

Cosa vediamo realmente, quando guardiamo un film? O se vogliamo, cos'è realmente un film?

Fisicamente, un film non è altro che una lunga serie di fotografie proiettate in una successione talmente rapida da dare all'occhio umano l'*illusione di movimento*, ossia da ingannare il nostro cervello fino a fargli credere che le immagini fisse mostrate sullo schermo siano in realtà in movimento. Nel corso del secolo abbondante di vita del cinema-tografo, per rendere quest'impressione più realistica si è cambiata più volte la velocità di proiezione, fino ad arrivare a quella attuale di 24 fotogrammi al secondo, scelta all'epoca dell'introduzione del sonoro proprio perché permetteva alle voci di non suonare distorte.

C'è però una cosa ancor più stupefacente, se si pensa a quanto il cervello umano accetti di farsi ingannare quando ci si trova in un cinema. Il proiettore cinematografico ha in pratica un funzionamento uguale e contrario a quello di una macchina fotografica: la luce attraversa la serie di lenti dell'obiettivo, viene incanalata dall'anello del diaframma e viene controllata da un otturatore che si apre e si richiude rapidamente, e infine arriva a una superficie piana. La differenza è che nella macchina fotografica la luce entra nel meccanismo mentre nel proiettore ne esce, e se nel primo caso la superficie piana è (era) quella della pellicola negativa, nel secondo è quella del grande schermo. Il funzionamento dell'otturatore, però, è identico: si apre per una frazione di secondo e poi resta chiuso per un'altra frazione di secondo così da permettere lo scorrimento della pellicola. Questo vuol dire che, se in un secondo vengono proiettati sullo schermo 24 fotogrammi, un singolo fotogramma rimane in realtà sullo schermo meno di 1/24 di secondo, perché quando il fotogramma non si trova esattamente davanti alla lente l'otturatore è chiuso. Ossia: per buona parte del tempo di proiezione, noi fissiamo uno schermo completamente buio! Eppure il nostro cervello "scarta" automaticamente quei momenti di buio e unisce le immagini recepite, contribuendo così in maniera fondamentale all'impressione di movimento ricercata dallo scorrimento della pellicola e, più in generale, all'*impressione di realtà* che il cinema insegue da sempre.

Ciò che il cinema ha sempre cercato di fare, infatti, è convincere gli spettatori che ciò che stanno guardando è una fedele rappresentazione della realtà. O, al massimo, di ciò che la realtà è stata o sarà. Se le scenette dei fratelli Lumière pretendevano di riprendere la vita così com'era, quelle di Méliès pretendevano invece di far credere che i trucchi cinematografici fossero vera magia. E nel secolo successivo, il cinema non si è mai veramente discostato da queste due strade: il cinema "realistico" si basa sul tentativo di convincere lo spettatore che ciò che sta guardando è ciò che succederebbe (o è già successo) a quei personaggi nella vita reale, mentre il cinema "fantastico" aggiunge semplicemente una situazione totalmente estranea alla vita reale così come lo spettatore la conosce. In pratica, dunque, l'impressione di realtà – l'illusione di star guardando qualcosa di "vero" – è sempre stata alla base dello spettacolo cinematografico.

Come accennato, l'impressione di realtà la si può raggiungere solo grazie alla collaborazione dello spettatore. Non solo quella involontaria con cui il nostro cervello elimina i momenti di buio e dà continuità di movimento alle immagini, ma anche quella fattiva che ci permette di credere alla storia che ci viene raccontata. Quando entriamo in una sala cinematografica, infatti, lo facciamo con l'intenzione di attivare la *sospensione dell'incredulità*, ossia di accettare sempre e comunque come credibile la storia e i personaggi che ci vengono raccontati: accettiamo a priori che James Bond abbia una faccia diversa da quella che aveva nei film precedenti ma sia comunque lo stesso James Bond, accettiamo che ci venga data per vera una storia di fantascienza che per definizione non può esserlo, accettiamo come reale l'inesistente Gotham City in cui la vicenda si svolge. Accettiamo tutto, sempre e comunque. "Sempre e comunque" entro certi limiti, a dir la verità: il film deve infatti convincerci a mantenere sospesa la nostra incredulità per tutta la sua durata, perché quando il troppo è troppo allora si che «non ci credo!»...

Sono tanti, i momenti in cui un film si trova a mettere alla prova la sospensione dell'incredulità degli spettatori e di conseguenza la stessa impressione di realtà. Se alcuni di questi momenti riguardano gli snodi narrativi previsti in sceneggiatura, la maggior parte riguardano invece l'efficacia puramente visiva del film. I tecnici che lavorano alla realizzazione del film devono infatti far sì che gli ambienti e i personaggi ci appaiano davvero per quello che sono nella finzione cinematografica: uno scorcio di Toronto deve sembrarci un angolo di New York, un teatro di posa deve sembrarci la camera da letto del protagonista, un attore di quarant'anni deve sembrarci un personaggio di 25... E tutto deve sembrarci visto attraverso un occhio umano, non una serie di lenti di vetro.

Di tutti i processi creativi alla base del cinema, però, quello che più degli altri si scontra con i limiti e le problematiche dell'impressione di realtà è il montaggio. In effetti, l'essenza stessa del montaggio è proprio *creare* l'impressione di realtà. Due inquadrature girate in momenti e magari luoghi diversi vengono giustapposte

in modo non solo da avere una loro continuità, ma soprattutto da far pensare che abbiano la stessa origine. Quando un personaggio entra in un palazzo e quindi nel proprio appartamento, sta al montaggio convincerci che quell'appartamento si trovi realmente all'interno di quel palazzo. Quando due personaggi dialogano, sta al montaggio farci credere che gli attori si trovino davvero dove dovrebbero essere e stiano facendo davvero ciò che i personaggi stanno facendo. Quando due cose stanno avvenendo nello stesso momento, sta al montaggio farci capire la loro contemporaneità e dare agli eventi il giusto ritmo per renderli comprensibili e interessanti. È il mon-taggio, insomma, a dare alla realtà filmica vera e propria la sua forma definitiva.

Il modo in cui questa realtà filmica viene percepita dagli spettatori, però, è andato via via modificandosi nel corso degli anni, seguendo l'evoluzione della tecnologia cinematografica e delle tecniche del racconto cinematografico. Evoluzione che è sempre stata volta a una maggiore "immersione" dello spettatore nell'universo filmico, a una maggiore efficacia – tecnica e narrativa – dell'impressione di realtà. Non è un caso, infatti, che il pubblico abbia sempre rifiutato (a prescindere dall'attuale insistenza dei produttori) il 3D al cinema: dover indossare degli occhiali speciali per poter vedere il film è una barriera psicologica prima ancora che fisica all'efficacia dello spettacolo, è un monito che si avverte lungo tutta la proiezione e che ci ricorda che ciò cui stiamo assistendo è una finzione.

L'ultima importante evoluzione tecnologica del mondo del cinema, però, ha realmente e notevolmente cambiato il modo in cui si guarda un film in sala: la proiezione digitale. Il digitale, i *computer*, hanno avuto grande parte nel processo di realizzazione di un film già dai primi anni 90, quando si è iniziato a mettere su hard-disk tutto il girato in pellicola così da poterlo montare più comodamente per poi riversarlo nuovamente in pellicola al momento della stampa. Per quasi vent'anni, in pratica, tutto il processo di post-produzione di un film – ossia tutto quello che viene fatto dopo il termine delle riprese: montaggio, sonorizzazione, effetti speciali, titoli... – è stato comunemente svolto in digitale. Le sale cinematografiche, invece, hanno sempre continuato a proiettare su grande schermo pellicole larghe 35 millimetri e dotate di una banda sonora a lettura ottica. Era dunque diverso il metodo di realizzazione di un film, ma non quello di fruizione. Negli ultimi 4-5 anni, però, le cose sono cambiate molto rapidamente: l'alta definizione ha infatti permesso di girare direttamente in digitale e di proiettare per il pubblico partendo direttamente dai file digitali, eliminando di fatto la pellicola dal processo di produzione cinematografica. Eliminazione che è ormai prossima a diventare definitiva, considerando che nel 2013 la 20th Century Fox smetterà di distribuire negli Stati Uniti copie in pellicola dei suoi film.

Se comunque il poter girare in digitale con la stessa qualità della pellicola è una rivoluzione tecnica che interessa da vicino solo gli addetti ai lavori, la possibilità di effettuare proiezioni in digitale incide fortemente, come detto, sulla fruizione dello spettacolo cinematografico. E non è solo una questione di brillantezza e definizione dell'immagine. Il proiettore digitale, infatti, non avendo una pellicola da trascinare non ha bisogno di un otturatore che si apra e si chiuda. Il fascio di luce illumina quindi lo schermo continuamente, e un fotogramma succede al precedente senza alcuna interruzione, permettendo così di eliminare i brevi momenti di buio durante la proiezione. Questo vuol dire che il nostro occhio è sollecitato più a lungo dalle immagini e di conseguenza il nostro cervello tiene durante una proiezione digitale un comportamento ben diverso rispetto a quello che tiene durante una proiezione in pellicola, col risultato di aumentare (involontariamente, perché lo scopo della proiezione digitale è solo quello di ottenere un'immagine migliore con minori costi) l'illusione di movimento e quindi l'impressione di realtà.

La possibilità di girare e proiettare un film direttamente in digitale offre però anche un'altra possibilità, peraltro già sfruttata dalla televisione in alta definizione: quella di proiettare a velocità superiori ai canonici 24 fotogrammi al secondo. La velocità di 24 fps fu scelta, come detto all'inizio, perché permetteva la riproduzione del suono senza eccessive distorsioni. Ma non fu scelta perché offriva una riproduzione ottimale del suono e una qualità ottimale dell'immagine: era semplicemente la velocità più bassa in cui il suono era riproducibile correttamente. Velocità più alte di scorrimento della pellicola avrebbero voluto dire che per realizzare un film sarebbero serviti più metri di pellicola, aumentando di conseguenza i costi di produzione. Quella dei 24 fotogrammi al secondo è stata quindi una scelta di compromesso che sacrificava la qualità sull'altare della sostenibilità economica del film. Più è alta la frequenza dei fotogrammi, infatti, più l'immagine appare nitida anche negli oggetti in movimento e quindi, in linea teoria, l'impressione di realtà è più forte. In linea teoria, però.

Come accennato, la velocità di proiezione superiore allo standard è già di uso comune nella tv in alta definizione: programmi sportivi e documentari sulla natura, ad esempio, ne hanno ormai fatto un caposaldo della loro tecnica. Prima ancora, i parchi divertimenti l'hanno utilizzata per presentare filmati spettacolari in grado di lasciare a bocca aperta i visitatori. E qui sta il problema: la proiezione a velocità superiore allo standard "pulisce" l'immagine dai difetti tipici della proiezione cinematografica – baluginio dell'illuminazione, sfocatura durante i movimenti di macchina, scie e aloni delle fonti di luce... – rendendola più simile alla realtà, ma così facendo le toglie proprio la sua specificità cinematografica. Questo è stato il responso degli spettatori alle prime proiezioni

di prova de *Lo Hobbit*, che il regista Peter Jackson ha deciso di girare e far proiettare a 48 fotogrammi al secondo: le immagini sono belle, ma non sembra di star guardando un film.

È vero che *Lo Hobbit* – così come il prossimo *Avatar 2* di James Cameron, anch'esso a 48 fps – è anche un film in 3 dimensioni, ma il rifiuto che questi primi spettatori hanno opposto a questo tipo di spettacolo fa riflettere. Troppo semplice pensare, infatti, che il pubblico stia semplicemente rifiutando una novità solo perché è una cosa nuova, perché quando in passato il cinema ha abbracciato nuove tecnologie che lo rendevano più realistico – il suono e il colore, appunto – il pubblico ha risposto con entusiasmo. Questo passo più recente nella rincorsa del cinema all'impressione di realtà, invece, pare non piacere proprio perché arriva troppo vicino alla realtà.

Certo, questi dubbi possono derivare semplicemente dalla mancanza di abitudine, e potrebbero benissimo essere spazzati via nei prossimi mesi (perché certamente i film di Jackson e Cameron saranno dei grandi successi commerciali), ma non si può non notare come non si fossero manifestati quando in passato il mondo del cinema ha sperimentato nuovi formati alla ricerca proprio di quella stessa pulizia dell'immagine che la velocità superiore allo standard sembra ottenere. Nessuno ha mai scritto, detto o pensato che il CinemaScope di *Ben Hur* fosse poco cinematografico, e nessuno penserà che le immagini del recente *The Master* di Paul Thomas Anderson – girato e proiettato con una pellicola larga 70 millimetri invece di 35 – siano poco cinematografiche. Evidentemente, la velocità superiore allo standard, seguendo una strada diversa, ottiene dei risultati diversi. Risultati che il pubblico non vuole (ancora?) accettare.

E dunque, cosa vediamo veramente, quando guardiamo un film? Vediamo l'immagine di una possibile realtà, non la realtà. E ne siamo consapevoli. Vediamo un'immagine ben precisa, diversa da quella che la televisione dà di quella stessa realtà. Un'immagine che nel corso del secolo abbondante di vita del cinematografo è andata modificandosi enormemente, ma che è sempre stata ben riconoscibile per ciò che è: un'immagine, una riproduzione, prettamente cinematografica. Nel momento in cui questa riconoscibilità dovesse venire a mancare, si verrebbe a modificare l'essenza stessa dello spettacolo cinematografico, e di conseguenza cambierebbe radicalmente l'approccio che lo spettatore ha verso il cinema.

Lo spettatore non va al cinema per vedere la realtà, ma per avere l'*illusione* della realtà. E questa illusione dev'essere sì credibile, ma dev'esserlo in quanto illusione, non in quanto realtà. A prescindere dal tipo di film che si sceglie di vedere, quando si va al cinema ci si vuol far illudere, ma si vuole essere ben consci del fatto che si sta guardando un'illusione. Si è disposti ad abbandonarsi completamente allo spettacolo cinematografico, ma lo spettacolo dev'essere circoscritto dallo spegnimento e dall'accensione delle luci, non può mescolarsi con la realtà. Vogliamo avere l'*impressione* di guardare qualcosa di vero, ma non il dubbio che lo stiamo guardando realmente.

Se vogliamo, lo spettatore va al cinema così come va a vedere lo spettacolo di un mago: vuole credere che la magia sia vera, ma non che quella magia faccia parte della sua realtà. Se un trucco magico assomigliasse troppo alla realtà, dove sarebbe il divertimento? Col cinema, evidentemente, succede lo stesso: se manca la riconoscibilità dell'illusione cinematografica – e quindi lo scarto tra il cinema e la realtà – si nega la meraviglia propria dello spettacolo cinematografico. Non è un caso che si parli sempre di “magia del cinema”, no?