

Elementi stilistici nell'arte cinematografica

Oleksij Poltorac'kyj

◇ eSamizdat 2024 (XVII), pp. 175-181 ◇

I.

LA stilistica del cinema, ovvero il sistema dei mezzi che permettono di rendere percettibili i fotogrammi del film (così come in letteratura la stilistica rende percepibile il testo dell'opera letteraria) è un problema di grande rilevanza e, al contempo, un capitolo importante della teoria del cinema. Per creare una scienza della stilistica del cinema, o almeno un semplice catalogo degli strumenti cinematografici, bisogna fare un enorme lavoro materiale, bisogna concepire una poetica storica del cinema, seguire la trasformazione della grammatica cinematografica, studiare tutte le pellicole migliori (qui sicuramente sarà difficile evitare la soggettività della selezione, ma questo fatto non dovrebbe spaventarci perché anche nella storia della letteratura la selezione delle opere letterarie degne di essere preservate è stata per certi versi soggettiva) e quindi disporle secondo un ordine rigoroso, catalogare il materiale raccolto.

A oggi questo lavoro non è stato fatto (saranno interessate a svolgerlo le istituzioni di ricerca cinematografica che, purtroppo, ancora non sono riuscite a organizzarsi), e la stilistica del cinema, elaborata scientificamente, non può esistere in quanto tale. Già ora, però, è necessario provare se non ad analizzare, almeno a descrivere alcuni mezzi stilistici che sono ormai diventati parte costitutiva dell'arsenale dell'arte cinematografica.

In questo studio ci soffermeremo su due aspetti dell'arte cinematografica, spesso legati l'uno all'altro. Si tratta del punto di vista dello spettatore e delle immagini cinematografiche.

Che il cinema ai suoi inizi dipendesse totalmente dal teatro è nozione risaputa. Da quest'ultimo ha preso il suo punto di vista, vale a dire quell'angolazione da cui lo spettatore vede una scena o l'altra.

La possibilità di variare i punti di vista a teatro era

ristretta. A seconda dell'azione, lo spettatore vedeva gli attori o sul proscenio, o al centro, o sullo sfondo. In certi episodi di alcune *pièces*, le decorazioni restringevano l'ampiezza del palcoscenico, riducendolo alle misure di una casetta: in quel caso gli attori recitavano in una specie di 'avancorpo' teatrale. Infine, l'odierno sviluppo della tecnica teatrale ha portato negli spettacoli, opere liriche comprese, l'uso del riflettore, che illumina un luogo preciso del palcoscenico guidando l'attenzione degli spettatori ed escludendo temporaneamente le altre aree del palcoscenico. In sostanza, questi sono gli unici accorgimenti del 'punto di vista' nell'arte teatrale.

Agli albori delle sue produzioni, l'arte cinematografica usava solo i punti di vista appena menzionati. Nei primi film, che non erano niente di più che scene teatrali filmate, c'erano solo il primo, il secondo e il terzo piano, usati tra l'altro esclusivamente a seconda delle esigenze tematiche: una conversazione tra due personaggi è meglio filmarla in secondo piano, una scena di massa in terzo piano, e così via.

Quasi subito, però, si è scoperto che la macchina da presa offre tante nuove possibilità rispetto a quelle teatrali. Così sono apparse le prime inquadrature dall'alto, dal basso, in movimento, ecc. Con questi mezzi il cinema rendeva le scene più percepibili, prestava più attenzione alla qualità professionale del lavoro dell'operatore.

Qui la ricerca dell'espressività visiva spingeva, a volte, ad adoperare angolazioni del tutto inaspettate. Parallelamente allo sviluppo della cosiddetta 'fotografia alla Rodčenko' (il nome è estremamente convenzionale, in quanto il russo Rodčenko è solo un epigono talentuoso di alcuni maestri dell'Europa Occidentale come, ad esempio, il prof. Moholy-Nagi¹ o altri), anche nel cinema compare tutta una

¹ László Moholy-Nagi (Bácsborsód 1895 – Chicago 1946) pittore e

serie di opere artistiche con una nozione del mondo esterno completamente nuova, con una percezione originale o, spesso, anche con delle distorsioni capitali. Definire con precisione i principi di applicazione dei punti di vista in tali modelli cinematografici sarebbe compito della sociologia, la quale potrebbe individuare l'elemento distorsivo della natura come peculiare dell'arte borghese che intende abbellire la realtà. Quando nei suoi film Dziga Vertov riprende le gallerie delle miniere situate in orizzontale, le inquadrature sono filmate in tutte e tre le dimensioni le quali, presentando la realtà in un modo nuovo, la alterano completamente e trasformano un traliccio in una specie di borsa a rete per il pane. In quel caso ci troviamo davanti a una lampante espressione di estetismo d'ordine a-funzionale.

Le inquadrature riprese in quel modo hanno giustamente suscitato interrogativi nati dalla sorpresa: perché ci viene mostrato un oggetto in un modo e non in un altro?

Non era sufficiente mostrare un oggetto in modo inedito, il principio di convenienza che sta alla base di qualsiasi mezzo artistico richiedeva una spiegazione del perché in un caso preciso fosse stato usato questo e non un altro punto di vista.

Nel processo di sviluppo endogeno dell'arte cinematografica è stato introdotto il principio dell'uso opportuno dei punti di vista, non più legato direttamente al teatro, ma con una connessione remota ad alcuni dei principi fotografici. Si tratta dei principi dell'inquadratura soggettiva.

Immaginiamoci un episodio girato in due modi: un impiccato in cima a un bastione.

Un primo modo: a) il personaggio guarda, gli vengono i brividi, strizza gli occhi; b) l'impiccato sta sul patibolo.

Un secondo: a) il personaggio alza gli occhi; b) panoramica verticale delle mura del bastione, la parte inferiore del patibolo; c) il personaggio ha alzato lo sguardo, trema; d) panoramica verticale del patibolo, l'inquadratura trema; tutto appare annebbiato.

Lo stesso episodio è girato in due modi diversi, costruiti secondo principi differenti. Il primo è una

fredda dimostrazione oggettiva. Riprendendo il patibolo dall'alto e il personaggio che lo guarda dal basso, avremo punti di vista aggiornati e, tuttavia, con una distorsione psicologica.

L'altro modo, invece, è soggettivo, dimostra realmente il momento in cui il personaggio ha notato l'impiccato. È ben evidente che quest'ultimo è un modo più cinematografico perché il primo consta di due fotografie giustapposte, mentre il secondo ha un montaggio che rispetta l'aspetto psicologico, ma non solo. In questo caso si crea un legame logico tra le inquadrature e ciò giustifica l'uso di un punto di vista o dell'altro.

Questo vecchio modo della 'proiezione oggettiva' era già stato descritto da Potebnja: "la concretezza di ciò che viene offerto in un'opera artistica dipende dall'espressività del punto di vista. Per ottenere il risultato desiderato, bisogna indicare chi esattamente guarda e chi fa quello che si vede. A seconda di ciò, è necessario definire il luogo, il tempo, e presentare chiaramente l'azione nelle varie forme: quelle personali saranno più poetiche rispetto alle forme neutre, impersonali, indifferenti"².

Questa legge formulata per la letteratura andrebbe applicata anche al cinema, luogo in cui assume un significato particolare: leggendo un'opera letteraria, immaginiamo un episodio o l'altro mentre nel cinema lo vediamo effettivamente. Le inquadrature girate dal punto di vista del personaggio ci influenzeranno direttamente, ci avvicineranno alla sua psiche. Basta ricordare la scena di *La corrazzata Potëmkin* in cui un uomo cade sui gradini (la macchina da presa cade in terra e le scale si innalzano a velocità incredibile), oppure nell'*Uomo che ride*, dove il protagonista sembra cadere tra la folla e la macchina da presa scende di qualche metro. Tutti gli spettatori avranno avuto le vertigini durante la visione di queste scene. Si tratta di un potente mezzo di avvicinamento dello spettatore alla psiche del personaggio.

Gli episodi che fanno parte di un film possono essere divisi in tre gruppi principali: 1) oggettivi; 2) soggettivi; 3) immagini del cinema. Soffermiamoci su questi punti.

fotografo ungherese, naturalizzato statunitense, insegnò presso il Bauhaus a Dessau tra il 1925 e il 1928 [N.d.T.].

² A. A. Potebnja, *Iz zapisok po teorii slovesnosti*, Char'kov 1905, p. 289.

1) *Episodi oggettivi*. Tra questi vanno annoverati gli episodi che devono creare una certa impressione sullo svolgimento dell'azione, dare un quadro generale o trasmettere quelle cose che i personaggi di per sé non sono in grado di trasmettere, per esempio, le circostanze del mistero, quando l'attore non sa qualcosa che è noto agli spettatori (ad esempio, si spezza una corda e i protagonisti non se ne sono resi conto). Come episodi oggettivi bisogna considerare quelli che rendono edotto lo spettatore dell'ambiente in cui si svolge l'azione: l'inquadratura generale del ponte che dovrà saltare in aria (*Amburgo*)³, la ripresa verticale dei quattro piani dell'albergo (*L'ultimo uomo*), l'eliminazione dei confini dei terreni privati (*Il pane*)⁴, ecc.

2) *La descrizione soggettiva* deve sempre avvenire insieme all'azione in corso, perché fornisce la possibilità di influenzare maggiormente lo spettatore. Ricordiamo alcuni singoli episodi: lei spinge lui da una scogliera, lui cade in acqua. Lei guarda (girato sulla verticale) lui che precipita (*Senti, amore mio*). La protagonista getta dalla finestra una collana di perle e la macchina da presa vede l'uomo che l'ha colta al volo (*La donna di Parigi*). Il portiere guarda le vicine di casa che spettegolano su di lui. Qui la panoramica è stata impiegata in modo del tutto giustificato sul piano psicologico: lo spettatore capisce che in quel modo l'anziano portiere lancia uno sguardo perplessito prima a una delle vicine e poi all'altra (*L'ultima risata*). Basta ricordare alcuni splendidi episodi del *Mykola Džerža*⁵, oppure di *La borsa*

*del corriere diplomatico*⁶, in cui veniva rappresentato il delirio dei protagonisti, o ancora gli episodi del *Trova Judy* o *L'ultimo uomo* girati con un'esposizione complessa: queste riprese descrivevano in modo vivido l'ubriachezza.

È interessante notare che nei film ben strutturati, quali per esempio *La donna di Parigi*, troviamo spesso episodi soggettivi. Evidentemente un grande maestro del cinema come Chaplin ha tenuto conto della potente capacità di influenza di questo strumento.

3) *Le immagini del cinema*. Più avanti parleremo nel dettaglio della risorsa delle immagini cinematografiche. Qui sottolineiamo soltanto che nei film di oggi lo studioso del cinema incontra spesso un prodotto visivo dell'immagine filmica trasferito dalla letteratura. Un esempio banale di tale immagine: un *pince-nez* che oscilla sulla corda corrisponde alla situazione del medico-boia, giustiziato dai marinai (*La corrazzata Potëmkin*). La questione della rappresentazione adeguata di un'immagine sullo schermo è assai complicata. A volte è difficile aspettarsi che un'immagine o un'altra sia rappresentata in maniera soggettiva o oggettiva. Per esempio, l'immagine appena citata poteva essere interpretata così: il marinaio vede il *pince-nez* appeso sulla corda; in quel caso la rappresentazione dell'immagine sarebbe soggettiva e avrebbe un significato semantico diverso.

Si possono ottenere grandi successi attraverso la resa soggettiva delle immagini inquadrature. Così, in *Goluboj Ėkspress* [L'espresso azzurro] c'è una teoria di immagini oggettive coinvolgenti: il *coolie* vede prima la croce sul libro di preghiere e poi una pistola Mauser puntata contro di lui. Da questa sineddoche filmica l'inquadratura si estende su tutta la persona del missionario che spara al *coolie* con la Mauser, ecc.

Esistono, però, tante immagini che non possono essere rappresentate da scene soggettive. Si tratta

³ In originale *Gamburg* (altri titoli *Vim'ja demokratiji* [A nome di democrazia], *Červone bratstvo* [Il circolo rosso] e *Istorija odnijeji vteči* [Storia di una fuga]) è un film del regista Vladimir Balljuzek (San Pietroburgo 1881 – Mosca 1956) girato nel 1926 presso l'Amministrazione ucraina per la foto-cinematografia (VUFKU), oggi Studio cinematografico di Odessa. La pellicola, con alcune parti perdute, racconta la storia del comunista Nils Unger [N.d.T.].

⁴ *Chlib* [Il pane] (1929) noto anche come *1920* è un film muto del regista ucraino Mykola Špykovs'kyj (Kyiv 1897 – Mosca 1977). È stato proibito in Unione Sovietica subito dopo l'anteprima. Solo nel 2012 lo stato ucraino ne ha comprato una copia dal Gosfil'mofond (Archivio di stato cinematografico russo) lanciandolo sugli schermi nel 2013. Tratta il tema scomodo della collettivizzazione appena proclamata dal potere sovietico. I critici di allora lo paragonavano a *La terra* di Dovženko [N.d.T.].

⁵ È un film muto ucraino del 1926 (l'anteprima a Kyiv il 1 aprile 1927) girato in collaborazione tra il regista tedesco Joseph Rona (1878 – ?) e l'ucraino Marco Tereščenko (Kovalysi, reg. di Čerkasy 1894 – Charkiv 1982). La pellicola, adattamento dell'omonimo

racconto lungo di Ivan Nečuj-Levyč'kyj (1838-1918), è andata perduta [N.d.T.].

⁶ Film di Oleksandr Dovženko del 1927. Delle sette parti della pellicola, le due iniziali sono andate perdute. È basato sulla storia reale del diplomatico lettone-sovietico Teodors Nete, morto in missione [N.d.T.].

soprattutto della similitudine. Ricordiamo il finale di *Sciopero!* – similitudine: a) la fucilazione dei lavoratori, b) la macellazione del bestiame al mattatoio. In questa similitudine bisognava usare scene oggettive, perché entrambe le situazioni messe a confronto non sono legate una all'altra *in situ*, ma solo per quanto concerne il significato. Inoltre, il regista ha scelto arbitrariamente la similitudine, e la scena della macellazione del bestiame è introdotta come un motivo immaginario, di second'ordine semantico. A proposito, se fosse possibile unire questi due motivi all'interno della trama, il film sarebbe ancora più carico e meglio strutturato. E dunque, bisogna adoperare le scene d'immagine con cautela, prestando attenzione ogni volta alla possibilità di rappresentare una scena o l'altra in maniera soggettiva.

I tre elementi: le scene oggettive, soggettive e d'immagine esauriscono l'arsenale stilistico dei punti di vista del cinema. Il peso specifico di ciascuno di loro è diverso. Potremmo immaginarci (anche se non esistono casi conosciuti) un film sperimentale in cui l'intera trama sia presentata dal punto di vista di un protagonista, il cui volto resterebbe ignoto allo spettatore o, al limite, sarebbe visibile solo riflesso in uno specchio, cioè un film fatto al 100% da scene soggettive. Si pensa che un tale film sperimentale avrebbe prevalentemente una struttura da camera: ce lo induce a pensare il fatto che nei film di grande respiro come *I Nibelunghi*, *Zvenyhora* e *Arsenale* le scene soggettive sono assenti, a motivo dello svolgimento lento e grandioso dell'azione. È evidente che nei film per così dire 'oggettivi' (storici, ecc.) possiamo contare su una quantità minore di scene del genere, mentre i film intimisti, come *L'ultimo uomo*, sono composti per più del 50% da scene soggettive. E quindi possiamo dedurre che si tratta di una legge. Ignorarla vuol dire schivare coscientemente i grandi traguardi dell'arte cinematografica, perché la giusta organizzazione e la corretta distribuzione dei punti di vista costituiscono la questione suprema dell'impostazione tecnica e artistica dell'intero film.

II.

L'espressività è un mezzo in dotazione a qualsiasi arte. Come è ben noto, ci sono tre tipi di immagini: la

metafora (o similitudine), la metonimia e la sineddoche, vale a dire quelle immagini tipiche con le quali al posto dell'oggetto intero ne vediamo solo una sua parte peculiare o la sua azione.

Nel cinema questi mezzi assumono una loro specifica forma di manifestazione, pur basandosi quasi esclusivamente su immagini letterarie. A questo proposito Èjchenbaum⁷ fece giustamente notare che

dal punto di vista semantico, l'introduzione della metafora nel cinema è particolarmente interessante, perché afferma di nuovo il significato reale del linguaggio interno non come un fenomeno psicologico accidentale della percezione del cinema, ma come un elemento costitutivo del film stesso. La metafora filmica è possibile solo quando poggia su una metafora linguistica. Lo spettatore potrà capirla solo se nel suo bagaglio lessicale è presente una corrispettiva espressione metaforica. Indubbiamente, con il successivo sviluppo del cinema, possono crearsi dei modelli di senso che staranno alla base delle nuove metafore indipendenti, ma ciò non cambierà di fondo l'andamento delle cose. La metafora cinematografica è una specie di realizzazione visiva della metafora verbale. È evidente che il materiale per le metafore filmiche è rappresentato unicamente da semplici metafore verbali: lo spettatore le capisce subito proprio perché gli sono molto familiari e riconoscibili come metafore⁸.

Le idee molto interessanti, ma un po' sbrigative, di Èjchenbaum meritano qualche puntualizzazione.

Nei film non incontriamo quasi mai una metafora vera e propria, di solito essa viene rappresentata come una similitudine, basata sui parallelismi tra due oggetti. Si tratta di un accorgimento importante, perché si riferisce alla base dell'arte cinematografica. Il fatto è che il cinema è un'arte fin troppo realistica, nonostante tutte quelle possibilità simboliche, mistiche e illusionistiche che bravi operatori e registi sono in grado di fornire. E quindi non è possibile sostituire un'azione diretta con una metaforica, anzi, neanche gli oggetti possono essere sostituiti con una loro metafora. (Immaginatevi il caso del famoso aneddoto cinematografico in cui la persona fisica della donna

⁷ Per chi fosse interessato alla questione del 'linguaggio interno' consigliamo gli articoli di quest'autore raccolti nei volumi *Literatura* (Leningrad 1927) e *Poetika kino* (Moskva-Leningrad 1927). Bisogna sottolineare l'evoluzione delle idee di Èjchenbaum: nel sopraccitato articolo, pubblicato su "Kino", afferma che lo spettatore agisce come se accompagnasse per tutto il tempo la percezione delle scene raccontando a sé stesso il loro contenuto ("linguaggio interno"). Più avanti riconosce, invece, che il cinema possiede una propria "fotogenia", a cui ogni tanto (e non sempre!) si aggiunge il processo di creazione del linguaggio interno.

⁸ B. Èjchenbaum, *Problemy stilistiki*, in *Poetika kino*, op. cit., pp. 50-51.

del *Cantico dei cantici* di re Salomone è sostituita dalla metafora degli occhi come stelle, del collo da cigno, ecc.). Di conseguenza, è possibile, accanto alla presentazione letterale dei personaggi o degli eventi, inserire una loro interpretazione più immaginativa per aumentarne l'espressività.

Il cinema, però, non si avvale soltanto della metafora. Per esempio, si ricorre anche alla sineddoche, più spesso che in letteratura. Anzi, potremmo dire che la sineddoche sta alla base di un buon montaggio. Si trovano nel cinema anche esempi di tradizionale metonimia.

Il mezzo delle immagini-figure retoriche è più consuetudine alla pratica cinematografica. Sull'esempio di alcune pellicole possiamo tracciare l'uso di questi mezzi letterari trasposti nei film.

In un film c'è questa sequenza di scene:

- 1) vengono arrostiti delle anatre;
- 2) una grassa anatra gira sullo spiedo;
- 3) un grasso affarista sta seduto accanto al tavolo.

La sequenza delle inquadrature ci induce involontariamente a paragonare tra loro l'anatra e l'affarista.

Prendiamo altre scene suggestive di un film americano.

Titolo: Tre figlie del contadino.

Le scene: 1) tre oche, grasse e compiaciute. Dissolvenza; 2) Le figlie tengono nelle braccia le oche.

Abbiamo citato qui due esempi di similitudini brevi tra due oggetti. Guardiamo, però, altre immagini. In particolare, è necessario soffermarsi sull'uso della sineddoche, quel tipo di immaginario in cui al posto dell'oggetto intero vediamo solo una sua parte caratteristica, grazie alla quale ci figuriamo l'oggetto nella sua interezza.

Troviamo alcuni esempi classici di sineddoche nei film tedeschi del dopoguerra e nelle pellicole che, per così dire, seguono la direzione di Ėjzenštejn. È proprio nei suoi film che la sineddoche assume in maniera prevalente un carattere prettamente immaginifico.

Nei film tedeschi, come ad esempio *L'ultimo uomo*, *Die Verrufenen*, *La strada dell'oblio*, la sineddoche serve, innanzitutto, per rendere più espres-

sive cose o azioni. Questo è il principale tratto distintivo dei film tedeschi rispetto a quelli americani. È senz'altro più particolare, costruito su mezzi di espressività meramente cinematografici.

Nel cinema sovietico di oggi (1930) lo stesso effetto si ottiene non necessariamente seguendo il modello occidentale, ma anche in modo originale. Esiste una serie di film in cui l'uso delle immagini segue un certo sistema.

Per esempio, in *La corazzata Potëmkin* le immagini sono sistematizzate in modo preciso. Le metafore sono usate prevalentemente per eventi di tipo generico. Ricordiamo il mare mosso (all'inizio del film), oppure i leoni sul frontone del Teatro dell'Opera nel momento in cui la corazzata spara sulla città. Appare chiaro perché sono proprio le metafore a illustrare questi momenti: l'azione o è in fase iniziale, o raggiunge il culmine, quindi c'è tempo per rafforzare la suggestione paragonando un oggetto concreto o lo stato delle cose con qualcosa di diverso, mentre, durante lo svolgimento dell'azione, quando cioè l'attenzione dello spettatore segue lo svolgimento, allora Ėjzenštejn utilizza la metonimia-sineddoche. Ricordiamo alcune inquadrature: gli occhiali del medico che abbiamo già menzionato sopra, il crocefisso sulla pancia del pope, il pugnale dell'ufficiale.

Cosa c'è alla base di tale organizzazione del film? Evidentemente, tale organizzazione è stata influenzata dalla natura delle immagini: la metafora ci abitua a mettere a confronto oggetti o azioni, il che ha un grande potere suggestivo. Gli esempi sopraccitati assumono un tale significato sociale, che si trasformano in un importante fatto artistico. Il confronto tra due oggetti spinge lo spettatore a trasferirsi in un altro centro filmico, oltre al fatto che in quel caso servono più metri di pellicola. Per questo la metafora viene prevalentemente usata nel momento in cui l'azione si ferma su uno dei punti culminanti.

2) Metonimia e sineddoche indirizzano in un certo modo l'attenzione dello spettatore, concentrano l'azione sui momenti più importanti; oppure rendono le mosse dei personaggi più concrete, sottolineano dettagli rilevanti anziché dirottare l'attenzione dello spettatore su una serie di oggetti visivi. L'organizzazione e l'indirizzamento dell'attenzione permetto-

no di usare queste figure retoriche nelle scene con maggiore tensione. Per esempio, in *Amburgo* c'è un'inquadratura metonimica: nel momento in cui gli operai tedeschi si armano prima di apprestarsi alla rivolta fanno vedere in primissimo piano una pistola Mauser che viene munita di caricatore. È senz'altro una scena che illustra perfettamente l'azione e può essere indubbiamente considerata una metonimia perché totalizza il momento della tensione.

È risaputo che la forza delle immagini inizia appena adesso a inserirsi nell'arte cinematografica. La sua importanza, però, ormai è diventata indiscutibile. Nei film, così come nelle opere letterarie, l'immagine è il nucleo artistico che influenza lo spettatore meglio di qualsiasi altro partito.

Ciò non è stato utilizzato prima perché l'arte cinematografica non era così tanto sviluppata da passare dalla semplice constatazione dei fatti a un gradino artistico superiore. È la sorte di qualsiasi forma d'arte. Come affermava Plechanov, la prima condizione di nascita di qualsiasi arte è semplicemente l'imitazione da parte dell'uomo di ciò che vede. Solo col tempo l'arte ha sviluppato i suoi mezzi specifici, uno dei quali è l'immagine.

La stessa sorte ha avuto nel cinema. L'uso dell'immagine ha dovuto compiere un lungo e lento percorso per arrivare all'arte cinematografica. Oggi, invece, ci sono film interi costruiti su questo principio. Basta ricordare l'entusiasmo che suscitano i luoghi figurati in *La corazzata Potëmkin*, *La donna di Parigi*, o *La terra* di Oleksandr Dovženko.

Questa è una testimonianza del fatto che lo spettatore è diventato più avveduto, che percepisce e capisce questa convenzione e che il mezzo delle immagini così come il 'punto di vista' logicamente giustificato stanno diventando dei potenti strumenti espressivi nella creazione del cinema.

◇ **O. Poltorac'kyj, *Stylistic Elements in Film-Art*** ◇
Translated by Olga Trukhanova

Abstract

Italian translation of *Stylistyčni elementy kino-mystectva* by Oleksij Poltorac'kyj.

Keywords

Framing, Point-of-View Shot, Ukrainian Cinema Criticism.

Author

Oleksij Poltorac'kyj (1905–1977) was a Ukrainian writer, literary critic and scriptwriter. He graduated from Kyiv University in 1926 and became the editor of the Odesa Film Studio in 1931. He was primarily known as the leading theoretician of Ukrainian Futurism. Few people were aware of Poltoratskyi's contributions as a film critic, as he wrote about films under the pseudonym Ol. Ozerov. His articles became a part of the collections *Zvenigora* and *Odynadcyatyj*, where prominent figures in cinema reflected on the films of the same name. His book *Studies for Cinema Theory* (1930) is a collection of Poltorackyj's theoretical articles about this emerging art form. After World War II, he worked in leading Ukrainian journals, serving as the chief editor of "Ukraina" from 1948 to 1952, and as editor of "Vitchyzna" from 1952 to 1958. He continued his editorial work at "Vsesvit" from 1958 to 1971.

Translator

Olga Trukhanova, Ph.D. in Slavic Literature at Sapienza – University of Rome, is a Language instructor in the Department of Letters and Modern Cultures at the same University. In her research, she focuses on modern and contemporary Russian and Ukrainian literature with particular attention to Memory Studies, the relationship between Literature and Visual Arts, and Literary Reception. She is a member of the editorial boards of various book series and scientific journals and the author of the book *Il Vate, il Poeta, l'Esule. Brodskij rilegge Dante*.

Publishing rights

This work is licensed under **CC BY-SA 4.0**
© (2024) Olga Trukhanova

