

Le fonti filmiche, i processi produttivi, la storia e la sua narrazione

Antonio Medici¹

Accade spesso che a scuola, e non solo in quella secondaria di primo e secondo grado, ma anche nella scuola primaria, gli insegnanti utilizzino i film, soprattutto di finzione, come supporti didattici per lo studio della storia. Il cinema offre in proposito abbondante materiale: non c'è epoca della millenaria vicenda umana che non sia stata portata sullo schermo, sia nelle forme "narrative" della finzione, che in quelle "espositive" del documentario. Più o meno consapevolmente, si propongono i film in classe come nuova modalità di narrazione della storia, tipica della nostra epoca, accanto a quella tradizionale della parola scritta. E tuttavia, **spesso ai film viene assegnato un ruolo ancillare rispetto alla parola scritta, cui rimane ancorato il valore scientifico del racconto storico.** In fondo, il cinema è pur sempre spettacolo, invenzione di trame e a volte improbabili ricostruzioni in costume; al massimo, ci si può "fidare" dei documentari, se non fossero così noiosi... Finisce così che i film siano generalmente mostrati a scuola senza alcun inquadramento di contesto; al massimo, se si tratta di un regista molto noto, si accenna alla sua biografia; oppure si fa riferimento all'intreccio e agli argomenti trattati dal film, che così diventa semplicemente il pretesto per affrontare e approfondire determinati contenuti.

In questo saggio, relativo in particolare allo studio e alla narrazione della storia del Novecento attraverso i film, proponiamo di accostarsi ai testi audiovisivi con maggiore consapevolezza e diversa ottica metodologica. **I film, con gli altri prodotti dei mass-media, sono ormai considerati dalla storiografia contemporaneista non**

¹ Critico cinematografico. Precedentemente professore di *Cinematografia documentaria* presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Roma Tre. Direttore della Scuola d'Arte cinematografica Gian Maria Volonté della Provincia di Roma. Si occupa da anni di didattica del linguaggio cinematografico nelle scuole di ogni ordine e grado.

solo fonti fondamentali, ma forse le principali per “comprendere” gli eventi politici e i fenomeni sociali, culturali, di costume, collettivi, del XX secolo. Si tratta di un’acquisizione recente da parte degli storici, i quali, per quel che concerne l’età moderna e soprattutto contemporanea, si trovano di fronte a complessi documentari immensi ed eterogenei, oltretutto caratterizzati dalla veloce evoluzione delle tecniche e delle tecnologie che li hanno prodotti. Nel caso delle fonti audiovisive, inoltre, la loro promozione a documenti importanti per lo studio della storia del Novecento è “un lavoro in corso”; la complessità sociale, culturale, linguistica e semantica della produzione filmica spinge gli storici a riconsiderare anche punti di riferimenti consolidati, come la tradizionale “critica delle fonti” (verifica dell’“autenticità” o ricostruzione “filologica” del documento). «Il cinema, la televisione, la fotografia, la radio – scrive Giovanni De Luna – quando vengono coniugati con la storia assumono la doppia valenza di testimoni diretti degli eventi del nostro tempo, in grado di restituirli allo storico costituendosi come *fonti*, e di mezzi per raccontare la storia, strumenti di divulgazione e di narrazione dotati di propri linguaggi, di formule argomentative e di *modelli di narrazione* assolutamente originali. Nel primo caso, lo storico che li utilizza come documenti si confronta *con il presente che li ha prodotti*; nel secondo caso *con il passato che essi intendono raccontare e riprodurre*»². Insieme con gli altri media contemporanei, dunque, i media audiovisivi possono produrre testimonianze di fatti che accadono nel presente e racconti di fatti accaduti nel passato. In ambo i casi, gli spettatori si trovano di fronte a un **linguaggio specifico**, oltre che a peculiari forme drammaturgiche e retoriche: aspetti da tenere in considerazione non solo quando si analizza un film di finzione, ma anche quando l’oggetto di studio e fruizione è la “semplice” registrazione documentaria di eventi che accadono davanti alla macchina da presa.

Per meglio comprendere le specificità dei testi audiovisivi, occorre “correggere” alcune idee molto diffuse su di essi. Nell’uso comune, la parola “film” è generalmente riferita al lungometraggio di finzione proiettato nella sala cinematografica; la parola “documentario”, invece, a un prodotto televisivo, più o meno fedele a qualche

2 G. De Luna, *L’occhio e l’orecchio dello storico*, Firenze, La Nuova Italia, 1993, pp. 16-17. I corsivi sono dell’autore.

fatto reale, presente o passato, o a contenuti scientifici, naturalistici, d'arte, etc., illustrati attraverso le immagini in movimento. Quando poi si accostano questi due termini ai fatti della storia, si tende ad attribuire al documentario, o all'informazione tele-giornalistica l'ufficio di testimoni diretti degli eventi (ne parla anche De Luna), e al film di finzione quello di narratore di avvenimenti presenti o passati. A ben guardare, il quadro è in realtà più complesso, e le distinzioni tra finzione e documentario assai più sfumate. Immaginiamo di voler scrivere o raccontare per immagini la biografia dell'attore italiano Marcello Mastroianni: come non considerare fonti dirette della sua storia (anche fisica) i film di finzione che ha interpretato? E quanti documentari, d'altro canto, piegano la testimonianza di fatti reali agli scopi ideologici, economici, etc., del loro committente? Si affronteranno più in dettaglio questi aspetti nei paragrafi successivi, ma qui è bene sottolineare un primo punto fermo: ogni prodotto audiovisivo, di qualunque genere esso sia, è un **testo con un proprio linguaggio**, che nasce da un processo produttivo in cui giocano un ruolo fattori economici, sociali, culturali, oltre che la soggettività, il "punto di vista" di chi lo realizza concretamente. **In altri termini, il film non è mai la semplice riproduzione diretta o illustrata di un fatto, ma una sua rappresentazione, alla base della quale operano codici molto complessi.**

Il linguaggio audiovisivo, che accomuna l'opera di finzione e il documentario, la fiction televisiva e il telegiornale, il prodotto d'autore e quello commerciale, rappresenta una delle specificità più significative che differenzia i documenti filmici dai tradizionali documenti cartacei come fonti per lo studio della storia. Ogni storico sceglie le sue fonti in base alle proprie ipotesi di ricerca, anzi le "costituisce" in quanto tali; esse non parlano da sole, ma hanno bisogno di essere contestualizzate e interpretate. Questo vale ovviamente anche per i testi audiovisivi, che tuttavia hanno la peculiarità di "nascondere" i propri codici linguistici e produttivi. Di finzione o documentarie, le immagini in movimento tendono a presentarsi con un certo grado di immediatezza, facendo dimenticare allo spettatore che sono "costruite", ma offrendosi come una sorta di "finestra" oltre la quale, *come* nel mondo reale, si muovono personaggi e accadono eventi veri o inventati. D'altro canto, per costruire queste rappresentazioni, i film hanno bisogno che personaggi ed eventi si trovino effettivamente davanti alla macchina da presa, messi in scena appositamente per essere registrati o indipendenti dalla registra-

zione stessa. La rappresentazione audiovisiva, dunque, pur operando attraverso procedimenti di codificazione, consegna nello stesso tempo allo spettatore anche una *traccia visiva e sonora* di persone e cose realmente esistenti³. Così, mentre il pittore può dipingere, ad esempio, Piazza di Spagna a Roma anche senza essere fisicamente presente sul posto e lo stesso vale per uno scrittore, che può evocarla attraverso le parole, per realizzare l'immagine filmica della piazza o la si riprende dal vero o la si ricostruisce in teatro di posa. Nel primo caso, è evidente che i documenti audiovisivi di questo luogo-simbolo di Roma, inquadrato tante volte nei film di finzione, nei documentari, nelle riprese dei cineamatori, possono costituire fonti interessanti per lo storico che, poniamo, voglia studiare l'utilizzazione di questo spazio urbano da parte dei romani e dei turisti, o eventi particolari che vi sono accaduti. Ma anche le ricostruzioni della piazza, o di alcuni suoi elementi, fatte in teatro di posa rivestono un potenziale interesse per gli storici: in questo caso, le modalità della ricostruzione danno preziose informazioni su come i realizzatori del film percepiscono questo luogo-simbolo *nel loro tempo* rispetto al tempo in cui si svolge l'intreccio da portare sullo schermo, che può essere coevo o passato (o anche futuro!). In generale, i film di finzione, oltre a rappresentare nuove modalità di narrazione della storia, sono anche fonti per la ricerca storica, in quanto contengono ambientazioni o percezioni socio-culturali che li rendono testimoni del proprio tempo. D'altro canto, anche i documentari sono portatori di narrazioni e non semplici "testimoni diretti", poiché veicolano le diverse sensibilità, angolazioni culturali, acquisizioni storiografiche, posizioni ideologiche e investimenti economici che guidano i realizzatori. Dunque, ecco un secondo punto fermo: quando si utilizza un film per lo studio e la narrazione della storia, che lo si proponga come "testimone diretto" di eventi o come loro narrazione, è sempre **necessario un esercizio interpretativo che non si limiti ai contenuti, ma sia in grado di evidenziare il contesto produttivo, culturale e sociale, oltre che il linguaggio e le retoriche che danno**

3 Oggi, però, le tecnologie digitali stanno modificando profondamente questa proprietà dell'immagine in movimento di dipendere, per formarsi, da persone e cose realmente presenti davanti all'obiettivo della macchina da presa. Grazie ai computer, si possono creare immagini realistiche di persone, oggetti, ambienti che non co-esistono nella realtà.

forma audiovisiva a quei determinati contenuti.

Infine, i testi audiovisivi vanno considerati anche come agenti di storia. Essi, cioè, nell'ambito del sistema complessivo delle comunicazioni di massa, contribuiscono a creare immaginari e comportamenti. Nel corso del Novecento, la produzione audiovisiva è stata messa al servizio della propaganda: di regimi totalitari, autoritari o democratici; di partiti politici o di interessi particolari; in occasione di guerre, crisi economiche o ambientali. In tutti questi casi, i testi audiovisivi documentari e di finzione hanno teso e tendono ad orientare la percezione del mondo degli spettatori, in termini di informazioni sui fatti, costruzione di valori, modelli di comportamento. C'è anche tutto un capitolo della storia del cinema, in cui i registi hanno voluto prendere parte, con i loro film, alle battaglie politiche, sociali e culturali del proprio tempo, realizzando opere "militanti". Un termine che si può applicare anche a chi, pur non essendo un professionista, utilizza i prodotti audiovisivi per contribuire a sostenere a una causa in cui crede. Le immagini documentarie o di finzione, grazie al loro straordinario impatto e alla loro velocità di circolazione, oggi sempre più potente grazie a internet, talvolta hanno innescato rivolte e proteste di massa, o portato alla revisione di certezze che sembravano acquisite. Più in generale, poiché i mass media audiovisivi rispecchiano e talvolta anticipano i mutamenti sociali del proprio tempo, le immagini filmiche funzionano come amplificatori di tendenze, e dunque sono a loro volta **agenti sociali**. Perciò è importante, quando si utilizza un testo audiovisivo come fonte o narrazione della storia, conoscere non solo il suo contesto produttivo, ma anche i suoi canali di circolazione, eventuali interventi della censura, il successo o l'insuccesso ottenuto e la sua connessione con il clima politico, sociale, culturale di un paese e di un'epoca.

Il processo produttivo del film e il suo linguaggio

La realizzazione di un film di finzione si identifica, nell'immaginario più diffuso, con il momento delle riprese, quando si accendono le luci del set e gli attori recitano davanti alla macchina da presa, nel caso della finzione, o quando si vanno a filmare persone, luoghi o fatti reali, nel caso del documentario. Le riprese, tuttavia, sono solo una fase di un progetto più complesso, organizzato per

stadi successivi, ciascuno dei quali ha la sua specifica funzione per la buona riuscita dell'opera. Ed è un progetto in continuo divenire, che può richiedere aggiustamenti o addirittura cambiare direzione mentre lo si realizza. I film costano, a volte moltissimo quando sono un prodotto industriale⁴, e perciò richiedono una minuziosa pianificazione, che permetta a chi investe risorse di poterle quantificare, e quindi preventivare il loro eventuale rientro. Anche il cineamatore deve pur sempre fare un relativamente piccolo investimento economico in attrezzature: se oggi, grazie alle tecnologie digitali, i costi sono piuttosto contenuti, sessanta anni fa i formati semi-professionali erano per lo più diffusi tra i ceti sociali più benestanti, così che le immagini raccolte negli archivi familiari testimoniano anche determinati stili di vita e sistemi di valori.

Il processo produttivo di un film, dunque, prevede diverse fasi di lavoro, che possono essere suddivise in tre stadi principali: **1) progettazione e preparazione; 2) riprese; 3) montaggio ed edizione (o post-produzione)**. Il primo e l'ultimo stadio sono quelli più lunghi, mentre le riprese sono di solito concentrate nel tempo, essendo il momento più costoso dell'impresa. La progettazione inizia con la stesura di un soggetto, un testo breve in cui si sviluppano in forma descrittiva e narrativa gli elementi essenziali che stanno alla base del futuro film, e termina con la sceneggiatura, che contiene, secondo particolari norme di scrittura, tutte le indicazioni utili alla caratterizzazione dei personaggi, allo svolgimento delle azioni durante le riprese, alla loro organizzazione produttiva. Tra il soggetto e la sceneggiatura vi sono fasi intermedie, con ulteriori strumenti di progettazione (scalette per esempio), ma ciò che qui conta sottolineare è che in questa fase, avvalendosi della parola scritta, si punta a costruire un progetto di film il più efficace possibile rispetto agli obiettivi che si intendono conseguire (autoriali, estetici, o commerciali). **Anche il documentario si avvale degli strumenti di progettazione scritta**, sebbene possa sembrare strano che per esso si debba elaborare una sceneggiatura, e non immergersi invece, senza eccessivi condizionamenti, nel flusso della realtà. Per il cinema del reale, vi sono certamente molte più varianti rispetto alla progettazione standard sopra descritta, e la sceneggiatura, ovviamente, non è il

4 In Europa, mediamente milioni di euro; negli Stati Uniti, mediamente decine di milioni di dollari.

copione con le battute da recitare, ma uno strumento di previsione degli argomenti da trattare, degli ambienti e delle azioni da riprendere. I documentari possono nascere anche “sul campo”, o dall’uso di materiali di repertorio, ma di solito la parola scritta è uno strumento che entra nel processo produttivo quando ancora il film non esiste, per delinearne le intenzioni, riassumerne gli argomenti o il racconto. Questa “letteratura” associata ai film, come del resto le altre “carte” di produzione (conti economici, contratti, visti di censura, etc.) è molto utile agli storici del cinema per contestualizzare filologicamente l’opera e renderne più corretta la sua lettura come documento.

A mano a mano che si delinea il progetto del film, si avvia anche la sua preparazione, che prevede tutte le operazioni necessarie a organizzare le riprese, come i sopralluoghi per le ambientazioni, la ricerca degli interpreti (o degli attori sociali, nel caso del documentario), l’individuazione dei collaboratori e la determinazione del loro apporto, e così via. **Progettazione e preparazione** sono chiaramente intrecciate: ad esempio, la scoperta di un ambiente particolarmente interessante o il fatto che si riceve un finanziamento se lo si utilizza (come accade con le *Film Commission* regionali italiane, che erogano servizi e risorse ai film girati nel proprio territorio), possono indurre a cambiare il progetto. Dalla sommaria descrizione sin qui fatta, si è già compreso quanto **il film sia opera collettiva**, cui contribuiscono, sotto la guida del regista, professionalità come quelle dello sceneggiatore, dell’organizzatore di produzione, del direttore della fotografia, del tecnico del suono, dello scenografo, del costumista, degli attori e delle attrici, del montatore, per citare solo le principali. Figure che ricorrono più o meno tutte anche nel documentario (si pensi agli attori o alle attrici che a volte recitano la voce di commento). Al momento delle riprese questa molteplicità di apporti è più evidente: qui nascono finalmente le immagini in movimento e parte della loro componente sonora, grazie al lavoro di piccole o grandi troupe cinematografiche. Il regista, che di solito segue il film in tutte le sue fasi, sovrintende a tutti gli aspetti artistici ed espressivi: è lui a relazionarsi con gli attori professionisti o gli attori sociali e a decidere dove posizionare la macchina da presa, che tipo di inquadratura fare, con quale luce, quando dare il via all’azione e quando fermarla. Una volta “raccolti” le immagini e i suoni, lo stadio successivo consiste nel **selezionare e montare** il materiale secondo l’ordine narrativo o espositivo che più corrisponde agli obiettivi del progetto, nel

coordinare il tutto con l'aggiunta di ulteriori suoni e musiche, di eventuali effetti "speciali" (che si possono realizzare anche in fase di ripresa), e infine nel posizionare i titoli di testa e di coda.

Essere consapevoli della **complessità del processo produttivo di un film**⁵ significa comprendere quanto lavoro di "fabbricazione" c'è dietro ogni sua singola immagine sonora, benché essa si mostri allo spettatore, come si è detto nel paragrafo precedente, con straordinaria immediatezza. Anzi, tutto quel lavoro è finalizzato, nella stragrande maggioranza dei casi, ad ottenere tale immediatezza, attraverso le peculiarità e le straordinarie potenzialità del linguaggio audiovisivo, che opera una codificazione di qualunque cosa accada davanti alla macchina da presa. Il primo passaggio dal "mondo reale" (anche quello di una scenografia di cartapesta in cui si muovono degli attori) al "mondo filmico" avviene attraverso la **sceita dell'inquadratura**, ovvero di **ciò che si vuole rendere visibile sullo schermo**. Nel lessico del cinema, la parola "inquadratura" indica, quale risultato della ripresa, un'immagine in movimento delimitata sia riguardo allo spazio visibile, sia riguardo alla sua durata: essa «può essere definita come una rappresentazione in continuità di un certo spazio per un certo tempo. *Spazialmente* l'inquadratura è costituita dalla porzione di realtà rappresentata da un certo punto di vista e delimitata da una cornice ideale costituita dai quattro bordi dell'inquadratura stessa, *temporalmente* dalla durata compresa fra il suo inizio, che segue la fine dell'inquadratura precedente, e la sua fine, che precede l'inizio di quella seguente»⁶. Sembra un modo complicato per dar conto di qualcosa che normalmente comprendiamo senza alcuna difficoltà. Eppure, l'inquadratura è davvero un'entità molto complessa! I concetti di selezione e delimitazione appena richiamati sono operatori formali molto importanti: **inquadrare è sempre un'operazione duplice, di inclusione (tutto quanto è visibile sullo schermo) e di esclusione (quanto ne rimane al di fuori)**. Ciò che appare all'interno dell'inquadratura si dice *in campo*, ciò che non appare si dice *fuori campo*. È il rapporto tra questi due aspetti della rappresentazione che attiva lo spazio/tempo "immaginario" tipico del film! Ciò che è in campo, infatti, viene presentato e perce-

5 A. Giannarelli, *Documentario e documentazione filmica*, in *L'immagine plurale*, Annali 5, Aamod, Ediesse, 2002, pp. 56 - 88.

6 G. Rondolino e D. Tomasi, *Manuale del film*, Torino, Utet, 1995, p. 49.

pito dallo spettatore come parte di uno spazio più vasto; mentre ciò che si trova oltre i limiti del quadro, il fuori campo, è costantemente presupposto e a sua volta "immaginato". In genere, non si fa fatica ad attribuire un'esistenza soltanto ipotetica al mondo rappresentato in un film di finzione, mentre si accredita al documentario almeno la restituzione, a livello di inquadratura, di frammenti di fatti o persone reali (che poi il montaggio potrebbe anche manipolare). Le cose stanno altrimenti, poiché **chi effettua una ripresa audiovisiva sceglie sempre un punto di vista** e una più o meno ampia porzione di spazio per una certa durata nel tempo, istituendo così un determinato rapporto tra ciò che si vedrà sullo schermo e ciò che sarà nascosto allo sguardo. Se, ad esempio, nella documentazione cinegiornalistica di un'assemblea politica si vuole dare l'idea di un folto uditorio, basta non includere nell'inquadratura sedie o spazi vuoti: ciò che è in campo, infatti, orienta nello spettatore le supposizioni su ciò che rimane fuori campo. Magari la sala o la piazza è semivuota, ma ripetute inquadrature gremite della poca gente presente genera l'idea di una grande partecipazione.

La "quantità" di spazio selezionato dalla ripresa filmica - che dipende sia dalla distanza tra punto di ripresa e soggetto, sia dalla lunghezza focale degli obiettivi utilizzati - è alla base della denominazione dei diversi tipi di inquadratura, convenzionalmente classificati in una *scala dei campi e dei piani*, che vanno dal "campo lunghissimo" (dove il soggetto è un punto minuscolo all'interno di un ambiente molto vasto) al "dettaglio" (piano ravvicinato di un oggetto o di una parte di esso), passando per il "primo piano", il tipo di inquadratura più noto, per lo più riferito alla figura umana, ripresa dalle spalle in su⁷. Oltre ad avere la possibilità di infiniti gradi di avvicinamento al soggetto da riprendere, il cineasta può introdurre ulteriori elementi di codificazione filmica attraverso le angolazioni (es.: immagini riprese dal basso o dall'alto), le inclinazioni (es.: immagini non parallele all'orizzonte), i movimenti delle inquadrature (es.: "panoramiche", quando la ripresa esplora lo spazio ruotando su un punto di applicazione; "carrellate", quando la ripresa esplora lo spazio percorrendolo fisicamente su un mezzo in movimento).

⁷ I campi sono: il campo lunghissimo, il campo lungo, il campo medio, il totale; i piani sono: la figura intera, il piano americano, la mezza figura, il primo piano, il primissimo piano, il particolare, il dettaglio.

Non va dimenticato, inoltre, che ciò che rende visibile uno spazio, sia nella nostra percezione naturale, sia nella ripresa filmica, è **la luce**, la quale non solo rende possibile l'esistenza stessa delle immagini, ma ha un **ruolo espressivo e informativo molto importante**, contribuendo a definire la profondità dell'ambiente inquadrato, la continuità o la discontinuità tra gli elementi che compongono l'azione (attori, movimenti, scenografia, etc.), l'atmosfera complessiva della rappresentazione (da una luce contrastata nascono effetti molto diversi che da una luce diffusa e morbida). Nello spazio inquadrato, infine, sono all'opera altri codici linguistici e culturali, che interagiscono con le proprietà formali dell'inquadratura: si pensi al linguaggio verbale (scritto e parlato), ai codici culturali collegati al modo di vestire, alla tipologia e disposizione degli oggetti negli ambienti, e così via. Anche **il suono, in un film, costituisce un ulteriore elemento di codificazione, molto importante**. Oggi viene registrato in sincrono con le immagini (presa diretta), ma ciò non esclude ulteriori aggiunte in fase di post-produzione (a volte gli attori doppiano se stessi, si aggiungono rumori e musiche, etc.). Tutti gli elementi sonori introdotti in un film derivano da scelte precise, che naturalmente sono in rapporto con esigenze comunicative ed espressive. Essi assolvono a molte funzioni, tra cui quella primaria e di più largo impiego consiste nel dare omogeneità spazio-temporale al succedersi delle inquadrature, attenuando la frammentarietà prodotta dai tagli nella continuità visiva: lo stesso ambiente sonoro o un motivo musicale di accompagnamento può fare da sfondo a una sequenza composta da numerose inquadrature. Inoltre, come le immagini, i suoni istituiscono un dinamico e complesso rapporto tra campo e fuori campo, cioè tra sorgenti sonore visibili (*in*) o non visibili (*off*) nell'inquadratura, articolando così un gioco di attese, aspettative, allusioni che rendono più interessante la narrazione cinematografica.

A un diverso livello di codificazione si pone invece **il montaggio**, che consiste nel selezionare e unire tra loro le inquadrature, in una successione che risulti funzionale agli intenti espressivi e comunicativi del film. Esso non opera più sul piano del passaggio dal mondo reale (lo è anche ciò che viene messo in scena appositamente per essere ripreso) alla sua rappresentazione, eppure ne decide il senso. Unire tra loro le inquadrature, infatti, significa creare relazioni, stabilire significati, costruire un racconto, esporre una tesi, etc., utilizzando sia il piano visivo che quello sonoro. Prima che un procedi-

mento tecnico, il montaggio è un presupposto dello stesso progetto del film, ad esempio quando si scrive una storia selezionandone e organizzandone i momenti salienti, o nella fase di ripresa, quando è necessario “smontare” la continuità spazio-temporale di un’azione, per realizzare le singole inquadrature che, successivamente accostate, siano in grado di restituire il senso di quell’azione. È il montaggio delle immagini e dei suoni che fa assumere al rapporto tra campo e fuori campo importanti funzioni drammaturgico-espressive. Lo spazio non visibile nell’inquadratura è continuamente richiamato, ad esempio, dagli sguardi dei personaggi (gli sguardi cosiddetti “fuori campo”) o dai loro movimenti (ingresso in campo e uscita dal campo), assicurando in tal modo un’ideale “continuità” spazio-temporale all’azione rappresentata. Anche in questo caso, il lavoro di “fabbricazione” di uno spazio-tempo immaginario, proprio dell’universo filmico, tende solitamente a nascondere le proprie tracce, facendo coincidere il passaggio da un’inquadratura all’altra con il mutamento del centro di attenzione dello spettatore rispetto all’azione drammatica. In tal modo, il montaggio tende a ricostruire una peculiare contiguità spazio-temporale del film, a volte togliendo i tempi morti, con piccole o grandi ellissi, per cogliere l’essenziale di un’azione, altre volte amplificandone la durata, per sottolinearne l’importanza o ottenere determinati effetti sullo spettatore. Oltre che sul piano narrativo, il montaggio può essere utilizzato anche per suggerire analogie o contrasti tra situazioni che non hanno un rapporto temporale, per creare metafore, evocare concetti, e così via. Infine, il montaggio costruisce anche il ritmo del film, a seconda della frequenza con cui si susseguono le inquadrature, ritmo che a sua volta connota tanto l’azione drammatica quanto analogie o contrasti. Come si vede, anche da questi pochi cenni, il montaggio si pone a completamento di complessi procedimenti linguistici e retorici che fanno del film, di finzione o documentario, un testo che va interpretato tenendo conto della ricchezza dei suoi elementi formali, e mai ridotto soltanto a illustrazione di contenuti.

Film documentario e film di finzione

Abbiamo distinto più volte, sin qui, tra cinema documentario e cinema di finzione, facendo affidamento sulla capacità empirica di discernere l’uno dall’altro. Se però proviamo ad approfondire l’ar-

gomento per individuare i tratti di pertinenza esclusiva di ciascuno dei due campi, l'operazione presenta non poche difficoltà. Non è ovviamente l'assenza o la presenza di una resa "obiettiva" del reale a fare la differenza, poiché ciò che arriva sullo schermo è sempre mediato dalle codificazioni del linguaggio audiovisivo e dalla soggettività di chi lo utilizza. Nel campo del documentario, inoltre, si posizionano prodotti eterogenei, tanto che, per la problematicità di reperire tratti peculiari e ricorrenti, è invalso l'uso di distinguerlo dalla finzione per negazione, utilizzando il termine "non-fiction". Ciò che rende difficile distinguere e catalogare i tratti tipici della finzione o del documentario è anche la complessità dei rapporti tra realtà fattuale, rappresentazione filmica e atteggiamento spettatoriale. Pur essendo *segni* che utilizzano codici complessi (linguistici, culturali, tecnologici), le immagini di un film hanno la peculiarità di essere determinate - nel caso delle tecnologie analogiche⁸ - dall'oggetto reale posto davanti alla macchina da presa: è anche questa affascinante "ambiguità" del dispositivo cinematografico che rende difficile delimitare un netto confine di campo tra documentario e finzione. Non tiene, ad esempio, una distinzione che assegni al documentario la prerogativa di registrare una realtà indipendente (pre-filmica) dal film che si sta realizzando, e alla finzione una realtà apparecchiata apposta per la macchina da presa (pro-filmica). Le eccezioni sono innumerevoli: in molti documentari si ricorre alla ricostruzione di fatti accaduti o narrati da testimoni (persino nelle riprese di guerra); la stessa modalità dell'intervista è una condizione artificiale preparata per la ripresa; in taluni casi, le riprese documentarie hanno addirittura retroagito modificando la stessa realtà pre-filmica. Sull'altro versante, in molte opere di finzione, e non solo in quelle realistiche, luoghi e persone, la cui esistenza è indipendente dal film, entrano in vari modi nella narrazione, tanto che spesso tali sequenze vengono montate nei documentari a base totale o parziale d'archivio, per mostrare trasformazioni urbane, del costume, biografie di personaggi, etc. Anzi, per questa via c'è chi può tranquillamente affermare, come fa Bill Nichols, che «ogni film è un documentario», poiché «anche la

8 Per tecnologia di ripresa analogica si intende quella che utilizza la pellicola o il nastro magnetico. Con la tecnologia digitale le cose si fanno più complicate, visto che è possibile ricreare con grande realismo oggetti esistenti e inesistenti o modificare radicalmente immagini analogiche.

più fantasiosa delle *fiction* rispecchia la cultura che l'ha creata e riproduce fedelmente l'aspetto di chi vi recita»⁹, e c'è chi al contrario può ribattere che «tutto è finzione», ovvero che tutto il cinema è rappresentazione: così impostata, la querelle rischia di essere piuttosto sterile. Ma occorre dire che neanche la presenza o meno di attori e di recitazione, di scenografie e di ambienti ricostruiti, di costrutti narrativi, di contemporaneità tra riprese ed eventi sono sufficienti a distinguere i tratti esclusivi del film di finzione e del film documentario: ciascuna di queste determinazioni si può presentare e si è presentata tanto nell'uno che nell'altro campo.

Nonostante le difficoltà che si presentano ad un approccio analitico, ogni spettatore è però in grado, pragmaticamente, di distinguere tra finzione e documentario. Lo fa sulla base di indicazioni di contesto, di natura extra-filmica, che consentono di "collocare" l'opera (titoli di testa, rubrica o programma televisivo, notizie, etc.); oppure sulla base di un personale repertorio di esempi, i quali tendono a configurare forme standard. Rimane comunque il margine per una consegna interna al testo filmico, apparentemente tautologica, ma in realtà estremamente produttiva di conseguenze. Per il documentario, si può formulare in questo modo: *è un documentario un film che si dà come tale allo spettatore, vuole accreditarsi cioè come restituzione e prova di una realtà fattuale sulla base di un punto di vista*, sia che occulti soggettività e codici della comunicazione audiovisiva, tentando la massima trasparenza, sia che li evidenzi e li usi liberamente. Ne conseguono una serie di strategie discorsive che pongono problematicamente al centro del fare documentario il suo potenziale conoscitivo del mondo, il tema della responsabilità etica del cineasta e del rapporto tra vero e falso, ma ora su un piano diverso rispetto alla costitutiva ambiguità dell'artificio della rappresentazione, anche se questa è la condizione ineludibile di ogni film.

Dal punto di vista dello spettatore, accade dunque un fatto per certi versi paradossale: *prima* colloca, sulla base di informazioni esterne e interne al testo filmico, il genere di film che si trova a vedere e *poi* presume un differente rapporto con la realtà: al documentario, assegna generalmente la prerogativa dell'obiettività o quanto meno di un prelievo dal mondo reale; al film di finzione, l'invenzione di mondi immaginari o la rielaborazione creativa dei fatti. Su

9 B. Nichols, *Introduzione al documentario*, Milano, Il Castoro, 2006, p. 13.

questa presunzione si appoggia, ad esempio, un particolare tipo di film, il *mockumentary*, che presenta nelle forme tipiche del documentario storie, fatti, persone totalmente inventate. Inoltre, capita a volte di sentir dire, a proposito di alcuni documentari particolarmente complessi e articolati, che sono “veri e propri film”, mentre di certi film di finzione dal forte accento realistico, per stile o argomento, si osserva che assomigliano piuttosto a documentari. Questo modo di argomentare deriva appunto dal repertorio di esempi che ciascun spettatore possiede, e poggia su una gerarchia di valori diffusa e ingiustificata che, come si è detto, tende ad assegnare il termine “film” solo al lungometraggio di finzione, con il suo corredo di complessità ideativa, produttiva e formale¹⁰. Ma la storia del cinema ha dato abbondanti prove che anche nel campo del documentario vi sono autori di film complessi, con un linguaggio talvolta molto raffinato, nei quali si inverte una precisa concezione del cinema e una personale visione del mondo, né più né meno dei cineasti che hanno dato alla cultura del Novecento i capolavori del cinema di finzione. Tutto ciò va tenuto presente sia quando si utilizza il film come fonte per la storia, sia quando lo si propone come forma di narrazione storica, in modo da non incorrere in letture banalizzanti o inesatte.

10 La FIAF (Federation Internationale des Archives du Film), che associa i più importanti archivi cinematografici del mondo, definisce il film in maniera più rigorosa nel primo articolo del suo statuto: «una qualsiasi registrazione di immagini in movimento (animate), con o senza accompagnamento sonoro, qualunque ne sia il supporto: pellicola cinematografica, videocassetta, videodisco od ogni altro processo conosciuto o da inventare».