Zeitschrift: Archi : rivista svizzera di architettura, ingegneria e urbanistica = Swiss review of architecture, engineering and urban planning

Herausgeber: Società Svizzera Ingegneri e Architetti

Band: - (1998)

Heft: 3

Artikel: I luoghi del cinema

Autor: Lungo, Domenico

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-131405

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

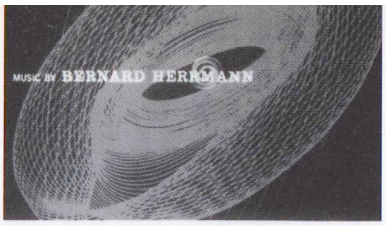
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

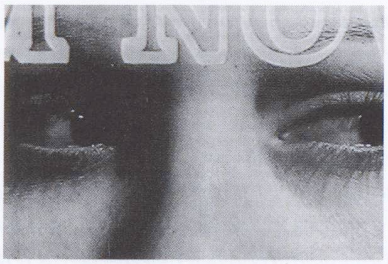
Download PDF: 02.07.2025

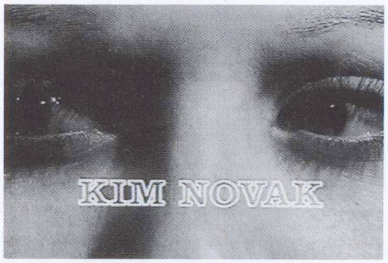
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

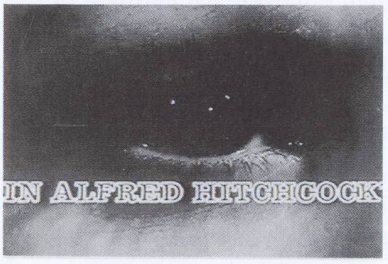
I luoghi del cinema

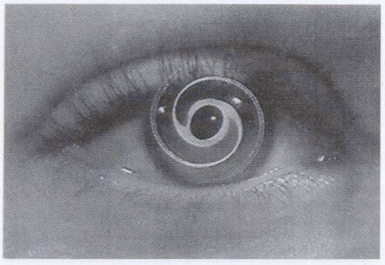
Domenico Lungo

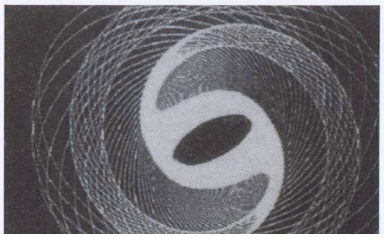












«L'immagine in movimento per cent'anni è stata la verità. Ora con le tecnologie digitali ed elettroniche è diventata uno spunto.» La considerazione del regista Robert Zemeckis illustra in modo direi programmatico il ruolo svolto dall'effetto speciale all'interno del corpus cinematografico attuale. Ragionare sui luoghi del cinema implica ragionare sulla natura stessa del cinema e in generale sulla tecnica di riproduzione delle immagini.
Da una parte il cinema offre la possibilità di creare un universo ideale simile a quello reale, dall'altra offre la possibilità di creare una realtà immaginaria, lontana da quella reale.
L'avvento del cinema digitale permette oggi la produzione di immagini e di una realtà, senza un referente materiale. Cosa riprende allora la macchina da presa? Quali sono gli effetti della scomparsa del set? Cosa succede quando sul set scompaiono i luoghi, le cose e le persone, i paesaggi? (ricostruiti in un secondo momento nella fase di post-produzione attraverso il computer).
Il risultato può essere la creazione di immagini iperreali, iperdefinite, molto vicine alla percezione, alla definizione del reale operata dalla nostra vista. Si può ipotizzare l'effetto speciale come soggetto stesso del film, l'effetto speciale come realtà dominante del film. Si può arrivare a pensare, riprendendo una frase dell'ultimo film GAME di David Fincher, che: «La vita è un effetto speciale».

Il regista americano James Cameron per il suo TITANIC ha girato duencentottantotto ore di materiale, che poi ha montato personalmente.
Si contano cinquecento effetti speciali in post-produzione. Ogni scena girata è stata manipolata e modificata al computer. L'eccessiva capacità grazie al computer di ricreare il vero (una esaltazione smaccata del trucco cinematografico), muta il patto comunicativo tra il film e lo spettatore, muta le capacità cognitive, muta la catena di produzione delle immagini, il modo e lo spazio dove fruirle. Quindi ragionare sui luoghi del cinema implica tenere conto del processo di ridefinizione del linguaggio cinematografico.

Altra considerazione in merito all'avvento delle tecnologie digitali riguarda le forme espressive che assumono. Le nuove tecnologie sono singolari, riguardano il singolo più che la collettività.
C'è il passaggio (una rottura) tra forme di identità collettive e forme di bisogni personalizzati.
Sintetizzando, si è confrontati con le esigenze tecniche di restituire al meglio sullo schermo un'immagine sempre più informatizzata. Con la compatibilità del prodotto finale (il film), nel possibile passaggio su vari media. Con la tendenza alla fruizione personalizzata del film. (La scala dello schermo si riduce, lo schermo cinematografico tende a diminuire, mentre quello della televisione tende ad allargarsi).
La frantumazione della sala cinematografica in piccole sale è un primo effetto (senza dimenticare le ragioni economiche, vale per tutto la centralizzazione delle cabine di proiezione e il target di consumo). Ma certo non esaurisce appieno le connessioni e le potenzialità tra cinema e nuove tecnologie.
Altro esempio sono le sale dei mini-parchi tematici dove lo spettatore è immerso in film proiettati su schermi a 180 gradi in tre dimensioni, immersione esaltata dalle poltrone che simulano scosse e movimenti. Si prevede una diffusione di piccole unità locali, impianti con simulatori o macchine basate sulla realtà virtuale che offrono forti sensazioni, collocate in centri commerciali o altri spazi dedicati al tempo libero.
Focalizzare i luoghi fisici della proiezione cinematografica è una riprova dell'ipotizzata ridefinizione del linguaggio cinematografico. I luoghi di cui noi parliamo sono i luoghi fisici dove il cinema si manifesta in tempi, modi e significati diversi.
Luoghi che abbiamo individuato nella sala, dove termina naturalmente il processo produttivo del film, dove lo spazio della visione interagisce con lo spazio filmico. Il luogo che sta subendo le trasformazioni più evidenti.
Nelle città dei Festival, dove il cinema si mostra, si pubblicizza, dove conquista la piazza (fisica e mediale) e si ripropone come evento unico e irripetibile di visione collettiva.
Nelle «fabbriche dei sogni», il luogo delle riprese in studio. Il luogo della produzione dei film, della simulazione all'interno degli studio del mondo esterno. Probabilmente non più fabbrica dei sogni ma «fabbrica dell'allucinazione della realtà».
«Come sentirsi allora sicuri del proprio corpo se l'allucinazione del futuro potrebbe essere la realtà» (ENRICO GHEZZI, *Paura e Desiderio*, Milano, Bompiani, 1995, pag. 102).

Summary

To reason about the localities of the cinema implies reasoning about the very nature of the cinema, about the reproduction techniques of the images offered through digital technology and about the process of redefinition of the cinematographic language that these determine.
To focus on the fixed localities of cinematographic projection is a confirmation of the hypothesised redefinition of cinematographic language. The localities of which we speak are the physical places where the cinema manifests itself in different times, modes and meanings.
Localities which we have characterised in the movie theatre, where the productive process of the film naturally ends, where the space of the vision interacts with the space of the film. The place which is in the process of undergoing the most evident transformations.
In the cities of the Festival, where cinema is shown and publicised, where it conquers the piazza (physical and medial) and is re-proposed as a unique and unrepeatable event of collective vision.
In the "production of dreams", the realm of the studio take. The place of film production, of the simulation of the external world inside the studio. Probably no longer the production of dreams but the "production of the hallucination of reality".