

IL MONTAGGIO

Il montaggio è quell'operazione che consiste nell'unire la fine di un'inquadratura con l'inizio della successiva.

Per lo spettatore si parla di **EFFETTO di MONTAGGIO**, ovvero il passaggio da un'immagine A ad un'immagine B.

La TRANSIZIONE (che fa parte del discorso filmico) da un'inquadratura all'altra avviene tramite:

- Lo **STACCO**, ovvero tramite il passaggio diretto e immediato da un piano a quello successivo; oppure
- Con la **DISSOLVENZA**, che può essere:
 - **d'APERTURA**: l'immagine appare progressivamente a partire dal nero dello schermo.
 - In **CHIUSURA**: l'immagine scompare progressivamente fino a diventare nera.
 - **INCROCIATA**: l'immagine che scompare e quella che compare si sovrappongono per pochi istanti.

Le dissolvenze erano usate con molta frequenza nel cinema classico in particolare per evidenziare i passaggi da una scena all'altra e indicare così la presenza di un'ellisse o salto temporale.

In particolare le dissolvenze in chiusura rappr., rispetto a quelle incrociate, una pausa più pronunciata e per questo erano usate per indicare salti temporali maggiori.

Altre soluzioni cadute col tempo in disuso, sono quelle dell'IRIS dove un foro circolare si apre o si chiude intorno a una parte dell'immagine, o della TENDINA dove la nuova immagine si sostituisce alla precedente facendola scorrere via dallo schermo.

A livello della storia, per **PIANO D'AMBIENTAZIONE** si intende quel tipo di inquadratura prettamente descrittiva che avvia una scena col compito di introdurre i caratteri ambientali, per permettere allo spettatore di possedere tutte le informazioni necessarie ad una corretta comprensione dell'episodio che sta per essere narrato.

***LO SPAZIO**

Un qualsiasi ambiente può essere scomposto da un insieme di inquadrature che ci danno di esso una serie di prospettive.

Esiste, quindi, un ambiente - **spazio diegetico**- e una rappresentazione di questo ambiente attraverso una successione di inquadrature - **spazio filmico**- determinata dalle scelte del regista.

Esistono due modi per rappresentare uno spazio diegetico:

- A un piano d'insieme dell'ambiente seguono una serie di inquadrature che lo frammentano. Questo tipo di rappresentazione tende alla chiarezza espositiva ed è tipica del cinema classico.
- Lo spazio d'insieme è costruito attraverso una serie di inquadrature parziali che ce ne mostrano sempre e solo una parte. Se nel caso precedente l'intero è scomposto dal montaggio, qui è il montaggio delle parti a comporre l'intero.

Entrambi i casi si riferiscono a quel gioco di segmentazione dello spazio chiamato decoupage.

Quindi il montaggio può subordinare la rappresentazione dello spazio a precise esigenze narrative, contribuendo a determinare i nuclei drammatici degli eventi rappresentati.

***IL TEMPO**

Il montaggio è il mezzo che decide la durata di ogni singolo piano. Il criterio generale è che un campo lungo, dato il suo maggior numero d'informazioni, necessita di un tempo maggiore di un primo piano.

Il rapporto tra tempo e montaggio può essere studiato secondo la tripartizione di ordine, durata e frequenza.

1. **ORDINE**: il montaggio è lo strumento che determina il rapporto tra l'ordine degli eventi della storia e quello dell'intreccio. Il cinema classico ha sempre preferito mantenere una struttura lineare e cronologica degli eventi. L'unica eccezione è rappresentata dai *flashback* (salti temporali, in cui un evento passato è rievocato) che possono essere di due tipi: DIEGETICI, che prendono vita dalle parole o dai pensieri di un personaggio che racconta l'evento, e NARRATIVI, propri cioè dell'istanza narrante che racconta un episodio passato.

Poi c'è il *flashforward*, ossia l'anticipazione di un evento futuro, che è quasi sempre narrativo (Easy Rider, 1969).

2. **DURATA**: Il montaggio può rispettare la durata reale degli eventi, dando vita a una coincidenza tra il tempo della storia e il tempo del discorso; in questo caso si parla di SCENA (TS=TD).

Se il tempo della storia è più lungo del tempo del discorso si ha un sommario che dà vita a delle SEQUENZE (TS>TD) in cui sono presenti delle ellissi *, o salti temporali.

Un'altra possibilità è quella dell'ESTENSIONE (TS<TD) dove il tempo della storia si fa più breve del tempo del discorso e questo si trova con lo **slow motion** procedimento per cui la velocità rallentata delle immagini impone una durata del tempo del racconto superiore del tempo della storia e il **fermo fotogramma** in cui l'immagine in movimento si fissa sullo schermo divenendo simile a una fotografia.

A livello di montaggio l'estensione può realizzarsi attraverso **l'overlapping editing**, ovvero un particolare effetto di montaggio dove la parte finale dell'azione rappresentata in un piano viene nuovamente mostrata in quello successivo. (esempi nei film di Eizenstejn).

3. **FREQUENZA**: è il rapporto che si stabilisce fra il numero di volte che un determinato evento evocato dal racconto, e il numero di volte che si presume esso sia accaduto nella storia. Possono esserci 4 possibilità:

- a) **SINGOLATIVO**: Raccontare una sola volta quanto è avvenuto una sola volta;
- b) **SINGOLATIVO**: Raccontare n volte quanto è avvenuto n volte;
- c) **RIPETITIVO**: Raccontare n volte quanto è avvenuto una sola volta (es. Ottobre);
- d) **ITERATIVO**: Raccontare una sola volta quanto è avvenuto n volte.

* Il **MONTAGGIO ELLITTICO** è un montaggio di contrazione temporale che non solo omette il superfluo ma anche ciò che il film non vuole mostrare allo spettatore; in questo modo l'ellissi invita lo spettatore ad una partecipazione attiva e a lavorare con l'immaginazione. In sostanza *l'ellissi agisce nel tempo* assumendo le stesse funzioni *del fuori campo che al contrario agisce nello spazio*.

Esistono almeno tre modi per indicare un'ellisse:

Tramite **dissolvenze**: era il metodo più usato fino agli anni '50 che avvertiva lo spettatore della presenza di un'ellisse. In seguito trovandosi davanti un pubblico più maturo, il cinema successivo a preferito ricorrere all'uso di semplici stacchi e ad espedienti di messa in scena.

Un secondo modo per indicare un'ellisse è quello del **campo vuoto**. Es. Una prima inquadratura permane sullo schermo anche dopo l'uscita del personaggio; la seconda inquadratura si aprirà vuota per poi mostrarci l'entrata del personaggio.

Un terzo procedimento è quello dell'**inserto** (*cut away*), ovvero di una inquadratura di transizione su qualcos'altro, che dura meno del tempo dell'azione messa in ellissi.

Una particolare forma di contrazione temporale è quella della **sequenza a episodi o di montaggio** che allinea un certo numero di brevi scene (separate nella maggior parte dei casi da dissolvenze) che si succedono in ordine cronologico.

La sequenza a episodi ,molto diffusa nel cinema classico, trova un esempio efficace in un noto passaggio del film "*Quarto Potere*" di Orson Welles del 1941, ossia quello dedicato al degradarsi dei rapporti fra Kane e la sua prima moglie.

Il **montaggio alternato**: alterna inquadrature di due o più eventi che si svolgono in luoghi diversi ma, di solito, simultaneamente e che sono destinati a convergere in uno stesso spazio. (es. *in Griffith*). Il montaggio può anche assumere la funzione di descrivere un determinato ambiente: in questo caso le inquadrature vengono l'una dopo l'altra, e non l'una a causa dell'altra.

Il **montaggio**, a partire da Griffith e Eizenstein, è stato a lungo considerato come l'elemento specifico del linguaggio filmico.

Quando parliamo di **cinema classico** ci riferiamo a quello stile distinto che ha dominato la produzione Hollywoodiana tra il 1917 e il 1960.

Ciò a cui in primo luogo questo cinema mirava era il dar vita ad uno spettatore inconsapevole, che si proiettasse nella vicenda narrata, si identificasse con i protagonisti del racconto, scordandosi di essere in un cinema.

Quindi il lavoro di scrittura doveva essere il più mascherato possibile e questo tramite l'uso del montaggio. Questo però può apparire come una forza che disgrega la continuità spazio-temporale della realtà rappresentata, correndo il rischio di allontanare lo spettatore dalla finzione.

Si tratta dunque di mascherare il montaggio, ed è proprio questo tipo di montaggio che ha preso il nome di **Decoupage classico**.

Nel decoupage classico la rappresentazione che il montaggio dà dello spazio e del tempo è fortemente subordinata alle esigenze della narrazione e alla chiarezza della sua esposizione. Uno dei principi chiave del decoupage è quello della **CONTINUITA'** il cui fine è quello di controllare la forza disgregatrice del montaggio per dar vita ad uno scorrevole flusso di immagini da un'inquadratura a un'altra e facilitare la proiezione dello spettatore nel mondo della finzione.

A questo riguardo un ruolo essenziale è giocato dal **raccordo**, il cui compito è quello di mantenere degli elementi di continuità fra un piano e l'altro, in maniera che ogni mutamento di inquadratura sia il meno evidente possibile.

- **Raccordo di sguardo**: un'inqu. ci mostra una persona che guarda qualcosa, quella successiva ci mostra questo qualcosa;
- **Raccordo sul movimento**: un gesto iniziato dal personaggio nella prima inquadratura si conclude nella seconda;
- **Raccordo sull'asse**: due momenti successivi di un'azione sono mostrati in due inquadrature, la seconda delle quali è ripresa sullo stesso asse della prima, ma più vicina o lontana di questa in rapporto al soggetto agente;
- **Raccordo sonoro**: una battuta di dialogo, un rumore o una musica si sovrappone a due inquadrature legandole così tra loro.

Un altro aspetto chiave del decoupage classico è quello del sistema dello **SPAZIO a 180°**. (pag.169)

Il modo migliore per spiegare questo sistema è quello di partire da una scena di dialogo costruita sul *campo – controcampo* : quel tipo di montaggio che mostra alternativamente due personaggi che dialogano, in cui si stabilisce una *linea d'azione* immaginaria entro la quale può muoversi la macchina da presa, senza effettuare il così detto scavalco di campo.

Scavalco di campo, può essere attuato tramite il posizionamento della macchina da presa sulla linea d'azione (**ripresa in linea**) e tramite l'uso di **inserti**. (pag. 175)

L'uso dello spazio a 180° determina altri tre raccordi:

- **Raccordo di posizione** : due personaggi ripresi in un'inquadratura l'uno a destra e l'altro a sinistra, dovranno mantenere la stessa posizione in quella successiva.

- Raccordo di direzione : un personaggio che esce di campo a destra dovrà rientrare a sinistra in quella successiva.
- Raccordo di direzione di sguardi : la macchina da presa viene posizionata in modo tale che quando ognuno dei personaggi viene inquadrato singolarmente, il suo sguardo si rivolga verso l'altro personaggio.

Il montaggio del cinema a decoupage classico non è l'unica forma di montaggio esistente; esistono anche quelli:

- CONNOTATIVO: basato sulla costruzione del significato;
- FORMALE : un modello che si impone per la sua natura grafica e ritmica;
- DISCONTINUO : un montaggio che nega i modelli della continuità Hollywoodiana.

➤ Il **montaggio CONNOTATIVO** si caratterizza per la sua volontà di produrre del senso (creazione di nuovi significati – concetti).

L'**effetto Kulesov** dimostra come l'associazione di due immagini può produrre un senso diverso di quello che lo spettatore percepirebbe se le vedesse singolarmente.

Per Ejzenstejn la riproduzione filmica della realtà non ha in sé nessun particolare interesse: ciò che conta è il senso che di essa si cattura attraverso la sua interpretazione. Il cinema non può dunque limitarsi a riprodurre il reale, deve interpretarlo. Il montaggio è proprio lo strumento col quale arrivare a questo tipo di interpretazione.

Teoria delle attrazioni di Ejzenstejn: l'attrazione è qualsiasi elemento che esercita sullo spettatore un effetto sensoriale e psicologico per far recepire il lato ideale e la finale conclusione ideologica dello spettacolo (in ambito teatrale).

Attrazioni come libero montaggio di azioni.

Alla base dell'intera concezione ejzenstejniana del montaggio c'è il **conflitto**, la "collisione" tra 2 inquadrature che si trovano l'una accanto all'altra. Tali conflitti possono darsi non solo nel passaggio da un'inquadratura all'altra, ma anche all'interno di una stessa inquadratura.

Il conflitto può essere di diversi tipi:

- Delle direzioni grafiche (delle linee)
- Dei piani (tra loro)
- Dei volumi
- Delle masse (volumi sottoposti a diverse intensità luminose)
- Degli spazi
- Tra suono e immagini (asincronismo)

Il **montaggio intellettuale** di Ejzenstejn mira a dar vita a una situazione in cui la stessa tensione – conflitto serve a creare nuovi concetti, nuove visioni.

➤ 2) Il **montaggio FORMALE** pone in primo piano gli effetti di tipo formale, sia **grafico - spaziali** che **ritmico – temporali**.

- a) è un montaggio in cui le qualità grafiche e formali delle immagini prendono il sopravvento su qualunque criterio di ordine narrativo (es. in Psycho c'è una dissolvenza incrociata che unisce il movimento a spirale dell'acqua che fa mulinello nella doccia e un particolare dell'occhio di Marion ripreso dalla macchina da presa che ruota intorno ad esso). In questo caso c'è un analogia formale tra le due inquadrature che hanno in comune questa forma a spirale.
- b) Esistono 3 forme ritmiche dominanti presenti nella successione delle inquadrature: ritmo regolare: si succedono brevi inquadrature della stessa durata;

ritmo accelerato: quando si succedono inquadrature via via più brevi;

ritmo irregolare : le inquadrature che si succedono presentano delle durate molto diverse fra loro.

- 3) Il **montaggio DISCONTINUO** è tipo di montaggio che mostra come si può raccontare una storia trasgredendo le regole della continuità classica.

Sul piano **spaziale**:

- Un modo è quello della violazione del sistema 180°. Alcuni registi (come Ozu) danno vita ad un sistema di rappresentazione circolare a 360°, nell'ambito del quale sistemano liberamente la loro cinepresa. La posizione dei personaggi sarà di volta in volta rovesciata sullo schermo, così come è destinato a mutare lo sfondo su cui i due personaggi sono collocati.
- Un secondo modo per dar vita a forme di discontinuità (spaziale e temporale) è tramite l'uso del falso raccordo (jump cut). Di questi raccordi se ne individuano di 2 tipi: **A**) quando due inquadrature consecutive di uno stesso personaggio non sono sufficientemente differenziate sul piano dell'angolazione (di almeno 30°) e della distanza; **B**) e quando più inquadrature di uno stesso personaggio si succedono mostrandoci in luoghi e tempi diversi. (Quarto potere)
- Un altro metodo è quello del ricorso a inserti non diegetici che interrompono la regolare e continua successione di inquadrature attraverso piani estranei allo spazio e al tempo del racconto, che diventano spesso strumenti di associazioni metaforiche (es. pavone meccanico di Ottobre).

Sul piano **temporale**:

- Tramite l'uso di flashback e flashforward e tramite la ripetizione, sul piano del discorso, più volte di ciò che accade nella storia.
- Tramite la pratica dell'estensione, dove la durata della rappresentazione è superiore a quella dell'evento rappresentato (es. in Ottobre l'apertura della porta della sala degli zar : ripetiz. In 4 inquadr. di un stesso evento).
- Un altro tipo di estensione è quello della sovrapposizione temporale (overlapping editing).

IL MONTAGGIO PROIBITO

PROFONDITA' DI CAMPO (a livello temporale): è un'immagine in cui tutti gli elementi rappresentati, sia quelli in primo piano che quelli di sfondo, sono perfettamente messi a fuoco. Essa pone lo spettatore in un rapporto con l'immagine più vicino a quello che egli ha con la realtà.

PIANO SEQUENZA – long take- (a livello spaziale): è un'inquadratura molto lunga che svolge da sola il ruolo di un'intera scena e come la profondità di campo rifiuta l'uso del montaggio.

Se nel cinema a decoupage classico o nel modello ejzenstejniano è il regista a decidere il significato per noi, piano sequenza e profondità di campo danno allo spettatore la possibilità di essere lui a decidere traendone gli aspetti più significativi.

Ci sono però due osservazioni critiche in proposito:

- La realtà e la sua rappresentazione non possono essere confuse, in quanto ogni immagine cinematografica è già rappresentazione della realtà, per le sue scelte di durata, campo e angolazione.
- Possono esistere piani sequenza e messe in scena in profondità che impongono una lettura univoca delle immagini.

Nel piano sequenza e profondità di campo non c'è una radicale negazione del montaggio in quanto vi è un montaggio interno che mette in relazione più elementi all'interno di una singola inquadratura.

APPUNTI
PER L'ESAME DI:
ISTITUZIONE DI STORIA DEL CINEMA
al DAMS di Torino -2004

Tratto dal libro
MANUALE DEL FILM
Linguaggio, racconto, analisi
di
GIANNI RONDOLINO, DARIO TOMASI

Libreria UTET