

Direttore

Massimo Modica

Università degli Studi di L'Aquila

Comitato scientifico

Pamela Fiorenza

Università degli Studi di L'Aquila

Andrea Lolli

Università degli Studi di L'Aquila

Domenico Spinosa

Accademia di Belle Arti di Sassari

La collana intende analizzare la storia del cinema affrontando e discutendo i problemi dei rapporti tra l'estetica filosofica e il cinema della prima e della seconda metà del Novecento, compreso ovviamente il primo decennio del secolo XXI, soprattutto in riferimento a film d'autore e a registi esemplari per l'analisi di tali rapporti, e nell'ambito della più rilevante riflessione estetica della contemporaneità, periodo in cui le relazioni tra il cinema, l'estetica e la filosofia sono diventate ancora più strette che nel passato, soprattutto nel senso delle loro profonde intersezioni.

I testi non proporranno monografie (non si vuole creare un inutile duplicato di altre collane cinematografiche), ma analisi approfondite di singoli film d'autore, delle loro relazioni significative con problemi di carattere estetico e filosofico, oltre che indagini sui temi costitutivi della storia del cinema: la nascita, l'affermazione e il declino dei generi; la nascita del racconto cinematografico; il linguaggio del cinema; il remake e i temi della riproducibilità e della creatività; lo *studio system*; le teorie del cinema, dalle origini a oggi; la rivoluzione digitale degli ultimi anni.

Il target è costituito soprattutto da un pubblico universitario e di media cultura; gli autori sono giovani studiosi di ottimo livello e con un'adeguata preparazione post-universitaria (ed è questo uno dei caratteri più significativi della collana); i testi sono scritti e illustrati in modo chiaro, perché tutti possano capire.

Giuliano Capani

**Magia del cinema,
le visioni dell'invisibile**

Introduzioni di
Vito Zaggarro
Gian Paolo Caprettini



Copyright © MMXII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133/A-B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-4575-6

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: febbraio 2007
II edizione: febbraio 2012

Indice

Introduzione	
La regia e la visione nella nuova realtà iconica di Vito Zagarrio	9
Confini ritrovati di Gian Paolo Caprettini	17
Premessa	21

PARTE PRIMA

Elementi fondanti del cinema	23
------------------------------------	----

Capitolo I Cinema e percezione visiva

1.1 Video ergo sum	29
1.2 Il Voyeur cinematografico	30
1.3 Ubiquità dello sguardo cinematografico	32

Capitolo II Dirigere lo sguardo dello spettatore

2.1 Inquadratura, piani e campi.....	35
2.2 Movimenti di camera: la de-localizzazione dello sguardo cinematografico	40
2.3 Composizione delle inquadrature	43
2.4 Il sistema a 180°	44

Capitolo III Lo sguardo del distacco magico

3.1 Processi di interazione nel cinema: la finestra di Johary	50
3.2 Il gioco del cinema: guardare per guardarsi.....	51

Capitolo IV Aspetti psicologici del cinema

4.1 Letteratura, teatro e cinema.....	54
4.2 Impressione di realtà e sinapsi neuronali	56
4.3 Le leggi della realtà.....	57
4.4 Il cinema e l'espansione del suo <i>Corpus spirituale</i>	57

4.5 Cinema e stato alfa-genico	63
4.6 Niente paura è solo un film	63
4.7 Fare o veder fare: i <i>mirrors neurons</i>	65
4.8 Processi di partecipazione dello spettacolo cinematografico.....	67

Capitolo V Cinema e comunicazione

5.1 Comunicazione e informazione	71
5.2 Arte del comunicare e comunicazione artistica	73
5.3 Il comportamento artistico	74
5.4 Matte Blanco e l'artista biologico.....	75
5.5 La neuroestetica	79
5.6 L'artista è un trovatore	81
5.7 L'artista e il consenso implicito collettivo	82

Capitolo VI La motivazione artistica

6.1 L'artista è un illegale disadattato	86
6.2 I livelli logici di Dilts.....	87
6.3 La spinta motivazionale	85
6.4 La piramide delle aspirazioni di Maslow.....	87

Capitolo VII La comunicazione non verbale

7.1 Cinema e CNV	96
7.2 La coerenza delle azioni cinematografiche	99
7.3 Gli ambiti della CNV	100
7.4 I sistemi rappresentazionali.....	103
7.5 Fisiologia del personaggio: Il Sorpasso di Dino Risi.....	106
7.6 I luoghi dell'azione mentale: la situ-azione.....	110
7.7 le categorie di Virginia Satir	111
7.8 L'attore: persona e personaggio	112
7.9 Roberto Rossellini e gli attori non professionisti.....	118

Capitolo VIII Cinema come specchio dell'anima

8.1 Gli enneatipi.....	122
8.2 Analisi comportamentale dei personaggi e loro interazioni.....	125
8.3 La rottura degli schemi comportamentali	128

PARTE SECONDA

Elementi costitutivi del film.....	129
------------------------------------	-----

Capitolo IX Le fasi di realizzazione del film

9.1 L'ideazione	131
9.2 La sceneggiatura: il modello S. Field	135
9.3 La scrittura scenica	137
9.4 Le location	142
9.5 Film Commission.....	143
9.6 Il casting.....	144
9.7 Lo star system	145
9.8 Il Piano di lavorazione	146
9.9 Il produttore e il product placement.....	146
9.10 Il preventivo di spesa	148

Capitolo X La produzione

10.1 Il regista	151
10.2 Il direttore della cinematografia	153
10.3 Il fonico.....	155
10.4 Lo scenografo e la scena digitale	156

Capitolo XI Il suono nel cinema

11.1 La colonna sonora	160
11.2 L'ascolto	161
11.3 L'audio sul video: legare.....	164
11.4 Lo slittamento semantico	165

Capitolo XII Il montaggio

12.1 Tagliare o unire?.....	170
12.2 Pudovkin e Eizenstejn.....	170
12.3 Il montaggio come costruzione di senso.....	171
12.4 Il montaggio delle idee.....	172
12.5 Come nascono le idee?.....	173
12.6 Il montaggio nell'arte pittorica	176
12.7 Diverse modalità di connessione narrativa	178
12.8 Quando tagliare.....	179
12.9 Il tempo cinematografico	180

PARTE TERZA

Capitolo XIII Cinema e conoscenza

13.1 Il cinema come documentum	185
13.2 Percezione, comprensione, coscienza.....	186
13.3 I prigionieri del video nella caverna di Platone	191

Capitolo XIV Il cinema nel futuro..... 195

Appendice

Il cinema come atto magico:

Les vues cinematographiques di George Méliès	205
Filmare il teatro. Intervista a Torgeir Wethal dell'Odin Teatret.....	213
Scrivere con la luce. Incontro con Vittorio Storaro	219

Bibliografia 223

Modulistica 227

INTRODUZIONE

La regia e la visione nella nuova realtà iconica

di Vito Zagario*

Nel capitolo dedicato alla regia del suo *I mestieri del cinema*, Michel Chion definisce il regista l'uomo-che-ha-una-sedia-con-il-suo-nome-sul-set. Il regista è l'eroe del cinefilo per eccellenza. Mentre infatti la gente comune va a vedere un film *con*, per lo spettatore intellettuale è *di* la preposizione chiave. Non sempre, però, alla domanda "Di chi è questo film?" la risposta può essere solo e unicamente: "il regista". Altre figure chiave concorrono alla sua creazione: il produttore, lo sceneggiatore, l'interprete, ma anche il direttore della fotografia, lo scenografo, il montatore, il musicista, il location manager, addirittura il macchinista e l'elettricista.

«Talvolta il suo ruolo si concentra innanzitutto sulla direzione degli attori ed il resto (fotografia, scenografia, musica) si sottrae al suo controllo. Il sistema europeo e asiatico – così come le riprese indipendenti in piccole truppe – gli permette di mettere più facilmente le mani in pasta, di occuparsi direttamente della luce, della cinepresa... Il ruolo del regista oscilla alla fine tra questi due estremi: il "mi occupo io di ogni cosa" del cineasta indipendente, e il "mi occupo solo degli attori" di numerosi director. In ogni caso il regista, anche se non ci mette il naso, dovrebbe essere pratico di tutte le tecniche implicate nel film, come un direttore d'orchestra dotato del tocco dei diversi strumenti».¹ La metafora del direttore d'orchestra per la definizione dell'operato del regista è particolarmente fortunata ed è suggerita anche da Hitchcock: «L'essenziale è commuovere il pubblico e l'emozione nasce dal modo in cui si racconta una storia, dal modo in cui si giustappongono le sequenze. Ho dunque l'impressione di essere un diret-

* Vito Zagario, regista, sceneggiatore, storico del cinema ha diretto vari lungometraggi che si contraddistinguono, oltre che per il loro alto impegno civile, anche per l'uso delle tecniche innovative. Il suo film sperimentale in HD, *Un bel dì vedremo* ha vinto un David di Donatello nel 1989. Attualmente insegna Regia presso la Scuola Nazionale di Cinema a Roma ed è ordinario di Storia del Cinema presso l'Università Roma 3. Ha pubblicato numerosi libri sul cinema.

¹ Michel Chion, *I mestieri del cinema*, Grafica Santhianese Editrice, Santhià, 1999

tore d'orchestra; uno squillo di tromba corrisponde a un primissimo piano e un campo lungo evoca tutta un'orchestra che suona in sordina».²

Questa nota metafora del regista come “direttore d'orchestra” si accentua e al tempo stesso muta profondamente di fronte alla grande trasformazione iconica avvenuta negli anni Novanta-Duemila, con l'irruzione del digitale, con la messa in discussione dello stesso statuto dell'immagine.

Un problema centrale anima infatti, ormai da anni, il dibattito sulle nuove immagini anche a livello filosofico: ci si chiede, innanzitutto, se il valore estetico delle icone contemporanee sia da ricercare nella loro capacità di rappresentare in modo problematico il reale, oppure nella loro possibilità di dare vita all'artificio; ci si chiede, insomma, se il giudizio estetico sugli scenari aperti dalla digitalizzazione applicata al cinema vada fondato sulla comunicazione o sugli elementi metacomunicativi di cui il cinema in particolare, e l'audiovisivo più in generale, risultano oggi particolarmente ridondanti. Nella disputa sembra prevalere la seconda delle due linee, quella che fa dire a Baudrillard che se, allora, l'arte contemporanea è capace di parlare solo di se stessa, questo è sintomo che essa è morta³. In questa posizione è evidente la condanna nei confronti di quella stessa tendenza che, invece, molti altri filosofi contemporanei, a partire dai teorici del pensiero debole come Gianni Vattimo, non solo difendono, ma addirittura esaltano: la perdita del senso della realtà di cui il cinema, soprattutto attraverso l'uso delle immagini sintetiche, si fa carico, non sarebbe un danno, bensì l'inizio di una liberazione, di uno spaesamento, fondamentali per la fondazione di una nuova esperienza estetica⁴.

Forse i “fuochi d'artificio” con cui il nuovo cinema eccita, acceca, commuove, spaventa lo spettatore sono il risultato, come affermato da Mario Perniola⁵, di un'epoca, quale quella contemporanea, che, sempre più, si muove alla ricerca dell'intensità dell'istante presente, della dismisura, del dispendio; come probabilmente è altrettanto vero quanto detto da Paul Virilio⁶, a proposito della passività come condizione connaturata all'uomo

² Francois Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Nuova Pratiche Editrice, Milano 1997

³ Jean Baudrillard, *La sparizione dell'arte*, Milano, G. Politi Editore, 1988, pp.40-42.

⁴ G. Vattimo, *La società trasparente*, Milano, Garzanti, 1989, p.99.

⁵ M. Perniola, *L'aria si fa tesa*, Genova, Costa & Nolan, 1994, p. 36.

⁶ P.Virilio, *Lo schermo e l'oblio*, Milano, Anabasi, 1994, pp.110-111.

postmoderno cui fa da contraltare la ricerca spasmodica dell'eccitazione e dell'eccesso.

Una cosa, comunque, è certa: la famosa definizione di Jean Cocteau del cinema come 'morte al lavoro' smette di essere calzante in un panorama in cui a dominare sono ora la clonazione filmica, l'evanescenza, la combinazione dei corpi con i loro omologhi antimaterici. Più che 'morte al lavoro', come più volte rimarca anche Gianni Canova⁷, ai nuovi scenari si addice maggiormente la dimensione di un'epifania che opera non più sui famosi *24 fotogrammi al secondo*, ma sulla nuova successione di pixel digitali e di puntate seriali; tutto fa insomma pensare che il nuovo *territorio* cinematografico e televisivo sia sempre più quello di un ambiente-software, con tanto di film che diventano versioni seriali e progressive di uno stesso programma, come in fondo dimostra già il caso di Star Wars, forma di upgrade, di aggiornamento progressivo, di una versione base, con i nuovi episodi che si configurano come "plug-in", innesti via via più nuovi, dell'applicazione originale.

Proprio questo sembra, dunque, il territorio in cui la tecnologia che presiede alla realizzazione del cinema digitale si congiunge e si fonde con i principi della serialità, quella stessa che regola ed organizza le forme della ritualità televisiva. Viene allora da chiedersi se davvero basterà con un clic di mouse scaricare nel proprio computer dalla grande Rete l'ultimo film in uscita, come fosse la versione più aggiornata del videogame di turno o, addirittura, realizzarlo in proprio e lanciarlo su Internet alla grande massa dei web-nauti, alla stregua di un film di Spielberg. Cosa rimarrà del grande schermo e del rito collettivo che dinnanzi ad esso, per più di un secolo, ha continuato a raccogliere moltitudini di individui?

Una delle prime conseguenze derivanti da tali premesse è che, se nella messa in scena tradizionale, quella che deriva direttamente dalla concezione rinascimentale, l'occhio della macchina da presa, cui si offre la prospettiva, è ancorato a coordinate spaziali precise e riconoscibili e, dunque, il rapporto tra soggetto osservatore e oggetto osservato è chiaro, l'immagine sintetica ottenuta al computer annulla qualsiasi certezza spaziale; in particolare, viene a cancellarsi il tradizionale rapporto soggetto-oggetto in un contesto in cui non esiste più, realmente, né una telecamera o macchi-

⁷ Canova, op.cit., p.36.

na da presa che inquadri, né l'oggetto inquadrato. Il nuovo ordine della visione introdotto dall'immagine di sintesi, così come già da particolari sistemi di ripresa 'reali', come quelli basati sull'uso della steadicam o della skycam, determina, allora, una visione 'impossibile', sganciata, cioè, dalle possibilità materiali del corpo: gli improbabili punti di vista, ottenuti con la skycam, con la steadicam o con le immagini virtuali, determinano una continua simulazione in cui non ha più senso porsi problemi di realismo del punto di vista; si pensi, al proposito, ad *Omicidio in diretta*, il film di Brian De Palma che si apre con un famoso (pseudo) piano sequenza (falso, in quanto pieno di piccoli tagli 'invisibili').

Ma se questo è un caso in cui, in fondo, il punto di vista riportato è ancora quello di una reale macchina da presa che viene fatta giocare dentro e sopra il set producendo una visione vertiginosa, si pensi a quanto slegato da qualsiasi limitazione tecnica e, dunque, votato ad una visione ancor più irrealistica, possa essere il punto di vista di una scena ottenuta al computer, quella fondata sull'elaborazione e la manipolazione totale della realtà ottenibile con i sempre più 'miracolosi' software della Computer Graphic. È, d'altronde, proprio questo uno degli elementi più caratterizzanti il cinema della postmodernità in cui, con sempre maggiore evidenza, la ricerca ossessiva di punti di vista non giustificati dalla presenza di un personaggio, di un soggetto umano, configura un sistema opposto a quello del cinema classico in cui dominava una visione tipicamente antropocentrica.

Un libro di cinema tra teoria e pratica

In questa profonda mutazione dell'immagine, qual è il ruolo dello spettatore, come funziona la "percezione" di una "cosa" che non è più solo il "film", ma è un mix ibrido di cinema, televisione, video, arte elettronica, fiction, serie tv? Come cambia il rapporto con l'immagine filmica nel momento in cui è tramontato il dominio del grande schermo, della sala buia, dell'"eros"; nel momento in cui un "testo" (multiforme, contaminato, sinergico, interattivo) è leggibile e visibile su un telefonino, un Ipod, un palmare, una Playstation? Valgono ancora gli studi dei teorici di cinema & psicanalisi alla Metz o degli esperti di psicologia e cinema alla Angelini?

E, soprattutto, si può insegnare cinema, si può educare a una "grammatica del film", si possono stabilire e consigliare "regole" (dallo scavalcamiento di campo al bilanciamento dell'inquadratura all'armonia dei piani)?

Il libro di Capani si pone queste domande, evitando di fare un ennesimo “manuale” di tecnica cinematografica, ma andando a monte, nel rapporto più profondo della mente (e, se interpreto bene, dell’animo umano) con l’immagine filmica (con le mutazioni e le ibridazioni viste prima). «Molti manuali di cinema iniziano con la trattazione della grammatica del linguaggio cinematografico, come se per imparare a vedere o a parlare nei nostri primi anni di vita avessimo bisogno di impararne astrattamente le regole. Quello che è più importante, invece, mi sembra sia la motivazione a farlo. Un bambino che non avesse motivazioni sufficienti per comunicare non parlerebbe e le patologie di autismo ce lo dimostrano» (p.23). Per questo, l’autore insiste molto sulla percezione visiva, sulle motivazioni comunicazionali, sulle dinamiche più profonde della comunicazione non verbale, sui processi neuronali che sono dietro alla ricezione dell’immagine e, di più, all’apprezzamento del fatto artistico.

Il libro di Capani è dunque un libro misto, con un coté originalmente teorico e uno più tradizionalmente dedicato all’educazione della ‘grammatica’ (punto che è certamente al centro degli interessi dell’autore: «C’è da constatare, purtroppo, che nessuna formazione in questo campo è prevista nella scuola dell’obbligo» (p.22).

Un volume anche ‘schizofrenico’, ma nel senso positivo e provocatorio di un ‘viaggio’ informato ed entusiasta attraverso il mondo delle immagini in movimento. Viaggio dentro lo sguardo, dentro la psiche, dentro i neuroni, con il quale, secondo Capani, è possibile arricchire le conoscenze per affrontare il problema del ‘linguaggio’.

Da Matte Blanco ai “sufi”, dai livelli logici ai sistemi rappresentazionali, dalla programmazione neuro linguistica alla piramide delle aspirazioni, il libro è un vastissimo repertorio di informazioni, di riflessioni e di suggestioni. Un libro di teoria, di filosofia, di psicologia, e insieme un libro di storia del cinema e di analisi del film. Dunque un testo ambizioso, che non è destinato, mi pare, né solo ai “cineamatori” (cui una volta erano rivolti i manuali tecnici) né solo agli studenti dell’università riformata (che in questo caso hanno la possibilità di essere stimolati ad approfondimenti interdisciplinari ed ulteriori letture), né solo agli studiosi (che magari non hanno bisogno delle informazioni sulle fasi di lavorazione del film), ma a un pubblico più generalista interessato ai processi della visione e, di conseguenza, agli strumenti di interpretazione del film e alle tecniche di ideazione e produzione del fatto cinematografico.

Insomma un libro denso di teorizzazione nella prima parte, che poi si distende nella seconda, coerentemente con la sua vocazione didattica. Non a caso, uno dei registi citati è il didatta per eccellenza, Rossellini: «Roberto Rossellini dichiarava: “ un errore da evitare quando si insegna la tecnica è pensare che sia qualcosa di magico. La tecnica non è niente, è una sciocchezza. Ma è qualcosa di cui hai bisogno. L’alfabeto è la cosa più stupida del mondo, ma senza l’alfabeto non puoi esprimerti. Perciò c’è bisogno di conoscere la tecnica e di allenarsi”» (p. 23).

E dunque una vasta seconda parte del libro è rivolta, più umilmente, alla “tecnica”, alle fasi di lavorazione del film, dalla sceneggiatura alla stesura del piano di lavorazione, dalla produzione alla recitazione, dalla colonna sonora al montaggio.

Anche qui, mi viene da osservare, nei modi di produzione del film contemporaneo, è avvenuta una mutazione profonda.

Il lavoro filmico e il digitale

Il computer, il software, il digitale, i numeri astratti da una parte; la pellicola cinematografica, la striscia di celluloido, l’analogico, la materia dall’altra.

L’amalgama e la dialettica tra questi due mondi opposti è il punto di partenza di un processo che può essere alla base non solo, come si è visto fin qui, dell’immagine sintetica ottenuta attraverso interventi di post-produzione sulla pellicola, ma anche delle riprese di un film girato interamente con tecnologia digitale, oppure di interventi nell’ambito della previsualizzazione degli effetti speciali, come anche della nascita stessa di una nuova tipologia di cinema, quale quella rappresentata dal “web-movie” destinato alla rete di Internet, o, ancora, di una semplificazione e velocizzazione nell’ambito del montaggio cinematografico, quello che una volta si realizzava sulle ingombranti moviole su cui la pellicola si “giuntava” con lo scotch e che oggi, in maniera ormai diffusa, si affida ai sistemi di editing computerizzato.

Utilizzando una sorta di sineddoche, si potrebbe dire che oggi, quando si parla di montaggio digitale, si allude tout court all’AVID. È questa, infatti, la più famosa e la più usata delle tecnologie digitali, tanto per il montaggio quanto, in parte, per la creazione degli effetti speciali. L’”acquisizione”

delle scene del film, preventivamente “telecinemate” su normale videocassetta Betacam, corrisponde alla fase iniziale, quella che consiste nella trasformazione dell’analogico in digitale, nella traduzione di linguaggio che porta la pellicola a diventare bit e, una volta tale, a far parte a pieno diritto del mondo fluttuante e immateriale del virtuale. Oltre il mondo della materia, il mondo reale, comincia dunque quello, completamente intangibile, del computer, che permette di utilizzare le tecnologie informatiche in modo da ottenere la stessa flessibilità di un programma di videoscrittura: quello che un semplice software di scrittura, come il Word processor, permette di fare con le frasi, tagliandole, spezzettandole e spostandole dappertutto, l’AVID trasferisce nell’ambito delle immagini e dei suoni, la cui manipolazione diventa totale e, soprattutto, segue tempi reali.

È questo uno degli esempi che testimoniano come non necessariamente la tecnologia digitale debba essere considerata quale antagonista di quella analogica; è questo il caso, invece, di una moderna tecnologia che “aiuta” e, soprattutto, stimola, velocizzandola e rendendola più malleabile, una fase creativa, quale quella del montaggio cinematografico, che, nei principi e nelle regole, continua a rimanere la stessa del passato, con la differenza di veder potenziate, grazie alle possibilità di intervento dell’informatica, le proprie stesse capacità; è indubbio, infatti, il vantaggio che il regista di un film ottiene dalla possibilità di veder eseguiti in tempo reale montaggi e “smontaggi” di scene o sequenze (senza più, dunque, dover aspettare il tempo necessario per quell’azione tanto affascinante quanto certamente meno celere della giuntatrice e dello scotch sulla pellicola), oppure di veder eseguiti in “diretta” effetti e dissolvenze che una volta era possibile realizzare solo con la stampa della copia.

Nel quadro della nuova tecnologia digitale al servizio della “fabbrica delle immagini”, non si possono dimenticare le possibilità offerte dal computer nell’ambito della previsualizzazione di scenografie ed effetti speciali, ambito, fino ad oggi, quasi del tutto impraticabile. Con l’aumento del numero e della complessità di scene contenenti effetti speciali, il regista sempre più ha necessità di “vedere” in anticipo i movimenti di complicate riprese in motion-control o di pre-determinare i dettagli di compositing complessi; la previsualizzazione digitale trae, d’altronde, le sue origini dal settore del CAD/CAM architettonico (progettazione computerizzata), applicando gli stessi principi alla base della progettazione di case, palazzi, città, alla realizzazione degli ambienti e degli elementi della virtualità cinematografica.

Il digitale al servizio del digitale: proprio in questa formula sembra,

dunque, potersi riassumere il significato ed il compito di una pratica, quale quella appunto della pre e post-visualizzazione, in cui, effettivamente, è quella stessa tecnologia che darà vita su uno schermo agli effetti più strabilianti a creare le condizioni per essere prevista, calcolata e, in qualche modo, “arginata” da software la cui funzione è proprio quella di “virtualizzare il virtuale”. E’ ormai fenomeno radicato il fatto che il concetto post-industriale di rete abbia rimpiazzato, a tutti i livelli, quello industriale di distribuzione, ed è così che, nell’ambito della più generale rivoluzione comunicativa apportata dai bit, anche il cinema comincia a sovrapporsi alle reti telematiche da computer, creando le premesse perchè sorgano autonome comunità di fatto i cui membri possano impersonare tanto il ruolo di produttori, quanto quello di fruitori di prodotti comunicativi.

Ho parlato di digitalizzazione a livello degli effetti speciali come del montaggio o delle riprese di un film; tutto sembra suggerire che il processo di trasformazione dalla pesante materia agli impalpabili numeri sia ormai completo. Eppure manca ancora un tassello, perchè di cinema digitale si possa parlare in maniera del tutto esauriente: l’anello mancante della catena è proprio l’ultimo, quello che coincide con la fase distributiva, dunque con il vero e proprio momento in cui il film viene offerto alla fruizione del pubblico. Non mancano i pro e i contro; un fatto però è certo: non sarà possibile parlare realmente di cinema digitale finchè anche l’ultimo anello della catena produzione-postproduzione-distribuzione cinematografica non avrà subito la stessa mutazione che ha interessato, in maniera ormai radicale, gli anelli precedenti; finchè il momento culminante del processo attraverso il quale il film si dà’ al pubblico, vale a dire quello della proiezione delle immagini sullo schermo, rimarrà basato sull’analogica coppia proiettore meccanico-pellicola di celluloidi, il nuovo cinema, quello delle immagini concepite e realizzate digitalmente, continuerà ad essere un ibrido, una creatura non finita, frutto di un processo incompleto, in precario equilibrio tra il passato e il futuro.

Ancora una volta ci accorgiamo che il panorama è complesso e non è più possibile parlare solo di tecnologie, ma di modi di pensare. Di fronte a questo materiale magmatico e caotico, bisogna ormai teorizzare un “pensiero digitale”, un nuovo modo di concepire la sceneggiatura, la strutturazione delle storie, il montaggio, e dunque la percezione dello spettatore.

Bene fa, dunque, Capani, a dare una sua risposta originale, e porre sul tappeto i nuovi problemi teorici che avrà davanti il cinema (o quell’ibrido film-televisione-video-elettronica-digitale-virtuale-internet ecc. che è diventato) nel nuovo millennio.