

## **Estetica del dettaglio filmico**

*di Mattia Giannone*

[mattia.giannone@hotmail.it](mailto:mattia.giannone@hotmail.it)

### *Abstract*

The cinematographic detail is a relevant aesthetical component. It can be neither isolated nor explained by the foreground scenery. It is necessary to consider the specific aspects of cinematic details within a wider framework, which includes both incidental and transversal components. The paper shows how filmography directors like Jean-Pierre Jeunet and Wes Anderson clarify a new perspective on this topic.

---

Nel corso della realizzazione di una pellicola cinematografica, un regista, come è noto, deve prestare attenzione a numerosi elementi in grado di creare un certo equilibrio dell'insieme e di garantire la visione dello spettatore. In un'opera filmica, senza magari volerlo, le parti che la compongono non sono considerate tutte con la medesima importanza nell'economia dello sguardo. Dei piccoli elementi sono spesso trascurati: i dettagli filmici. Essi, invece, sono in grado di rendere importante un'opera cinematografica. Infatti, nonostante esistano dettagli principali, direttamente interessati dallo svolgimento di una vicenda, e dettagli corollari che completano la riuscita di una determinata situazione, si è sempre di fronte a qualcosa d'importante per la realizzazione di un'opera cinematografica.

Non è tutto. Ci può essere il desiderio da parte di un regista di mostrare un dettaglio in maniera evidente o di lasciarlo in disparte aspettando che qualcuno lo noti. Esistono inoltre a livello narrativo dettagli primari per lo svolgimento della vicenda o dettagli secondari ad essa. In rapporto ai movimenti di macchina, alle inquadrature e agli angoli di ripresa, invece, i vari dettagli emergono ancora in maniera differente. Come si può facilmente intuire, questi sono solo alcune delle tante pos-

sibili sfaccettature del dettaglio nel mondo cinematografico. Risulta necessario, per chiarezza d'esposizione, riconsiderare i confini del dettaglio filmico.

È facile comprendere come una definizione troppo specifica dell'argomento qui in analisi possa escludere numerosi ambiti da esso in realtà coperti. Il "dettaglio" è stato definito una «inquadratura di un particolare che occupa tutto, o quasi, il quadro cinematografico. Si ottiene con una ripresa molto ravvicinata»<sup>1</sup>. Questa definizione, seppur corretta, riduce tale componente cinematografica a solo uno dei suoi numerosi aspetti; essa considera il dettaglio solo come qualcosa che per essere notato deve essere evidente, esplicito e legato solo a un tipo di piano utilizzato, mentre alcuni particolari sullo sfondo, gli errori e le casualità per esempio, vengono trascurati.

Stando a questa definizione, il primo piano di un viso dovrebbe considerarsi correttamente un particolare del corpo umano. L'occhio azzurro di quel medesimo volto, però, senza che necessariamente l'immagine venga ingrandita, potrebbe a sua volta essere considerato un dettaglio di quel particolare. In un altro caso, inoltre, un *cowboy* a cavallo potrebbe essere un particolare del paesaggio desertico, così come il suo cappello e così via. Il dettaglio può appartenere a quell'insieme, ma anche provenire da un altro o da questo passare a un insieme nuovo.

Tutto, in teoria, può essere dettaglio di qualcosa e per questa ragione, cioè per evitare un'*impasse*, è necessario distinguere fra i vari tipi di dettaglio di un insieme. Dire che tutto può essere dettaglio, infatti, equivale a dire che nulla è un particolare di qualcosa, e questo non porta da nessuna parte. Ci si renderà conto che il dettaglio può essere definito dal regista tramite un'inquadratura o "capitare" per pura circostanza in quel momento o per errore. Nel primo caso è il cineasta, o suoi collaboratori, a scegliere cosa far diventare dettaglio, sia che quest'ultimo abbia

---

<sup>1</sup> AA.VV., *Enciclopedia del Cinema Garzanti*, Garzanti, Milano 2002, p. 300.

un'importanza narrativa o meno (estetica o psicologica, per esempio) e sia che lo spettatore possa notarlo oppure no (se è un dettaglio in primo piano avrà una funzione diversa rispetto a quello sullo sfondo). Nel secondo caso, invece, esso potrà essere giustificato *a posteriori* oppure essere accolto così in quanto tale, come dato di fatto. Il dettaglio, pertanto, può essere definito come “un componente, più o meno voluto, che può essere più o meno segnalato tramite determinate scelte cinematografiche”.

Chiarito il significato di dettaglio filmico, ora è possibile analizzarne le varie suddivisioni. Nei momenti in cui si decide di isolare un istante della realtà per realizzare qualcosa, raramente si riesce a pieno nell'intento, perché, a volte, un “che” di non previsto può subentrare in ciò che si vorrebbe prevedere. Come sottolinea Massimo Carboni, nel film *La passion de Jeanne d'Arc* di Carl Theodor Dreyer una mosca, non una, ma ben due volte<sup>2</sup>, fa il suo ingresso nella diegesi e si posa sul viso di Renée Falconetti che interpreta, per l'appunto, Giovanna d'Arco: «inesplicabile ed imprevisto, un frammento di reale – in tutta la sua immediatezza, in tutta la sua singolarità – fa a suo modo ingresso permanente nell'immagine»<sup>3</sup>.

Questo dettaglio non era previsto dalla sceneggiatura, ma è accaduto e, inoltre, in sede di montaggio Dreyer non ha tagliato la scena. Non si tratta di un'accettazione in stile surrealista o dadaista della casualità, ma della normale comparsa nell'opera d'arte di un evento non previsto che irrompe da un “fuori” non prevedibile; l'opera d'arte nel suo stesso farsi è esposta a degli eventi non sempre ipotizzabili<sup>4</sup>. Si è di fronte a un particolare del mondo oggettivo che subentra nella finzione: una mosca è riuscita a passare dal mondo extra-diegetico a quello diegetico, diven-

---

<sup>2</sup> Cfr. M. Carboni, *La mosca di Dreyer. L'opera della contingenza nelle arti*, Jaca Book, Milano 2007, pp. 15-16.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>4</sup> *Ibid.*, pp. 9-10.

tando parte della finzione. Dreyer non ha tagliato la scena perché si trattava di una “novità” carica di senso. Si trattava di un’altra dimensione che veniva a crearsi, un elemento nuovo che, si direbbe qui, ha trasformato la realtà filmica. La mosca è un evento esterno che ha turbato l’equilibrio che si stava creando; non rovinandolo, tanto da eventualmente tagliare la scena, ma caricandolo di un nuovo senso.

Il rapporto con l’accadere è sempre stato in stretto rapporto con l’arte cinematografica. La prima pellicola proiettata pubblicamente il 28 dicembre 1895, *La sortie des Usines Lumière*, rappresenta come è ben noto l’uscita degli operai per la pausa dalla fabbrica di famiglia dei fratelli Lumière a Montplaisir, una zona industriale di Lione. Luis Jean Lumière aveva posizionato nel settembre del 1894 la sua rudimentale cinepresa per riprendere donne, uomini e ragazzi che uscivano dal cancello della fabbrica e che si dirigevano verso la cinepresa per poi deviare verso sinistra. Ci furono i primi germi rudimentali di regia, nonostante la breve opera e la sola inquadratura fissa; Lumière coordinò il flusso delle persone e la scena, molto probabilmente, fu girata più di una volta<sup>5</sup>. Come ben sottolinea Massimo Carboni,

l’operatore non poteva prevedere e programmare nel dettaglio i gesti e la mimica, il passo e le posture, quella miriade di microeventi di cui è intessuto il reale nella sua irriducibile ricchezza e complessità. Fin dai suoi esordi, il cinema – molto più di ogni altra pratica tecnico-artistica – è sia controllato, mediazione, sia immediatezza, contingenza. [...] il cinema [...] è l’eminente *exemplum* dell’impossibilità di una separazione netta, assoluta e definitiva tra documento e manipolazione, ‘verità’ e codificazione, proprio perché ha sempre lavorato sulla soglia a partire dalla quale quelle due polarità non è che perdano di senso ma diventano indiscernibili l’una dall’altra.<sup>6</sup>

Il cinema lavora sul ciglio della porta fra il reale e ciò che non lo è o per poco o per molto. Nella categoria del “poco” rientra proprio *La sortie des Usines Lumière* così come anche molte altre “vedute” in cui si è l’evento è reale, ma il flusso ordinato delle persone, forse, un po’ meno. Nella

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>6</sup> *Ibid.*

categoria del “molto”, invece, rientrano le pellicole in cui il reale è presente, ma molto più lontano di quello riconoscibile nelle “vedute” dei Lumière; fra tali film non si può non inserire, come si vedrà, quelli contemporanei di Jean-Pierre Jeunet e Wes Anderson.

Il peso che possiede, allora, il “dettaglio fortuito” nelle pellicole dei Lumière rispetto a quelle di Jeunet, probabilmente e paradossalmente, sarà uguale a livello di quantità, di numero, ma sarà a livello tecnico ed estetico che le cose cambieranno. Se lo scopo, all’inizio magari anche involontario, è di essere il più vicino possibile al reale oggettivo o di riprendere solo la realtà, allora i “dettagli fortuiti” aumenteranno perché verranno alla luce in maggior evidenza degli altri e non perché superiori quantitativamente, poiché nella quotidianità non controllata l’evento inatteso è all’ordine del giorno. Viceversa, nelle realtà più controllate delle pellicole di Jeunet o di Anderson, gli eventi fortuiti non sono in minor numero, ma essi sono mascherati dalla cura degli altri dettagli, quelli voluti. La base è insomma la stessa, ossia il reale che, come tale, ha la caratteristica di “possedere” eventi inattesi. Solo che questi verranno più o meno alla luce a seconda dello scopo finale della pellicola.

Si tornerà su questo punto. Per ora vengono considerati solo i casi in cui ciò che viene ripreso si avvicina maggiormente, senza essere tale e quale, al reale oggettivo. La realtà è piena di questi dettagli che il cinema non fa altro che riproporre, perché l’immagine non prende solo quello che dovrebbe interessare, ma anche tutto ciò che c’è intorno ad essa. La possibile “distrazione” verso l’“altro” da parte dello spettatore è una peculiarità del cinema in sé<sup>7</sup>. Il cinema canalizzerebbe, dunque, lo sguardo del pubblico verso i dettagli, legittimandoli e rendendoli protagonisti: «La riproduzione delle sembianze della vita, il formidabile senso di realtà sembra così riguardare soprattutto quel che di marginale e di

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 23.

‘inintenzionale’ l’immagine cinematografica non può non proporci: il fortuito»<sup>8</sup>. Si sta qui sostenendo che, in realtà, ciò che contraddistingue il cinema, ossia una riproduzione simile della realtà quotidiana, più che caratterizzare il soggetto della ripresa caratterizzerebbe, invece, ciò che in apparenza non veniva considerato: il particolare non voluto. C’è più realtà nel riprendere per sbaglio un evento e mostrarlo che non nel tentativo di rendere più reale possibile il vero soggetto della ripresa. Carboni sostiene: «È come se il cinema, riproducendo il movimento, nascesse incorporando [una deviazione], scartando – o quantomeno fornendone al suo spettatore l’opportunità – dall’asse ottico, percettivo, diegetico che allo stesso tempo propone»<sup>9</sup>. L’arte cinematografica ha già in sé la possibilità di far vedere altro da ciò che è il principale interesse diegetico, perché cattura e ripropone la variabilità del mondo oggettivo, rendendolo vero.

È più reale insomma l’“inintenzionale” che compare sullo schermo, che il soggetto principale, seppur reale, della ripresa. Si guardano i “dettagli fortuiti”, quando nella vita non vi si fa caso perché sono dati per assodati, per lo sbalordimento di fronte a ciò che il cinema propone: esso ci obbliga a vedere quel reale che nella quotidianità non vediamo più. Il dettaglio fortuito è quel “granello” di realtà non intenzionale ancora presente nell’opera cinematografica.

La mosca di Dreyer passa di fronte alla cinepresa in uno spazio costruito *ad hoc* per la realizzazione filmica: il *set*. Esso, anche nel caso in cui venga a coniugarsi con il mondo reale (le celebri riprese in esterno), risulterà, o più o meno, legato a una situazione prestabilita in cui può fare la comparsa qualsiasi eventualità. L’imprevedibile è sempre presente anche in quei *set* rigidamente programmati. La determinazione di

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> *Ibid.*

un *set* non è mai garantita totalmente; è costantemente esposto alla possibilità dell'“evento” in cui un dettaglio non voluto subentra nel voluto, modificando il possibile risultato previsto *a priori*.

Ora, vi sono alcuni registi che più o meno consapevolmente si sono aperti, già nelle loro scelte dei *set*, all'evento. Uno di questi, Dreyer, proprio con *La passion de Jeanne d'Arc*, si apre al fortuito. Lasciando la mosca visibile in sede di montaggio, senza dunque “agire” attivamente su di essa, Dreyer riconosce l'autorità dell'imprevisto e “reagisce” di conseguenza, ossia abbandonandosi ad essa. La realizzazione filmica semi-deterministica, dunque, s'intreccia con il variabile accogliendolo a sé<sup>10</sup>.

Se con *La passion de Jeanne d'Arc* si è fra il livello del contingente (la mosca) e l'artificio (il *set* su cui si determina cosa fare), in *The Truman Show* di Peter Weir, si è fra l'artificio che crea il contingente o il dettaglio fortuito e il meta-artificio che mostra il momento sul *set* in cui si fanno delle scelte deterministiche, cioè quell'istante, per dirla in riferimento alla pellicola di Dreyer, in cui il regista danese ha dovuto scegliere se tenere la sequenza con la mosca o meno. Gli esempi di contingenza proposti da Weir saranno delle false contingenze, così come l'esempio di *set* vedibile (tra l'altro televisivo e non cinematografico) non sarà il *décor* in cui lavora direttamente il regista, ma quello in cui si crea lo “Truman Show” della finzione.

Il microcosmo creato per realizzare lo *show* è chiuso. Il tentativo del suo inventore Christof è quello di realizzare qualcosa di assolutamente tecnico privo della naturalità, della contingenza e dell'imprevedibilità tipiche del mondo oggettivo: proporre un *set* in cui nessuna “mosca” imprevista, per così dire, possa interferire con lo *show* artificiale da proporre a un pubblico affamato di novità. Il problema è che la “mosca” può sempre arrivare e lì bisogna decidere cosa fare. Il personaggio di Christof, a differenza di Carl Theodor Dreyer, ha tentato di ostacolarla.

---

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 32.

Truman, non avendo visto altro fin dalla nascita, non dubita che il mondo in cui vive sia in realtà “finto” e l’oggetto di uno *show*. Lui non può commettere errori perché nato in quella realtà, mentre gli altri personaggi (nient’altro che attori per la televisione) possono compierli, in quanto provenienti da una quotidianità dove l’evento, l’errore e l’inatteso è all’ordine del giorno. È ciò che fundamentalmente succede: piccoli dettagli, piccoli errori, piccoli eventi provenienti – anche se non direttamente – dal mondo esterno, quello oggettivo, intaccano l’equilibrio artificiale voluto da Christof. Un esempio su tutti: lo *spot* chiamato “Sirius” che cade a terra dal cielo, per un errore, per un guasto; esso rappresenta una delle stelle del “Truman Show”. Non basta questo indizio a Truman per comprendere quello di cui è vittima, né tanto meno a Christof per convincersi ad accogliere il contingente sul suo *set*, tant’è che poco dopo propone a Truman, via autoradio, una giustificazione all’evento inatteso: un aereo ha perso un pezzo.

La contingenza, l’evento inatteso nel “Truman Show” proviene anche da “mosche” già presenti in esso: gli errori umani che fanno sorgere alcuni dettagli. Non solo la mosca proveniente dall’esterno influenza il risultato filmico, ma anche alcuni dettagli sempre contingenti che possono comparire dalle persone che creano il *set*, in quanto esseri viventi della natura e quindi non prevedibili nella loro totalità. Gli errori dello *show* continuano, dunque, a susseguirsi e in una delle sequenze più memorabili del film Truman prende coscienza dell’artificio in cui vive, diventando esso stesso dettaglio ed evento imprevedibile per il microcosmo creato intorno a lui. Attraversando la strada improvvisamente, ad esempio, non crea incidenti, ingorghi o insulti degli altri automobilisti, semplicemente blocca il traffico: nessuno può investirlo per sbaglio, nessuno può ucciderlo accidentalmente perché non è previsto dal copione dello spettacolo. L’oggetto sacro del microcosmo diventa esso stesso contingenza, diventa nient’altro che un uomo con le sue possibilità indetermin-

nate e, quindi, portatore di nuovi eventi e di cambiamenti. Truman, dunque, da *exemplum* d'intenzionalità diventa il simbolo dell'"inintenzionale". È, ormai, "dettaglio fortuito" per il *set* del "Truman Show", diventa quella mosca che dà fastidio e rovina una strategia di lavoro pianificata nei minimi dettagli.

Truman, nella scena finale, è in mare su un'imbarcazione. È riuscito a superare la sua paura infantile dell'acqua, poiché finta come tutto il resto del suo mondo. Dopo che Christof ha generato delle tempeste per convincerlo a rientrare nella sua finta casa, la finta natura si quietava, ritorna il sereno e quando con la punta della barca tocca la scenografia che raffigura il cielo, Truman tocca il limite dell'artificio. L'imprevedibile, la contingenza, ha sconfitto l'impossibilità di un mondo lontano dalla realtà e non bastano le parole finali di Christof per trattenerlo. La "mosca-Truman", come un qualsiasi altro evento o dettaglio, non può durare in eterno; la mano di Renée Falconetti la allontana, la porta di uscita del *set* la fa allontanare, anche se avrebbe potuto rimanere o zampettare ancora un'altra volta. La scelta di Truman, infatti, è solo una delle tante possibilità a sua disposizione, così come il volo della mosca non è altro che l'accadere dell'"inintenzionale".

*The Truman Show* è, comunque, una pellicola in cui i dettagli sono effettivamente voluti per l'occasione, senza alcuna possibilità di situarla sullo stesso piano dell'effettivo apparire del contingente come nel caso della pellicola di Dreyer. Il "dettaglio voluto" è quel tipo di particolare che, a differenza di quello fortuito, non è presente sul *set* e nel risultato filmico contingentemente, ma per una evidente volontà. Il primo piano rientra fra i "dettagli voluti" ed esprime la volontà di sostenere l'importanza di un aspetto che si perderebbe in una visione d'insieme, come il volto di Renée Falconetti.

In *La passion de Jeanne d'Arc* di Carl Theodor Dreyer, riprendendo anche Massimo Carbone, il primo piano è molto utilizzato. Esso «sospende e irrealizza l'oggetto rispetto al flusso visivo e narrativo dal quale

viene estratto. La macchina da presa ci rivela [...] [le] microfisionomie sconvolte dalla rabbia o dall'estasi mistica, segnata impercettibilmente da muscoli involontari pulsanti sottopelle e minuscoli crateri dell'epidermide»<sup>11</sup>.

In questo senso, per ritornare a quanto detto sul “dettaglio fortuito”, il primo piano svolge la medesima funzione della mosca. Esso rompe il *continuum* narrativo, e quindi rompe con il senso unitario, con l'organizzazione del *set*. I primi piani di Dreyer non si armonizzano con lo spazio scenico e con la diegesi; sono qualcosa che significa altro dalla narrazione, che rimanda direttamente all'emozione reale della contingenza; anch'essi, forse, sono dei granelli di reale nella finzione<sup>12</sup>.

Un'interessante analisi del “dettaglio filmico” in *gros plan* emerge dal volume *Cinema 1. L'immagine-movimento* del filosofo francese Gilles Deleuze. Secondo il filosofo francese, in un'immagine cinematografica legata all'affezione sono presenti due poli: una “lastra” riflettente e dei micro-movimenti intensivi<sup>13</sup>. La prima, prosegue Deleuze, è da collegarsi all'ammirazione e allo stupore verso qualcosa, mentre la seconda è legata al desiderio, a provare o a risentire qualche cosa. Non è detto, però, che alla prima devono essere associate emozioni dolci mentre alla seconda mere passioni: può essere anche l'inverso e, addirittura, possono mescolarsi fra di loro<sup>14</sup>.

Il primo piano è stato da sempre legato alle emozioni. Nel saggio *Système des émotions*, contenuto nel volume *Le champ aveugle*, Pascal Bonitzer analizza in maniera dettagliata il sistema delle emozioni nel cinema moderno o, come viene chiamato, nel cinema differente<sup>15</sup>. Questo

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> G. Deleuze, *Cinema 1. L'image-mouvement*, Les Editions de Minuit, Paris 1983, tr. it. di P. Manganaro, *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984, pp. 109-110.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 111.

<sup>15</sup> Cfr. P. Bonitzer, *Le champ aveugle: essais sur le réalisme au cinéma*, Cahiers du cinéma, Paris 1999, p. 95.

tipo di cinematografia è sempre stato di nicchia, per pochi, poiché spesso privo di una narrazione e di conseguenza privo delle emozioni classiche che fin dall'inizio della storia della settima arte accompagnano le pellicole: la paura, la tristezza e il ridere, ossia sentimenti di massa. Privare un film di queste emozioni, significa privare il cinema di un certo pubblico che si reca nelle sale, appunto, per avere paura, per ridere e per piangere<sup>16</sup>.

D'altronde l'emozione di massa nasce con il cinema. I primi film dei fratelli Lumière, *L'Arrivée d'un train à la gare de la Ciotat* e *L'Arroseur arrosé*, hanno suscitato rispettivamente la paura e il riso negli spettatori. Come sottolinea Bonitzer, in entrambi i casi qualcosa è diretto verso il volto anche se in maniera differente: il viso dello spettatore è coinvolto nel primo caso perché il treno si dirige proprio verso di esso, passando dal primo piano; con *L'Arroseur arrosé* si ride di gusto perché l'acqua non è passata dal primo piano per arrivare contro il pubblico, ma si è fermata all'inquadratura d'insieme coinvolgendo solo il giardiniere. Questi eventi sono alla base della cinematografia successiva: i film "paurosi" passano dal primo piano, mentre quelli comici rimangono a una certa distanza. Per le prime lacrime bisognerà aspettare qualche anno, poiché esse richiedono un sistema più elaborato, una vera e propria narrazione. Griffith, il maestro della narrazione classica, ha avuto il merito di legare la lacrima al volto femminile. Le *star* del cinema griffithiano erano delle donne vittime delle peggiori nefandezze della società umana e venivano mostrate al pubblico prima in piano medio per mostrare l'azione di cui erano vittima, poi in primo piano o a mezzo busto per enfatizzare l'emozione provata. Le lacrime del pubblico nascevano, come scrive Bonitzer, da questa condensazione fra il piano medio dell'azione e il primo piano dell'emozione<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 96.

<sup>17</sup> *Ibid.*, pp. 97-98.

Quello che si rimprovera al cinema moderno è d'inventare dei piani che invece di suscitare emozioni nel pubblico, le distrugge. Il pubblico non è più coinvolto e, dunque, non è più nello schermo; il film è privo delle opposizioni fra inquadrature che, nella successione narrativa, producono le mutazioni emozionali e permettono ai vari registi di dirigere il pubblico. Ciò che è cambiato, insomma, è l'associazione classica di piano ed emozione; ora questo legame si è scisso e il piano ricerca dei nuovi legami. Il viso non è più associato alla paura e alla tristezza se posto in primo piano. Il programma del cinema moderno è uscire dalla paura del volto, dall'emozione che un primo piano deve per forza suscitare<sup>18</sup>.

Per analizzare l'importanza che viene attribuita al primo piano nel cinema, si può prendere in considerazione l'opera cinematografica di Jean-Pierre Jeunet. Il regista francese, per esprimere i sentimenti dei personaggi, si avvicina a loro. Nella sequenza in *Delicatessen*, in cui la figlia del macellaio Julie invita Louison a prendere un tè a casa sua, prima i due sono un po' imbarazzati e pertanto vengono inquadrati insieme a figura intera nella cucina, ma, man mano che la situazione si disgela e l'ambiente si fa più intimo, la cinepresa si avvicina e, quando ormai l'emozione trapela, i due volti sono mostrati alternativamente in primo piano. Nel momento in cui i volti sono raggiunti da un'emozione forte, essi si estraniavano per raggiungere una dimensione in cui non importa più nulla del contesto spaziale in cui si trovano. La tecnica del primo piano svolge proprio questo ruolo rompendo gli "spazi filmici" comuni ed estrapolando un singolo momento che diventa l'emblema, per esempio, di quel sentimento. Il primo piano permette al cinema non di annullare quello che è diventato fuori-campo in quell'inquadratura, ma di mostrare lo spazio del volto e dell'emozione nell'intera economia filmica, aggiungendo un tassello alla sua costruzione.

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, pp. 98-99.

Quanto detto in Jeunet vale anche per gli oggetti. Quando essi sono mostrati in primo piano non è per puro caso, ma per scelta stilistica e narrativa. Nelle pellicole del regista francese gli oggetti vivono già di per sé sia che vengano ripresi in *gros plan* sia che svolgano ruoli secondari. Gli oggetti in primo piano assumono, grazie alle tecniche registiche, lo stesso valore che il primo piano di un volto possiede rispetto a un'inquadratura con delle figure intere: attirare l'attenzione su di esso per restituire, se ben inquadrato, qualcosa in più di una semplice funzione d'ornamento, di *décor*. In *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, infatti, nel gioco proposto da Jean-Pierre Jeunet dell'"ama/non ama", la protagonista è legata a certe situazioni o certi oggetti e la macchina da presa non esita a riprenderli in primo piano. Amélie ama rompere con il cucchiaino la crosta che si forma sulla *crème brûlée*: la cinepresa, in questo caso, inquadra prima la ragazza e poi un bel dettaglio sul cucchiaino che interviene sul *dessert*.

La ragazza, vero e proprio *alter ego* del regista, ama i dettagli: quelle piccole cose che rendono grandi alcuni momenti. Cercare dei particolari che nessuno vede sullo schermo del cinema, per esempio. Non è un caso che il regista, nella famosa scena al cinema già ricordata, non esiti a mostrare Amélie intenta a guardare la pellicola di Truffaut *Jules et Jim*, proprio nel momento in cui la mosca, dettaglio e "oggetto", sembra entrare nella bocca di Jeanne Moreau. Non solo: egli sottolinea tale particolare cerchiando l'insetto di rosso proprio a rimarcare il legame che Amélie e lo spettatore hanno nei confronti di uno spazio che può essere modificato sullo schermo.

Jeunet non fa altro che ridare, in tutte le sue pellicole, il giusto statuto a queste componenti della vita quotidiana attraverso il primo piano. L'oggetto nello spazio filmico è molto vicino al valore che possiedono i volti umani. Questi, in un contesto filmico e associato al montaggio, infatti, non sono solo un frammento di un corpo isolato in quell'istante, ma sono una porta, un collegamento emozionale. Gli sguardi in macchina e

in primo piano di Amélie, inoltre, aprono un varco con il mondo oggettivo. In questo modo, per un breve momento, la macchina da presa estrapola il volto di Amélie dal contesto in cui si trova, non per annullare quest'ultimo o per esprimere un frammento di questo, ma per situarlo in un nuovo "spazio filmico" fra quello dello spettatore (che entra in gioco grazie agli sguardi) e quello narrativo. Quando Amélie ci mostra il cucchiaino con il quale romperà la *crème brûlée* non è posizionata in campo lungo, ma di nuovo in *gros plan*. La vicinanza quasi fisica fra l'al di qua e l'al di là dello schermo instaura un rapporto di complicità non solo emotiva, ma anche spaziale: avvicinando i due mondi, ne apri uno, due e mille altri.

Nella filmografia di Wes Anderson i dettagli voluti in primo sono meno importanti di quelli presenti nelle pellicole del francese Jeunet, ma pur sempre presenti. Essi, infatti, sono innanzitutto ripresi dall'alto, con la cinepresa che è posta perpendicolarmente al piano dell'orizzonte; l'attrezzo, insomma, non è mai parallelo o leggermente obliquo (*plongé* e *contre-plongé*) rispetto al terreno. In questo modo, e per assurdo, ciò che è ripreso è comunque posto frontalmente rispetto ad esso. La copertina del libro recante il titolo *The Royal Tenenbaums*, all'inizio dell'omonima pellicola, e posta sul piano del tavolo è così ripresa frontalmente e centralmente. Inoltre, in primo piano non viene mostrato solo l'oggetto, ma anche le azioni dei personaggi, mostrando le mani che agiscono su di esso. Ecco allora che si spiega il vero motivo dell'inquadratura in primo piano: serve per evidenziare in maniera geometrica e frontale un'azione particolare di un soggetto. Non è il libro il dettaglio che si vuole sottolineare, ma i movimenti delle mani attorno ad esso.

Fra i "dettagli voluti" sono da considerare anche quei dettagli che spesso fungono solo da "corollario passivo", ma che in determinati casi, come nelle pellicole del regista texano Wes Anderson, svolgono un ruolo di "corollario attivo" e, dunque, da protagonista: i costumi e le scenografie rientrano in questa categoria.

Nelle pellicole di Jean-Pierre Jeunet, data la sua provenienza dall'animazione e dal fumetto, i costumi proposti sono molto definiti anche se, in alcuni casi, molto omogenei per caratterizzare i personaggi secondari. Quando si tratta di uniformare dei personaggi, Marc Caro e il cineasta di Roanne non esitano a proporre per ognuno di essi un medesimo vestito. In *Delicatessen* i personaggi dei Trogloditi indossano tutti degli impermeabili traslucidi di colore verde militare con dei guanti in lattice rosso e con in testa un elmetto con relativa luce da minatore. L'idea è proprio quella di raggruppare questi membri della società in un tutt'uno che vada al di là dei loro principi (sono vegetariani in una comunità di cannibali) rendendoli un gruppo totalmente omogeneo, quasi difficile da scindere sia in ogni sua singolarità sia dallo spazio in cui vivono. Infatti, il colore dell'impermeabile e la sua proprietà di riflettere la luce lo omologano all'ambiente acquitrinoso, umido, freddo delle fognature in cui i Trogloditi sono costretti a vivere. Nei film di Jeunet i costumi, e i loro dettagli, dei protagonisti, sebbene ben identificati, non emergono invece dal contesto in cui sono situati; piuttosto essi, come quelli da corollario, si amalgamano alle altre componenti dello spazio. I costumi dei personaggi di Jean-Pierre Jeunet, sia che si tratti di personaggi primari o che si tratti di quelli secondari, sono perfettamente integrati nel contesto in cui è ambientata la vicenda, anche nel caso di situazioni post-apocalittiche future o addirittura non riconducibili alla temporalità.

Il reale fantastico proposto del Wes Anderson è ricco di costumi dettagliati. L'americano ha «la volontà di voltare le spalle al realismo, senza tuttavia capitombolare nei territori del fantastico»<sup>19</sup>. Uno dei modi per rimanere in bilico fra i due abissi è proprio nella scelta dei costumi che s'inseriscono sia a livello narrativo sia a livello estetico, mischiandosi fra loro e creando un mondo letteralmente a parte.

---

<sup>19</sup> M. Bittanti, "Il vecchio-bambino e il mare dei miracoli", *Cineforum*, 443, 2005, p. 16.

Anderson usa raramente il primo piano per inquadrare un dettaglio, sia che si tratti di un costume sia di un altro oggetto, preferendo, piuttosto, inserirli all'interno del contesto filmico. In *The Royal Tenenbaums* i costumi della famiglia sono molto ben definiti senza che, però, vengano mai mostrati in *gros plan*. Essi fanno parte del corollario e del mondo “*fantasy realistico*” espresso nella filmografia del regista texano. Lo spettatore riconosce il personaggio dal suo abbigliamento prima che dalla sua personalità, sebbene esso non sia il primo motore della vicenda. Infatti, i costumi, nonostante la loro cura e raffinatezza, non sono mai il motore della vicenda, non sono dettagli che muovono la diegesi; piuttosto, essi riescono nella difficile impresa di essere ricordati nella memoria del pubblico, senza per questo essere protagonisti nella narrazione. La tuta rossa portata da Chas e dai suoi due figli in *The Royal Tenenbaums*, così come gli altri abbigliamento della famiglia Tenenbaum, salta immediatamente all'occhio dello spettatore e gli permette di orientarsi nel contesto familiare, ma non funge da elemento portante nello svolgimento della vicenda.

I costumi che maggiormente rappresentano la cosmologia “*fantasy realistica*” di Wes Anderson sono quelli realizzati per *The Life Aquatic with Steve Zissou*. Come prima cosa è da segnalare il riferimento all'oceanografo Jacques-Yves Cousteau sia a livello narrativo sia a livello, per l'appunto, dei costumi. Tutti i membri dell'equipaggio della *Belafonte* indossano, infatti, un abbigliamento che richiama lo stile dell'oceanografo francese: berretto corto e rosso, camicia e pantaloni, maglioni e magliette rigorosamente blu o azzurri. Questo completo marinarresco s'inserisce perfettamente nello stile filmico del cineasta americano, ossia l'utilizzo di dettagli anomali appariscenti all'interno delle inquadrature, piuttosto che limitare lo sguardo su di essi con un primissimo piano della cinepresa. I suoi piani sono da contemplare come se fossero

quadri ricchi di dettagli e pertanto da vedere e rivedere senza una minima distrazione<sup>20</sup>.

Il dettaglio dell'abbigliamento permette d'individuare nelle pellicole del cineasta indipendente di Houston un particolare "spazio filmico" che non risulta essere una mera imitazione del reale, ma un suo prolungamento estetico. Esso, sebbene privo di statuto ontologico come il mondo oggettivo, non risulta essere una sua pallida copia; piuttosto si fa portatore di novità estetiche. L'immagine filmica può mostrare varie declinazioni del reale oggettivo, rimanendovi pur tuttavia ancorato. Una di queste "ancore" ruota intorno all'argomento dei costumi sia che essi vengano proposti in primo piano o, ancora meglio, se funzionali al contorno della diegesi proposta.

Per quanto riguarda gli "oggetti" è possibile sostenere il medesimo argomento: essi non devono essere solo mostrati in primo o in primissimo piano per assumere nuove valenze estetiche rispetto a ciò che si constata nel mondo oggettivo. Gli "oggetti" possono assumere importanza estetica anche se si smarcano dalla centralità dell'inquadratura.

*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* di Jeunet è «cinemagioco per eccellenza, perché attento agli oggetti, ai dettagli, alla ripetizione dei gesti, ai meccanismi di ogni movimento»<sup>21</sup>. Questo lavoro di *bricoleur*, di costruttore di manufatti, di storie, di piani ingegnosi proviene direttamente dal fumetto, dall'animazione e dalla manipolazione manuale. In *La cité des enfants perdus*, il personaggio dell'eremita che vive sott'acqua raccoglie sul fondale marino le "cose" perse dalle persone e le conserva come se fossero dei cimeli. Il lavoro manuale è una delle chiavi di *Micmac à tire-larigot*: Bazil e i suoi compagni riciclano e ricostruiscono in discarica gli oggetti che per le altre persone non hanno più senso, ma che lo riacquistano nelle loro mani ingegnose; una serie di opere d'arte ricche

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> G. Paganelli, *Jouer le cinéma*, in AA.VV., *Jean-Pierre Jeunet*, a cura di S. Boni e M. Quaglia, Cineforum, Torino 2010, p. 28.

di dettagli, di movimenti e di bulloni create da uno dei personaggi vengono mostrate al pubblico<sup>22</sup>.

Il gioco manuale, allora, è la chiave vincente per comprendere le pellicole di Jean-Pierre Jeunet. Con un oggetto si può giocare e si può spostare l'attenzione dal mondo reale a quello dell'immagine filmica, in cui si può fare ciò che si vuole: sogno di ogni bambino. Jean-Pierre Jeunet «ha la tendenza appunto a riempire il quadro, a caricarlo di oggetti e figure, osservati tutti insieme grazie a una focale corta, a una macchina da presa inclinata, obliqua, lanciata in movimenti azzardati, pronta a sfidare la prospettiva tradizionale e le barriere della visione 'naturale'»<sup>23</sup>.

Anche Wes Anderson carica il quadro di dettagli, lo riempie di oggetti che a prima vista non risultano primari, ma che, a una attenta analisi, diventano fondamentali per riconoscere la cifra stilistica del regista texano. Ogni inquadratura del dandy di Houston è ricca di dettagli che a prima vista risultano superflui, ma che in realtà permettono di riconoscere il suo stile già nei primi secondi delle pellicole. Matteo Bittanti, seppur in merito alla pellicola *The Life Aquatic with Steve Zissou*, propone un paragone molto appropriato per comprendere meglio la tendenza "andersoniana" di occupare il quadro filmico in ogni sua parte:

In un certo senso, i fotogrammi andersoniani mi ricordano le 'wunderkammern', note anche come 'stanze delle meraviglie' o 'camere dei miracoli'. Diffuse tra le famiglie nobili europee del sedicesimo, diciassettesimo e diciottesimo secolo, queste stanze [...] raccoglievano i tesori naturali o meccanici di ricchi collezionisti. Le 'wunderkammern' non avevano finalità pedagogiche. Miravano piuttosto a stupire e a meravigliare lo spettatore. [...] La logica della costruzione, della raccolta e dell'esibizione accomuna le 'wunderkammern' a *The Life Aquatic with Steve Zissou*. Il presupposto è lo stesso: 'costruire' un mondo attraverso la 'collezione' di elementi disparati. [...] prende un personaggio possibilmente bizzarro, lo colloca al centro del quadro (e allo stesso tempo inserisce uno o più oggetti alla sua destra o sinistra per spezzare l'equilibrio e la

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 34.

<sup>23</sup> M. Diana, *Il fascino del cinema organico*, in AA.VV., *Jean-Pierre Jeunet*, cit., p. 34.

simmetria), utilizza lenti che allungano l'immagine e riducono la distanza tra lo sfondo e il primo piano.<sup>24</sup>

Wes Anderson, da *Bottle Rocket* a *Moonrise Kingdom*, ama inserire dettagli in ogni scena. Essi propriamente non permettono di far procedere la narrazione, ma hanno la semplice funzione di crearne il contesto, la costruiscono: «Anderson ama [...] riempire il quadro d'informazioni: usa gli oggetti per costruire narrazioni e lascia agli attori il semplice compito di mostrarsi, esibirsi, farsi vedere»<sup>25</sup>. Questi particolari, di primo impatto, non vengono memorizzati singolarmente, ma solo nella loro totalità.

Gli oggetti rendono i personaggi e lo spazio cinematografico più caratterizzati, allontanandoli dal reale oggettivo perché creano una simbiosi con essi. A loro volta, gli oggetti s'inseriscono da protagonisti nello "spazio filmico" creando per la visione un tutt'uno imprescindibile fra oggetti, spazio e personaggio. Il personaggio, in Anderson, è tale solo con i suoi oggetti e il suo spazio; l'oggetto è tale solo in rapporto con i personaggi e lo spazio; così pure lo spazio è tale solo in rapporto con i personaggi e gli oggetti.

È così che si giustifica l'utilizzo del *cinemascope*, quella tecnica cinematografica che permette di vedere nitidamente ciò che in realtà dovrebbe essere di contorno. Il corollario messo in evidenza in tal modo, senza essere fondamentale a livello narrativo, ma accompagnato dal personaggio diegetico, modifica il rapporto fra le parti all'interno dell'inquadratura. Per lo spettatore questa vicinanza fra le tre componenti di spazio, oggetto e personaggio è talmente evidente nel suo insieme che non può non notare il leggero spostamento dal mondo oggettivo. Quindi, ed è bene sottolinearlo, se è vero che singolarmente i dettagli secondari, come tali, non vengono percepiti in maniera primaria, è anche vero che essi

---

<sup>24</sup> M. Bittanti, *Il vecchio-bambino e il mare dei miracoli*, cit., p. 17.

<sup>25</sup> *Ibid.*

vengono percepiti nell'insieme che creano con le altre componenti: si respira un'aria differente guardando i film di Anderson, senza riflettere e capire al primo istante di che cosa si tratti.

Il dettaglio è sempre in rapporto con lo spazio e, anzi, esso permette allo spettatore di percepirlo nei migliori dei modi. Esso dà le coordinate chiave per orientarci in uno spazio che non è quello reale, ma è come se fosse reale anche se in maniera leggermente discostata. Wes Anderson e Jean-Pierre Jeunet, sia nei loro aspetti in comune sia nelle loro differenze, sono due cineasti capaci di sfruttare pienamente e a modo loro lo "spazio filmico" senza mai trascurare l'utilizzo di "filtri" particolari, i dettagli, e la sensazione di leggero distacco che subentra nell'animo dello spettatore. I particolari, sia che si trovino in primo piano o meno, sono uno dei tanti mezzi che permettono il collegamento nella fruizione fra il mondo della sala, della poltrona, e quello della finzione.