
7.3 GLI ELEMENTI DELLA PRESENZA ATTORIALE

La presenza attoriale ruota nel cinema intorno a cinque elementi: la fisicità dell'attore, la sua voce, i suoi movimenti nello spazio, la mimica e la gestualità. Tutti possono essere valorizzati o meno dal posizionamento della camera. Ad esempio, un leggero movimento delle labbra dell'attore può essere percepito solo con tagli ristretti e un'angolazione favorevole.

7.3.1 LA FISICITÀ E LA VOCE

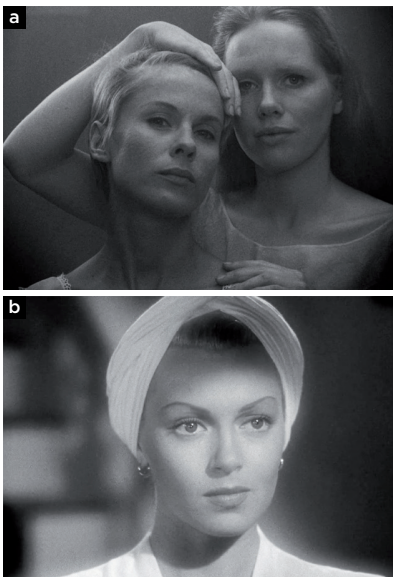
La scelta dell'attore viene effettuata esaminando non solo le qualità recitative e l'immagine che ne serba il pubblico, ma anche la sua **fisicità**, intendendo con tale termine le caratteristiche legate alla corporatura e alla fisionomia. Per questo il **casting** deve essere considerato un'attività pienamente creativa, dato che si tratta di associare un volto e un corpo a un personaggio, decidendo chi è l'attore più adatto a incarnarne le caratteristiche. Se si pensa, in campo letterario, a quante parole gli scrittori investono per descrivere somaticamente i personaggi, si può comprendere come il casting, e successivamente il make-up, compia nei fatti un'operazione del tutto simile.

La **fisionomia**, uno dei due elementi della fisicità, è un aspetto decisivo della presenza attoriale, modificabile anche in modo sostanziale con interventi di ma-

ke-up. Alcuni studiosi chiamano **cinegenia** la qualità del volto di apparire pienamente valorizzato dall'immagine cinematografica. La **corporatura** è l'insieme delle caratteristiche corporee dell'attore, anche queste modificabili con allenamenti o diete, con trucchi e costumi, oppure per via digitale.

Fisionomia e corporatura giocano un ruolo di primo piano nell'interpretazione cinematografica. La fiction audiovisiva ha una spiccata tendenza lombrosiana nel determinare la fisicità dei personaggi: nella gran parte dei casi l'antagonista non si limita ad *agire* in maniera malvagia, ma *assomiglia* somaticamente all'idea di cattivo che alberga nella maggioranza del pubblico. Ciò ha favorito nel tempo, tra l'altro, la diffusione di scelte pesantemente segnate da pregiudizi razziali. Il fenomeno si deve, di nuovo, al carattere sintetico dell'espressione cinematografica. Lo spettatore può anche accettare che un viso da *buono* interpreti un personaggio crudele, ma ha bisogno di tempo aggiuntivo e risorse adeguate per *crederci*. Diverse opere hanno giocato su questi contrasti. Ad esempio, uno dei personaggi caratteristici del genere noir, la *dark lady*, che si rivela solo all'ultimo la vera cинica avversaria del protagonista, è spesso scelta tra attrici normalmente impegnate in ruoli positivi e romantici.

Nelle opere di animazione il lavoro più impegnativo della fase di preparazione del personaggio è proprio



(Fig. 7.15) Nella storia del cinema vi sono autori che hanno valorizzato al massimo il volto, considerato una sorta di paesaggio umano da esplorare e rivelare. Tra questi Dreyer e Bergman. Il fotogramma (a) è tratto da **Persona** (regia di Ingmar Bergman, 1966, SE). Nel cinema hollywoodiano classico, invece, il volto, con l'aiuto del pesante intervento del trucco e dell'illuminazione, doveva richiamare un'idea astratta, irraggiungibile di bellezza e glamour, anche a costo dell'immobilità e dell'inespressività. Nel fotogramma (b) Lana Turner in **Il postino suona sempre due volte** (*The Postman Always Rings Twice*, regia di Tay Garnett, 1946, USA).



(Fig. 7.16) Diversi attori hanno segnato la storia del cinema per una sorta di utilizzo specialistico ed estremo del proprio corpo, basti pensare a Fred Astaire e Gene Kelly, che si esprimevano in maniera ben più ricca con la *danza* (e la particolare maniera di muoversi nelle scene di dialogo) che con la *mimica*. Nei fotogrammi: (a) Fred Astaire e Ginger Rogers in **Cappello a cilindro** (*Top Hat*, regia di Mark Sandrich, 1935, USA) e (b) Gene Kelly e Cyd Charisse in **Cantando sotto la pioggia** (*Singin' in the Rain*, regia di Stanley Donen e Gene Kelly, 1952, USA). In tutt'altro ambito alcuni attori sono divenuti divi e a volte addirittura miti per la particolare maniera di utilizzare il proprio corpo nella lotta. Si possono portare come esempio le mosse rabbiose e scattanti di Bruce Lee, le quali hanno condizionato pesantemente il genere arti marziali. Nel fotogramma (c): **L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente** (*The Way of the Dragon*, regia di Bruce Lee, 1972, USA-HK). La *recitazione fisica* ebbe un ruolo enorme nel cinema comico all'epoca del muto. Ad esempio, Buster Keaton era famoso per la sua assoluta impassibilità facciale mentre realizzava prodigiose acrobazie. Il fotogramma (d) è tratto da **Come vinsi la guerra** (*The General*, regia di Buster Keaton e Clyde Bruckman, 1927, USA).

la ricerca di una giusta fisicità: quale animale (ovvero quale tipologia di corpo) interpreterà la spalla comica del protagonista? E quando si tratta di un umano, quale colore della pelle deve avere il protagonista? Deve essere alto o magro? Le sopracciglia saranno folte o accennate? Del resto, anche per un film live action il casting può durare mesi, e non a caso.

Le caratteristiche della fisicità segnano in modo indelebile interi generi, come quello comico: si pensi alle coppie formate da una persona robusta e una magra, oppure a quegli attori che per strappare risate sfruttano le irregolarità del proprio viso, magari sottolineate da tic e smorfie, o ancora a coloro che si identificano in tutta la loro carriera con un personaggio caratterizzato dalla stessa associazione fisicità/costume. Nei film d'azione il corpo dell'attore è esibito in tutta

la sua potenza e flessibilità, spesso mettendone a nudo alcune parti con i più svariati pretesti. Molti film con contenuti erotici del resto si basano sulla visualizzazione della nudità dei corpi, quindi sulla piena esibizione della fisicità.

Le scelte relative a quest'ultima nel mondo dei film e delle serie televisive sono spesso sottomesse ai canoni di bellezza vigenti all'epoca della loro realizzazione. Le donne e gli uomini scelti per interpretare i primi film della storia del cinema di certo oggi non sarebbero considerati *belli*, e viceversa. Ciò non è dovuto solo al temporaneo imperio delle mode, ma anche ai connotati della fase storica attraversata e dalla quale il cinema è influenzato. Ad esempio, il periodo di forte contestazione degli anni Sessanta e Settanta – contestazione che ha investito anche i concetti classici



di *bellezza* - ha portato alla ribalta attori e attrici dalla fisionomia comune, al contrario dei periodi precedenti e successivi, più legati ai canoni estetici dominanti.

La *voce*, un altro degli elementi del sonoro, verrà approfondita in seguito. Qui però vale la pena accennare al fatto che, come accade nella realtà, essa non consiste solo di parole pronunciate (livello verbale), ma anche dei cambiamenti di timbro, tono, intensità e ritmo (livello vocale) da cui spesso derivano espressività e dotazioni di senso. Ad esempio, mentre a teatro la voce deve essere udita chiaramente anche nelle ultime file (e ciò influenza la sua intensità), nelle fiction cinematografiche trovano posto tanto le grida quanto i sussurri e i mormorii.

7.3.2 BLOCKING E STAGING

La gestione del corpo dell'attore in relazione allo spazio e alla camera viene chiamata **blocking** (ing. anche *performance blocking*). In Italia si sta cominciando a utilizzare con un significato simile l'espressione *coreografare la scena*, ad esempio per le sequenze di lotta, ma ci vorrà tempo per liberare il termine *coreografia* dallo stretto

legame con la danza. Il termine *blocking* nasce in ambito teatrale, dove blocchetti di legno (*block*) che rappresentano gli attori venivano spostati su un palcoscenico in miniatura per simularne i movimenti. È compito del regista stabilire, di solito attraverso una serie di prove realizzate poco prima delle riprese, come l'attore debba muoversi nello spazio e quale postura debba mantenere. Questi aspetti non sono quasi mai deducibili dalla sceneggiatura, dove le azioni sono riportate in modo estremamente sintetico. Per gli attori le prove sono più efficaci quando si svolgono nella scenografia reale, in modo da poter interagire con le pareti, gli arredi, gli oggetti e, se possibile, anche con l'assetto luminoso.

I movimenti dell'attore nello spazio cinematografico non costituiscono una sorta di obbligo per vivacizzare il quadro, come in parte accade nel teatro. Il cinema è comunque mobile: anche una scena che preveda un dialogo tra due personaggi perfettamente fermi è animata dalle molte e diverse inquadrature. Alla base del movimento dell'attore nello spazio cinematografico c'è sempre una necessità drammaturgica. Ad esempio, il *blocking* è in grado di rendere un sottotesto che in sua assenza farebbe fatica a emergere: si pensi alla si-



(Fig. 7.17) In **Minority Report** (regia di Steven Spielberg, USA, 2002) un ispettore federale viene inviato nella sezione precrimine per verificare il funzionamento del sistema che permette di arrestare potenziali delinquenti prima che commettano un reato. La scena si apre con un Particolare delle mani di uno dei tre membri della sezione (a) intento a spiegare la funzione della biglia, il segnale che i precognitivi inviano ai piani superiori quando un crimine sta per essere commesso. I tre sono *posizionati* intorno all'ispettore, come per cercare di convincerlo (b), ma quando questi comincia a contestarne le tesi il *movimento* dei personaggi porta i tre a fronteggiarlo (c), segnalando il loro atteggiamento difensivo. Poi entra in scena il capitano (d) e subito gli viene passata la biglia (*staging*), simbolo del lavoro di cui è responsabile. Egli la utilizza subito *contro* il federale: la lancia e l'ispettore la prende al volo per non farla cadere (e), dimostrando così che, quando si previene un evento, ciò non significa che quello non possa accadere. Ora i due si *approssimano* come per sfidarsi a duello e gli argomenti del capitano sembrano avere la meglio: l'ispettore gli ripassa la biglia (f), come sottile forma di riconoscimento. Il capitano si mette a sedere con fare sicuro (*postura*), maneggiando la biglia, gli altri gli si fanno intorno assecondandone le parole (g). L'ispettore chiede di poter vedere da vicino i precognitivi, ma il capitano si rifiuta. L'ispettore gli si *avvicina* di nuovo e questa volta la *postura* dei due è significativa del rapporto gerarchico che intercorre tra loro: il federale, in piedi (h), esibisce un documento che impone a tutti di obbedire ai suoi ordini (i). A questo punto è il documento l'oggetto simbolo del potere intorno al quale da quel momento ruota la scena (*staging*) e non a caso la biglia sparisce dal quadro. I membri della squadra devono piegarsi al diktat dell'ispettore (l).

tuazione in cui due personaggi si scambiano battute di dialogo neutrali mentre camminano nervosamente in una stanza.

Il blocking comprende il movimento, la postura, la prossimità, le posizioni dell'attore e della camera.

Il **movimento** ha diverse componenti: il **percorso** compiuto dall'attore nella scena, l'**interazione** con la scenografia, la **modalità** di esecuzione (di corsa, esitante, lento, ecc). Ecco un esempio: l'attore attraversa la sala (*percorso*) spedito (*modalità*) per andare ad aprire la porta, esita un attimo con la mano sulla maniglia, poi la gira con forza (*interazione con la scenografia*).

La **postura** è l'atteggiarsi del corpo umano: sdraiato, appoggiato alla parete, ritto, seduto, ecc. Riprendendo l'esempio di cui sopra, prima di andare ad aprire la porta l'attore poteva essere seduto sul divano con le gambe accavallate.

La **prossimità** indica la vicinanza tra gli attori. Nell'esempio: se è previsto in sala un altro personaggio, si dovrà stabilire se anche lui è seduto sul divano e, nel caso, a che distanza dal primo. Inoltre, nel momento in cui entrerà il terzo personaggio, quale grado di vicinanza dovrà mantenere con chi gli ha aperto la porta?

Il blocking può sostituire un intero dialogo. Si provi a immaginare una scena in cui un attore si muove furiosamente (*modalità*) avanti e indietro (*percorso*) e a un certo punto sferra un calcio a una parete (*interazione con la scenografia*). Si immagini anche un altro attore completamente immobile (*assenza di movimento*), in piedi e con le braccia conserte (*postura*). Il primo a un certo punto gli si avvicina (*prossimità*) e lo spinge. Anche se non viene pronunciata alcuna parola, la gamma delle possibilità su quanto sta accadendo si restringe grandemente grazie agli elementi di blocking.

La **posizione** sta a indicare la precisa collocazione del personaggio nello spazio cinematografico. Ad esempio, quando gli attori sono distanziati sull'asse avanti/dietro (ing. *deep staging*), vengono valorizzati gli elementi scenografici dell'avampiano e si comunica una forte impressione di profondità dell'ambiente. Quando un attore si muove e si ferma in un punto, quello emana una certa forza d'attrazione sull'intorno, spingendo la camera ad assestarsi in una composizione dal forte equilibrio. La posizione infatti è necessariamente legata alla camera, poiché è solo rispetto al punto di ripresa che un attore può definirsi vicino o lontano. Si usa



(Fig. 7.18) In **Fronte del porto** (*On the Waterfront*, regia di Elia Kazan, 1954, USA) Terry (interpretato da Marlon Brando) cerca di avvicinare Edie (interpretata da Eva Marie Saint), che è piuttosto intimidita da lui. Le battute di dialogo non sono significative, lo sono invece i *gesti* e la *mimica*. I due si spostano lungo un parchetto invaso dalla nebbia. Lei tiene sempre lo *sguardo* verso il basso, lui invece ha gli occhi puntati su di lei. Lei fa cadere inavvertitamente un guanto, che lui raccoglie, senza restituirglielo subito: lo pulisce dalla terra e poi se lo infila in una mano, suscitando una certa apprensione da parte della ragazza, che ogni tanto accenna a timidi tentativi di riprenderselo. Lui finge di non accorgersene: la sua è una mossa simbolicamente forte, una sorta di richiesta di immediata condivisione. Lui si muove libero nello spazio,

l'espressione *blocking for the camera* quando vi sono movimenti attoriali particolarmente dipendenti dalla posizione della camera, ad esempio nel caso un attore guardi a filo camera oppure rivolga la sua attenzione a un oggetto che le è vicino o ancora quando le si avvicina. I movimenti dell'attore danno risultati completamente diversi a seconda della relazione con il punto di ripresa, ad esempio scegliendo di spostarlo sull'asse destra/sinistra (ing. *blocking across the screen*) oppure lungo la direzione vicino/lontano (ing. *blocking down the tube*), allontanandolo dalla camera (ing. **tail-away shot**) o avvicinandolo (ing. **head-on shot**). Si tenga comunque conto che alcuni film autoriali hanno preferito invece subordinare il movimento della camera a quello degli attori per favorirne la spontaneità e l'apporto creativo, sacrificando, se necessario, la precisione dell'inquadratura e dell'illuminazione.

Il termine **staging** viene spesso usato come sinonimo di *blocking* e altre volte come equivalente di *messa in quadro*. In questa sede preferiamo l'utilizzo che se ne fa a volte per dar conto dei movimenti di oggetti o parti della scenografia nella loro interazione con gli attori: la porta sbatte o rimane aperta? Da dove spunta

e dove viene riposta la penna con cui si sta scrivendo un'importante lettera? La giacca che l'attore si toglie quando entra in scena viene appesa o gettata sul divano? È evidente che anche da queste movimentazioni passano importanti informazioni utili a tratteggiare personaggi e situazioni.

7.3.3 LA MIMICA E LA GESTUALITÀ

La **mimica** è l'insieme dei movimenti del volto. La **gestualità** invece sta a indicare i gesti compiuti dagli arti superiori e dalla testa: la mano che saluta, l'alzata di spalle, il capo che indica sono tutti potenti mezzi di espressione. Mimica e gestualità sono associate di frequente: ad esempio, una stretta di mano è spesso accompagnata da un sorriso. Nella vita quotidiana si percepisce un messaggio in modo più chiaro attraverso il linguaggio del corpo (studiato da una disciplina specifica, la *cinesica*) che dalle informazioni puramente verbali. Il cinema deve tenerne conto.

Mimica e gesticolazione variano molto nelle diverse culture e ciò esercita una certa influenza anche sul cinema. Gli attori italiani, ad esempio, contano meno



si siede su un'altalena, poi si appoggia a un albero, mentre lei rimane rigida. Poi Terry si mette in bocca una gomma da masticare, il che gli permette di accentuare la sua aria da spaccone. Edie però gli sfila rapida il guanto e da quel momento, affermato simbolicamente il diritto su ciò che è suo, riacquista sicurezza e si allontana. Solo dopo aver stabilito una certa distanza fisica si volta e tra i due si stabilisce un contatto oculare prolungato grazie alla rievocazione dei comuni ricordi dell'infanzia. Entrambi erano attratti dall'altro sin da allora, rivelano. A quel punto Terry può riavvicinarsi e tra i due comincia a stabilirsi un'intesa più intima. L'intera scena si regge, più che sulla sceneggiatura, sulla recitazione, cui ha contribuito la capacità di improvvisare acquisita alle scuole di recitazione frequentate dagli attori.

sulla mimica rispetto agli anglosassoni e accade l'opposto con la gestualità. Ciò porta storicamente il cinema italiano a utilizzare il Primo piano in misura minore rispetto a quello anglosassone.

Nel teatro la mimica ha importanza solo quando è particolarmente caricata. Al contrario, il cinema può mostrare movimenti molto sottili del volto e valorizzarli con piani ravvicinati: un semplice corrugamento della fronte è in grado di trasmettere un chiaro segnale di quel che pensa o prova un personaggio. Ma ciò che al cinema riveste una fondamentale importanza è lo **sguardo**. In teatro, se un attore vuole comunicare che il suo personaggio sta osservando qualcosa, deve spostare la testa; al cinema basta ruotare gli occhi. Nelle opere cinematografiche lo sguardo ha un'importanza tale da imporre precisi attacchi di montaggio: il gioco degli sguardi contribuisce sempre a ricostruire lo spazio mentale, dove e con chi si svolge l'azione, anche quando l'ambiente non è ripreso nel suo insieme.

Mimica e gestualità, così come i movimenti e la postura, lasciano trasparire il non detto oppure confermano o drammatizzano le parole pronunciate dall'attore. Molto spesso arrivano a sostituirle.

Quando la gestualità assume una forma complessa e ripetuta, spesso relazionandosi a un oggetto, si parla di **attività**, la quale può svolgersi contemporaneamente a un'azione dello stesso attore. Ad esempio, mentre l'attore aspetta (*azione*), può fumare, guardarsi intorno o tamburellare con le dita (*attività*): può trattarsi di un modo per fornire informazioni aggiuntive sulla situazione oppure per comunicare quali emozioni sta provando.

Altri due elementi della mobilità attoriale, non così evidenti come la gestualità e la mimica ma di grande importanza in un mezzo come il cinema, in cui l'attore si misura continuamente con molti e diversi spazi e in svariate circostanze, sono il portamento e l'andatura. Il **portamento** indica la maniera di atteggiarsi del corpo e ad esempio è in grado di indicare fierezza, ritrosia, baldanza, stanchezza, ecc. L'**andatura** è la maniera di camminare e può segnalare incertezza, sicurezza, impazienza, spossatezza e così via.



www.cinescuola.it/attore