

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI UDINE

---

Corso di Laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali

## TELEOBIETTIVO VIAGGIATORE

Generi, registi e pellicole che hanno fatto la storia dello zoom

Relatore: Marco D'Agostini

Laureando: Chemin Davide

ANNO ACCADEMICO 2018/2019



## INDICE

Abstract	5
Introduzione	7
Cap1 – Perché è così disprezzato?	12
Cap2 – Dal precinema alla New Hollywood	16
2.1. Zoom nel precinema	17
2.2. Il primo film e il periodo del muto	18
2.3. Cinema classico e New Hollywood	19
Cap3 – Wild West & Hong Kong	21
3.1. Il Mucchio Selvaggio	21
3.2. Western, Wuxia, Gongfu	27
3.3. Cinema contemporaneo: Kill Bill	29
Cap4 – Il non-stile di Kubrick	34
4.1. Il caso Barry Lyndon	35
4.2. L'angoscia, ovvero Shining	41
4.3. Kubrick in breve	43
Cap5 – Presente e futuro	45
5.1. Sempre più agli estremi	45
5.2. Lo zoom nella realtà virtuale	50
Conclusione	56
Bibliografia	59
Filmografia	62



## ABSTRACT

When speaking about camera movements the zoom is surely the most controversial one. First of all because it's an optical movement, so it doesn't involve a physical change of position of the camera. Secondly, because it flattens the image and nullify the perspective in a way that our visual system doesn't know. And finally, because of its technological nature, it underlines the existence of the camera and it's instantly recognizable. These are the reasons why the zoom has always been seen badly. Classical traditions and conventions postulate that cinematography should rely only on prime lenses and that zoom moves should be disguised and not identifiable. Since the first application in the 30's silent cinema it had been used in place of complicated and expensive camera movements, that's why it is linked with low-budget films into the motion picture industry. Later on, directors started to use it to emphasize panning and tracking shots. For historical reasons, moreover, due to the fact it was introduced for the first time in the television field for live sport and political events, it's related with television, report and amateur footage. The film aesthetic tries to avoid this style, and so the use of the zoom, to affirm its own identity and its supremacy on the audio-visual world. But even though the zoom shot has remained controversial from its first use up to the present day, the zoom lenses instead have become a ubiquitous tool. They are practical, because you can bring them with you instead of lots of prime lenses, and also convenient, because they allow you to adjust framing in just a second. But here we will focus more on the stylistic and expressive part of the zoom rather than the technical one. The aim of this essay in fact is to discover the situations when the zoom shot can be powerful and when it is used in the wrong way or rather abused, to prove that it has been and it could still be a dynamic tool with an active role into the contemporary cinema.



## INTRODUZIONE

In fotografia un obiettivo è un dispositivo progettato per focalizzare i raggi di luce su un piano: in passato la pellicola, attualmente il sensore. Consiste in uno o più elementi, comunemente detti lenti, di un materiale che trasmette luce come vetro o policarbonato, che sono disposti lungo un asse. Le lenti possono essere da entrambi i lati concave o convesse per rifrangere i raggi di luce e aiutare la loro focalizzazione sulla superficie. Se la posizione di questi elementi non cambia rispetto all'asse, l'obiettivo si dice a focale fissa. La lunghezza focale, espressa in millimetri, è la distanza tra il centro ottico dell'obiettivo e il piano di messa a fuoco e determina l'angolo di campo. Più la distanza è minima, più ampia sarà la porzione di immagine rappresentabile, e in questo caso gli obiettivi si dicono grandangolari; al contrario, se la lunghezza focale supera i 70mm si parla di teleobiettivo, e l'angolo di campo sarà molto ristretto. A parità di dimensione della superficie di impressione, per esempio i 24x36 millimetri della pellicola fotografica o del sensore full frame, un obiettivo a minor focale cattura più scena di fronte ad esso che uno a focale lunga. Negli obiettivi a lunghezza focale variabile “la lunghezza focale può essere continuamente cambiata muovendo una o più lenti o elementi lungo l'asse”<sup>1</sup>. Questi vengono comunemente detti obiettivi zoom.

Per Rudolf Kingslake (1903-2003), ingegnere ottico e lens designer, un vero obiettivo zoom è quello che mantiene il fuoco quando si modifica la lunghezza focale. Questo viene detto obiettivo parafocale o, come lo definisce lo stesso Kingslake, “true zoom lens”. Negli obiettivi varifocali invece la posizione del punto di fuoco cambia al variare della focale. Al di fuori dell'immagine in movimento si può avere il tempo, dopo aver scelto la focale, di mettere a fuoco l'immagine; nel cinema “e in tutte le situazioni in cui è necessario assicurarsi che il fuoco

venga mantenuto durante la zoomata bisogna utilizzare un obiettivo parafocale”<sup>2</sup>. In una ripresa, se la lunghezza focale non varia non si può capire se si sta utilizzando un obiettivo zoom o uno a focale fissa; infatti solamente quando viene modificata si può parlare di zoom e zoomata.

Se da un lato lo zoom può essere visto in termini di tecnologia come tipologia di obiettivo, dall'altro possiamo vederlo in termini estetici e di stile, come zoomata o ripresa che influisce sul linguaggio audiovisivo e nella quale viene modificata la lunghezza focale e quindi l'ingrandimento. Ma c'è anche un terzo significato: a livello di comprensione lo zoom è anche un concetto, quello di un movimento da o verso un oggetto. In questo caso possiamo estrarre il concetto di zoom dal mondo audio-visivo e associarlo alla capacità del nostro cervello di concentrarsi selettivamente su un sottoinsieme di ciò che vediamo, capacità che lo zoom tenta di stimolare e simulare. Lo fa attraverso un modello visuale bidimensionale che opera in una maniera che la nostra vista, caratterizzata dalla visione periferica stereoscopica, non riesce a replicare. Di seguito studieremo solamente il secondo aspetto, quello delle riprese zoom, nelle quali la focale dell'obiettivo cambia mentre si registra, e per questo ci riferiremo ai termini zoom e alla zoomata indistintamente. Un altro dettaglio da sottolineare è che lo zoom può essere l'effetto di processamento dell'immagine in post produzione, con un conseguente incremento della grana della pellicola o del rumore del sensore e un peggioramento della definizione. In ogni caso è bene ricordare che anche questa può essere definita una ripresa zoom, ma più precisamente un effetto speciale successivo alle fasi delle riprese e acquisizione delle immagini.

Lo zoom è unico tra i movimenti di macchina, tanto che alcuni preferiscono escluderlo dall'elenco dei movimenti e altri lo etichettano come “movimento ottico” perché, a differenza delle carrellate e dei dolly, “annulla la prospettiva e appiattisce l'oggetto fotografato”<sup>3</sup>.

L'effetto ottenuto non è quindi di un'inquadratura che si muove attraverso lo spazio ma di uno spazio che si deforma da o verso la cinepresa, ingrandendosi o restringendosi senza tenere conto della terza dimensione, la profondità. Indubbiamente è una tecnica che ha a che fare con la macchina da presa, perché si realizza all'interno dell'obiettivo attraverso la variazione della distanza tra le lenti, perché è regolata dall'operatore tramite una ghiera posta nell'obiettivo stesso e perché non interessa in alcun modo lo spazio profilmico, pur introducendo del movimento nell'inquadratura. Per questi motivi possiamo classificarlo come movimento di macchina ma, per chiarezza di definizione, sarebbe opportuno specificare che si tratta di un movimento "ottico" di macchina, visto che non implica lo spostamento fisico della cinepresa.

Inoltre, a differenza delle riprese realizzate con altri movimenti di macchina, la zoomata è lontana dalla realtà perché non riproduce alcuna caratteristica tipica dell'occhio umano, perché lo spostamento di oggetti o soggetti nella realtà avviene su tre dimensioni e perché la focalizzazione visiva sui particolari può essere rappresentata con semplici stacchi di montaggio. Lo zoom quindi si fa inevitabilmente notare e attira l'attenzione per la sua stessa natura di dispositivo infatti, se lo vediamo come strumento, riconosciamo subito che l'operatore agisce sulla ghiera dello zoom ma faticiamo a capire se la cinepresa si muove su un carrello, un dolly o una steadicam. Per questo motivo però, a differenza degli altri movimenti, se lo vediamo come ripresa o inquadratura, può essere visto più come stile che come tecnica, tant'è che si parla più di zoom espressivo che di carrellata o panoramica espressiva. Per questo, come vedremo, lo zoom può avere un forte impatto drammaturgico e visivo, soprattutto nei film poco interessati alla chiarezza, alla continuità o alla fluidità, nel montaggio simbolico, quando si vuole sperimentare con la cinepresa senza paura di far sentire la sua presenza, nei documentari, nel cinema verità oppure nelle imitazioni dello stile giornalistico e televisivo.

L'impatto visivo di una ripresa zoom è determinato da due fattori: ampiezza e velocità. La prima è il rapporto tra l'angolo di campo iniziale e quello finale e che distingue zoom ampi e zoom ristretti, mentre la seconda è il tempo impiegato per questa transizione e che, come troveremo di seguito, differenzia gli zoom brevi da quelli lunghi. Combinando queste definizioni, useremo il termine "veloce" per indicare zoom ampi e di breve durata, e "lento" per zoom di lunga durata e con una variazione minima dell'ingrandimento.

Prima di un breve excursus storico sullo sviluppo dello zoom, verrà presentata una pellicola realizzata durante il periodo del cinema classico, quando lo zoom suppliva al movimento della macchina da presa ma si tentava di mostrarlo il meno possibile, caratterizzata da un cattivo uso di questa tecnica nel racconto e nelle immagini. Dal punto di vista storico è con il genere western e il cinema orientale delle arti marziali che, a partire dagli anni '60, si inizia a parlare di "zoom boom". A tal proposito prenderemo come esempio Sam Peckinpah, che a differenza degli altri registi western fa un uso assiduo dello zoom concentrandolo soprattutto in certe situazioni convenzionali e i registi Chang Cheh e Bruce Lee che, per numero di film e popolarità, sono i capostipiti della corrente cinematografica cantonese che ha fatto dello zoom una propria peculiarità. È una tecnica che in questi casi favorisce velocità, ritmo e azione ma che resta comunque limitata a questi due generi; il primo regista ad utilizzarla in maniera trasversale invece è Stanley Kubrick a partire dagli anni '70. La sua eredità è stata raccolta solo in parte dai registi contemporanei; Wes Anderson <sup>4</sup> e James Wan <sup>5</sup> sono due casi esemplificativi per le loro affinità con Kubrick e per il tratto innovativo che gli ha permesso di includere lo zoom nel loro stile nuovo e distintivo. Questo vale anche per gli zoom di Quentin Tarantino, legati al western e alle arti marziali, che assieme agli altri registi è stato scelto anche per la loro notorietà delle sue pellicole, al fine di dimostrare l'efficacia dello zoom non solo nei film d'autore o sperimentali ma anche in tutto il cinema commerciale, quello più comune e popolare.

Attualmente Tarantino ha copiato lo stile del western, Wan ha ripreso quello di *Shining* e Anderson ha esaltato i movimenti di Kubrick. Richiami a parte, dopo oltre un secolo di storia, l'attualità ci dimostra che lo zoom continua ad essere utilizzato pur confermandosi come il movimento di macchina più contestato. L'obiettivo di questo elaborato è quello di indagare i motivi per cui il suo utilizzo è ancora vivo attraverso l'analisi di alcuni generi e pellicole significative, ma anche di prospettare, nell'ultimo capitolo, i suoi possibili utilizzi futuri, tenendo conto dei progressi della Virtual Reality dove le regole del cinema tradizionale sono completamente ribaltate. Ma prima di tutto è bene cominciare a sfatare i pregiudizi sempre attuali sull'utilizzo dello zoom analizzando una pellicola nella quale questi pregiudizi sono più che fondati.

---

<sup>1</sup> Rudolf Kingslake, *A History of the Photographic Lens* (1989), p. 153, trad.

<sup>2</sup> Id., *Lens Design Fundamentals* (2009), p. 99, trad.

<sup>3</sup> Nick Hall, *The development and use of the zoom lens in American film and television: 1946-1974* (2012), p. 24, trad.

<sup>4</sup> (Houston, 1969) regista, sceneggiatore e produttore americano. Tra i suoi film più celebri *I Tenenbaum* (2001), *Moonrise Kingdom* (2012) e *Grand Budapest Hotel* (2014)

<sup>5</sup> (Kuching, 1977) regista, sceneggiatore e produttore malesiano naturalizzato australiano, conosciuto per i suoi film horror come *Saw* (2004), *Dead silence* (2007) e *Insidious* (2010)

## Capitolo 1

### PERCHÈ QUESTO DISPREZZO?

Prima di affrontare la storia dell'obiettivo zoom e della zoomata nel cinema, verrà analizzato il particolare utilizzo di questa tecnica nel film *L'oltraggio* (*The Outrage*) del 1964, diretto da Martin Ritt. La pellicola, remake del celebre *Rashomon* (1950) di Akira Kurosawa, alterna il racconto da parte dei protagonisti di diverse versioni di un delitto, ai dialoghi tra tre personaggi che discutono sull'omicidio e che narrativamente fungono da sostegno per lanciare di volta in volta i racconti (quasi fossero dei flashback) delle varie versioni. La direzione della fotografia è affidata a James Wong Howe, che vantava già due statuette agli Oscar: la prima per *La rosa tatuata* (Mann, 1959), la seconda per *Hud il selvaggio* (*Hud*, 1963), sempre diretto da Ritt. Se nel primo film realizzato assieme non troviamo alcun esempio di zoomata, a distanza di solo un anno, ne *L'oltraggio*, sono presenti all'incirca una ventina di riprese realizzate con questa tecnica. Non si può certamente parlare di abuso, ma quello che colpisce e che fa discutere è in che modo e quando lo zoom viene utilizzato. Sono gli anni in cui, come vedremo, il suo utilizzo aumenta vistosamente all'interno del mercato cinematografico, e di conseguenza si accentua anche il dibattito sulla sua utilità, soprattutto dal punto di vista espressivo.

Possiamo dividere le situazioni di utilizzo dello zoom all'interno del film in due macrocategorie: l'uso classico, che esprime la sua essenza primaria di dispositivo di ingrandimento, l'altro meno usuale, viste le situazioni in cui viene usato. Il primo lo troviamo per esempio al min. 07.55, con un allontanamento dal particolare di un bracciale alla mezza figura del personaggio che lo ha appena raccolto. Poi di nuovo a 01.02.28, dal dettaglio del coltello alla mezza figura del colonnello, oppure ancora con zoom che segue la caduta da cavallo del bandito al min. 18.51. Come vedremo sono tutte situazioni in cui, soprattutto negli

anni a venire, risulta comodo utilizzarlo per seguire l'azione, mantenere il soggetto all'interno dell'inquadratura o descrivere un dettaglio. Un altro esempio di zoom classico è quello con funzione espressiva, del quale troviamo un esempio al passaggio 01.03.00 quando il colonnello decide di suicidarsi. Nel momento in cui sta per conficcarsi il coltello nel ventre, con uno zoom-in veloce, il regista avvicina l'inquadratura da mezza figura a primo piano; in questo modo non ci mostra l'arma e il compiersi dell'atto stesso e si concentra invece sul volto contratto del suicida. La scelta di utilizzare lo zoom in questa situazione, dopo alcuni secondi di suspense e all'apice di una scena così atroce, funziona alla perfezione, perché assolve le esigenze emotive della narrazione e accentua la drammaticità della scena.

Oltre agli usi classici sopra descritti, che da soli non renderebbero il film degno di nota per quanto riguarda lo zoom, se ne analizzeranno di seguito altri più inusuali e controversi. Sin dalla prima sequenza di apertura salta all'occhio l'abbondante uso di movimenti di macchina con carrellate o dolly, anche in abbinamento allo zoom, descritti nella *Tabella 1.1*. Nella prima o seconda inquadratura, lo zoom può essere utilizzato per accentuare il movimento in maniera pratica e veloce, senza che lo spettatore si accorga dello schiacciamento della prospettiva, che in questo caso è camuffato da un movimento in avanti. Questo espediente possiamo ritrovarlo anche ai minuti 03:45, 10:35, 10:40, 16:10 e 25:38, con movimenti abbinati a zoom in avanti o laterali che funzionano bene perché, anche se non riescono a nascondere la presenza dello zoom,

Minuti	Descrizione
00:12 00:44	Campo lungo (CL) della stazione. Titoli di testa in sovrimpressione. Lento avvicinamento verso l'edificio della mdp montata su un carrello lungo le rotaie. Lento zoom in avanti in contemporanea alla carrellata frontale.
00:45 01:06	Lento avvicinamento della mdp al reverendo: da campo medio (CM) a piano medio (PM). Molto probabilmente con leggero zoom
01:07 01:17	Lento zoom-in dall'intera facciata della stazione alla porta d'entrata mentre un uomo col cavallo stanno per entrare

*Tabella 1.1. Sequenza iniziale The Outrage.*

quantomeno ne riducono la facile individuazione. È un espediente usato anche da quello che è considerato uno dei più importanti maestri del cinema, Alfred Hitchcock che, in linea con la tradizione del cinema classico evita lo zoom, ma che comunque lo utilizza in rari casi. Un esempio, unico in tutta la pellicola, lo troviamo in *Io ti salverò* (1945) al minuto 1:26:52 e successivi, nel quale la carrellata in avanti sulla testa del protagonista è accompagnata da uno zoom-in per anticipare la sequenza-sogno chiave per la svolta del film.

Il problema però sorge nella terza inquadratura della sequenza iniziale, sempre nella *Tabella 1.1*, nella quale la presenza del solo zoom si nota molto di più perché viene accostato a un movimento di macchina successivo o precedente. Questo tipo successione possiamo trovarla nuovamente al minuto 32:38, in questo caso addirittura senza stacchi di montaggio. Come possiamo vedere nella *Figura 1.1* l'inquadratura inizia con una ripresa con gru dall'alto che si avvicina alla porta della stazione fino al minuto 32:52 per poi continuare con uno zoom molto evidente sulle mezze figure dei tre personaggi alla porta opposta. Questo mette ancora più in evidenza la differenza tra il cambiamento di prospettiva del movimento di macchina e quello di angolo di campo o ingrandimento con lo zoom.



*Figura 1.1* Gru dall'alto in esterni seguita da zoom in interni, dal film *The Outrage*.

Minuti	Descrizione
21:57 - 22:02	Primo piano (PP) del bandito mentre dorme. Inquadratura fissa.
22:02 - 22:05	Panoramica laterale che continua con zoom-in da figura intera (FI) a primissimo piano (PPP) della donna.
22:06 - 22:09	Zoom-in da mezzo busto (MB) a PP del bandito. Inquadratura fissa.
22:10 - 22:12	Panoramica con teleobiettivo che segue in PP il volto della donna.
22:12 - 22:23	Carrellata da destra a sinistra del PP del bandito seguita da una breve pausa senza movimento e poi zoom-in fino a PPP.

*Tabella 1.2 Serie di zoom nell'incontro tra il bandito e la signora*

Degna di nota è infine la sequenza che inizia al min. 22.03, caratterizzata da una serie di zoom molto pronunciati che introducono il primo scambio di sguardi tra la donna in calesse e il bandito, schematizzata nella *Tabella 1.2*. Qui gli zoom sono relativamente veloci, e anche se l'ingrandimento non è così marcato, la loro presenza è visivamente eccessiva. Il regista ha voluto accentuare il carattere ironico della scena, come si può intuire soprattutto dalla musica, ma con il risultato di ostentare una tecnica che in questo caso funziona se limitata e circoscritta ma che, preceduta da movimenti di macchina e riprese a focale fissa, mostra tutti i suoi difetti.

Più in generale osserviamo come all'interno del film i movimenti di macchina e gli zoom, quasi inspiegabilmente, si trovino nelle sequenze di dialogo tra i tre interlocutori, quando l'azione è ridotta a zero. Molto spesso la cinepresa si avvicina al volto di chi sta parlando con una carrellata, magari sostenuta da uno zoom in avanti, ma in questo modo si rischia di distrarre lo spettatore dai dialoghi tra i personaggi facendo notare la presenza della macchina da presa. Nelle scene di maggiore azione invece l'utilizzo dei movimenti di macchina, e soprattutto dello zoom, è molto limitato. L'azione nel profilmico nelle sequenze di lotta non è affatto sostenuta da altrettanto movimento della cinepresa, che è ridotto all'utilizzo di panoramiche lente e dall'alto e, al più, dalla macchina a mano. Quello che ne risulta sono "dialoghi movimentati" e "lotta statica", contrariamente alla tendenza dei film dell'epoca e in quelli successivi.

## Capitolo 2

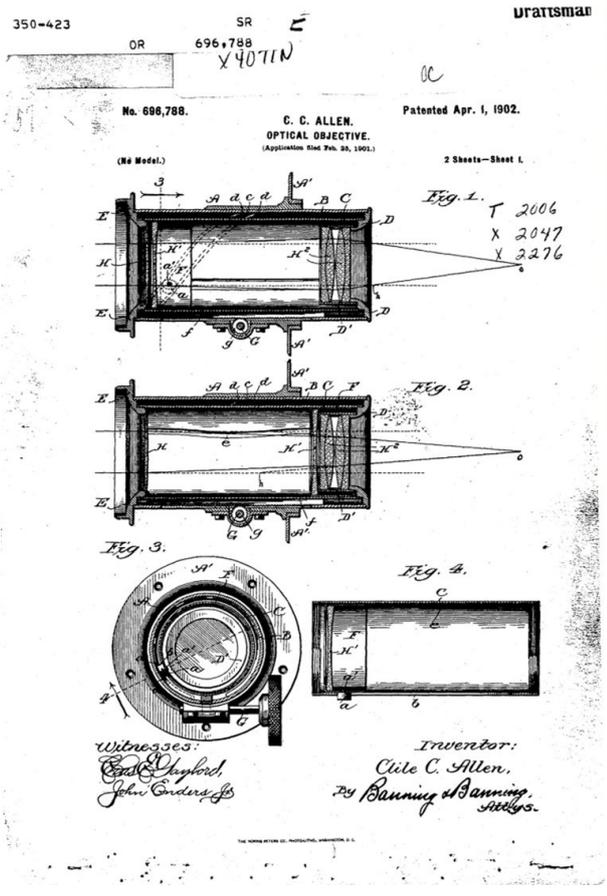
### DAL PRECINEMA ALLA NUOVA HOLLYWOOD

La storia dello zoom può essere divisa in quattro ampi periodi: invenzione, sperimentazione, innovazione e diffusione. Il concetto di ingrandimento ottico risale già al XVII secolo con i primi cannocchiali; quello di zoom invece è relativamente recente, possiamo infatti datare la sua invenzione nel corso dell'ultimo decennio del XIX secolo. Le ricerche riguardano inizialmente obiettivi destinati all'ambito astronomico e poi fotografico. Quando si tenta di adattarli alle cineprese i risultati sono deludenti: la poca luminosità e lo scadente livello dei dettagli li rendono difficili da utilizzare e dunque una rarità durante tutto il periodo del cinema muto. Dagli anni '40, grazie alle innovazioni tecnologiche, inizia la produzione di massa degli zoom in campo fotografico e televisivo, e dopo qualche anno anche in quello cinematografico. Inizia la diffusione: gli obiettivi zoom sono comodi, perché possono sostituire le varie ottiche fisse; la zoomata è poco costosa, e subentra sempre di più agli altri movimenti di macchina tanto che, a cavallo tra gli anni '60 e '70, si inizia a parlare addirittura di "abuso dello zoom", espressione che riprenderemo analizzando il film *Il mucchio selvaggio* (Peckinpah, 1969). Gli anni successivi sono caratterizzati dall'acceso dibattito sull'uso eccessivo dello zoom, dal quale quest'ultimo ne uscirà sconfitto, come ha sempre fatto dalla sua nascita fino ai giorni nostri. Nel cinema contemporaneo però non è morto, assistiamo invece a due cambiamenti graduali: l'esaltazione della zoomata ai suoi estremi opposti (veloce e lenta) e la specificazione dello zoom in determinate situazioni. La sua funzione originaria e principale però, quella di ingrandire l'immagine, è sempre rimasta intatta e risale a molto prima la nascita del cinema e della fotografia.

## 2.1. ZOOM NEL PRECINEMA

L'idea dell'applicazione del concetto di zoom alle lenti e sistemi ottici nel campo dello spettacolo la troviamo già alla fine del '700. Nel Phantasmagoria, una rivisitazione in chiave horror della lanterna magica inventata da Robertson (nome d'arte di Etienne-Gasperd Robert) e presentata per la prima volta nel 1797, le figure di fantasmi, spettri e mostri venivano ingrandite con lo scopo di impressionare maggiormente lo spettatore. Questo principio trova la sua prima applicazione nel teleobiettivo a lunghezza focale variabile progettato da Ignazio Porro nel 1850 per osservare le eclissi di sole. L'idea di ingrandimento continuo e progressivo invece inizia ad essere realtà nel 1890, con gli esperimenti di Thomas R. Dallmeyer sempre sui teleobiettivi. Le ricerche in questo campo sono molto attive anche se, come afferma Hall (2018), fino al primo quarto del '900, non ne abbiamo tracce documentate, ad eccezione di alcuni brevetti. Bisogna ricordare inoltre come in questi anni non si parli ancora di "zoom", e questo rende inevitabilmente difficile studiarne e ricostruirne gli sviluppi.

L'inventore dello zoom come lo conosciamo oggi è Clile C. Allen nel 1902, con un brevetto di cui possiamo vedere un estratto nella *Figura 2.1*. Questo consentiva di modificare la lunghezza focale dell'ottica in maniera progressiva, avendo cura di regolare la messa a fuoco ad ogni variazione. Anche se il principio di funzionamento lo permetteva, questo tipo di obiettivo non era pensato per uso cinematografico. König Albert, che lavorava per la tedesca Carl Zeiss (all'epoca specializzata in telescopi), nel 1914 offre due livelli di ingrandimento senza staccare l'obiettivo o cambiare lenti da una cinepresa, e questo è il principio alla base dei moderni zoom. La complessità delle lenti e le performance povere però li rendono inutilizzabili in molte situazioni: la tecnologia non era abbastanza avanzata per essere usata in produzioni destinate all'ampio pubblico.



*Bell & Howell Announces Issue of Varo Lenses with Many Advantages*

**T**HE Bell & Howell Company announces a development of first importance to everyone interested in the technical side of professional motion picture making—the new Varo lens. This totally different lens opens up a wide range of new possibilities and spectacular effects. It makes it possible to “swoop” or “zoom” down on a subject and to recede from it without moving the camera or scene.

*A sinistra, Figura 2.1. Estratto del brevetto di C. Allen del 1902 del primo prototipo di obiettivo varifocale.*

*Sopra, Figura 2.2. Estratto di un articolo pubblicitario delle nuove lenti Varo (1932)*

**2.2. IL PRIMO FILM E IL PERIODO DEL MUTO**

Il primo film ad utilizzare lo zoom è *It* di Clarence G. Badger nel 1927, nella sequenza iniziale. Qui, con un doppio zoom opposto, prima out e poi in, si passa dall'inquadratura di un'insegna pubblicitaria nella sommità di un palazzo a un campo medio sulla folla in strada senza stacchi di montaggio. Lo scopo è quello sottolineare la differenza tra la maestosità degli edifici e l'esiguità delle persone e già si intuisce l'obiettivo fondante dello zoom: mostrare un campo grande e un avvicinamento su un dettaglio nella stessa inquadratura, senza muovere la cinepresa e cambiarne i “settaggi”. Uno zoom di questo tipo all'epoca richiedeva la presenza di almeno tre persone a fianco della macchina da presa: l'operatore, il *focus puller* per mantenere la messa a fuoco e l'assistente per la regolazione dello zoom tramite leve, oltre che al secondo assistente che si occupava della pellicola.

Joseph Walker, direttore di fotografia e storico collaboratore di Frank Capra, brevettò nel 1929 un sistema per agevolare notevolmente il lavoro del primo assistente, che consente di mantenere l'immagine a fuoco al variare della focale e che definisce “*traveling telephoto lens*”<sup>6</sup>, vale a dire “teleobiettivo viaggiatore”. Anche se non era più necessario aggiustare la messa a fuoco ad ogni variazione della focale, oltre alla scarsa luminosità, l'obiettivo zoom restava un problema anche per gli stacchi sul movimento, essenziali per garantire la *continuity* nel montaggio dei film. Era un lavoro arduo sia per il direttore della fotografia, che doveva ottenere la stessa esposizione tra due inquadrature girate con lenti diverse, sia per il montatore, che doveva cercare di correggere eventuali discordanze. Anche se a causa dei difetti sopradescritti lo zoom rimane un'eccezione per tutto il periodo del muto; nei rari casi in cui viene utilizzato poteva avere due scopi principali (Hall, 2018). Il primo come zoom-out per rivelare progressivamente i maestosi set delle grandi produzioni americane, il secondo come zoom in avvicinamento per mostrare ed enfatizzare maggiormente il fascino delle attrici hollywoodiane. Sono due casi che confermano la tendenza alla spettacolarizzazione e all'opulenza del cinema americano, ma sono comunque esempi rari, circoscritti, quasi unici, ed è dunque impossibile impiegarli per generalizzare e definire l'uso caratteristico di questo periodo.

### 2.3. CINEMA CLASSICO E NEW HOLLYWOOD

Nel 1932 viene immesso nel mercato lo zoom Varo dell'azienda statunitense Bell & Howell (Figura 2.2). Questo è l'inizio della produzione industriale di questo tipo di obiettivi, anche se per i 20 anni successivi, sempre per ragioni di performance, i registi continuano a farne un uso ridotto. La svolta viene segnata dalle ottiche Zoomar in campo televisivo, il primo vero successo commerciale degli obiettivi zoom. Sviluppate negli USA da Frank Back nei primi anni '40 per il cinema, furono in seguito riadattate per approfittare del veloce sviluppo dell'industria televisiva americana. Fu una vera rivoluzione per la tv: dalle manifestazioni sportive ai

telegiornali, sia in esterna che in studio, diventano essenziali per avvicinare l'inquadratura su un'azione in corso di svolgimento o per narrare un avvenimento in maniera più veritiera, vista la possibilità di mostrare sia una parte che il tutto di ciò che sta davanti alla telecamera. L'accuratezza al millimetro e la robustezza le rendono inoltre adatte a garantire la messa a fuoco continua, oltre ad essere più maneggevoli per gli operatori.

La svolta in campo cinematografico invece avviene nella metà degli anni '60, per ragioni sia commerciali che stilistiche. Innanzitutto la necessità del cinema di stare al passo con la crescente concorrenza della televisione e poi il bisogno della *New Hollywood*, la prolifica corrente di rinnovamento del cinema americano di quegli anni, di acquisire un'identità propria e distinguersi dal periodo passato del cinema classico. Dal punto di vista espressivo tutte le regole precedenti iniziano ad essere viste come limitazioni: il montaggio invisibile e continuo, il fatto di mascherare la finzione cinematografica o garantire la continuità narrativa e visiva non sono più la priorità, e si possono dunque derogare per ragioni stilistiche. Non mancano le sperimentazioni: è proprio in questi anni infatti che nasce la tecnica del *dolly zoom*, una carrellata in avanti o indietro con zoom nel verso opposto, che compare per la prima volta nel film *Vertigo* (Hitchcock, 1958). Questa verrà ripresa successivamente in molte altre pellicole tra cui *Lo squalo* (Spielberg, 1975), *Toro Scatenato* (Scorsese, 1980) e *Scarface* (De Palma, 1983) per trasmettere una sensazione di instabilità e disorientamento. Altri utilizzi caratteristici sono, come vedremo, gli zoom espressivi del direttore della fotografia Robert Altman nei film di Kubrick. Dopo il cinema classico lo zoom si specializza e diventa ricorrente in situazioni specifiche, ad esempio quelle codificate dal genere western.

---

<sup>6</sup> Nick Hall, *The Zoom: Drama at the Touch of a Lever* (2018), p.30, trad.

## Capitolo 3

### WILD WEST E HONG KONG

#### 3.1. IL MUCCHIO SELVAGGIO

L'analisi degli zoom presenti nel film *Il mucchio selvaggio* (*The Wild Bunch*, 1969), diretto da Sam Peckinpah con la fotografia di Lucien Ballard, ci consente di indagare a fondo due concetti già accennati nei capitoli precedenti: l'abuso dello zoom e la sua codifica all'interno di situazioni specifiche legate al genere western, oltre che il particolare utilizzo che ne fa il regista all'interno delle sue pellicole. Il film si colloca nel solco della tradizione ormai ventennale del genere western e ci descrive l'odissea di violenza di un gruppo di fuorilegge capitanati da Pike, il protagonista principale. Il film è famoso per l'exploit di scene violente e per il montaggio serrato. Le inquadrature totali sono addirittura 3643 (Caprara, 1975), un numero decisamente elevato per l'epoca; di queste circa 250 sono zoomate. Per questo si può parlare di abuso dello zoom, che talvolta è così eccessivo da risultare quasi fastidioso. Anche se in alcuni casi è esagerato, in altri invece aiuta la narrazione e la creazione di suspense, sia nelle situazioni classiche del western che in altre proprie del regista e del suo stile. Le situazioni di utilizzo dello zoom nel film possono essere divise in 3 macrocategorie: gli istanti antecedenti un evento chiave, l'evento stesso (di solito una sparatoria) e i momenti di pausa tra queste due situazioni.

In un film western i momenti di intermezzo alle scene d'azione sono veramente pochi; in questo caso se ne possono individuare solamente tre: la festa al villaggio (00.24 – 00.50) e i due incontri con Mapache e le sue donne (00.59 – 01.12 e 02.04 – 02.08). In queste scene gli zoom sono del tutto assenti; possiamo invece trovarli quando si sta per rompere questa situazione di pausa ed



Figura 3.1 Zoom in allontanamento dal dettaglio del cane al campo lungo dei banditi.



Figura 3.2 Zoom in avvicinamento sulla carovana.

equilibrio. È proprio qui che osserviamo un uso dello zoom generalizzabile a tutto il genere western: descrizione del paesaggio e regolazione dell'inquadratura. Per quanto riguarda il primo, come da *Figura 3.1* e *3.2*, lo zoom permette di passare da un dettaglio a un campo lungo e viceversa, tratto tipico del cinema di Sergio Leone come nel film *Il buono, il brutto e il cattivo* (1966). Questa alternanza è la prediletta nel genere western perché mette in opposizione l'estensione e la potenza del paesaggio brullo e crudele con l'esiguità dell'elemento umano che deve lottare per la sopravvivenza; con lo zoom tutto questo è possibile senza stacchi di montaggio. Il secondo utilizzo invece consente di mantenere le figure all'interno dell'inquadratura, soprattutto nei dialoghi in movimento (per esempio quelli a cavallo). Osserviamo degli esempi al min. 40:40, 50:40 oppure nella *Tabella 3.1*, che descrive un uso

Minuti	Descrizione
01:22:20 - 22	Piano americano (PA) di Pike che sale a cavallo e guarda verso destra
01:22:23 - 29	Raccordo di sguardo. Campo lungo (CL) del treno che si allontana
01:22:30 - 22	Zoom-in da PA di Pike a mezzo primo piano (MPP). Quando lo zoom finisce Pike pronuncia una battuta ed esce verso sinistra, poi zoom-out opposto con inquadratura che torna a PA (come precedente) per mostrare il resto dei cowboys che lo seguono

Tabella 3.1 Il gruppo di banditi lascia il treno e si dirige verso il fiume a cavallo.

errato della tecnica, nel quale il regista cerca di tenere nella stessa inquadratura sia il primo piano del protagonista mentre parla che il piano americano dei cowboys a cavallo, e lo fa con un doppio zoom prima in e poi out che comincia e finisce nella stessa posizione. Come ci spiega Cheshire (1979) però, è sempre consigliabile intervallare due zoomate con un paio di clip a focale fissa; queste infatti possono essere contigue solo se la velocità e la direzione dello zoom sono uguali, al fine di garantire un ritmo frenetico alla sequenza, ma in ogni caso non possono mai essere opposte. Questa regola trova conferma nella scena descritta nella *Tabella 3.2*, nella quale una successione di 6 zoomate in avvicinamento, veloci e di breve durata, aiutano ad accentuare ansia e tensione ma comunque, pur essendo evidenti, non risultano invadenti.

Minuti	Descrizione
01:44:12 - 14	Bandito 4 e 2 scoprono l'arma
01:44:15 - 16	PA del portavoce che guarda verso l'arma
01:44:16 - 17	PA dal basso di un militare che li osserva
01:44:17 - 18	Zoom-in veloce verso l'arma
01:44:18 - 19	PA del militare che spara
01:44:20 - 20	Dettaglio della pallottola che colpisce la carrozza
01:44:20 - 20	PP di Pike che guarda verso destra
01:44:20 - 21	Zoom-in veloce sul PP del bandito 3
01:44:21 - 21	CM dei militari a cavallo con i fucili
01:44:21 - 22	Zoom-in sul volto del portavoce
01:44:22 - 23	Zoom-in sul volto del bandito 1
01:44:23 - 23	Zoom-in su Pike che accende la miccia
01:44:23 - 24	Zoom-in sui militari a cavallo
01:44:24 - 24	Zoom-in sul volto del bandito 4
01:44:24 - 25	Zoom-in sul volto del bandito 2

*Tabella 3.2 Escalation di tensione all'incontro tra la banda e l'esercito di Mapache*

Quest'ultimo esempio ci introduce alla seconda categoria presa in considerazione, quella dei momenti che precedono una sparatoria. Qui la necessità di caricare di suspense le immagini e tenere lo spettatore col fiato sospeso è soddisfatta da due espedienti: il raccordo sullo sguardo e l'avvicinamento ai personaggi. Nel primo lo zoom sembra quasi simulare la caratteristica della nostra mente, più che della nostra vista, di *osservare* un particolare piuttosto che *guardare*

l'intera scena. Come vediamo nella *Tabella 3.3* la struttura è di tipo alternato (ABAB) e ad ogni stacco sullo sguardo, per mostrare ciò che il personaggio vede, il regista decide di non utilizzare una soggettiva pura bensì, attraverso lo stacco su una ripresa con zoom lento in avvicinamento, di simularla. A volte questi zoom sono accompagnati da panoramiche o piccoli movimenti di macchina al fine di seguire l'azione e i personaggi.

Minuti		Descrizione
00:53:19 - 20	A	PP di Pike che volge lo sguardo verso destra
00:53:21 - 24	B	Zoom-in verso il tavolo dove si trova Mapache
		La banda si avvicina e viene notata da Mapache
00:53:33 - 38	B	CM sul tavolo, Mapache si gira verso sinistra
00:53:39 - 43	A	Zoom-out da MB di Pike a FI della banda
00:53:44 - 47	B	PP di Mapache che dice di non conoscerli
00:53:47 - 50	A	FI della banda che si avvicina a un tavolo
00:53:51 - 44	B	MF su due collaboratori che osservano verso sinistra
00:53:54 - 58	A	Zoom-in da FI a PA sulla banda

*Tabella 3.3 Raccordo sugli sguardi al primo incontro tra i banditi e Mapache.*

Il secondo utilizzo riguarda per l'appunto il modo in cui l'inquadratura segue i personaggi durante le fasi di approntamento dell'attacco. In queste situazioni le zoomate sono più lente e di maggior durata, come prima dell'assalto al treno (al min. 01:13:00) o dell'attacco finale (*Tabella 3.4*). L'effetto di tenere lo spettatore in ansiosa attesa fino al culmine della tensione è dichiarato e ben intuibile, ma in questo caso la suspense che si genera con la stessa tecnica di zoomata lenta ha una duplice valenza implicita: inquietudine o impavidità. Nel primo caso, quello dell'assalto al treno, la ripresa stringe sempre sul volto dei banditi in primo piano o mezza figura e la colonna sonora è composta solamente da suoni e rumori che mettono un tipo di ansia simile a quella del genere horror, di preoccupazione e trepidazione. Nel secondo caso invece lo zoom stringe sull'intera banda; il fulcro dell'inquadratura e della scena non è più il singolo individuo ma diventa l'intero gruppo. La musica di fondo è una marcia militare e, grazie ad essa, gli zoom preparano lo spettatore alla violenza incombente con sentimenti di orgoglio,

Minuti		Descrizione
02:08:45 - 19	A	CM sulle figure intere della banda che si prepara all'assalto, carrellata finale mentre si incamminano ed escono dall'inquadratura verso sinistra
02:09:20 - 46	A	Contro-campo su CM di spalle entrando dall'inq. da destra e successivo zoom-in mentre avanzano oltre il muro fino a mezzo busto (MB)
02:09:47 - 55	A	CM ravvicinato in contro-campo sulla banda
02:09:56 - 59	B	Lento zoom-in su un gruppo di guardie che li osserva
02:09:59 - 07	A	CM ravvicinato sulla banda (come precedente)
02:10:08 - 10	B	CM ravvicinato su un gruppo di persone che li osserva
02:10:10 - 15	A	Zoom-in da MPP dell'intero gruppo a PP di un bandito
02:10:16 - 19	B	Soggettiva con macchina a mano in avanzamento
02:10:19 - 25	A	CM ravvicinato sulla banda (come precedente)
02:10:25 - 29	B	Lento zoom-in su un gruppo di persone che li osserva
02:10:29 - 33	A	CM ravvicinato sulla banda (come precedente)
02:10:34 - 41	A	Zoom-in da CM a MPP in contro-campo sulla banda di spalle
02:10:41 - 50	A	CM in contro-campo sulla banda (come precedente)

*Tabella 3.4. Estratto dei momenti che precedono l'assalto finale*

audacia e ammirazione per i protagonisti. La colonna sonora quindi può cambiare l'effetto che lo zoom ha sullo spettatore, ed è per questo che è importante analizzare la zoomata non solo come singola ripresa ma come parte di un flusso formato da altre immagini, da musiche, suoni, dialoghi, come vedremo nel genere *wuxia* e nei film di Kubrick e Tarantino. Sono tutti elementi che contribuiscono ad alimentare l'aspettativa ma in questo caso il primato va al montaggio alternato (ABAB), che intervalla inquadrature della banda a quelle delle persone e dei militari di Mapache.

L'ultima macrocategoria è l'utilizzo dello zoom durante le scene d'azione. Anche in questo caso possiamo estendere l'uso che ne fa il regista in questa pellicola alla maggior parte dei film western e, più in generale, d'azione. L'unico elemento che lo distingue dai precedenti e lo rende imitato dai posteri è la durata delle inquadrature, che a volte sono ridotte a 4-5 fotogrammi ciascuna, risultando appena percettibili. Come osserviamo nell'assalto finale al min. 02.12.00 lo zoom in questo contesto è funzionale solamente all'azione, ad aumentare il ritmo già

frenetico della scena e il movimento all'interno dell'inquadratura stessa. È un metodo che inevitabilmente funziona, soprattutto quando le inquadrature durano un istante e lo spettatore non ha il tempo di coglierle appieno, e che diventa una cifra stilistica del regista in abbinamento al ralenti, altra tecnica molto amata da Peckinpah. Coniugare il movimento dello zoom con la staticità del rallentato sembra quasi un controsenso, che però in questo caso, forse anche perché lo zoom è presente nel corso di tutto il film, riesce a potenziare le funzioni del ralenti.

Concludiamo con alcune considerazioni che non rientrano in nessuna delle tre categorie sopracitate, analizzando una scena controversa che troviamo in dettaglio nella *Tabella 3.5*, in cui lo zoom ha un effetto negativo perché si fa notare troppo, ma allo stesso tempo positivo perché permette di concentrarsi sui personaggi e sulle loro emozioni. Questa serie di zoom non troppo veloci e con una variazione di campo molto ampia fanno sentire la loro presenza, e pongono la questione sull'effettiva utilità dello zoom. Il fatto però che l'inquadratura si avvicini con dei primissimi piani al volto dei due personaggi lascia la questione aperta, perché è un modo efficace di mostrare le emozioni tramite le espressioni facciali e il loro legame sentimentale ormai lontano e distaccato. La scena nel complesso raggiunge il suo obiettivo utilizzando lo zoom, ma resta valida l'ipotesi che potesse risultare migliore con altre tecniche.

Minuti	Descrizione
00:55:17 - 20	Panoramica sulla FI di Teresa mentre sale le scale e si avvicina al tavolo di Mapache
00:55:20 - 22	Zoom-in lento sul PP del bandito 3
00:55:23 - 28	CM su Teresa (ripresa della prima inquadratura)
00:55:29 - 35	Zoom-in veloce da PA a PPP di Teresa
00:55:35 - 40	Zoom-out da PPP a PA del bandito 3
00:55:40 - 42	Zoom-in in contro-campo da PA a MPP di Teresa
	Breve discussione tra i due
00:56:25 - 33	MF su due collaboratori che osservano verso sinistra

*Tabella 3.5 Raccordo sugli sguardi tra Theresa e il suo ex compagno.*

### 3.2. WESTERN, WUXIA, GONGFU

L'elemento che accomuna questi generi e giustifica un utilizzo così esagerato dello zoom rispetto agli altri è la spettacolarizzazione dell'azione. Entrambi (d'ora in poi considereremo *wuxia* e *gongfu*<sup>7</sup> come un tutt'uno visto che, nonostante le differenze, sono simili negli aspetti che ci interessano quali le riprese e il montaggio) sono caratterizzati da una collocazione spazio-temporale ben precisa e dalla presenza di uno o più eroi che devono lottare per sopravvivere ed affermare il proprio valore. Se nel western però l'azione, soprattutto nelle scene violente, è fine a sé stessa e i personaggi non hanno identità né sentimenti, nei film sulle arti marziali abbiamo una maggiore attenzione alla psicologia dell'eroe, alle sue emozioni e alle sue evoluzioni nel corso della storia. Sono differenze che valgono solo in linea di massima; l'influenza che questi generi hanno vicendevolmente subito infatti li ha resi sempre più simili col passare degli anni.

Queste differenze, seppur labili, si possono riscontrare in un diverso uso dello zoom. Nel western è presente soprattutto nelle scene d'azione, quelle più violente e cruente, nelle quali “si gioca la vita come a poker”<sup>8</sup>. Questo comporta uno zoom “fine a sé stesso” e fine alla storia e ai meccanismi narrativi; per cui il suo obiettivo primario è quello di contribuire alla spettacolarità, all'intrattenimento attraverso la velocità e l'azione, al fascino e lo stupore dello spettatore. Potremmo dire lo stesso per i film di Hong Kong sulle arti marziali, se non per due aspetti: l'individualismo psicologico e le coreografie di combattimento. Il cinema asiatico è molto legato alla storia, alla religione e alle tradizioni locali, a differenza del western che molte volte si piega alle logiche capitalistiche, e per questo l'esigenza di realismo, contraria alla finzione, lascia spazio alle leggende, ai miti esoterici e alla magia. Combattenti che volano, mosse soprannaturali e spade con poteri straordinari sono all'ordine del giorno. Il montaggio rapido e i movimenti di macchina quindi accrescono la velocità e l'illusione di movimento più che l'autenticità e la veridicità della lotta stessa (Szeto, 2011). Questa rapidità è accentuata dagli

zoom e dalle frequenti variazioni dell'angolazione, espedienti d'obbligo viste le limitazioni tecniche ed economiche quali i budget ridotti, l'impossibilità di girare lunghe sequenze di lotta e la convenienza di queste tecniche rispetto ad altri tipi di movimenti di macchina. Nelle coreografie e acrobazie però questi escamotage, assieme alla musica e ai suoni, conferiscono una precisa ritmicità, cadenza, coordinazione e continuità alle scene, secondo la pratica che Laurent Jullier chiama del "film concerto" ovvero "l'immersione della visione in un bagno di suoni e rumori che provengono dal continuo scontrarsi di spade e corpi, dallo scoccare delle frecce, dalle urla di battaglia"<sup>9</sup>.

Il caratteristico uso dello zoom sul volto dei cowboys che abbiamo trovato per esempio in un classico come *Il mucchio selvaggio*, nei film di arti marziali viene elevato all'estremo utilizzo, come in *La mano sinistra della violenza* (*Shin du bei dao*, Cheh, 1971) o *L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente* (*The Way of the Dragon*, Lee, 1972). Questo zoom rapidissimo isola il combattente dalla folla dei suoi nemici e ne accentua l'espressione e lo sguardo fiero, lo mette al centro della scena nelle situazioni di vantaggio ma anche in quelle di difficoltà, fornendoci un quadro completo della sua personalità. Nel western invece con lo zoom lo spettatore viene avvicinato ad un volto che non lascia trasparire nulla, una maschera, una figura idealizzata: un viso senza espressione che non orienta lo spettatore verso nessun'altra emozione se non quella intuibile dalla scena. In conclusione però si può affermare che l'obiettivo primario dello zoom in questo cinema resta quello di agevolare il movimento, e che nel *wuxia* questo è più cadenzato e accentuato, attraverso per esempio dei movimenti della macchina opposti a quelli degli attori, come dei passi in avanti verso la cinepresa con zoomata in avvicinamento. Queste tecniche sono giunte fino ai giorni nostri, con altre forme e significati, ma l'unico regista che le ha riprese imitandone gli usi è Quentin Tarantino.

### 3.3. CINEMA CONTEMPORANEO: KILL BILL

*Kill Bill*, film diretto da Quentin Tarantino con la fotografia di Robert Richardson, è uscito in due parti nel 2003 e 2004 ed entrambe contengono molteplici esempi di zoom; per praticità analizzeremo solo il primo volume, che anche se quantitativamente ne contiene meno (circa trenta il primo e quaranta il secondo) presenta un utilizzo della tecnica più diversificato e completo. Ci troviamo di fronte a un film post-moderno o contemporaneo unico del suo tipo, che riesce a fondere i generi “classici” ormai caduti in decadenza già dagli anni ’80, come il western o il *wuxia*, mantenendo come filo conduttore la vendetta della protagonista contro una banda di assassini. Questa fusione di azione, dramma, giallo, western, thriller, arti marziali, ecc. è resa possibile dal regista grazie a continui richiami, copiatore, omaggi e rivisitazioni di filoni e generi cinematografici o di vecchi film e scene cult. Tutti gli elementi della pellicola subiscono questo processo di imitazione, e questo vale anche per lo zoom. Tarantino però, a differenza dei suoi predecessori, evita le mezze misure e, anticipando la tendenza tipica del cinema contemporaneo successivo, porta lo zoom alle sue estreme velocità: lentissimo e velocissimo (anche chiamato crash-zoom).

Per quanto riguarda quest’ultimo osserviamo una ripresa delle zoomate tipiche del *wuxia* che, pur essendo molto simili a quelle del western, si differenziano appunto per la velocità di esecuzione e gli elementi sonori che li accompagnano. Quelli di Tarantino infatti sono zoom velocissimi in avvicinamento o allontanamento sempre su volti e sguardi (*Figura 3.3*)



*Figura 3.3. Due esempi di zoom-in e out su volti in Kill Bill vol.1*

accompagnati, secondo la già accennata logica del “film concerto”, da suoni che simulano questo movimento oppure da battute da parte degli attori. Un altro fattore che li accomuna agli zooma del cinema delle arti marziali piuttosto che del western è che sono presenti durante tutto l’arco del film, sia nelle scene di lotta che in quelle prive d’azione. Nel primo caso accentuano il movimento quando non è possibile muovere la cinepresa così velocemente e comprendo distanze così ampie; nel secondo sono usati per focalizzarsi sulla reazione dei personaggi in maniera rapida ed efficace, puntando sulla sorpresa dello spettatore piuttosto che sulle emozioni nei volti dei personaggi. Questi infatti non ne lasciano trasparire alcuna, come accade nel western e ormai in tutto il cinema d’azione odierno, ma hanno un forte impatto di stupore nello spettatore che non si aspetta dei movimenti così repentini. Molto spesso inoltre queste inquadrature veloci anticipano un cambiamento di ritmo nella storia, da tranquillo a frenetico, come al minuto 05:50 o 01:15:43.

Tarantino ha incorporato questo stile del cinema di Hong Kong anche nella seconda parte di *Kill Bill*, come per esempio durante l’allenamento con il maestro di arti marziali Pai Mei al minuto 47:00, e poi lo ha esteso anche al resto dei suoi film, tra cui il western *Django Unchained* (2012). Il regista quindi non si limita a reinserirlo nel suo genere originario ma ne fa una caratteristica propria del suo stile. Questo è in tendenza con il tentativo di una parte dell’attuale cinematografia di rompere le classiche narrative moderne “attraverso performance attoriali e tecniche che includono e ammettono la presenza degli spettatori”<sup>10</sup>. Ne costituiscono una testimonianza i personaggi che si rivolgono direttamente in macchina (*Deadpool*, Miller, 2016), l’inquadratura che vibra in seguito a un’esplosione (*John Wick 2*, Stalheski, 2017) oppure il sangue che schizza sporcando lo schermo (*Kill Bill vol. I*). La presenza tangibile della macchina da presa e del pubblico oltre lo schermo quindi non è più un tabù, e questo potrebbe essere uno dei motivi per cui lo zoom, nonostante la cattiva fama, sia uno strumento che continua ad essere

Minuti	Descrizione
01:21:40 - 42	Carrellata veloce in avanti sul dettaglio dei passi
01:21:43 - 43	Carrellata veloce in avanti sul PA del capo degli 88 folli di spalle
01:21:43 - 44	FI sul capo di fronte, poi crash-zoom-in sul PPP
01:21:44 - 45	Dettaglio sugli occhi della donna
01:21:46 - 48	Crash-zoom-out dal PPP a FI del capo
01:21:48 - 49	Carrellata laterale sugli 88 mentre corrono
01:21:49 - 49	MB di un combattente che apre la porta
01:21:49 - 50	MB di un combattente che apre la porta
01:21:50 - 51	Dettaglio sugli occhi della donna (come precedente)
01:21:51 - 54	MB di un combattente che apre la porta poi crash-zoom-out
01:21:55 - 55	Dettaglio dei passi poi crash-zoom-out a CM
01:21:55 - 56	Dettaglio sugli occhi della donna (come precedente)
01:21:57 - 57	CM sugli 88 con zoom-out quando saltano le scale
01:21:58 - 55	Dettaglio sugli occhi della donna (come precedente)

*Tabella 3.6. Estratto dell'arrivo degli 88 Folli.*

utilizzato. Questo vale ancora di più se pensiamo che nell'epoca del digitale ormai la cinepresa è sempre più virtuale e slegata all'ingombro fisico e che quindi lo zoom non avrebbe più alcun senso se il suo unico fine fosse solo quello di supplire ai suoi movimenti con dolly, gru, carrelli e steadycam.

Tornando al film, dal punto di vista pratico osserviamo come i crash-zoom non siano mai contigui, tantomeno nella scena che ne contiene di più, descritta nella *Tabella 3.6*, probabilmente perché una serie di movimenti così esasperati sarebbe troppo fastidiosa e destabilizzante agli occhi del pubblico. Vengono invece accostate riprese con zoomate lente. Se prendiamo come esempio la scena in cui la protagonista è distesa sui sedili dell'auto e sta cercando di muovere i piedi intorpiditi dopo quattro anni di coma, nella *Tabella 3.7*, osserviamo un'alternanza (ABAB) di inquadrature in campo-contro campo del volto della donna e dei suoi piedi. All'inizio sono fisse e senza movimenti, poi proseguono con degli zoom molto lenti in avvicinamento nei quali l'angolo di campo rimane pressappoco invariato. Dopo questi attimi di crescente attesa, la scena culmina con un primissimo piano sul volto della protagonista che

Minuti		Descrizione
33:50 – 34:01	A	FI della protagonista distesa sui sedili posteriori dell'auto. Volto a fuoco a sinistra dell'inquadratura, piedi fuori fuoco a destra
34:01 – 34:03	B	Soggettiva sui piedi della donna
34:04 – 34:11	A	FI della protagonista (come precedente)
34:11 – 34:13	B	Soggettiva sui piedi (come precedente)
34:14 – 34:18	A	Zoom lento lungo l'asse volto-piedi in avvicinamento al MPP della donna
34:19 – 34:23	B	Zoom-in lento sul dettaglio delle dita dei piedi
34:24 – 34:29	A	Zoom-in lento sul MPP della protagonista (come precedente)
34:30 – 34:36	B	Zoom-in lento sulle dita dei piedi (come precedente, più ravvicinato)
34:37 – 34:46	A	Zoom-in lento sul MPP della protagonista (come precedente)
34:47 – 34:51	B	Zoom-in lento sulle dita dei piedi (come precedente)
34:37 – 35:10	A	PPP fisso della donna

*Tabella 3.7. La tenacia della protagonista nel tentare di muovere i piedi.*

anticipa, con la sua voce fuori campo, l'inizio di un flashback con uno zoom lento sul volto della sua prima vittima. Oltre ad accrescere la tensione quindi lo zoom avvicina lo spettatore al personaggio e lo fa progressivamente "entrare" nella scena e immedesimarsi nella situazione.

Oltre agli zoom estremi che abbiamo appena analizzato Tarantino utilizza anche dei lievissimi dolly-zoom e degli ingrandimenti in post-produzione. I primi avvicinano le contendenti e lo sfondo in due occasioni, illustrate nella *Figura 3.4*, ai minuti 01:18:30 e 01:32:45, che precedono l'inizio di un combattimento. Nelle inquadrature di quinta infatti l'effetto che questa tecnica produce è quello di mantenere invariate le dimensioni del soggetto in primo piano (in questo caso la testa di spalle dell'avversaria) e nel contempo avvicinare tutto ciò che è davanti.



*Figura 3.4. Dolly Zoom in Kill Bill vol. I*

I secondi invece, ai minuti 25.46 e 59.45, su dei fermi-immagine accompagnati del racconto della donna con voce fuori campo. L'accostamento di immagini in movimento seguite da un ingrandimento di un'immagine statica rappresenta l'apice della finzione della zoomata. Anche se in questo caso è meglio parlare di ingrandimento più che di zoom, il risultato che si ottiene è lo stesso: l'immagine, soprattutto se fissa, viene mostrata in tutta la sua bidimensionalità.

Con tutto ciò Tarantino vuole presentare o, per meglio dire, ripresentare uno stile premoderno attraverso un'estetica postmoderna, caratterizzata da nuove strutture narrative, rappresentazione dei personaggi e rapporto con lo spettatore. Lo zoom diventa quindi uno dei significatori di quello stile passato, ormai vecchio e che troviamo solo come tradizione, che trasportato nell'epoca dell'industrializzazione, della tecnologia digitale e dell'intrattenimento serve soprattutto a mostrare le abilità retoriche dell'autore (Teo, 2016), per le quali infatti Tarantino è considerato un maestro indiscusso. Lo zoom però non è solo retorica: ce lo dimostra John Alcott, direttore della fotografia e storico collaboratore di Kubrick, che negli anni '70 propone un nuovo modo di utilizzare e quindi considerare lo zoom nella cinematografia.

---

<sup>7</sup> Wuxia e Gongfu sono due generi cinematografici cantonesi ispirati alle arti marziali e diffusi soprattutto negli anni 70 e 80; nel primo i combattenti utilizzano armi da taglio, nel secondo lottano a mani nude

<sup>8</sup> Raymond Bellour, *Il western* (1969), p.50

<sup>9</sup> Marco Dalla Gassa, *Guerra è pace. Appunti per uno studio sul wuxiapian cinese degli anni Duemila* (2012), p. 102

<sup>10</sup> Stephen Teo, *Eastern Westerns: Film and Genre Outside and Inside Hollywood* (2016), pp.149-150, trad.

## IL NON-STILE DI KUBRICK

L'utilizzo che Kubrick fa dello zoom nei suoi film, soprattutto in quelli nei quali la direzione della fotografia è affidata a John Alcott, costituisce sicuramente un'eccezione rispetto all'uso classico dagli anni '60 agli anni '80, e che potremmo definire "espressivo". Non è uno zoom legato allo stile del regista, né tantomeno ad un genere o a una precisa situazione e non si riesce a definirne un uso specifico e standardizzato, ad eccezione di *Barry Lyndon* nel quale è una particolarità dell'intera pellicola. In *2001: Odissea nello spazio* (1968) per esempio è limitato a tre casi isolati, ai minuti 23:52, 36:00 e 36:40, e costituisce dunque una rarità priva di funzioni peculiari. In *Arancia meccanica* (1971) invece Kubrick ne estende l'utilizzo con zoomate lente e lunghe che troviamo già nella prima scena (*Figura 4.1*) e poi ai minuti 02:18, 04:45, 56:50 e 01:40:50. Sono degli zoom tecnicamente e funzionalmente simili a quelli che troveremo con maggior frequenza in *Barry Lyndon* ma in contesti diversi, qui infatti non hanno a che fare con l'aspetto pittoresco del film bensì con quello psicologico. Assieme agli zoom veloci ai minuti 18:46, 21:35, 43:05 e 01:10:15, che ritroveremo anche in *Shining* (1980), costituiscono tutti esempi mai fini a sé stessi, bensì volti ad esprimere più efficacemente i pensieri, gli affetti e a caratterizzare i personaggi. In una parola appunto, espressivi.



*Figura 4.2. Incipit con zoom-out e carrellata indietro di Arancia Meccanica*

#### 4.1. IL CASO BARRY LYNDON

Stanley Kubrick, grazie al contributo della fotografia di John Alcott, con *Barry Lyndon* (1975) rievoca le atmosfere dell’Inghilterra settecentesca attraverso le vicende che porteranno prima al successo e poi al declino di Barry, il protagonista, nel suo tentativo di ascesa sociale. La pellicola, oltre ad aver vinto l’Oscar per la miglior fotografia, è probabilmente il più famoso film a contenere delle zoomate così vistose. Nell’arco di tre ore troviamo circa 40 inquadrature con zoom dalle caratteristiche ben definite: durata molto estesa, velocità non troppo lenta e direzione in allontanamento. La maggior parte di essi infatti sono lenti zoom-out di più di 10 secondi e ciò li rende estremamente evidenti e visibili. L’utilizzo dello zoom non si conforma alle tecniche stilistiche per le quali era noto negli anni '70 descritte nel capitolo precedente, né tantomeno a quelle tipiche del regista o del direttore della fotografia. Kubrick infatti utilizza queste tecniche a fini diversi, riproponendo lo zoom come un dispositivo di fotografia statica piuttosto che utilizzarlo per simulare o stimolare l'azione (Pramaggiore, 2015). Invece di girare i loro consueti dolly e carrellate, Kubrick e Alcott sfruttano volutamente l’effetto di appiattimento che lo zoom ha sull’immagine, che diventa quindi comparabile ad una pittura su tela. Il lavoro di studio che i due portano avanti sulle luci e la composizione nei quadri settecenteschi, trova applicazione in ogni singola inquadratura, che può essere comparabile ad un quadro d’epoca, di cui troviamo alcuni esempi nella *Figura 4.2*, come i dipinti dei francesi Fragonard e Watteau, oppure degli inglesi Hogarth, Constable e Turner, o ancora dei grandi



*Figura 4.3. Da sinistra: L'imbarco per Citera (Watteau, 1718), I fortunati casi dell'altalena (Fragonard, 1767), Dedham Vale With The River Stour In Flood (Constable, 1817)*



Figura 4.4. Alcuni fotogrammi che richiamano lo stile pittoresco della fotografia nel film Barry Lyndon

pittori olandesi come Rembrandt. Come possiamo vedere comparandola con la Figura 4.3, con fotogrammi dalla pellicola, le somiglianze riguardano la scelta delle luci morbide, il contrasto e l'accostamento luci e ombre, la composizione dell'immagine e la disposizione delle figure nei paesaggi, e tutto questo viene restituito in due dimensioni anche grazie agli zoom.

Stando ad un'intervista rilasciata dallo stesso Alcott per l'*American Cinematographer*, determinante alla riuscita di questi ultimi fu il joystick per il controllo dello zoom inventato da Ed DiGiulio che "cominciava e finiva senza improvvisi sbalzi [...] e poteva essere manovrato così precisamente che sembrava quasi non stesse succedendo niente"<sup>11</sup>. Molte delle zoomate presenti nel film infatti cominciano o terminano nel mezzo dell'inquadratura e non all'inizio, e sono quindi precedute o seguite da momenti in cui la focale non varia; questo dispositivo evita che lo zoom inizi in maniera brusca e scattosa e permette di ottenere quell'effetto di morbidezza al quale aspira il film in tutte le sue componenti. Nella prima parte del film, durante la risalita di Barry nella gerarchia sociale, gli zoom sono solo in esterni e la loro fluidità è usata per descrivere le persone in relazione al paesaggio. Nella seconda parte invece gli zoom si avvicinano più allo stile dei ritratti piuttosto che a quello dei paesaggi e iniziano ad essere presenti anche in interni, dove il contrasto tra luci ed ombre, come nei quadri di Rembrandt, è molto accentuato. Il declino economico e sociale di Barry è rappresentato infatti da toni cupi e contrastati e zoom sui volti e le figure umane, quindi sulle persone piuttosto che sulla natura. Per analizzarli però possiamo innanzitutto distinguerli in base alla direzione.

Gli zoom in avvicinamento sono solo un quarto di quelli totali, e si presentano in tre occasioni: sui volti, sui raccordi di sguardo e sui dettagli della corrispondenza. Del primo caso abbiamo solo tre esempi, due dei quali raffigurati nella *Figura 4.4*, che comunque riescono a produrre degli effetti significativi sulla caratterizzazione dei personaggi. La zoomata, essendo accompagnata dalla voce fuori campo del narratore esterno che descrive ciò che i soggetti stanno pensando, ha la funzione di isolare i volti dei protagonisti dal resto dell'inquadratura in modo tale che lo spettatore possa concentrarsi ed immedesimarsi solo sui loro pensieri. Sono simili agli zoom-out sui volti che affronteremo più avanti, con la differenza che, se in questo caso isolano il personaggio dal contesto in cui si trova, quelli in out lo inseriscono al suo interno, cosicché il personaggio diventa un tutt'uno con l'ambiente che lo circonda.

L'altro tipo di zoom in avvicinamento che possiamo identificare è l'unico nel quale il regista decide di sfruttare la velocità: il raccordo sullo sguardo, nella *Figura 4.5*. Ai minuti 49:58, 01:32:53, 01:49:54 per esempio, lo stacco su ciò che il personaggio sta guardando, anche in questo caso descritto dalla *voice over*, viene rappresentato da degli zoom veloci che segnano un punto di svolta nella storia. Nel primo caso Barry ha la possibilità di scappare dall'esercito, nel secondo di sposare Lady Lyndon e nel terzo viene scoperto a tradirla con un'altra donna. In una pellicola dominata da zoom calmi, questi rari esempi di zoom veloce sono più incisivi e impressionano maggiormente lo spettatore nei momenti cruciali della storia. In entrambi i casi un ruolo fondamentale lo svolge la narrazione fuori campo che, anche se è un elemento extradiegetico, permette di assottigliare il confine tra la storia e le immagini e quindi di far comprendere in maniera chiara allo spettatore le intenzioni dei personaggi. In questo caso quindi lo zoom, sia in allontanamento che avvicinamento, abbinato alla descrizione in terza persona fuori campo, è usato per velocizzare e “migliorare il processo di lettura delle immagini da parte del pubblico”<sup>12</sup>.



Figura 4.5. Due esempi di zoom-in sul volto in Barry Lyndon



Figura 4.6. Due esempi di zoom-in veloci come raccordo di sguardo in Barry Lyndon

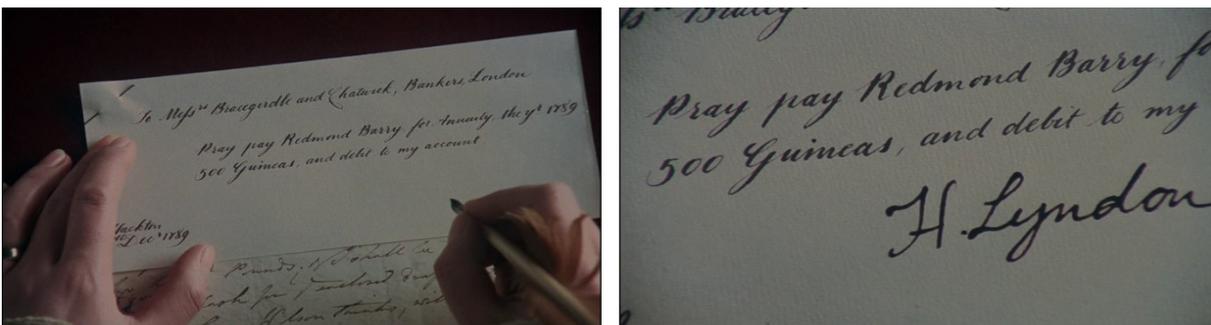


Figura 4.7. Esempio di uno dei tre zoom-in su una lettera

L'ultimo esempio di zoom-in è quello sulla corrispondenza, nella *Figura 4.6*, che costituisce un altro caso interessante perché, anche se compare solamente tre volte, sottolinea la conflittualità del rapporto familiare dei Lyndon. Nelle prime due riprese l'inquadratura si avvicina alle lettere per il pagamento dei debiti contratti da Barry con il denaro di sua moglie, nell'ultima invece alla lettera per il pagamento a favore di Barry di un'indennità affinché se ne vada dalla casa della donna. In questo ultimo caso quindi lo zoom, avvalorato dai due precedenti, trasferisce allo spettatore il senso di liberazione dell'oppressione del protagonista sulla famiglia Lyndon, rendendolo quindi estremamente efficace.

L'uso dello zoom in allontanamento è sicuramente più esteso ma allo stesso tempo meno diversificato; possiamo distinguere infatti due usi principali: accompagnamento di una panoramica o carrellata oppure sottolineatura del carattere pittoresco delle immagini. Il primo è il più classico e lo troviamo già al minuto 01:45 assieme ad una panoramica verso destra oppure al minuto 44:20 assieme ad una carrellata laterale. L'immagine è già in movimento e il fatto di integrarla con lo zoom consente di sfruttarne le proprietà di ingrandimento senza farlo troppo notare.



*Figura 4.8. Lungo zoom-out da MF a CL che evidenzia le figure in relazione al paesaggio*



*Figura 4.9. Due zoom-out sul mondo aristocratico dell'epoca*

Gli zoom-out da volti e figure invece costituiscono l'utilizzo più interessante di questa tecnica nel film, di cui abbiamo molteplici esempi, come ai minuti 11:16, 21:24, 40:10, 52:25, 01:51:35 02:19:55, 02:31:03 o 02:54:05. La macchina da presa, soprattutto attraverso questi zoom-out, stabilisce una gerarchia tra le figure e i paesaggi, osservabile nella *Figura 4.7*. A volte però la stessa rivela l'evidente inadeguatezza di Barry all'ambiente aristocratico. Nella *Figura 4.8* per esempio, anche grazie all'abbassamento di volume sulle voci, si percepisce palpabilmente il contrasto tra la provenienza dai ranghi bassi della scala sociale del protagonista e il mondo elitario al quale è approdato. Nell'ultima parte del film la presenza di questi ultimi si fa importante, segno che questa sua aspirazione elitaria sta rovinando i rapporti con la famiglia e lo sta riportando ai piedi della piramide sociale. Un esemplare passaggio che conferma il carattere espressivo delle zoomate è descritto nella *Tabella 4.1*. Dopo la sequenza del matrimonio tra Barry e la signora Lyndon, una sequenza di tre zoomate lente della durata complessiva di un minuto e mezzo mostra la progressiva dissoluzione dei rapporti familiari. L'adorazione per il proprio figlio, l'odio nei confronti del figliastro, la subordinazione della moglie e il tradimento con altre donne sono descritti da dei veri e propri quadri: luci direzionali, sguardi fissi, movimenti del profilmico ridotti al minimo e zoom in allontanamento.

Minuti	Descrizione
01:46:31 - 01:17:32	Interno carrozza. MF sul figliastro di Barry mentre discute col Reverendo sul fatto che a lui non piace il suo nuovo padre
01:47:33 - 01:47:59	Zoom-out dal PP del neonato (figlio naturale di Barry) alla MF dei suoi genitori distesi nel letto che lo guardano dormire
01:48:00 - 01:48:24	Zoom-out da MF di Barry che amoreggia con due donne a CM sulla scena. Prima accompagnati dal canto di alcuni soldati alle loro spalle poi, quando lo zoom si ferma, inizia la narrazione fuori campo
01:48:00 - 01:48:52	Zoom-out dai PP della signora Lyndon con il figlio maggiore (il figliastro di Barry) a FI che scopre il neonato nella culla. I due sono distesi su un sofà con lo sguardo fisso nel vuoto. Narrazione fuori campo continua.

*Tabella 4.1. Progressione del rapporto di Barry con la moglie, il figlio e il figliastro dopo il matrimonio*

Proprio come la lunga durata delle inquadrature, la lentezza del montaggio e la giustapposizione del ritratto e del paesaggio; gli zoom lenti definiscono il ritmo visivo della pellicola, che imita la temporalità di lettura dei dipinti. Anche la ripetizione degli stessi 3 pezzi impone un segno distintivo al tempo del film (Pramaggiore, 2015) e, assieme agli elementi visuali sopraelencati, sottolinea sia l'intimità emozionale che la lontananza tra i personaggi. È soprattutto il caso di Barry e sua moglie e del loro duplice rapporto, sensualmente vicino ma caratterialmente incompatibile.

#### 4.2. L'ANGOSCIA, OVVERO THE SHINING

Nella pellicola diretta da Kubrick con la fotografia di Alcott il carattere espressivo dello zoom è reso in maniera magistrale. Il film però è celebre soprattutto per essere uno dei primi ad utilizzare in maniera consistente la steadicam, inventata da Garrett Brown e introdotta nella seconda metà degli anni '70. Il suo utilizzo è una costante nelle riprese, ma nonostante il fatto che il suo movimento fluido dovrebbe essere il miglior modo, assieme alla carrellata in avanti, per sostituire lo zoom, all'interno della pellicola troviamo comunque circa una quarantina di zoomate. Questo ci dimostra come lo zoom non possa essere considerato come un mero espediente tecnico ma anche e soprattutto come significatore stilistico e, in questo caso, psicologico. Lo zoom, in concomitanza con l'ambiente sonoro, essendo legato soprattutto ai personaggi, indaga sul loro inconscio e smuove l'animo dello spettatore. Kubrick infatti alterna zoom lenti a zoom veloci, che cominciano e terminano soprattutto sui volti dei personaggi e che, grazie all'accompagnamento della colonna sonora, accentuano il carattere innanzitutto onirico e poi orrorifico della pellicola.

Esemplare è l'abbinamento con il fischio o sibilo molto acuto descritto nella *Tabella 4.2*, che in questa sequenza accompagna Mr. Hallorman, il capo cuoco afro-americano, e viene usato

Minuti	Descrizione
52:14 - 52:45	Lento zoom-out dalla televisione alla soggettiva di Mr. Hallorman che la sta guardando disteso sul letto; termina con inquadratura fissa
52:46 - 53:13	Zoom-out in contro-campo dal PP del cuoco alla FI. Termina con inquadratura fissa simile alla precedente per composizione dell'immagine
53:14 - 53:17	Soggettiva fissa in contro-campo (come la prima)
53:18 - 53:58	Zoom-in da MF a PPP sul volto di Hallorman. Fade-out delle voci del notiziario alla TV e fade-in di due suoni: il sibilo e uno che ricorda il pulsare del cuore
53:50 - ...	Inizia la "visione": soggettiva di Jack nella stanza 237 con macchina a mano, lenti zoom-in su Danny e continua il sibilo e il nervoso pulsare.

Tabella 4.2. Sequenza che precede le visioni del protagonista nella stanza 237, dove poco prima suo figlio era stato maltrattato

nel corso di tutta la pellicola soprattutto sui volti dei due personaggi, Danny e Hallorann appunto, dotati dello “*shining*” (trad. “*luccicanza*”), una sorta di potere straordinario di telepatia e preveggenza. Notabile il fatto che non si trovi solo sui loro volti, come ai minuti 13:25, 17:05 o 01:13:50, ma ritorni ogni qualvolta viene rievocato questo potere: ad esempio quando il padre inizia a mostrare i primi segni di instabilità psichica al minuto 32:17 oppure 04:12 sull'esterno della loro casa. Colonna sonora e zoom lenti diventano quindi il *leitmotiv* di questo dono e dei momenti in cui è esplicitato, dall'inizio del film quando progressivamente scopriamo le sue virtù sovranaturali a quando viene palesato prima con Hallorman e poi con Danny e le sue angosciose visioni. È un modo per accrescere tensione e suspense: ad ogni ricorrenza degli stessi zoom e suoni lo spettatore nota che qualcosa (lo *shining*) sta rompendo l'equilibrio della scena e attende ansiosamente che qualcosa succeda.

Questi zoom dominano soprattutto nella prima parte, quando servono a scoprire progressivamente le capacità di questo dono, nella seconda invece un altro tema accompagna le zoomate veloci, questa volta con funzione puramente di shock sullo spettatore. Qui l'effetto che il regista vuole ottenere è di sorpresa più che di suspense, per impressionare lo spettatore e mostrare in tutta la sua ferocia le cruenti conseguenze della pazzia di Jack. Gli zoom sono molto



Figura 4.10. Doppio zoom-in veloce sul volto della madre e poi sulla scritta “redrum”, al contrario “murder” (trad. omicidio)

veloci e accompagnati da dei brevi spezzoni di musica dal forte impatto sonoro che troviamo per esempio ai minuti 01:16:16, 01:42:13, 01:44:47 e 01:33:38. Il tema di fondo e la velocità degli zoom quindi cambia, ma rimane la funzione di *leitmotiv*, sia per i suoni che per le immagini zoomate, in quest’occasione delle situazioni più sanguinose o traumatiche: quando Wendy scopre la pazzia del marito, quando vede la fellatio dell’uomo mascherato in una stanza d’albergo, quando Hallorman viene colpito con l’ascia oppure ancora quando la donna scopre la scritta “redrum” nella Figura 4.9.

### 4.3. KUBRICK IN BREVE

Nei film che abbiamo preso in considerazione, quelli ripresi dal direttore della fotografia John Alcott, Kubrick va contro qualsiasi regola o convenzione precedente sull’uso dello zoom nel cinema. Ogni volta che lo adopera costituisce un’eccezione rispetto al suo stile, un caso a parte che è circoscritto a situazioni specifiche o singole pellicole e che non è proprio del suo

repertorio. Il regista non ha paura di utilizzare lo zoom in maniera vistosa e sono frequenti infatti gli zoom lenti, lunghi e che cominciano o terminano nel mezzo dell'inquadratura. Questo è in controtendenza con il cinema precedente ma soprattutto contemporaneo, che per farlo notare il meno possibile lo ha portato alle sue estreme velocità. Gli zoom lenti e veloci di Kubrick però sono stati ripresi dai successori, perché dimostrano che lo zoom non è solo un espediente tecnico, né tantomeno una sua caratteristica stilistica, ma può avere un carattere espressivo particolare, che lo distingue da quelli degli altri movimenti senza sostituirli. Ed è per questo motivo che le stesse funzioni degli zoom lenti di *Shining* possiamo trovarle anche nei film horror di James Wan e che la tecnica di spostamento della macchina da presa di Kubrick può essere accostata ai movimenti, molto più esasperati, di Wes Anderson. Nel prossimo capitolo analizzeremo per l'appunto gli zoom presenti nei film *Insidious* e *The Royal Tenenbaum*, che testimoniano il contributo fondamentale e ancora attuale che ha apportato Kubrick al cinema moderno e la continua presenza dello zoom, nonostante le critiche e cattiva reputazione.

---

<sup>11</sup> Herb Lightman, Photographing Stanley Kubrick's Barry Lyndon. *American Cinematographer*, 1976, 57 (3), risorsa online.

<sup>12</sup> Maria Pramaggiore, *Making Time in Stanley Kubrick's Barry Lyndon: Art, History and Empire* (2015), p.69

## Capitolo 5

### PRESENTE E FUTURO

#### 5.1. SEMPRE PIÙ AGLI ESTREMI

Per descrivere le tendenze dell'uso dello zoom nel cinema contemporaneo prenderemo come esempio due registi, analizzando due dei loro film, che hanno poco o nulla in comune, partendo dal genere ma soprattutto dalle finalità di utilizzo dello stesso. I rapporti di entrambi con il cinema di Kubrick sono lampanti, tanto che possiamo parlare di una vera e propria emulazione dei diversi zoom del regista. Non si tratta però di una copiatura alla lettera, perché l'influenza che Kubrick ha avuto nei poster è trasversale e riguarda tutte le sfumature cinema attuale. Il primo è il caso di Wes Anderson e del suo *The Royal Tenenbaums*, film del 2001 che narra le vicende dei membri della famiglia Tenenbaum. Il carattere grottesco che permea tutti i film di Anderson, fotograficamente, è reso con dei movimenti molto scattosi della macchina da presa e alcune delle inquadrature tipiche di Kubrick come la carrellata e le immagini prospettiche vengono forzate e portate all'estremo. Di fatto qualsiasi inquadratura rientra in una di quelle sopraelencate e la tecnica è spinta ed esagerata, con rapide carrellate laterali o inquadrature simmetriche e costruite con precisione. In questa maniera l'immagine risulta volutamente costruita, innaturale e lontana dalla realtà, o comunque distante da quelle abituali a causa della particolare colorazione, dell'illuminazione diffusa, della composizione d'immagine e dei



Figura 5.11. Due esempi di zoom-in veloce ai minuti 03:13 e 05:18

movimenti. Nello specifico, per quanto riguarda lo zoom, gli esempi sono pochi ma hanno caratteristiche simili a quelle già viste. Come osserviamo nella *Figura 5.1* gli zoom in avvicinamento sono molto ampi ma brevi, tanto da creare un effetto di mosso durante il movimento, e potremmo definirli delle vere e proprie soggettive nelle quali il personaggio di cui assumiamo il punto di vista concentra la sua attenzione su un particolare, quasi simulando il fatto di vedere la scena da vicino con un cannocchiale. Lo stesso vale per la sequenza analizzata nella *Tabella 5.1*, nella quale lo scambio di sguardi tra i nipoti e il nonno, che per la prima volta si incontrano, è tradotto con una serie di zoom veloci che seguono gli sguardi dei protagonisti tenendo conto della loro effettiva distanza fisica nella scena. Lo zoom come soggettiva è una tecnica che abbiamo già visto nel western e in Tarantino, e che in questo caso si mescola con i pochi esempi di zoom veloce di Kubrick in una perfetta sintonia con tutto il resto delle particolari inquadrature del film.

Minuti	Descrizione
33:15 – 33:18	CL sui gemelli che fanno ginnastica, da fuori campo entra Mr. Tenenbaum
33:19 – 33:23	CM ravvicinato (teleobiettivo) sui ragazzi
33:23 – 33:28	Contro-campo in CL sul nonno che richiama la loro attenzione fischiando, poi ampio zoom veloce su MF
33:29 – 33:33	Zoom-in da CM dei gemelli (come precedente) a MF di uno dei due che si volta verso il nonno
33:33 – 33:34	MF di Royal che, con la mano, fa cenno di avvicinarsi (come precedente)
33:35 – 33:47	MF di uno dei ragazzi (come precedente), poi inquadratura ravvicinata che segue lo scambio di sguardi tra i due e i loro movimenti, infine zoom-out dei due che si avvicinano al nonno che termina in CM

*Tabella 5.1. Royal Tenenbaum incontra per la prima volta i nipoti*

Il secondo esempio è quello di *Insidious* di James Wan. La pellicola, uscita nel 2010, è una delle prime del maestro nel genere horror contemporaneo, e descrive le sfortunate disavventure della famiglia Lambert con un figlio posseduto. L'utilizzo dello zoom in questo caso è riconducibile a quello di Kubrick in *Shining*, ma con alcune novità. In questo caso infatti è

legato ad una situazione specifica, e serve per anticipare un momento di shock nello spettatore. Come possiamo vedere nella *Tabella 5.2*, la successione di lenti zoom è la chiave per far capire allo spettatore che l'equilibrio sta per rompersi e quindi generare ansia e preoccupazione. Durante il dialogo, quando la madre esprime la sua preoccupazione per l'incolumità della famiglia, gli zoom-in lenti sul suo volto inquietano la scena, mentre quelli su Josh, che nelle prime battute, quando ancora pensa sia tutta una sciocchezza, non sono presenti, lo diventano proprio quando apprende di essere stato anche lui posseduto da uno spirito maligno quand'era bambino.

Minuti		Descrizione
44:19 - 44:23	A	PP di Renai (A) con lento zoom-in mentre parla del fatto che “cosa” (la presenza malefica) li ha seguiti nonostante abbiano cambiato casa
44:23 - 44:25	B	MFF fissa di Josh (B) che non vuole credere a quelle parole
44:25 - 44:29	A	PP di A con lento zoom-in (come precedente)
44:30 - 44:33	C	MB della madre di Josh (C) con lento zoom-in
44:33 - 44:35	A	PP di A con lento zoom-in (come precedente)
44:36 - 44:40	B	MFF fissa di B (come precedente) che risponde ad A incredulo
44:41 - 44:43	A	PP fissa di A
44:44 - 44:46	B	MFF fissa di B
44:46 - ...	C	MB di C con lento zoom-in, poi inizia a raccontare

*Tabella 5.2. Dopo aver parlato con il parroco Renai si confida con Josh e sua madre*

Tutti gli zoom presenti nel film sono brevi e ridotti e possiamo appunto osservarli in due situazioni tipiche: prima di un forte spavento, come ai minuti 12:40, 14:00, 25:20 o 37:12, oppure quando i personaggi rievocano, parlandone, la possessione del bambino e le strane presenze, ai minuti 16:50, 19:50, 24:50. Nella *Tabella 5.2* troviamo entrambe i casi, ma nel primo l'inquietudine cresce in maniera giustificata, perché essenziale dal punto di vista narrativo, nel secondo invece i dialoghi, che normalmente non richiedono suspense, vengono caricati di inquietudine proprio grazie a questi lenti zoom sui volti di chi parla, ma anche grazie all'utilizzo della colonna sonora, come ai minuti 30:30 o 43:44. Come in Kubrick infatti un



*Figura 5.2. Due fotogrammi dei lenti zoom-in successivi alla scena descritta nella Tabella 5.2*

*leitmotiv* dai toni gravi accompagna questi zoom accentuando il senso di paura nello spettatore che viene terrorizzato ogni qual volta anche solo si accenna all'elemento pauroso. Proprio per questo non troviamo alcuna zoomata nei momenti di serenità e possiamo osservare questa differenza già nei primi due zoom del film, ai minuti 07:20 e 10:18. Il lento avvicinarsi rispettivamente al volto del figlio e all'interfono per neonati, in un momento apparentemente di quiete e anche se il pubblico deve ancora entrare nella storia, lo mette in guardia facendogli percepire che qualcosa non va. Tornando infine alla *Tabella 5.2* e successivamente alla *Figura 5.2* notiamo come questa serie di zoom tensivi, una volta raggiunto l'apice con uno shock improvviso, venga seguita da una sequenza con macchina a mano, che serve appunto per staccare dall'atmosfera precedente, far risolvere freneticamente la situazione e finalmente allentare i nervi tesi dello spettatore.

Nella *Tabella 5.3* sono stati riassunti, per ciascuno dei quattro tipi di zoom definiti nell'introduzione e per ognuna delle pellicole analizzate finora, gli effetti che la zoomata ha sul linguaggio audiovisivo. Per quanto riguarda il presente, sempre riguardo l'utilizzo dello zoom, il complesso panorama del cinema contemporaneo non può di certo essere riassunto prendendo come esempio due sole pellicole, ma queste ci aiutano a ipotizzare una progressiva, e ormai realizzata, estensione dello zoom ai suoi estremi di velocità e ampiezza. Per questo motivo si parla molto spesso di crash-zoom e slow push-in in alternativa rispettivamente agli zoom ampi e rapidi, come quelli di Tarantino, e a quelli lenti e ridotti, che troviamo per esempio in Wan.

<b>TIPOLOGIA</b>	<b>PELLICOLA (ANNO)</b>	<b>REGISTA</b>	<b>EFFETTO</b>
Ridotto e breve	Il Mucchio Selvaggio (1969)	Sam Peckinpah	Rapidità e ritmo, creare suspense e tensione
Ampio e breve (veloce)	Kill Bill (2003-2004)	Quentin Tarantino	Mostrare i volti, concentrare l'attenzione sullo sguardo
	Mantieni l'odio per la tua vendetta (1967)	Chang Cheh	Coprire grandi distanze e collegare elementi spaziali distanti, valorizzare le reazioni dei personaggi e l'azione durante la lotta
	I Tenenbaum (2001)	Wes Anderson	Soggettiva quando un personaggio guarda un particolare
Ampio e lungo	Il buono, il brutto e il cattivo (1966)	Sergio Leone	Evidenziare l'esiguità dell'uomo rispetto alla vastità dell'ambiente
	Barry Lyndon (1975)	Stanley Kubrick	Creare sensazione di bidimensionalità, far percepire le immagini come dei quadri e dipinti ottocenteschi
	Arancia Meccanica (1971)	Stanley Kubrick	Permettere la descrizione (anche con voice-over) di ambienti, storie e personaggi
Ridotto e lungo (lento)	Shining (1980)	Stanley Kubrick	Focalizzare l'attenzione sulla psicologia dei personaggi, leitmotiv del potere sovranaturale
	Insidious (2010)	James Wan	Creare suspense, ansia e paura
	Io ti salverò (1945)	Alfred Hitchcock	Preannunciare l'inizio di un sogno

*Tabella 5.3. Riassunto delle principali funzioni analizzate della zoomata, divise per pellicola e tipologia*

I primi sono già stati abbondantemente presi in considerazione nei capitoli precedenti, per quanto riguarda i secondi invece aggiungeremo qualche dettaglio di seguito. Innanzitutto è bene ricordare come la variazione di angolo di campo è talmente ridotta da essere difficilmente distinguibili da un lieve movimento della macchina da presa, come una carrellata o steadicam in avanti o indietro. Con il termine “push-in” in realtà si fa riferimento più allo spostamento della cinepresa che al movimento ottico; il risultato che si ottiene però è pressoché lo stesso. Oltre a *Insidious* e a tutto il genere horror, nel quale lo zoom serve ad aumentare l’angoscia, la sua finalità nel resto dei casi, sempre concentrandosi sui volti, ha la funzione di far entrare progressivamente lo spettatore nella mente del personaggio, identificandolo con la sua interiorità e aumentando la forza espressiva delle immagini attraverso i volti e le espressioni facciali. Che abbia una funzione drammatica o paurosa, che sia un avvicinamento o un vero zoom, in ogni caso è una tecnica attuale che continua a dimostrare la sua validità, ma che rende la zoomata poco riconoscibile.

## 5.2. LO ZOOM NELLA REALTÀ VIRTUALE

Se già a seguito del boom dello zoom negli anni ’60 e ’70 il suo uso è andato sempre più riducendosi nel corso degli anni, specialmente a velocità intermedie, attualmente questa tendenza potrebbe ulteriormente accentuarsi con l’avvento della Virtual Reality (VR) nel mondo cinematografico. La realtà virtuale è un ambiente simulato nel quale l’utente può interagire attraverso dei visori HMD (*head-mounted display*) con un mondo virtuale, catturato da una videocamera omnidirezionale. La potenzialità rispetto al passato e al cinema tradizionale è l’immersione, che “inserisce lo spettatore nella narrazione connettendolo alla storia attraverso la presenza”<sup>13</sup> e le differenze sono rilevanti: lo spettatore è presente nella scena e può guardarsi attorno a 360 gradi, non esiste il fuoricampo e i bordi dell’immagine non sono fissi, il regista ha meno controllo sulla macchina da presa e non può scegliere l’inquadratura, deve trovare dei

nuovi espedienti per guidare il pubblico attraverso la narrazione indirizzando il suo sguardo sulle zone più rilevanti della scena, il montaggio è limitato e solitamente non si utilizza.

La maggior parte dei film VR sono costituiti da un'unica scena e si presentano quindi come dei lunghi piani-sequenza, dell'intera durata del film, senza stacchi di montaggio. Il raro cambiamento di scena è solitamente realizzato tramite una dissolvenza su nero per qualche secondo (Serrano et al., 2017). Gli stacchi e la variazione della scena infatti sono propri della letteratura o del cinema ma non della nostra fisicità, e quindi interrompono l'esperienza immersiva ma questo potrebbe non essere sempre vero. Tradizionalmente il montaggio infatti, soprattutto quello classico, serve affinché una serie di inquadrature, che possono essere state girate in luoghi e tempi diversi, sia percepita come una sequenza di eventi coerente e continua. Secondo la teoria degli eventi segmentati infatti “il nostro cervello usa una rappresentazione discreta di una serie di eventi per prevederne il corso immediato e per crearne una rappresentazione interconnessa nella memoria”<sup>14</sup>. Lo stacco di montaggio viene quindi giustificato dalla nostra mente: “quando le previsioni formulate vengono disattese, è indicazione di un nuovo evento”<sup>15</sup>. Cambiamenti inaspettati introdotti da uno stacco portano dunque alla percezione del confine dell'evento, e il nostro cervello non tenta di spiegare questa discontinuità bensì “si adatta per creare una nuova rappresentazione mentale da popolare con nuovi dati”<sup>16</sup>. Il nuovo evento quindi è registrato per effetto di questi cambiamenti di azione, spazio o tempo. Questa struttura mentale può essere equivalente alla segmentazione spaziale della vista, nella quale riusciamo a isolare un segmento da un'interezza, ma osservando il particolare vediamo anche il tutto. È il principio alla base dello stacco sull'asse e dello zoom e potrebbe essere applicato alla VR nello sperimentare nuove e specifiche forme di montaggio.

Il film *Lawrence d'Arabia* (*Lawrence of Arabia*, 1962) per esempio è famoso per i campi lunghi fissi che danno allo spettatore “la possibilità di guardarsi attorno e scegliere ciò che vuole osservare”<sup>17</sup>; il montaggio in questo caso potrebbe aiutare, tra le altre cose, a focalizzare l'attenzione sui vari particolari del paesaggio. Nella VR succede più o meno la stessa cosa: è lo spettatore a decidere cosa e in che direzione guardare e il regista può solo tentare di indirizzarlo. Visto che attualmente il montaggio è controproducente, uno dei pochi mezzi che ha è quello del movimento nella scena. Se la macchina da presa si muove, le possibilità che lo spettatore guardi verso la direzione del movimento sono molto alte, mentre minor movimento porta ad un miglior riconoscimento dei singoli oggetti, anche se si muovono. A differenza del cinema tradizionale i movimenti possono essere decisi sia dal regista durante le riprese o ma anche dallo spettatore in fase di visualizzazione. La carrellata, che equivale agli spostamenti sulle tre dimensioni, è decisa dal regista; la panoramica, che corrisponde alla rotazione del punto di vista, dallo spettatore con il movimento della testa; lo zoom da entrambi (Potengy et al., 2018).

Nella VR lo zoom è visto in maniera controversa, molto di più che nel cinema tradizionale. Da un lato si potrebbe sostenere che non è applicabile perché a causa della sua artificiosità interromperebbe l'immersione. Effettivamente, partendo dalla fase di acquisizione delle immagini, il cinema VR necessita di videocamere omnidirezionali che non hanno la capacità di zoomare e quindi di variare l'angolo di campo, perché è di 360 gradi. Si può però cambiare l'angolo di campo della scena visualizzata, andando a trasformare l'immagine già acquisita. In questo caso comunque l'utilizzo dello zoom può essere “deciso dal regista e stabilito nella fase delle riprese”, in maniera forzata e predeterminata per il pubblico oppure “controllato liberamente durante la visualizzazione dallo spettatore”<sup>18</sup>. Il miglior metodo per mantenere l'immersione in questo ultimo caso è quello di associare la zoomata ai movimenti in avanti (avvicinamento) o all'indietro (allontanamento) della testa e del visore, con un conseguente

ingrandimento o riduzione della scala dell'immagine. Altri metodi, meno immersivi, potrebbero essere quelli di mouse, joystick, dispositivi di riconoscimento vocale o della gestualità appositamente funzionali alla variazione dello zoom.

In ogni caso il problema principale resta quello di far sì che lo spettatore percepisca il movimento come naturale, tenendo conto che anche quando l'immagine è zoomata deve essere libero di guardare in qualsiasi direzione. Chang e Cohen (2017) propongono una serie di tecniche per zoomare panorami in alta definizione su dispositivi di realtà virtuale che possono essere applicate anche al nostro caso e al cinema VR. Oltre ad individuare dei problemi di scarsa risoluzione, facilmente risolvibili con videocamere ad alta definizione, e di distorsione geometrica delle linee, sottolineano come il principale fenomeno che bisogna tenere in considerazione zoomando in ambiente virtuale è l'alterazione della sensazione di movimento nelle immagini quando l'angolo di campo è diverso da quello dell'occhio umano. Lo spettatore “percepisce il movimento di rotazione della scena attorno a lui più veloce rispetto al normale quando c'è uno zoom-in, ma più lento in caso di zoom-out”<sup>19</sup>. Per esempio, una rotazione da sinistra verso destra di 10 gradi della testa corrisponde ad una panoramica di altrettanti gradi sull'immagine ma, nel caso questa risulti ingrandita, il movimento visivo è percepito dall'osservatore più veloce, come se lo spostamento fosse di più gradi, con importanti disagi neurologici dovuti all'eccessivo movimento visivo che in inglese vengono definiti “motion sickness”.

I due ricercatori hanno proposto svariate configurazioni delle interfacce per visori che riescano a combinare zoomate e movimenti rotatori della testa e che sono riassunti nella *Figura 5.3*. Nello *slow mode* “la velocità di movimento della vista è proporzionale a quella della testa ma inversamente proporzionale al livello dello zoom”<sup>20</sup>. Questo evita il “motion sickness” ma



Figura 5.3. Da sinistra: *slow mode*, *circle mode*, *alpha circle mode* e *zoom circle mode*

rende impossibile l'esplorazione dell'intera immagine perché, una volta ingrandita, lo spettatore vede solo una piccola parte del tutto e il movimento della testa è limitato e relativo alla sola zona visualizzata. La seconda interfaccia, che permette di risolvere questo problema e ridurre ulteriormente i disturbi visivi, è quella del *circle mode*, nella quale “una zona centrale circolare è zoomabile, mentre nello sfondo rimane l'immagine originale”<sup>21</sup> con un rapporto di ingrandimento 1:1. Questo permette inoltre di continuare ad avere una visione d'insieme e del punto della scena su cui ci focalizziamo, con una maggiore stabilizzazione del movimento periferico. L'*alpha circle mode* si distingue dalla precedente in quanto “la trasparenza della zona centrale con zoom è legata alla velocità del movimento della testa”<sup>22</sup>: quando lo spettatore si muove velocemente è trasparente, ma se si ferma e si concentra su una zona il cerchio zoomato al centro diventa progressivamente del tutto opaco. Infine, nello *zoom circle mode*, nell'area centrale con diverso ingrandimento, invece della trasparenza “è il livello dello zoom nel cerchio a cambiare in base al movimento della testa”<sup>23</sup>, che si riduce durante i movimenti rapidi ma torna ad aumentare quando la testa dello spettatore si muove lievemente o si ferma.

A queste aggiungiamo un'altra ipotetica interfaccia, non prevista dai due ricercatori e quindi non sperimentata, che però potrebbe adattarsi meglio al cinema VR, che non prevede alcuna zona circolare al centro e il livello dello zoom cambia in base al movimento della testa, similmente alla quarta interfaccia, ma sull'intera immagine. Sarebbe impensabile immaginare un intero film con questo costante cambiamento dell'angolo di campo, proprio a causa di disturbi visivi legati all'eccessivo, e in questo caso continuo, movimento; più realistica è invece

la sua applicazione solo in determinati momenti della narrazione, per esempio quando il personaggio raggiunge una area prestabilita del luogo in cui si svolge la scena, quando il regista vuole concentrare l'attenzione su dei particolari non solo utilizzando il movimento o i giochi di luce e ombra ma anche con lo zoom.

Dal punto di vista del linguaggio, prospettiva indipendente dall'interfaccia utilizzata e dagli aspetti tecnici sopra analizzati, lo zoom in un film in realtà virtuale può essere utilizzato per potenziare la reazione di un personaggio, per esempio quando lo spettatore guarda il suo volto, oppure per indirizzare l'attenzione dello spettatore su un particolare oggetto o zona della scena, soprattutto quando guarda verso quella specifica regione d'interesse. Questo è certamente un punto a favore del regista, che cerca di indirizzare lo spettatore attraverso la storia, ma se esagerato viene inevitabilmente percepito come artificiale. Per prevenire dunque l'interruzione dell'immersione e i disturbi visivi, è bene stabilire dei limiti di velocità e ampiezza della variazione, determinando entro quali valori lo zoom può avere degli effetti positivi sulla narrazione senza essere percepito come un eccesso dallo spettatore.

---

<sup>13</sup> Rorik Henrikson et al., *Multi-Device Storyboards for Cinematic Narratives in VR* (2016), p. 1

<sup>14</sup> Ana Serrano, *Editing and Cognitive Event Segmentation in Virtual Reality Video* (2017), p.2

<sup>15</sup> Id p. 3

<sup>16</sup> Id p. 3

<sup>17</sup> Arthur Baur, *Exploring Cinematic VR: An Analysis of the Tools, Processes, and Storytelling Techniques of Virtual Reality Filmmaking* (2016), p. 11

<sup>18</sup> Andre Potengy et al., *Zoom for Virtual Reality based on Moebius Transformations* (2018), p. 11

<sup>19</sup> Id p. 10

<sup>20</sup> Huiwen Chang & Michael F. Cohen, *Panning and Zooming High-Resolution Panoramas in Virtual Reality Devices* (2017), p.4

<sup>21</sup> Id p. 4

<sup>22</sup> Id p. 4

<sup>23</sup> Id p. 5

## CONCLUSIONE

Questo viaggio attraverso il linguaggio dello zoom nel cinema ha voluto restituire a questa tecnica una piccola rivincita storica e tecnica. Partendo dai motivi per cui lo zoom è sempre stato visto come un surrogato dei veri e propri movimenti di macchina e arrivando ai suoi possibili utilizzi e sviluppi futuri nella realtà virtuale, abbiamo osservato come lo zoom abbia accompagnato l'immagine cinematografica in maniera trasversale: è stato usato per praticità ed economicità al posto di spostare la macchina da presa, ha contribuito ad accentuare il ritmo e il movimento nei film d'azione, o la paura nei film horror, ha messo in risalto i personaggi e la loro interiorità, ha fornito alcuni film di un'atmosfera unica e irripetibile. Vista la sovrabbondanza di materiale filmico analizzabile e per esigenze espositive è stato necessario procedere per esempi significativi, cioè singole pellicole e brevi spezzoni, che sono serviti da capostipiti per poi generalizzare e trovare un filo comune all'interno di un genere, di una tendenza o di un periodo.

Quella dello zoom è una tecnica però che allo stesso tempo è stata abusata da interi generi, ripudiata da interi periodi cinematografici, utilizzata da alcuni registi come stereotipo di grandiose tradizioni ormai passate e molto spesso fine a sé stessa in pellicole dove veniva usata solo per il gusto di movimentare delle inquadrature statiche; ma il patrimonio che ha lasciato è sicuramente da analizzare e, in certi casi, emulare. Ricordiamo su tutti Kubrick, che per primo usa lo zoom al di fuori dei generi nei quali era un classico o delle situazioni standard, con la consapevolezza e la volontà di adoperare questa tecnica in maniera ragionata e adatta ad ogni singolo caso e non solo col fine di sostituire o riprodurre un movimento. Anche se è certamente famoso per altre innovazioni, questo scritto vuole dimostrare che anche nel caso dello zoom Kubrick è un maestro da imitare, ma che al giorno d'oggi non viene ascoltato. Soprattutto per i

suoi rapporti con il mondo televisivo, giornalistico e documentaristico, è sempre stata ed è tuttora considerata una tecnica secondaria, preferibilmente da evitare e usare il meno possibile. Si preferisce conformarsi alle logiche del mercato e affidarsi alle situazioni più comode e semplici, in cui basta copiare un vecchio utilizzo ormai dimenticato invece che trovarne di nuovi, diversi e originali. Questo dimostra che tuttora non si è riusciti, sia dal lato del sistema produttivo che da quello del pubblico fruitore, ad interiorizzare una tecnica che, come abbiamo visto, riesce a manifestarsi in tutta la sua espressività.

Lo zoom si è fatto questa cattiva reputazione già dai primi utilizzi durante l'epoca del cinema classico, trascinandosela fino ai nostri giorni, ma le eccezioni come abbiamo visto ci sono e, in definitiva, confermano che è possibile sia attingere dal passato che esplorare nuove vie con risultati in entrambi i casi soddisfacenti e positivi, e questo perché lo zoom è unico nel suo genere, unico tra i movimenti di macchina e quindi può avere un effetto unico e ineguagliabile.



## BIBLIOGRAFIA

Baur, A. (2016), *Exploring Cinematic VR: An Analysis of the Tools, Processes, and Storytelling Techniques of Virtual Reality Filmmaking* (Tesi di Dottorato). Florida State University. Recuperato da:

[http://purl.flvc.org/fsu/fd/FSU\\_libsubv1\\_scholarship\\_submission\\_1470411512](http://purl.flvc.org/fsu/fd/FSU_libsubv1_scholarship_submission_1470411512)

Bellour, R (1969), *Le western*. Paris: Union Générale d'éditions (trad. It. Il western, Feltrinelli, Milano, 1973)

Bettetini, G & Colombo, F. (1993), *Le nuove tecnologie della comunicazione*. Milano: Bonpiani.

Caprara, V. (1975), *Sam Peckinpah*. Firenze: La Nuova Italia (Il castoro cinema)

Chang, H. & Cohen, M. F. (2017), *Panning and Zooming High-Resolution Panoramas in Virtual Reality Devices*. Atti da UIST 2017 - ACM SIGCHI, <http://dx.doi.org/10.1145/3126594.3126617>

Cheshire, D. (1979), *The Book of Movie Photography*. London: Dorling Kindersley Limited (trad. It. Cinematografare, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1981)

Dalla Gassa, M. (2012), Guerra è pace. Appunti per uno studio sul wuxiapian cinese degli anni Duemila. *Cinergie*, 1, pp. 100-109. Recuperato da: <https://cinergie.unibo.it/article/view/7482/7201> [03 aprile 2019]

Hall, N. (2012), *The development and use of the zoom lens in American film and television: 1946-1974* (Tesi di Dottorato). University of Exeter. Recuperato da: <https://ore.exeter.ac.uk/repository/handle/10871/9693> [19 maggio 2019]

Hall, N. (2018), *The Zoom: Drama at the Touch of a Lever*. New Brunswick: Rutgers University Press

Henrikson, R., De Araujo, B., Chevalier, F., Singh, K. and Balakrishnan, R. (2016), *Multi-Device Storyboards for Cinematic Narratives in VR*. Atti da UIST 2016 - ACM SIGCHI, <http://dx.doi.org/10.1145/2984511.2984539>

Kingslake, R. (1989), *A History of the Photographic Lens*. Rochester: Academic Press

Kingslake, R. & Johnson, R. B. (2009), *Lens Design Fundamentals* (2<sup>a</sup> ed.). Burlington: Academic Press

Lightman, H. A. (1976), Photographing Stanley Kubrick's Barry Lyndon. *American Cinematographer*, 57 (3). Recuperato da: <https://ascmag.com/articles/flashback-barry-lyndon> [11 aprile 2019]

Malacara, D. & Malacara, Z. (2004), *Handbook of Optical Design* (2<sup>a</sup> ed.). New York: Marcel Dekker, Inc.

Mather, P. (2013), *Stanley Kubrick at Look Magazine: Authorship and Genre in Photojournalism*. Bristol: Intellect

Mosca, U. (2007), *Sam Peckinpah Il mucchio selvaggio* (2<sup>a</sup> ed.). Torino: Universale Film (Lindau).

Meehan, J. (1991), *The Complete Book of Photographic Lenses*. New York: Amphoto.

Phillips, G. D. & Hill, R. (2002), *The Encyclopedia of Stanley Kubrick*. New York: Facts On File

Potengy, A., Velho, L., Sacht, L and Souto, L. (2018). *Zoom for Virtual Reality based on Moebius Transformations*. Atti da Laboratorio VISGRAF-IMPA, [https://www.visgraf.impa.br/Data/RefBib/PS\\_PDF/tr-03-2018/tr-03-2018.pdf](https://www.visgraf.impa.br/Data/RefBib/PS_PDF/tr-03-2018/tr-03-2018.pdf)

Pramaggiore, M. (2015), *Making Time in Stanley Kubrick's Barry Lyndon: Art, History and Empire*. London: Bloomsbury

Serrano, A., Sitzmann, V., Ruiz-Borau, J., Wetzstein, D., Gutierrez, D. and Masia, B. (2017). Movie Editing and Cognitive Event Segmentation in Virtual Reality Video. *ACM Transactions on Graphics*, 36(4), <https://doi.org/10.1145/3072959.3073668>

Szeto, K. (2011), *The martial arts cinema of the Chinese diaspora*. Carbondale: Southern Illinois University Press

Teo, S. (2009), *Chinese Martial Arts Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press

Teo, S. (2016), *Eastern Westerns: Film and Genre Outside and Inside Hollywood*. Abingdon: Routledge

## FILMOGRAFIA

- Anderson, W. (2001), *The Royal Tenenbaums*. Stati Uniti: Buena Vista Pictures
- Bender, L. & Tarantino, Q. (2003), *Kill Bill: Volume 1*. Stati Uniti: Miramax
- Bender, L. & Tarantino, Q. (2004), *Kill Bill: Volume 2*. Stati Uniti: Miramax
- Blum, J & Wan, J. (2010), *Insidious*. Stati Uniti: FilmDistrict
- Feldman, P. (1969), *The Wild Bunch*. Stati Uniti: Warner Bros.
- Grimaldi, A. & Leone, S. (1966), *The Good, the Bad and the Ugly*. Italia: PEA
- Kubrick, S. (1969), *2001: A Space Odyssey*. Stati Uniti: MGM
- Kubrick, S. (1971), *A Clockwork Orange*. Stati Uniti: Warner Bros.
- Kubrick, S. (1975), *Barry Lyndon*. Stati Uniti: Warner Bros.
- Kubrick, S. (1980), *The Shining*. Stati Uniti: Warner Bros.
- Lee, B. (1972), *Way of the Dragon*. Hong Kong: Golden Harvest
- Lubin, A. R. & Ritt, M. (1964), *The Outrage*. Stati Uniti: MGM
- Ravetch, I. & Ritt, M. (1936), *Hud*. Stati Uniti: Paramount Pictures
- Selznick, D. O. & Hitchcock, A. (1945) *Spellbound*. Stati Uniti: United Artists
- Shaw, R. & Cheh, C. (1967), *One-Armed Swordsman Shaw*. Hong Kong: Brothers Studio
- Sher, S. & Tarantino, Q. (2012), *Django Unchained*. Stati Uniti: The Weinstein Company