FRANCESCO CASETTI

La visibilità del mondo, ovvero come il cinema classico ha organizzato lo sguardo

1. *Guidare lo sguardo*

Se c'è un principio che emerge con grande nettezza nel cinema classico, questo è l'impegno a guidare l'occhio dello spettatore in funzione della storia raccontata. Guidare l'occhio dello spettatore: seguendone le inclinazioni, quasi a accompagnarlo; e nondimeno condurlo con mano sicura. In funzione della storia raccontata: in maniera che l'occhio possa afferrare nel miglior modo possibile quello che veramente conta, e cioè la vicenda di cui il film si fa testimone e specchio.

Questo principio ha il suo immediato riscontro in una serie di tecniche che sostanziano il 'modo di rappresentazione' classico. Tecniche che investono la costruzione della singola inquadratura, e che dunque riguardano la *composizione* dell'immagine che appare sullo schermo; e tecniche che investono il passaggio da un'inquadratura all'altra, e che dunque riguardano il *montaggio*. Vediamole partitamente.

Le prime consentono di guidare l'occhio dello spettatore 'dentro' il quadro. Grosso modo, possono essere riportate a quattro tipi di procedimenti.

Innanzitutto abbiamo la *selezione* di quanto viene proposto alla vista: si tratta di operare un 'ritaglio' rispetto alla realtà rappresentabile, in maniera da offrire allo sguardo una determinata porzione di mondo e non un'altra. Questo 'ritaglio' è connesso alla natura stessa dell'immagine filmica, che nasce sempre come immagine 'contornata': è un 'ritaglio' che insieme evidenzia qualcosa, riquadrandolo, e nasconde qualcosa d'altro, sottraendolo all'occhio[1]. Di qui l'idea che ogni operazione di selezione (selezio-

[1] Si pensi a come per André Bazin alla valenza di *cadre* dell'inquadratura si ac-

ne, lo ripeto, da cui il cinema non può esimersi) crea due diversi spazi, quello visibile sullo schermo, e quello che si estende, invisibile, in sei direzioni, e cioè al di là di ciascuno dei quattro bordi del quadro, sullo sfondo oltre la linea dell'orizzonte, e infine alle spalle della cinepresa che filma la scena[2]. In altre parole, il 'ritaglio' operato dal cinema ha come effetto di costituire un *campo* e un *fuoricampo*, l'uno presente e afferrabile, l'altro assente ma intuibile e, a certe condizioni, ricostruibile; un *campo* e un *fuoricampo* in costante tensione tra di loro. Ebbene, il cinema classico non solo sfrutta al meglio la necessità di un ritaglio, ma lo fa anche in modo da tener sotto controllo le tensioni che si creano tra i due spazi, quello in e quello off.

Da un lato infatti la selezione vede sistematicamente premiato ciò che è rilevante da un punto di vista narrativo: si inquadra non una qualunque porzione di mondo, ma quella che costituisce il teatro o il centro dell'azione. In questo modo il ritaglio può apparire motivato: se si perimetra il mondo, è in ragione della storia narrata. L'effetto è che lo spettatore ha l'impressione di esse-

compagni e contrapponga quella di *cache*. Per l'autore l'inquadratura è da un lato cornice che, similmente a quella di un'immagine pittorica, catalizza e raccoglie lo sguardo su quanto è compreso entro i suoi limiti, sottolineando lo stacco tra realtà dipinta e realtà circostante. Dall'altra parte i limiti dello schermo coincidono per Bazin anche con un *cache*: sono cioè i lembi di un velo che si estende su quanto circonda il rappresentato, sottraendolo alla vista; i confini dell'immagine suggeriscono in altre parole anche il suo affiorare, il suo emergere da una continuità più ampia, da un potenziale, ma inattingibile squadernarsi della visione su un orizzonte totale che in quella fenditura luminosa si rivela solo parzialmente, generando una sollecitazione centrifuga. Cfr. A. BAZIN, *Qu'est-ce que le Cinéma?*, Editions du Cerf, Paris 1959, trad. it. *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano 1973.

[2] Queste le articolazioni in cui per Noël Burch si ripartisce la dimensione del fuoricampo; cfr. N. BURCH, *Praxis du cinéma*, Gallimard, Paris 1969, trad. it., *Prassi del cinema*, Pratiche, Parma 1980, ora Edizioni Il Castoro, Milano 2000. Per un approfondimento di base sul tema del fuoricampo si rimanda anche a: P. BONITZER, *Hors-champ (un espace en défaut)*, «Cahiers du cinéma», dicembre 1971-febbraio 1972, pp. 15-26; F. CASETTI, *I bordi dell'immagine*, «Versus», 1981, 29, pp. 93-115; G. CARLUCCIO, *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, Loescher, Torino 1988, pp. 74-82. Quest'ultimo saggio contiene una bibliografia ragionata sull'argomento (pp. 201-202), cui rinviamo il lettore per ulteriori spunti, limitandoci qui a segnalare ancora, quale contributo autorevolmente rappresentativo della corrente di studio cognitivista, che del fuoricampo si è diffusamente occupata, D. BORDWELL, *Narration in the Fiction Film*, (1985) Routledge, London 1990, pp. 98-146.

re messo in condizione non solo di 'veder bene', ma anche e soprattutto di vedere quello che veramente 'conta'.

Dall'altro lato la selezione, premiando ciò che è rilevante da un punto di vista narrativo, porta a una tacita svalutazione di ciò che non è inquadrato: se qualcosa è fuori campo, vuol dire che sul piano della storia narrata non ha grande importanza; se per caso ha importanza, allora è in campo o vi entrerà ben presto. In questo modo la dialettica tra i due spazi viene come sedata: lo spazio *in* attira tutta l'attenzione; e quello *off*, o è disponibile e in procinto di diventare *in*, oppure è perduto senza rimpianti. La conseguenza è che lo spettatore ha l'impressione non solo di 'vedere bene' e 'quel che conta', ma anche di 'vedere quello di cui ha bisogno' nel più breve arco di tempo possibile.

Il secondo tipo di procedimento attraverso cui si guida lo spettatore dentro il quadro, consiste nel dare una precisa *disposizione* a quanto è offerto alla vista. Non tutte le porzioni dell'immagine filmica hanno lo stesso statuto: quella collocata in mezzo al quadro, all'incrocio tra le due diagonali, è diversa da quelle poste verso i bordi del quadro; così come quella sul davanti dell'immagine è diversa da quelle poste sullo sfondo. Alla dialettica tra campo e fuoricampo prima ricordata, se ne aggiungono dunque altre: quella tra centro e periferia, e quella tra foreground e background[3]. Ebbene, anche in questo caso il cinema classico fa delle scelte mirate. Le zone privilegiate, rispettivamente il centro e il primo piano, ospitano il cuore dell'azione; mentre quelle meno rilevanti, rispettivamente la periferia e lo sfondo, sono occupate da personaggi marginali o da elementi di ambiente. In questo modo le dialettiche succitate vengono frenate: tra le porzioni del quadro si stabilisce una gerarchia motivata dalla storia raccontata. La conseguenza è che lo spettatore coglie la realtà sullo schermo secondo un ordine che ha una sua giustificazione, e che in qualche modo gli può apparire naturale.

Il terzo tipo di procedimento consiste nel *sottolineare* alcuni elementi del quadro, in modo che attirino più apertamente l'atten-

[3] Si pensi anche alla dinamica del 'rilievo', in cui, come evidenziato da Bettetini, il cinema utilizza il dosaggio di piani e campi per assolvere alla funzione che la temporalità dei verbi, nel racconto verbale, esercita per ancorare l'interesse sui nuclei narrativi messi a tema. Cfr. G. BETTETINI, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Bompiani, Milano 1979, pp. 109-114.

zione anche se non sono posti in quelle zone su cui l'occhio dello spettatore si posa di preferenza. Questa sottolineatura si può ottenere in diversi modi: ad esempio attraverso l'illuminazione, più intensa in una porzione del quadro che in altre; o attraverso il sonoro, quando questo evidenzia la presenza di una fonte di parola o di rumori o di musica; o attraverso un'azione come quella del camminare, che fa acquisire rilevanza alla meta verso cui il personaggio punta; o attraverso un'azione come il guardare, che sposta l'accento sull'oggetto preso di mira dall'osservatore ecc.[4]. Di nuovo, il cinema classico usa assai bene queste possibilità, e le sfrutta in funzione del racconto: se qualcosa o qualcuno è rilevante ai fini della storia, spesso la sua presenza sarà rimarcata. L'effetto, di nuovo, è di motivare ciò che è marcato, non lasciando che il confronto con il non-marcato appaia casuale; e insieme di imbrigliare ancor più lo sguardo dello spettatore, facendo sì che esso corra naturalmente verso il nucleo dell'azione.

Il quarto tipo di procedimento consiste nel *mantenere* l'inquadratura tanto a lungo quanto basta per renderla perfettamente decifrabile. La durata dell'inquadratura può essere correlata a diversi fattori: nelle 'vedute' lumieriane dipendeva dalla lunghezza della pellicola che poteva essere caricata nella macchina da presa. Nel cinema classico la durata dipende dalla 'densità' dell'azione rappresentata: in linea di principio, un'inquadratura raffigurante una situazione complessa è più lunga di un'inquadratura ri-

[4] Cfr. U. Eco, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975, pp. 301-305, per la definizione di 'vettori iconici', cioè di elementi rappresentati – un indice puntato, per esempio – che con la loro forma – configurazione plastica o orientamento figurativo – realizzano tratti dimensionali di 'apicalità' e di 'direzionalità' per accogliere e trasferire l'attenzione dello spettatore lungo il proprio asse verso determinate porzioni del quadro. Si pensi anche alla funzione di 'connettori iconici', vale a dire di componenti visivamento richiamantisi e rimate che allacciano lo sguardo convogliandolo su punti cui si desidera assegnare rilevanza. Cfr. per questo F. Colombo - R. Eugeni, *Il testo visibile. Teoria, storia e modelli di analisi*, Carocci, Roma 1998, pp. 71ss., oltre che R. Eugeni, *Analisi semiotica dell'immagine. Pittura, illustrazione, fotografia*, ISU Università Cattolica, Milano 1999. Del resto nel cinema classico ricorrono figure simili, per funzione, al 'commentator' della pittura cinque-seicentesca: personaggi che non solo osservano le dinamiche essenziali della scena, ma anche vi reagiscono con mimica evidente e di immediata decodifica sì da fornirne una chiave valutativa. Per gli ascendenti artistici e per la definizione concettuale di questa soluzione il riferimento è a O. Calabrese (a cura di), *Piero teorico dell'arte*, Gangemi, Roma 1985.

servata a un dettaglio; ciò che decide, in un caso e nell'altro, è il tempo che ci vuole per afferrare compiutamente la porzione di storia lì presentata. Di nuovo, la vicenda narrata, la diegesi, si presenta come una sorta di misura per i parametri che il film adotta; e lo sguardo dello spettatore può assumere i ritmi voluti da essa, quasi fossero dei ritmi naturali.

Queste le grandi operazioni che consentono di guidare l'occhio dello spettatore 'dentro' il quadro. Il loro intervento fa sì che lo sguardo di chi segue il film afferri una determinata realtà, si posi su determinate porzioni dello schermo, si sposti secondo determinati tragitti, e permanga sull'immagine per un determinato tempo; e specialmente fa sì che tutto questo appaia motivato dalla storia raccontata, e dunque sembri quasi un gesto dovuto, se non addirittura naturale. Ma il cinema classico guida l'occhio dello spettatore anche nel passaggio da un'inquadratura all'altra: e lo fa sfruttando tecniche in qualche modo in continuità con le precedenti, soltanto chiamate non più a intervenire sulla composizione dell'immagine, ma sui raccordi 'tra' le immagini, e dunque, in una parola, sul montaggio.

La prima di queste tecniche consiste nella *riselezione* della realtà da raffigurare in sintonia con l'evolversi dell'azione: se questa si sposta (ad esempio da un interno a un esterno), se si allarga o si restringe (ad esempio da un personaggio a più personaggi o viceversa), se richiama qualche elemento dell'ambiente (ad esempio la reazione di qualche astante) ecc., allora anche il campo si sposta, si restringe o si allarga, include nuovi elementi del contesto ecc. Insomma, si cambia l'inquadratura sulla base dell'avanzare della storia: con l'effetto di mantener fissa l'attenzione e la dedizione a quest'ultima.

Il secondo procedimento consiste nel *ridisporre* gli elementi presenti nell'inquadratura secondo un nuovo ordine, che consenta di mettere meglio in luce la funzione che viene acquisendo ciascuno. Prendiamo ad esempio una scena di conversazione risolta attraverso un gioco di campo e controcampo: il personaggio che ha la parola si trova per lo più al centro del quadro, mentre il suo interlocutore sta ai bordi; ma appena quest'ultimo prende a sua volta la parola, ecco che si sposta lui al centro, relegando ai bordi il primo. Dunque il passaggio da un'inquadratura all'altra serve a mettere in luce il variare di rilevanza dei personaggi; la gerarchia di posizioni all'interno dell'immagine trova una corrispondenza nel mutare di gerarchia sul piano della storia raccontata.

Una variante di questo tipo di soluzione consiste nel mantenere intatta la struttura formale del quadro (ad esempio un personaggio al centro e uno ai bordi; ma anche, più genericamente, un campo lungo semivuoto ecc.) e cambiare decisamente protagonisti o luogo, spostando la scena dell'azione, senza però che la astratta gerarchia tra gli elementi cambi. O al contrario, mantener fisse le presenze (protagonisti o luogo) ma cambiare decisamente la struttura formale del quadro, quasi a creare uno strappo che però non laceri il tessuto della narrazione. Sono soluzioni che il cinema classico sovente adotta passando, più che all'interno di una sequenza, nel passaggio da una sequenza all'altra.

Un terzo tipo di procedimento consiste nell'accompagnare le sottolineature interne all'immagine, in qualche modo *saturandole*. Se uno spot di luce o il sonoro enfatizzano certe presenze nel quadro, ecco che l'inquadratura successiva fa di questa presenza il motivo centrale. Si pensi ancor di più al caso in cui i vettori sono costituiti da un movimento o da uno sguardo del personaggio: l'inquadratura successiva potrà mettere in evidenza o la meta verso cui il personaggio muove, o l'oggetto della sua occhiata. Di nuovo, il passaggio da un'inquadratura all'altra appare giustificato sia dall'evoluzione della storia, sia dalla struttura dell'immagine precedente.

Un quarto tipo di procedimento è connesso alla *durata* delle inquadrature: si passa all'inquadratura successiva semplicemente quando la precedente ha 'detto tutto', e con ciò ha esaurito l'attenzione dello spettatore.

Naturalmente le modalità con cui è regolato il montaggio classico sono più complesse: i richiami che abbiamo fatto non esauriscono una casistica assai più ricca[5]. Tuttavia quello che ho voluto mettere in chiaro è come questo cinema gestisca i raccordi tra le inquadrature alla stessa maniera in cui gestisce la figurazione dell'immagine: esprimendo il bisogno di guidare l'occhio dello spettatore, e di guidarlo in nome della storia raccontata, magari così

[5] Tra i molti altri elementi, un rilievo particolare ha la punteggiatura: le istruzioni che vengono date all'occhio dello spettatore per esempio con una dissolvenza indicante che c'è, e che ci deve essere, una 'pausa' nella visione, oppure con un'iride che si sposta sul quadro, con la quale, letteralmente, si costringe la percezione visiva entro la circonferenza in cui l'immagine si riduce.

come si era già preannunciata nell'immagine precedente. Ciò consente di rendere motivato il passaggio da un'inquadratura all'altra: abbandonare la vecchia per offrirne una nuova non appare un azzardo, ma un'operazione in qualche modo necessitata da quanto si viene raccontando. La conseguenza è di sedare ogni possibile tensione tra discontinuità e continuità: se c'è uno stacco sul piano delle riprese, non c'è però stacco sul piano della diegesi. E soprattutto di far trovare allo spettatore il suo principio di orientamento nella diegesi: appunto, è il racconto che lo orienta; e in nome del racconto, ogni suo percorso appare giustificato.

2. *Vedere e sapere*

Non si capirebbe bene la logica che ho cercato di esporre, se non si aggiungesse che il cinema classico, nel regolare lo sguardo dello spettatore, ne regola anche le *conoscenze*. In questo cinema infatti il vedere si lega strettamente al sapere, quasi si trattasse di due universi speculari.

Una tale congiunzione non si basa semplicemente sul fatto che il flusso degli stimoli visivi che provengono dallo schermo dà allo spettatore le informazioni di cui ha bisogno: quel che interviene è soprattutto il fatto che come viene 'modulata' l'attenzione dello spettatore, così viene anche 'modulata' la sua acquisizione dei dati, in modo che i due tragitti seguano dei percorsi paralleli o complementari. Ciò significa che il cinema classico non lascia che le immagini 'dicano' qualcosa solo perché lo 'mostrano'; piuttosto, come cerca di gestire la maniera in cui esse 'mostrano' (la forma della composizione e dei raccordi), così cerca di gestire la maniera in cui esse 'dicono'; in modo che i due gesti, riuniti nella stessa logica, si possano aiutare l'un l'altro. In quest'ottica, due sono i versanti di cui tener conto.

Da un lato il film classico opera una *riduzione* delle informazioni che pure offre: esso infatti sembra spesso invitare lo spettatore a concentrarsi solo su alcune cose, lasciando perdere altre, che pure sono state mostrate. La struttura gerarchica dell'immagine, con il privilegio assegnato al centro e al fronte del quadro, obbedisce appunto a questo scopo: ci sono porzioni di immagine che vanno tassativamente viste; quello che contengono deve essere acquisito e ritenuto; ci sono invece porzioni di immagine che possono essere

guardate 'con la coda dell'occhio'; quello che contengono può essere in parte ignorato (e comunque non va tenuto presente alla stessa stregua del resto). Ma anche nel montaggio ritroviamo un principio simile: il fatto che alcune presenze già affacciatesi sullo schermo ritornino nelle inquadrature successive, mentre altre presenze abbandonano semplicemente il campo, comporta una riduzione delle informazioni acquisite; ci sono spunti, legati appunto a ciò che ritorna, che vanno tenuti in evidenza; e ci sono spunti, legati alle presenze più effimere, che possono essere in buona parte perduti (salvo poi essere recuperati più tardi, se la vicenda li richiama).

Una tale situazione ci riporta all'ampio capitolo dei processi di *focalizzazione*, attivi anche nel linguaggio verbale, ma particolarmente consoni al linguaggio visivo. La loro presenza nel cinema è stata esplorata da Jost, che ha appunto rimarcato il doppio piano su cui operano, quello percettivo e quello cognitivo: essi investono sia il vedere sia il sapere[6]. Quello che qui ci basta rimarcare, è comunque il fatto che il cinema può 'restringere' l'acquisizione di conoscenze anche più di quanto non restringa il campo visivo dello spettatore, e che il cinema classico utilizza in modo sistematico questa possibilità.

Dall'altro lato il cinema opera anche assai spesso un *ampliamento* delle informazioni a disposizione dello spettatore: può far vedere a questo ultimo, sia pure con l'"occhio della mente', più di quanto non gli faccia vedere con l'occhio reale. Infatti, a partire da quanto è effettivamente mostrato sullo schermo, può far immaginare quanto accade in spazi e tempi prossimi a quelli descritti; può far completare un'azione presentata solo parzialmente; può far ipotizzare delle ragioni nascoste alla base del comportamento dei personaggi; e ancora, può far ritornare in mente particolari prima mostrati e poi abbandonati; può far prevedere il futuro corso degli eventi ecc.

[6] Ci siamo soffermati sulle implicazioni della nozione di focalizzazione, operando una ricognizione sintetica sulla varietà di fenomeni che la riflessione sul cinema ha posto in relazione con questo concetto in CASETTI, *I bordi dell'immagine*. Quanto all'importante contributo di François Jost, in cui l'autore distingue l'"ocularizzazione' dalla focalizzazione, appunto ad asserire l'interazione tra un livello percettivo e uno narrativo dell'amministrazione del sapere spettatoriale, il riferimento è a F. JOST, *L'oeil-caméra. Entre film et roman*, Presses Universitaires, Lyon 1987.

In particolare, il cinema porta assai spesso lo spettatore a *integrare* le informazioni offerte dall'immagine, aggiungendo a esse dati apparentemente mancanti. Siamo nel grande campo dei fenomeni dell'*implicito*, assai attivi nel linguaggio verbale, ma non meno presenti nel linguaggio audiovisivo. Ma che cos'è un implicito? Lo possiamo definire come una serie di informazioni che il testo (nel nostro caso il testo audiovisivo) non dà direttamente, ma che consente di recuperare attraverso quello che dà, e che anzi chiede di recuperare, per poter chiarire quello che dà. Dunque abbiamo a che fare con l'assenza di una porzione del testo, e insieme con una sua reintegrabilità, possibile a partire da quanto il testo effettivamente offre, e insieme necessaria, per poter cogliere per davvero quello che il testo propone.

Il caso più semplice di implicito nel cinema è fornito dal *fuoricampo*. Abbiamo detto come ogni inquadratura metta in vista una porzione di mondo e nel contempo ne nasconda altre: queste ultime ci sono e non ci sono, nel senso che non appaiono sullo schermo (si trovano al di là dei suoi bordi, o oltre l'orizzonte, o al di qua della macchina da presa), e tuttavia si possono considerare come esistenti, in quanto parte dell'universo diegetico che la storia sta dispiegando; sono dunque porzioni 'immaginarie', che possono diventare 'concrete' se e quando un'inquadratura le rende effettivamente visibili, prospetticamente, e cioè nel seguito del film, o retrospettivamente, se cioè questo è già avvenuto in precedenza[7]. Ora, sia che si passi, sia che non si passi dall'"immagina-

[7] Cfr. BURCH, *Praxis du cinéma*. Burch distingue un fuoricampo 'concreto', cioè intercettato dalla cinepresa e già ospitato dall'inquadratura, quindi oggetto di consapevolezza definita nello spettatore, da un fuoricampo 'immaginario', la cui configurazione è cioè per chi assiste al film imprecisa, puramente inferenziale, perché nessuna inquadratura ha ancora accolto tale spazio per offrirlo direttamente allo sguardo. Si potrà allora approfondire la distinzione specificandola in prospettiva testuale e riferirsi a un fuoricampo, rispettivamente, 'anaforico', fonte per l'inquadratura di un completamento che recupera materiali già fruiti, e di uno 'cataforico', vale a dire termine di un'anticipazione (cfr. CASETTI, *I bordi dell'immagine*). In questo pulsare che alterna esplicitazione e riassorbimento nell'implicito del fuoricampo si dispiega l'invito che il testo formula allo spettatore affinché questi si sintonizzi con il suo ritmo informativo, con un'attitudine interpretativa disposta a inserirsi e a completare la trama della narrazione dove essa attende un attivo completamento, nel caso del cinema classico, assecondato e reso naturale. Nel pulsare del fuoricampo e dell'inquadratura si realizza l'essenza

rio' al 'concreto', spesso è essenziale integrare la porzione che appare sullo schermo con quelle (o almeno parti di quelle) lasciate fuori dei bordi, sia per situare meglio la prima rispetto alle altre (come quando ad esempio devo localizzare un fuggitivo rispetto ai possibili inseguitori), sia per completare la prima con dei particolari che sono finiti fuori dei bordi del quadro (come quando ad esempio di fronte a un primo piano di un uomo che sta sparando devo far riferimento alla pistola che ha in mano ma che non vedo). Dunque spesso è essenziale ricostruire queste porzioni 'implicite' per afferrare il senso di quelle 'esplicite'; tuttavia non sempre è necessario, come in tutti in quei casi (e sono altrettanto numerosi) in cui l'immagine sullo schermo non richiede di venir integrata con altre informazioni, poiché appare compiuta e autosufficiente. Ne deriva l'idea che il fuoricampo ha rispetto al campo un'esistenza 'fluttuante'[8]: in certe circostanze è prefigurabile

conversativa del rapporto tra spettatore e film, rapporto che attraversa il tempo di visione, se ne sostanzia, e nutre parimenti la definizione dell'altro tempo, quello che la narrazione racconta. Il fuoricampo, infatti, è sede spaziale, ma anche temporale: ci sono cioè un tempo in e un tempo off, e a quest'ultimo il cinema classico ora assegna spiccata salienza inducendo lo spettatore a tenerne presente l'arco, ad esempio con ellissi, ora opera affinché l'attenzione scivoli via su limature effettuate con accortezza. Si veda, in proposito, come Bettetini tratteggia la gamma di gradazioni in cui l'iconismo temporale, vale a dire l'analogia tra i due tempi menzionati, si può manifestare. Per la nozione di iconismo temporale il riferimento è a BETTETINI, *Tempo del senso*, pp. 26-45; per quella di conversazione testuale, invece, il rinvio è a ID., *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Bompiani, Milano 1984, pp. 95-133.

[8] Cfr. BURCH, *Praxis du cinéma*. D'altra parte si può anche interpretare questo statuto fluttuante del fuoricampo in termini di modalizzazione del vedere spettatoriale: abbiamo il caso in cui lo spettatore può e deve restaurare l'implicito (tutte le volte che considerevoli sequenze di azione non sono mostrate e vengono lasciate all'immaginazione di chi assiste); il caso in cui egli può e non deve (per esempio, quando alcuni passaggi inessenziali entro una singola scena sono omessi, con un accorciamento dei tempi che lo spettatore potrebbe in effetti logicamente inferire, ma che in realtà non si desidera che egli percipisca); il caso in cui deve e non può (basti pensare a tutti i possibili risvolti di una trama di *detection*) e il caso in cui non deve e non può (si pensi al meccanismo comico per cui un comportamento inizialmente normale solo in lenta progressione si rivela ossessivamente insistito e meccanico). In simili intrecci di mosse lo scacco dello spettatore interviene se egli non può ricostruire l'implicito, quando dovrebbe, scivolando così in fuori gioco interpretativo (mentre non necessariamente si dà scacco se egli non deve sapere, quando potrebbe, come accennato sopra per il

sulla base di quello che l'immagine mostra, mentre in altre non ci sono dati sufficienti per ricostruirlo con precisione; e in certe circostanze deve essere tassativamente prefigurato, pena l'incomprensione di quello che l'immagine mostra, mentre in altre non è necessario farlo.

Potremmo avanzare delle osservazioni simili anche a proposito delle *ellissi*, e cioè di quei salti temporali che intervengono in un film all'interno di una sequenza o tra due sequenze. Si tratta dunque di porzioni di tempo, anziché di spazio, che non vengono mostrate sullo schermo, e che talvolta sono avvertibili solo come tali, senza che i dati offerti consentano di andare più avanti (lo spettatore avvertirà la presenza di un 'buco', ma non saprà né colmarlo né calcolarlo), talvolta invece sono ricostruibili nelle loro linee essenziali (lo spettatore potrà riempire questo 'buco'), talvolta sono da reintegrare pena l'incomprensione della vicenda (lo spettatore dovrà allora tassativamente riempire il 'buco'), talvolta infine sono reintegrabili ma senza alcun obbligo di farlo (lo spettatore avvertirà il 'buco' ma non si curerà di determinarlo). Nel cinema, l'immagine è flessibile sia a livello di spazio che di tempo.

Il fuoricampo e l'ellissi ci illustrano abbastanza bene la presenza dell'implicito anche nel cinema. Certo, le cose da precisare sarebbero ancora parecchie. Ad esempio bisognerebbe verificare se anche nel film ritroviamo la varietà di impliciti che sono presenti nel discorso verbale, quali la presupposizione, l'implicazione, il sottinteso, l'implicatura ecc. O ancora, bisognerebbe dettagliare meglio i tipi di saperi cui l'implicito fa appello per poter essere ricostruito, e in particolare la parte svolta dalle conoscenze fornite dal testo audiovisivo, dalle conoscenze relative al mondo, dalle conoscenze relative al genere cinematografico ecc. (se completo il corpo di una donna che urla in primo piano, è perché so che il cinema 'taglia' i corpi, ma anche perché so che di solito a una testa è attaccato un tronco; e se attribuisco il suo spavento alla apparizione di un alieno ancora fuoricampo, è anche perché sto vedendo un film di fantascienza). Qui tuttavia mi limiterò a ribadire due spunti.

caso della scena 'limata'). In tutto questo la strategia testuale sceglie se spendere ipo-, oppure iper- indicazioni di ricostruibilità, facendo leva sul numero e sul tipo di raccordi, di montaggio e più ampiamente narrativi, decidendo al limite se lasciare aperta la possibilità che lo spettatore indugi in una ricostruzione scorretta, cui a tempo debito si provvederà a porre rimedio.

Il primo è che per capire il cinema, bisogna tener conto sia della dimensione visiva sia di quella cognitiva. Lo spettatore, nel vedere, acquisisce informazioni; queste informazioni possono essere più 'larghe' di quelle che gli sono fornite tramite la vista (o più 'strette', quando anziché il bisogno di recuperare un implicito, interviene un processo di focalizzazione); in ogni caso esse agiscono o retroagiscono su quanto è effettivamente mostrato. Il secondo spunto è ancora più cruciale. Il cinema classico sfrutta a fondo una tale situazione. Esso infatti guida l'acquisizione di informazioni alla stessa stregua con cui guida l'occhio dello spettatore; anzi, nell'organizzare questa acquisizione esalta ulteriormente la presenza di una storia raccontata, come quando attraverso la focalizzazione concentra ancor più l'attenzione sul cuore della vicenda, o come quando attraverso il recupero degli impliciti arriva a mettere in luce tutti i dati dell'evento narrato; in questo modo fa collaborare il vedere e il sapere, e lo fa in nome della logica narrativa soggiacente al film. In questa direzione, il cinema classico può percorrere due strade: può usare il sapere per ribadire il vedere, come quando i due flussi vanno in parallelo; o può creare delle leggere tensioni per istituire un gioco di previsioni e conferme, come quando si delinea mentalmente un fuoricampo un attimo prima che il prosieguo della stessa inquadratura o l'inquadratura successiva che lo presentino direttamente, o come quando grazie al fatto di essersi concentrati su un elemento al centro di un'inquadratura, si continua a tenerlo di mira anche quando viene poi trattato alla stregua di altri; pensiamo ad esempio a un personaggio di cui si avverte la presenza un attimo prima che si realizzi sullo schermo, o a un volto in primo piano che attira la nostra attenzione e continua a farlo anche quando passa in un campo medio; in questi ultimi casi l'esposizione della vicenda assume un andamento indubbiamente più mosso; ma sia in questi che nel precedente, e cioè sia che si introducano delle sfalsature, sia che si ricorra al parallelismo, è la storia narrata a farla letteralmente da padrona.

3. *Vedere e sapere (II)*

Continuando a analizzare il rapporto tra il vedere e il sapere, può essere utile fare dei brevi riferimenti anche a altri tipi di incastro,

in particolare quelli che comportano un confronto tra l'attività scopica e cognitiva dello spettatore e quella di un personaggio in scena.

Il comico e il tragico, ad esempio, sono due generi che in buona parte riposano sulla 'dissociazione' tra quanto vede e sa chi sta in sala e quanto vede e sa chi agisce sullo schermo. Pensiamo all'eroe comico: il suo tratto caratteristico consiste assai spesso nel non conoscere o nel non riconoscere le leggi del mondo che lo circonda; quelle leggi che noi invece sappiamo di dover rispettare, e che egli sfida impunemente, in assoluta incoscienza; col risultato che noi ridiamo della sua capacità di sopravvivere nonostante, e grazie, all'ignoranza. Charlot che pattina bendato sul bordo del baratro è un buon esempio di questa situazione. Ma pensiamo anche all'eroe tragico, che sfida gli dei inconsapevole del destino che lo attende; mentre noi sappiamo bene che quel destino è inevitabile, e dunque ci appare ancor più strano che egli lo affronti come se non esistesse, o addirittura come se lo potesse autonomamente determinare; con la conseguenza che la sua rovina suscita la nostra più profonda pietas. Ford (*Il traditore, Il massacro di Forte Apache*) ha spesso messo in scena questa situazione.

Considerazioni analoghe si possono fare, passando da una analisi degli stili a una analisi dei procedimenti, ad esempio per il meccanismo della suspense. Anche qui abbiamo a che fare con un intreccio di vedere e di sapere, e con un gioco di distanziazioni tra lo spettatore e il personaggio. Il primo vede grosso modo quanto vede il secondo; ma sa di più di quanto costui non sappia. In particolare sa che sta per capitare qualcosa di cui il personaggio è perfettamente inconsapevole; e dunque gode di questo suo vantaggio, che costituisce una conferma di come egli sia in una posizione di sicurezza; ma insieme ne soffre, dato che questo vantaggio non gli consente comunque di intervenire nella situazione e di cambiare un destino. Gode e soffre: o più banalmente aspetta, e in questa attesa misura la fragilità della sua conoscenza, poiché è ben vero che sa che qualcosa deve capitare, ma non sa quando capiterà, né che conseguenza avrà quando capiterà; e dunque il fatto di aver più informazioni del personaggio lo coinvolge nella vicenda ancor di più. Hitchcock ha portato questo meccanismo alla perfezione: il suo cinema è popolato da eroi perfettamente ignari del pericolo che li sovrasta; anzi, essi corrono incontro al loro destino con una pervicacia pari alla loro inconsapevolezza; e

lo spettatore che li segue con un autentico batticuore vive un'attesa popolata di certezze che rischiano di incrinarsi e di incertezze che chiedono d'essere risolte; prima che lo scioglimento finale rimetta ogni cosa al suo posto, se non altro in apparenza.

Certo, il meccanismo della suspense, come gli altri casi cui prima abbiamo fatto cenno, andrebbero approfonditi[9]. Essi comunque ci suggeriscono un dato importante: al cinema, gli stati di 'dissociazione' e di 'sospensione' della visione e della conoscenza non sono certo rari: solo che il cinema classico li accoglie per rilanciare il proprio gioco, anziché per incrinarlo; esso cioè se ne serve perché lo spettatore possa farsi delle domande, aspettare delle risposte, formulare delle previsioni, ricevere delle smentite, vantarsi di un presunto sapere, accorgersi di qualche ignoranza ecc.; ma lo fa a partire dal racconto, e a favore del racconto; lasciando cioè pur sempre alla storia il compito di modellare questo gioco spettatoriale, in modo che essa possa risultare più tesa e avvincente, ma mai, neppure un poco, irrisolta[10].

[9] Andranno infatti considerati anche esempi apparentemente antitetici al meccanismo della suspense, non fondati cioè sul presentire un esito da parte dello spettatore, e tuttavia corroboranti queste dinamiche di somministrazione oculata di sapere: si pensi per esempio alla funzione del personaggio ingannatore, che appare virtuoso pur essendo in realtà un mascalzone. Avremmo potuto sapere prima della sua infingardia, ma ne facciamo esperienza al momento opportuno, e spesso il nostro sapere si completa quando è anche l'eroe ad apprendere, in tal caso inducendoci a rafforzare la nostra identificazione con lui. D'altra parte si dà anche la possibilità che lo spettatore sia reso edotto del carattere del *villain* prima di chiunque altro, ed è allora che, appunto, la suspense ha inizio.

[10] Tensione cognitiva e intensità emotiva dell'inquadramento spettatoriale dell'azione narrata risentono delle proporzioni con cui il sapere relativo agli eventi gli è messo a disposizione dal narratore, che a sua volta riceve dalla strategia testuale un certo grado di condivisione del sapere posseduto dal personaggio. Così secondo la codificazione genettiana, che riprende il precedente modello elaborato da Todorov, si ha focalizzazione zero allorché il sapere del narratore è privo di limitazioni e la sua onniscienza permea l'azione del personaggio surclassando la consapevolezza che questi ha del suo fare e degli eventi fronteggiati; si ha focalizzazione interna quando il sapere del narratore dipende da quello del personaggio, in modo che i limiti delle due coscienze coincidano; si ha infine focalizzazione esterna, quando il narratore è sempre in debito rispetto alle conoscenze del personaggio, rimandato al di qua della comprensione e costretto in situazione di inestinguibile difetto cognitivo. Cfr. T. TODOROV, *Les catégories du récit littéraire*, «Communications», 1966, 8, pp. 125-151, trad. it. *Le categorie del racconto letterario*, in *L'analisi del racconto letterario*, Bompiani, Milano 1969 (1990[5]) e G. GENETTE, *Figures III*, Seuil, Paris 1972, trad. it. *Figure III*, Einaudi, Torino 1972, pp. 233-345.

4. *Il patto di intelligibilità narrativa*

Possiamo riassumere, in altri termini, quello che abbiamo ricordato fin qui, dicendo che il cinema classico costruisce un particolare patto di base con lo spettatore[11]. Questo patto può essere riassunto così: «ti garantisco la visione di tutto quanto serve alla piena intelligibilità della storia; da una parte, ti indico cosa è essenziale per seguire il racconto; dall'altra, ti consento comunque di recuperare i dati che, non presenti direttamente sullo schermo, servono a capire la vicenda». Dunque, *intelligibilità* della storia. Ciò significa che il mondo sullo schermo palesa apertamente e compiutamente il proprio senso: la sua visibilità è sinonimo di afferrabilità, di comprensione. E parallelamente che lo spettatore ha piena padronanza delle cose: è in ogni istante in grado di afferrare e comprendere quanto gli viene proposto, se è il caso restringendo la sua attenzione, oppure, sempre se è il caso, integrando l'immagine con i dati che essa non presenta direttamente ma fa comunque intendere. La presenza di una narrazione è decisiva su entrambi i versanti: è dando alle vicende del mondo la veste di un racconto che le rende intelligibili; ed è modulando il vedere e il sapere dello spettatore in sintonia con la trama che gli consente la piena intelligibilità delle cose. Intelligibilità, storia: il cinema classico fa di questa coppia la propria architrave. Un'analisi in termini di spectatorship di questa ampia pagina della storia del cinema, analisi che qui abbiamo cominciato ad abbozzare sul versante dei procedimenti messi in opera dai film, ma che dovrebbe essere proseguita anche sul versante dei processi culturali e delle dinamiche di consumo, dovrebbe avere in questa nozione di 'patto di intelligibilità narrativa' la propria nozione architrave.

[11] Sulla nozione di patto, e più in generale sui processi di negoziazione attivati dal cinema sia con lo spettatore sia con il suo spazio sociale e simbolico, si veda F. CASETTI, *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Vita e Pensiero, Milano 2002.