di post-produzione, possono ora essere integrati direttamente durante le riprese.

Tutti questi cambiamenti comportano ovviamente conseguenze per gli operatori del cinema, per i loro ruoli e compiti, e per la dinamica delle relazioni che si instaurano tra loro nel corso della realizzazione di un film. Ad esempio, mentre prima era il capo operatore a possedere la possibilità di seguire le riprese "in diretta", ora tutta l'*équipe* presente sul *set* può seguire direttamente e personalmente lo svolgersi delle riprese. Questo implica una distribuzione del lavoro diversa, poichè la realizzazione del film dipende dall'interazione di più figure professionali (senza dimenticare che alcuni aspetti, come gli effetti visivi, vengono spesso "esternalizzati", ossia affidati a consulenti esterni) - in definitiva, le decisioni vengono prese da una serie di persone, al punto di non sapere chi effettivamente le prende ... e questa pluralità di figure professionali nella catena produttiva complica il loro coordinamento (senza dimenticare che il film, in quanto "oggetto fisico" (se si può parlare così di un *file* digitale) non è più legato ad un luogo preciso, perché lo stesso file può essere lavorato contemporaneamente da più persone in luoghi diversi. Tutto ciò comporta conseguenze importanti anche, e forse soprattutto, per il regista: una volta considerato come il principale (se non esclusivo) *autore* del film, la sua posizione si sta trasformando, visto che la realizzazione, in tutte le sue varie fasi, è gestita non da un uomo solo o da pochi professionisti ma da quello che potremmo chiamare un "collettivo" - senza contare la presenza sempre più massiccia dell'Intelligenza Artificiale. E specialmente quando la produzione è nelle mani di una piattaforma come Netflix, che è ovviamente molto attenta a definire il "prodotto-film" secondo le esigenze dei pubblici di riferimento, può benissimo capitare che il regista perda il controllo del suo film dopo le riprese. E non è neppure raro che il regista venga scelto *dopo* che sono state realizzate sceneggiatura e *storyboard* ...

Ma le implicazioni di tutti questi cambiamenti sono forse ancora più importanti quando consideriamo la natura del "filmato", ciò che viene registrato su un *file*. La pellicola poteva considerarsi "specchio": la macchina da presa analogica registrava, per così dire, il "reale", come un occhio che si impadronisce della realtà davanti a sé. Ora questo "reale" è dissociato dall'immagine filmica risultante, perché entra a far parte di una miriade di altre immagini: pensiamo ad esempio ai cosiddetti "fondali verdi", che sostituiscono la scenografia, e che vengono "riempiti" di opportuni contenuti in fase di post-produzione. Ma pensiamo anche ai cambiamenti che ciò comporta per gli attori, che recitano in un ambiente "vuoto", in una messa-in-scena spogliata di tutti gli elementi di realtà, e in cui gli attori devono comunque dare fondo alle loro risorse espressive anche in assenza degli stimoli che permetterebbero loro di "immergersi" nella scena - anche se si potrebbe sostenere il contrario, ossia che proprio l'assenza di stimoli visivi ambientali potrebbe stimolare gli attori a concentrarsi

proprio sugli aspetti più intimi e profondi della recitazione, mettendo ancora più a fuoco le loro interpretazioni dei personaggi.

Concludiamo questa sezione sugli sviluppi digitali ricordando che, nonostante la prevalenza assoluta del digitale nella realizzazione dei film, l'analogico non è affatto morto: molti registi infatti, specialmente quelli considerati come "autori" riconosciuti, e quelli delle avanguardie, non rinunciano agli aspetti dell'analogico da loro considerati positivi o addirittura superiori al digitale: ne sono prova film come *Killers of the Flower Moon* (di Martin Scorsese), *Povere creature!* (di Yorgos Lanthimos) o *Oppenheimer* (di Christopher Nolan), tutti film del 2023, candidati agli Oscar 2024 (con il film di Nolan premiato come Miglior Film).



Oppenheimer (Christopher Nolan, GB-USA 2023)

## 7. Visione analogica e visione digitale

### 7.1. I problemi dell'alta (e altissima) definizione

Torniamo ora per un momento all'esperienza cinematografica vissuta dagli spettatori.

*"Il cinema Pathé Wilson a Tolosa è attrezzato con tecnologie avanzate, tra cui il Dolby Cinema che è compatibile con la tecnologia HFR e il Laser 4K. L'HFR moltiplica per due la velocità di proiezione abituale, facendo dimenticare le 24 immagini al secondo per passare direttamente a 48 immagini al secondo. Il doppio di immagini per sensazioni accresciute di ultra-realismo e di fluidità."* Testo promozionale del Cinema Pathé Wilson (Nota 14)

Nel cinema analogico, la pellicola proiettata in sala era il risultato di un processo di trattamento chimico alquanto laborioso, che comprendeva diversi passaggi per arrivare dal negativo iniziale alla stampa della copia finale; inoltre, se la lampada del proiettore aveva una scarsa luminosità la qualità si riduceva ancora. Ad ogni passaggio si verificava dunque una perdita di risoluzione, per cui lo spettatore "perdeva" parte delle informazioni codificate nel negativo originale. Nel cinema digitale, poiché le informazioni sono codificate come una serie di "0" e di "1" (*sistema binario*) in un file che non è soggetto a trasformazioni chimiche che lo degradano, non c'è perdita di qualità - di qui la chiarezza e la nitidezza dell'immagine proiettata. Come ha detto il direttore della fotografia di *Zodiac* (David Fincher, USA 2007):

*"Il pubblico vedrà molto più di quanto si veda normalmente in un film - letteralmente, i pori sul viso delle persone e ogni singolo capello sulla loro testa - quindi potrebbe avere un effetto quasi immersivo"* (Nota 15)

L'immagine netta, dettagliata perchè estremamente ben definita, e fluida, tipica del digitale, è stata comunque criticata da diversi fronti. Ad esempio, il giornalista Philippe Berry ha rilevato che *"troppa nitidezza uccide il sogno ... la magia non opera più perché le immagini sono troppo realistiche. Nelle scene in interni, si vede troppo che si tratta di un set cinematografico ... E la recitazione degli attori sembra avvicinarsi a quella teatrale."* (Nota 16)

Le recenti migliorie tecnologiche, insomma, non sono sinonimo di accresciuta qualità della percezione da parte degli spettatori. Ad esempio, il fatto di raddoppiare la velocità di proiezione (*High Frame Rate*) potrebbe per paradosso far intravedere proprio l'"artificialità" della "macchinacinema", svelando in un certo senso i "trucchi del mestiere". La velocità di proiezione tradizionale (a

24 fotogrammi al secondo), invece, permetterebbe di sollecitare l'immaginazione dello spettatore che sarebbe chiamato a riempire i "vuoti" (per quanto impercettibili) tra un fotogramma e l'altro, compensando, per così dire, le carenze della proiezione, e attivando quella "temporanea sospensione dell'incredulità" che è una condizione necessaria perché lo spettatore stesso "creda" in quello che vede e sia quindi pronto ad entrare nel mondo fittizio (ma così "reale"! ) creato dal film. Quanto più alta è la definizione delle immagini digitali, sempre più nitide ma proprio per questo "asettiche, sterili", tanto più lo spettatore avrebbe difficoltà a "perdersi nel film", rimanendo in un certo senso vincolato al dispositivo tecnico.

## 7.2. La questione del realismo e della nuova soggettività

*"Nel XX secolo, il cinema ha svolto due ruoli contemporaneamente. In quanto tecnologia mediatica, il suo compito era quello di catturare e conservare la realtà visibile. La difficoltà di modificare le immagini una volta registrate era proprio ciò che conferiva al cinema il suo valore di documento, garantendone l'autenticità. Quella stessa rigidità dell'immagine cinematografica ha definito i limiti del cinema ... ovvero il super-genere della narrazione con attori in carne e ossa. Sebbene comprenda al suo interno una varietà di stili – frutto degli sforzi di molti registi, scenografi e direttori della fotografia – questi stili condividono una forte somiglianza o familiarità. Sono tutti figli del processo di registrazione che utilizza lenti, campionamento regolare del tempo e mezzi fotografici. Sono tutti figli di una visione artificiale ... La mutabilità dei dati digitali compromette il valore delle registrazioni cinematografiche come documenti della realtà." (Nota 17)*

Le considerazioni appena fatte ci riportano a rimettere in discussione la natura stessa della ripresa cinematografica, che, sin dai suoi esordi, è stata vista come "specchio della realtà", poiché la macchina da presa registra ciò che si trova effettivamente davanti a sé, ciò che la macchina stessa "vede" - da cui la qualità *realistica* delle immagini. Ora, mentre la ripresa analogica fissa su celluloidi delle immagini vere e proprie, la ripresa digitale trasforma immediatamente queste immagini in numeri (una successione di 0 e di 1), cioè in *dati* che possono essere visualizzati e, come abbiamo visto, manipolati in un'enorme varietà di sensi. Le immagini perderebbero così il loro "corpo", verrebbero smaterializzate e per ciò stesso sarebbero meno autentiche, meno "vere", meno "reali". Inoltre, le riprese effettuate con sofisticate macchine da presa digitali permetterebbero una molteplicità di punti di vista che non sono più limitati all'occhio del regista o del direttore della fotografia, ma generano punti di vista astratti, virtuali, comunque lontani dall'esperienza umana. Si capisce quanto questo possa incidere sulla natura, ritenuta "realistica", del dispositivo-cinema, che non si limiterebbe più alla "semplice" rappresentazione e documentazione della realtà così come percepita dal cineasta attraverso la macchina da presa, ma aprirebbe nuovi mondi, nuove prospettive, nuovi modi di immaginare esperienze legate alla fantasia o alla fantascienza - territori che, invece, fumetti, cartoni animati e, più recentemente, videogiochi, hanno da sempre esplorato con grande successo (Nota m).

*"L'estetica della regia virtuale, realizzata in computer grafica, coincide spesso con un vedere di più, più da vicino, più in profondità, più a lungo, al di là dei limiti fisici e percettivi posti dalla natura umana e dalle leggi che regolano il mondo." (Nota 18)*



Lo Hobbit: La battaglia delle cinque armate/*The Hobbit: The battle of the five armies* (Peter Jackson, Nuova Zelanda-USA 2014)

D'altro canto, la sempre crescente disponibilità di dispositivi di ripresa e la loro sempre maggiore sofisticazione (unita ad una straordinaria maneggevolezza) hanno permesso, non solo ai cineasti professionisti ma anche ai "dilettanti" di accedere alla produzione di contenuti - gli utenti dei dispositivi multimediali non sono più soltanto soggetti passivi, relegati al ruolo di consumatori di contenuti prodotti da altri, ma sono diventati essi stessi agenti attivi, ossia produttori di contenuti - e la rete non ha fatto altro che facilitare e moltiplicare enormemente le possibilità di distribuzione, di condivisione, di espansione dei nuovi materiali così prodotti: dall'uso della più semplice accoppiata macchina da presa + microfono si è passati all'adozione di sofisticati dispositivi che vanno dagli *smartphone* alle telecamere *GoPro*, dagli *smartglasses* ai droni. Tutti questi sviluppi tecnologici, che hanno in un certo senso "democratizzato" l'esperienza della produzione di contenuti, rendendola più vastamente accessibile, hanno profondamente influito sulla natura e la qualità delle riprese, che, se da un lato, come abbiamo appena visto, sembrano allontanarsi dall'idea "classica" del realismo cinematografico, dall'altro permettono, quasi paradossalmente, una vicinanza più diretta tra chi riprende e chi è ripreso, dunque una specie di nuova intimità: la mediazione dei nuovi dispositivi rende insomma più immediata la "cattura" della realtà, senza occultare più, come ha sempre fatto il cinema "classico", specialmente hollywoodiano, il dispositivo stesso, ma anzi evidenziando "senza pudore" i meccanismi e le potenzialità dello stesso (dalla messa in scena alla profondità di campo, dagli angoli di ripresa sempre più "azzardati" alle gestione della luce ...).

Le *convenzioni narrative* ne sono state profondamente influenzate: la nuova vicinanza tra soggetto che riprende e "oggetto" ripreso favorisce una partecipazione più intensa, una nuova *soggettività*, e quasi un'identificazione tra le due entità: il soggetto che riprende diventa così spesso parte della ripresa stessa, inglobando anche l'oggetto ripreso (come nei *selfie*, dove di fatto si azzera questa differenza). Ed anche i tempi e i luoghi delle nuove narrazioni diventano più soggettivi: la narrazione non è più limitata ai momenti salienti e "memorabili" (come a dire che il cinema è come la realtà senza le parti noiose), ma, al contrario, accoglie al suo interno le attività quotidiane, i gesti "normali", la presa in diretta del flusso della vita senza filtri e senza tagli o selezioni. E' spesso una "messa in scena" di se stessi, oltre che dell'ambiente circostante, ma una messa in scena subito socializzata e condivisa.

Già da tempo il cinema ha recepito queste tendenze, anche in film di grande successo.



The Blair Witch Project (Daniel Myrick & Eduardo Sanchez, USA 1999)

*The Blair Witch Project*, ad esempio, già nel 1999 narrava una vicenda che, apparentemente, era stata ripresa dalle telecamere di alcuni ragazzi che si erano avventurati in un bosco "maledetto" e vi avevano trovato un tragico destino. Le riprese venivano spacciate per dei "ritrovamenti autentici" (il cosiddetto *found footage*) ed avevano un carattere decisamente "amatoriale". Grazie ad un massiccio *marketing* su Internet, il film ebbe un successo straordinario, ma, dal nostro punto di vista, fu soprattutto la prova che la differenza tra riprese "professionali" e riprese "amatoriali" stava per assottigliarsi, e poteva trovare spazio anche in prodotti destinati ad vasto pubblico. Più recentemente,

film come *Tangerine* (Sean Baker, 2015), girato con tre iPhone 5s, ed il successivo *Un sogno chiamato Florida* (2017) hanno avuto un grande successo di critica e di pubblico, e sono testimoni, sia della popolarità di dispositivi di ripresa "poveri" ma che producono film che possono entrare a far parte di circuiti di distribuzione *mainstream*, sia della tendenza ad usare questo tipo di dispositivi per filmare "da vicino", quasi come una *candid camera* (o telecamera nascosta), soggetti ed ambienti "naturali", "spontanei", "non artefatti", diminuendo o annullando la distanza che tradizionalmente esisteva tra *soggetto* che riprende e *oggetto* della ripresa: un nuovo tipo di realismo "alternativo", favorito proprio da quelle tecnologie che, d'altro canto, hanno almeno in parte messo in discussione il "realismo" del cinema classico.



Un sogno chiamato Florida/*The Florida Project* (Sean Baker, USA 2017)

Questa nuova soggettività, testimoniata dai molti esempi di *first person shot*, ossia di riprese "in prima persona", è favorita proprio dai nuovi dispositivi tecnologici, che tendono quasi a proporsi come "estensione" dei canali percettivi umani (si pensi agli *smart glasses* o alle mini-telecamere come le *GoPro*, che permettono di riprendere praticamente ciò che vede chi li indossa), ma che si pongono anche in alternativa a quegli "sguardi impersonali" incarnati da altri dispositivi come le videocamere di sorveglianza, o gli apparecchi di *medical imaging* (TAC, risonanza magnetica). Il *punto di vista*, così cruciale per il cinema sin dai suoi inizi, trova in questo modo nuove realizzazioni, di cui i videogiochi, gestibili proprio in prima persona, costituiscono già da tempo un esempio ormai "classico" - integrato da nuovi sviluppi come la *realtà virtuale* (VR), la *realtà aumentata* (AR) e i *visori tridimensionali*, giusto per fare qualche altro esempio.

Infine, il contrasto, evidente anche agli occhi del profano, tra immagini ad alta definizione ed immagini a bassa risoluzione può essere sfruttato come elemento per introdurre significati all'interno della narrazione. Se le prime possono dare, come primo impatto, una sensazione di realismo e di "verità" per la ricchezza dei dettagli e la precisione della visione, le seconde possono, paradossalmente, diventare esse stesse portatrici di verità, in quanto più vicine all'esperienza personale del soggetto che riprende. Un esempio illuminante è fornito in *Zero Dark Thirty* di Kathryn Bigelow, che narra la missione delle forze speciali americane (*Navy Seals*) per catturare Osama Bin Laden. Se nella prima parte del film, girato in alta risoluzione, le immagini "perfette" ci permettono di avere una visione ricca e dettagliata degli ambienti, la seconda parte capovolge in un certo senso questo assunto, in quanto consiste delle immagini registrate dai visori a raggi infrarossi montati sugli elmetti dei soldati, e dunque necessariamente immagini sfocate e altalenanti. Sono però proprio queste immagini a farci entrare nel "vivo" degli scontri a fuoco, poiché il nostro punto di vista viene a coincidere con quello dei soldati, dunque nel pieno degli avvenimenti mentre questi hanno luogo. In definitiva, non c'è una corrispondenza diretta tra immagini ad alta o bassa definizione e "verità" degli eventi: l'alta risoluzione può soddisfare il desiderio dello "spettacolare", ma in molti casi sono le immagini un po' confuse, sfocate, imperfette catturate da dispositivi come le videocamere di sorveglianza o le microcamere in dotazione ai soldati a fornirci l'effetto di verità e di autenticità della visione.



*Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, USA 2012)

E proprio parlando di "autenticità" delle immagini, non è possibile ignorare la questione, resa ancora più attuale dall'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, di quanto sia oggi possibile manipolare quelli che in definitiva sono files digitali, tanto da rendere ormai arduo distinguere il vero dal falso, e da (ri)mettere in discussione la natura stessa, nn solo del *riprendere* o registrare aspetti della realtà, ma anche (e forse soprattutto) del guardare, dell'interpretare e infine del valutare ciò che si vede:

*"Le immagini digitali [...] possono essere falsificate con estrema facilità [...] e tali falsificazioni potrebbero essere talmente sofisticate da risultare irriconoscibili. Esse rischiano di recidere il legame tra fotografia e verità, tra realtà e la sua rappresentazione fotografica."* (Nota 19)

Concludiamo questa sezione ricordando che il cinema, sia esso analogico o digitale, è sempre comunque un misto di artificio e realismo - come ha ben sottolineato, con grande sincerità, il regista James Cameron parlando delle riprese su un set cinematografico:

*"Quando mai è stato tutto vero? C'era [un muro qui] e là non c'era niente. Ci sono trenta persone in giro. C'è un tizio con un microfono a braccio, ce n'è un altro su una scala col sedere che gli spunta fuori. C'è della pioggia finta. Quella tua scena notturna in strada a New York era in realtà una scena diurna girata in studio a Burbank. Cosa c'è mai stato di vero?"* (Nota 20)

## 8. Nuovi generi per nuovi pubblici

### 8.1. Un ritorno al "cinema delle attrazioni"?

Allo stesso tempo, le nuove tecnologie di ripresa, come la già citata *performance capture*, la rielaborazione digitale delle immagini e l'uso massiccio delle immagini generate dal computer (CGI - *computer-generated imagery*), nonché il contributo essenziale e sempre più "invasivo" dell'*Intelligenza Artificiale* in tutti questi processi, ha favorito in modo esponenziale la predominanza degli effetti speciali sensoriali, mirati direttamente alla percezione degli spettatori, favorendo in questi ultimi una maggiore concentrazione su queste immagini "potenti" piuttosto che sulla narrazione degli eventi e sulla caratterizzazione dei personaggi. Si capisce allora come queste nuove possibilità produttive hanno dato origine ad un genere cinematografico (o "sottogenere") come quello del film "supereroico", che non a caso trova la sua origine nei fumetti (con il primo *Iron Man* del franchise Marvel Cinematic Universe (Jon Favreau, 2008). Il cinema, per lo meno *questo* tipo di cinema, sembra virare sempre più verso lo "spettacolare", con la messa in scena di ambienti, vicende, personaggi di fantasia, inseriti in mondi immaginari che impressionano il pubblico per la loro (relativa) novità.

Curiosamente, questo cinema sembra tornare alle origini, quando, nei primi anni dopo la sua nascita, già si affermavano due distinte tendenze. La prima era basata sul già citato "realismo", cioè sulla cattura (*ripresa*) e successiva restituzione al pubblico (*proiezione*) di scene della vita reale, con la macchina da presa soggetto quasi neutrale che "incamerava" tutto ciò che le veniva posto davanti a sè: per anni, i film, necessariamente molto brevi, offrivano agli spettatori "vedute" di fatti, ambienti, circostanze più o meno quotidiani, come il primo, già citato, filmato dei fratelli Lumière. L'altra tendenza puntava invece proprio sugli effetti speciali, sulla "novità" della messa in scena, mirando a colpire e sorprendere il pubblico con la "magia" del nuovo mezzo espressivo.



Un homme de têtes/The Four Troublesome Heads (Georges Méliès, Francia 1898)

Questo "cinema delle attrazioni", di cui Méliès fu primo maestro indiscusso, si sviluppò parallelamente al cinema "del reale", almeno fino a quando il cinema giunse (ben presto, già verso il 1905) ad una svolta cruciale, con l'affermarsi dell'istanza *narrativa*, con lo sviluppo di una storia e dei relativi personaggi - primi passi verso la definitiva affermazione, pochi anni dopo, dei lungometraggi. Dicevamo che oggi il cinema "di fantasia" come quello dei supereroi e delle saghe tipo *Harry Potter* o *Il Signore degli Anelli*, sembra in un certo senso tornare proprio ad una delle tendenze primigenie del cinema. E, come abbiamo visto, le nuove tecnologie di ripresa fanno affidamento su una manipolazione pesante delle immagini, che sembra sconfinare nell'*animazione* vera e propria (quella dei fumetti e dei cartoni animati). Eppure non si tratta di animazione *tout court*, quanto di una *ibridazione*, una "*meticcatura*" del cinema, che in questo modo si evolve (e si assicura la sua sopravvivenza, sia pure in termini ben diversi dal passato).

*"Non si tratta veramente di animazione in immagini di sintesi, ma piuttosto di un nuovo metodo, ibrido, all'incrocio tra il cinema che riprende visioni reali e il cinema di animazione fatto al computer, senza più essere, paradossalmente, nè l'uno nè l'altro. Di fatto la performance capture è una metodologia di ripresa che confonde coscientemente la frontiera tra questi due regimi di rappresentazione."* (Nota 21)

Film come la serie *Avatar* sono un chiaro esempio di questa tendenza.



*Avatar - Fuoco e cenere/Avatar: Fire and ash* (James Cameron, USA 2025)

Tuttavia, occorre anche notare che se questi film, da un punto di vista delle immagini, segnano una *discontinuità* rispetto al passato, con la creazione di nuovi mondi inimmaginabili fino a poco tempo fa, e che per questo affascinano e "irretiscono" gli spettatori, d'altro canto non rinunciano a storie che riflettono in grande misura le forme narrative classiche (l'eroe e i suoi antagonisti, la lotta tra il bene e il male ... ), segnando così una *continuità* con il cinema "classico". Anche generi tradizionali come i film horror, di fantascienza e di guerra hanno saputo sfruttare le potenzialità dei nuovi punti di vista citati nel paragrafo precedente: si pensi, rispettivamente, a film come *The visit* (M. Night Shyamalan, 2015), *Anon* (Andrew Niccol, 2018) e il già citato *Zero Dark Thirty* (Kathryn Bigelow, 2012), in cui i nuovi dispositivi entrano a far parte della narrazione stessa, integrando riprese, ad esempio in realtà virtuale o con visori notturni, con le altrettanto innovative possibilità offerte dai vari tipi di telecamere digitali.

A riprova, però, delle diverse e a volte contraddittorie tendenze che animano il cinema contemporaneo, il genere "documentario" ha ripreso negli ultimissimi decenni un grande vigore, come se la bulimia delle immagini super-fantastiche e tutte "artificiali" di tanti *blockbuster* avesse bisogno di un contrappeso in un ritorno alla realtà, ai problemi veri, attuali, ed anche spesso drammatici, di un mondo in rapida transizione ed evoluzione. Questo cinema documentario non esita a "svelarsi", a "rompere la quarta parete" che tradizionalmente separa lo spazio della ripresa da quello del pubblico, a mostrare i suoi stessi dispositivi tecnici, come a cercare di recuperare un rapporto più diretto, personale, persino intimo, con gli spettatori: è un cinema che spesso diventa per ciò stesso "politico", nel senso di *auto-riflessivo*, in cui chi riprende cerca di condividere la realtà ripresa con chi quella realtà può solo osservarla per il tramite, appunto, del cinema in questa sua nuova accezione.

Dunque, il cinema come si presenta oggi sembra cercare tante vie di evoluzione, che testimoniano in definitiva la sua vitalità: sospeso, come abbiamo visto, tra un "vedere" *più da vicino*, con una tendenza

"documentaria" a restringere la distanza rispetto al "reale", ed un "vedere" *oltre*, con una tendenza "spettacolare" a fabbricare sempre nuovi mondi di fantasia.

## 8.2. Il ruolo degli effetti speciali

Conviene tornare per un momento sul ruolo che le nuove tecnologie stanno giocando, in particolare riguardo all'utilizzo degli *effetti speciali*. Abbiamo appena visto che il cinema, sin dai suoi esordi, ha manifestato la volontà di "stupire" il suo pubblico, producendo immagini che in qualche modo potevano andare "oltre se stesse" ed offrire al pubblico visioni "aumentate", capaci di promuovere, oltre all'"immersione" nel mondo rappresentato sullo schermo, un *surplus* di sorpresa, che andava ad arricchire e approfondire le emozioni suscitate dalla visione. E proprio la mancanza di dispositivi adatti per realizzare con soddisfazione questi effetti "speciali" ha indotto molti cineasti a stimolare la propria creatività con soluzioni che oggi potrebbero apparire superate, ma che per i tempi svolgevano anche egregiamente il loro ruolo. Si pensi ad una delle sequenze iniziali di *La febbre dell'oro* di Charlie Chaplin, realizzato nel lontano 1925:



La febbre dell'oro/*The gold rush* (Charlie Chaplin, USA 1925)

*"[L'inizio] di La febbre dell'oro (1925) di Charlie Chaplin vede il vagabondo Charlie camminare in equilibrio precario lungo un sentiero ghiacciato sul ciglio di una montagna dell'Alaska. Il sentiero e la parete rocciosa accanto a Chaplin erano un set, mentre l'imponente distesa di montagne, cielo e valle era dipinta su vetro montato direttamente in fase di ripresa con le riprese dal vivo. Fogli di vetro posizionati davanti alla macchina da presa facilitavano inoltre la fusione dei modelli in miniatura con le riprese dal vivo."* (Nota 22)

Era evidente sin da quei tempi che il ruolo di questi effetti visuali era di fare in modo che gli spettatori, grazie a queste visioni spettacolari, trovassero reali le relative immagini (sia pure all'interno della narrazione proposta dal film) e venissero persuasi a considerarle credibili e convincenti. Il passaggio al digitale ha naturalmente rivoluzionato il settore degli effetti speciali, con lo sviluppo di immagini impensabili ai tempi del cinema analogico, arricchendo in modo esponenziale la disponibilità di effetti sempre più sorprendenti (come abbiamo visto in *Avatar*) - ma anche fornendo nuova linfa ai film di fantasia e di fantascienza, e dando vita ad un genere (o sotto-genere) come quello dei già citati "supereroi". Ma questi sviluppi non sono esenti da criticità: Spiderman o Captain America mettono in scena individui (di solito umani) che, pur possedendo capacità eccezionali, abitano in fondo lo stesso mondo "quotidiano" e familiare agli spettatori, creando così una specie di contraddizione. Captain America, ad esempio, pur essendo un individuo tutto sommato "comune", è in grado di saltare da un grattacielo, atterrando sul marciapiede sottostante senza farsi alcun male; ed anche se è soggetto a violente aggressioni da parte dei suoi nemici, non sembra riportare ferite gravi (al massimo qualche graffio). E sembra muoversi nello spazio in modo così fluido e apparentemente "rilassato" da sfidare i principi di gravità, peso, massa - cioè le leggi della fisica "umana". C'è dunque una contraddizione tra il "realismo" con cui vengono messe in scena le sue avventure e le immagini "impossibili" che le raccontano. Tuttavia, anche se gli esseri umani sono in grado di percepire la presenza di leggi fisiche e dei loro effetti sul comportamento delle persone, la maggior parte degli spettatori sembra accettare queste palesi incongruenze senza porsi troppi problemi di verosimiglianza - forse, ancora una volta, dimostrando la capacità del cinema di creare "mondi magici", in cui il pubblico si immerge (quasi) totalmente. Queste considerazioni sugli effetti speciali sono in linea con quanto abbiamo già discusso, nella sezione precedente, circa la possibilità, per le nuove macchine da presa digitali, di muoversi

nello spazio creando punti di vista e prospettive nuove e originali, che l'occhio umano non saprebbe cogliere: questi sofisticati dispositivi di ripresa, insomma, sono essi stessi delle "supermacchine" capaci di proiettarci in mondi alternativi e in visioni ben al di là della comune esperienza umana.



Captain America: Civil war (Anthony & Joe Russo, USA 2016)

## 9. Il cinema "distribuito" e la narrazione transmediale

### 9.1. Il cinema "distribuito", un cinema di interazioni

Come abbiamo più volte notato, particolarmente nella Sezione 4 (si veda la Fig. 2), il cinema ha perso da tempo la sua sede di riferimento esclusiva, al contempo fisica e culturale, ossia la sala cinematografica, ed è oggi "distribuito" attraverso una molteplicità di dispositivi o canali di trasmissione. Parallelamente, lo "schermo" della sala, elemento fisico concreto caratterizzante questo luogo, si è frantumato in una miriade di schermi, fisici e virtuali. Ma abbiamo anche visto che il cinema nella sua accezione più "classica" non è rimasto isolato, quasi "abbandonato" a se stesso nella sua sede originale, ma è entrato a far parte di una rete multimediale, in cui è attivo in collaborazione con tanti altri *media* e tanti altri dispositivi, con cui intrattiene rapporti di reciproca produttività. Tutti i *media* dell'attuale panorama multimediale non esistono isolatamente l'uno rispetto all'altro, ma come elementi che si relazionano continuamente, a volte supportandosi a vicenda, qualche volta in competizione reciproca: il cinema, oggi *distribuito* nelle sue varie forme, è anche un cinema di *interazioni*, di contatti, di scambi - in cui la rete multimediale di cui fa parte ottimizza ciascun *medium* per spremere il massimo del loro potenziale economico. Il *film*, il "contenuto" e la "forma" che tuttora costituiscono il cuore dell'esperienza cinematografica, è così diventato un punto di partenza e di irradiazione verso contenuti e forme di altri *media*: il film, in altre parole, costituisce spesso la base a cui "agganciare" altri prodotti multimediali, dai DVD/BluRay ai videogiochi, dalle serie televisive ai CD musicali, fino ai *gadget*, ai giocattoli, ai cibi e bevande, ai parchi a tema - tutto ciò che il *merchandising* può offrire per assicurare il successo commerciale di un prodotto che è in realtà fatto di tanti prodotti, anche molto diversi tra loro, ma unificati da *riferimenti* chiari alle storie, ai personaggi, alle marche (*brands*) e a tutte quelle immagini che, partite magari dal film, si imprinono saldamente nella mente degli spettatori/consumatori/utenti. Il film originario costituisce dunque spesso solo il punto di partenza e di "trampolino di lancio" di un progetto commerciale che trae il massimo profitto non tanto e non solo dal film stesso, ma anche e soprattutto dagli altri prodotti con cui intrattiene rapporti e interazioni.

Ma, al di là di queste considerazioni di *marketing*, questo cinema fatto di interazioni tra diversi *media* ha dato origine anche ad uno *stile visivo e narrativo* nuovo e originale. Grazie al *linguaggio digitale* che accomuna i diversi canali di trasmissione, permettendo a questi canali di *dialogare* agevolmente tra di loro, forme e contenuti di un film si sono *ibridati* con le forme e i contenuti di altri *media*: l'estetica di un *medium* ha influenzato quella di altri *media*, spesso in un rapporto di ibridazione reciproca. Questo sviluppo è particolarmente evidente se prendiamo in considerazione i DVD/BluRay e i videogiochi.

## 9.2. Le interazioni tra film e DVD

Non c'è dubbio che il DVD (e BluRay) sia un dispositivo di per sé votato all'interattività, con la possibilità per lo spettatore, ad esempio, di accedere a scene (o "capitoli") particolari del film, di tornare indietro, saltare avanti, scegliere lingue e sottotitoli, nonché di regolare vari parametri come i formati audio e video, e così via. Inoltre, questo supporto si arricchisce sempre più di contenuti aggiuntivi (i cosiddetti "extra"), come i *trailer*, i commenti del regista, degli attori e di altre figure coinvolte nella realizzazione del film, *making of*, scene eliminate, finali alternativi, *storyboard* e collegamenti Internet. Alcune confezioni di DVD/BluRay comprendono più dischi, con versioni differenti del film (ad esempio, il *director's cut*, ossia la versione finale del film così come l'aveva prevista il regista prima che la produzione operasse tagli o cambiamenti; o le diverse versioni uscite in paesi differenti). Abbiamo già avuto occasione di notare come questa interattività del supporto trasformi, a volte radicalmente, l'esperienza degli spettatori, permettendo loro di visionare il film secondo percorsi anche molto diversi rispetto alla visione "continuativa" e "obbligata" offerta dal cinema in sala. Quanto diversa sia l'esperienza del DVD, e come "stravolga" la visione "classica" è testimoniato, ad esempio, dal fatto che un regista come David Lynch, che abbiamo già visto essere piuttosto legato alla visione "in sala", quando si è trattato di pubblicare il DVD di *Mulholland Drive* (2001), ha fatto in modo che non ci fosse la suddivisione in capitoli, in modo che lo spettatore dovesse per forza vedere il film dall'inizio alla fine.

Dunque il DVD si presenta indubbiamente come *cinema interattivo*, ma l'interazione tra film (in sala) e DVD funziona anche nell'altro senso: la possibilità di seguire un percorso non-lineare, infatti, ha "contagiato" anche la realizzazione degli stessi film, a riprova di come i diversi dispositivi o canali di trasmissione siano sempre soggetti ad *ibridazione*. *Memento* di Christopher Nolan, ad esempio, narra la storia di un uomo alla ricerca dell'assassino della moglie, ma con un grave handicap: avendo perso la memoria a breve termine, è costretto ad prendere nota di tutte le informazioni nei modi più svariati, tramite *post-it*, tramite tatuaggi sul proprio corpo, e così via. Questo rende la visione per lo spettatore più complessa, ma in aggiunta, il film presenta le varie scene in ordine cronologico invertito, e per di più alcune sequenze sono a colori, altre in bianco e nero: allo spettatore è lasciato l'arduo compito di decifrare questi codici per ricostruire l'ordine temporale e, con esso, la catene di cause ed effetti e le motivazioni dei personaggi. (Il DVD possiede la possibilità (non molto evidenziata) di rivedere il film nell'ordine cronologico "naturale".)



Memento (Christopher Nolan, USA 2000)

Anche in *Timecode* di Mike Figgis si avverte chiaramente l'intenzione del regista di fornire agli spettatori un'esperienza (in sala) diversa, e in un certo senso ispirata alle potenzialità offerte dal DVD: il film è stato girato utilizzando simultaneamente quattro macchine da presa digitali "in tempo reale" e senza stacchi. In sala lo schermo si presenta diviso in quattro settori che procedono ciascuno per proprio conto, anche se il volume dell'audio è aumentato per quel settore dove, si presume, lo spettatore debba focalizzare la sua attenzione. Un'esperienza ardua (e ardua per il pubblico), che nel DVD cambia totalmente, in quanto è allora possibile, ad esempio, vedere ciascuno dei quattro settori isolatamente, dal principio alla fine. La tradizionale sequenza di distribuzione di un film (prima in sala, poi in DVD) viene in questo modo messa in discussione, poichè la versione "primaria" sembrerebbe essere quella del DVD, con la visione in sala relegata quasi in second'ordine.



Timecode (Mike Figgis, USA 2000)

### 9.3. Le interazioni tra film e videogiochi

Da parecchio tempo ormai i film sono stati utilizzati come base per realizzare videogiochi ad essi collegati, spesso anche con aggiunte e variazioni rispetto alle storie e ai personaggi del film originale (e a volte distribuiti allo stesso momento del film, o anche prima, in modo da ottimizzare il successo commerciale dell'intero progetto). Citiamo come esempi *Guerre stellari*, *Spiderman*, *Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli* e *Ghostbusters - Acchiappafantasma* (si noti che si tratta in tutti questi casi di *saghe*, che comprendono una serie di film realizzati nel corso di anni o decenni, e che si prestano ancor meglio alla produzione di versioni diverse degli stessi videogiochi). Spesso in questi videogiochi il giocatore assume il ruolo dell'"eroe" del film, e, a sottolineare la stretta relazione tra i due prodotti, possono essere incluse nel videogioco degli spezzoni del film originale. In casi particolari questa interazione ha assunto caratteri ancora più specifici: ad esempio, la popolarissima serie *Grand Theft Auto* è stata di fatto lanciata alla stregua di un film, con relativi cartelloni pubblicitari e un CD della colonna sonora.



Trailer per il videogioco *Grand Theft Auto* (PS5 Games)

Ma, sulla scia del discorso fatto per i DVD, anche videogiochi di successo sono stati "tradotti" in film, con conseguenze importanti per il "linguaggio utilizzato", per le forme come per i contenuti: è chiara l'intenzione di fornire esperienze di visione che richiamino l'esperienza del videogioco, nella presunzione che lo spettatore del film sia, in molti casi, il giocatore stesso, che possiede già conoscenze ed esperienze tali da fargli apprezzare ancora di più il film. In particolare, gli effetti speciali, le sequenze di azione e particolari tipi di ripresa richiamano spesso l'*estetica* del videogioco. Esempi di film ispirati da popolari videogiochi comprendono, ad esempio, *The Super Mario Bros*, *Sonic the Hedgehog*, *Detective Pikachu*, *A Minecraft Movie* e *Mortal Kombat*.



The Super Mario Bros. Movie (Aaron Horvath & Michael Jelenic, USA 2023)

Ancora più interessante è la tendenza di alcuni film a sperimentare logiche narrative non-lineari o ricorsive, tipiche dei videogiochi, invece delle tradizionali narrazioni lineari. Uno degli esempi più illuminanti è *Lola corre* di Tom Tykwer, in cui Lola ha solo 20 minuti per trovare 100.000 marchi, che il suo ragazzo ha lasciato in una borsa in metropolitana ma di cui ha un disperato bisogno per pagare un debito con uno spacciatore. Il film racconta i tre diversi tentativi di Lola di raccogliere il prezioso denaro. Il film segue molto chiaramente l'estetica e le tecniche del videogioco: Lola ha tre "vite" (proprio come un videogioco offre al giocatore tre possibilità di vincere); deve ripercorrere le stesse azioni, incontrando persone, luoghi e oggetti in modo ricorsivo anche se con qualche piccola variazione, essendo ogni nuovo tentativo (o "livello" in un videogioco) leggermente più difficile del/dei precedente/i; ma impara qualcosa anche durante le prime due "vite" (così come il giocatore impara a far fronte a problemi avendoli già sperimentati nelle precedenti "giocate"): ad esempio, Lola non sa usare una pistola nel primo tentativo, ma sa farlo nel secondo; urla freneticamente all'inizio,

ma nel terzo tentativo si rende conto di poter usare questo particolare potere per controllare la roulette; e nel terzo tentativo evita che un ragazzo le faccia lo sgambetto sulle scale saltandogli sopra.



Lola corre/*Lola rennt* (di Tom Tykwer, Germania 1998)

#### 9.4. La narrazione transmediale

Nella maggior parte dei casi, l'esperienza cinematografica coincide con la visione di un film, dal suo inizio alla sua fine, che costituisce un'esperienza autonoma, in sé conclusa: seguiamo una storia con dei personaggi, e giungiamo alla conclusione con la percezione di aver vissuto quella storia nella sua completezza (anche se ciò non significa che la storia si concluda sempre con un finale chiaro e definitivo). Ogni film, in altre parole, si presenta come una narrazione che, una volta giunta alla conclusione, esaurisce il suo arco di sviluppo temporale sullo schermo e, in quanto spettatori, ci "abbandona", anche se le impressioni che ci ha lasciato possono rimanere a lungo nella nostra mente e fare oggetto di ripensamenti, commenti, valutazioni.

Pensiamo ora invece ad uno dei numerosissimi film "supereroici" o appartenenti ad una "saga" come i già citati *Guerre Stellari* o *Superman*: cominciamo a guardare il film, specialmente se siamo *fan* di quella saga, con una quantità più o meno estesa di *conoscenze pregresse* sulla storia, sui personaggi, sul "mondo" che viene messo in scena. Queste conoscenze ci possono derivare, non solo dall'aver visto uno o più film precedenti appartenenti a quella saga, ma anche da videogiochi, fumetti, riviste, DVD, video su YouTube, *chat*, *blog* su Internet ... che hanno come oggetto gli aspetti più vari della saga stessa. Ciò che più ci interessa notare a questo punto è che la narrazione a cui assistiamo si è già sviluppata *attraverso più media*: si ricordino gli intrecci tra *media* (o forme di comunicazione) e *dispositivi* (o canali di trasmissione) illustrati nella Fig. 2. Dunque la nostra visione del film è condizionata e forse arricchita da tutte le nostre esperienze audiovisive precedenti. Ma lo stesso avviene se giochiamo ad un videogioco o leggiamo un fumetto che si collega a vario titolo ad un film che abbiamo visto.

Le saghe (o le serie) sono sempre esistite, da quando esiste il cinema, ma per lungo tempo si sono sviluppate essenzialmente per il tramite di un certo numero di film (anche se le stesse storie e gli stessi personaggi potevano comparire, ad esempio, in fumetti) - il che significa che la narrazione era essenzialmente *monomediale*, ossia trasmessa con il supporto dello stesso *medium* (il cinema in sala). Già nel 1913, ad esempio, furono realizzati cinque film sul personaggio di *Fantomas* creato pochi anni prima in una serie di romanzi; fumetti come *Topolino* o *Batman* furono alla base di cartoni animati e film di successo già negli anni '30 e '40 del secolo scorso; personaggi ricorrenti, come *Frankenstein* o *Sherlock Holmes*, sono apparsi in diversi film e l'interminabile serie di *James Bond*, iniziata negli anni '60, non è giunta ancora al capolinea: in tutti questi casi, si tratta quasi sempre di *adattamenti*, più o meno liberi, da fumetti o opere letterarie. E ricordiamo che, dopo il grande successo ottenuto con i suoi film, Hitchcock produsse negli anni '50 varie stagioni di telefilm (in cui però ogni episodio raccontava una storia diversa e in sé conclusa), chiaro esempio di *sinergia* tra cinema e TV. Dunque le interazioni tra letteratura e cinema (o, nel caso di Hitchcock, tra cinema e televisione), cioè tra due *media* differenti, sono in realtà vecchie quanto il cinema stesso. Tuttavia, con gli esempi citati nel paragrafo precedente (*Guerre Stellari*, *Superman*), siamo in presenza di un fenomeno diverso: la narrazione si sviluppa infatti *programmaticamente* attraverso vari *media*, che si integrano e si supportano a vicenda in un progetto già in partenza *integrato* - si tratta dunque di una narrazione che possiamo veramente definire come *transmediale*.

“La narrazione transmediale rappresenta un processo in cui gli elementi costitutivi di un'opera di finzione vengono distribuiti in modo sistematico su più canali di diffusione, con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento unitaria e coordinata. Idealmente, ogni mezzo apporta il proprio contributo unico allo svolgersi della storia.” (Nota 23)

Ci sono alcune parole-chiave in questa citazione che meritano di essere approfondite. Innanzitutto, il fatto che gli elementi della storia vengono *dispersi* attraverso diversi canali: ci ricolleghiamo così ad un concetto basilare di questa sezione, ossia che stiamo parlando di un cinema *distribuito*, non più limitato alla sala cinematografica, ma nemmeno ad un singolo DVD o videogioco. Lo scopo di questo processo è di creare un'esperienza di intrattenimento complessiva: da questo punto di vista, non parliamo più di un'esperienza *cinematografica* in senso stretto ed esclusivo, ma di un insieme di *usi di diversi media* che, nelle loro interazioni, ci permettono di accedere ad un'esperienza *globale*, diffusa ma coordinata, attraverso la quale partecipiamo ad un mondo virtuale integrato, in cui ogni *medium* arricchisce la storia complessiva. Ad ogni nostro incontro con la storia, che si tratti di un film, di un fumetto, di un DVD, di un videogioco e persino di un parco a tema o di un giocattolo, la storia stessa si espande continuamente, a differenza del senso di "conclusione" e di "chiusura" che sperimentiamo al termine di un singolo, specifico film.

Naturalmente ciò che rende possibile questo tipo di narrazione è il fatto che le industrie multimediali (o conglomerati) possiedono tutta una serie di società che hanno interessi precisi in campi diversi ma coordinabili: ad esempio, la Warner Brothers, produttrice di film come *Superman Returns* e *Batman Begins*, possiede la casa editrice DC Comics, che ha pubblicato dei libri a fumetti con le stesse storie e gli stessi personaggi addirittura *prima* della distribuzione dei relativi film, con il chiaro intento di promuoverne la diffusione ed il successo commerciale. Questi conglomerati di aziende hanno tutto l'interesse a sfruttare i loro marchi (*brands*) attraverso una varietà di piattaforme e di canali di distribuzione. Si tratta insomma di strategie commerciali e di *marketing* sofisticate, volte ad ottimizzare i profitti sia sui singoli prodotti (film, DVD, videogiochi, ecc.) che sul progetto complessivo di esperienza di intrattenimento. Non a caso James Cameron, il regista di *Titanic*, produsse dei documentari e dei CD-Rom che fornivano informazioni storiche e culturali sul Titanic stesso e sulla sua tragedia.

Tali progetti si caratterizzano per la loro *flessibilità*: non è necessario infatti cominciare col vedere un film per entrare nel relativo mondo virtuale: possiamo anche partire da un videogioco o da un fumetto, e spesso questi diversi prodotti sono progettati per attirare l'attenzione di categorie diverse di potenziali spettatori, adattandoli a fasce di età diverse (ad esempio, ai bambini).

Le narrazioni transmediali presentano sfide di non poco conto ai loro realizzatori (registi, produttori, ma anche disegnatori, musicisti, e così via): si tratta infatti, da un lato, di fare in modo che un singolo "prodotto", ad esempio un film, "regga" anche per conto proprio, cioè sia in grado di fornire una storia comprensibile e godibile da parte di tutti i potenziali pubblici; ma, dall'altro lato, si tratta anche di aggiungere elementi nuovi, arricchendo la storia in modo tale da soddisfare gli spettatori più "fedeli" alla saga, che desiderano, allo stesso tempo, ritrovare aspetti già noti ma ovviamente anche scoprire elementi nuovi e originali - dunque, un equilibrio difficile e precario.

Un ulteriore fattore di interesse è costituito dal fatto che queste "esperienze globali di intrattenimento" tendono a creare e a sviluppare comunità di riferimento (*fan communities*) che non costituiscono *spettatori passivi*, ma, proprio perchè le storie narrate sono almeno in parte "aperte" a nuovi e futuri sviluppi, *agenti attivi* che si impegnano ad analizzare, studiare, criticare i mondi virtuali, riempiendo gli eventuali "buchi" o incongruenze da loro identificate, ed anche disponibili a (e capaci di) fornire

contributi originali per arricchire, espandere e far progredire le storie stesse, o per aggiungere nuove interpretazioni e versioni degli eventi narrati. In questa *cultura partecipativa e collaborativa* si creano in tal modo *comunità*, spesso virtuali, attivamente coinvolte nell'elaborazione di contenuti, che circolano in rete, a disposizione di chiunque voglia entrare a far parte del "gioco". Le società produttrici di solito non ostacolano questa produzione informale di contenuti, ed anzi, ne traggono idee e suggerimenti utili per progettare nuovi "prodotti" o per aggiornare ed arricchire quelli già esistenti.

## 10. Conclusione

*Nuovo Cinema Paradiso* di Giuseppe Tornatore racconta in *flashback* l'infanzia e l'adolescenza di Salvatore, un regista affermato che non è mai tornato nel paese in cui è cresciuto, Giancaldo. La notizia della morte di Alfredo, proiezionista nel cinema del paese e suo mentore, diventa per lui l'occasione per ripercorrere la propria vita e trovare il coraggio di tornare a Giancaldo.

Nel secondo dopoguerra, Salvatore (da tutti chiamato Totò) fa il chierichetto per don Adelfio, parroco e gestore dell'unica sala cinematografica del paese, il Cinema Paradiso. Il sacerdote visiona privatamente ogni film prima di autorizzarne la proiezione al pubblico e ordina al proiezionista Alfredo di tagliare tutte le scene contenenti baci. Affascinato dal cinema, Totò osserva di nascosto le proiezioni private, diventando l'assistente di Alfredo, e cerca invano di appropriarsi dei frammenti di pellicola scartati.

Una sera, il cinema è sovraffollato e molti spettatori restano fuori. Alfredo decide allora di proiettare l'opera sul muro di un edificio della piazza, diffondendo il sonoro con un altoparlante. Poco dopo, tuttavia, la pellicola prende fuoco e le fiamme si propagano rapidamente all'intero cinema. Il cinema, andato distrutto, viene poi ricostruito e riaperto con il nome di Nuovo Cinema Paradiso, e Totò assume il ruolo di proiezionista, mostrando i film senza più censure.

Quando, decenni dopo, Salvatore torna a Giancaldo, trova il Nuovo Cinema Paradiso in rovina e scopre che la sala è chiusa ormai da anni per mancanza di pubblico e destinata ad essere demolita. Salvatore si reca per l'ultima volta alle rovine del cinema, dove assiste all'abbattimento della struttura, per poi recarsi a casa della vedova di Alfredo, che gli consegna una bobina senza etichetta che lo stesso Alfredo aveva deciso di lasciargli. Una volta tornato a Roma, Salvatore fa proiettare la bobina e scopre che contiene un montaggio di tutti i baci che Alfredo aveva dovuto censurare negli anni (si veda il video qui sotto). (Nota 24)



Nuovo Cinema Paradiso (Giuseppe Tornatore, Italia-Francia 1988)

La storia di questo film ben si adatta a considerare la storia e il destino del cinema. Un cinema che è stato, per lungo tempo, il punto di ritrovo di un'intera comunità, fonte non tanto e non solo di svago ma forse, soprattutto, di sogni e di magia; un cinema che ha sempre sofferto, senza arrendersi, a varie forme di censura; un cinema che non ha esitato a *diffondersi* e a *distribuirsi* fuori di se stesso (come nella proiezione sui muri di un edificio, antesignana dei moderni schermi multimediali che affollano oggi le nostre piazze); un cinema che può essere distrutto ma rinasce dalle sue ceneri - salvo poi doversi arrendere per la mancanza di un suo "ingrediente" fondamentale, il suo pubblico; un cinema,

infine, che può rinnovarsi sotto altre forme, come una vecchia bobina che riporta alla luce frammenti di film perduti o dimenticati.

Torniamo al titolo di questo lavoro. *Dunque il cinema è morto? E' morta, senza dubbio, una certa idea o immagine di cinema, come pratica culturale ed esperienza vissuta soltanto in una sala cinematografica. Ma il cinema inteso come film continua ad esistere, continua ad attirare sempre nuovi pubblici, che tutto sommato credono ancora nella sua magia - anche se questa magia passa su una varietà di schermi che non sono più solo quelli delle sale. E su questi schermi passano però tante altre immagini in movimento, che non sono certo tutte assimilabili al cinema come film. Il cinema ha perso l'esclusiva di essere il canale principale di diffusione delle immagini in movimento, ma non si è chiuso in se stesso come una reliquia del passato - si è invece aperto ai nuovi media del panorama audiovisivo, al contempo influenzandoli e facendosene influenzare. E' dunque con fiducia nelle sue potenzialità, odierne e future, che possiamo formulare l'augurio: Lunga vita al cinema!*

### Note

- (1) Citato in Gaudreault & Marion 2023, pp. 233 e 284.
- (2) Citato in Casetti 2011, p. 7.
- (3) Citato in Grusin & Szczepaniak-Gillece, 2020, p. 185.
- (4) Citato in Gaudreault & Marion 2023, p. 977.
- (5) Ibid., p. 856.
- (6) Ibid., p. 152.
- (7) Ibid., p. 200.
- (8) Ibid., p. 217.
- (9) Ibid., p. 700.
- (10) Citato in Denson & Leyda 2016, p. 29.
- (11) Citato in Gaudreault & Marion 2023, p. 825.
- (12) Ibid., p. 342.
- (13) Ibid., p. 697.
- (14) Ibid., p. 394.
- (15) Citato in Prince 2019, p. 85.
- (16) Citato in Gaudreault & Marion 2023, p. 401.
- (17) Citato in Denson & Leyda 2016, p. 41.
- (18) Malavasi 2024, p. 50.
- (19) Citato in Prince 2019, p. 21.
- (20) Ibid., p. 73.

(21) Citato in Gaudreault & Marion 2023, p. 700.

(22) Citato in Prince 2019, p. 25.

(23) Citato in Jenkins 2011, p. 2.

(24) Adattato da *Wikipedia*.

### **Riferimenti e approfondimenti**

Aumont J. 2012. *Que reste-t-il du cinéma?*, Librairie Philosophique J. Vrin, Paris.

Bordwell D. 2012. *Pandora's digital box: Films, files, and the future of movies*, The Irvington Way Institute Press, Madison, Wisconsin.

Casetti F. 2011. *Beyond subjectivity: The film experience*, Amsterdam University Press.

Casetti F. 2015. *The Lumière galaxy. 7 Key words for the cinema to come*, Columbia University Press, New York.

Chen J. 2023. "Examining the transformation of film in the digital age through the lens of post-classical film theory", *Frontiers in art research*, Vol. 5, Issue 18, pp. 11-17, Francis Academic Press, UK.

Cherchi Usai P. 2001. *The death of cinema: History, cultural memory and the digital dark age*, British Film Institute Publishing, London.

De Rosa M. & Hediger V. (eds.) 2017. "Post-what? Post-when? Thinking moving images beyond the post-medium/post-cinema condition", *Cinéma & Cie*, Mimesis International.

Denson S. & Leyda J. (eds.) 2016. *Post cinema. Theorizing 21st century film*, Reframe Books.

Fritz B. 2018. *The big picture. The fight for the future of movies*, Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, New York.

Gaudreault A. & Marion P. 2023. *La fin du cinéma? La résilience d'un média à l'ère du numérique*, Armand Colin, Paris.

Grusin R. & Szczepaniak-Gillece J. (eds.) 2020. *Ends of cinema*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Jenkins H. 2011. *Transmedia 202: Further reflections*, Pop Junctions.

Malavasi L. (ed.) 2024. *Il cinema contemporaneo. Caratteristiche, identità culturale, esperienza*, UTET Università, Milano.

Mariani L. 2022. ["I film puzzle e la narrazione complessa: una sfida allo spettatore"](#), *cinemafocus.eu*

Mariani L. 2023. ["Il cinema: passato, presente e futuro di un medium comunicativo"](#), *cinemafocus.eu*

Marineo F. 2014. *Il cinema del terzo millennio. Immaginari, nuove tecnologie, narrazioni*, Einaudi.

Ottocento L. s.d. *Il cinema "intensificato" contemporaneo: Teorie, strategie stilistiche e narrative, esperienza*, Tesi di dottorato, Università degli Studi Roma Tre, XXVI ciclo.

Prince S. 2019. *Digital cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick, Camden.

Rodowick D.N. 2007. *The virtual life of film*, Harvard University Press, Cambridge, MA.

Tryon C. 2009. *Reinventing cinema. Movies in the age of media convergence*, Rutgers University Press, New Brunswick.

Willis H. 2016. *Fast forward. The future(s) of the cinematic arts*, Wallflower Press, New York.

Winston Dixon W. 2000. *The second century of cinema. The past and future of the moving image*, State University of New York Press, Albany.

Winston Dixon W. 2019. *Synthetic cinema. The 21st century movie machine*, Palgrave Macmillan.



[info@cinemafocus.eu](mailto:info@cinemafocus.eu)