

Enrico Menduni

Cinema e fiction

Analogie e differenze nel linguaggio narrativo

In: Delli Colli Laura, Zagarrì Vito (a cura di), *La piccola sorella. Nella fabbrica della fiction tra cinema e tv*, Roma, Fac, 2005, pp. 29-35.

1. Se torniamo con la mente a quella prima serata parigina in cui il cinema si presentò al mondo, nel 1895, ci rendiamo conto che nel cartellone di quella serata erano largamente prevalenti quelli che chiameremmo oggi i "documentari": tali erano sicuramente "L'uscita degli operai dalle officine Lumière", o "L'arrivo del treno nella stazione di La Ciotat". Questa scelta editoriale dei fratelli Lumière è comprensibile: il nuovo mezzo doveva accreditarsi dimostrando la sua capacità e la sua efficacia rappresentativa. Qualcosa del genere era accaduto prima del cinema alla fotografia, ma il compito del cinema era più arduo e la sfida più impegnativa. Infatti la fotografia si era fatta largo tra altre modalità di rappresentazione tecnica dell'immagine statica (il disegno, la pittura, la litografia ecc.) molto più antiche, che avevano già stabilito presso il pubblico convenzioni visive ed estetiche che permettevano di leggere e valutare l'immagine riprodotta, mentre il cinema era la prima effettiva forma di rappresentazione tecnica dell'immagine in movimento, molto superiore ai vari diorami, panorami e lanterne magiche (giustamente confinati nel termine "pre-cinema") e comparabile come efficacia drammatica allo spettacolo dal vivo.

La fotografia coglie un solo istante. La sua capacità di rappresentare storie è limitata. Solo alcuni scatti, che hanno colto un attimo segreto e decisivo, sono in grado di raccontare una storia che ha significato anche per chi non conosce niente della vicenda: la foto dell'attentato a Giovanni Paolo II, in cui una mano con la pistola spunta fra la folla plaudente mentre il pontefice, colpito, si accascia. Questa storia è comprensibile a tutti, anche a chi non sapesse chi è quel signore vestito di bianco, dove e quando è successo, e perché tutti lo stavano festeggiando. Sono concetti che ha spiegato benissimo Michelangelo Antonioni in "Blow Up", in cui la storia ruota attorno ad una misteriosa foto di una pistola puntata, che ha analoghe caratteristiche di autoevidenza. Ma quante sono le foto così? Gran parte delle immagini ha un senso solo se si conosce il resto della storia: la foto di James Dean sulla sua nuova Porsche 550 spider non ci dice molto se non sappiamo chi è quel giovane uomo al volante e che quello è l'ultimo giorno della sua vita, il 30 settembre 1955. Per questo la fotografia lavora spesso in appoggio ad altri media, come la stampa, in cui lo scritto aggiunge i dettagli, il contorno, il contesto; oppure insieme alla memoria, nel mondo degli affetti (la foto di una persona cara che dice moltissimo a noi, ma quasi nulla agli altri); oppure ancora laddove un certo enigma, una certa mancanza di contesto, sono una qualità e non un difetto (ad esempio la pubblicità).

2. Nel cinema le immagini si muovono. Il film lavora per sequenze. Lo spettatore ricerca un senso compiuto non nella singola immagine, che scorre velocemente davanti a lui, ma in una successione. Pensiamo ancora a "Blow Up": per dare un senso all'immagine misteriosa della pistola puntata il protagonista, il fotografo, cerca di organizzare una sequenza, di confrontare varie immagini, di metterle in relazione fra loro. Il cinema in altre parole è predisposto per raccontare storie, in qualche misura è condannato a raccontarle. In quella stessa serata del 1895, accanto ai "documentari", viene presentato un primo esempio di spettacolo di finzione: "L'innaffiatore innaffiato". La trama è esile, il formato brevissimo; tuttavia appare già una sceneggiatura completa di tutte le sue parti: l'attività dell'innaffiatore, lo scherzo preparato ai suoi danni, la trappola che scatta, il getto d'acqua che si rivolge contro il protagonista. Il treno arriverebbe comunque a La Ciotat, anche se non vi fosse la macchina di presa dei due fratelli; il loro compito è stato quello di selezionare, tra i mille soggetti possibili, quello ritenuto più adatto a impressionare lo spettatore, e successivamente quello di adottare un punto di vista efficace, quella vista di tre quarti dal marciapiede della stazione in cui hai l'impressione che il convoglio ti venga addosso. Al

contrario l'episodio dell'innaffiatore richiede un set, una preparazione, un copione (anche se orale, in questo caso) per spiegare agli attori quello che devono fare. E' nata la finzione cinematografica, che ci ostiniamo a chiamare "fiction" mentre nel mondo anglosassone l'uso di questo termine è più circoscritto e generalmente riservato alle opere letterarie. Quello che interessa a noi gli inglesi preferiscono chiamarlo "drama" e gli americani "comedy", il che la dice lunga sulle differenze fra questi due contesti culturali. In America c'è anche chi supera il problema parlando di "dramedy".

3. Naturalmente anche il cinema "non fiction" ha una sceneggiatura. Soprattutto quando il brevissimo formato diventa medio e poi lungometraggio, se non c'è una storia l'attenzione dello spettatore non è in grado di seguire a lungo. Se facciamo un documentario sui leoni della savana, sarà ovviamente indispensabile disporre di belle sequenze di immagini, ma poi dovremo sceneggiarle. Il montaggio ci aiuterà a costruire una storia, combinando le immagini in maniera da costruire una vicenda: ad esempio la vita di un gruppo di felini, che si lancia in una caccia, riesce a catturare una zebra o un bufalo e poi, dopo averlo divorato, si riposa al sole. Se le immagini avessero il time code ci accorgeremmo che magari le scene del riposo sono antecedenti, o si riferiscono a leoni diversi di quelli che abbiamo visto in caccia: la "realtà" (l'effettivo svolgimento delle cose sul terreno) viene sacrificata all'imperativo preminente di costruire una storia, che è l'unico modo per avvicinarsi alla comprensione della realtà stessa.

Tuttavia questo processo di "sceneggiatura della realtà" messo in opera dal documentario ha dei limiti. Non sono limiti tecnici, ma legati al fine che il regista si propone. Un documentario su Pompei si propone di far conoscere gli scavi di Pompei, un fine che il regista (o la sua committenza) ritiene appropriato sul piano culturale, politico, commerciale. La sceneggiatura, la "storia" intessuta attorno ai ruderi di Pompei serve fino a quando favorisce la comprensione del soggetto e aiuta a tenere alta l'attenzione; ma non di più.

4. Se invece raccontiamo una storia di finzione, questi limiti non esistono, o sono diversamente collocati. Anche qui noi possiamo avere finalità culturali, politiche, commerciali; possiamo creare una costruzione interamente fantastica (un film di fantascienza) o proporci di descrivere o denunciare la realtà. Ma in entrambi questi casi (che rispondono a poetiche così diverse), e nelle mille varianti intermedie, la sceneggiatura è quasi onnipotente. Lo sceneggiatore prova una sottile ebbrezza nel decidere nomi, luoghi, colori, contesti, come miscelare e scegliere i colori da una tavolozza. Colloca i personaggi come pedine sulla scacchiera, modifica la loro posizione, preleva dettagli e caratteri dalla propria memoria personale e dall'esperienza vissuta per "vestire" meglio i personaggi, renderli profondi, convincenti, credibili.

Naturalmente è molto diverso stabilire un contratto con lo spettatore esplicitando che si tratta di un racconto fantastico, oppure affermando che s'intende raccontare la realtà, o meglio una storia così verosimile, così aderente ad un determinato ambiente e contesto, da confondersi con la realtà stessa. E' diverso ingaggiare sul mercato attori professionisti chiamati ad interpretare un personaggio, dal reclutare, come in parte è avvenuto nell'esperienza neorealista italiana, attori non professionisti "presi dalla strada", selezionati perché la loro esperienza personale è molto simile agli eventi che racconteremo, al punto da confondersi con essa. Vi sono anche casi in cui l'attore protagonista (un attore di successo) trascina dentro la sceneggiatura la propria maschera, anzi la sceneggiatura è creata su di lui. Nel primo e nel terzo caso lo spettatore è immerso in una "sospensione dell'incredulità", parte integrante del suo contratto spettatoriale, per cui provvisoriamente (per il tempo in cui rimane nella sala, più il tempo successivo dedicato a ricordare pateticamente il film) aderisce alle convenzioni narrative, anche se fattualmente poco verosimili: accetta volentieri che una macchia da ripresa segua la guerra di Troia, o che un'astronave "salti nell'iperspazio" che nessuno sa veramente cosa sia. Crede nell'esistenza di Spiderman e conviene che possa saltare giù da un grattacielo senza farsi male. Probabilmente si identificherà in un personaggio, molto spesso il protagonista come gli viene suggerito dalla sceneggiatura, farà il tifo per lui, starà in ansia per i pericoli che corre, godrà dei suoi successi.

Se invece il film vuole descrivere in modo partecipe la realtà, la nostra o una molto lontana, i meccanismi di sospensione dell'incredulità e dell'identificazione s'intrecciano in modo diverso, si combinano con processi di partecipazione e di adesione patetica non solo con le vicende di un personaggio ma con l'operazione culturale promossa dal regista.

5. Tuttavia, nonostante la grande differenza tra questi vari tipi di finzione cinematografica, tra queste diverse operazioni registiche, qualcosa di profondo le unisce: la consapevolezza di raccontare una storia di finzione, non vera ma verosimile, che si propone di coinvolgere il pubblico dandogli piacere ed emozione. Giova ricordare che il genere umano ha una forte congenialità per la narrazione e si avvale di storie condivise, in ogni epoca, come collante sociale. Vi sono grandi storie e piccole storie, grandi vicende epiche o fondative e piccoli racconti (*rumeurs, gossip*), che da un'epoca all'altra sono state affidate all'uno o all'altro mezzo: la veglia contadina nelle ore serali, i cantastorie, i romanzi, il teatro, la conversazione. Il cinema ha manifestato fin da subito una forte propensione alle grandi storie, una funzione bardica, sostituendo racconti orali (anche per il venir meno della civiltà contadina) e romanzi popolari ottocenteschi e costituendo per buona parte del secolo XX la principale fonte di storie condivise.

Le piccole storie (pettegolezzi, leggende, dicerie) si propagano meglio con la comunicazione informale, o attraverso pubblicazioni specializzate (oggi le varie "Novella 2000", "Eva Tremila" e simili); per le grandi storie, dal tono bardico, dal contenuto epico o patemico, passionale, il cinema si è rivelato imbattibile. A partire dagli anni Dieci il messaggio cinematografico si organizza per questo in un testo autosufficiente che si fonda su una narrazione intorno ad un tema, o che presenta un'elevata consequenzialità logica. Certo il cinema conosce il "sequel" di film particolarmente fortunati, ma generalmente si tiene alla larga da un'eccessiva serialità che potrebbe distruggere l'irripetibilità e l'unicità del testo. Diciamo che il suo principale contributo alla serialità è il riconoscimento da parte del pubblico degli stessi divi, ogni volta in panni diversi, da un film all'altro.

6. Nel corso del Novecento il cinema ha progressivamente affinato la sua macchina narrativa e le ha procurato un contenitore adatto e pieno di fascino: la sala cinematografica, come si diffonde negli Stati Uniti dagli anni Dieci e in Europa leggermente più tardi, spesso insieme con altri spettacoli o un ristorante, che progressivamente spariranno. Nel buio della sala si consuma un doppio spettacolo: quello del film come testo e quello del cinema come evento sociale. La narrazione cinematografica diventa sempre più centrale nell'esperienza condivisa e si articola sempre più al suo interno in vari livelli della narrazione di finzione: le grandi storie e film di consumo, dediti ad una narrazione più conversazionale, brillante, in forma di commedia, dove il riconoscimento del divo e della diva, e i loro amori, intaccano il ruolo di quella comunicazione informale, di gossip, a cui i giornali illustrati assicurano una continuazione crossmediale. L'industria cinematografica, e non solo a Hollywood, ha ormai una produzione a ciclo continuo che consente di alimentare le più varie forme dell'immaginario popolare condiviso.

Sarà proprio questo secondo livello, di consumo, il primo ad essere messo in difficoltà dalla televisione che colpisce contemporaneamente i due punti di forza dell'esperienza cinematografica, la fruizione del film come testo consequenziale dotato di un senso forte, e la frequentazione della sala come esperienza sociale. E' un processo che si colloca negli stati Uniti negli anni Cinquanta, e in Europa si afferma più lentamente e più tardi. Ciò in parte per il ritardo con cui la tv si sviluppa nell'Europa provata dalla guerra, ma soprattutto perché il servizio pubblico radiotelevisivo (la forma canonica dell'attività televisiva in tutto il continente) si ritiene impegnato a tutelare l'esercizio cinematografico (più che la produzione) o in questa direzione viene costretto dai suoi referenti politici. Soltanto l'avvento della televisione privata in Europa, negli anni Ottanta, colpirà duramente il film delle sale: in Italia, come sappiamo, con particolare e del tutto inutile ferocia.

7. Apparentemente televisione e cinema possono apparire immersi in un comune e generico linguaggio audiovisivo, ma le differenze sono profonde: soltanto negli anni Novanta, con la complicità dell'avvento del digitale (sia in produzione che ancor più in post-produzione), i linguaggi si riavvicinano, con la mediazione dell'informatica, dei new media, dei videogiochi. La televisione classica appare caratterizzata da un'immagine a bassa risoluzione e di modeste dimensioni, che ha del sonoro una necessità molto più forte del cinema. Le dimensioni e la forma dello schermo la rendono adatta più ai primi piani che a quelli lunghi; i paesaggi assumono la dimensione di un presepio, di un bonsai. Il messaggio della televisione si fonda su una struttura narrativa aperta, scarsamente testuale, che propone infinite variazioni sul medesimo tema: una storia infinita, a carattere ripetitivo, che prende una cadenza ad episodi a loro volta scomponibili in segmenti narrativi più elementari, e dotati di un senso elementare, all'interno di un flusso. Quindi la televisione ha una spiccata propensione per la serialità, nel suo eterno tentativo di legare a sé uno

spettatore sfuggente, non appassionato e non pagante; non ha la testualità del cinema e viene spesso consumata come un sottofondo, una tappezzeria sonora con conseguenti “cadute di referenzialità”. In particolare la narrazione ha assunto nei telefilm (series), nei serials, nelle soap operas un’efficienza narrativa, specie sulle piccole storie, competitiva con il cinema di consumo.

Mentre il cinema si presenta come un prodotto di tipo testuale, in sé concluso, preparato prima della proiezione così come un romanzo viene scritto dall’autore e poi stampato prima di essere offerto ai lettori, la televisione attinge dalla radio la cultura della simultaneità e dunque della contemporaneità. Essa si presenta come un racconto in diretta, anche quando – ed è il caso più frequente – trasmette anch’essa un nastro registrato. Il cinema racconta (ricostruisce) la realtà, dà l’impressione di esserci (anche grazie alla penombra della sala e alle generose dimensioni dello schermo) mentre la tv è immersa in una retorica della simultaneità a cui non sempre corrisponde una prestazione effettiva. Il cinema classico non offre solo fiction ma anche documentario e cinegiornale; oggi il cinegiornale è caduto mentre la finzione si intride sempre più spesso della forma culturale del documentario, o dell’inchiesta televisiva. Mi pare difficile tuttavia almeno per il momento mettere in discussione la centralità del cinema di finzione, barico, che racconta storie.

8. La televisione invece ha tre volti, che continuamente variano davanti allo spettatore: la narrazione, in cui è tributaria del cinema, la conversazione che mutua dalla radio, la presenza in cui miscela radio, giornalismo, spettacolo dal vivo. La televisione prende dal cinema la narrazione, o le conferisce un carattere seriale, ma questo è solo una parte di quello che fa, perché essa ritiene di svolgere contemporaneamente altri compiti: in primo luogo mette in scena in ogni casa la conversazione, quel talk show da cui noi estraiamo tanti argomenti con cui ci relazioneremo, all’indomani, con i nostri simili al lavoro, in autobus, al bar. Inoltre ci fornisce le notizie e il loro approfondimento, i grandi fatti in diretta (o quelli che lei ritiene grandi fatti), perché dispone della capacità (al cinema preclusa) di far vedere le cose mentre accadono, in tempo reale. Infine, la televisione serve a giocare e a veder giocare, dal telequiz alla Formula 1. Insomma un patchwork di narrazione, conversazione, gioco, contemporaneità.

Non avendo l’autorevolezza testuale del film, la tv lavora meglio sulle piccole narrazioni, vicine alla conversazione: è il terreno d’elezione della fiction seriale, che ha notevolmente contratto lo spazio del cinema di consumo o lo ha fortemente condizionato. Alle grandi storie la televisione provvede ricorrendo alla messa in onda di opere cinematografiche. Nelle piccole storie invece è stata capace di meticcicare la fiction con l’inchiesta e il reportage (alcuni la chiamano “faction”), attraverso la massiccia immissione, contemporanea all’avvento della televisione privata, dell’esperienza profana sulla scena televisiva, in quello che oggi chiamano il “reality show” e che sostanzialmente s’identifica con l’intera televisione.

9. Dopo cinquant’anni di schermaglie, sono in atto forme di ricomposizione dei due mezzi, cinema e tv. Il digitale ha significato la trasferibilità totale dei linguaggi e dei testi (scritti, audio, video) da un mezzo all’altro, la loro comune lavorazione al computer, straordinarie facilità e grandiosi effetti nella post produzione: una decina di insetti neri ripresi, copiati e incollati per infinite volte producono ne “Il principe d’Egitto” un esercito di locuste in marcia nella valle del Nilo. Uno spicchio di Colosseo riempito di comparse plaudenti diventa per clonazione, nel “Gladiatore”, l’intero anfiteatro in tripudio. “Matrix” costruisce sequenze che non hanno all’origine alcuna ripresa. Ancora nel 1982 la Los Angeles di “Blade Runner” era fatta in buona parte di fibra di vetro.

Le videocamere stanno in un telefonino e sono alla portata di tutti, il montaggio è un software da installare sul proprio Pc. La trasmissione in digitale permette alla tv di moltiplicare i suoi canali e di introdurre la “pay per view”, una televisione “à la carte”, con una crescente interattività e una sete inesausta di programmi e formati per riempire gli enormi spazi che si sono creati. Inoltre (forse soprattutto) il digitale ha reso i mass media e le telecomunicazioni due mondi intercomunicanti, forse una sola cosa. La fiction diventa faction ma coinvolge ormai in un nodo stretto cinema e televisione.

Bibliografia

Milly Buonanno, *Le formule del racconto televisivo*, Milano, Sansoni, 2002

John Ellis, *Vedere la fiction. Cinema, televisione, video* (1982), Torino, Eri, 1988

Fredric Jameson, *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*, Bloomington, Indiana University Press; London, British Film Institute, 1992

Enrico Menduni, *La televisione*, Bologna, Il Mulino, 2004⁴

John B. Thompson, *Mezzi di comunicazione e modernità* (1995), Bologna, Il Mulino, 1998

Raymond Williams, *Televisione. Tecnologia e forma culturale* (1975), Roma Editori Riuniti, 2001

Vito Zaggarro, *L'anello mancante. Teoria e storia delle relazioni tra cinema e tv*, Torino, Lindau, 2004