



*Il frammento cinematografico. Essenza  
e medium del linguaggio audiovisuale:  
dalla sceneggiatura al montaggio.*

Paolo Rollo \*

Sembra paradossale che proprio in questa nostra epoca, in piena età tecnologica, globalizzata, nel tempo dei *social network*, dei confini sempre più sbiaditi e dei mercati globali, l'uomo si senta sempre più solo, vivendo un universo diviso e disperso. Nel campo culturale la situazione non è poi tanto diversa: ebook, blog, riviste e periodici online, download e tante altre fonti di “apprendimento” hanno stretto l'uomo all'angolo della sua solitudine, rendendo il suo mondo un insieme di singolarità.

Nonostante questo fenomeno di globalizzazione sociale e culturale, negli ultimi decenni si è assistito ad una rinascita delle minoranze culturali e a tendenze di disgregazione sociale che hanno portato scompiglio nel tessuto della società. Caos e dispersione nel tempo del “tutto uguale”, conseguenza di ciò che Michael Ignatief nel 1989 nominava nel canale della BBC come “cultura dei tre minuti”, secondo la quale l'attenzione generalmente è tesa al massimo in un lasso di tempo molto breve, nel

---

\* Escuela Superior de Artes y Espectáculos TAI - Madrid

quale ogni cosa deve essere compressa. Da qui i minitelegiornali (che in pochi secondi ci forniscono brevi informazioni – ridotte quasi all'osso – su quanto accade nel mondo), gli annunci televisivi, passando per videoclip e spots. La cultura dell'immagine è cambiata radicalmente: oggi l'essere umano consuma immagini in maniera molto più frenetica (e superficiale). Oggi viviamo la cultura dell'istantaneo.

Se per lungo tempo il formalismo e lo strutturalismo consideravano l'opera d'arte come un tutto unitario, definita, attraverso le parole di Aguiar e Silva, come «una estructura, un todo formado por elementos solidarios entre sí e integrados por una tensión dinámica, siendo regido el conjunto por una finalidad que se impone a los elementos constitutivos del todo y a sus finalidades particulares [...], un sistema que se define por los principios de totalidad, transformación y autorregulación»<sup>1</sup>, nella contemporaneità invece “totalità” e “integrazione” hanno lasciato il passo alla “disparità” e “disgregazione”. Si parla in questo senso, specialmente secondo la critica nordamericana – basti pensare alla riflessione di Jameson<sup>2</sup> □ di eterogeneità e discontinuità dell'opera d'arte, non più fondata sui vecchi principi di unità e organicità. Una tendenza che, secondo David Lyon<sup>3</sup>, si espande anche all'arte e all'architettura, al cinema e alla musica, creando una sorta di *collage* culturale e stilistico.

### *Il frammento filmico-testuale*

Se l'intero discorso lo focalizziamo sul solo terreno audiovisuale, a ben vedere, la tendenza al frammento ha il suo referente massimo nella televisione, nell'espansione del discorso televisivo. Per sua propria natura e caratteristica di consumo la televisione ha sviluppato in maniera esponenziale la frammentazione del discorso, facendo di tutto ciò una vera e propria strategia narrativa. Da subito la televisione ha scoperto i vantaggi della narrazione in serie, in episodi, modificando essenzialmente i concetti di tempo e spazio. Basti pensare ai telefilm a struttura episodica (ogni puntata è relazionata all'anteriore, seppur una trama inizia e finisce nello stesso episodio) o seriale (ogni pun-

tata manca di finale che si compie solo al fine di tutto: tecnicamente nominato “effetto cliffhanging”); o ai vari programmi frammentati da spot pubblicitari o informativi; o ai differenti e svariati temi che uno stesso programma può affrontare (una molteplicità alcune delle volte mascherata sotto l'etichetta di “attualità”).

La televisione è dunque l'esempio più chiaro della presenza del frammento nel mondo contemporaneo, nei suoi vari campi: estetica, sociologia, cultura, politica, comunicazione. E come ci dice Lyon<sup>4</sup>, il telecomando è quell'arma quotidiana in grado di smembrare ancor di più un discorso che per se stesso è già frammentato: lo *zapping* si è convertito nell'immagine archetipica della modernità.

Per parlare di frammentazione e frammentarietà è importante rifarsi ad un altro concetto: quello di “testo”. Ci si rende conto come oggi, nella maggior parte dei casi, la frammentarietà emerge in una narrazione audiovisuale attraverso l'abbandono della legge della causalità in favore del semplice “caso”. Le relazioni causali e logiche tra i diversi episodi di una storia sono sostituiti da semplici accostamenti casuali.<sup>5</sup> Pensiamo per esempio a film come *Amores Perros* (*id.*, Alejandro González Iñárritu, 2000), *Traffic* (*id.*, Steven Soderbergh, 2000), *Crash* (*Crash. Contatto fisico*, Paul Huggis, 2004), *Babel* (*id.*, Alejandro González Iñárritu, 2006), giusto per citare i più conosciuti.

Se ripercorriamo per un attimo l'evoluzione del linguaggio cinematografico, con riferimento alla narrazione, è possibile notare come dalla forma narrativa classica, dove l'azione è il nucleo centrale a partire dal quale poi si ramificano i diversi elementi narrativi, si sia passati alla scrittura moderna affermando una tendenza alla scomposizione, con conseguente abbandono della omogeneità. Il discorso postmoderno cristallizza questa tendenza: il cinema postmoderno rappresenta la scomparsa del linguaggio classico aprendo un'età di frammentarietà e alterazione delle leggi dello spazio e del tempo.

Si nota come il “frammento” sia parte integrante e costitutiva del fenomeno filmico. In primo luogo, soffermiamoci sulla sto-

ria narrata di un film; in altre parole, la sceneggiatura. Se le regola classica della scrittura di un film si fonda sulla *Poetica* aristotelica secondo la suddivisione in introduzione, svolgimento e conclusione, nella storia del cinema si è frequentemente assistito a fenomeni di disgregazione e dispersione dei contenuti e della struttura narrativa di una storia. Basti pensare ad esempi come *Quarto Potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), *Rashomon* (*id.*, Akira Kurosawa, 1950), o ai più recenti *Pulp Fiction* (*id.*, Quentin Tarantino, 1994), *Magnolia* (*id.*, Thomas Paul Anderson, 1999) *Amores Perros* (*id.*, Alejandro González Iñárritu, 2000), dove, in questo caso, la frammentazione si presenta a partire dalla inversione della linearità del tempo reale per mezzo di *elypsis* (salto di tempo più o meno evidente di breve o larga durata) progressive o regressive in favore della formazione di un nuovo tempo narrativo.

All'interno di questa frammentazione temporale, si assiste anche a frammentazioni narrative: film composti da differenti storie più o meno intrecciate: film divisi in episodi (es: *Tre passi nel delirio* □ *Histoires extraordinaires*, Roger Vadim, Louis Malle, Federico Fellini – 1968) o unico film con all'interno differenti storie non relazionate: (es: *Amores Perros*); o film con un unico filo narrativo dal quale si sviluppano le diverse storie (es: *Four Rooms* – Rodriguez, Tarantino, Anders, Rockwell – 1995); o film strutturati a mo' di bambola russa, dove un frammento svela un frammento successivo (es: *Big Fish* – Tim Burton – 2003)<sup>6</sup>.

Sempre nel terreno filmico-testuale, interessante è, generalmente, la presenza all'interno della storia narrata di sub-storie, parallele, autonome e indipendenti, che non richiedono nessun anello di congiunzione né con la storia principale, né con le altre sub-storie, ma che sono lì per arricchire contenutisticamente, emotivamente o didascalicamente la storia principale o un personaggio (es: la sub-storia tra l'agente Sean Devine e sua moglie in *Mystic River* – Clint Eastwood, 2003 – una sub-storia che non influisce e non ha nulla a che vedere né con la narrazione principale né con nessuno dei personaggi, se non solo in chiave simbolica).

*L'inganno più grande: la continuità apparente*

Se una cosa è certa, è che il cinema è finzione, pura e totale; è un inganno cosciente al quale partecipa l'intero mondo cinematografico, compresi noi spettatori. Tutto nel cinema è falso, loro lo sanno e noi lo sappiamo. Questa è la sua regola e questo è il suo linguaggio. E l'imbroglio più grande è la falsificazione del tempo e dello spazio, in ciò che si può definire l'inganno della continuità<sup>7</sup>: l'illusione che ciò che si vede sia continuo, come nella vita reale, e che venga accettato come coerente e lineare da parte dello spettatore. In questo senso, termini come "continuità reale" e "continuità apparente", "reale" e "verosimile", "realtà" e "cinema" assumono un valore determinante ai fini del nostro discorso.

Per capire fino in fondo il fenomeno cinematografico della frammentarietà della continuità temporale, spaziale e narrativa della realtà, molto interessante è una considerazione di Pier Paolo Pasolini in *Discorso sul piano-sequenza ovvero il cinema come semiologia della realtà*, dove il regista e scrittore italiano paragona il montaggio alla morte: come la morte realizza un rapidissimo montaggio della nostra vita, facendo trascorrere negli occhi del morente i momenti veramente significativi che hanno dato senso alla sua vita, così il montaggio cinematografico deve essere in grado di frazionare tempo, spazio e azione in modo da conferire significato e senso all'intera pellicola. Scrive l'autore:

La morte compie un fulmineo montaggio della nostra vita: ossia sceglie i suoi momenti veramente significativi (e non più ormai modificabili da altri possibili momenti contrari o incoerenti), e li mette in successione, facendo del nostro presente, infinito, instabile e incerto, e dunque linguisticamente non descrivibile, un passato chiaro stabile, certo, e dunque linguisticamente ben descrivibile. Solo

grazie alla morte, la nostra vita ci serve ad esprimerci.

Il montaggio opera dunque sul materiale del film (che è costituito da frammenti, lunghissimi o infinitesimali, di tanti piani-sequenza come possibili soggettive infinite) quello che la morte opera sulla vita<sup>8</sup>.

Cosa Pasolini vuol dire con questa affermazione?

#### *La frammentarietà del tempo*

Il primo punto sul quale soffermarsi è la distinzione tra tempo reale e tempo filmico. È chiaro come un film scorra in un tempo reale e continuo per lo spettatore, vale a dire, in quei 100, 130, a volte 180 minuti di proiezione. Ma è pur vero che un film maneggia al suo interno una temporalità differente da quella percepita nella vita reale. Il tempo filmico è un tempo compresso, dove passato, presente e futuro vengono inevitabilmente attualizzati: tutto scorre nel presente dello schermo cinematografico, senza nessuna esigenza di sequenzialità con la realtà.

Il tempo cinematografico in altre parole permette una discontinuità tra i differenti piani, nel tempo e nello spazio, attraverso la tecnica del montaggio, per ottenere una continuità, anche di senso, nel film. La frammentazione del tempo permette di dare alla storia narrata una continuità narrativa e significativa; naturalmente, una continuità apparente. In altre parole ancora, il montaggio cinematografico è in grado di dare una continuità alla realtà (riprodotta) più di quanto possa fare un piano sequenza, per mezzo di quel “conferimento di senso” di cui parlava Pasolini. Un caso esemplare è il film-documentario *JFK* (1991) di Oliver Stone: nella sequenza dell'assassinio del presidente Kennedy, Stone non utilizza il video amatoriale in piano sequenza per raccontare il fatto, che, essendo un documentario, avrebbe dato più “veridicità” alla “finzione” filmica. Al contrario, Stone alterna, attraverso il montaggio, piani “reali” realizzati dal sarto Abra-

ham Zapruder (che sappiamo essere stati realizzati nel luogo e tempo del fatto) con differenti piani, frammentando le stesse immagini per ottenere ancor più un continuo apparente ma credibile per il pubblico che beneficia meglio delle immagini, dando ancora una volta ragione alle parole di Pasolini<sup>9</sup>. Quello che fa Stone, in altre parole, è rendere più vero il documentario che di per sé è già vero.

#### *La frammentarietà dello spazio*

Come il tempo dunque viene frammentato nel discorso cinematografico, alla stessa maniera lo spazio viene modificato a partire da ciò che viene narrato. Nell'immagine cinematografica si assiste ad un gioco di dentro-fuori dello spazio, vale a dire di "dentro-campo" e "fuori-campo". Ogni inquadratura mostra uno spazio per occultarne un altro, che successivamente può essere inquadrato, occultando a sua volta un terzo spazio. La mobilità della telecamera dunque varia lo spazio e l'angolo di visione, che a partire dalle varie tecniche, definisce il tipo di montaggio. Tutto questo provoca innumerevoli possibilità e forme di frammentazione dello spazio. E come si diceva per il tempo, anche con lo spazio bisogna parlare di "spazio continuo apparente": nonostante il montaggio lo spettatore percepisce lo spazio come continuo, ma in realtà nulla di tutto ciò è vero, è pieno di tagli, cambi di angolo, spostamenti in altri luoghi, mancanza di distanza reale<sup>10</sup>. Lo spazio cinematografico, come il tempo cinematografico, definisce solo una continuità apparente. Anche il piano sequenza è uno spazio apparente, per il semplice motivo che l'occhio della camera sceglie un'immagine, un angolo e un punto di vista e ciò che mostra è solo una frazione dello spazio reale del momento. Se dunque con il montaggio si assiste alla frammentazione dello spazio, questo implica che il cinema, mediante ciò, si rende più veritiero, in quanto moltiplicare gli angoli e i punti di vista significa moltiplicare la verità. Il cinema adopera il suo avvicinamento alla verità a partire dalla moltiplicazione dei punti di vista: in altre parole la verità non la si può raccontare da un solo punto di vista, e il cinema, che ha la opportunità di frazio-

nare tempo e spazio, moltiplicare gli angoli e i punti di vista, coordinarli e montarli, non può non tenere in conto tutto ciò. Come dire, il cinema permette all'uomo di vedere con occhio divino. Questo non significa che nel cinema non deve esistere il piano soggettivo, ma se vogliamo raggiungere l'oggettività e ottenere una continuità in tutto il film bisogna frammentare spazio e tempo, e offrire molteplici punti di vista.

#### *L'unità superiore di senso*

Se pensiamo per un attimo al fenomeno cinematografico nella sua tecnica ci rendiamo conto inoltre come il cinema sia in sé discontinuo, frammentato: il film è un insieme di sequenze, ogni sequenza è un insieme di scene, ogni scena di piani, ogni piano di punti di vista e angoli di camera. In cinema è in sé frammento. Ma il passo in avanti viene dato dal fatto che lo spettatore percepisce tutto come un continuo, non solo di tempo e spazio, ma anche di significato: una continuità apparente al fine di ottenere una dinamica nella narrazione e nei diversi piani che esprima ciò che l'autore vuole dire<sup>11</sup>. E tutto ciò è possibile solo attraverso il montaggio, che seleziona e relaziona le molteplicità di azioni non-sensate di per sé, al fine di ottenere un tutto-sensato. In altre parole, vedere un uomo camminare per la strada con un mazzo di fiori è una scena di per sé anonima. Come anonima è la scena di una donna seduta su una panchina. Ma se le due scene vengono “montate” in parallelo, il tutto prende un significato ben preciso: l'uomo ha un appuntamento con la donna, e le porta un mazzo di fiori. Tutto questo agli occhi dello spettatore assume una linearità temporale, spaziale e significativa. Come per l'appunto diceva Gilles Deleuze<sup>12</sup>, un film può contenere una molteplicità di piani e tagli di montaggio, ma mai perderà la sua unità superiore che mantiene insieme questa molteplicità. La pellicola così assume una continuità che di per sé non esiste nella realtà, ma che lo spettatore accetta come tale nel racconto cinematografico.

Ora si possono interpretare meglio le parole di Pasolini sopra citate: il montaggio dunque attua come la memoria del morente al



momento di ricordare e narrare eventi passati. Seleziona e “monta” le informazioni utili e significative al fine di dare una continuità a ciò che si racconta, indipendentemente dai salti di spazio e tempo che vengono adoperati. Il film, come la vita di un uomo, è una storia narrata, nel migliore dei modi possibili, fruttando al meglio i cento minuti a disposizione dello spettatore. E per farlo deve frammentare e selezionare tempo, spazio e significato, per non rendere nemmeno un solo minuto inutile.

In questo senso il cinema diventa falsa realtà, o se vogliamo, vera finzione, in grado di permettere allo spettatore di stare lì nella scena, presenziare gli avvenimenti e, facendosi verosimile, provocare quella continuità e coerenza nello schermo in grado di rendere tutto un continuo apparente, in un mondo di immagini frammentate che formano un insieme organico, per mezzo del montaggio e della mente dello spettatore che fraziona e ordina le immagini creando un racconto continuo a partire dai suoi momenti significativi e frammentari. Qui il cinema trova un suo senso, qui il cinema supera la realtà e diventa narrazione, capace di raccontare meglio di qualunque altro gli avvenimenti di un mondo sempre meno narrabile, attraverso le capacità umane e il suo occhio divino.<sup>13</sup>

---

#### Note

1 Aguiar e Silva, Vitor Manuel., *Teoría de la Literatura*, Gredos, Madrid, 1982, p. 466. “una struttura, un tutto formato da elementi solidari tra loro e integrati per una tensione dinamica, essendo rigiro l'insieme per una finalità che si impone agli elementi costitutivi del tutto e alla loro finalità particolari [...] un sistema che si definisce secondo i principi di totalità, trasformazione e autoregolazione. (Traduzione mia).

2 Cfr. Jameson, Fredric., *Postmoderno. Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi Editore, 2007.

3 Cfr. Lyon, David., *La postmodernità. Storia di un'idea e le cose a venire*, Città Aperta, Enna, 2007.

4 Cfr. Lyon, David., *La postmodernità. Storia di un'idea e le cose a venire*, Città Aperta, Enna, 2007.

---

5 Cfr. Inmaculada Gordillo, *La fragmentación en el discurso audiovisual. El caso de Sin City* (Robert Rodríguez y Frank Miller, EE. UU., 2005). Artículo presentado en el Congreso Internacional IBERCOM (Sevilla-Cádiz, 2006), y pendiente de publicación por parte del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla.

6 Cfr. Ivi

7 Cfr. Ernesto Correa, «El cine: realidad fragmentada o ficción de continuidad. JFK o la fragmentación de la realidad en función del relato», in *Anagramas. Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, Universidad de Medellín. Facultad de Comunicación y Relaciones Corporativas, Medellín 2002.

8 Pasolini, Pier Paolo., *Discorso sul piano-sequenza ovvero il cinema come semiologia della realtà*, in AAVV, *Linguaggio e ideologia nel film*, Novara, Fratelli Calfieri editori, 1968. Ora con il titolo *Osservazioni sul piano sequenza*, in Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti, 2000, p. 260

9 Cfr. Ernesto Correa, «El cine: realidad fragmentada o ficción de continuidad. JFK o la fragmentación de la realidad en función del relato», cit.

10 Cfr. Ivi

11 Cfr. Ivi

12 Cfr. Deleuze, G., *Immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1999.