

Struttura narrativa, stress percettivo ed effetti di senso nella seconda sequenza di *Saving Private Ryan*

Piero Polidoro

Abstract. The purpose of this article is to analyze the second sequence of *Saving Private Ryan*, unanimously considered a watershed and a benchmark of contemporary war cinema. Starting from a complete breakdown of this and other relevant sequences, it aims to show how the sequence has a very complex and articulated narrative structure. On the other hand, the analysis will also cover the perceptual aspects related to the viewing of the sequence, based on a theory of textual tensions and rhythms. The goal is to highlight how the narrative and perceptual levels, rather than being in competition, cooperate in the creation of the textual effect, sometimes in a complementary manner, sometimes by reinforcing each other. In the specific case of the analyzed sequence, this interaction ensures that the physical stress due to the perceptual experience generates meaning effects that are transmitted to other levels (figurative, narrative) of the text.

1. Presupposti teorici dell'analisi

La ricerca presentata in questo articolo prende le mosse, per aspetti diversi, dal contributo di due semiologi italiani, Ruggero Eugeni e Daniele Barbieri. A Ruggero Eugeni (2005) si deve un inquadramento generale sull'evoluzione del film di guerra nel Novecento e una prima analisi sulla seconda sequenza di *Saving Private Ryan* (da ora indicato anche come *SPR*): l'idea di Eugeni, come vedremo, è quella che nei film di guerra più recenti (e in questo in particolare) il livello percettivo diventi prioritario rispetto a quello narrativo; almeno in parte, anche io seguirò questa tesi. Da Daniele Barbieri, invece, deriva l'interesse verso le questioni tensive e di ritmo, che saranno centrali proprio nell'analisi degli aspetti percettivi. Presenterò dunque questi due contributi, per poi passare alla mia proposta di analisi.

La prima parte dell'intervento di Eugeni (2005) è dedicata alla trasformazione delle modalità narrative e iconografiche delle rappresentazioni della guerra avvenuta nel corso del Novecento. Di fronte a una radicale evoluzione dei mezzi e delle tattiche, che apparve evidente a partire dalla Prima guerra mondiale, anche il neonato cinema doveva trovare nuovi modi di rappresentare la battaglia moderna; il processo, però, fu tutt'altro che rapido. Come scrive Eugeni (2005, p. 320), le “modalità di raffigurazione della battaglia ottocentesca di derivazione pittorica – visione ‘panoramica’ del combattimento e dettagli di azioni eroiche particolari – si collegano allo schema narrativo della battaglia basato sull'unità sintattica dell'assalto, fase risolutiva dei conflitti”. Questo tipo di rappresentazione, come vedremo nell'analisi di *The Longest Day* e di *A Bridge too Far*, è ancora in auge negli anni Sessanta e, salvo rare eccezioni, negli anni Settanta. È proprio la seconda sequenza di *SPR* a fissare un nuovo standard. Parlando delle sequenze di combattimento di *SPR* e di *The Thin Red Line* (*La sottile linea rossa*, Terrence Malick, 1998), altro capolavoro del cinema di guerra, Eugeni (2005, p. 324) scrive: “esse deprivano gli aspetti cognitivi, narrativi e rappresentativi (ovvero: diegetici) del testo filmico a favore degli aspetti sensibili e percettivi. Questi ultimi assumono un peso centrale all'interno delle due sequenze, che si offrono quasi interamente come puri segmenti *audio-visivi*”. Ne consegue che la semiotica dovrà trovare altri strumenti per indagare questo tipo di testi, visto che quelli tradizionali sono “modellati per la maggior parte sulle

esigenze del cognitivo e non del sensibile” (Eugeni 2005, p. 327); una linea di ricerca che Eugeni ha effettivamente seguito negli anni successivi (cfr. per esempio Eugeni 2023).

Riguardo a *SPR*, Eugeni fa un’analisi molto dettagliata del tessuto sonoro, alla quale segue un elenco dei fattori visivi che dovrebbero essere presi in considerazione nella valutazione della fotografia.

Ancora: si può osservare che questi differenti elementi si dispongono in base a un’architettura ritmica molto attenta e regolare. Alla relativa stasi sulla barca che arriva alla spiaggia, segue un primo, breve, momento frenetico all’apertura dei portelloni. Le inquadrature sott’acqua reintroducono un rallentamento dell’azione, cui segue un più lungo momento di concitazione. La soggettiva del capitano Miller rallenta di nuovo e a lungo la resa dell’azione, preparando a una nuova ripresa della concitazione. Si ritrova, insomma, un graduale e dosato ingresso nella battaglia, una vera e propria ginnastica percettiva dello spettatore (che l’uscita dall’acqua e il rientro in essa in quattro momenti riproduce in scala minore) (Eugeni 2005, pp. 324-325).

Possiamo aggiungere ulteriori riflessioni, in continuità con quelle di Eugeni (per una discussione più approfondita rimando a Polidoro 2020). Le nuove forme della guerra e la pressione che esercitano nei confronti delle esigenze rappresentative hanno comportato non solo una rilevanza crescente dell’aspetto percettivo ma, come cercherò di dimostrare, anche un cambiamento di “grana” del tessuto narrativo.

Nella tradizione delle favole l’eroe muove sempre da uno spazio familiare verso uno spazio estraneo e ostile, in cui avviene la prova decisiva (Propp 1928); al termine del racconto torna nello spazio iniziale. Questo schema vale, in generale, pure per il racconto di guerra (dal poema epico al film), anche se il ritorno a casa può essere presente solo in potenza, come traguardo cui anelare. Ma, come abbiamo visto, la natura della guerra moderna è profondamente cambiata. Eugeni scrive che alla battaglia campale si è sostituita la guerra di attrito, dominata dalla strategia dell’infiltrazione: la guerra moderna è una guerra di postazioni e di manipoli. Nella tattica militare e nella sua rappresentazione, ciò si traduce nella trasformazione dell’unità narrativa dell’assalto da evento singolare, tipico della battaglia campale, a una serie di rapidi spostamenti che avvengono da un luogo riparato e sicuro (base di partenza dell’attacco) verso un posto ostile, che deve essere conquistato e reso sicuro, in modo da fungere da base per il prossimo movimento. Il Programma narrativo principale (raggiungere la vittoria finale) si scompone quindi in una miriade di piccoli Programmi narrativi locali.

Se Eugeni fornisce un inquadramento e una linea di lettura della trasformazione della rappresentazione della guerra nel corso dell’ultimo secolo, soprattutto al cinema, Daniele Barbieri (2004) offre alcuni importanti strumenti per analizzare il livello percettivo di questa rappresentazione.

Secondo Barbieri, in un testo esistono diversi livelli, oltre a quello narrativo. Quest’ultimo è eminente nei testi narrativi e le sue strutture ritmiche e tensivo (per es. una *suspense*) sono preponderanti rispetto a quelle degli altri livelli. Ma in certi testi la sua importanza è pari o addirittura inferiore a quella di altri livelli: per esempio in poesia sono spesso preminenti il livello sintattico, quello metrico, quello fonologico, ecc. Attraverso l’analisi possiamo ricostruire le relazioni e le interazioni fra i vari livelli pertinenti nel testo.

Per Barbieri le strutture tensivo possono produrre punti di rilievo; una successione di punti di rilievo dà vita a un ritmo. Esistono diversi tipi di ritmo e le misurazioni quantitative non sono sempre possibili. Ma è possibile tentare dei confronti. Così Barbieri, per esempio, contrappone un ritmo maestoso, fatto da punti di rilievo molto intensi ma radi, a un ritmo frenetico, dove i punti di rilievo sono magari meno intensi ma più ravvicinati.

L’impianto della teoria e dei modelli messi a punto da Barbieri può essere applicato anche in ambito cinematografico. Partendo dall’idea di Casetti e Di Chio (1990) che un primo piano richiede meno tempo di un campo lungo per essere osservato e quindi, a parità di durata dell’inquadratura, sembra più lungo, Barbieri nota che:

Quando il tempo implicato dal grado di complicazione di una scena è inferiore alla durata oggettiva della scena, cioè, in altre parole, quando una scena dura più a lungo del tempo che ci serve per comprenderla, è come se il testo ci suggerisse che non abbiamo visto bene tutto, e che c’è di più di quello che sembra: la scena – o qualche sua componente – viene messa in rilievo (2004, p. 88).

2. Un film che rappresenta uno spartiacque

Questi presupposti teorici e analitici saranno fondamentali per analizzare la seconda sequenza di *SPR*. Prima, però, è utile fornire qualche ulteriore informazione sul film.

Saving Private Ryan uscì nelle sale nel 1998, quando Spielberg era già da vent'anni uno dei registi più acclamati di Hollywood e proveniva da tre film importanti come *Schindler's list* (1993), *Jurassic Park* (1997) e *Amistad* (1997). Non era la prima volta che affrontava il tema della Seconda guerra mondiale e da molti *SPR* è stato visto come uno degli esempi del superamento della visione della guerra che aveva caratterizzato il cinema americano dopo il Vietnam. Da un lato, infatti, Spielberg riesce a dare forse la più cruda e respingente rappresentazione della guerra fino ad allora presentata sugli schermi; come scrivono Binns e Ryder (2015, p. 96), il film offre “a harsh, unrelenting, and brutally realistic view of one of the most savage days in American and international history”. Dall'altro lato, però, Spielberg si colloca nel solco di un risveglio dell'idea della “guerra giusta” avvenuto alla fine degli anni Novanta (Gabbard 2000). Haggith, infatti, rileva due aspetti che sono importanti per comprendere il valore storico della pellicola:

Firstly and paradoxically, Spielberg did not want the story to be ‘war is hell’, he wanted to find a moment of decency in that hell. Secondly, we must underline that for Spielberg D-Day is the historical turning point in the twentieth century history. He sees it as the start of the Allied crusade that saved the world from tyranny and secured democracy (Haggith 2002, p. 333).

Il film è stato unanimemente riconosciuto come un punto di svolta nella storia del film di guerra, proprio grazie alla sua rappresentazione innovativa del combattimento, che ha la sua massima espressione nella sequenza dello sbarco. Haggith (2002) passa in rassegna diverse critiche cinematografiche che sottolineano il grande realismo dell'opera; Basinger (1998) ricorda come molti veterani della Seconda guerra mondiale l'abbiano trovato la rappresentazione più fedele di quella che fu la loro esperienza; Dromm (2008) racconta di veterani che dopo la visione del film accusarono sintomi di stress post-traumatico.

Ma la traumaticità dell'esperienza di visione non riguarda solo chi, attraverso *SPR*, rivive l'esperienza della guerra; Basinger (1998) scrive: “The violence of *Saving Private Ryan's* opening sequence (the D-Day landing on Omaha Beach) is overwhelming. Spielberg's mastery of sound, editing, camera movement, visual storytelling, narrative flow, performance, and color combine to assault a viewer, to place each and every member of the audience directly into the combat experience”. E aggiunge: “Today's audiences are shocked into silence while watching. No one talks, and no one munches popcorn or rattles candy wrappers”. Toplin (2008, p 307) fornisce una descrizione simile: “More than any other aspect of the movie, critics and audiences focused on the emotional impact of watching the first half hour of *Ryan*. They sensed the soldier's fear in the midst of danger, chaos, and confusion on the beaches”. Prince afferma:

The opening sequence, depicting the D-Day landing on Omaha Beach, startled initial audiences who had been primed by movies such as *The Longest Day* [...] to expect a rather chaste depiction of the carnage that accompanied the landings [...] The visceral impact of the savagery and carnage that Spielberg portrayed probably had an impact on the audience that is comparable in modern cinema only to the opening and closing sequences of *The Wild Bunch* in 1969 (Prince 2017, p 299).

Dal punto di vista semiotico c'è da chiedersi quali siano i dispositivi testuali impiegati per raggiungere questo effetto, registrato da critici e storici del cinema. Haggith (2002) fa un resoconto dettagliato delle tecniche impiegate da Spielberg e dal direttore della fotografia Janusz Kaminski. Gli operatori privilegiavano le riprese dal basso, simulando il punto di vista dei soldati che avanzano sul campo di battaglia offrendo il minor bersaglio possibile. Le camere furono dotate di *shaker lens* che simulavano le vibrazioni e gli scossoni dovuti alle esplosioni e le riprese vennero fatte quasi tutte a mano. Venne usata una pellicola che dava colori meno saturi, per simulare la qualità delle immagini a colori degli anni Quaranta, e l'effetto fu aumentato in post-produzione. Inoltre, siccome gli obiettivi usati durante la Seconda guerra mondiale non avevano lenti con pellicole di protezione, queste furono eliminate anche dagli obiettivi usati dalla troupe di Spielberg, con la conseguente (e voluta) creazione di bagliori. Questi ultimi accorgimenti servivano a ottenere una fotografia che ricordasse quella di foto e filmati realizzati durante la vera battaglia.

3. Metodo di analisi

Nell'analisi della sequenza partiremo da un *découpage*¹. Di ogni inquadratura è stato indicato il numero progressivo, il tipo (secondo la scala dei piani e dei campi, per es.: dettaglio/particolare, primissimo piano, primo piano, mezza figura...), l'eventuale presenza di movimenti macchina all'interno dell'inquadratura (sì/no), un'annotazione del contenuto figurativo dell'inquadratura, il tempo di inizio (con indicazione dei decimi di secondo), quello di fine (*idem*) e la durata (sempre con indicazione dei decimi).

Purtroppo ancora oggi non esistono software in grado di rilevare automaticamente la durata di singole inquadrature, per cui è stato necessario farlo manualmente: è stato letto il tempo indicato dal player nei momenti iniziale e finale dell'inquadratura, selezionati con la massima precisione possibile procedendo frame per frame. La procedura è quindi artigianale e si scontra con il fatto che player diversi sembrano contare il tempo in modo diverso: la stessa scena può marcare durate differenti, a seconda del player usato. Nel corso di questa analisi è capitato di avere discrepanze anche del 5-10%, un valore che su una sequenza lunga può corrispondere a 1-2 minuti. Per questo è importante che tutte le misurazioni vengano effettuate con lo stesso player, in modo da avere omogeneità fra i dati². È probabile che ripetendo le misurazioni con uno strumento diverso si otterranno dati diversi; fortunatamente, per il punto di vista che avremo, sono più importanti i valori relativi, cioè i confronti delle durate all'interno della stessa sequenza o fra sequenze diverse, che quelli assoluti. Il numero stesso delle inquadrature potrebbe variare: in una sequenza concitata come quella di *SPR* ci sono inquadrature così confuse e brevi (anche meno di un secondo) da poter aver favorito errori di valutazione. Solo questa sequenza, d'altronde, conta 213 inquadrature e non è impossibile che errori simili siano stati commessi; ciononostante, ritengo che i dati che presenterò sono sufficientemente, se non molto, accurati.

Analizzare una singola sequenza, però, non permette di comprenderne le particolarità, sia nel contesto del film (quindi secondo l'asse sintagmatico, cioè in riferimento alla successione all'interno della quale si trova), sia in quello più generale del cinema di guerra (dove si confronterà, secondo l'asse paradigmatico, con scene equivalenti per funzioni o altre caratteristiche). Per questo motivo è stato fatto, con la stessa tecnica e riportando gli stessi dati (salvo la presenza di movimenti di macchina), anche il *découpage* di altre sequenze, prese da *SPR* e da altri film (*The Longest Day* e *A Bridge too Far*). Nel complesso, come vedremo, sono state descritte dieci sequenze da tre film, per un totale di 439 inquadrature. Va inoltre sottolineato che, a quanto mi risulta, questo lavoro include il primo *découpage* pubblicato della celebre sequenza dello sbarco in *SPR*.

4. Le altre sequenze analizzate: la prima parte di *Saving Private Ryan*; *The Longest Day*; *A Bridge too Far*

Scendendo nel dettaglio, è stato innanzitutto fatto il *découpage* delle prime otto sequenze di *SPR*; sono state scelte le prime otto perché rappresentano la prima parte del film, quella cioè che arriva fino alla funzione proppiana della partenza dell'eroe. Nell'ottava sequenza, infatti, il capitano Miller e la sua squadra lasciano le postazioni americane, ormai messe in sicurezza e quindi trasformate in uno spazio

¹ Il *découpage* della seconda sequenza di *Saving Private Ryan* e delle altre nove sequenze di cui dirò a breve è disponibile all'indirizzo www.pieropolidoro.it/ryan_sq2.htm.

² I dati presentati sono stati rilevati diversi anni fa con il software di lettura dvd Asus 2000; il software aveva un'interfaccia abbastanza ricca, rilevava i secondi e permetteva l'avanzamento frame per frame (in base a questo sistema fu possibile calcolare a quanti frame corrispondeva un secondo e da ciò ricavare una misura approssimata ai decimi di secondo). Un rilevamento più recente fatto leggendo lo stesso dvd con VLC ha dato risultati simili. Molto maggiore, invece, la differenza con i dati letti attraverso il player online di Amazon Prime Video (in questo caso la risorsa era la versione HD in streaming del film). Esistono altri strumenti, come per esempio il software Cinematics, che permettono all'osservatore di cliccare un bottone a ogni cambio di inquadratura, registrando il tempo tra un clic e l'altro. Mi sembra però che un sistema del genere, soprattutto per sequenze concitate come quella che analizzeremo, sia ancora meno preciso e suscettibile di errori. Purtroppo quello di un *découpage* automatico con indicazione precisa dei tempi delle inquadrature sembra un problema ancora non risolto.

eterotopico, e si avventurano nello spazio topico (dietro le linee nemiche) in cui si svolgerà l'azione. Si tratta, in tutto, di altre 57 inquadrature (oltre alle 213 della seconda sequenza), per una durata complessiva di tutte e otto le sequenze pari a circa 36 minuti (35' 34,5").

È opportuno spendere qualche parola sulla prima sequenza, in cui si vede un anziano veterano passeggiare per i viali di un cimitero militare e poi dirigersi verso una tomba, davanti alla quale si inginocchia. È una sequenza molto commovente, che qui non è possibile analizzare (si rimanda, per uno studio approfondito, a Polidoro 2019). Basterà dire che in essa è evidente come gli archi tensivi e i punti di rilievo vengano costruiti contemporaneamente e in modo interdipendente su vari livelli: visivo, narrativo e musicale (la colonna sonora del film è composta da John Williams). In particolare, va notato che dopo un'apparente risoluzione finale della tensione sviluppatasi durante la sequenza, questa si chiude con un nuovo crescendo. Lo spettatore a questo punto ha accumulato una forte carica emotiva ed è preparato e predisposto all'esplosione patemica e percettiva che lo aspetta nella sequenza successiva, quella appunto dello sbarco.

Oltre alle prime otto di *SPR*, sono state selezionate da altri film due sequenze, scelte perché rappresentano lo stesso motivo, quello dello sbarco. La prima racconta esattamente la stessa azione della seconda sequenza di *SPR*, cioè lo sbarco americano a Omaha Beach, ed è tratta da un'altra pietra miliare del cinema di guerra, *The Longest Day (Il giorno più lungo*, Ken Annakin, Andrew Marton, Gerd Oswald, 1962); è costituita da 62 inquadrature e ha una durata complessiva di circa 6 minuti (5' 58"). La sequenza non esaurisce l'episodio della conquista di Omaha Beach, che viene ripreso in varie parti del film secondo la tipica struttura a storie parallele, ma è sicuramente il momento *clou* dell'episodio e dell'intero film. La seconda sequenza, invece, racconta un avvenimento diverso, l'attraversamento del fiume Waal a Nijmegen durante l'operazione Market Garden (settembre 1944), ed è tratta dal film *A Bridge too Far (Quell'ultimo ponte*, Richard Attenborough, 1977); è composta da 107 inquadrature e dura 4' 29".

Possiamo, almeno per ora, concentrarci sulla sequenza dello sbarco in *The Longest Day*, che sembra contrapporsi maggiormente a quella di *SPR*. Essa, infatti, corrisponde esattamente a quanto descritto da Eugeni: attorno all'unità sintattica dell'assalto (risolutiva della battaglia) si distribuiscono viste panoramiche e dettagli di azioni eroiche, queste ultime puntuali, cioè quadri isolati che non hanno un vero sviluppo. Binns e Ryder (2015, p. 93-94) vi identificano quello che chiamano "D-Day shot", "a lateral track running parallel to the American troops as they advance, while explosions and gunfire ring around them. This shot is echoed – with varying length, angle, and composition – in nearly every film that includes the Normandy assault". Questa lunga inquadratura (Inq. 37, durata 27"), in cui l'attraversamento della spiaggia, così drammatico e faticoso in *SPR*, avviene praticamente con una unica carica, simboleggia bene la presenza di un unico PN, quello della conquista della spiaggia, collettivo e non ulteriormente articolato. Nell'intera sequenza possiamo riconoscere due spazi principali: l'acqua (spazio paratopico di acquisizione della competenza) e la spiaggia (spazio della performance).

5. La seconda sequenza di *Saving Private Ryan*: segmentazione e analisi narrativa

Il confronto con le sequenze precedenti e successive nello stesso film e con quelle che rappresentano lo stesso motivo in altre opere ci permette di osservare alcune peculiarità della seconda sequenza di *SPR*. Affronteremo innanzitutto l'aspetto narrativo, per poi passare a quello percettivo.

Contrariamente a quanto facciano pensare i riferimenti al caos e alla sopraffazione percettiva subita dallo spettatore, la sequenza dello sbarco in *SPR* ha una struttura narrativa molto articolata, che risulterà più evidente dopo la segmentazione del testo.

Possiamo riconoscere innanzitutto quattro segmenti principali:

- Inqq. 1-16 (1' 51"): avvicinamento alla spiaggia sui mezzi da sbarco, con funzione "ricognitiva"; manifestazione di una competenza secondo il sapere (i superiori danno alcune istruzioni) – SPAZIO SICURO
- Inqq. 17-196 (17' 23"): battaglia, in cui, come vedremo, c'è un complesso percorso di acquisizione della competenza e, ovviamente, c'è la performance. È interessante notare come

questo segmento sia aperto e chiuso (Inqq. 17 e 196; vedi Fig. 1) dallo stesso effetto plastico, e cioè un bagliore striato molto accentuato, dovuto all'uso di lenti senza pellicola protettiva, di cui abbiamo già parlato; si tratta di una marca abbastanza evidente che delimita questa parte del testo – SPAZIO NON SICURO

- Inqq. 197-204 (38,5''): coda della battaglia, anti-climax – SPAZIO PROGRESSIVAMENTE PIU' SICURO
- Inqq. 205-212 (2' 40''): sanzione positiva, ma anche parzialmente negativa, vista l'esposizione dei cadaveri di soldati americani sulla battaglia; un motivo simile, il memento sui soldati morti alla fine di una battaglia vittoriosa, si trova anche nella sequenza di *A Bridge too Far* e non è raro nei film di guerra – SPAZIO SICURO



Fig. 1 – Le Inqq. 17 e 196 e l'effetto “bagliore” dovuto alla rimozione della pellicola di protezione dell'obiettivo.

Il segmento della battaglia è, come abbiamo visto, quello più lungo ed è anche più ricco e articolato. Una sua ulteriore segmentazione è possibile a partire dallo spazio in cui si svolgono gli avvenimenti (Fig. 2) ed è confermata dal fatto che a ogni passaggio da uno di questi spazi a quello successivo si ha lo stesso tipo di inquadratura: una semisoggettiva o una soggettiva dei mitraglieri tedeschi (Inqq. 21, 49, 73 e 97). L'unica eccezione riguarda il passaggio all'ultimo spazio e ne vedremo fra poco il motivo.

In base a questo criterio possiamo riconoscere cinque differenti spazi nel segmento della battaglia:

- a. ACQUA (Inqq. 17-46)
- b. BATTIGIA (Inqq. 47-72)
- c. SPIAGGIA (73-96)
- d. RIALZO (97-178)
- e. TRINCEE (179-196)

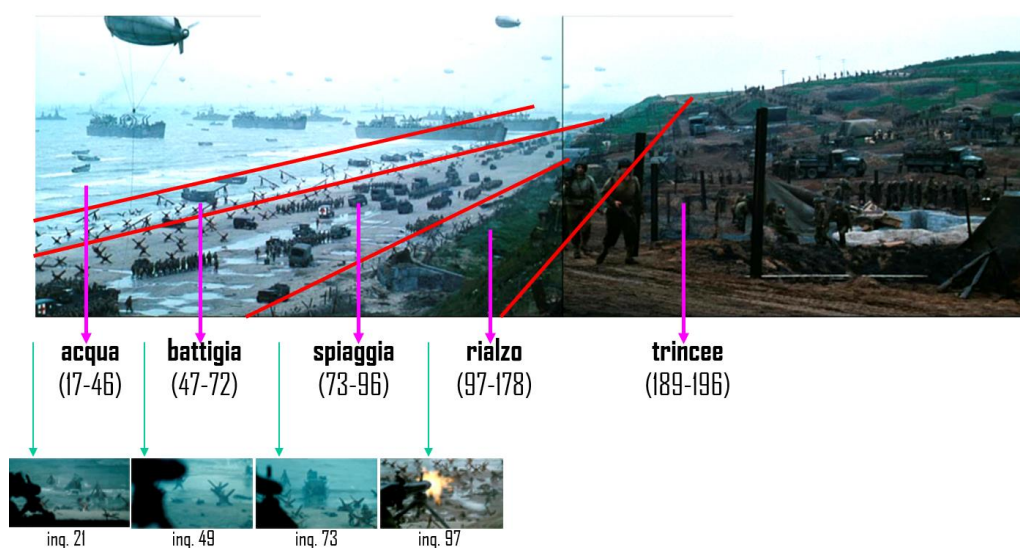


Fig. 2 – La segmentazione degli spazi della battaglia e le inquadrature che marciano il passaggio fra questi spazi.

Finora abbiamo fatto una prima segmentazione, basata sulle fasi dello schema narrativo canonico e sulla sicurezza dello spazio d’azione, che ha individuato quattro segmenti. Il più lungo di questi è stato ulteriormente segmentato sulla base di disgiunzioni spaziali. Ora possiamo introdurre un terzo livello di segmentazione, distinguendo all’interno delle cinque parti frutto della seconda segmentazione altri blocchi di inquadrature, isolati sulla base di episodi o PN locali:

- Aa (Inqq. 17-23): soldati uccisi all’apertura dei mezzi; dal punto di vista narrativo è quasi come se il loro percorso non fosse neanche iniziato.
- Ab (Inqq. 24-35): soldati sott’acqua che cercano di liberarsi; PN fallito.
- Ac (Inqq. 36-46): Miller cerca di portare in salvo un soldato; PN fallito.

- Ba (Inqq. 47-52): visioni della battaglia.
- Bb (Inqq. 53-63): sordità di Miller; dopo il fallimento di una serie di PN; questa è una fase di perdita di competenza (sia il poter-fare percettivo che il saper-fare: Miller è confuso e non sa cosa fare).
- Bc (Inqq. 64-72): Miller ordina di lasciare la spiaggia; viene riacquisita la competenza, almeno secondo il sapere, e si fissa il PN per la fase successiva: lasciare la spiaggia.

- Ca (Inqq. 73-76): uscita dalla spiaggia (nuova serie di inquadrature che forniscono una visione della battaglia).
- Cb (Inqq. 77-79): infermieri soccorrono soldati feriti; esercitando il comando, Miller mostra nuovamente la competenza ritrovata.
- Cc (Inqq. 80-96): Miller cerca di salvare il suo tenente (ma un geniere lo allontana perché deve piazzare una carica esplosiva e funge quindi da anti-Soggetto); PN fallito.

- Da (Inqq. 97-98): corsa verso il rialzo, un PN d’uso che ci permette di soddisfare il PN “Lasciare la spiaggia” e raggiungere la postazione in cui si avrà l’acquisizione definitiva della competenza.
- Db (Inqq. 99-101): arrivo all’inizio del rialzo.
- Dc (Inqq. 102-108): l’infermiere non riesce a salvare un ferito e viene portato al sicuro verso il rialzo.
- Dd (Inqq. 109-114): raccolta delle armi; viene quindi acquisita la competenza secondo il potere; il momento dell’apertura della busta che protegge le armi è sottolineato da una desaturazione ulteriore dell’Inq. 100 (Fig. 3).

- De (Inqq. 115-131): uso dei tubi bangalore per aprire un varco; è la prima performance di successo dall'inizio della sequenza, sottolineata dal ritorno del bagliore accentuato che avevamo già visto nell'Inq. 17.
- Df (Inqq. 132-178): distruzione della postazione tedesca (con il PN d'uso dell'eliminazione del ceccchino tedesco); seconda performance di successo.
- Ea (Inqq. 179-184): arrivo nella zona delle trincee e primi scontri diretti.
- Eb (Inqq. 185-188): attacco al bunker.
- Ec (Inqq. 189-191): scontri nelle trincee.
- Ed (Inqq. 191-196): inseguimento e uccisione di tedeschi nelle trincee.



Fig. 3 – Le Inqq. 99, 100 e 101; si può notare l'ulteriore desaturazione dell'Inq. 100 (al centro).

A questo punto possiamo riaggregare i gruppi di inquadrature secondo alcuni criteri. Il primo riguarda la natura più o meno sicura degli spazi:

- **MEZZI DA SBARCO**: luoghi sicuri, almeno fino a quando aprono i portelloni.
- **ACQUA, BATTIGIA, SPIAGGIA**: luoghi assolutamente non sicuri (pura esposizione al fuoco nemico).
- **RIALZO**: luogo dell'alternarsi di zone progressivamente più sicure e di assalti, secondo la normale dinamica della guerra contemporanea che abbiamo esposto all'inizio. La sicurezza del rialzo è messa in evidenza, per contrasto, dal montaggio alternato con ciò che accade a chi è ancora sulla spiaggia (PN fallimentari dell'infermiere, Inqq. 102-108; prete e soldato che pregano, Inqq. 170-171).

Un secondo criterio, collegato al primo, è quello della natura della performance che si mette in atto o che si cerca di mettere in atto: passiva, nel caso si subisca la performance dell'Anti-Soggetto (i tedeschi) e si cerchi di evitarla; attiva, nel caso la performance sia rivolta verso l'Anti-Soggetto. In base a questa distinzione, avremo:

- **ACQUA** (Inqq. 17-35): luogo della passività totale; i soldati americani non riescono neanche a iniziare il PN.
- **ACQUA** (Inqq. 36-46), **BATTIGIA, SPIAGGIA**: luogo di esposizione, PN fallimentari.
- **RIALZO**: si passa da un agire ancora passivo ma preparatorio di quello attivo (Inqq. 94-101) a un agire pienamente attivo (Inqq. 115-178). Nelle Inqq. 109-114 si acquista la competenza e all'Inq. 115 comincia la performance attiva (all'Inq. 133 il sergente sancisce questo fatto urlando "We're in business"). Come conferma possiamo sottolineare come, dall'Inq. 98 in poi, non compaiano più le soggettive/semisoggettive delle mitragliatrici tedesche che, fino ad allora, erano state marche sistematiche del passaggio da uno spazio all'altro.

Una prima riflessione che viene da questa analisi è che le differenze fra un film di guerra tradizionale come *The Longest Day* e *SPR* sono, prima ancora che a livello della manifestazione (dove possiamo collocare gli aspetti percettivi), a livello semio-narrativo. La seconda sequenza di *SPR* è tutt'altro che priva di una struttura narrativa; solo che questa viene in parte coperta dal livello percettivo e in parte resa quasi irriconoscibile dalla sua estrema parcellizzazione. Alla struttura iper-semplificata di *The Longest*

Day si contrappone quella molto più articolata di *SPR*: qui lo scontro è lungamente preparato da una fase di frustrazione di tutti i PN e da una altrettanto lunga e frammentata acquisizione di competenza. A ciò dobbiamo aggiungere le differenze a livello discorsivo. Mentre *The Longest Day* è un *Generals' movie*, il secondo è certamente un film focalizzato sull'esperienza dei soldati; in *SPR* troviamo inquadrature e dettagli che non sarebbero stati concepibili in *The Longest Day*, e non solo per motivi di censura: sporcizia, mutilazioni, morti tutt'altro che eroiche. A questi elementi figurativi dobbiamo aggiungerne altri, tipici della manifestazione, come quello plastico della desaturazione, di cui abbiamo già parlato e che oltre a una connotazione di genere (il richiamo ai filmati originali) ha anche una assiologizzazione disforica (come rileva Dromm 2008).

6. Analisi delle strutture tensive e degli aspetti percettivi

Prima di passare a un'analisi della struttura ritmica e tensiva della sequenza è necessario fare alcune considerazioni. Per evitare ambiguità è meglio chiarire che qui, quando parlerò di *livello narrativo*, mi riferirò a tutto ciò che concerne la narritività in senso ampio, in contrapposizione ad altri livelli, come quello percettivo. In altre parole il livello narrativo includerebbe, nel modello elaborato da Greimas (Greimas, Courtés 1979; Greimas 1983), quello discorsivo e i due livelli semio-narrativi, superficiale e profondo.

Come abbiamo anticipato, un ritmo è fatto da un susseguirsi di punti di rilievo e questi possono essere originati a diversi livelli, come quello narrativo. Inoltre l'emersione di un punto di rilievo può dipendere da una tensione prodotta dal testo.

Le tensioni a livello narrativo possono essere di due tipi. Possono collocarsi a un livello di schemi semio-narrativi, quindi più profondo: se osservo una fase di competenza mi aspetto che sia seguita da una fase di performance, oppure se inizia una performance seguo l'evento aspettando la vittoria dell'eroe. Ma le tensioni possono generarsi anche a livello discorsivo e in particolare figurativo, come quando una pallina scivola su un piano inclinato e ci aspettiamo che vada a urtare violentemente contro un ostacolo che scorgo a valle. Nella seconda sequenza di *SPR*, però, queste tensioni sono spesso ridotte a micro-archi e vengono facilmente coperte dall'apparente caoticità. Tanto che non ci si aspetta un evento preciso, ma se c'è un'aspettativa è indifferenziata: la generica attesa che accada qualcosa; gli eventi, gli effetti, non vengono previsti, ma semplicemente accadono e sono tanti punti di rilievo di un ritmo frenetico.

Anche se ho evidenziato la presenza di un vero e articolato tessuto narrativo nella seconda sequenza di *SPR*, concordo con la tesi già avanzata da Eugeni: la struttura ritmica della sequenza è dovuta soprattutto a quanto accade a un altro livello, quello percettivo. Ovviamente i livelli sono strettamente legati fra di loro, ma qui il livello percettivo è decisamente preminente, perché è il principale responsabile della formazione di quei punti di rilievo che mettono in evidenza anche quanto accade a livello narrativo.

I punti di rilievo percettivi che costituiscono e costruiscono il ritmo causano un picco di attenzione del nostro sistema percettivo, per esempio perché cambia improvvisamente la stimolazione che giunge ai nostri sensi.

Se consideriamo l'aspetto visivo, il passaggio da un'inquadratura all'altra è, in un film, il cambio di stimolazione fondamentale.

Dobbiamo quindi partire da un'analisi della durata delle inquadrature, visto che esse sono il primo elemento che contribuisce a determinare la metrica di una sequenza cinematografica. Si tratta di un primo passo, che deve tener conto sia dei limiti operativi del rilevamento (come ricordato prima), sia del fatto che la durata percepita di un'inquadratura dipende anche dalla sua ricchezza percettiva e narrativa.

Detto ciò, il *découpage* compiuto ci permette di fare diverse osservazioni:

- Il segmento sui mezzi da sbarco (Inqq. 1-16) è il più lento fino alla fine della battaglia: ci sono poche inquadrature sotto ai 2" (12,6%) e molte fra 4" e 6" (19% ca.) e fra 6" e 12" (31,3%).
- La parte in acqua (Inqq. 17-46) è invece la più frenetica. C'è effettivamente un leggero rallentamento nelle inquadrature dei soldati sott'acqua, come rileva Eugeni. Ma mi sembra che si tratti di un rallentamento più illusorio che reale. Le inquadrature sono poco più lunghe di quelle precedenti e credo che l'effetto dipenda, come previsto da Barbieri, dal fatto che percettivamente sono molto meno ricche (sono le più statiche di tutta la battaglia, sembrano

fatte quasi con una camera fissa). Nonostante queste inquadrature, il segmento rappresenta la più brusca accelerazione della sequenza: il 50% delle inquadrature è inferiore o uguale a 1" e l'80% inferiore o uguale a 2,5". Verso la fine (Inqq. 42-46) c'è un allungamento dei tempi.

- Sulla battaglia (Inqq. 47-72) c'è un rallentamento fino all'Inq. 62. Nella prima fase, però, le inquadrature sono molto ricche e quindi non sono percepite come lente. Il vero rallentamento c'è nella fase della sordità, in cui si hanno primi piani e le inquadrature sono più stabili. Tempi più lunghi, in questo caso, corrispondono a un effettivo aumento di tensione, che coincide con una fase narrativamente rilevante (perdita della competenza). Un'altra fase di rallentamento, di poco successiva, si ha quando Miller esplicita il nuovo PN "Lasciare la spiaggia" (seconda parte dell'Inq. 72).
- Sulla spiaggia (Inqq. 73-96) le inquadrature sono veloci, ma comunque più lente di quelle precedenti (il 50% fra 2,5" e 4", il 22% fra 6" e 12"); le inquadrature sono tutte percettivamente molto ricche. Per i segmenti ambientati sul rialzo e sulla piana rimando a quanto dirò a breve.

Traiamo alcune conclusioni dall'analisi di questa prima parte. Abbiamo per tutta la sequenza dello sbarco una macro-tensione narrativa di fondo che è quella relativa al PN principale: vincere la battaglia. Ne esiste, nella prima parte, anche uno abbastanza generale: lasciare la spiaggia. È complessivamente una generica tendenza ad andare avanti (tipica dei film di guerra). Ma, potremmo dire, è una tendenza totalmente "fuori scala" rispetto al tessuto ritmico di origine percettiva, frenetico, caotico.

Esistono poi micro-schemi narrativi locali, come abbiamo già visto. Ma la sovrabbondanza di stimoli percettivi è tale da impedirci di seguirli attentamente e, ancor di più, di elaborare previsioni. I PN, insomma, sono troppo decentrati, troppo frammentati e, soprattutto, troppo sopraffatti dall'elemento percettivo perché si possa parlare di tensioni generate dall'attività inferenziale.

Quando c'è un allungamento della durata delle inquadrature ciò può dipendere da diversi fattori: possono esserci inquadrature più ricche, per cui non si percepisce un rallentamento del ritmo; e può esserci un'effettiva pausa percettiva, perché devono essere messe in evidenza fasi narrativamente importanti (l'esplicitazione di nuovi PN, la perdita/riacquisizione di competenza) e/o si vogliono creare delle tensioni (sordità).

Dal segmento D (rialzo) in poi sembra che ci sia un allungamento della durata delle inquadrature. Nel segmento D c'è un buon numero di inquadrature veloci (quasi il 30% sotto i 2,5"), ma molte (35%) sono fra i 4" e i 12". Allo stesso modo nel segmento E il 55,6% delle inquadrature è fra i 2,5" e i 4", ma l'11,1% è fra 6" e 12" e un altro 11,1% fra 12" e 20". C'è anche una lunga inquadratura fra 30" e 60". Soprattutto, le inquadrature sono meno scosse di quelle precedenti, il che ne diminuisce notevolmente il carico visivo. A conferma: diminuiscono i piani più larghi e aumentano quelli più stretti.

Contemporaneamente, dal punto di vista narrativo, vediamo come i PN siano ora più definiti, più ordinari (riconoscibili come il normale schema della guerra contemporanea), come ci sia una maggiore focalizzazione sui personaggi, che ormai sono stati quasi tutti presentati. Ci sono anche strutture tensive narrative più evidenti, come quelle delle inquadrature del ceccchino pronto a fare fuoco. Questi PN più definiti tendono a emergere maggiormente.

Sembra, dunque, che fra livello percettivo e narrativo ci sia una dialettica interessante e più articolata di quanto si poteva sospettare inizialmente. È vero che il livello percettivo tende a essere sovrastante per tutta la sequenza, ma con un'intensità modulata. Il ritmo percettivo più frenetico della prima fase corrisponde (e in parte causa) un tessuto narrativo più sfilacciato e meno evidente; nella seconda fase, invece, il ritmo percettivo rallenta leggermente e il livello narrativo torna a emergere, almeno parzialmente.

7. Alcune riflessioni sul livello percettivo

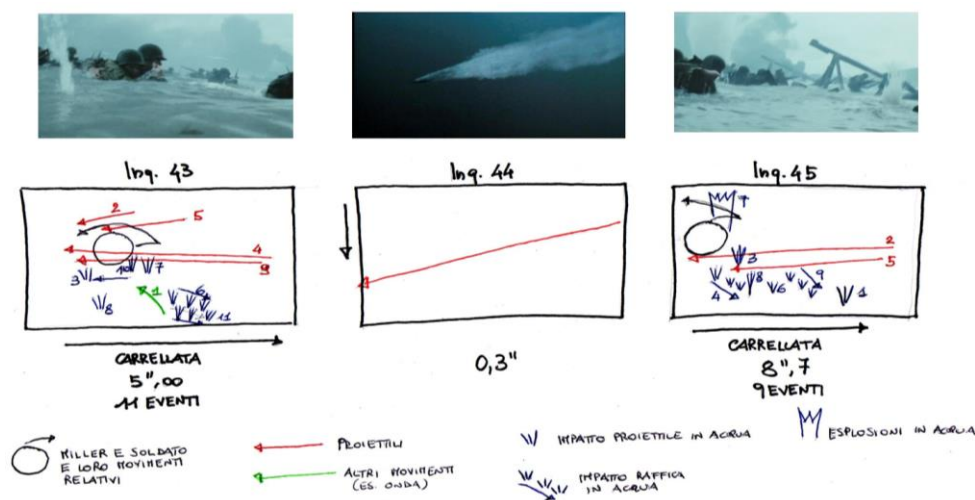
Possiamo usare la durata delle inquadrature solo in prima approssimazione e con una validità locale, cioè come riferimento interno allo stesso film o addirittura alla stessa sequenza. Se si vanno a comparare le scene dei tre film, infatti, si arriva a risultati sorprendenti. Innanzitutto, è vero che tutta la sequenza dello sbarco rappresenta una generale accelerazione (media inquadratura: 6") nel contesto delle scene

iniziali (che sono tutte caratterizzate da medie di 10-14" o addirittura superiori), ma è anche vero che se si considera solo questo dato risulterebbe più frenetico *The Longest Day*, dove la durata media delle inquadrature, nella sequenza dello sbarco, è 5,8". *A Bridge too Far* arriva addirittura a una media di 2,5", con un campione fra l'altro più omogeneo.

Bisogna però considerare anche altri fattori. Le sequenze di *The Longest Day* e *A Bridge too Far* durano circa 5 minuti, mentre quella di *SPR* dura più di 22 minuti. Un ritmo come quello di *A Bridge too Far*, con uno stile di ripresa e di fotografia come quello voluto da Spielberg e Kaminski e una durata superiore ai venti minuti sarebbe probabilmente stato eccessivo. Inoltre la durata delle inquadrature è solo il primo e più evidente degli elementi alla base del ritmo percettivo. Altri possono essere la ricchezza informativa delle inquadrature, l'aumento del carico percettivo dovuto all'uso della camera a mano e di dispositivi che aumentano l'effetto di scuotimento (le *shaker lens*), o, ancora, la dinamica interna all'inquadratura stessa. Riguardo a quest'ultimo punto è importante sottolineare come allo spettatore venga chiesto continuamente, anche durante la stessa inquadratura, di spostare il centro di attenzione, quello cioè su cui si fissa la visione foveale. Un caso esemplare è quello delle Inqq. 43-45: fra due inquadrature in cui si vede Miller che cerca di portare fuori dall'acqua un soldato, se ne inserisce una di 0,3" in cui lo schermo è attraversato in direzione opposta da un proiettile (Fig. 4). La combinazione dei movimenti di Miller e di quelli della camera e, in aggiunta, dei numerosi altri punti di attenzione che sorgono all'improvviso (schizzi d'acqua dovuti alle raffiche, esplosioni...), unita all'interpolazione della fulminea inquadratura del proiettile, costringono lo spettatore a un faticoso inseguimento oculare di ciò che accade sullo schermo.

È anche questo che si intende quando si parla di prevalenza dell'aspetto sensibile. Che ha in *SPR* due funzioni. Una è certamente quella di rappresentare e restituire l'esperienza della battaglia; intento che, a detta degli stessi veterani, è stato raggiunto. Credo, però, ve ne sia un'altra. Il carico percettivo è tale, in questa sequenza, da trasformarsi in un vero e proprio stress percettivo e quindi fisico nello spettatore. La mia tesi è che il disagio prodotto dallo stress fisico-percettivo provato durante la visione del film finisca per trasmettersi, per un effetto alone, al contenuto stesso del film. In altre parole, lo stress fisico sostenuto dal nostro sistema percettivo per seguire la sequenza contribuisce al senso di disorientamento, di frustrazione, di impotenza e di sofferenza che ci viene proposto a livello figurativo e narrativo.

Si tratta, insomma, di una sorta di ribaltamento del meccanismo dell'efficacia simbolica, descritto da Lévi-Strauss (1966). Lì, infatti, è il livello simbolico (i gesti e il canto dello sciamano) che produce un effetto fisico (l'agevolazione del parto); qui, invece, un effetto fisico (lo stress percettivo derivante da un'esperienza sensibile) viene associato e rielaborato come parte della valutazione dei contenuti trasmessi a livello simbolico. I livelli narrativo e percettivo, ancora una volta, collaborano nella costruzione dell'esperienza di fruizione attraverso l'interazione e l'influenza reciproca dei rispettivi archi tensivi e delle loro strutture ritmiche.





8. Conclusioni

Lo scopo di questa lunga analisi è anche quello di contribuire a gettare maggiore luce su alcuni aspetti rilevanti per la semiotica. Innanzitutto, sul funzionamento delle strutture tensive e ritmiche e sull'interazione che, attraverso di esse, può avvenire fra i vari livelli di un testo, a cominciare da quelli percettivo e narrativo. In secondo luogo, su quanto queste interazioni possano essere articolate e complesse, prevedendo nel corso della fruizione una modulazione delle influenze reciproche, un gioco di prevalenze e di alleggerimenti in cui, ad esempio, l'aspetto percettivo e quello narrativo possono a volte essere complementari, a volte sostenersi a vicenda. Infine, sul fatto che l'aspetto percettivo non deve essere visto come un qualcosa di ulteriore, che si aggiunge alla tradizionale analisi narrativa, basata sui contenuti veicolati e su una loro elaborazione cognitiva. L'effetto di senso del testo, cioè quella che potremmo definire l'esperienza del fruitore (in questo caso dello spettatore) è il risultato di piani che hanno infiltrazioni reciproche, per cui può accadere che il livello narrativo produca tensioni che hanno un correlato fisiologico (il batticuore per una situazione di *suspense*), ma anche che il modo in cui percepiamo un testo abbia un effetto fisico che tracima e diventa, esso stesso, effetto di senso testuale.

Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Barbieri, D., 2004, *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano, Bompiani.
- Basinger, J., 1998, "Translating War: The Combat Film Genre and *Saving Private Ryan*", in *Perspective on History*, October 1998, pp. 43-47.
- Binns, D., Ryder, P., 2015, "Re-viewing D-Day: The Cinematography of the Normandy Landings from the Signal Corps to *Saving Private Ryan*", in *Media, War & Conflicts*, 2015, vol. 8(I), pp. 86-99.
- Casetti, F., Di Chio, F., 1990, *Analisi del film*, Milano, Fabbri-Bompiani-Sonzogno-ETAS.
- Dromm, K., 2008, "Spielberg and Cinematic Realism", in D. A. Kowalski, *Steven Spielberg and Philosophy. We're Gonna Need a Bigger Book*, Lexington, The University Press of Kentucky, pp. 191-209.
- Eugeni, R., 2005, "Sentire la battaglia", in G. Manetti, P. Bertetti, A. Prato, a cura, *Guerre di segni. Semiotica delle situazioni conflittuali*, Torino, Centro Scientifico Editore, pp. 319-329.
- Eugeni, R., 2023, "Neurofilmology: Semiotics, cognitivism, audiovisual experience", in A. Biglar, a cura, *Open Semiotics. Volume 3. Texts, Images, Arts*, Paris, L'Harmattan, pp. 421-434.
- Gabbard, K., 2000, "Saving Private Ryan's surplus repression", in *The International Journal of Psycho-Analysis*, January, 81, pp. 177-179.
- Greimas, A. J., 1983, *Du Sens II*, Paris, Seuil; trad. it. *Del senso II*, Milano, Bompiani 1984.
- Greimas, A. J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher 1986.
- Haggith, T., 2002, "A Comparison of 'Truth' and 'Reality' in *Saving Private Ryan* and Combat Film by the British Army's Film and Photographic Unit", in *Film History*, v. 14, pp. 323-353.
- Lévi-Strauss, C., 1964, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon; trad. it. *Antropologia strutturale*, Milano, il Saggiatore 1990.
- Polidoro, P., 2019, "Tensioni e passioni nella prima sequenza di *Saving Private Ryan*", in *Carte semiotiche*, v. 5, pp. 46-59.
- Polidoro, P., 2020, "Figure della battaglia: sintassi e semantica del *combat movie*", in P. Polidoro, *Figure mediali. Strategie e coerenze semiotiche nella comunicazione contemporanea*, Roma, Studium, pp. 75-89.
- Prince, S., 2017, "Too Brave for Foolish Pride. Violence in the Films of Steven Spielberg", in N. Morris, a cura, *A Companion to Steven Spielberg*, Chichester, Wiley, pp. 291-304.
- Propp, V., 1928, *Morfologija skazki*, Leningrado, Academia; trad. it. *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi 2000.
- Toplin, R. B., 2008, "Hollywood's D-Day from the Perspective of the 1960s and 1990s", in P. Rollins, J. E. O'Connor, a cura, *Why We Fought. America's Wars in Film and History*, Lexington, The University Press of Kentucky, pp. 303-314.