

Forma, colore, movimento

Lo *stile* di un film oltre che dalla sua struttura compositiva, è caratterizzato anche da particolari *elaborazioni* della presa del *reale*, che possono modificare in maniera significativa la spaziotemporalità della scena reale.

Esse possono essere di due tipi: quelle che non modificano la geometria originaria della realtà ripresa, e quelle che invece la modificano.

Del primo tipo è l'uso nel film di uno specifico *cromatismo* (*bianco e nero*, o un colore dominante), oppure l'uso di un *frame-rate* (frequenza di fotogrammi al secondo) diverso da quello originario della ripresa (25 o 24 fotogrammi/sec.). Del secondo tipo sono ad esempio il *chroma-key*, il *luminance-key*, il *morphing*¹.

Le elaborazioni del primo tipo non interagiscono in maniera particolare con contenuto e *semantica* dell'opera, mentre quelle del secondo tipo possono produrre interazioni significative.

Si accennerà qui alle prime, in particolare al *passaggio al bianco e nero* e alla *modificazione del frame-rate*.

Il carattere che assume un film in relazione a una determinata scelta cromatica corrisponde a una precisa *intenzione stilistica*: l'adozione di un determinato cromatismo - ad esempio la scelta basilare tra colore e bianco e nero - incide fortemente sul film, indipendentemente dalla sua forma e dal contenuto: un film può assumere caratteri assai diversi se girato in bianco e nero o a colori.

Il *colore* nel cinema - ma in parte anche nella fotografia - ha una storia singolare: inizialmente il cinema vive del solo *bianco e nero* per pura necessità e inevitabilità, la monocromia dei supporti impressionabili: si ha infatti fondamentalmente una presa per *contrasto* della realtà impressionata.

Il cinema - come la fotografia - nasce quindi *naturalmente* come *altro* dal-

1. Nel *chroma-key* parti di uno scenario di un'inquadratura corrispondenti ad un colore uniforme sono sostituite con un altro scenario: ad esempio una persona inquadrata distesa su uno sfondo azzurro può apparire volare sulla città se si sostituisce il fondo azzurro con una sequenza di città ripresa dall'aereo. Nel *luminance-key* le zone più luminose o più buie di un'immagine vengono sostituite con uno scenario appartenente ad un'altra immagine. Il *morphing* è la trasformazione della geometria di una figura (un volto, un oggetto, ecc.) in un'altra figura, in maniera topologicamente continua.

la realtà pancromatica della visione oculare, nasce come composizione fondamentale e contrasto di movimento, forma e sintesi bidimensionale di *presa della realtà*: la totale restituzione cromatica ancora non c'è, e non se ne sente particolarmente la mancanza.

Successivamente (dagli anni '40-'50) avviene l'introduzione consistente del colore: il film è portato a confrontarsi più direttamente con i codici della visione *reale* e, se da un lato si complica (il colore è aggiunto come ulteriore, nuova caratteristica) dall'altro lato si semplifica poiché si allenta la tensione del rapporto tra l'*altro* cinematografico e il *reale*.

Nel cinema recente si è assistito poi a un recupero del bianco e nero come scelta stilistica specifica: non più inevitabile, il *bianco e nero* assume alle sue caratteristiche estetiche, e ne viene riconosciuta la peculiarità dell'assegnazione di particolare *tono* al film.

Che cosa è allora il bianco e nero rispetto al colore; e quale significato ha oggi l'uso del bianco e nero rispetto al colore?

Il bianco e nero è in un certo senso un *medio* tra l'astrazione concettuale degli oggetti nella loro nominazione (la parola) - in un buio che è l'astrazione, ma anche la primordialità - e la loro *visione reale* nella luce, nel colore, nella tridimensionalità².

Nella visione in bianco e nero gli oggetti e il loro spazio assumono quindi predominanza di forma³: questa caratteristica diventa la più importante, rispetto alla profondità spaziale, ma anche rispetto alla *riconoscibilità* reale, e alla cronologia effettiva del tempo della presa della narrazione (fig. 1).

Una scena in bianco e nero possiede autonomia figurativa e semantica rispetto al suo effettivo referente *reale*: ne è meno legata e si configura come un universo autonomo, di cui ha importanza relativa il riconoscere l'essere *già* esistito da qualche parte, in qualche *set*, in qualche tempo, o perlomeno ha meno importanza che nel cinema a colori⁴.

Dal punto di vista dell'autonomia estetica il film in bianco e nero si può allora forse ritenere più efficace del film a colori: il suo essere *svincolato* parzialmente da un determinato tempo, da un determinato spazio, ne aumenta la distanza, e quindi il rapporto con la *visione e la vita del reale*.

Rovesciando la questione, l'interpretazione *colorizzata* di una scena in bianco e nero⁵ ha infatti - teoricamente - infinite variabili: una scena

2. Da ricordare che gli oggetti nella notte, ad una luce appena soffusa, ci appaiono spesso in bianco e nero, o di colore ingrigito: la saturazione diminuisce con la luminosità.

3. Per forma si intende l'identità plastica definibile dell'oggetto: la sua consistenza di volume e riconoscibilità *semantica* di una consistenza nota, conosciuta; il rapporto con il *reale* della scena si ha infatti attraverso tale riconoscibilità. Forma vuol dire anche rapporto tra il bianco e il nero, e attraverso la simulazione d'ombra e la riconoscibilità dell'oggetto, tra il vuoto e il pieno.

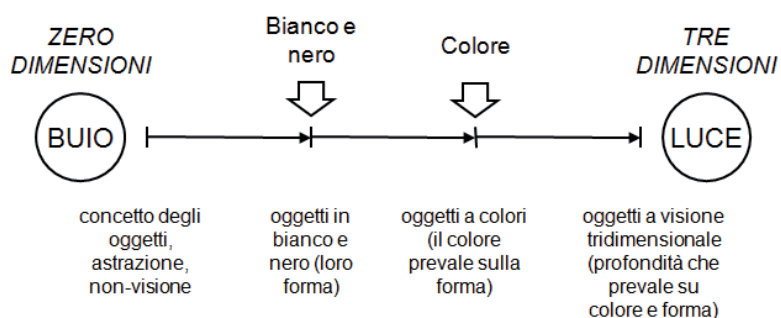
4. Ciò anche se si ritiene comunemente il contrario: un film in bianco e nero tenderebbe di per sé al metalinguaggio, al referente storico, alla citazione.

5. Negli ultimi anni, per favorire una loro ri-commercializzazione al grande pubblico (spesso televisivo), sono stati *colorizzati* elettronicamente diversi classici in bianco e nero della storia del cinema.

in bianco e nero può essere *colorata* - quindi *interpretata* - in molti modi; la scena in bianco e nero è quindi una sorta di *archetipo oggettivo* - non soggettivizzato dal colore - di un frammento di una realtà: è quindi indipendente dal colore delle condizioni atmosferiche, dalla stagione (a prescindere dall'abbigliamento dei personaggi), dal momento della giornata, ecc., esprime il *progetto* di un mondo in cui è iniettata più direttamente la volontà dell'autore. Sarà lo spettatore a vedere - se lo vorrà - i suoi colori in questo film.

Il bianco e nero *oggettivizza* la scena, e per ciò la rende astratta, *mistica*⁶. E' singolare che una così particolare caratteristica del cinema si sia posta subito, ai suoi albori, come necessaria, inevitabile consistenza tecnologico-figurativa - e da subito si sia posta la necessità del colore.

Ma così è stato anche per la fotografia - che ha codici operativi diversi. Tale inevitabilità però non è poi tanto singolare se si pensa che molte manifestazioni della *tecnologia figurativa* tendono oggi alla *immedesimazione* e al tentativo di una riproducibilità *tout court* del reale: il cinema tende al *realismo* sia nel media (nel percorso evolutivo dalla pellicola b/n alla pellicola a colori, al video digitale, al video 3D), sia nei personaggi (gli attori *virtuali* digitali sempre più *realistici*). Allora in questo senso non ci si può stupire se la stagione del bianco e nero fosse vista necessariamente come una stagione di transizione.



1. Bianco e nero e colore tra buio e luce

Ma se invece l'interesse risiedesse proprio nella concezione di *mondi altri* e quindi non nell'imitazione, ma nella forza della relazionalità di questi mondi altri - come il bianco e nero - con la realtà ?

Ecco perché oggi può assumere un diverso e particolare significato la realizzazione di film in bianco e nero: oggi che il colore è disponibile la scelta del bianco e nero può denotare una precisa volontà stilistica: la scelta di realizzare un mondo *altro*, un universo *metafisico*, se si vuole, concependo il cinema allora non più solo come la *macchina che fabbrica*

6. Così come i pittori medioevali *oggettivizzavano* e *misticizzavano* la realtà incastonando le figure in architetture e spazi ortogonali o assonometrici, *cerebrali* quindi, ma di una cerebralità diversa dalla prospettiva rinascimentale albertiana e brunelleschiana, che invece *secolarizza* la realtà e le stesse figure religiose, dandogli il *colore* della visione prospettica.

i sogni.

E quale significato e peculiarità estetico-semantiche potrebbe assumere oggi per esempio un film in *bianco e nero* e a *visione stereoscopica*?

La gradazione del *frame-rate* (numero di fotogrammi al secondo) è un parametro che può diventare anch'esso vera e propria scelta stilistica che definisce il carattere del film rispetto alla *visione reale* senza snaturarne l'originaria topologia spaziotemporale.

Il carattere estetico del *frame-rate* è emerso forse con l'introduzione tra il 1970 e 1980 del *video su nastro* come *media* di registrazione/riproduzione del reale, accanto alla pellicola.

Il cinema infatti già alla nascita era affetto da una *patologia stilistica*: le prime pellicole registravano e riproducevano (per motivi tecnici) la visione con un *frame-rate* piuttosto basso, 16-18 fotogrammi al secondo, distante da un *rate* in cui l'occhio non percepisce differenza ritmico-topologica con la realtà, che è quello dell'attuale presa a video di 25 fotogrammi al secondo.

Tale condizione obbligata alla nascita del cinema, escludeva lo spettatore da ogni possibile giudizio estetico. Essa si è protratta per molti decenni, finché l'unico *media* di visione di documenti riproducenti azioni in movimento è rimasto la pellicola, fino cioè all'avvento del video, *media* che evidenzia la differenza, che genericamente è definita come un aumento del *realismo* dell'immagine.

Dai 16 fotogrammi/secondo la registrazione e riproduzione a pellicola è passata a 24 fotogrammi al secondo, fissando in tal modo nella psicologia dello spettatore l'abitudine (e l'accettazione di pseudo aderenza *realistica*) a questo tipo di visione⁷.

Con l'avvento del video la scelta dell'*effetto frame-rate* potenzialmente diventa caratteristica stilistica del film: l'autore può cioè diventare consapevole del suo utilizzo come specializzazione estetica di forma e contenuto.

Quali sono allora le peculiarità della topologia del *frame-rate* rispetto a un riferimento neutro della *riproduzione pseudorealistica*, il video dalla presa a 25 fotogrammi/secondo?

Anzitutto il film a cui è applicato un *frame-rate* inferiore a 25 f/s appare *autonomo*, acquista una sua indipendenza spazio-temporale rispetto ad un originale a 25 f/s: è mondo altro, non più *pseudoriproduzione* di un dato evento del reale; in ciò rinnova, rigenera la stessa presa originale, trasforma lo spazio-tempo depositato nel supporto in nuovo spazio-tempo.

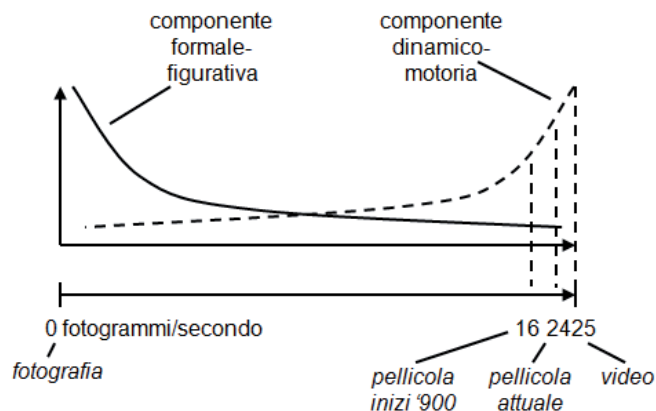
Allo stesso modo di come l'opera in bianco e nero acquista indipendenza (perché ne ri-scrive alcune codificazioni) dall'originale a colori e si fa mondo proprio, anche la ripresa sottoposta a ridotto *frame-rate*

7. Analogamente a come, molti secoli prima, nella musica l'uomo si è abituato gradualmente alla *naturalità* dell'ascolto delle composizioni in scala tonale, o come, in pittura, con il *genere* figurativo.

riscrive alcune codificazioni dell'*originale* a 25 f/s, in particolare riguardo alla ri-produzione del tempo: l'immagine dello spazio (la composizione relazionale dei suoi elementi), col frame-rate ridotto - anche di poco - persiste per più tempo nella retina, e quindi è cerebralmente codificata con una struttura spazio-temporale che si avvicina a quella della fotografia (anche se, ovviamente, ne resta assai distante, a causa del gradiente negativo del frame-rate limitato).

Per questo è esaltata l'attenzione alle caratteristiche relazionali delle forme nello spazio (tipiche della fotografia e della pittura), rispetto ad una accentuazione propriamente dinamica del video a 25 f/s⁸.

Nella diminuzione del frame-rate l'opera filmica evolve da una primitiva relazionalità *dinamico-muscolare* (25 f/s) a una evoluta relazionalità *figurativa* (24 f/s o inferiori) (fig. 2).



2. Forma e dinamica tra fotografia e cinema. Tendenze delle componenti formale-figurativa e dinamico-motoria

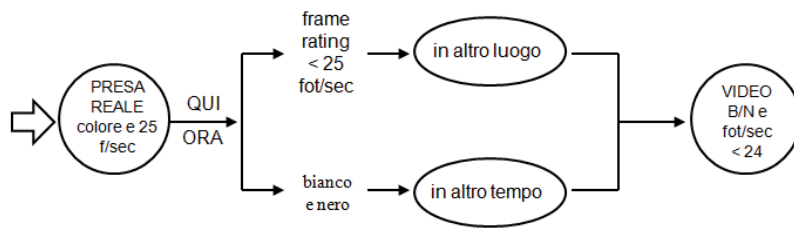
E' per questi motivi che già un video a 24 f/s può apparire esteticamente *gradevole*, poiché, accentuando l'importanza della figuratività spaziale rispetto al tempo, è maggiormente fruibile come prodotto estetico *altro* rispetto all'*immediatezza* del frame-rate a 25 f/s, così *vicino* - a volte anche *troppo* - alla visione reale⁹.

Naturalmente, in questa *gradevolezza*, incide l'abitudine alla *decodificazione storica* delle immagini a 24 f/s della pellicola, che mantiene un equilibrio pseudorealistico con il movimento reale: infatti, appena aumenta il gradiente negativo del frame-rate (diminuendo il n. di fotogrammi al secondo), la predominanza figurativo-fotografica ha il sopravvento sulla muscolarità dinamica.

Effetti collaterali dell'applicazione di un frame-rate ridotto sono quindi l'impressione di *distacco* (quindi di *originalità*) rispetto alla presa reale: il

8. Questa caratteristica è anche favorita dalla particolarità della ripresa/riproduzione delle immagini video: la visione *interlacciata* televisiva, in cui ogni fotogramma è riprodotto in due *quadri* formati uno dalle linee *pari* dell'immagine, l'altro dalle linee *dispari*. Nella visione cinematografica - a pellicola - ogni fotogramma mantiene invece la sua proiezione *unitaria* tramite la scansione *progressiva*.

9. Si astrae qui dalle questioni inerenti al rapporto tra la monocularità della visione a video e binocularità della *visione reale*, che necessiterebbero di ulteriori approfondimenti.



3. Luoghi e tempi in diversi frame rate e cromatismi

video a 25 f/s esiste *ora*, mentre il video a 24 f/s esiste *in altro tempo*, analogamente al fatto che un video a colori è *qui* e lo stesso in bianco e nero è *in altro luogo*.

Un video in cui si operi la stilizzazione combinata *colore > bianco-e-nero* e *frame-rate 25 f/s > frame-rate minore di 25 f/s* assume allora carattere di forte originalità e autonomia.