

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA

Sede Amministrativa: Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Storia delle Arti Visive e della Musica

SCUOLA DI DOTTORATO DI RICERCA IN
STORIA E CRITICA DEI BENI ARTISTICI, MUSICALI E DELLO SPETTACOLO

CICLO XXII

TRAME DIGITALI

L'IMMAGINE CINEMATOGRAFICA IN PIXEL
TRA NARRAZIONE, ESTETICA E TECNICA

Alessandro Ballarin
Direttore della Scuola: Ch.mo Prof. Alessandro Ballarin

Mario Brenta
Supervisore: Ch.mo Prof. Mario Brenta

Dottorando: Denis Brotto

Denis Brotto

TRAME DIGITALI

Ok

INDICE

| | | |
|------------|--|-------|
| CAPITOLO 1 | INTRODUZIONE. PENSARE IN DIGITALE – RIPENSARE IL DIGITALE. | p. 9 |
| | 1.1. Cercare l'origine dell'immagine digitale. | p. 9 |
| | 1.2. Per una definizione dell'immagine digitale. Linee metodologiche ed oggetto della ricerca. | p. 18 |

PRIMA PARTE

L'EVOLUZIONE NARRATIVA DEL CINEMA DIGITALE

| | | |
|------------|---|-------|
| CAPITOLO 2 | RIFLESSIONI SULLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE | p. 29 |
| | 2.1. Tra istanze tecnologiche ed influenze postmoderne. Alle origini del paradigma digitale. | p. 29 |
| | 2.2. L'idea di contemporaneo e l'immagine frammentaria. | p. 40 |
| | 2.3. Riflessioni <i>sulla</i> rappresentazione digitale. Per una ridefinizione dei modelli narrativi. | p. 45 |
| | 2.4. Tra le immagini. La figura dell'autore. | p. 57 |
| CAPITOLO 3 | DALL'INTIMITÀ ALL'ARBORESCENZA. FORME DI NARRAZIONE DIGITALE | p. 63 |
| | 3.1. Miniature narrative. Dalle <i>petites cameras</i> ai <i>film de poche</i> . | p. 63 |
| | 3.2. Raccontarsi tra le immagini. L' <i>io-narrante</i> e le forme di <i>journal intime</i> . | p. 75 |
| | 3.3. Racconti di racconti. Il digitale tra multinarratività e <i>mise en abîme</i> . | p. 88 |
| | 3.4. Appunti visivi. Ipotesi di narrazione tra installazioni e film saggio. | p. 98 |

SECONDA PARTE

RIFLESSIONI SULLO SPAZIO-TEMPO DIGITALE

| | | |
|------------|---|--------|
| CAPITOLO 4 | PER UN NUOVO RAPPORTO CON IL REALE | p. 111 |
| | 4.1. Dal sogno di Léger al <i>pedinamento</i> digitale. | p. 111 |
| | 4.2. I modi del realismo digitale. Per un rinnovato rapporto spaziale. | p. 120 |
| | 4.3. Il reale tra manipolazione e semplificazione. | p. 135 |
| | 4.4. I film <i>carpet de notes</i> . Quando la creazione irrompe sulla scena. | p. 146 |
| CAPITOLO 5 | IL DIGITALE E IL CRONOTOPO DEL PRESENTE | p. 155 |
| | 5.1. L'immagine al presente e il concetto di cronotopo nel cinema digitale. | p. 155 |
| | 5.2. Del tempo digitale. Tra deriva della narrazione, tempo come ripetizione e <i>Recherche</i> . | p. 164 |
| | 5.3. Raccontare con uno solo dei miei (tre) occhi. Il digitale <i>nella</i> rappresentazione tra memoria e controllo. | p. 172 |
| | 5.4. <i>L'Occidente e il tunnel oscuro</i> . Il diluvio di immagini e le ricadute sul contemporaneo. | p. 186 |

TERZA PARTE

IL COLORE IN *PIXEL* E L'ESTETICA DIGITALE

| | | |
|------------|--|--------|
| CAPITOLO 6 | FORME DI ESPERIENZA MEDIATA E PROPRIETÀ CROMATICHE DELL'IMMAGINE DIGITALE | p. 201 |
| | 6.1. L'esperienza mediata e l'evoluzione sensoriale del cinema digitale. | p. 201 |
| | 6.2. Il colore in <i>pixel</i> . Dall'immagine grezza all'estetica dell'iperreale. | p. 211 |
| | 6.3. Mutazioni dello spazio scenico. Tra illuministica, <i>CGI</i> , <i>compositing</i> ed effetti digitali. | p. 225 |
| | 6.4. Dalla pellicola al digitale. Creare attraverso il <i>Digital Intermediate</i> . | p. 234 |
| CAPITOLO 7 | L'IMMAGINE A CONFRONTO CON SE STESSA. ALEKSANDR SOKUROV, GIORGIO DIRITTI, SALVATORE MEREU | p. 241 |
| | 7.1. L'immagine a confronto con se stessa. <i>Arca russa</i> dal processo generativo al finale ricreato. | p. 241 |
| | 7.2. Da <i>Le voci dello spirito</i> ad <i>Aleksandra</i> . Aleksandr Sokurov e il cinema digitale. | p. 254 |
| | 7.3. <i>Il vento fa il suo giro</i> di Giorgio Diritti. Dal digitale alla pellicola e ritorno. | p. 262 |
| | 7.4. <i>Sonetàula</i> di Salvatore Mereu. Il <i>Digital Intermediate</i> come mezzo di traduzione cromatica. | p. 269 |

QUARTA PARTE

LA TECNICA E LA FILIERA CINEMATOGRAFICA DIGITALE

| | | |
|-------------|--|--------|
| CAPITOLO 8 | DI UN CINEMA IN CONTINUO MOVIMENTO. IL CONCETTO DI INTEGRAZIONE NELLA FILIERA CINEMATOGRAFICA DIGITALE | p. 279 |
| | 8.1. Il digitale multiforme. Tra integrazione e <i>camcorder</i> . | p. 279 |
| | 8.2. Per una rinnovata idea di montaggio e postproduzione. | p. 288 |
| | 8.3. Verso un <i>secondo montaggio</i> . Dalla distribuzione alla fruizione digitale. | p. 296 |
| | 8.4. Proiettare immagini al tempo della cross-medialità. | p. 305 |
| CAPITOLO 9 | DOPO LA CREAZIONE FILMICA. COME IL DIGITALE MODIFICA IL RESTAURO, IL CONCETTO DI ARCHIVIO E L'ESPERIENZA DEI <i>FILM STUDIES</i> | p. 313 |
| | 9.1. Ritrovare la pellicola. Caratteri e possibilità del restauro in digitale. | p. 313 |
| | 9.2. L'archivio indefinito. Tra conservazione e museo virtuale. | p. 319 |
| | 9.3. Dall'idea di <i>juke-box</i> all'archivio come opera. | p. 328 |
| | 9.4. L'analisi filmica attraverso i <i>software</i> digitali. L'esempio di <i>Lignes de temps</i> . | p. 334 |
| CAPITOLO 10 | CONCLUSIONI | p. 349 |
| | BIBLIOGRAFIA | p. 355 |
| | FILMOGRAFIA | p. 371 |

TRAME DIGITALI

L'IMMAGINE CINEMATOGRAFICA IN *PIXEL* TRA NARRAZIONE, ESTETICA E TECNICA

RIFLESSIONI ED ANALISI SULL'INCIDENZA DELLE NUOVE TECNOLOGIE DIGITALI IN RELAZIONE ALLA NARRAZIONE CINEMATOGRAFICA, ALL'ESTETICA DELLA RAPPRESENTAZIONE E ALLE TECNOLOGIE DI REALIZZAZIONE, ANALISI ED ARCHIVIAZIONE DELL'OPERA FILMICA.

«Ripensare la civiltà all'alba del nuovo millennio.
[...] Ricostruire il mondo coi prodotti della mente».
[Pierre Levy]

«Le possibilità creative del nuovo si rivelano in genere lentamente attraverso quelle forme vecchie, quei vecchi strumenti e settori espressivi che in fondo, attraverso la comparsa del nuovo, sono già liquidati ma che, sotto la pressione della novità incombente, si abbandonano ad un'euforica fioritura».
[Laszlo Moholy-Nagy]

capitolo 1

INTRODUZIONE.

PENSARE IN DIGITALE - RIPENSARE IL DIGITALE.

1.1.

CERCANDO L'ORIGINE DELL'IMMAGINE DIGITALE.

Questa ricerca nasce dallo studio e dalla comparazione del lavoro di molti teorici contemporanei che sul cinema digitale, sul ruolo della cultura postmoderna, sulle relazioni tra nuove tecnologie, narrazione filmica, filiera cinematografica ed influenze della cultura contemporanea hanno saputo evidenziare i più significativi punti di novità e quelli viceversa di continuità con il cinema moderno e classico, e con le modalità di realizzazione e fruizione dell'opera cinematografica presenti nel passato.

Lo studio dei film, delle opere di numerosi registi, italiani come stranieri, ha avuto altresì un ruolo primario e necessario al fine di comprovare o confutare le teorie analizzate e le riflessioni avanzate in questa sede.

Un ruolo di grande importanza spetta inoltre alle "ricerche effettuate sul campo", sia in ambito realizzativo attraverso la collaborazione alla creazione di alcune opere filmiche, sia in ambito più strettamente di ricerca, attraverso gli studi condotti presso alcuni archivi ed istituti internazionali e numerosi incontri, dialoghi, interviste, discussioni con registi, teorici del cinema ed esperti del settore a cui aggiungere infine la partecipazione a convegni e conferenze inerenti le tematiche del cinema digitale.

Tutto ciò ha permesso di ampliare ed approfondire le teoriche e le problematiche

proposte dall'argomento. Da questi momenti, dalle riflessioni emerse sono infatti nate le idee e le considerazioni più eloquenti e sintomatiche di questo lavoro, contrassegnando l'evoluzione di questa ricerca, la sua forma definitiva e permettendo di articolare con attenzione i differenti punti di un'analisi che, non potendo prescindere dalla contemporaneità, si rivela inevitabilmente intrisa di questioni aperte, di incertezze, di opere *aperte* e, suo malgrado, di quella che Gianni Vattimo definisce l'«eterodossia»¹ del nostro presente².

Prima di passare a definire le linee di ricerca sviluppate, le tipologie di analisi operate e la prassi metodologica seguita, vorrei in questo paragrafo iniziale sviluppare una riflessione in merito alle origini, teoriche oltre che tecniche, dell'immagine digitale, non tralasciando per altro alcune significative suggestioni provenienti dal passato dell'arte e scaturite proprio da uno degli incontri avuti nel corso dei tre anni di ricerca. Nell'aprire le porte a questo primo punto di osservazione in merito ad una possibile origine dell'immagine digitale, vorrei infatti richiamare un pensiero di Anne-Marie Duguet, teorica del cinema ed in particolare delle relazioni tra immagine video, immagine digitale e narrazione cinematografica:

«Per le sue ricerche, Henry Parrot desiderava avere con sé tutti i propri documenti. Se andava in viaggio, egli pretendeva di portare tutto con sé, senza lasciare nulla lontano da

¹ «La più radicale trasformazione che si è verificata tra gli anni Sessanta e oggi per ciò che riguarda il rapporto tra arte e vita quotidiana mi sembra si possa descrivere come un passaggio dall'*utopia* all'*eterotopia*. Gli anni Sessanta vedono una larga diffusione di prospettive orientate a un riscatto estetico dell'esistenza, che nega più o meno esplicitamente l'arte come momento "specializzato", come "domenica della vita" nel senso di cui parlava Hegel». Cfr. Gianni Vattimo, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 1989, p. 84.

² Nei prossimi capitoli si approfondirà ampiamente il legame tra presente ed immagine digitale, sottolineando in particolare come sia sintomatico del cinema digitale il richiamo costante a quello che l'etnologo Karnoouh definisce «eterno presente» (Cfr. Claude Karnoouh, *Adieu à la difference: essais sur la modernité tardive*, Arcantère, Paris 1993), facendo dunque venir meno la possibilità di osservare oltre questo stadio temporale, di poter intravedere un futuro, una temporalità, successiva ad esso. Anche Ihab Hassan ha evidenziato come condizione del postmoderno il venir meno di fattori quali la "profondità", la "determinatezza", il "progetto", la "finalità", la "grande histoire", sostituiti rispettivamente da "superficie", "indeterminatezza", "caso", "gioco", "petite histoire"; cfr. Ihab Hassan, *The Culture of Postmodernism*, in «Theory, Culture and Society», vol. 2, 1985, p. 119-131.

lui. Oggi è il digitale ad offrire il compimento di questa possibilità»³.

Anne-Marie Duguet propone dunque il nome di Henry Parrot, epigrammatista del XVII secolo, quale possibile antesignano del cinema digitale in un collegamento evidentemente più suggestivo che probabile, in grado tuttavia di aprire le porte ad una prima necessaria considerazione. Se si vuole cercare di scorgere l'immagine primigenia, l'*aleph*, del cinema digitale è indubbio che ciò significhi compiere un lungo percorso storico, costringendoci a spostare il nostro pensiero verso un'epoca niente affatto prossima a quella attuale come d'acchito si potrebbe sostenere.

L'attuale produzione cinematografica imperniata su quelle che ancor oggi vengono definite "nuove tecnologie" segna infatti una fase di sensibile radicalizzazione del paradigma digitale, in cui tuttavia la stabilizzazione di un canone lascia ampiamente intravedere un viatico complesso e diversificato dapprima compiutosi.

Dal 2000 ad oggi molti sono stati i registi che hanno provato a mettere in scena un racconto, un "testo", con gli strumenti dettati dal digitale, basti pensare alle recenti opere di Michael Haneke (*Il nastro bianco*, 2008), di Claude Miller (*Un secret*, 2008, ma anche *La petite Lili*, 2003, e *La chambre des magiciennes*, 2001), di Brian De Palma (*Redacted*, 2007), di Agnès Varda (*Les plages d'Agnès*, 2007, oltre a *Les glaneurs et la glaneuse*, 2000), a cui aggiungere le opere di alcuni autori di estrema importanza per la storia del cinema quali David Lynch (*INLAND EMPIRE*, 2006), Aleksandr Sokurov (*Il sole*, 2005 e *Arca russa*, 2003), Peter Greenaway (*Le valigie di Tulse Luper*, 2003), Ingmar Bergman (*Sarabanda*, 2003), Eric Rohmer (*La nobildonna e il duca*, 2000), Jean-Luc Godard (*L'éloge de l'amour*, 2001). Se le loro opere hanno costituito l'attestazione più autorevole sulle possibilità espressive e tecniche dei nuovi mezzi digitali, è chiaro che gli esperimenti narrativi e le trasformazioni linguistiche che si sono succeduti attorno a queste tecnologie hanno origini ben più lontane.

In uno schematico percorso à rebours, sul quale si tornerà più avanti, si può osservare

³ L'intervista a Anne-Marie Duguet, docente di Arte e Tecnologie all'Università di Paris 1, è tratta da un colloquio personale tenutosi all'Académie di France a Roma nel novembre del 2008.

come il cinema digitale ritrovi i suoi prodromi più recenti nella costituzione di due movimenti coevi avutasi tra la fine degli anni Novanta e i primi anni del Duemila: il manifesto *Dogma 95*, nato a Copenaghen nell'anno del centenario della storia del cinema, e la serie di opere di *fiction* raccolta sotto il nome di *Pétites cameras*, sviluppata da ARTÉ in Francia tra il 2001 e il 2004. Questi due movimenti hanno costituito non solo altrettanti momenti di affermazione del mezzo digitale, ma anche di discussione e di ricerca attorno al linguaggio cinematografico e alle modalità di *narrazione* e di *mostrazione* dell'opera filmica⁴.

Festen (1998) di Thomas Vinterberg e *Idioti* (1998) di Lars von Trier hanno inoltre segnato l'ingresso ufficiale in una sala cinematografica di film integralmente realizzati con mezzi digitali leggeri⁵, portando, a prescindere da una valutazione qualitativa e tecnica delle singole opere, ad una indubbia comparazione dei film in digitale con quelli realizzati secondo un procedimento foto-chimico e ad un definitivo compimento di quel percorso verso l'ingresso del digitale nella filiera cinematografica avviatosi nel corso dei decenni precedenti.

Compiendo un ulteriore passo indietro, risulta importante sottolineare la presenza ed il ruolo stesso avuto dal cinema elettronico tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, in grado di rappresentare uno studio, *in primis* formale, imprescindibile per cogliere le caratteristiche ed i possibili impieghi dell'imminente mezzo digitale, basti pensare ad opere quali *Parade-Il circo di Tati* di Jacques Tati (1973), *Il mistero di Oberwald* di Michelangelo Antonioni (1980), *Un sogno lungo un giorno* (1982) di Francis Ford Coppola, *Giulia e Giulia* (1987) di Peter Del Monte, solo per citare i casi più significativi in cui il supporto elettronico ha avuto un ruolo di primo piano nell'economia realizzativa e formale delle opere indicate.

⁴ Il rapporto tra *narrazione* e *mostrazione*, riferito agli studi di André Gaudreault sulla scorta delle ricerche di Roland Barthes, verrà analizzato in merito alle tecnologie digitali in particolare nei capitoli 2, 3 e 4 per quanto concerne la *narrazione*, e 7 e 9 per quanto riguarda la *mostrazione*.

⁵ *Festen* e *Idioti*, entrambi presentati in concorso al Festival di Cannes del 1998, sono stati realizzati in digitale su supporto DV, assieme al supporto di tipo *consumer* Mini-DV, il più *leggero* in termini di risoluzione. La definizione in *pixel* nell'immagine DV è pari a 720x576, equivalente a circa 0,7k (il formato digitale *heavy* ha raggiunto un rapporto di definizione pari a 4096x3112, equivalente a 4k).

Nello stesso periodo si sono inoltre sviluppati i primi tentativi di impiego del digitale per la creazione di effetti speciali, in particolare nel cinema di fantascienza. È noto come George Lucas, all'indomani dell'uscita di *Guerre stellari*, nel 1977, insoddisfatto dalla resa degli effetti speciali del film, abbia fondato una divisione di ricerca nel settore dell'animazione computerizzata, la *Industrial Light + Magic*, con l'obiettivo di realizzare proprio alcune tipologie di effetti digitali da applicare al cinema⁶.

Negli anni a seguire molti sono stati i film che hanno fatto ricorso alle nuove tecnologie non per sviluppare una narrazione basata integralmente sui nuovi supporti, bensì per coadiuvare il supporto foto-chimico o per correggere errori riscontrati in fase di ripresa della pellicola. In tal senso, basti pensare a *The Abyss* (1989) di James Cameron, a *Jurassic Park* (1993) di Steven Spielberg, in particolare per la presenza di "corpi attoriali" ricreati virtualmente, e, più recentemente, a *Fratello dove sei?* (2000) di Joel e Ethan Coen, realizzato in pellicola ma tra i primi film ad essere digitalizzato per la fase di *editing* e di postproduzione attraverso il *Digital Intermediate*⁷.

Muovendosi ulteriormente verso le radici dell'immagine digitale, si trova inoltre il fondamentale apporto dettato dalla *video art* e dalla nascente televisione degli anni Sessanta e Settanta, dove è possibile osservare il ruolo attivo del nuovo *medium* nelle produzioni dell'epoca, basti pensare alle opere di Nam June Paik, in grado di precorrere molti degli aspetti oggi riattualizzati nei più recenti lavori digitali di *fiction*⁸, o ai lavori di Bruce Nauman, in particolare *Live-Taped Video Corridor* (1968-1970), capace di anticipare quel sentore "panottico", di sorveglianza costante andato in seguito amplificandosi sino all'attuale stato delle cose, imperniato in maniera incontrovertibile

⁶ La conferma più significativa di questa ricerca compiuta da Lucas giunge del resto dalle versioni aggiornate ed ampliate, in particolare proprio per quel che concerne l'uso degli effetti speciali digitali, dei primi tre film realizzati per la saga *Star Wars*. Nel 2004 sono stati infatti distribuiti i DVD di *Star Wars: Episodio IV - Una nuova speranza* (1977), *Star Wars: Episodio V - L'Impero colpisce ancora* (1980) e *Star Wars: Episodio VI - Il ritorno dello Jedi* (1983) con significative aggiunte e presenze di effetti digitali realizzati proprio per l'occasione ed in grado di portare a compimento le originali intenzioni di George Lucas.

⁷ In merito alla fase di elaborazione definita come *Digital Intermediate* (D.I.) si parlerà nel cap. 6.

⁸ Dall'effetto *picture-in-picture*, alla moltiplicazione delle immagini, al ruolo attivo dei media all'interno del contesto narrativo, molte risultano essere le anticipazioni presenti nel lavoro del videoartista Nam June Paik. Cfr. Jean-Paul Fargier, *Nam June Paik*, Art Press, 1989.

sulla presenza degli occhi elettronici all'interno del tessuto urbano e sociale⁹.

Nel corso di un'intervista avuta con Jean-Paul Fargier, tra i più significativi teorici del cinema elettronico, è emersa inoltre l'influenza della *video art* nel cinema digitale:

«Il digitale va a ricreare ciò che il video digitale e la *video art* hanno realizzato negli anni Sessanta. Quell'esperienza viene ripresentata e aggiornata. Credo che i veri inventori del digitale siano proprio i creatori dell'immagine video. Penso ad esempio a Vasulka, ai suoi tentativi di modificare l'immagine attraverso l'analogico, di ricostruirla, inventarla, ad esempio mostrando le fluttuazioni nello spazio dell'immagine, mostrando un effetto di immagine nell'immagine, di "cadre dans le cadre". È dalla storia del video analogico che bisogna partire per comprendere il digitale. La differenza risiede semmai nel fatto che il digitale costituisce una sorta di "assoluzione" del video analogico. Quest'ultimo era considerato di scarso valore, non inseribile all'interno di un contesto cinematografico, mentre il digitale sembra rappresentare una forma di accettazione delle caratteristiche del video, ora finalmente inseribile in un discorso narrativo e cinematografico»¹⁰.

Per Fargier, le origini del digitale vanno ricercate addirittura nella poesia di Mallarmé. Secondo il critico francese, infatti, il digitale recupera dalla poesia l'idea di uno spazio visuale frammentario, in modo analogo a quello impiegato da Mallarmé nel disporre le parole nella pagina: «Il digitale incontra il video per raggiungere il suo orizzonte finale: la composizione, la manipolazione e l'elaborazione dell'immagine»¹¹. Manipolabilità e ricomposizione dell'immagine sono i medesimi tratti messi in luce da Sandra Lischi:

«Le novità introdotte dal digitale in campo cinematografico (maneggevolezza e leggerezza estrema nelle riprese, malleabilità e accessibilità dei sistemi di postproduzione),

⁹ In particolare nel cap. 5 si parlerà del rapporto tra occhi elettronici, telecamere di controllo e di videosorveglianza in relazione all'impatto sociale e alla produzione cinematografica, evidenziando come in taluni casi sia lo stesso modo di concepire l'opera da parte del regista a risentire dell'ampia presenza di telecamere nell'attuale contesto sociale.

¹⁰ L'intervista a Jean-Paul Fargier è tratta da un colloquio personale tenutosi all'Académie de France a Roma nel novembre del 2008.

¹¹ Jean-Paul Fargier, *È Mallarmé l'inventore del video? L'angelo del digitale*, in Rosanna Albertini, Sandra Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa 1988, p. 135-136.

sorprendendo molti e inducendo a processi di modificaione sul set e nella narrazione, erano caratteristiche ben note ai videoartisti: già molto prima dell'avvento delle tecnologie informatiche avevano forzato telecamere non proprio portatili ad avere la levità di un danzatore; già avevano sperimentato lunghi piani-sequenza, intimità con l'interlocutore, improvvisazioni attoriali»¹².

Nell'attuale produzione cinematografica in digitale si assiste però ad una forma di riconfigurazione di tali idee, ricondotte e ridefinite all'interno di un ambito narrativo e di costruzione del racconto, di fatto sviluppando attorno ad un contesto maggiormente imperniato sul valore dell'effetto (video o digitale) una forma narrativa articolata, stratificata, complessa¹³.

Se Anne-Marie Duguet si rifà al cuore del XVII secolo per trovare istanze prossime al digitale, il suo pensiero ci permette di formulare due ulteriori considerazioni. Innanzitutto, se il digitale può vantare "origini" così lontane, tale fattore è spiegabile con una necessità innata dell'uomo di ridurre le distanze spazio-temporali nel mondo, in una sorta di effetto dromoscopico che Paul Virilio ha ben spiegato nel saggio omonimo:

«Nella proiezione del viaggio accelerato, lo spazio territoriale è rigettato, tramutato in quinte dell'exploit della traiettoria, il territorio è sfruttato dall'accelerazione dello spostamento, come se il consumo dello spazio e del tempo continuasse e rinnovasse quello delle materie prime, come se le dimensioni del mondo risultassero dal suo sfruttamento come campo d'azione»¹⁴.

¹² Sandra Lischi, *Il calcolo imperfetto: percorsi di cinema nella videoarte*, in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008, p. 134.

¹³ Sulle articolazioni plurime della narrazione all'interno del cinema digitale si ritornerà ampiamente nei cap. 2 e 3 e più parzialmente nei cap. 4 e 5, mettendo in luce non solo la riconfigurazione all'interno del racconto delle istanze prodotte dalla *video art*, ma anche la radicalizzazione di un paradigma digitale, le sue diramazioni e le divergenze formali esistenti tra i differenti modi del narrare prodotti dal digitale. Agli antipodi troviamo ad esempio una narrazione che cerca la maggior attinenza possibile con il reale (basti pensare alle opere di registi quali Pedro Costa, Wang Bing, Alain Cavalier) e una che viceversa tende a far dissolvere i legami narrativi, appellandosi principalmente ad un livello sinestetico e sensoriale dell'opera cinematografica (si pensi ai lavori di Mike Figgis, di Peter Greenaway, di David Lynch solo per anticipare alcuni nomi).

¹⁴ Paul Virilio, *L'orizzonte negativo. Saggio di dromoscopia*, Costa & Nolan, Milano 1986, p. 95.

Tale delimitazione e restrizione dello spazio-tempo non fa che riscontrare nei supporti digitali una forma di concretizzazione di questo desiderio di velocità e di annullamento volumetrico dei corpi, dando vita ad una forma di naturale simbiosi¹⁵.

La seconda considerazione, seppur legata all'epoca contemporanea, ci riavvicina ulteriormente alle suggestioni di Anne-Marie Duguet. Se è un'immagine primigenia del digitale quella di cui si sta cercando traccia, allora forse si può azzardare un'ipotesi che, seppur lontana nel tempo, dimostra di avere più di un motivo di reale anticipazione dello sviluppo del digitale. Il riferimento è ad una ben nota immagine del 1882, in cui si può scorgere un uomo nell'atto di stringere tra le braccia una sorta di fucile a canne mozze, uno strumento che, seppur pensato per mirare, non è tuttavia predisposto a sparare, bensì a realizzare delle fotografie in successione a breve distanza l'una dall'altra. Lo scienziato francese che ha inventato questo strumento, il fucile fotografico, è chiaramente Etienne-Jules Marey il quale, rifacendosi agli studi di Pierre-Jules Janssen e alla sua creazione di un "revolver fotografico", sviluppa un mezzo meccanico predisposto per fissare su lastre foto-chimiche una serie di dodici immagini in grado di riprodurre l'effetto di movimento e locazione dei corpi. Scrive Virgilio Tosi in merito all'invenzione di Marey: «il fotorevolver consente di puntare rapidamente l'obiettivo su un bersaglio e "catturare" l'immagine desiderata»¹⁶; una breve definizione più che mai in linea con le proprietà del digitale.

Come per Parrot, l'attribuibilità del titolo di *pater familias* delle diramazioni plurime messo in atto in epoca odierna dal digitale può essere riferita a Marey solamente in via simbolica, superando di fatto la reale portata di questa comunanza. Tuttavia, a ben vedere, non sono poi così limitate le connessioni tra digitale e pre-cinema, in un processo che si conferma a metà tra evoluzione, cambiamento profondo, e

¹⁵ In merito alla differente natura delle relazioni spazio-temporali esperite dall'essere umano nell'epoca delle "nuove tecnologie", si parlerà nei cap. 4 e 5, approfondendo sia i risvolti relativi al differente processo di memorizzazione e di ricerca delle informazioni, sia alla costituzione di una "esperienza mediata", di una conoscenza spesso non più diretta e personale, bensì vagliata attraverso l'uso dei media e riconfigurata nelle forme e nelle modalità di utilizzo dei media (ecco perché il termine "mediata" risulta doppiamente più opportuno).

¹⁶ Virgilio Tosi, *Il cinema prima del cinema*, Il Castoro, Milano 2006, p. 132.

mantenimento di una tradizione, di una continuità con le radici dettate dal passato. Come l'avvento del cinema ha mantenuto un punto di contatto con il paradigma dell'immagine fotografica, così il digitale non costituisce una definitiva rottura con le precedenti tipologie di immagine in movimento, di fatto operando più in direzione di un recupero e di una rielaborazione di elementi del cinema passato¹⁷, sino a spingersi al richiamo di istanze proprie del pre-cinema. Oltre a riassorbire e fare proprie necessità di alleggerimento e di smaterializzazione che la stessa società civile ed industriale ha manifestato nel corso degli ultimi due secoli¹⁸, si assiste ad una forma di messa in atto, di realizzazione delle utopie di molti artisti ed autori del passato. I sogni di Ferdinand Léger, i manifesti di Dziga Vertov, i proclama di Cesare Zavattini trovano nel digitale una sorta di concretizzazione¹⁹. Passando dalle ingombranti e pesanti strutture degli inizi, dai macchinari fissi e di grandi dimensioni sino a giungere ad un progressivo alleggerimento e ad una sempre maggior miniaturizzazione dei mezzi impiegati, si arriva ad osservare come le telecamere attuali possano occupare lo spazio di un taschino (si pensi ai palmari) o addirittura quello di una moneta da cinque centesimi (è risaputa l'invisibilità delle microcamere).

Il digitale rilancia così l'idea di una ricerca non solo (o non tanto) estetico-creativa, ma primariamente scientifico-industriale, funzionale all'essere umano prima che all'artista, e, attraverso la suggestione evocata dai nomi di Marey e di Janssen, risaltano così gli ideali punti di contatto tra l'idea di *revolver fotografico* e le telecamere odierne, strumenti questi ultimi da "impugnare" (il nome stesso di *handycam* amplifica questo richiamo) proprio come il medesimo fucile di Marey.

¹⁷ Si approfondirà nel corso dei prossimi capitoli la reale portata innovativa e quella viceversa più marcatamente di continuità e di conservazione insita nel cinema digitale.

¹⁸ Laddove la società industriale ha ricercato e portato alla costituzione di beni immobili, di strutture rigide, pesanti, di costruzioni di grandi dimensioni, poco flessibili, l'attuale società, risultato del passaggio prima ad una società di consumi, maggiormente a misura d'uomo, e poi delle dinamiche post-industriali, sembra ora essere impernata non solo su un alleggerimento delle strutture su cui appoggiare la circolazione dei beni e lo sviluppo della propria attività, ma addirittura sull'estinzione stessa di tali strutture fisiche, su una modificazione radicale dei processi di lavorazione e di consumo, formulando la propria economia e le proprie dinamiche sulla circolazione di segni, di dati informatici privi di tangibilità, di *simulacri* che, direbbe Baudrillard, giungono a soppiantare l'universo degli oggetti reali.

¹⁹ All'evoluzione e alla concretizzazione delle loro ipotesi, suggestioni, aspirazioni, è dedicato il cap. 4.

In definitiva, si assiste ad una sorta di *radicalizzazione triplice* della narrazione digitale, in grado di costituire il proprio paradigma partendo da almeno tre diverse articolazioni della storia dell'immagine in movimento:

- a) troviamo così l'influenza del cinema classico come del cinema moderno, del cinema narrativo del passato;
- b) l'influenza della *video art* e della televisione (con fenomeni di "confine" in cui si assiste al passaggio di videoartisti nell'ambito cinematografico e viceversa);
- c) troviamo infine nel cinema digitale anche il richiamo ad istanze proprie del pre-cinema, quali ad esempio il carattere di individualità dell'opera, l'autonomia realizzativa, il rapporto diretto e di aderenza con il reale, un tratto distintivo di intimità insito nell'opera.

Le tre differenti fasi della storia dell'immagine in movimento sembrano dunque trovare nell'avvento del digitale un seppur instabile punto di contatto. Proprio su questa unitarietà apparente si ritornerà più avanti, per osservare in particolare quali siano state le ulteriori articolazioni a cui l'immagine digitale ha saputo dare vita.

1.2

PER UNA DEFINIZIONE DELL'IMMAGINE DIGITALE. LINEE METODOLOGICHE ED OGGETTO DELLA RICERCA.

Entrando nel merito del lavoro, e prima di arrivare a definire gli aspetti precisi su cui si è concentrata questa ricerca, è opportuno indicare alcune premesse metodologiche inerenti la nascita e lo sviluppo che la ricerca stessa ha seguito. In tal senso, si può partire da quella "trama digitale", da quella "immagine cinematografica in *pixel*" a cui si

allude sin dal titolo di questa ricerca ed in grado di offrire determinate considerazioni preliminari. Attraverso una semplice scomposizione, anche in questo caso “a ritroso”, scorgiamo dapprima il riferimento al *pixel*, ossia alla traccia, alla trama per l'appunto, con cui il digitale manifesta la propria presenza all'interno dell'immagine. Sono i *picture elements* (da cui la contrazione *pixel*) a costituire l'elemento manifesto, figurativo dell'immagine cinematografica. È la loro quantità a definire la qualità dell'immagine, la sua definizione, il carico di informazioni in forma binaria presenti in essa.

Il richiamo all'aspetto *cinematografico* serve in seconda battuta a circoscrivere idealmente l'ambito d'analisi di questa ricerca. Se il digitale costituisce un supporto all'utilizzo e allo sviluppo del linguaggio cinematografico, è tuttavia evidente come la parola digitale possa richiamare ambiti fra loro anche molto differenti, quali la *video art*, l'immagine di sintesi, l'impiego scientifico, industriale, architettonico, biomedico dei supporti digitale, e molto altro. Serve allora definire un ambito delimitato all'interno del quale approfondire questa ricerca. In particolare, sembra opportuno chiarire che all'interno del rapporto tra cinema e digitale verranno trattate solo alcune articolazioni, tralasciando ad esempio diramazioni di confine dell'immagine cinematografica, quali l'immagine di sintesi²⁰ e la *video art*²¹.

Ed infine l'attenzione del titolo è posta sull'*immagine*, ovvero il punto, lo spazio, in cui tutte le componenti del cinema sono destinate a convergere, dall'idea iniziale agli aspetti

²⁰ Una opportuna e preliminare distinzione da fare è quella tra cinema digitale e creazione virtuale dell'immagine. Questi due aspetti non sono necessariamente l'uno la negazione dell'altro, tuttavia se nell'ambito digitale si ritrova l'inclusione di una creazione spaziale (o più in generale di un'immagine) virtuale, di sintesi, informatica *tout court*, quest'ultima mantiene invece una identità ben definita e dunque, come tale, può essere intesa solo come sottoinsieme, tipologia di immagine digitale.

²¹ Nell'ambito della ricerca sono state invece accolte con carattere di eccezionalità quelle opere digitali non narrative di autori tuttavia proveniente dal cinema di finzione. Si citano ad esempio i casi di Agnès Varda, di David Lynch, di Chris Marker, di Abbas Kiarostami le cui video installazioni sono state inserite a supporto dell'analisi delle opere di *fiction* in digitale realizzate dai medesimi autori. In questi casi si tratta di opere nate non dallo specifico linguaggio della *video art* o dell'*instant video*, bensì in seno al racconto cinematografico e che di esso ne hanno assimilato radici ed evoluzioni strutturali.

Se il digitale arriva a *contaminare* alcuni autori proveniente dal cinema più tradizionale, è altrettanto vero che esso viene impiegato attualmente anche da artisti per una la realizzazione di installazioni e di opere di *video art*. In alcuni casi specifici si è così ritenuto opportuno analizzate anche alcune opere provenienti dalla *video art* realizzate tuttavia da artisti che hanno creato nei loro lavori forme di apertura a strutture maggiormente narrative, si pensi ai lavori di Rodney Graham, Stan Douglas, David Claerbout, Boris Groys, Douglas Gordon, Shirin Nashat.

formali, dalla messa in quadro alla concezione estetica, dalle riprese al montaggio, dalla stampa (termine che il digitale ha reso in certi casi “obsoleto”) alla distribuzione, dalla fruizione visiva ai *film studies*, dall’archiviazione al restauro. Digitale o analogica, è ancora l’immagine a costituire la prova evidente di una radicalizzazione unitaria della storia del cinema.

Tra gli elementi che compongono la definizione dell’argomento di una tesi vi è senza dubbio la delimitazione del periodo all’interno del quale muoversi per approfondire l’argomento oggetto d’analisi. Ritornando alla metodologia seguita in questa ricerca per la definizione dell’oggetto della tesi e per la sua articolazione, va evidenziato come in questo caso sia apparso tuttavia complesso, ma soprattutto non opportuno delimitare in modo categorico un periodo per definire il digitale e per sviluppare questa ricerca.

Se infatti un possibile *termine a quo* può essere rappresentato dal periodo 1995/1998²² mentre *termine ad quem* è costituito dal 2009, è altrettanto evidente che non si può certamente eludere quelle che sono le reali origini del digitale, le sperimentazioni che a vario titolo hanno anticipato la sua messa a punto. È allora più ragionevole e funzionale individuare le numerose fasi di sviluppo e di applicazione che il digitale ha conosciuto in ambito cinematografico, sino ad arrivare all’attuale forma di radicalizzazione delle nuove tecnologie all’interno del racconto filmico.

Dunque non è tanto la definizione di un periodo e di un luogo a costituirsi come punto di partenza essenziale, bensì la circoscrizione della nostra analisi a quegli ambiti ancora scoperti, poco frequentati, meno noti o meno definiti di un cinema per molti aspetti ancora sfuggente come quello digitale. Risulta così più opportuno stabilire quali siano le coordinate formali, tecniche ed estetiche entro cui ci si muoverà, anziché tentare di definire quelle spazio-temporali, più labili per i motivi indicati.

²² Come detto in precedenza, è in questo periodo che il digitale sviluppa alcuni passi determinanti per la sua affermazione. In precedenza il digitale era stato prevalentemente visto come mezzo di correzione, di ricostruzione, di migrazione dell’immagine su pellicola, e non come strumento atto a rinnovare l’estetica e la narrazione cinematografica. Nel 1995 il manifesta *Dogma 95* pone invece alla base della sua poetica narrativa, e nel 1998 vengono presentati in una sala cinematografica i primi film realizzati integralmente in digitale, ossia *Festen* di Vinterberg e *Idioti* di Lars von Trier.

La definizione delle linee d'analisi per la trattazione e lo studio dell'immagine cinematografica digitale è stata formulata in considerazione degli studi teorici e delle riflessioni già sviluppate in merito all'estetica delle nuove tecnologie, cercando inoltre di mettere in luce quegli aspetti ad oggi meno analizzati e meno organicamente approfonditi nella letteratura esistente e negli studi già editi.

Tra i testi teorici più significativi in merito ai rapporti tra digitale, estetica e narrazione vanno indicati i saggi e gli studi compiuti sin dagli anni Novanta da Laurent Jullier, Francesco Casetti, Lev Manovich, Raymond Bellour, Kevin Robins, Fausto Colombo, Dominique Païni e, più recentemente, da David Rodowick, Matt Hanson, Elio Girlanda, Giulio Latini, Luciano De Giusti²³. Vanno inoltre indicati alcuni testi teorici classici sul cinema e sullo statuto di immagine in grado di fornire una visione precorritrice degli attuali rapporti tra cinema e digitale; tra questi i contributi imprescindibili di Siegfried Kracauer, in particolare per il saggio *Photography* del 1927, Pierre Sorlin, con riferimento a *I figli di Nadar*, Gene Youngblood per *Expanded Cinema*, Jean-François Lyotard, Roland Barthes e, più recentemente, Gilles Deleuze, Régis Debray, Georges Didi-Huberman e Jean-Luc Nancy. Grande rilievo hanno avuto infine quelle opere letterarie che, seppur non strettamente legate ad un contesto cinematografico, hanno saputo mettere in luce l'interpretazione e i caratteri della relazione tra presente e ruolo dell'immagine. Mi riferisco dunque alle opere di Gianni Vattimo, Walter Benjamin, Antoine Compagnon, Marc Augé, Zygmunt Bauman, David Lyon, Pierre Lévy, Paul Virilio e Slavoj Žižek, per citarne solo alcune tra le più significative. Partendo da questi studi si è così cercato di individuare quelle aree di ricerca e quei legami tra cinema e nuove tecnologie ancora non del tutto approfonditi in ambito teorico. Tra questi sono state dunque messe in evidenza alcune articolazioni attraverso le quali sviluppare la ricerca.

²³ Per la bibliografia di riferimento completa si rinvia alla bibliografia finale. Per quanto concerne il reperimento di testi teorici di cinema, in particolar modo in lingua francese ed inglese, hanno costituito importanti luoghi di ricerca e di reperimento di saggi e materiali di studio, oltre ad alcune biblioteche universitarie italiane, la biblioteca dell'Académie de France a Roma, quella della Cinémathèque Française, del Centre Georges Pompidou e della Bibliothèque Nationale de France di Parigi, e la biblioteca del British Film Institute di Londra.

- a) La prima articolazione emersa è inerente agli *sviluppi* e alla *radicalizzazione della narrazione nel cinema digitale*. Si vuole dunque aprire uno spazio di riflessione in merito alle mutazioni intervenute all'interno del testo filmico, osservando in particolare quali siano le linee di narrazione emerse (o riemerse) con l'impiego del digitale, quali siano le eventuali modifiche e gli sviluppi che le nuove tecnologie hanno portato al testo filmico, alle modalità della narrazione cinematografica, alle principali ramificazioni del racconto delineatesi negli ultimi anni. La prima parte di questo progetto affronta inoltre le influenze tra tecnologie digitali e postmoderno, osservando come questo rapporto costituisca in molti casi la base delle plurime articolazioni narrative che il digitale ha conosciuto negli ultimi decenni. Va sottolineato come non siano soltanto i mezzi tecnologici a mutare nel tempo, ma anche l'estetica dell'immagine, le modalità di rappresentazione scenica, ed il rapporto tra autore, attore e messa in scena, evidenziando in tal senso i possibili nuovi orizzonti espressivi nella narrazione cinematografica²⁴.
- b) Il secondo punto della ricerca si concentra in particolare sulle *relazioni di spazio e di tempo* interne al rapporto tra linguaggio cinematografico e nuove tecnologie, andando ad osservare soprattutto il rapporto tra il mezzo tecnologico e lo spazio circostante, tra digitale e reale in merito all'azione di messa in quadro della realtà

²⁴ Per questi studi ci si è avvalsi delle osservazioni di teorici quali, tra gli altri, Pietro Montani, Sandra Lischi, Giulio Latini, Frank Curot, Henry Jenkins, Kevin Robins. In questa prima sezione confluiscono inoltre alcuni studi specifici realizzati in questi anni di ricerca, pubblicati e presentati a convegni, seminari e conferenze. Tra questi si segnalano in particolare l'intervento proposto al XVI Udine International Film Studies Conference - Permanent Seminar on History of Film Theories del 2009, dal titolo *Le journal intime numérique. L'estetica diaristica nel cinema digitale di Jean-Claude Rousseau e Agnès Varda*, relativo alle relazioni tra cinema digitale e forma narrativa diaristica; l'intervento dal titolo *Il tempo racchiuso in uno spazio. Il cronotopo nel modello del cinema digitale*, relativo alle relazioni tra il concetto di *cronotopo* definito da Michail Bachtin ed alcuni esempi legati al cinema digitale quali *Arca russa* di Aleksandr Sokurov e *Caché* di Michael Haneke, presentato al convegno *Citazioni, modelli e tipologie nella produzione dell'opera d'arte* promosso dall'Università di Padova, il saggio sul film *Aleksandra* di Sokurov pubblicato nel volume *Identità e disgregazione. Frammenti del cinema contemporaneo* edito dalla Fondazione Ente dello Spettacolo di Roma nel 2008, e il libro *Osservare l'incanto. Il cinema e l'arte di Aleksandr Sokurov* in merito alle relazioni tra cinema ed altre arti nell'opera di Sokurov e pubblicato sempre per la Fondazione Ente dello Spettacolo di Roma, in particolare per quanto concerne i rapporti tra cinema e supporto digitale nella costruzione dell'immagine.

operata dall'autore e ad un rapporto diretto con il mondo circostante mediato tuttavia dagli strumenti informatici. Inoltre, ad emergere in questa relazione, è anche una differente percezione del tempo, in cui proprio la temporalità sembra essere almeno in apparenza vittima di una forma di presentificazione, di contrazione del nostro "sguardo" al solo presente.

- c) Il terzo punto della ricerca mira ad analizzare *gli sviluppi dell'estetica cinematografica in relazione alle nuove tecnologie*. Si osserveranno le modalità di elaborazione digitale della messa in quadro e delle componenti cromatiche dell'immagine digitale, le modificazioni e gli aspetti percettivi in merito al rapporto tra colore ed immagine numerica, in particolare laddove le tecnologie digitali, i *software* di *editing* e di *color correction*, consentono di ritoccare, rielaborare, anche radicalmente la gamma cromatica dell'immagine ottenuta in fase di ripresa. A tal proposito, molta importanza è stata data allo studio comparativo di alcune opere, mettendo a confronto i materiali originali relativi al girato del film con la versione finale dell'opera stessa, successiva alla fase di *color correction*, per cercare di cogliere l'evoluzione dell'immagine partendo dal processo generativo della stessa²⁵.
- d) Un ultima articolazione affrontata da questa ricerca è inerente alla relazione tra tecnologia digitale e filiera cinematografica, intesa come insieme di fasi che vanno dalla alla creazione, alla fruizione, allo studio e all'archiviazione dell'opera filmica. Un ultimo punto che cerca dunque di approfondire le mutazioni intervenute nell'ambito realizzativo, produttivo, di distribuzione ma anche di archiviazione, di analisi filmica e di restauro in seguito all'introduzione delle nuove tecnologie e dei *software* digitali. Se l'avvio di produzioni cinematografiche realizzate interamente con il supporto di telecamere digitali ha portato in breve tempo alla nascita di una nuova modalità di realizzazione filmica, considerazioni analoghe possono essere

²⁵ Se molto è stato scritto in merito ai presupposti tecnologici e tecnici che consentono tali rielaborazioni, i contributi sull'estetica dell'immagine digitale e sulle valenze cromatiche della stessa sembrano ancora limitati. Tra quelli di rilievo vanno qui segnalati gli studi e le trattazioni di Laurent Jullier, Raymond Bellour, Dominique Païni, Antonio Costa, Sandra Lischi, Philippe Dubois.

fatte in merito al ruolo dei *software* digitali nei metodi di archiviazione e di *film studies*²⁶.

Riassumendo, oggetto di questa ricerca è dunque l'analisi delle nuove possibilità narrative, estetiche e tecniche offerte dal mezzo digitale all'interno del contesto del linguaggio cinematografico, andando a ridefinire non solo il rapporto tra immagine e racconto, ma anche il ruolo dell'autore, e il rapporto tra ideazione filmica e filiera cinematografica.

Confrontarsi con la produzione digitale degli ultimi decenni significa infine confrontarsi con un *corpus* di opere di grande volume. Se dunque una ricognizione di quanto realizzato attraverso il digitale non può prevedere un criterio di esaustività, va sottolineata la necessità di un criterio selettivo per valore, applicato in particolare laddove talune opere hanno costituito una forma di apertura verso nuove o rinnovate forme di racconto e narrazione. Rinunciare all'esaustività significa dunque in questa sede far emergere un quadro di riferimento di opere filmiche propedeutico all'analisi da compiere. Una ricerca che vuole in particolare mettere in luce le relazioni e le differenti prospettive di studio dell'immagine cinematografica con il contesto teorico, paradigmatico e tecnico del digitale.

La metodologia adottata per la scelta del *corpus* di opere da analizzare, in un panorama produttivo estremamente vario e diversificato, si è basata su criteri di interesse teorico, di presenza d'elementi di originalità e d'innovazione delle opere in rapporto al digitale, di

²⁶ In merito alle mutazioni della filiera cinematografica, alla *cross-medialità*, alla distribuzione digitale, alla "rilocalizzazione" dell'opera cinematografica, i contributi di maggior valore sono quelli di Francesco Casetti, di Mariagrazia Fanchi, di Vito Zagarrò, di David N. Rodowick. Più limitati sono invece gli studi relativi ai cambiamenti intervenuti nei *film studies* e nella gestione degli archivi. In questo caso, degne di nota sono sembrate in particolare le riflessioni di Anne-Marie Duguet e di Paolo Cherchi Usai. Per quanto concerne il reperimento di informazioni e di testimonianze sul campo, di grande importanza è stata la partecipazione a numerosi convegni sul tema del digitale, quali ad esempio le conferenze di Microcinema tenutesi nel settembre del 2007, del 2008 e del 2009 al Festival di Venezia, il Convegno *Switch Over* organizzato dall'Università Roma 3 nel dicembre del 2007, il Convegno sulle nuove tecnologie digitali organizzato dalla *Society of Motion Picture and Television Engineers* al Festival di Venezia nel settembre del 2007, del 2008 e del 2009, solo per citarne alcuni, dove sono emerse interessanti osservazioni sulle prospettive del cinema digitale in relazione sia agli sviluppi dei *camcorder*, sia alle innovazioni dei *software* di montaggio e di postproduzione.

pertinenza esemplificativa con teorie ed aspetti esposti nella ricerca. Oltre all'area italiana, profonda attenzione è stata riservata alla produzione digitale francese, tenendo conto di un tessuto culturale e cinematografico da sempre di particolare ricettività, dove infatti l'utilizzo e la diffusione delle nuove tecnologie ha avuto una rilevanza di estremo valore. Infine, non sono state tralasciate nemmeno casistiche provenienti da altri ambiti geografici, europei ed extra-europei, prediligendo una selezione formulata su criteri di opportunità, di rilevanza e di originalità²⁷.

In questa ricerca, che si muove legata a doppio filo con la contemporaneità e con le novità proposte provenienti da festival e singoli autori, trova grande rilievo la ricerca sul campo condotta da un punto di vista pratico, attraverso incontri, interviste e testimonianze²⁸.

In conclusione, il riferimento al digitale va quindi inteso, all'interno di questa ricerca, come un "pensiero", una concezione che mira a cogliere gli aspetti maggiormente specifici derivanti dalle nuove tecnologie in un'ottica applicativa rispetto alla creazione del testo filmico. L'intimità e la vicinanza tra autore e pro-filmico, la leggerezza di movimento, ma anche una tipologia di osservazione, di sguardo, che fa del digitale non

²⁷ Attraverso un attento e selettivo lavoro di reperimento di numerose opere realizzate in digitale, non presenti nel mercato cinematografico né in quello dell'*home video*, è stato possibile analizzare alcuni lavori presentati solamente a festival e convegni, spesso proprio attraverso un contatto diretto con gli autori o con le case di produzione. Tra questi vanno segnalati i seguenti autori: Jean-Claude Rousseau (tra le sue opere si segnalano *De son appartement* e *La Nuit sans étoiles*), Jean-Paul Fargier (per l'opera *Jour après jour*, film realizzato con il regista Jean-Daniel Pollet poco prima della morte di quest'ultimo), Benoît Jacquot (*A toute de suite*, unico film realizzato con tecnologie digitali all'interno della sua ampia filmografia), Joseph Morder (autore di un quarantennale *Journal* che rappresenta anche il costante aggiornamento delle tecnologie di realizzazione), Mehdi Sahebi, Sandrine Bonnaire, Vincent Dieutre, Albert Serra, Avi Mograbi, ma anche opere meno note di autori affermati quali Arnaud Desplechin, Claude Miller, Alain Cavalier, Agnès Varda, Atom Egoyan, Abbas Kiarostami. Alcuni di questi incontri sono stati resi possibili dalla frequentazione dell'Académie de France a Roma che in diverse occasioni ha permesso non solo di poter accedere ad incontri pubblici con gli autori precedentemente indicati, ma anche di poter avere con loro un approfondimento sulle tematiche relative a questo progetto di ricerca.

²⁸ I più significativi incontri hanno riguardato autori cinematografici quali Aleksandr Sokurov, Agnès Varda, Avi Mograbi, Daniele Gaglianone, Joseph Morder, Benoît Jacquot, Vincent Dieutre, Giorgio Diritti, Roberto Perpignani, Vittorio Moroni, Marina Spada, teorici quali Jean-Paul Fargier e Anne-Marie Duguet, a cui aggiungere per l'ultima sezione della ricerca i colloqui avuti all'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza di Torino, al Dipartimento di Ingegneria della Comunicazione dell'Università La Sapienza di Roma, e all'*Institut de Recherche et de l'Innovation* del Centre Georges Pompidou di Parigi.

più solamente uno strumento di integrazione della pellicola, ma anche un nuovo *medium* atto alla scrittura cinematografica. Il “pensiero digitale” costituisce dunque anche una delle condizioni del presente, dell’epoca contemporanea, da concepire non come assoggettamento, bensì come comprensione della contemporaneità, unendo da una parte un ritorno ad una prassi di creazione del film prossima alla pittura, come anticipato da Edmond Couchot²⁹ negli anni Ottanta, dall’altra la concezione di una necessaria osservazione della propria epoca in grado di coniugarne gli aspetti di sviluppo con quelli di critica del proprio tempo, quell’alone «di tenebra» verso il quale Agamben³⁰ ci invita a rivolgere il nostro sguardo di contemporanei.

²⁹ Cfr. Edmond Couchot, *Image. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris, 1988.

³⁰ Cfr. Giorgio Agamben, *Nudità*, Nottetempo, Roma 2009. Sulle considerazioni formulate da Giorgio Agamben si tornerà nel corso del secondo capitolo.

PRIMA PARTE

L'EVOLUZIONE NARRATIVA DEL CINEMA DIGITALE

LE NUOVE TECNOLOGIE E L'INFLUENZA DELL'EPOCA CONTEMPORANEA.
I NUOVI APPORTI E SVILUPPI DEL DIGITALE IN RELAZIONE A TESTO
FILMICO, FORME DEL RACCONTO, ESTETICA CINEMATOGRAFICA,
FIGURA DELL'AUTORE.

capitolo 2

RIFLESSIONI SULLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE.

2.1.

TRA ISTANZE TECNOLOGICHE ED INFLUENZE POSTMODERNE. ALLE ORIGINI DEL PARADIGMA DIGITALE.

Tra le ipotesi di partenza di questa ricerca vi è, come visto nel capitolo introduttivo, l'idea che il cinema digitale costituisca la radicalizzazione di istanze multiple susseguitesi nella storia del cinema o, per meglio dire, nella storia del rapporto tra immagine in movimento ed evoluzione tecnologica.

Tre fattori principali sembrano trovare nell'affermazione del digitale, verso la fine degli anni Novanta, una forma di *acmen*, di radicalizzazione e di stabilizzazione all'interno del nascente paradigma digitale. Le istanze individuali, scientifiche, di aderenza mimetica al reale, prive di intenti evidentemente narrativi del pre-cinema si coniugano idealmente con l'evoluzione e la frammentazione che contraddistinguono il cinema di carattere narrativo nel suo percorso che va dai primi decenni del Novecento sino ai giorni nostri. A questi due aspetti si aggiunge poi il *coté* sperimentale che nell'introduzione della televisione prima³¹, della *video art* subito dopo e del cinema elettronico sul finire degli anni Settanta, sembra trovare il terzo asse evolutivo e di mutamento nella storia dell'immagine in movimento.

Caratteri ed istanze del pre-cinema, del cinema narrativo e del cinema sperimentale

³¹ In merito ai tratti di intimità, di sperimentazione, di semplicità di linguaggio della televisione nascente cfr. André Bazin, *L'avenir esthétique de la télévision. La TV est le plus human des arts mécaniques*, in «Réforme», 548, 1955.

trovano dunque nel digitale una forma di apparente compimento, di apparente coniugazione. Una coniugazione che, a ben vedere, sembra tuttavia mantenere il proprio equilibrio solo nelle fasi iniziali della “nascente” narrazione cinematografica digitale. Già negli anni immediatamente successivi, a cavallo tra i due millenni, si incominciano infatti a vedere ulteriori diramazioni che, proprio a partire dall’introduzione delle nuove tecnologie, sembrano prendere forma. Dopo il cinema della modernità degli anni Sessanta, ecco che ora la frammentazione narrativa, la multinarratività, la *petite histoire* sembrano trovare ancor più evidenza e maggior presenza nell’ambito narrativo del cinema, costituendo una prima radicalizzazione del modello digitale. Una seconda articolazione sembra invece restituire quei caratteri di intimità con il profilmico, di ricerca di leggerezza del mezzo, di mimesi con il reale inseguiti sin dal periodo del pre-cinema. Un’ultima radicalizzazione giunge infine proprio dal recupero delle istanze della *video art* e dalla loro rimediazione all’interno del contesto realizzativo digitale, favorendo in particolare lo sviluppo di opere di *digital art*, di *software art*, di *virtual image*, dopo che sin dalla fine degli anni Settanta il virtuale era stato impiegato eminentemente per l’inserimento degli effetti speciali nei film. Elio Girlanda evidenzia una «idea di circolarità tecnologica ed estetica tra futuro e passato»³² in grado di marcare il legame tra cinema delle origini e digitale. Mentre Jean-Paul Fargier, riprendendo alcune considerazioni di Dubois, sostiene che «il video analogico ha fatto da traghettatore verso il digitale»³³.

³² Elio Girlanda, *Il cinema digitale. Teorie, autori, opere*, Dino Audino Editore, Roma 2006, p. 62.

³³ L’intervista a Jean-Paul Fargier è tratta da un colloquio personale tenutosi all’Académie di France a Roma nel novembre del 2008. Il teorico e regista riporta inoltre la propria esperienza personale, concentrandosi in particolare sui suoi inizi di cineasta negli anni Sessanta in rapporto alle nuove tecnologie dell’epoca: «Storicamente, ci sono stati artisti, militanti politici, persone che hanno visto nel digitale un prolungamento del *cinéma direct*, iniziato con cineprese 16mm leggere. Artisti che hanno realizzato dei reportage politici, militanti, impegnati, dove il cinema ha avuto prima di tutto un ruolo sociale. Io stesso ho iniziato con delle cineprese leggere per documentare una situazione sociale, di protesta, ed ho pensato che se non l’avessi fatto con quel tipo di cineprese leggera probabilmente non avrei potuto farlo in alcun modo. Non avevo mezzi, né economici né di altro tipo. Inoltre quel tipo di leggerezza ha cambiato anche la mentalità delle persone che hanno praticato quel tipo di cinema. Sembrava realmente di fare “qualcosa di diverso dal cinema”. In quanto teorico ho avuto questa impressione di differenza radicale rispetto al cinema».

| | | | |
|-------------|--|---|--|
| 2010 | Aderenza al reale / Intimità / Individualità / A-Narratività | Multinarratività / Frammentazione / Ibridazione formale | Virtual Image / Digital Art / Software Art |
| 1995 | Cinema Digitale | Cinema digitale | Cinema digitale |
| 1975 | | | Cinema elettronico |
| 1965 | | | Video art |
| 1955 | | | Tv |
| 1910 | | Cinema narrativo | |
| 1895 | Pre-Cinema | | |

La narrazione digitale sembra tuttavia non limitarsi solamente ad un recupero delle idee e delle sperimentazioni del passato, quali ad esempio quelle derivanti dalla *video art*, cercando di ampliare la portata estemporanea delle sperimentazioni, contestualizzandone inoltre le peculiarità in un ambito volto maggiormente alla narrazione, allo sviluppo del racconto. Si recuperano le istanze innovative di Abel Gance, come ad esempio la polivisione, quelle avanguardistiche di Dziga Vertov e di Ferdinand Léger, in particolare in merito alla ripresa senza soluzione di continuità del reale, e di Cesare Zavattini, assecondando finalmente un'idea di pedinamento e di osservazione attenta del reale. Le stesse previsioni di Alexandr Astruc sulla mobilità e l'estrema leggerezza del mezzo di ripresa, assimilabile nei suoi intenti ad una penna per scrivere, sembrano trovare nel digitale una forma di compimento, di concretizzazione. Il Cinema Digitale va così inteso come *acmen*, come momento culminante di un processo di sviluppo dell'immagine in movimento avviatosi sin dalla seconda metà dell'Ottocento, riformulato inoltre all'interno di un contesto cinematografico narrativo, influenzato infine dalle sperimentazioni avviate sin dai primi anni Sessanta per mezzo delle allora nascenti tecnologie elettroniche analogiche.

Prima di entrare tuttavia nel merito dei modelli narrativi ripresi o sviluppati dal digitale, è opportuno affrontare un ulteriore elemento culturale che, nondimeno, ha rivelato il proprio peso sia in merito allo sviluppo del racconto in epoca contemporanea, sia in relazione al ruolo delle nuove tecnologie nel nostro presente. Se il termine “digitale” non costituisce un sinonimo della parola “postmoderno”, è evidente che l’influenza della cultura postmoderna ha prodotto anche sulle nuove tecnologie una coltre di sentori culturali, aspetti intellettuali ed istanze creative impossibili da tralasciare. *Digitale* e *postmoderno* costituiscono allora non necessariamente due aspetti legati tra loro, bensì due elementi a se stanti pronti tuttavia a reagire agli stimoli e alle sollecitazioni reciproche. Due entità, una tecnologica (quella digitale) ed una teorica (quella postmoderna) in rapporto dialogico, in cui una deve tener conto dell’altra, ed in grado di inglobare al loro interno gli aspetti culturali, sociali ed artistici di un’epoca.

L’influenza del postmoderno rappresenta infatti uno dei principali motivi che stanno alla base di quel moltiplicarsi delle possibilità non solo di impiego della tecnica, ma anche di sviluppo del racconto a cui si è fatto sino ad ora riferimento.

Negli ultimi anni, Gianni Canova è tornato ad evidenziare i tratti di «contraddittorietà» e di «transitorietà» del postmoderno³⁴, in cui il soggetto si mostra «frammentato e disorientato nella perdita di ogni prospettiva universale e di ogni forma di totalità»³⁵. Ed è la stessa contraddittorietà a rivelarsi in definitiva come elemento peculiare del postmoderno, un elemento da concepire come «forma dialogica» (assecondando le parole di Michail Bachtin) al fine di instaurare una relazione tra linguaggi e tra media differenti. Il concetto medesimo di *eteroglossia* introdotto da Bachtin ed inteso come idea di linguaggi e discorsi in conflitto tra loro, «linguaggi giustapposti gli uni agli altri per completarsi reciprocamente, contraddirsi l’un l’altro ed essere inter-relati dialogicamente»³⁶, sembra trovare nel postmoderno un *habitat* idoneo per la costituzione

³⁴ Cfr. Gianni Canova, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 5.

³⁵ *Ibid.*, p. 14.

³⁶ Michail Bachtin, *Voprosy literatury i estetiki*, Moskva 1975; tr. it. *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino 2001.

di una pluralità di possibilità di scambio dialogico tra media.

Non è semplice, né opportuno, riscontrare in ambito cinematografico una linea di demarcazione netta al fine di individuare l'ingresso del postmoderno ed il suo succedere alle istanze del cinema moderno, anche se certamente i primi sintomi di questo passaggio si riscontrano già a partire dagli anni Sessanta, con la contaminazione della *video art* e del cinema elettronico in grado di produrre una evidente accelerazione e una forma di radicalizzazione della cultura postmoderna³⁷.

Quel che è certo è che il postmoderno giunge in ambito artistico, e cinematografico in particolare, quasi come conseguenza, come fase terminale di un processo culturale che ha investito prima di tutto il tessuto sociale. Il termine "postmodernismo" si ritrova infatti sin dagli anni Trenta del Novecento con una crescita sempre maggiore del suo impiego nei decenni successivi. È Federico de Onis il primo ad impiegare questa parola, facendo riferimento ad una minor attinenza al modernismo da parte della poesia spagnola del periodo³⁸. In seguito, nel 1947, Arnold Toynbee riprende questo termine e ne retrodata la nascita spostandola sino al 1875³⁹, anno di avvio «di un nuovo ciclo storico della civiltà occidentale, che noi [nel 1947] abbiamo appena cominciato a percepire»⁴⁰.

Più recentemente, nel 1985, Ihab Hassan⁴¹ propone uno schema in cui compara tra loro l'epoca moderna e quella postmoderna, proponendo un interessante parallelo, uno dei primi, tra due periodi certamente legati fra loro, ma anche in grado di produrre frizioni culturali e sociali evidenti nel passaggio dall'una all'altra epoca.

³⁷ Sulle relazioni tra teorie postmoderne e cinema si vedano, tra gli altri, Maureen Turim, *Cinemas of Modernity and Postmodernity*, in Ingeborg Hoesterey (a cura di), *Zeitgeist in Babel. The Postmodernist Controversy*, Indiana University Press, Bloomington 1991; Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993; Vincenzo Buccheri, *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, ISU Università Cattolica, Milano 2000; Laurent Jullier, *L'écran post-moderne*, L'Harmattan, Paris 1997; tr. it. *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006; Veronica Pravadelli, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in «Bianco & Nero», 550-551, 2005.

³⁸ Cfr. Federico de Onis, *Antologia de la poesia española y hispano americana (1882-1932)*, Madrid 1934.

³⁹ Cfr. Arnold Toynbee, *A Study of History*, Oxford University Press, Oxford 1947.

⁴⁰ Cfr. Ihab Hassan, *The Culture of Postmodernism*, in «Theory, Culture and Society», cit., p. 119-131.

⁴¹ *Ibid.*, p. 123-124.

| MODERNISMO | POSTMODERNISMO |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| Romanticismo/Simbolismo | Patafisica/Dadaismo |
| Forma (coniuntiva, chiusa) | Antiforma (disgiuntiva, aperta) |
| Finalità | Gioco |
| Progetto | Caso |
| Gerarchia | Anarchia |
| Controllo/Logos | Finimento/Silenzio |
| Oggetto d'arte/Opera finita | Processo/Performancel/Happening |
| Distanza | Partecipazione |
| Creazione/Totalizzazione/Sintesi | Decretazione/Decostruzione/Antitesi |
| Presenza | Assenza |
| Concentrazione | Dispersione |
| Genere/Confine | Testo/Intertesto |
| Semantica | Retorica |
| Paradigma | Sintagma |
| Ipotassi | Paratassi |
| Metafora | Metonimia |
| Selezione | Combinazione |
| Radice/Profondità | Rizoma/Superficie |
| Interpretazione/Lettura | Controinterpretazione/Fraintendimento |
| Significato | Significante |
| Leggibile | Scrivibile |
| Narrazione/Grande histoire | Anti-Narrazione/Petite histoire |
| Codice principale | Idioletto |
| Sintomo | Desiderio |
| Tipo | Mutante |
| Genitale/Fallico | Polimorfo/Androgino |
| Paranoia | Schizofrenia |
| Origine/Causa | Differenza-Differenza/Traccia |
| Dio Padre | Spirito Santo |
| Metafisica | Ironia |
| Determinatezza | Indeterminatezza |
| Trascendenza | Immanenza |

Come tutte le schematizzazioni, anche quella di Hassan risente di una eccessiva necessità di contrapporre fattori finiti, chiusi, circoscritti che tuttavia non trova nella realtà i medesimi contorni nitidi e definiti. In particolare in ambito cinematografico va inoltre rilevato come caratteri quali «significante», «testo/intertesto», «assenza», «metonimia»,

«*petite histoire*» siano presupposti caratterizzanti già della cultura moderna, mentre nel postmoderno giungano solamente ad implementare la loro portata. Tuttavia, tralasciando alcune contrapposizioni più “di spirito” che teoriche («Dio Padre» contrapposto proprio allo «Spirito Santo»), lo schema di Hassan ha il pregio di creare relazioni a tratti di estrema precisione e puntualità tra moderno e postmoderno, facendo in particolare intravedere come il postmoderno tenda ad essere non tanto un motivo di rottura con il passato, quanto un settore culturale in grado di inglobare al suo interno i caratteri stessi del moderno, anziché operare una sostituzione degli stessi. Ci si confronta così più con un aggiornamento, con un ampliamento, con una stratificazione. Il postmoderno mantiene al suo interno le istanze della cultura moderna come della cultura classica. Risulta dunque opportuno riportare una interessante osservazione di Jean-François Lyotard, tra i più significativi teorici del postmoderno:

«E allora, che cos'è il postmoderno? ...Sicuramente... fa parte del moderno. Si deve diffidare di tutto ciò che è acquisito, anche solo da ieri (modo, modo, scriveva Petronio). Con che spazio se la prende Cézanne? Con quello degli impressionisti. Con quale soggetto se a prendono Picasso e Braque? Con quello di Cézanne. Con quale presupposto rompe Duchamp nel 1912? Con quello che occorre fare un quadro, sia pure cubista. E Buren, per parte sua, interroga l'altro presupposto che gli sembra rimanere intatto nell'opera di Duchamp: il luogo della presentazione dell'opera. [...] Il postmodernismo non è il modernismo giunto alla fine, ma il modernismo allo stato nascente – e questo stato è costante»⁴².

Dalle parole di Lyotard risulta evidente il carattere di “apertura” del postmodernismo, inteso inoltre come tratto costante di questa cultura. Di fatto, è la stessa opera del postmodernismo ad esser destinata a rimanere aperta, atta a ricevere più le domande che le risposte, più le sollecitazioni che la portano a mutare che non le indicazioni in

⁴² Jean-François Lyotard, *Le postmoderne expliqué aux enfants, Correspondance (1982-1985)*, Éditions Galilée, Paris 1986; tr. it. *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli, Milano 1987. Di Jean-François Lyotard si veda inoltre *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris 1979; tr. it. *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 1981.

grado di consentirle una radicalizzazione ed una definitiva staticizzazione.

Ritornando alle idee di Lyotard vi è poi un altro aspetto interessante, utile anche a meglio comprendere il rapporto, a metà tra innovazione e recupero, instauratosi tra le nuove tecnologie e il linguaggio cinematografico. Per il teorico francese rimane infatti invariata l'idea che, come sempre, il nuovo debba costituire una frattura rispetto a quanto l'ha preceduto, al fine di affermare le proprie caratteristiche. Tuttavia, per farlo, Lyotard sottolinea adeguatamente come sia necessaria una profonda conoscenza da parte del nuovo di ciò che si vuol soppiantare. Si comprende la necessità di dover tener conto di ciò che è "venuto prima", conoscendone istanze e paradigmi. Ma se le avanguardie storiche hanno fatto di questa concezione la loro base, in ciò il postmoderno sembra invece presentarsi come parziale anomalia, come potenziale *outsider* nel suo tentativo di scardinare l'epoca moderna e, di fatto, soppiantarla. In quanto contraddittorio, il postmoderno non può infatti essere solamente rottura con il passato, ma di quest'ultimo deve anzi saperne raccogliere i caratteri facendoli paritariamente propri. Ecco allora che, all'interno del paradigma postmoderno troviamo, gli uni accanto agli altri, i tratti del cinema classico e di quello moderno, la narrazione ed i tempi morti, le contraddizioni ed i *non-sense*, la profondità e la superficie, l'incoerenza e la logica estrema, il futuro illimitato ed il passato remoto, in un rapporto di inglobazione e di contaminazione continuo, in una propensione all'ibridazione formale che sostituisce «l'*aut aut* del moderno con l'*et et* del postmoderno»⁴³. È allora opportuno vedere come la cultura postmoderna si inserisca in un discorso cinematografico, all'interno dello stesso linguaggio, cercando di capire ancora una volta quali siano i tratti di convergenza con le nuove tecnologie digitali.

«"Digitale" indica una tecnica di scomposizione codificata di segni che consente a delle macchine di trattare grandi quantità di informazioni. "Postmoderno" è un po' più problematico, [...] si tratta, a seconda degli ambiti in cui si applica, di uno *stile* che prende le distanze dal Classicismo e dalla Modernità, o di una *ideologia* che prende le distanze dai Grandi Racconti»⁴⁴.

⁴³ Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, cit., p. 93.

⁴⁴ Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, in «Close Up», 24-25, 2009, p. 9.

Nelle parole di Laurent Jullier si osserva la sostanziale differenza tra la componente informatica e quella culturale della nostra epoca. Una forma di analisi prossemica delle relazioni e delle distanze ideali tra digitale e postmoderno. Ecco allora che le modificazioni intervenute in ambito narrativo e linguistico costituiscono per il cinema una sorta di ideologica «presa di distanza» non solo dalle grandi narrazioni del passato, ma anche dalle componenti stilistiche di un'epoca avvertita come finita, acquisita, superata. Il carattere classico, quello moderno, vengono riassorbiti dalla contemporaneità dal digitale, dalla tecnica di registrazione che contraddistingue il presente, non solo per una questione di evoluzione temporale e tecnica, ma anche perché più in grado di reagire alle mutevoli esigenze dell'epoca attuale ed alle necessità di flessibilità rispetto ad un canone cinematografico esplosivo, eterodirezionale, scorrevole, mellifluido, incerto come quello derivato dalla cultura postmoderna. «Si dice che stiamo subendo una “rivoluzione dell'immagine” senza precedenti, e questa supposta rivoluzione viene poi associata alla transizione storica verso un'era postmoderna»⁴⁵. Le considerazioni di Kevin Robins sembrano di fatto affermare più la necessaria capacità di far proprie le istanze conoscitive delle nuove tecnologie, senza tuttavia certificare il «supposto» valore di rivoluzione dettato dal digitale.

Dominique Païni⁴⁶ e Jacques Aumont⁴⁷ propongono una idea di evoluzione in parte differente rispetto a quella di Laurent Jullier. Attraverso le loro teorie, imperniate più su un'idea di processo evolutivo continuo della storia del cinema, ritroviamo la centralità del periodo moderno, concepito come momento di rottura e di cambiamento delle propensioni del cinema, in una visione che ancora una volta sembra allora avanzare l'ipotesi di una “unitarietà scomponibile”. Ed è proprio in tale unitarietà che Jullier individua, all'interno di questa “modernità a lunga gittata”, una fase ulteriormente circoscrivibile, diversificata seppur non opposta al moderno. Come detto in precedenza,

⁴⁵ Kevin Robins, *Into the image. Culture and Politics in the Field of Vision*, Routledge, London 1996; tr. it. *Oltre l'immagine. Politiche culturali nei territori visivi*, Costa & Nolan, Genova 1999, p. 7.

⁴⁶ Cfr. Dominique Païni, *Le Cinéma, un art moderne*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1997.

⁴⁷ Cfr. Jacques Aumont, *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 2007.

non una fase di rottura definitiva, bensì un recupero di istanze del passato attraverso un processo di evoluzione per accumulo, per stratificazione, per sintagmi di tempo e di nozioni. Questa fase è esattamente il postmoderno.

| | CLASSIQUE | MODERNE | POSTMODERNE |
|-----------------------------|------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| Mise en spectacle | ...de l'histoire | ...de l'énonciation | ...de la réception |
| Projet-type du héros | Quête | Errance | Trajet |
| Rapport image/monde | Images-miroirs | Images énoncées | Images-sensation & images d'images |
| Narration | Causalité | A-causalité, stream of consciousness | Narrations multiples, couches de sens |

Lo schema di Jullier⁴⁸ mostra una definitiva individuazione dei tratti tipici che si sono evoluti dal classico al postmoderno, passando attraverso la modernità. I tratti del cinema classico, quali la prevalenza del racconto e lo sviluppo narrativo, il carattere causale degli eventi, una costruzione spaziale omogenea e la formulazione di una immagine-mondo speculare, abdicano nel cinema moderno a favore di un racconto libero, aperto, di natura enunciativa, un rifiuto verso una rigidità causale, l'introduzione di elementi di riflessione e di tempi morti, una scarsa concatenazione degli eventi narrati, a cui si associa una costruzione spaziale meno ordinata e l'introduzione di *long takes* e di piani-sequenza. Il postmoderno, rifacendosi ancora una volta al suo carattere accumulativo, porta il linguaggio cinematografico verso una forma di multinarratività, dove l'immagine costituisce prima di tutto il formularsi di una sensazione, relegando dunque in secondo piano l'aspetto narrativo e di costruzione lineare del racconto. È opportuno infine recuperare il pensiero di Fredric Jameson, tra i più significativi teorici del postmoderno:

«Le rotture radicali tra i periodi non comportano, in generale, cambiamenti completi, ma piuttosto la ristrutturazione di un certo numero di elementi già esistenti: delle caratteristiche che in un periodo precedente erano subordinate diventano predominanti e caratteristiche

⁴⁸ Laurent Jullier, *Les narrations multiples dans le récit postmoderne*, intervento tenuto a Roma in occasione del convegno Switch Over 3, 2007.

che erano predominanti diventano secondarie»⁴⁹.

Un'idea che sembra del resto trovare radici nelle parole di uno dei massimi esponenti delle avanguardie degli anni Venti, Lászlò Moholy-Nagy: «Le possibilità creative del nuovo si rivelano in genere lentamente attraverso quelle forme vecchie, quei vecchi strumenti e settori espressivi che in fondo, attraverso la comparsa del nuovo, sono già liquidati ma che, sotto la pressione della novità incombente, si abbandonano ad un'euforica fioritura»⁵⁰. È proprio questo riassetto basato su elementi preesistenti a differenziare inoltre l'avvento del digitale dalla portata rivoluzionaria delle avanguardie, dove queste ultime hanno costituito una rottura netta con il passato, una demarcazione profonda con quanto è stato. Il passaggio dalla fase della modernità a quella della postmodernità avviene così secondo un doppio binario, di continuazione e di innovazione, dove quest'ultima si contraddistingue primariamente proprio per il recupero dei tratti linguistici e culturali del passato e per una loro accumulazione nel presente.

Anche in ambito sociale è del resto evidente come il «pensiero debole»⁵¹ teorizzato da Gianni Vattimo, o la «società liquida»⁵² indicata da Zygmunt Bauman non siano che la radicalizzazione di quella società anomica, priva di norme, ed individualistica definita da Georg Simmel⁵³ già all'inizio del Novecento, e considerata come subentro della comunità valoriale del passato, come luogo il cui abitante ideale è uno «straniero dallo sguardo sperduto». Innovazione, accumulo ed attrazione verso il passato. L'essenza breve del postmoderno.

⁴⁹ Fredric Jameson, *Postmodernism and Consumer Society*, in Hal Foster (a cura di), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Seattle 1983, p. 123.

⁵⁰ La dichiarazione di Lászlò Moholy-Nagy è citata in Walter Benjamin, *Piccola storia della fotografia*, in Id., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino 1966, p. 74.

⁵¹ Cfr. Gianni Vattimo, Pier Aldo Rovatti, *Pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 1998.

⁵² Cfr. Zygmunt Bauman, *Il disagio della postmodernità*, Bruno Mondadori, Milano 2002.

⁵³ Cfr. Georg Simmel, *Le metropoli e la vita dello spirito* (1903), Armando Editore, Roma 1995.

2.2.

L'IMMAGINE FRAMMENTARIA E L'IDEA DI CONTEMPORANEO.

Quando Wittgenstein parla di *Lebensform* per definire l'arte come «forma di vita», nella definizione del filosofo austriaco si insinua un legame che va ben al di là del semplice binomio tra arte e vita. Ciò che emerge è infatti un riscontro che dall'effetto porta all'individuazione della causa, dalle conseguenze permette l'osservazione del motivo. Il rapporto tra le nuove tecnologie e l'epoca contemporanea sembra seguire da vicino lo stesso principio, lo stesso tipo di relazione. Il mezzo digitale appare dunque come sintomatico dell'attuale forma di vita, e al tempo stesso ne costituisce un tratto consequenziale, una derivazione. Arte digitale come forma della vita contemporanea, ma anche come derivazione della vita contemporanea.

In quest'ottica ecco allora che l'accumulo globale di eventi, azioni, immagini attenti al presente, i tratti stessi di concomitanza e incoerenza del postmoderno, associati ad una osservazione ossessiva del presente divengono aspetti tanto della vita quanto dell'arte, richiamando inoltre quel concetto di *Zeitgeist*, di «spirito di un'epoca». È probabilmente in questo senso che va letta una recente interpretazione del digitale formulata da Bernard Stiegler⁵⁴. Secondo il filosofo francese il digitale costituisce infatti una sorta di *pharmakon* per l'uomo contemporaneo, al contempo un rimedio ed una forma di veleno, un beneficio per l'uomo, ma anche un pericolo. Quale idoneo «spirito dell'epoca» attuale, ecco che digitale presenta simultanei tratti di miglioramento della vita dell'uomo, di contrazione degli spazi e dei tempi, di dematerializzazione di macchinari e strutture in favore di un alleggerimento generale dei supporti tecnici ed informatici, e tratti viceversa di «avvelenamento» del rapporto tra essere umano e reale, dove la manipolazione, la falsificazione della realtà costituiscono la base di una successiva e gravosa forma di disorientamento dell'uomo stesso. In luogo di una forma di panacea dei mali della

⁵⁴ L'intervento di Bernard Stiegler è stato raccolto da chi scrive nel corso di una conferenza in merito ai risultati conseguiti dall'*Institut de Recherche et de l'Innovation*, di cui Stiegler è direttore, tenutasi al Centre Georges Pompidou di Parigi nel maggio 2009.

contemporaneità, il digitale permette al contempo una «accelerazione straordinaria dello sviluppo tecnico» a cui lo stesso Stiegler unisce un «sentimento di immenso disorientamento»⁵⁵.

Si costituisce di fatto quella che Philip Rosen chiama «storicità ibrida» del digitale, una forma di ricostituzione artistica attenta a recuperare processi afferenti al passato in una operazione di amalgama con le dinamiche temporali presenti. Una forma di «manipolazione infinita»⁵⁶ sia da un punto di vista tecnologico che temporale, che fa del digitale la forma di *techne* contemporanea⁵⁷, segnando ed influenzando una cultura, un'epoca, all'insegna di quella provvisorietà a cui alludono anche i numerosi riferimenti del postmoderno, tra cui ad esempio l'intermedialità, l'intertestualità, l'intertemporalità.

Nel tentativo di giungere a costituire una forma di tassonomia del cinema digitale, in particolare della narrazione cinematografica digitale, sembra allora opportuno, primariamente, individuare quali siano le reali caratteristiche di consonanza che il cinema deve mantenere sia con le nuove tecnologie che con i tratti caratterizzanti della contemporaneità. La sintonia con le nuove tecnologie, ed in seconda battuta proprio con la contemporaneità, non sembra trovare legami profondi con una narrazione mimetica del reale, né in una riproposizione "ad elevato tasso tecnologico" della realtà. Molte opere di genere fantascientifico che danno vita a tale connubio, si pensi a *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves, *The Day After Tomorrow* (2004) di Roland Emmerich, *La guerra dei mondi* (2005) di Steven Spielberg, ma anche a *Matrix* (1999) di Andy e Larry Wachowski su cui si tornerà più avanti, sembrano di fatto portare ad una forma di "fuga dal reale", di allontanamento dallo stesso. L'impiego di CGI (*computer generated images*), di effetti speciali, di rielaborazioni in *computer graphic*, portano verso una forma di iperreale capace primariamente di creare un distanziamento tra spettatore e realtà.

Creare una forma di sintonia con gli aspetti culturali, sociali e percettivi delle nuove

⁵⁵ Bernard Stiegler, *Philosopher par accident. Entretiens avec Élie During*, Galilée, Paris 2004, p. 25.

⁵⁶ Philip Rosen, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, pp. 319-326.

⁵⁷ Cfr. Umberto Galimberti, *La tecnica e l'impotenza della libertà personale nella frammentazione atomistica degli individui*, in Id., *Psiche e techne*, Feltrinelli, Milano 2002, pp. 584-590.

tecnologie significa allora attuare una riproposizione delle istanze del presente per mezzo delle proprietà stesse del linguaggio cinematografico. I quesiti, i dubbi, le discontinuità, le incoerenze che la tecnologia e la postmodernità mostrano di palesare nella nostra società, nella nostra contemporaneità, costituiscono la materia su cui formulare una narrazione in grado di coesistere con la propria epoca e di rappresentarne i tratti principali, in grado dunque di corrispondere la contemporaneità attraverso una riconfigurazione degli interrogativi del presente, del suo spirito frammentario, del suo evolversi complesso, stratificato, contraddittorio, spaesato, spaesante.

Sono le parole di Giorgio Agamben ad indicarci quale possa e debba essere il comportamento dell'uomo per ricercare e mantenere una sintonia con la propria epoca: «La contemporaneità è una singolare relazione con il proprio tempo, che aderisce a esso e, insieme, ne prende le distanze; più precisamente, essa è *quella relazione col tempo che aderisce a esso attraverso una sfasatura e un anacronismo*»⁵⁸. E proprio questa *sfasatura*, questo determinante *anacronismo* rispetto al proprio tempo, viene dunque a costituire una necessaria *conditio sine qua non* per la comprensione del proprio tempo. Agamben indica la necessità di seguire una relazione a stretto contatto con la propria epoca, per mezzo di una osservazione, di uno sguardo che al tempo stesso sia operante non all'interno, bensì di fianco al medesimo oggetto osservato, ad una breve e precisa distanza da questo, in modo da rimanerne al contempo vicino, ma anche ad una funzionale distanza critica. Dobbiamo poter «tenere fisso lo sguardo su di essa»⁵⁹, sull'epoca osservata, quella contemporanea. Al pari dei tratti della nostra epoca, al pari dei tratti stessi dei mezzi tecnologici che il presente propone, sono allora avvertibili sintomi di innovazione, di amplificazione delle possibilità espressive offerte anche in ambito artistico, senza di fatto ignorarne i rischi, i paradossi, i limiti.

In ambito cinematografico, non basta dunque utilizzare gli “strumenti della contemporaneità” per partecipare attivamente ad uno sviluppo delle modalità tecniche e narrative del cinema. Costituisce invece un tratto fondante rispetto ad un presupposto di

⁵⁸ Giorgio Agamben, *Che cos'è il contemporaneo?*, in Id., *Nudità*, cit., p. 21.

⁵⁹ *Ivi*.

mutazione, di sviluppo, di evoluzione, la presa di coscienza (quella «*necessaria distanza*») in merito a che cosa realmente implicino le nuove tecnologie, a quale sia in definitiva il senso di una loro applicazione all'interno del linguaggio cinematografico.

«Può dirsi contemporaneo soltanto chi non si lascia accecare dalle luci del secolo e riesce a scorgere in esse la parte dell'ombra, la loro intima oscurità. [...] Il contemporaneo è colui che percepisce il buio del suo tempo come qualcosa che lo riguarda e non cessa di interpellarlo, qualcosa che, più di ogni luce, si rivolge direttamente e singolarmente a lui. Contemporaneo è colui che riceve in pieno viso il fascio di tenebra che proviene dal suo tempo»⁶⁰.

Di tenebra in tenebra, Paolo Cherchi Usai definisce l'attuale era come «*Digital Dark Age*». Un fase buia, oscura, fredda (il ben noto "freddo digitale"), prodromica alla morte del cinema. *The Death of Cinema* è del resto il titolo inglese del suo saggio *L'ultimo spettatore*⁶¹, indicando una teoria sostenuta recentemente, seppur su coordinate parzialmente differenti, anche da David Rodowick nel saggio *The Virtual life of Film*⁶². Laddove Cherchi Usai individua la fine del cinema nell'impossibilità di mantenere in vita la pellicola, di far vivere ancora l'idea di archivio, Rodowick indica invece come causa dell'estinzione del cinematografico l'avvenuta virtualizzazione dell'immagine, l'impossibilità di scindere tra reale e virtuale negli attuali *visual studies*.

Se di fatto non ci si trova di fronte a nessuna reale *digitale dark age*, è altrettanto chiaro che, come detto, lo strumento digitale non costituisce nemmeno un possibile punto d'approdo rivoluzionario. Nei primi anni Novanta del secolo scorso si parlava infatti del digitale come dell'avvento di una autentica avanguardia⁶³, ma già un decennio più tardi

⁶⁰ *Ibid.*, pp. 24-25.

⁶¹ Cfr. Paolo Cherchi Usai, *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, Il Castoro, Milano 1999; tr. ing. *The death of cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, British Film Institute, London 2001.

⁶² Cfr. David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008.

⁶³ Molti teorici e filosofi prefigurarono la fatidica "rivoluzione digitale". Tra le opere più significative si vedano William Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Mit Press, Cambridge (Mass.) 1992; Pierre Lévy, *Qu'est-ce-que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995; tr. it. *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997; David Lyon, *Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*,

ha iniziato a farsi strada la precisa sensazione di non essere di fronte ad un evento di portata paritaria all'avvento del colore o, prima ancora, del sonoro. Tom Gunning ha recentemente evidenziato come la fotografia digitale costituisca in realtà una forma di estensione dei processi analogici, assimilabile molto più alle innovazioni precedenti, come ad esempio la sostituzione dei processi di elaborazione al collodio umido con le lastre secche che non ad una rivoluzione in senso copernicano, atta a riformulare radicalmente la filiera di produzione cinematografica⁶⁴.

In luogo di una reale trasformazione del linguaggio cinematografico, di una sostanziale evoluzione del rapporto tra media e racconto cinematografico, si è dunque riconfigurata l'ipotesi di partenza, riducendo l'apporto delle nuove tecnologie a quella che Bolter e Grusin hanno definito come «rimediazione». Vengono ricondotti gli apporti delle nuove tecnologie all'inserimento di un *medium*, del linguaggio e dei caratteri di un *medium*, in un nuovo *medium*, che di fatto ne aggiorna solamente la forma. Nel loro saggio del 1999, Bolter e Grusin offrono un'osservazione più realistica (seppur meno entusiasta) delle nuove tecnologie e dei *new media*, evidenziano come queste nuove forme siano in realtà una riproposizione ed un ritorno ad aspetti già esistenti tra i media. A chiosa del passaggio di contenuti tra media differenti, i due teorici parlano di un «processo di riforma [...] per esprimere il modo in cui un *medium* è interpretato dalla nostra cultura nell'atto di riformarne o migliorarne un altro»⁶⁵.

Tra la posizione entusiasta dei “rivoluzionari” e quella più distaccata dei “rimediatori”, negli ultimi anni si sta configurando una linea di pensiero in grado di tracciare una definizione di digitale più aperta e coerente con il suo concreto apporto in un ambito

Oxford 1994; tr. it. *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano 1997. Anche in Italia non sono mancate prese di posizione pronte a scommettere sulla radicale evoluzione socio-culturale successiva all'avvento del digitale, protrattesi anche negli anni seguenti. Si vedano in particolare Paolo Ferri, *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di internet*, Mimesis, Milano 1999 e Fabio Ciotti, Gino Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004.

⁶⁴ Cfr. Tom Gunning, *What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs*, in «Nordicom Review», 1-2 settembre 2004, pp. 39-49.

⁶⁵ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The Mit Press, Cambridge 1999; tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002, p. 88.

testuale, narrativo del film. Una definizione che sembra tener conto dei caratteri di indubbia continuità con il passato foto-chimico del cinema, ma che sappia anche guardare alle altrettanto indubbie novità e complicazioni apportate dai nuovi strumenti di ripresa nella testualità filmica. Il digitale ha infatti aperto o radicalizzato un insieme di possibilità narrative in grado di aggiornare inevitabilmente le modalità e le strutture storiche del racconto cinematografico, espandendo di fatto i percorsi della narrazione.

«Molti critici cinematografici sono abituati a pensare in termini di strutture narrative tradizionali e sempre più spesso parlano di collasso della narrazione. Dovremmo invece diffidare. [...] Stiamo piuttosto assistendo all'emergere di nuove strutture narrative, che si complicano ampliando la gamma di possibilità del racconto anziché tracciare un percorso lineare con un inizio, un centro e una fine»⁶⁶.

Nelle parole di Henry Jenkins ritroviamo dunque l'idea e la convinzione che siano proprio il testo, la narratività, il racconto a porsi come terreno fertile all'interno del quale andare ad osservare, analizzare, comprendere quanto di nuovo stia accadendo. E non solo. Anche quanto vi sia di recupero in termini di strutture narrative, quanto nelle modalità di racconto odierne vi sia di ritorno direttamente dal passato.

2.3.

RIFLESSIONI SULLA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE. PER UNA RIDEFINIZIONE DEI MODELLI NARRATIVI.

Affrontare un discorso sul testo filmico in merito al cinema digitale significa dapprima confrontarsi con un terreno magmatico, incerto, indefinito. In seconda battuta vuol dire

⁶⁶ Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007, p. 111.

prendere in considerazione una narrazione di carattere frammentario, discontinuo, disorganico. Alla *petite histoire* del cinema moderno si unisce e si frappone infatti un sentimento indebolito, frazionato che guida il narrare contemporaneo sino al punto di poter individuare una forma di «esprit DV»⁶⁷, uno *spirito digitale* presente anche in quelle produzioni recenti laddove tuttavia il supporto digitale non è impiegato in modo diretto nella fase realizzativa. A prescindere dai mezzi tecnologici impiegati, è davvero “come se” vi fosse un sentore comune in merito al digitale e al presente, in grado di rappresentare e costituire un paradigma molto più ampio rispetto al solo *milieu* tecnologico presentato dai nuovi strumenti e dalle nuove relazioni tra testo e *medium*.

Proprio a partire dalla testualità si denota infatti tale «spirito digitale». Una narritività che non solo si trova a dover rinunciare alle grandi narrazioni, ma che soprattutto non può evitare di dover proiettare nel racconto una forma di sfiducia nel futuro, di perdita delle speranze per il futuro, di incapacità di vedere ancora il mondo come un universo su cui poter investire in termini di sicurezza, di fiducia.

Ne scaturisce una narrazione indebolita, frammentata, frazionata, in apparente contrasto proprio con uno dei principi del cinema, quella che sulla narritività ha basato lo statuto stesso di racconto per immagini all’inizio del Novecento. Ecco dunque che una forma di narrazione per così dire a maglia larga, destrutturata, sembra da una parte contraddire la base stessa del cinema, opponendosi inoltre alla stagione delle grandi opere, non solo dei kolossal ma anche delle grandi rappresentazioni storiche o delle epopee narrative. Dall’altra sembra viceversa che questo cinema costituisca l’espressione artistica di un’epoca, quella moderna, in cui proprio la frammentazione si costituisce come cardine, come assunto del vivere. Vengono a mancare le grandi storie, le grandi narrazioni, in quanto nella società medesima si assottiglia, si sfalda, la fiducia in una visione d’insieme, ad ampio respiro.

La rinuncia alla narrazione tradizionale, la presenza di frequenti interruzioni del flusso del racconto (i cosiddetti «*breakdown* narrativi»⁶⁸) sembra costituire la riproposizione

⁶⁷ Cfr. René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, Klincksieck, Paris 2008.

⁶⁸ Cfr. Fulvio Carmagnola, *Plot, il tempo del raccontare nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma

all'interno del testo di un'ipotetica fine della fiducia riposta nel futuro. Tutto diviene ancorato al presente, perdendo certezze e sicurezze, mostrandosi incerto, limitato. Il racconto contemporaneo non fa che restituire attraverso il proprio linguaggio l'attuale stato delle cose, assumendo nella sua stessa modalità di strutturazione i limiti e i caratteri di un'epoca. Il *medium*, i media medesimi, non fanno che operare una restituzione amplificata di tale frammentarietà ed incertezza.

Il testo, il modo di formulare il racconto, si modifica, perde componenti, si dirama, si sgretola. Ecco dunque una prima constatazione tecnica e formale in merito al rinnovato ruolo del montaggio. Non solo fase tecnica per articolare i materiali filmici al fine di costituire un racconto, ma anche momento necessario ad interpretare e ricomporre una forma di frammentarietà da considerare in senso più ampio.

I frammenti della narrazione, quei frammenti che spesso costituiscono i reali tratti filmici che la memoria spettatoriale è in grado di far propri, vengono quindi ricomposti attraverso il montaggio il quale, in luogo di una perdita del proprio valore compositivo (nell'era del piano sequenza illimitato), sembra viceversa assorbire valore ed acquisire un ruolo di primo piano, andando a ricostituire una traccia narrativa spesso in apparenza smarrita, perduta.

Oggi l'uso che si fa del digitale implica in molti casi anche una riflessione *sulla* rappresentazione, sul senso di scegliere uno specifico mezzo. La frammentazione del testo, anziché rappresentare la fine dell'analisi testuale, costituisce così una forma di ampliamento delle necessità di analisi del testo filmico. Accanto al tradizionale "significato" trasmesso dall'opera filmica, si presenta la necessità di comprendere ed analizzare il rapporto che si viene a costituire tra narrazione e «rimediazione» del testo, tra racconto e relazione testo-*medium*, in cui quest'ultimo aspetto costituisce esattamente il punto di partenza della tassonomia che qui si vuol proporre. Una tassonomia a sua volta necessariamente precaria, flessibile, momentanea, passibile di variazioni nel magmatico contesto dei rapporti tra media e tra testualità e media. Nonostante ciò, nonostante tale caoticità, è importante cercare di individuare quelle

possibili articolazioni osservabili *in nuce*, al fine di ridurre poco a poco la frammentazione del presente. Janet Murray parla di «*multiform stories*»⁶⁹ proprio per indicare la frammentazione e le diverse tipologie narrative scaturite negli ultimi decenni.

Senza affrettare i tempi, è dunque significativa l'osservazione di quelle "abitudini" che poco a poco si stanno radicando, di quelle linee di tendenza e "possibilità" aperte proprio dal connubio tra testo e media. Basti pensare alle opere di Alain Cavalier, di Agnès Varda, di Pedro Costa, di Amir Naderi, di Jia Zhang-Ke. In questi lavori la riflessione tecnologica arriva ad estendersi anche all'interno del testo, all'interno del racconto filmico, *nella* rappresentazione, ponendosi intrinsecamente come elemento in grado di coinvolgere lo spettatore in una riflessione sul rapporto tra nuove tecnologie e tessuto urbano, civile, sociale. Anche le opere di autori quali Michael Haneke, Atom Egoyan, Andrea Arnold, Lars von Trier, Abbas Kiarostami, Jean-Luc Godard pongono, tra le maglie della narrazione, alcune domande sul ruolo che i media più attuali hanno oggi nella nostra società e nel nostro modo di guardare e pensare.

Le traiettorie del linguaggio e del rapporto tra testualità e media su cui il supporto digitale sembra essere maggiormente intervenuto sono dunque molteplici e qui di seguito, seppur in modo schematico, si cercherà di fornire una prima delineazione di tali articolazioni, ritrovando inoltre quelle contaminazioni derivanti dai tratti del postmoderno, e dalle plurime origini che il cinema digitale mantiene al suo interno:

- a) Riduzione dell'impianto produttivo come base di un *racconto intimo*. L'equipe si comprime, diviene più agile, meno ingombrante numericamente permettendo, assieme alle facoltà di leggerezza del mezzo digitale, realizzazioni a basso *budget* e con una conduzione più intima. Nascono in questo contesto le produzioni di fine anni Novanta firmate dal collettivo *Dogma 95*. Ma si pensi anche ai casi di Claude Miller, Olivier Py, Benoît Jacquot, Giorgio Diritti, Marina Spada. Una propensione in grado di spingere il processo realizzativo verso quello

⁶⁹ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge 1997, pp. 37-38.

che Prédal chiama «un triple minimalisme – esthétique, dramaturgique et technique»⁷⁰, ma anche di «permettere di contenere il potere dei tecnici»⁷¹ come sostiene Jacquot a proposito del suo film *A tout de suite*.

- b) Ripristino di una *forma individuale* nel processo di scrittura filmica e *forma diaristica* della narrazione. Molti sono gli esempi recenti di questa linea di tendenza. Precedente al digitale, la narrazione diaristica ha conosciuto con le nuove tecnologie un aumento ulteriore, facendo registrare un progressivo concentrarsi sull'io autoriale rivelando non solo l'accentramento organizzativo, produttivo e dei ruoli di lavoro attorno ad un'unica persona, ma anche lo sviluppo di una forma narrativa attraverso una scrittura per appunti audiovisivi, in un'operazione prossima alla costruzione di un diario personale per suoni ed immagini. Tra i tanti esempi basti per ora indicare i nomi di Alain Cavalier, Agnès Varda, Joseph Morder, Jean-Claude Rousseau, Johan Van der Keuken, Jonathan Caouette.

«Stiamo entrando in un'era dove potremo riprendere come pensiamo, come prendiamo appunti. Una parte di *Les Glaneurs*, almeno un quarto d'ora, l'ho fatto così, da sola, quando ho ripreso i miei capelli, le mie unghie dei piedi sull'aereo o le mie mani. Ho messo dentro questo film cose che forse non avrei potuto domandare a un tecnico, sia esso il migliore o il più acuto. L'idea che si possa apportare qualcosa di vibrante e di personale in un film professionale cambia leggermente i presupposti»⁷².

- c) *Rapporto diretto con il reale*. Le nuove tecnologie sembrano rivitalizzare e rinnovare il rapporto tra autore e reale, aprendo inoltre tale relazione ad un insieme di sotto-articolazioni tra le quali troviamo ad esempio il pedinamento del

⁷⁰ René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., p. 98.

⁷¹ L'intervista a Benoît Jacquot è tratta da *André Téchiné, Benoît Jacquot, Conversation*, in «Cahiers du Cinéma», 596, 2004, p. 20.

⁷² Agnès Varda, *Agnès Varda – 2000*, in AA.VV. *Les Leçons de cinéma*, Festival de Cannes/Éditions du Panama 2007; tr. it. AA.VV., *Lezioni di cinema*, Il Castoro, Milano 2007, p. 127.

reale (riprendendo un concetto caro a Zavattini), il filmico che diviene mimesi del pro-filmico, l'attenzione allo spazio scenico e al rapporto tra spazio, inteso come ambiente, e corpo umano. Si pensi ai casi di Pedro Costa, Abbas Kiarostami, István Gaál, Vittorio Moroni, ma anche André Téchiné secondo cui «la DV peut permettre de redonner un accès plus direct au corps des acteurs»⁷³, e David Lynch che proprio a partire dall'estrema vicinanza tra supporto tecnologico e corpo attoriale ha costituito il film *INLAND EMPIRE*:

«La telecamera mini-DV mi ha permesso di rimanere molto vicino a Laura Dern. E di avere davanti a me quaranta minuti per girare anziché nove. E così abbiamo filmato per tre anni. Solo a un dato momento, quando tutto era ormai definito, una équipe più grande è intervenuta»⁷⁴.

d) *Manipolazione del racconto cinematografico*. Il digitale favorisce una propensione non solo verso una maggior attinenza al reale, ma anche verso il suo opposto, verso una alterazione del reale, verso una sua manipolazione e modifica. L'intervento sul reale può essere di varie tipologie:

- i. si può trattare di una *manipolazione a livello testuale*, in cui attraverso le caratteristiche della fotografia digitale, vengono inseriti all'interno della narrazione alcuni repentini cambi di direzione rispetto all'andamento del racconto. Fanno parte di questa tipologia gli esempi derivanti dalle ultime opere di Nuri Bilge Ceylan, *Il piacere e l'amore* e *Le tre scimmie*, ma anche a *Wild blue yonder* di Werner Herzog, un finto documentario che nel suo svilupparsi rielabora materiali diversi del reale al fine di costituire una narrazione apertamente finzionale, di cui tuttavia lo spettatore ignora la possibile evoluzione;
- ii. si può incontrare una *alterazione dell'immagine* in cui, attraverso interventi in *compositing* o di *computer graphic*, vengono inserite nella messa in

⁷³ L'intervista ad André Téchiné è tratta da André Téchiné, Benoît Jacquot, *Conversation*, cit., p. 20.

⁷⁴ L'intervista a David Lynch è tratta da *Entretien*, in «Cahiers du Cinéma», 620, 2007, p. 13.

quadro alcune anomalie visive, in genere per conferire anche in questo caso un differente valore alla narrazione. Si pensi ad esempio a *Still life* di Jia Zhang-Ke o a *Z32* di Avi Mograbi di cui parleremo in seguito;

- iii. un'ultima tipologia di manipolazione del reale consiste infine nell'*alterazione dello spazio filmico*, sino ad arrivo alla ricostituzione del profilmico secondo convenzioni e regole valide solo all'interno della singola opera filmica. Rientrano in questa tipologia di manipolazione opere quali *Dogville* di Lars von Trier, ma anche *La nobildonna e il duca* di Eric Rohmer, *Arca russa* di Aleksandr Sokurov, *The company* di Robert Altman. La formulazione del racconto è, in questi casi, basata su nuovi presupposti tecnici, quali la ripresa digitale ininterrotta e il mutato rapporto tra set e narrazione. Il racconto raggiunge il massimo stadio di simulacro di fatto confermando alcune teorie recenti che vogliono nel digitale uno strumento affine alla costituzione di immagini simulacro.

«il simulacro [...] non è certo un'invenzione del numerico, semmai una tendenza ancestrale radicata profondamente nell'arte cinematografica (e, più in generale, nelle arti visive), alla quale la nuova tecnologia restituisce nuova visibilità nel dibattito teorico intorno alla natura delle immagini»⁷⁵

Rientra in questo punto anche un ulteriore aspetto della ricerca, legato alle relazioni spazio-temporali che vengono a costituirsi nel rapporto tra ambiente filmico e corpo attoriale. Una relazione resa ulteriormente complessa proprio dalle possibilità di manipolazione dell'immagine che il digitale porta con sé. Attraverso il concetto di "cronòtopo", introdotto nella critica letteraria da Michail Bachtin, si cercherà di comprendere meglio quali siano le evoluzioni che lo spazio-tempo filmico sembra registrare.

⁷⁵ Christian Uva, *Impronte digitali*, Bulzoni, Roma 2009, p. 29.

e) La *frammentazione del testo* costituisce, come detto, una ulteriore e complessa tipologia di narrazione. Non solo vengono meno le grandi narrazioni, le storie ad ampio respiro, ma si frantumano anche la linearità narrativa e la cronologia degli eventi. Si assiste ad una scomposizione del testo filmico, in una scrittura che chiama direttamente in causa lo spettatore al fine di ricostituire il senso del racconto. Con il digitale il film diviene un racconto sviluppabile su più livelli di narrazione, facendo così emergere modalità di racconto e definizioni prima assenti quali *meta-quadro* o *ipertesto*. Non solo narrazioni multiple, intersecate fra loro, ma anche un ricordo a materiali e media diversi che, cooperando fra loro nello spazio filmico, giungono a creazione racconti plurimediali, intermediali, intertestuali. Un ulteriore caso di grande interesse è poi il recupero che il digitale fa della *mise en abîme*, di una struttura narrativa ad intersezione, in cui all'interno di un racconto si costituisce lo spazio per la presenza di un ulteriore racconto, in un sistema ereditato direttamente dalla tradizione orale. Si pensi dunque alle opere di Atom Egoyan, ma anche di Peter Greenaway, David Lynch, Michael Haneke, Mike Figgis, autori sui quali si ritornerà più avanti nella ricerca.

Val la pena ritornare su un aspetto già affrontato, quale la fine delle grandi narrazioni ed il significato di questo venire meno. Se l'insediarsi nel tessuto sociale di un pensiero definito non a caso «debole» indica, indicando così la fine delle grandi ideologie e soprattutto la fine della capacità di sviluppare un pensiero a lunga gittata, in grado di superare il presente, un'epoca in cui l'utopia abdica a favore di quella che Vattimo chiama «eterotopia», caratterizzata dall'eterogeneità e dalla contaminazione, attraverso le quali tentare di sopperire alla sostanziale mancanza di novità. I *cliché* rubano così la scena alla proposizione del nuovo, all'invenzione.

f) *Presentificazione del testo filmico*. Il digitale amplifica la possibilità di riprendere "qui ed ora" (riprendendo non a caso un'espressione di Benjamin). L'immagine si fa ininterrotta, priva di *decoupage*, braccante. Se l'affermazione di Jameson per la

quale «il postmoderno cancella la storia»⁷⁶ sembra di fatto eccessiva ed enfatica, è altrettanto vero che in particolare lo sviluppo delle tecnologie digitali sembra costituire un ideale sostegno pratico per radicare una forma di presentificazione del tempo, di riduzione estrema della rilevanza del passato e della capacità di intuire il futuro. Non certo la cancellazione della storia all'interno del contesto narrativo, né il venir meno *tout court* dell'influenza e del valore della storia, ma una altresì grave riduzione della sua capacità di costituire una forma di sedimentazione, di magazzino mnemonico a cui attingere, a cui rifarsi al fine di sviluppare una riflessione sulle istanze del futuro.

- g) *Narrazione per accumulo di immagini.* L'aumento esasperato di immagini registratosi dopo l'avvento delle nuove tecnologie costituisce una forma di costruzione narrativa basata proprio sulla sovrapposizione di immagini, sulla loro riproposizione seriale, in *loop*. Perde di valore l'eventuale destinatario. Ciò che conta è l'atto di accumulazione e di rilevanza quantitativa. Solo un fattore può eventualmente intervenire all'interno di un discorso (in parte) qualitativo, ossia la capacità di distinguersi, di mostrarsi originale, di creare quello che Benjamin (riprendendo le considerazioni di Baudelaire) vedeva come *shock*⁷⁷. Oltre ad una evidente perdita auratica dell'immagine (altro concetto benjaminiano), il rischio più evidente di tale "ricerca" è dato dall'assimilazione dell'idea che l'immagine, per avere valore, debba inseguire una forma sempre più acuta di originalità e di percezione violata, – con il pericolo, o la tendenza, di andare a costruire immagini solamente curiose, pruriginose, bizzarre, – ma priva di un vero valore semantico e tantomeno stilistico.
- h) *Il digitale nella rappresentazione.* Il digitale diviene in questo caso elemento intrinseco della narrazione, atto a costituire dall'interno il testo filmico, portando ad una nuova lettura del rapporto tra immagine e società, tra rappresentazione ed

⁷⁶ Fredric Jameson, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989, p. 38.

⁷⁷ Cfr. Walter Benjamin, *Di alcuni motivi in Baudelaire*, in Id., *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962, pp. 97-99.

osservazione. Da Michael Haneke ad Atom Egoyan, da Arnaud Desplechin ad Agnès Varda, sono molti gli esempi filmici che sembrano avvalorare, oggi, la presenza ed il peso del digitale non solo nel filmico, ma anche nel nostro tessuto sociale, rivelando in particolare l'incombenza che le nuove tecnologie hanno sul nostro modo di vivere e relazionarci. Si costituisce una sorta di materializzazione della forma di controllo globale e permanente teorizzata da Bentham e sviluppata da Foucault nell'immagine del *panopticon*. David Lyon, Paul Virilio e Slavoj Žižek hanno oggi attualizzato e adattato quest'immagine al nostro presente. Aumenta il controllo sociale, mentre il mezzo ottico si fa sempre più invisibile in una complessa rivoluzione del rapporto tra osservatore ed osservato, in cui all'essere umano tocca ora in sorte un ruolo passivo, di soggetto visto e tuttavia non in grado di intercettare il punto da cui è osservato. «Nel nuovo paradigma postfordista la tecnologia assume una duplice caratteristica: diventa *pervasiva* e al tempo stesso *invisibile*»⁷⁸.

- i) *Possibilità di ripresa in assenza di un operatore*: proprio l'idea di *panopticon* introduce un'ulteriore possibilità teorica e tecnica. Ovvero l'idea che il controllo possa in definitiva essere esercitato non da un essere umano, bensì da qualcuno di sovrumano, o semplicemente di meccanico, di inumano. In ambito cinematografico si registra così la presenza di opere in cui, dopo la narrazione, è il regista stesso a farsi da parte, a venire meno all'interno del processo di creazione filmica. Kiarostami ammette la possibilità data dal digitale di mettersi da parte osservando che cosa accadrà liberamente tra gli attori. Anche Avi Mograbi sceglie, con modalità che verranno illustrate più in avanti, di affidare la telecamera direttamente agli "attori" del suo Z32. Lars von Trier decide addirittura di affidare ad un computer, l'*Automavision* (un sistema di telecamere diretto per l'appunto da un computer) la scelta delle inquadrature del suo film *Il grande capo* (2006).

Da questa pur schematica visione dei caratteri del digitale, è facile comprendere come

⁷⁸ Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, cit., p. 20.

nel paradigma narrativo del cinema digitale coabitano tipologie di racconto numerose e differenti fra loro, e ciò sia a livello di fattori tecnici, sia in merito alle differenti diramazioni teoriche che portano ad una formulazione aperta dell'opera digitale. Modalità narrative facenti dunque parte di una forma di *coincidentia oppositorum* che, al pari delle influenze postmoderne, sembra trovare una propria affermazione solo attraverso la coesistenza di istanze divergenti. Prossimità al reale e manipolazione del reale, recupero di un'intimità autoriale e negazione del concetto stesso di autore, scrittura lineare e *mise en abîme*, piano sequenza e *jump-cut*, *loop* e multinarratività, stasi e frenesia, in un costante rapporto dicotomico e pluridirezionale. Sono questi i tratti fondanti che fanno del digitale primariamente «un sistema di rappresentazione»⁷⁹.

Tra le articolazioni che si diramano a partire dal paradigma digitale, si assiste inoltre ad una forma di discostamento dal letterario, come se, in definitiva, il cinema ritenesse ora di poter fare a meno di un rapporto primigenio con la parola scritta. In un momento in cui riprende valore una modalità di scrittura filmica diaristica, intima, è singolare e sintomatico osservare come il numero di opere in digitale che costituiscono adattamenti letterari sia irrisorio, limitatissimo. Ed è altrettanto sintomatico registrare un assottigliamento di valore e di attenzione alla fase di scrittura cinematografica per antonomasia, quella della sceneggiatura. Il letterario rimane alle porte del cinema digitale, senza tuttavia perdere definitivamente un legame con quest'ultimo. Permangono infatti alcune tipologie di legame rinnovatesi proprio grazie al digitale. Non solo la già indicata narrazione diaristica, tipicamente retaggio della parola scritta ed ora sempre più oggetto di un racconto per immagini, di un raccontarsi per immagini ma anche un ripresentare l'ideazione e lo sviluppo filmico all'interno dello stesso racconto cinematografico. Accade infatti che il digitale venga utilizzato per mostrare il dietro le quinte del film, le prove di sceneggiatura dello stesso, costituendo una sorta di cartina di tornasole della versione finale dell'opera. Si registrano sotto questo filone il dittico *Léo/Unplugged* di Arnaud Desplechin, con il secondo film che costituisce la prova in digitale, dialoghi alla mano, del film finale. Ma anche il film-esperimento di Giuseppe

⁷⁹ Claudio Marra, *L'immagine infedele*, Bruno Mondadori, Milano 2006, p. 48.

Bertolucci *L'amore probabilmente*, o *Honor de Cavalleria* di Albert Serra. Tutti film in cui la "prova", il tipicamente occultabile dalla versione finale di un'opera, riacquista attraverso il digitale un valore di testimonianza, di traccia genetica, di creazione.

Quello che Genette definiva «effetto *rebound*», quell'insieme di "influenze di ritorno" che dal cinema muovono i proprio passi per andare a rinnovare, rinvigorire, modificare la narrazione letteraria, sembra oggi viceversa al suo massimo grado, con una letteratura che sempre più sembra attingere per osmosi dalle procedure del cinema digitale. Frammentazione narrativa, una forma di montaggio letterario per *jump-cut*, una povertà nella messa in quadro del racconto letterario, una semplificazione delle strutture grammaticali alla base della scrittura, elementi formali, ma anche di contenuto che la letteratura sembra fare propri con più insistenza e continuità che in passato attingendo tali modalità non solo da un comune sentore postmoderno, ma anche da una narrazione tipicamente cinematografica, in particolare digitale⁸⁰.

⁸⁰ Queste stesse modalità non influenzano del resto solo la scrittura, ma arrivano a modificare il rapporto stesso che si intrattiene con il reale, modificando anche le stesse modalità realizzative del cinema su supporto foto-chimico. Si pensi non solo a *Matrix* (1999) di Andy e Larry Wachowski, ma anche ai lavori di Tarantino, quali *Pulp Fiction* (1993) e il più recente *Grindhouse. A prova di morte* (2007) in particolare, a *eXistenZ* (1999) di David Cronenberg, alle opere di Alejandro Gonzalez Iñárritu, *Amores Perros* (2000), *21 grammi* (2003), *Babel* (2006), a *Syriana* (2005) di Stephen Gaghan, a *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves, *Children of men* (2006) di Alfonso Cuarón, e ancora a *Se mi lasci ti cancello* (2004) di Michel Gondry, alle opere di Christopher Nolan, in particolare *Memento* (2000), a *Lola Corre* (1998) di Tom Tykwer, *I'm not there* (2007) di Todd Haynes, *Paranoid Park* (2007) di Gus van Sant. Tutte opere che rielaborano la temporalità secondo logiche spesso a-cronologiche e che, soprattutto, evidenziano la ripetizione, la moltiplicazione nei punti di vista, nelle possibili variazioni insite a plurime osservazioni, in un procedimento che nella storia del cinema si era visto ad esempio in *Rashomon* (1950) di Kurosawa. Cfr. Alice Autelitano, *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto, Udine 2007.

2.4.

TRA LE IMMAGINI.

LA FIGURA DELL'AUTORE.

Che la *coincidentia oppositorum* sia traccia permanente del postmoderno già si è detto. E così, da un insieme di apparenti contrapposizioni e contraddizioni qual è il paradigma narrativo del digitale, si passa ad un altro stadio contraddittorio come quello relativo al rapporto tra autore ed immagine digitale. Una relazione complessa, non facilmente identificabile ed ancora meno agilmente districabile. Come cambi la figura dell'autore in relazione al rapporto tra testualità e media è infatti un quesito di difficile risoluzione, su cui è tuttavia opportuno non sorvolare, cercando viceversa di interpretare quanto sta accadendo. Il digitale sembra infatti favorire la messa a punto (o in quadro) di un linguaggio proprio, personale, autoriale, favorendo, come visto in precedenza, una dimensione più intima con il profilmico, più prossima all'oggetto che il proprio pensiero vuole fissare in immagine. Al tempo stesso, tale supporto sembra tuttavia tendere ad appiattire la medesima propensione autoriale. Ciò può accadere non solo in virtù di un aumento esponenziale delle immagini che porta ad una ridotta attenzione e riconoscibilità delle stesse in fase di fruizione. Ma anche per una forma di semplificazione del linguaggio, di impoverimento della proposta narrativa e del rapporto di creazione tra autore e reale. L'utopia zavattiniana di riprendere in continuità il reale, di pedinare la realtà, porta infatti con sé il rischio di una mimesi acritica con la realtà stessa in fase di osservazione, di realizzazione. La facilità di ripresa può trascinare nel processo creativo una assenza di selettività, di criticità, di giudizio sul peso specifico degli elementi da scegliere ed impiegare all'interno dell'opera filmica.

René Prédal è tornato recentemente a porre un quesito proprio in merito alla sorte dell'autore nel periodo del cinema digitale: «Caméra d'auteur ou disparition de

l'auteur?»⁸¹. Accanto ai rischi che il paradigma digitale porta con sé, si ritrova infatti anche una forma di superamento di quella assenza di punto di vista autoriale prospettata da Roland Barthes⁸² in ambito letterario verso la fine degli anni Sessanta

Se l'intertestualità è percepita come uno dei principali artefici del venir meno di un'autorialità in senso stretto, il digitale e la relazione che quest'ultimo intrattiene con la contemporaneità, sembrano invece riaprire le porte a quello che Gadamer definiva quale «spirito dell'artista, punto di riferimento che solo può render comprensibile il significato di un'opera»⁸³. È l'artista, l'autore, a poter veicolare il rapporto tra tecnologia e contemporaneità.

Risulta inoltre interessante la registrazione di un dato. Il digitale è stato in larga parte testato, utilizzato, provato anche da autori affermati, registi che in una fase avanzata del loro percorso creativo hanno voluto accostarsi ad una tecnologia ancora incerta, acerba, per la narrazione di un racconto. Autori provenienti dal cinema su pellicola che hanno scelto di realizzare le proprie opere con il mezzo digitale, di fatto evidenziando la relazione esistente tra supporti differenti, e contribuendo a far venir meno l'idea secondo la quale il digitale può costituire la fine dell'opera cinematografica.

Gli esempi sono numerosi e differenti. Basti pensare a come la tradizionale intimità dei racconti da camera di Ingmar Bergman sembri suggerire in modo naturale la limitata influenza del mezzo digitale per la realizzazione di *Sarabanda*, il suo ultimo lavoro; l'intertestualità unita alla multimedialità divengono poi i tratti caratterizzanti dell'opera di Peter Greenaway, in particolare per il complesso gioco di scatole cinesi che si apre in *Le valigie di Tulse Luper*; la *mise en abîme* narrativa di David Lynch trova una idonea flessibilità nella *handycam*; Agnès Varda firma i suoi diari più intimi dopo la scoperta delle telecamere digitali. E accanto a loro vi sono poi Francis Ford Coppola, Lars von Trier, Spike Lee, Barbet Schroeder, Amir Naderi, Abbas Kiarostami, Claude Miller, a cui

⁸¹ René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., p. 142.

⁸² Cfr. Roland Barthes, *La mort de l'auteur*, in «Mantéïa», 5, 1968, ora in Roland Barthes, *La mort de l'auteur*, in Id., *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1984, pp. 61-62; tr. it. *La morte dell'autore*, in Id., *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Einaudi, Torino 1998, p. 51.

⁸³ Hans Georg Gadamer, *Wahrheit und Methode*, Surkamp, Frankfurt am Main, 1960; tr. it. *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983, p. 205.

aggiungere autori più recenti provenienti tuttavia dal cinema su supporto foto-chimico, come Mike Figgis, Nuri Bilge Ceylan, István Gaál, Benoît Jacquot, Aleksandr Sokurov, Abdellatif Kechiche, che dimostrano anzi come il digitale costituisca più precisamente la radicalizzazione del linguaggio cinematografico, un suo possibile sviluppo.

Godard aveva trovato già nel video una prima forma di paratesto del cinematografo, una prima via per poter spiegare le possibilità del cinema: «[il video] mi ha permesso di raccontarlo [il cinema], poiché non era tecnicamente possibile in film»⁸⁴. Dopo *Scénario du film Passion*, un video che doppia il film *Passion* (1982) tentando di darne una interpretazione, è *Histoire(s) du Cinéma* a rappresentare l'esempio più elevato di commistione tra cinema, video e tecnologie digitali. Successivamente i film *Eloge de l'amour* e *Notre musique* suggellano un passaggio graduale ma costante alla narrazione in digitale, all'insegna di una maggior apertura espressiva: «Mi sono interessato a tutti i mezzi nuovi, semplicemente perché non c'erano regole»⁸⁵. Una narrazione la cui frammentazione è rimarcata dal direttore della fotografia Julien Hirsch, il quale parla della ricerca di saturazione dell'immagine di *Notre musique* ottenuta attraverso l'inserimento di «materia video»⁸⁶, dando la precisa sensazione che il cinema sia ora “questione di frammenti”.

È utile ritornare ad una ulteriore considerazione formulata da Agamben inerente al valore ed alla riconoscibilità di quella che lui definisce *segnatura*, sorta di “firma d'autore” riscontrabile attraverso i segni stessi lasciati dall'autore all'interno dell'opera.

«La teoria delle signature (degli enunciati) interviene, a rettificare l'idea astratta e fallace che vi siano dei segni per così dire puri e non segnati, che il *signans* significhi il *signatum* in modo neutrale, univocamente e una volta per tutte. Il segno significa perché porta una

⁸⁴ L'intervento di Jean-Luc Godard è tratto da Jean-Luc Godard, Youssef Ishaghpour, *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle. Dialogue*, Tours, Farrago 2000, p. 30.

⁸⁵ L'intervista a Jean-Luc Godard è tratta da Emmanuel Bourdeau, Charles Tesson (a cura di), *Aux frontières du cinéma*, «Cahiers du Cinéma», Numéro Hors-Série, 2000, ora *Avvenire(i) alle frontiere del cinema*, in Valentina Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2004, p. 279.

⁸⁶ L'intervista a Julien Hirsch è tratta da Jean-Michel Frodon (a cura di), *Éloge de la méthode et amour de la matière*, in «Cahiers du Cinéma», 596, 2004, p. 21.

segnatura, ma questa ne predetermina necessariamente l'interpretazione e ne distribuisce l'uso e l'efficacia secondo regole, pratiche e precetti che si tratta di riconoscere»⁸⁷.

Il tratto autoriale si insedia e crea identità attraverso gli interstizi, i dettagli dell'opera, i segni apparentemente meno legati al testo, meno determinati in merito al contenuto del racconto, eppure più sentite e caratterizzanti in relazione alla riconoscibilità dell'opera: «nell'esecuzione del particolare secondario [laddove] il controllo stilistico si allenta, possono emergere bruscamente i tratti più individuali e inconsapevoli dell'artista»⁸⁸.

L'autore che si avvicina alle nuove tecnologie coinvolgendole nel proprio percorso realizzativo, deve inoltre saper essere interprete per mezzo delle medesime tecnologie della propria epoca; un'epoca, quella contemporanea, come detto frammentaria, sfuggente, caotica, vicinissima ed al tempo stesso estremamente lontana.

È allora opportuno rifarsi all'ambito letterario, in particolare per recuperare la definizione di *stile* offerta da Cesare Segre: «un insieme di tratti formali che caratterizzano il modo di esprimersi di una persona e il modo di scrivere di un autore»⁸⁹. In modo non dissimile ecco che anche in ambito cinematografico lo stile, l'insieme di tratti formali, può aiutarci a definire e decifrare la presenza di un'autorialità, anche in un momento apparentemente indefinito, caotico, magmatico, come quello attuale. Wölfflin parla inoltre di *stile* come «l'espressione di un'epoca», in grado di rivelare «un nuovo ideale di vita»⁹⁰. Dunque non soltanto un insieme di tratti formali decifrabili come unitari, ma ancora una volta la necessità, per poter parlare di stile, e dunque di autorialità, di una consonanza con la propria epoca, con il senso della contemporaneità.

Abbas Kiarostami definisce la telecamera digitale come una «penna cinematografica», una sorta di «invito al ritorno dell'autore sulla scena»⁹¹. Serve tuttavia fare un passo ulteriore rispetto al richiamo di Kiarostami, in grado soprattutto di rievocare l'immagine della

⁸⁷ Giorgio Agamben, *Signatura Rerum*, Bollati Boringhieri, Torino 2008, p. 65-66.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 71.

⁸⁹ Cesare Segre, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino 1999.

⁹⁰ Cfr. Heinrich Wölfflin, *Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur*, 1886; tr. it., *Psicologia dell'architettura*, CLUVA, Venezia 1985, pp. 179-180.

⁹¹ L'intervento di Abbas Kiarostami è tratto da Abbas Kiarostami, *10 on Ten*, 2004, film saggio sulla realizzazione di *Ten*.

caméra-stylo teorizzata da Astruc. Ciò che serve è in particolar modo la capacità di legare tra loro una visione personale, un'idea autonoma dell'autore, con una visione del mondo, una sorta di personale *Weltanschauung* globale, stratificata, dove il racconto sappia dare spazio al suo interno anche a quanto ci avvolge esternamente⁹².

In conclusione, l'autore va oggi considerato come colui che sa interpretare il proprio tempo, la sua frammentarietà e fluvialità. Ma anche come colui che sa assumersi il dovere di un principio di selettività all'interno della mole di immagini attuale. Anche la selettività diviene dunque un cardine attorno a cui, ancor più che in passato, far ruotare il rinvenimento della nozione di autore. Selettività sotto un duplice aspetto: selettività rispetto ai materiali raccolti, rispetto alla quantità di immagini registrate, ma anche selettività nella costituzione, nella creazione, nella formalizzazione di uno stile.

Cambia l'*inventio* (l'*éuresis*), il trovare che cosa dire, ma cambia anche la *dispositio* (*tàxis*), l'ordine con cui dire le cose, come cambia infine l'*elocutio*, la *léxis*, l'espressività relativa a ciò che si deve dire. Ecco allora che lo stile, la riconoscibilità, i prodromi di un sentore di novità stilistica, sono indicatori di selezione nonché indicatori di uno *status* di autorialità individuabile e circoscrivibile rispetto al numero esorbitante di prodotti audiovisivi, di immagini, realizzati negli ultimi anni.

⁹² Cfr. Leo Spitzer, *Linguistics and Literary History: Essays in Stylistics*, Princeton University Press, Princeton 1962; tr. It. *Critica stilistica e semantica storica*, Laterza, Roma 1965.

capitolo 3
DALL'INTIMITÀ ALL'ARBORESCENZA.
FORME DI NARRAZIONE DIGITALE.

3.1.
MINIATURE NARRATIVE.
DALLE *PETITES CAMERAS* AI *FILM DE POCHE*.

«The only way to save cinema is to make it more individual and more intimate».

[Matt Hanson]

Dopo una necessaria presentazione delle influenze e degli aspetti testuali maggiormente esposti ad una forma di radicalizzazione, quando non di mutazione, in seguito all'avvento delle nuove tecnologie, è ora opportuno entrare nel merito di alcune delle strutture narrative, estetiche e di linguaggio che maggiormente hanno appoggiato sul supporto digitale il proprio sviluppo, rilancio, concepimento.

Tra queste, una prima indicazione utile viene da alcuni manifesti programmatici, serie cinematografiche, e movimenti coordinati che proprio sul digitale hanno basato la propria attuazione. A Parigi, nel 1995, Lars von Trier presenta nel corso di un convegno sul cinema il manifesto *Dogma 95*. Un atto di ripudio verso il cinema e al tempo stesso un provocatorio tentativo di rilanciarne una forma di purezza⁹³. Siamo nell'anno del

⁹³ Il *Manifesto Dogma 95*, firmato da Lars von Trier e Thomas Vinterberg e pubblicato a Copenaghen il 13 marzo 1995, è riportato in Lars von Trier, *Il cinema come Dogma. Conversazioni con Stig Bjorkman*,

centenario della storia del cinema e pochi sembrano prendere realmente in considerazione l'idea di von Trier. Per il regista danese l'ispirazione sembra venire direttamente dalla politica dei giovani critici dei *Cahiers du Cinéma* nel periodo che ha portato alla nascita della *Nouvelle Vague*. Truffaut denunciava il «cinéma de papa» in un articolo intitolato «Una certa tendenza del cinema francese». Al pari di Truffaut, von Trier nel suo manifesto si pone contro «una certa tendenza del cinema di oggi»⁹⁴. Il suo film *Le onde del destino* è in lavorazione, e, una volta uscito, data la non corrispondenza con le regole del «voto di castità», in molti pensano ad un atto solamente provocatorio, di lancio mediatico del film. Il manifesto sembra così destinato a non avere una sua attuazione. Solo tre anni dopo, al Festival di Cannes del 1998, si arriva invece alla concretizzazione del progetto di von Trier, Thomas Vinterberg e Søren Kragh-Jacobsen attraverso la proposizione di due film che sembrano rispecchiare non solo le regole del programma *Dogma 95*, ma anche una forma di ridimensionamento dell'apparato cinema, della struttura produttiva che soggiace alla creazione cinematografica. Con *Idioti* di von Trier e *Festen* di Vinterberg tutto appare ridotto, dal numero di persone coinvolte nel cast tecnico, alla tipologia di mezzi impiegati (delle *handycam* digitali Sony 700 e Sony 1000), alle modalità di illuminazione delle scene (di fatto affidate per lo più alla luce naturale), a quelle di montaggio (realizzato su piattaforma AVID con computer solo più ingombranti rispetto agli attuali PC domestici).

Le due storie mantengono inoltre un comune sentimento di prossimità ai corpi attoriali. Ci si muove in spazi circoscritti (la villa di *Festen*, in particolare la sala da pranzo, e la casa-ricovero di *Idioti*), si è in presenza di una recitazione collettiva, in grado di coinvolgere un ampio numero di attori lasciandoli liberi di muoversi e recitare sulla base di un solo canovaccio (i familiari e parenti invitati al pranzo di compleanno di *Festen*, e i matti – idioti – del film di von Trier), con sceneggiature scritte in pochi giorni e aperte all'interpretazione degli attori⁹⁵.

Mondadori, Milano 2001, p. 162.

⁹⁴ Cfr. Lucilla Albano, *Il secolo della regia*, Marsilio, Venezia 1999, p. 301.

⁹⁵ «L'idea stessa di *Idioti* mi è venuta in mente quando ho scritto il manifesto *Dogma 95*» spiega Lars von Trier nell'intervista a cura di Peter Ovig Knudsen, *Lars von Trier. L'uomo che rinunciarebbe al*

Negli anni successivi sono molti i film *Dogma 95* che continuano attraverso l'impiego dei mezzi digitali leggeri, un discorso di "aggiornamento tecnologico" del cinema: *Lovers* (1999) di Jean-Marc Barr, *Julien Donkey-Boy* (1999) di Harmony Korine (seppur non firmato, come da principi *Dogma 95*), e poi *Chetzemoka's Curse* (2000) di Rick Schmidt, *Fuckland* (2000) di José Luis Marqués solo per citare i più interessanti della lunga serie che conta circa quaranta film certificati con il marchio Dogma. Opere che sembrano richiamare la naturalezza della *Nouvelle Vague* francese, del *Free Cinema* inglese, portando tuttavia la narrazione in un contesto di privazione formale, di grado zero della cura dell'immagine. Si assiste ad una sorta di ritorno all'amatorialità da parte dei film Dogma, dove inquadrature approssimative⁹⁶, direzione di luce assente, macchina forzosamente a mano sembrano avvalorare un precetto di autenticità e di realtà. Ritornano alla mente le considerazioni di Jean Rouch, tra i padri del "cinéma direct", in merito al valore dell'amatorialità:

«Mi considero un dilettante e vorrei rimanere tale. Evidentemente non è molto modesto quello che sto per dire, ma in fin dei conti è quello che diceva Flaherty: "Il cinema, i cambiamenti che avverranno nel cinema saranno opera non dei professionisti ma dei dilettanti". Con il termine "dilettanti" intendeva delle persone che amano quello che fanno»⁹⁷.

Jean-Marc Barr, autore (non dichiarato) di *Lovers*, sembra del resto affermare non solo l'intento di rivitalizzare la narrazione cinematografica per mezzo dei film *Dogma*, ma anche di portare ad una affermazione definitiva le nuove tecnologie digitali, considerandole non come riduzione di potenziale rispetto al supporto foto-chimico, bensì

controllo, presente nel *dossier de presse* del film *Idioti* (1998).

⁹⁶ Sulle modalità di ripresa è opportuno approfondire la particolare tecnica del direttore della fotografia di questi film Antony Dod Mandle: «It was still "kind of" hand-held camera, I was holding it, only it was on an extension to my hand». L'intervista di Antony Dod Mandle è tratta da Richard Kelly, *The name of this book is Dogma 95*, Faber and Faber, London 2000, p. 103.

⁹⁷ L'intervista di Jean Rouch è tratta dal film documentario di Robert Valey e André S. Labarthe, *La nouvelle vague par elle-même* (1964), episodio della collana *Cinéastes de notre temps*, riedita nel 1989 con il titolo *Cinéma de notre temps*.

come punto di avanzamento all'interno di una vettorialità tecnologica:

«*Lovers* è un film che sfida ogni sistema rigido. Il manifesto di *Dogma 95* e il successo dei film ad esso ispirati hanno dato un'improvvisa credibilità ai film girati in digitale. Il Dogma che noi abbiamo seguito ci ha permesso di non prenderci troppo sul serio, offrendoci la possibilità di coniugare il massimo della creatività con un *budget* contenuto. Lo scopo: stimolare il potenziale umano a lavorare con una *troupe* limitata ma con le tecnologie più avanzate ed essere in grado di cogliere l'intimità di una semplice storia d'amore»⁹⁸.

Il film che segna una forma di definitiva integrazione tra cinema professionale e propensione amatoriale supportata dalla tecnologia digitale risulta essere infine *Dancer in the dark* (2000) di Lars von Trier. Seppur esterno al programma *Dogma 95*, il film è girato in digitale con una telecamera Sony DVCAM costantemente in movimento e senza l'ausilio di luci artificiali. L'immagine presenta così una costante ricerca di *zoom*, di panoramiche a 360°, di movimenti incoerenti, liberi, privi di regolamentazioni dettate dalla prassi cinematografica. Il premio al Festival di Cannes sembra inoltre sancire una forma di accettazione delle teorie di von Trier, prima fra tutte proprio quella inerente ad una sorta di equiparazione delle tecnologie leggere e digitali all'interno del cinema ufficiale. *Dancer in the dark* rappresenta negli intenti di Von Trier la creazione di un musical dai risvolti drammatici. E proprio i momenti che ne determinano l'appartenenza al genere *musical*, sono quelli che vedono la maggior libertà espressiva dettata dalle telecamere digitali in miniatura. In queste sequenze, infatti, le immagini vengono realizzate attraverso la contemporanea ripresa di cento *camcorder* digitali, cento *handycam* leggere che, dislocate in punti differenti, creano un effetto caleidoscopico per le sequenze di canto. Risulta difficile comprendere la loro possibile collocazione. Ciò che viceversa è perfettamente avvertibile è la struttura ad incastro e puntiforme delle immagini ottenute, creando una "sensazione puntinista" dell'immagine, dove tuttavia ogni punto implica anche un differente luogo di osservazione di un profilmico unico, di un evento accaduto solamente una volta:

⁹⁸ Jean-Marc Barr, *dossier de presse* del film *Lovers* (1999).

«Non ci interessava la *ripresa* di una danza, quanto la *trasmissione* di una danza. Volevamo portare sullo schermo qualcosa che accade una volta sola, come l'azione di un funambolo che attraversa, su una fune tesa, due grattacieli: non dovrebbe essere un film sull'evento, ma una sua trasmissione *diretta, immediata*»⁹⁹.

La miniaturizzazione tecnologica trova così nei lavori realizzati dal movimento *Dogma 95* un primo importante punto di partenza per una diffusione dei nuovi strumenti in ambito cinematografico. Ma l'influenza del movimento va ben oltre l'ambito strettamente narrativo, instillando l'idea di una sorta di "democratizzazione" dell'audiovisivo resa possibile dal supporto digitale. Molte sono infatti le dichiarazioni dell'epoca che si muovono in direzione di una rivoluzione tecnologica e di un cambiamento all'insegna dell'apertura. Dichiarazioni ben riassunte nell'equazione proposta da Marc Marcillac: «La mini-DV = il cinema per tutti»¹⁰⁰. Anche l'ambito socio-letterario risulta interessato da questa forma di espansione, da questo ampliamento del contesto digitale. Nel 2000 esce una raccolta di racconti dal titolo *All Hail the New Puritans*, la cui prima pagina è costituita non a caso da un nuovo manifesto: *The New Puritans Manifesto*. Anche in questo caso sono dieci regole, dieci condizioni a dettare una forma di rinnovamento della narrazione letteraria. «In quanto squarci del tempo presente i nostri testi sono datati e ambientati ai nostri giorni. Tutti i prodotti, gli artisti e gli oggetti citati sono reali»¹⁰¹. Una regola, un precetto estremamente prossimo a quello di *Dogma 95*: «Sono vietate manipolazioni temporali e spaziali (il film avviene "qui e ora")».

Verso la fine degli anni Novanta è invece uno dei più importanti poli televisivi europei, la società francese ARTÉ, ed in particolare il direttore dell'unità di programmazione de La Sept ARTE Pierre Chevalier, a lanciare l'idea di una serie di film a *budget* ridotto imperniati su regole molto vicine a quelle del manifesto *Dogma 95*. Ad interessarsi alla sua produzione è l'INA, l'*Institut National de la Communication Audiovisuelle*. Nel 2001

⁹⁹ Lars von Trier, *Il cinema secondo Dogma*, cit., p. 132.

¹⁰⁰ Cfr. Marc Marcillac, *Le Cinéma DV, comment faire du cinéma?*, Aléas, Lyon 2005.

¹⁰¹ Cfr. Nicholas Blincoe, Matt Thorne (a cura di), *All Hail the New Puritans*, Fourth Estate, London 2000.

viene decisa la produzione di una collezione di film raccolti sotto il nome di *Petites caméras*¹⁰². La serie va in realtà a costituire una continuazione di una precedente serie televisiva di *Canal Plus* dal titolo *Journaux intimes*. La condizione di base per la realizzazione di questi *diari* era la conduzione della telecamera da parte del regista stesso. *Petites caméras* riprende questo principio accostandovi delle ulteriori regole di condotta: innanzitutto la costituzione di un racconto di *fiction* per mezzo del supporto DV, rispettando tuttavia la deontologia e le regole tipiche del cinema in 35mm, e poi la limitatezza non solo dei mezzi tecnologici, ma anche del *budget* di spesa e degli spazi previsti per l'azione. Tutto si fa dunque più prossimo, ristretto, vicino, miniaturizzato. Si torna a dare attenzione al regista-autore. È lui ora a stabilire in prima persona la fotografia del film: «La petite caméra constitue la voie idéale de la fiction d'auteur»¹⁰³.

Seppur meno ideologico rispetto al manifesto *Dogma 95*, anche la serie francese, oltre a mostrare evidenti punti di contatto con le opere danesi, contribuisce a creare una sorta di sentore di cambiamento o, per meglio dire, di radicalizzazione di un modello. Un paradigma in cui la vicinanza e la riduzione di spazi e materia diviene elemento primario e dove, ancora una volta, si assiste ad un ritorno tecnico-tecnologico verso gli inizi del cinema, con tempi narrativi lontani dalla tradizione cinematografica, troppo brevi, con effetti di *cut-up*, o troppo lunghi, in presenza di tempi morti, con una messa a fuoco approssimativa o del tutto assente, con luci naturali e non regolabili.

Il primo film realizzato per questa serie è *La chambre des magiciennes* (2001) di Claude Miller, adattamento (tra i pochi del cinema digitale) di un racconto di Siri Hustvedt, *The Blindfold* (1994). Si torna a respirare l'aria di dolce follia e magia che contraddistingue la narrazione di *Idioti*, ma soprattutto rimane evidente la forza intima della narrazione, ambientata per lo più in una stanza d'ospedale. Claire, la giovane protagonista, viene ricoverata all'ospedale per dei forti dolori alla testa. Qui fa la conoscenza di Odette e Éléonore, la prima è paralizzata alle gambe, mentre la seconda sembra aver perduto la testa. La vicinanza fa tuttavia nascere una relazione di reciproca comprensione fra le

¹⁰² Cfr. AA.VV., *Digital fiction. "Petites caméras". Sept films tournés en vidéo numérique*, in «ARTE magazine-La Sept Arte», 21, 2000.

¹⁰³ René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., p. 54.

donne, di diffidenze e dubbi che lasciano poco alla volta spazio alla volontà di accettarsi e di capirsi. Ma è l'intero racconto a svilupparsi sui primi piani, sulle relazioni duali, in ambiti spaziali di estrema ristrettezza: lo studio del medico, la stanza di Claire, la camera dell'ospedale. La telecamera è costantemente puntata sui volti, segue costantemente il viso di Claire, senza mai lasciarlo, orientandosi più sui suoi pensieri, sulle sue sensazioni che non verso uno sviluppo narrativo vero e proprio. Le azioni sembrano costituirsi come reazione agli stati d'animo rivelati da parte di Claire.

«La "petite caméra", loin d'être une contrainte, est une libération. J'ai l'habitude de traiter des sujets qui appellent une proximité avec les personnages. C'est faisable dans la grosse machinerie du 35mm, certes, mais j'ai trouvé, avec cette caméra qui fonctionne comme un micro indiscret, une possibilité d'être encore plus proche des visages et de les capter en mouvement. La caméra est extrêmement mobile. Elle n'était sur pied que pour filmer les entretiens entre Claire et le docteur Fish. Dans tout les autres plans, elle est tenue à la main»¹⁰⁴.

Miller sottolinea la possibilità di ridurre le distanza dai suoi personaggi data dal digitale, ma soprattutto mette in risalto la possibilità di interagire con gli attori senza far sentire loro il peso della struttura produttiva.

«Cette technique légère me permettra de passer plus de temps à la direction d'acteur. Sur les 8-10 heures de la journée de travail (20 jours de tournage), je passais 8-10 heures à faire de la mise en scène avec les comédiens, contrairement aux tournages en 35mm. Cela intensifie le rapport que j'ai avec les comédiens»¹⁰⁵.

Una ulteriore particolarità del film di Miller, su cui si tornerà anche in seguito, è data dalla composizione in fase di montaggio di immagini provenienti da due fonti digitali diverse, una delle quali destinata inizialmente a costituire una sorta di *backstage* del film. All'inizio

¹⁰⁴ Claude Miller, *La chambre des magiciennes. La meilleure façon de filmer*, in « ARTE magazine-La Sept Arte », 21, 2000, p. 30.

¹⁰⁵ L'intervista a Claude Miller è tratta da Luc Delisse e Frédéric Sojcher (a cura di), *Films à petits budget: contraintes ou liberté?*, Éditions du Rocher, Paris 2007, p. 59.

delle riprese Miller sceglie infatti di tenere personalmente (come da regolamento) la telecamera digitale Sony PD100, ma chiede al figlio Nathan di riprendere ugualmente la scena, realizzando di una sorta di *making of* del film. In fase di montaggio tuttavia, molte delle riprese realizzate dal figlio vengono inserite nel film, modificando di fatto il rapporto tra immagini inizialmente concepito, ma introducendo anche una sorta di disorientamento per la recitazione attoriale. Gli attori stessi non tengono conto di questa seconda macchina, esponendosi in modo ancor meno controllato ad essa e lasciando così a parte più autentica di se stessi a questa telecamera "aggiunta".

Della serie *Petites caméras*, fanno inoltre parte i lavori *Sur quel pied danser?* di Jacques Fansten, *Clément* di Emmanuelle Bercot, ma interessanti risultano soprattutto *Nationale 7* di Jean-Pierre Sinapi, con un racconto ancora una volta collettivo e ambientato in un centro per persone portatrici di *handicap* (una struttura che ancora una volta sembra rifarsi al movimento *Dogma 95* ed in particolare al film *Idioti*) e *Les yeux fermés* (1999) di Olivier Py, dove l'attore-regista recita un lungo monologo d'apertura sul significato del cinema, di fronte ad una telecamera priva di direzione: «Il cinema non è altro che la speranza di un incontro. Niente altro che questo incontro. Penso che se c'è una cosa sacra nel cinema è la sensazione terribile dell'ignoto e il cinema può donare la parola a colui che viene, che stiamo per incontrare». Olivier Py fa propria questa idea anche all'interno della narrazione di *Les yeux fermés*, dove questa necessità di incontro si connatura sia all'idea di incontro affettivo, sia all'idea di incontro con un'altra delle passioni del regista, quella del teatro. Il racconto parla infatti del desiderio di mettere in scena una *pièce* con la propria compagnia di teatro, ma anche della tensione che si crea in scena nel momento in cui Py, protagonista del film, si rende conto che il copione riprende gli aspetti più intimi della sua vita, quali la tossicodipendenza, l'omosessualità, l'arroganza. Py rende il racconto un terreno all'interno del quale far convivere aspetti narrativi diversi, quali la propria vita, la vita in teatro, la recitazione, applicando inoltre ad ognuno di questi momenti aspetti formali propri delle telecamere digitali. Ecco allora che le immagini in esterno sono mostrate attraverso l'uso di un otturatore aperto ad 1/25 di secondo, con un conseguente effetto ipernaturalistico dell'immagine, mentre le scene in

teatro sono contraddistinte dall'uso dei *ralenti* e quelle notturne vedono infine l'impiego di effetti quali il *nightfocus* o il *backlight* per alterare le luci e dare luminosità alla scena.

Con i film *Dogma* e della serie *Petites Caméras* appare evidente l'intenzione di portare ad una forma di affermazione in ambito narrativo la tecnologia digitale. Ma appare chiaro anche l'intento di contrappuntare alla scrittura filmica anche i caratteri di novità dei nuovi mezzi, cercando attraverso il loro impiego di rinnovare le proprietà del linguaggio cinematografico. Si cerca in particolare di superare il concetto di "cornice-limite", andando oltre il suo carattere di "non-illimitatezza", di chiusura¹⁰⁶. La miniaturizzazione degli strumenti, la vicinanza con i corpi e con gli spazi, sembrano divenire condizioni di apertura, di contatto permanente con il corpo attoriale e con l'ambiente, superando di fatto un concetto di messa in quadro codificabile attraverso un insieme preciso di regole e convenzioni. In queste miniature narrative sembra di ritrovare un effetto di *entfesselte kamera*, di "macchina da presa scatenata" in cui, come ne *L'ultimo uomo* (1926) di Murnau tende a ricreare l'effetto di ubriachezza del protagonista attraverso un espediente formale dettato dal movimento rotatorio della macchina da presa attorno al protagonista. Il digitale, in particolare in questa fase iniziale, instaura dunque rapporto di libero *recadrage*, in cui la centralità dei volti rispetto all'immagine, è continuamente passibile di mutazioni, di stravolgimenti per via di un costante movimento della telecamera.

Dalle già dimensionalmente limitate *petites caméras* si passa in seguito ad una riduzione ulteriore dei corpi-macchina atti a riprodurre digitalmente l'immagine in movimento. In pochi anni, la tecnologia trova infatti un nuovo approdo visivo nei videotelefonii, negli *i-phones*, nei telefoni palmari dotati di obiettivi per la registrazione di immagini. Dai primi anni del duemila si assiste ad un lento ma costante innesto di queste tecnologie nel contesto filmico realizzativo, tanto che anche gli studi di cinema, i convegni, i *focus* iniziano a spostare la loro attenzione verso questa ulteriore radicalizzazione e

¹⁰⁶ Cfr. Jacques Aumont, *L'image*, Armand Colin, Paris, 2005; tr. it., *L'immagine*, Lindau, Torino 2007, in particolare il capitolo *La cornice*, pp. 146-153.

miniaturizzazione del cinema. Dopo i convegni sul digitale nascono i primi studi sulla realizzazione di film con il telefonino. Nel 2007, al Festival del Nuovo Cinema di Pesaro, una intera sessione del festival è imperniata sulle nuove produzioni con il telefono cellulare. Ed è soprattutto Alain Fleischer a portare gli esempi più interessanti in merito a che cosa, qualitativamente e formalmente, possano fare questi strumenti ibridi. *Chinese Tracks* (2006) mostra non solo, o non tanto, un viaggio in Cina del suo autore, quanto una sorta di ipotesi narrativa fatta per tracce (*tracks*, appunto) la cui coerenza si svela solo attraverso una forma di critica verso la differenza che attraversa la visione del reale con quella della memoria. Fleischer utilizza il telefono con due modalità: la prima per raccogliere informazioni inerenti ai luoghi da visitare, la seconda per filmare ciò che in realtà si presenta ai suoi occhi. Una voce che si mostra come filo d'Arianna contemporaneo e che porta l'autore del breve film, più che a trovare il percorso, a perdersi tra luoghi inediti e sconosciuti¹⁰⁷. Ma anche Jean-Charles Fitoussi, Thierry Jousse sono artefici di alcune sperimentazioni con questi nuovi mezzi portatili¹⁰⁸.

Nel cammino dell'evoluzione tecnologica si ritrovano inoltre le proposte di ARTE' che, dopo le *Petites Caméras*, sviluppa una forma di aggiornamento del progetto con *Film de poche* e la realizzazione, nel 2008, di un festival dedicato proprio ai film girati con un telefono cellulare, il Pocket Films Festival¹⁰⁹. A vincere la prima edizione di questo festival è stato Joseph Morder con il film *J'aimerais partager les printemps avec*

¹⁰⁷ Controcanto di questo lavoro sembra idealmente essere il cortometraggio di Manoel de Oliveira presentato al Festival di Venezia 2008, dal titolo *Do Visível Ao Invisível*. Nel breve film assistiamo all'incontro tra due amici che, cercando di conversare tra loro, devono costantemente scontrarsi con l'impossibilità di riuscirci per via del suonare imperterrito dei rispettivi telefoni cellulari. L'uno di fronte all'altro, scoprono che l'unico modo per non essere interrotti nella loro conversazione è quello di... telefonarsi. Anche in questo caso dunque una sommessa ed ironica critica al ruolo dei media, telefonini in particolare. Utili a migliorare la qualità della vita, ad offrire informazioni, o viceversa ostacolo alle cose più elementari (una conversazione) e fuorvianti nel tentare di aiutare gli altri (come nel caso di Fleischer, portato "fuori strada" proprio dalle indicazioni telefoniche)?

¹⁰⁸ Cfr. «Catalogo della 43° Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 24 giugno – 2 luglio 2007».

¹⁰⁹ Oltre al Pocket Films Festival, molte sono le iniziative per sviluppare un linguaggio autonomo e maturo in merito alle nuove tecnologie, come ad esempio gli stage pratici dall'emblematico titolo *Comment filmer avec un téléphone mobile*. Cfr. AA.VV., *L'Académie*, in «Forum des images», 6, 2009, p. 29. Sulle evoluzioni tecnologiche dei nuovi media applicati all'ambito cinematografico, ed in particolare sulle sperimentazioni in ambito francese si veda René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., pp. 53-57.

quelqu'un (2008), girato con il solo ausilio del videotelefono. Ma questo lavoro apre le porte ad alcune considerazioni ulteriori in merito al suo autore e alla principale sua opera. Morder è infatti autore di un diario audiovisivo concernente la sua vita iniziato circa quarant'anni fa e ancor oggi in via di realizzazione¹¹⁰. Il suo personale *Journal* è iniziato nel 1967, realizzando ad oggi più di cinquanta ore di girato in formato 8mm, sonorizzate con il commento della sua voce, a cui aggiungere un numero di ore imprecisato derivante da formati differenti, quali in particolare il video elettronico e quello digitale, ed unendo inoltre alle immagini girate in prima persona, anche immagini e documenti di altri autori. L'aspetto più interessante di questo diario è che sembra seguire in parallelo non solo la vita del suo autore-protagonista, ma anche l'evoluzione tecnica che il cinematografo ha registrato negli ultimi decenni. *Journal* è infatti in seconda battuta un resoconto dell'“adeguamento tecnologico”, dell'evoluzione tecnologica intervenuta nei processi realizzativi. E così il diario include immagini in 16mm degli anni Sessanta, passando in seguito al super8 negli anni Settanta. Dagli anni Ottanta si trovano poi immagini in elettronico, in video, in U-Matic (il $\frac{3}{4}$ di pollice), in vhs, sino ad arrivare al digitale negli ultimi anni. Si crea un legame costante e variabile con il proprio tempo (costante per continuità, variabile per flessibilità e capacità di introdurre le mutazioni tecnologiche intervenute in ambito cinematografico). Un diario che diviene dunque anche uno sguardo sulle modalità di ripresa e visione, anche se Morder precisa di continuare ancora oggi ad utilizzare in taluni casi il Super8 o altri formati “del passato”:

«Ancora oggi a dire il vero utilizzo il Super8. È come quaranta anni fa, solo che oggi vi unisco anche immagini in digitale. È così. Scelgo il supporto in base a cosa voglio raccontare, ma anche alle mie sensazioni in quel particolare momento, in quella particolare giornata. Ciascun formato offre uno sguardo diverso nei confronti della realtà, ed è questo che mi interessa della tecnica. Scegliere uno strumento in base a quello che vuoi dire. Ci sono cose che sento di dover riprendere con un mezzo e che con l'altro non

¹¹⁰ Accanto a questa ricerca e produzione “diaristica”, Joseph Morder ha realizzato anche dei film di finzione, tra cui *Mémoires d'un juif tropical* (1985) il film che lo ha fatto maggiormente conoscere al grande pubblico.

riuscirei ad esprimere»¹¹¹.

Ora sembrano essere proprio le piccole telecamere, o le telecamere tascabili dei telefonini a riconsegnare nelle mani dell'autore la possibilità di una narrazione imperniata su una forma diaristica, per frammenti, per appunti, per riflessioni, ripristinando inoltre quella portata narcisista, quella «ossessione di sé»¹¹² che Rosalind Krauss identifica nel percorso artistico contemporaneo. Una tendenza, quella al narcisismo, che il digitale radicalizza, amplifica ulteriormente. In questo apparente narcisismo si può tuttavia scorgere anche il mai sopito timore per l'estinzione di sé, per la temporalità limitata e circoscritta della vita. Forse allora, facendo proprie le considerazioni di Cherchi Usai in merito alla propensione del cinema a raccontare la propria scomparsa, a narrare il totale oblio a cui sta andando incontro, si può scorgere in queste parole come nella narrazione diaristica del cinema, una forma di soggiacente richiamo alla medesima propensione dell'uomo, dell'"autore", a raccontare per mezzo del cinema se stesso e la propria scomparsa, il proprio personale richiamo verso l'oblio.

«Lo scopo ultimo della storia del cinema è il resoconto della propria scomparsa, o della sua trasformazione in un altro tipo di storia. Il narratore ha in questo caso la facoltà di immaginare le fasi che conducono dall'ipotetica Immagine Modello al totale oblio di quanto l'immagine ha un tempo rappresentato»¹¹³.

Dopo il digitale, anche i *film de poche*, realizzati con il videotelefono sembrano dunque rispondere ad esigenze di carattere socio-culturale connesse all'evoluzione dei media, ad un desiderio di riduzione degli spazi e delle tecnologie, e ad una ricerca di intimità con l'oggetto del proprio filmare, con i volti e con le cose, con verità e con la realtà¹¹⁴.

¹¹¹ L'intervista a Joseph Morder è tratta da un colloquio personale avuto presso il *Forum des Images* di Parigi nel maggio del 2009.

¹¹² Rosalind Krauss, *L'impressionismo, il narcisismo della luce*, in Id., *Teoria e storia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano 1996.

¹¹³ Paolo Cherchi Usai, *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, cit., p. 54.

¹¹⁴ Cfr. Davide Borrelli, Luciano Petullà, *Il videofonino. Genesi e orizzonti del telefono con le immagini*, Meltemi, Roma 2007 e Francesca Mazzoleni, *Filmare con il telefonino e la telecamera digitale*, Dino Audino, Roma 2006.

3.2.

RACCONTARSI TRA LE IMMAGINI.

L'IO-NARRANTE E LE FORME DI *JOURNAL INTIME*.

Accanto ad istanze scientifiche, industriali, narrative e tecniche, il cinema delle origini di Anschütz, Marey, Edison, Lumière, ha contemplato anche la possibilità di impiegare il nuovo mezzo di riproduzione del movimento per ritrarre luoghi, eventi, riti, azioni, in precedenza fissabili attraverso la pittura o la più recente tecnica fotografica. Gli stessi *cinéorama* di inizio Novecento costituiscono una sorta di «diario collettivo»¹¹⁵. Il cinema d'avanguardia di Delluc, di Ray, di L'Herbier, ha costituito una rinnovata prova nell'accostare immagine in movimento e modello diaristico di racconto. Come ricorda Casetti¹¹⁶, anche il CineOcchio di Vertov ha rappresentato una forma di racconto-diario. Anziché decretare la morte del cinema, il digitale sembra oggi configurarsi come lo strumento maggiormente atto a ripristinare un rapporto diaristico con l'immagine in movimento, delineandosi come la radicalizzazione, il punto di arrivo massimo, almeno sulla base delle attuali tecnologie, di un'aspirazione a riprendere il movimento fissando su un supporto permanente il nostro tempo, le nostre azioni, il nostro vivere. Su nuove coordinate formali e sostanziali, si annota, si appunta, si registra (termine doppiamente appropriato), come su un diario personale. Negli anni Ottanta Youngblood, alla luce delle innovazioni tecnologiche, prospettava «un confluire illimitato di immagini l'una nell'altra, senza stacchi o dissolvenze»¹¹⁷. In una prospettiva digitale, quest'ipotesi ha assunto

¹¹⁵ Cfr. Noël Burch, *Il lucernario dell'infinito*, Il Castoro, Milano 2001. Burch evidenzia i caratteri del film-ritratto (pp. 75-99) e la «non chiusura narrativa» del Modello di Rappresentazione Primitivo, con caratteri simili a quelli di un *diario in movimento* (pp. 165-176).

¹¹⁶ Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, p. 157.

¹¹⁷ Cfr. Gene Youngblood, *Cinema and the Code*, in *Computer Art in Context*, ISAST, USA 1989, p. 29

ancor più evidenza oggi, con alcuni autori provenienti dal cinema su pellicola che hanno trovato nel digitale quell'immediatezza e quella fedeltà necessarie a poter disporre dell'immagine in movimento al pari di un diario cartaceo. *Digital diaries* è del resto anche il titolo, più che mai sintomatico, di una recente opera della video artista Catherine Ikam¹¹⁸, dove foto fisse, disegni animati, film, video, 3D, si mescolano in una massa fluttuante di immagini, dove la narrazione è lasciata all'immaginazione dello spettatore. Anche Sandra Lischi, in un suo recente saggio, parlando della relazione tra cinema, videoarte e tecnologie digitali, allude a questa relazione tra dimensione saggistica e diaristica assunta attualmente da alcuni casi cinematografici¹¹⁹. Camminare, immaginare, filmare. Questi tre procedimenti divengono l'uno correlato al successivo, costituendo una sorta di modello interno al paradigma digitale.

Tra i film girati in digitale sono molti quelli che presentano una formulazione diaristica. Si pensi ad esempio al film-documentario *Una lunga vacanza* (2000) di Johan Van der Keuken. Il suo lavoro inizia sull'immagine prolungata di due tazzine, poste l'una sull'altra, in cui quella superiore oscilla lentamente ma regolarmente, producendo così, a contatto con quella inferiore, un tintinnio simile al tic-toc di un orologio a pendolo. Che sia il tempo, il tempo della vita del suo autore, il protagonista di questa storia è dunque chiarito sin dai primi minuti. Il "diario" di Van der Keuken inizia il 15 ottobre 1998, data in cui scopre di avere ancora pochi anni di vita per via di un tumore. « – Tre anni? – chiesi al dottore in base alla mia esperienza. – Forse cinque, chi può dirlo... – rispose lui». La notizia, con le evidenti conseguenze che essa comporta, spinge il regista ad intraprendere "una lunga vacanza" nei paesi dell'Oriente e dell'Africa, scegliendo di portare con sé una piccola telecamera e di filmarne il corso.

Gli incontri con un monaco buddista, con i bambini degli *slum* di Buthan e del deserto del

e Maria Grazia Mattei, *Il percorso storico della computer art*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004, p. 273.

¹¹⁸ Catherine Ikam, *Digital diaries*, presentato a Parigi alla Galerie Benamou (www.benamou.net) nell'ottobre del 2008.

¹¹⁹ Cfr. Sandra Lischi, *Il calcolo imperfetto: Percorsi di cinema nella videoarte*, in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, cit., pp. 130-145.

Burkina Faso che si mettono in posa, con una natura imponente che «rende l'uomo solamente un fatto incidentale», con i templi e i riti del buddismo, con i medici e gli ospedali, con la povertà e la vita di strada dell'Africa occidentale, vengono “annotati” da Van der Keuken ora con semplicità, ora con ilarità, ora con disperazione, ora con tenerezza, restituendo intatto quel sentimento che fa di *Una lunga vacanza* «un road-movie en forme de corse contre la mort, autant qu'un home-movie transformé en élégie contemplative»¹²⁰.

Van der Keuken ammette durante il film di scegliere il digitale non solo per motivi di maggior leggerezza (e dunque di minor “stanchezza fisica” rispetto alla macchina da presa), ma anche per cercare di «instaurare un dialogo tra pellicola e video». Filma la propria ombra riflessa sul pavimento, filma i colori e i volti della regione asiatica di Buthan, tra Cina ed India, filma le vette immacolate dell'Himalaya.

Viene rievocato un quadro di Paul Klee come esempio di un'osservazione della caoticità del mondo fatta mantenendosi all'esterno di quest'ultimo, separato e protetto da un fitta rete di fili neri. È questa la sensazione che Van der Keuken prova in seguito alla malattia? in una sua nota frase, il regista osserva quanto segue: «Il film funziona per espansione. La fotografia essenzialmente per riduzione»¹²¹. Ecco allora che *Una lunga vacanza* costituisce anche una sorta di legame non solo con la propria vita, non solo la costituzione di un proprio diario di bordo, diario personale, ma anche con un altro suo “diario” del passato, il film *Les vacances du cineaste* [*Vakantie van de filmer*, 1974], realizzato assemblando immagini fisse ed immagini girate con una Bolex a molla in grado di riprendere solo per una durata di tempo inferiore ai 24”, favorendo dunque una forma di espansione di quel lavoro. Ritorna poi alla mente anche *Derniers mots, ma soeur Joke* (1998), un documentario consacrato non a caso agli ultimi giorni di vita della sorella di Van der Keuken, morta di cancro poco tempo prima, nel 1997.

Con *Una lunga vacanza*, Van der Keuken sembra riaprire una stagione di dialogo tra una narrazione dedita alla riscoperta dell’“io autoriale” in relazione allo sviluppo delle nuove

¹²⁰ Olivier Joyard, *Des histoires vraies*, in «Cahiers du Cinéma», 544, 2000, p. 6.

¹²¹ Johan Van der Keuken, *Adventures d'un regard. Films, photos, textes*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1998, p. 57.

tecnologie. Un rapporto che troverà continuità, soprattutto in area francofona, con i successivi sviluppi segnati da autori quali Alain Cavalier, Agnès Varda, Jean-Claude Rousseau.

Con *Le Filmeur* (2005), Cavalier realizza un diario intimo senza limitazioni, senza eliminazione di tempi morti, di quell'“insignificanza” in grado di farsi sostanza dei nostri giorni, delle nostre vite. Le conversazioni con la compagna Françoise, i risvegli, le passeggiate per una Parigi ora posseduta, propria, ora lontana, perduta. Si passa dal volto coperto di una vecchia *clochard* ai seni scoperti di Françoise, dalle immagini neutre della sala da bagno a quelle dolenti di un'operazione in una stanza d'ospedale. Nel caso di Cavalier, il diario si unisce anche ad un concetto di autoritratto come esercizio di fissazione, di registrazione del proprio vivere, del proprio osservare ed osservarsi. Come se realmente dell'esterno facesse parte anche il proprio medesimo vissuto.

«Je pense qu'on peut faire des films seul. Ce n'est pas de l'orgueil de dire que le cinéma peut être aussi un travail de solitude. On peut atteindre un état de concentration, faire un geste cinématographique ramassé, comme le peintre, comme le sculpteur, sans souci de l'argent, du métier, du public... Je reviens toujours au même point: c'est au tournage pour moi que les choses se passent. Ce qui est raté au tournage est raté au montage, est raté pour l'œil du spectateur»¹²².

Anche per Cavalier al centro di questo “diario per appunti visivi” rimane in primo piano «la paura della morte». Una paura che lo stesso Cavalier ammette di provare e di esorcizzare proprio per mezzo di queste immagini. E così il rilancio della propria esistenza, del desiderio di superare il trascorrere del tempo, la malattia che ne deforma il volto e di cui Cavalier rende puntualmente conto sino alla guarigione, divengono anche un modo per tentare di rivitalizzare un dialogo con il cinema, con il linguaggio cinematografico.

¹²² L'intervista ad Alain Cavalier è tratta da René Prédal (a cura di), *Alain Cavalier. Filmer des visages*, in «L'Avant-Scène cinéma», 440-441, 1995.

«Je compte sur l'image-vidéo pour provoquer, pour féconder, transformer l'image-film. Je la travaille en écartant les zones sombres, en évitant les longues focales. Je cherche une image nette, lumineuse, franche, simplifiée»¹²³.

Irène (2009), ultimo lavoro di Alain Cavalier, amplifica ulteriormente questa narrazione diaristica, intima¹²⁴, costituendo di fatto il racconto per immagini di alcuni diari scritti dal 1970 al 1972, dedicati all'amata Irène, morta di lì a poco in un incidente stradale. Un diario filmico che parla di un diario scritto. O un diario raccontato alla maniera di un diario (filmico), in cui le pagine dei diari sono raccontate attraverso immagini attuali, costruendo così un «fil mémoriel» tra passato, presente ma anche «récit d'un rêve»¹²⁵.

La *loi de Blanchot* tratta un criterio per l'individuazione del genere diaristico¹²⁶, indicando un insieme di punti da rispettare per la costituzione di un diario, tra cui il necessario rispetto dei giorni del calendario, l'apposizione del giorno preciso in cui si trattano gli eventi interni ed esterni della vita-narrazione. Tale "legge" sembra ora ritrovare un legame anche in un contesto audiovisivo, cinematografico.

Un autore attento al rispetto di queste condizioni, ad un loro adattamento in un contesto filmico, di diario audiovisivo, è Jean-Claude Rousseau. In *De son appartement* (2007) il regista-attore mette in atto un processo di identificazione con l'occhio della telecamera, ma al tempo stesso ne costituisce l'oggetto, il centro focale. Le prime immagini che vediamo sono dell'appartamento di Rousseau. Sentiamo la sua voce mentre legge *Berenice*, la tragedia in versi di Racine. Si vedono solamente scorci del corpo di Rousseau – ginocchia, braccia, busto – in un atteggiamento che sembra mirare a tenere una forma di distanza in questa sua "confessione". Si vedono le attese, i tempi morti, le riflessioni. L'atto di fumare, di leggere, di suonare poche note al piano. Tutte queste azioni vengono interrotte, sono solo accennate, elencate, suggerite, proprio come in un

¹²³ *Ivi*.

¹²⁴ Nel corso di una recente intervista, Alain Cavalier afferma in merito a *Irène*: «Oui, l'intimité, c'est ça qui m'intéresse». Cfr. Élise Domenach, *Rencontre avec Alain Cavalier*. «Je filme ce que je pourrais tenir dans mes bras», in «Positif», 584, 2009, p. 12.

¹²⁵ Franck Kausch, *Alain Cavalier*. *Irène. Tombeau pour Eurydice*, in «Positif», 584, 2009, p. 7.

¹²⁶ Cfr. Maurice Blanchot, *Lo spazio letterario*, Einaudi, Torino 1975, pp. 24-28.

diario. Ci sono inoltre dei neri, come delle pause. Interruzioni prima di riprendere a scrivere, appuntare, registrare. Nel cuore della notte qualcuno suona alla porta. Rousseau va ad aprire. Ma l'inquadratura non ci aiuta a capire se al di là della porta c'è qualcuno. E comunque a noi nessuna voce arriva.

Come in *Berenice*, in cui Racine vuole sviluppare la tragedia attraverso «la simplicité d'action qui a été si fort du goût des anciens»¹²⁷, anche Rousseau applica un medesimo "modello narrativo". Qui però non è tanto la tragedia a svilupparsi dal nulla, bensì il nulla del quotidiano (l'apparente nulla) a tingersi poco a poco di tragedia. Una compilazione per frammenti, per piccoli tratti, piccoli eventi. Eventi che, quasi senza accorgercene, ci portano alla conclusione. Un corridoio vuoto e buio. Un colpo. E la telecamera che si sposta all'improvviso di pochi gradi sull'asse orizzontale. «Per l'ultima volta addio».

A differenza della tragedia di Racine, qui sembra dunque esservi anche una conclusione tragica, una morte. Di Tito? Di Antioco? Di Berenice stessa? Forse, simbolicamente, a morire è solo l'io-narrante, ciò che Rousseau mette a nudo di sé in questo diario per immagini della propria interiorità. Autobiografismo e autoanalisi si toccano, si intersecano, attraverso un curioso gioco di specchi che chiama in causa ancora una volta Racine. Si scava nella tragedia di *Berenice* per portare alla luce i propri mali, il proprio percorso. «*De son appartement cette porte est prochaine*». Ora siamo noi ad essere nella porta accanto l'appartamento di Rousseau.

Un lavoro che si muove in una linea di continuità con altre opere del passato di Rousseau; si pensi a *La nuit sans étoiles* (2006), in cui si affronta l'esterno notturno uscendo così dal suo appartamento; *Non Rendu* (2005) è anch'esso interamente giocato all'interno delle stanze d'hotel in cui si trova. *Jeune femme à sa fenêtre lisant une lettre* (1983), ispirato sin dal titolo al quadro di Vermeer, è imperniato sull'elemento fisico della finestra, vista come *cadre*, di cui lo stesso Rousseau svela il personale punto di vista: «Le cadre est la forme du regard. Il identifie les diverses prises de vue, les rend compatibles. [...] C'est par le cadre que le film commence, c'est-à-dire par un rapport

¹²⁷ Jacques Racine, *Préface de Bérénice*, 1670, citato da Jean-Claude Rousseau nel *dossier de presse* del film *De son appartement*, 2007.

juste des lignes qui comble le regard et ravit l'attention»¹²⁸. E ancora :

«Il n'y a pas, comme le mot le signifie bien, de cadre sans limites, sans bords. Il n'y a pas de relation entre les lignes et donc de justesse du cadre, s'il n'y a pas les limites. Peu importe la dimension, ce qui compte, ce sont les rapports, les relations, les correspondances qui s'établissent dans les limites du cadre».¹²⁹

Rousseau gravita a lungo nei pressi della finestra. Osserva l'esterno del suo appartamento, sempre però celandosi, ad esempio dietro le tende, ritraendosi. «Une fenetre. Un paysage. Le cinéaste dans sa chambre d'hotel. L'autoportrait au miroir, [...] l'inscription géographique, le passage du dedans au dehors»¹³⁰. Rousseau è attratto dall'esterno ma al tempo stesso ne rifugge. Più volte nel film vediamo un piccolo quadro sulla parete. Un luogo che fa pensare ad un'altra realtà, ad una lontananza, ad un viaggio. Si tratta invece di una sottolineatura della propria immobilità. L'impossibilità di essere altrove. Un senso di illusione riferito alla distanza e allo spostamento nello spazio. «Un film sur l'enfermement s'opposant à la volonté de communiquer avec l'autre et l'extérieur»¹³¹.

In Rousseau la riflessione è l'atto del pensare, ma è anche la possibilità di ridonare all'esterno, riflettere appunto, un'immagine interiorizzata. Non solo di sé, ma anche del mondo che lo circonda, nel quale è inserito: il suo appartamento. Come per Morandi in pittura, per Rousseau l'appartamento è un luogo centrale, dove tutto nasce e tutto si sviluppa. E gli stessi oggetti che lo abitano costituiscono, al pari di Morandi, secondo la definizione di John Berger, "non oggetti, bensì posti [luoghi]. Ogni cosa ha il proprio". Lo stesso senso geometrico ed il valore delle linee e della frontalità trovano in Morandi un importante referente. «Il n'y a pas de "projet", mais plutot un axe, une orientation, un

¹²⁸ Jean-Claude Rousseau, *Présentation du film "jeune femme à sa fenetre lisant une lettre"*, New York, 12 février 1988.

¹²⁹ L'intervista a Jean-Claude Rousseau è tratta da David Yon, *Entretiens avec Jean-Claude Rousseau*, in «Dérives», 1, 2007, pp. 23-46.

¹³⁰ Erik Bullof, *L'image dans la fenetre*, in Id., *PointLignePlan, cinéma et art contemporain*, Éditions Léo Scheer, Paris 2002.

¹³¹ René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., p. 60.

désir, qui poussent dans le meme sens comme une végétation qui obéit sans le savoir à la lumière»¹³².

In Rousseau assistiamo a continui momenti legati alla ripetizione; emersioni che mostrano però differenze, avallando la prospettiva di Kierkegaard e più recentemente di Agamben secondo cui «la ripetizione non fa che restituire la possibilità di ciò che è stato, rendendolo nuovamente possibile»¹³³. E l'impiego dello strumento digitale non fa che favorire questa visione diretta dei fenomeni. Tutto si lega ora maggiormente all'estemporaneità degli eventi, e ad una visione-analisi di qualche cosa che un attimo dopo sarà già scomparsa. Gli oggetti, privi di parola, rivelano dunque tutta la loro potenzialità espressiva attraverso il loro valore fisico, corporeo. E il loro ritornare non fa che donare ulteriore spessore e senso alla loro presenza.

Anche in Agnès Varda è rinvenibile il senso e la presenza dell'autobiografismo, una forma di scrittura che il digitale giunge ulteriormente a favorire, configurandosi come vero e proprio cine-diario, che ruota attorno al concetto di identità e che riprende la vita nel suo farsi. Nell'ultimo suo lavoro, *Les plages d'Agnes*, rimane l'autobiografia, rimane lo sguardo volto alla memoria, ma a ciò si unisce anche una forma di bilancio, di valutazione a più livelli del proprio passato e della propria vita. Il titolo mostra un elemento centrale sviluppato in realtà in molteplici direzioni. Non «une plage», ma «les plages». I diversi luoghi della sua vita, ma anche le diverse fasi della sua vita. Le spiagge della Mer du Nord (in Belgio, dove è nata), di Sète, di Ajaccio (ricordando una fuga giovanile), Los Angeles (a Santa Monica e Venice, nel periodo *hippie*), Noirmoutier-en-l'Isle (in ricordo di Demy), a cui aggiungere Rue Daguerre, nel 14^e *arrondissement* parigino, trasformata in una spiaggia-ufficio. «Se dovessi osservare la mia vita sarebbe una serie di spiagge». Un film che si rivela dunque bilancio di un'esistenza, inglobando inoltre al suo interno lunghi e differenti momenti anche del passato cinematografico della

¹³² Jean-Claude Rousseau, *Jeune home à sa table faisant un film*, in «La lettre du cinéma», 10, 1999, p. 78.

¹³³ Giorgio Agamben, *Il cinema di Guy Debord*, in Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di), *Guy Debord (contro) il cinema*, Il Castoro, Milano 2001, p. 105; inoltre cfr. Søren Kierkegaard, *Gjentagelsen*, 1843; tr. it. *Ripetizione*, Rizzoli, Milano 1996.

Varda, con sequenze tratte dai suoi documentari, dai suoi film, dai suoi cortometraggi, quasi a voler riconsiderare e riamalgamare quanto è stato. Varda sottolinea il valore mnemonico dei suoi film passati e qui riproposti: «on y trouve de la substance de moi»¹³⁴. Varda si rifà agli autoritratti di Rembrandt, ma anche a Gertrude Stein e al suo libro *Autobiographie de tout le monde*. Ed inoltre ripensa alle parole di Prévert: «Les souvenirs vous griffent au visage». Un'opera *à rebours*, con lei che non a caso spesso mima il gesto del gambero, in un'azione di ritorno al passato. E la stessa cronologia degli eventi, apparentemente rispettata, in realtà risulta essere in balia delle meditazioni della sua autrice e protagonista. Come se davvero tutto quel tempo passato fosse ora materia su cui tornare a lavorare, reinventandola, ricostituendola, riscrivendola.

L'*incipit* del film, con le immagini degli specchi nella spiaggia, crea una infinita serie di punti di vista che si moltiplicano e che moltiplicano sensazioni e spazi. Un autentico gioco di specchi e, anche in questo caso, di riflessioni. Nuovamente una azione mentale dunque, ma anche un riflettere sulla veridicità di ciò che stiamo vedendo. Vediamo il mare, le onde, la spiaggia. Ma tutto ciò, grazie agli specchi, non è davanti a noi, è dietro di noi. Dietro l'occhio con cui noi ci identifichiamo, quello della telecamera. La spiaggia diventa elemento evocativo, di ritorno al passato, all'infanzia addirittura, ad una sensazione primigenia ed ancestrale, di rapporto primordiale con la natura, e dunque con la propria interiorità¹³⁵. Infine, la presenza della spiaggia, solitaria, spesso priva di presenza umana, con solo specchi e pochi oggetti presenti, è un esplicito richiamo ad un altro lavoro di Varda, quel *Jacquot de Nantes* già a suo tempo dedicato a Jacques Demy. *Les plages d'Agnes* chiarisce inoltre una vicinanza formale. Nel suo rielaborare il reale attraverso una messa in scena a metà tra rappresentazione e racconto, Varda abbraccia in modo esplicito il tipo di scrittura inaugurato da Montaigne nei suoi *Essais* nella seconda metà del Cinquecento. Già in altre opere della Varda la presenza di un punto di vista personale, della soggettività dell'autore, erano state evidenziate. Qui si arriva però

¹³⁴ L'intervista ad Agnès Varda è tratta da Elise Domenach, Philippe Rouyer (a cura di), *Entretien avec Agnès Varda*, in «Positif», 574, 2008, p. 18.

¹³⁵ Cfr. Ruth Ammann, *Sandplay. Immagini che curano e trasformano*, La Biblioteca di Vivarium, Milano 2000.

a dare concretezza a questa vicinanza anche attraverso la citazione e la lettura che Varda fa in apertura di film della *Premessa* agli *Essais* scritta da Montaigne: «Je l'ay voüé à la commodité particulière de mes parents et amis : à ce que m'ayans perdu (ce qu'ils auront à faire bientôt) ils y puissent retrouver aucuns traicts de mes conditions et humeurs»¹³⁶. Spesso i ritratti di Varda hanno costituito tra le righe degli autentici autoritratti. Nel caso di *Les plages d'Agnès* si ha invece a che fare con un autoritratto che va a scavare nel profondo anche nella vita delle persone a lei care, di amici, colleghi, come Jean Vilar, Chris Marker e naturalmente il compianto compagno Jacques Demy, creando così una piccola serie di ritratti interni alla sua opera. «Dans les miroirs je peux voir les autres». «Je les ai filmés, ou pas. Je les ai compris, ou pas. Je les ai admirés, ou pas».

Agamben definisce gli *Essais* di Montaigne come “l’ultima opera della cultura europea interamente fondata sull’esperienza” in cui “non si può stabilire nulla di certo e dove l’esistenza è priva di ogni possibile giudizio costante”¹³⁷. Anche nel film di Varda questi assunti ritrovano valore. Si pensi anche a *Les glaneurs et la glaneuse* (2000), al suo seguito *Deux ans apres* (2002) e anche, seppur in minor misura, ai recenti *Ydessa, les ours et etc.* (2004) e *Les dites cariatides bis* (2005). Tutte opere in cui la soggettività, mai celata nell’opera di Varda, assume una libertà di scrittura del tutto rinnovata. Una libertà inoltre svincolata da difficoltà di ripresa e da vincoli di ordine tecnico. Mutando le modalità di messa in scena e permettendo una forma di scrittura sempre più simile a quella della penna su carta, il digitale permette a Varda di muoversi con la massima libertà nel suo rielaborare il reale portandolo dalla primaria registrazione alla conclusiva ricreazione immaginifica. Tutto ciò si ripercuote favorevolmente nella *cinescrittura* (o *videoscrittura* potremmo ora dire) da lei teorizzata.

Un diario è una raccolta. Una raccolta di punti di vista, emozioni, ma anche di oggetti del passato. Ecco che *Les glaneurs*, basato sul senso del raccogliere, è doppiamente un diario. Diario di sé, della propria raccolta, ma anche diario delle raccolte (dei diari) altrui.

¹³⁶ Michel de Montaigne, *Au lecteur*, in Id., *Les essais*, (1572-1592).

¹³⁷ Giorgio Agamben, *Infanzia e storia. Distruzione dell’esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 1978, p. 11.

«De fait, la petite DV apparaît comme l'instrument idéal propre des images et des sons, c'est-à-dire à « écrire » ce type de documentaire personnalisé, filmé à hauteur d'homme, pour établir un rapport humain direct entre l'auteur et les intervenants»¹³⁸.

Les glaneurs è un tentativo, al pari del diario, di associare dettagli, resti e «piccoli frammenti sparpagliati nel mondo»¹³⁹ come ebbe a dire Jean Breschand, in cui in prima persona è Varda a ricreare questo lavoro di ritrovamento, pulitura e riordino di frammenti. È lei la vera *glaneuse*, pronta a ricostruire e riorganizzare i materiali della sua vita. «Dans le cas de ma main que je filme, j'ai commencé à me filmer, puis j'ai parlé, c'était un monologue que je n'avais pas prévu. Il y a dans l'acte de filmer quelque chose qui, par moment, remplace la vie, la recompose, la décompose».¹⁴⁰

Si coglie un «ritorno al predominio dell'interiorità dell'artista»¹⁴¹, quello stesso predominio teorizzato da Jules Breton. In *Les Glaneurs* Varda mima un suo quadro, *La glaneuse* (1877), e subito dopo prende in mano la telecamera digitale definendola «fantastique, stroboscopique, narcissique, hiper-réalistique». Basterebbe questo a capire il senso dell'impiego del nuovo mezzo per Varda. Fantastico, narcisistico, iperrealistico. Vi è inoltre spazio, in *Les glaneurs*, per l'incontro di Varda con un erede di Etienne-Jules Marey. Un incontro singolare che porta poco a poco il film a farsi anche riflessione sugli sviluppi tecnici della ripresa, passati dalle raccolte di immagini degli uccelli in volo di Marey alla Varda che filma altri tipi di raccolte (di vegetali, di fiori, di verdure, di uomini). Ecco il senso del movimento e il *modus operandi* per riprodurlo trovare un chiaro legame tra passato e presente.

«Per *Les Glaneurs* è stato necessario non avere un'equipe, potersi muovere liberamente. Non avevo alcuna tipo di percorso prestabilito in mente, nessuna sceneggiatura o traccia. Volevo essere libera di cogliere il momento, l'istante, senza nessun tipo di forzatura. Le

¹³⁸ René Prédal, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, cit., p. 138.

¹³⁹ Jean Breschand, *Le documentaire. L'autre face du cinéma*, Éditions Cahiers du Cinéma, 2002; tr. it., *Il documentario. L'altra faccia del cinema*, Lindau, Torino 2005 p. 36.

¹⁴⁰ L'intervista ad Agnès Varda è tratta da Samuel Blumenfeld (a cura di), «*J'ai commencé à me filmer, puis j'ai parlé, c'était un monologue que je n'avais pas prévu*», in «Le Monde», 5 juillet 2000.

¹⁴¹ Anna Masecchia, *La materia dell'immaginazione: Agnès Varda tra fotografia e cinema*, in «La Valle dell'Eden», 20-21, 2008, pp. 229-240.

dimensioni ridotte della telecamera digitale erano il solo modo per poter riuscire a fare questo film»¹⁴².

Nell'impiego di un discorso diretto attuato per immagini, Morder, Van der Keuken, Cavalier, Rousseau e Varda annullano nelle loro opere la distinzione operata da Ducrot tra enunciatore e locutore¹⁴³, in modo da far coincidere colui a cui risale la responsabilità di quanto espresso verbalmente (enunciatore) e la persona che fisicamente si fa carico di presentare il discorso (locutore). Già in passato Varda ha rivendicato quella definizione di *documentario soggettivo*¹⁴⁴ oggi ancor più evidente nel suo cinema.

Opere prive di una vera sceneggiatura, come in un diario, vincolate solo agli accadimenti passati, imminenti, futuri, ed è interessante notare come autori e teorici di epoche diverse presentino una comune idea rispetto al cinema e al rapporto di quest'ultimo con l'essere umano, in una relazione intima che sembra oggi trovare nel digitale una radicalizzazione ulteriore, una spinta ancor maggiore verso una osservazione dell'io. Ricciotto Canudo intendeva lo spettacolo cinematografico inteso come nuova forma dell'antica Festa, celebrata nei templi e nei teatri da spettatori uniti dal desiderio dell'«oblio della loro individualità isolata»¹⁴⁵. Oggi un videoartista quale Bill Viola sembra aggiornare tale connubio tra spettacolo ed individualità:

«Il video è particolarmente congeniale all'autoritratto, perché è in grado di convogliare un grande senso di intimità e immediatezza. [...] Permette di sentirsi testimone dell'esperienza privata di qualcun altro, e questa impressione del contatto con un altro essere è legata al mezzo»¹⁴⁶.

¹⁴² L'intervista ad Agnès Varda è tratta da un colloquio personale tenutosi nella casa di produzione Cine-Tamaris a Parigi nel maggio del 2009.

¹⁴³ Cfr. Oswald Ducrot, *Analyse de textes et linguistique de l'énonciation*, in Id., *Les mots du discours*, Éditions de Minuit, Paris 1980, pp. 7-56.

¹⁴⁴ Cfr. Agnès Varda, *Varda par Agnès*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1994, p. 71 e p. 143.

¹⁴⁵ Ricciotto Canudo, *La Naissance d'un sixième Art. Essai sur le Cinématographe*, in «Les Entretiens Idéalistes», Paris, 1911; tr. it. Id., *La nascita di una sesta arte – Saggio sul cinematografo*, in Anna Paola Mossetto, *Forme e strutture del film nel primo Ricciotto Canudo*, in «Cinema Nuovo», 225, 1973, pp. 358-365.

¹⁴⁶ L'intervista di Bill Viola è tratta da Virginia Routledge (a cura di), *L'arte alla fine del millennio*, in AA.VV., *Zero Visibilità*, Maksa, Ljubljana 2003, p. 95.

Nella smisurata produzione di immagini, amatoriali e diaristiche di oggi, come ricordano Augé e Bauman, è lecito pensare che molte di queste difficilmente verranno riviste, se non in taluni casi per una sorta di processo di auto-analisi, proprio come accade per i diari scritti. Proprio come il mondo, l'immagine cinematografica si presenta dunque, oggi più che mai, come un contenitore. Un contenitore di altre immagini. Immagini che contengono immagini, in un processo che si esemplifica perfettamente con l'idea della *matrioska*. Non a caso Michael Haneke in *Benny's video* (1992) sceglie proprio la *matrioska* come elemento simbolico in grado di ben raffigurare il vero senso di *decalage* dell'immagine odierna. Una dentro l'altra, una dopo l'altra, alla ricerca di che cosa ci sia in fondo a questo processo di contenimento, ma anche di produzione, di riproduzione, di scrittura illimitata.

Il digitale sembra così affermare quell'idea di *homo mundus minor* anche in un contesto filmico. Un "mondo in miniatura" che è prima di tutto la propria esistenza, il proprio rapportarsi al mondo. Il racconto si conforma alla propria vita, alla costituzione di un personale diario di bordo, di un personale resoconto diaristico della propria vita¹⁴⁷.

Arte come «trasformazione di sentimenti imprecisi in sentimenti precisi»¹⁴⁸. Anche il diario è la chiarificazione e la semplificazione, oltre che la precisazione, di questi sentimenti. È lì che pensieri confusi e riflessioni mentali parziali ed estemporanee, come nei casi osservati, trovano spazio, conferma, smentita, chiarezza.

¹⁴⁷ Inevitabile diviene così il richiamare alla mente l'idea di Alexandre Astruc in merito alla *caméra-stylo*, ad una tecnologia in grado di riprendere il reale con le stesse modalità di una penna stilografica. Cfr. Alexandre Astruc, *La caméra-stylo*, in «Écran français», 144, 1948.

¹⁴⁸ Robin George Collingwood citato in Nigel Warburton, *La questione dell'arte*, Einaudi, Torino 2004, p.48.

3.3.

RACCONTI DI RACCONTI.

IL DIGITALE TRA MULTINARRATIVITÀ E *MISE EN ABÎME*

«Un artiste, un écrivain post-moderne est dans la situation d'un philosophe : le texte qu'il écrit, l'oeuvre qu'il accomplit ne sont pas en principe gouvernés par des règles déjà établies, et ils ne peuvent pas être jugés au moyen d'un jugement déterminant, par l'application à ce texte, à cette oeuvre, de catégories connues. Ces règles et ces catégories [nouvelles] sont ce que l'oeuvre ou le texte recherche. L'artiste et l'écrivain travaillent donc sans règles, et pour établir les règles de ce qui aura été fait»¹⁴⁹.

La mancanza di una definizione ultima della narrazione sembra legarsi in modo indissolubile alla mancanza stessa di una coesione sociale, di una unitaria possibilità di interpretare il mondo, ulteriormente complicata dall'attuale rapporto ambivalente e plurimo con l'immagine. Un'immagine non più definibile al singolare, bensì filiazione essa stessa di una produzione "a profluvio" quando non "arborescenziale" di ulteriori immagini, concetti, forme di incoerenza, di caoticità.

Si attenua, sino quasi a venir meno, quello che Branigan individua come fattore *causale* del racconto¹⁵⁰, a favore di una forma di immersione sensoriale dello spettatore all'interno della mostrazione. L'"azione narrativa", intesa come rapporto di causa ed effetto, si fa meno centrale, meno determinante, a favore invece di un radicalizzarsi delle sensazioni che il rapporto tra immagini, tra «momenti a sé stanti della narrazione», è in grado di produrre. Il film si avvicina allora a ciò che Jullier definisce «raccolta di dati, narrazione a-causale»¹⁵¹. Il concetto di *Lebenswelt*, di accumulo globale di eventi, azioni,

¹⁴⁹ Jean-François Lyotard, *Il postmoderno spiegato ai bambini*, cit., p. 31.

¹⁵⁰ «Il racconto è un modo di organizzare dati spaziali e temporali in una catena di eventi legati da relazioni di causa-effetto, con un inizio, un centro e una fine, modo di organizzare che materializza un giudizio sulla natura degli eventi e al contempo dimostra come sia possibile conoscere questi eventi, e dunque narrarli», Edward Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London-New York 1992, p. 3.

¹⁵¹ Cfr. Laurent Jullier, *La crisi del racconto classico*, in Id., *Il cinema postmoderno*, cit., pp. 88-115.

attività e contingenze quotidiane¹⁵², sembra allora trovare nel digitale una forma di concretezza, di visibilità.

In un suo breve cortometraggio del 2006, *Artaud Double Bill*, Atom Egoyan sembra condensare ed intrecciare fra loro alcune importanti componenti osservate sino ad ora. Il breve film si apre all'interno di una sala cinematografica, sulle immagini di *Vivre sa vie*, film di Jean-Luc Godard del 1962, tra i più significativi del cinema moderno. La ragazza che lo sta guardando scrive con il cellulare ad un'amica che, arrivata in ritardo, è entrata in un'altra sala, a vedere *The Adjuster*, film del 1992 proprio di Egoyan. I due film non sono scelti a caso ed in entrambi ciò che osserviamo è un ulteriore racconto filmico: *La passione di Giovanna d'Arco* di Dreyer nel film di Godard, ed un film pornografico nell'opera del 1992 di Egoyan. Per mezzo del telefonino il viso di Artaud viene ripreso in una sala e "rilocato" nell'altra. Sino alle immagini finali dei due "film nel film", quella della morte di Giovanna d'Arco e quella del rogo che distrugge la casa-set in *The Adjuster*. Egoyan riflette in pochi minuti sulla contemporaneità, sulla sala cinematografica e sulla sorte del racconto cinematografico nell'epoca attuale. La sala si moltiplica divenendo multiplex, la narrazione si moltiplica, recuperando la nozione di *mise en abîme*, di racconto nel racconto in un procedimento potenzialmente senza fine, la mostrazione si apre alla cross-medialità e alla cross-narratività, coinvolgendo uno spettatore tuttavia sempre più distratto, ciò che cambia sembra essere invece la "passione", che da quella di Giovanna d'Arco ci conduce, in un processo di svilimento, a quella della pornografia, qui da intendere in senso lato, e dunque anche come inquinamento derivante dalla presenza plurima delle immagini.

L'interazione tra media diversi non è del resto nuova per Atom Egoyan, richiamando l'idea stessa di composizione dell'immagine cinematografica formulata attraverso più schermi, televisivi, filmici, "telefonici". Già ne *Il Viaggio di Felicia* o in *Mondo Virtuale*, Egoyan usava la televisione come intarsio all'interno dell'immagine su pellicola. I media divengono allora fattori costituenti dell'immagine stessa: «Voglio fare sentire allo spettatore che l'immagine è una costruzione, un processo meccanico di costruzione [...]».

¹⁵² David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, cit., p. 95.

Lo spettatore prende coscienza di questo processo nel vedere le immagini video integrate all'immagine filmica»¹⁵³. Nelle parole di Egoyan trova dunque consistenza quella che Paul Virilio ipotizza essere l'idea di *costruzione dell'immagine* che soggiace all'opera del regista canadese, «*installazioni video (iper installazioni)* disposte non nella sala di un museo o in una galleria d'arte, ma dentro al film stesso»¹⁵⁴. Lo stesso Egoyan rimarca infine la vicinanza con un'idea di cinema prossima a quella della *video art* destinata ai musei: «Ho sempre visto lo schermo come una sorta di installazione»¹⁵⁵. L'antropologo Marc Augé sostiene inoltre la relazione inscindibile tra ruolo dell'immagine nella nostra contemporaneità e *mise en abîme*: «I paesaggi in cui viviamo sono gli stessi che vediamo sullo schermo, e sono essi stessi coperti di schermi. La *mise en abîme* è diventata la cosa più naturale del mondo»¹⁵⁶.

Ripensando ad una ulteriore opera di Egoyan, *Ararat. Il monte della pietà* (2002), ci troviamo dinanzi ad un ulteriore «mosaico narrativo che alterna piani diversi, i quali convergono verso il tema principale»¹⁵⁷ del film, la capacità di riconoscere i confini di un'identità sepolta quale quella armena nella nostra epoca. Egoyan dissemina nella forma la frammentarietà narrativa dei suoi lavori ed anche *Ararat* non sfugge a questa modalità espressiva. *L'incipit* vede il pittore armeno Arshile Gorky intento a dipingere un quadro che lo ritrae accanto alla madre, *L'artiste et sa mère*¹⁵⁸, ma allo spettatore non è concesso vedere liberamente l'atto pittorico, e ciò che si può scorgere sono giustappunto scorci di questo dipingere. La materia del film si compone nella medesima maniera, attraverso una narrazione plurima ma costantemente interrotta, spezzata, intervallata. Assistiamo così ad almeno quattro articolazioni narrative, convergenti fra loro ma messe

¹⁵³ L'intervista di Atom Egoyan è tratta da Françoise Parfait (a cura di), *Vidéo: un art contemporain*, Éditions du Regard, Paris 2001, p. 233.

¹⁵⁴ *Ivi*.

¹⁵⁵ L'intervista di Atom Egoyan è tratta da Jacinto Lageira, Stephen Wright (a cura di), *Reloger le spectateur – une interview avec Atom Egoyan*, in «Parachute», 103, 2001, p. 55.

¹⁵⁶ Marc Augé, *The art of separation* in Antoni Muntadas, *On Translation: I Giardini*, «Catalogo Spanish Pavillon, 51° Venice Biennale», Madrid, Actar, 2005, p. 37.

¹⁵⁷ Maurizio G. De Bonis, *Atom Egoyan, il cuore armeno del cinema canadese*, in «CineCritica», 42-43, 2006, p. 70.

¹⁵⁸ Sullo stesso dipinto, Atom Egoyan ha realizzato inoltre un cortometraggio in video dal titolo *A portrait of Arshile* (1993).

in relazione senza un ordine cronologico o spaziale. La multinarratività sembra allora legarsi al tipo di mostrazione che Egoyan mette in atto, chiedendo allo spettatore di ricomporre la temporalità lineare del film, di comprendere l'evoluzione interiore dei personaggi e di ricostituirne le motivazioni, le cause dei loro comportamenti. In questo nuovo esempio di *mise en abîme* narrativa, è in particolare il racconto che riguarda Raffi, un giovane ventenne che vive in Canada, ad interessare gli aspetti inerenti al digitale qui trattati. La madre, armena di origine ed ora insegnante di storia dell'arte, sta collaborando alla sceneggiatura di un film sul genocidio armeno. Il padre era invece un attivista politico per la causa armena, ucciso poco prima di compiere un atto terroristico. Dopo aver fatto parte dell'equipe per il film sul genocidio, in Raffi affiora il desiderio di meglio comprendere le proprie origini, di tornare in Armenia per scoprire qualche cosa in più sul passato del "suo popolo". Ritroviamo così Raffi al ritorno in Canada, a viaggio terminato, bloccato alla dogana e sospettato di importare stupefacenti. Raffi racconta la sua storia e spiega i motivi del viaggio. Gli viene chiesto di vedere cosa ci sia nelle piccole cassette che porta con sé assieme ad una telecamera. Ed ecco che in pochi istanti queste immagini personali, «private» come dice Raffi al doganiere, rivelano quanto di più profondo si possa immaginare, quanto di più autentico il film narri. È in quelle immagini mosse, con inquadrature imprecise che si rinvengono i legami del protagonista con il proprio passato. È all'immagine digitale che si affida il compito di mettere a nudo la parte più privata di questa storia, dei suoi protagonisti.

Questo passaggio ricorda inoltre uno dei momenti più strazianti del cinema di Egoyan, il finale di *Calendar* (1993) in cui, con un procedimento simile, la moglie del protagonista (lo stesso Egoyan) affida alle immagini amatoriali girate in video il racconto-confessione di quanto accaduto un anno prima (guarda caso in Armenia) e dei motivi del suo addio¹⁵⁹. Il digitale sembra dunque portare con sé una forma di "verità", di attendibilità.

¹⁵⁹ Va sottolineato come anche la vicenda di Raffi in *Ararat* sia un richiamo alla realizzazione di *Calendar*. Egoyan racconta infatti di come, tornando in Canada dopo le riprese in Armenia, fosse stato fermato alla dogana e gli fosse stato chiesto il valore del materiale video girato: «Je lui a répondu que je n'en avais aucune idée, que cela pouvait ne rien valoir ou au contraire des millions de dollars. Je lui ai raconté l'histoire de *Calendar* et il m'a laissé passer». L'intervista a Atom Egoyan è tratta da Michel Ciment (a cura di), *Atom Egoyan. S'interroger sur la notion de représentation*, in «Positif», 499, 2002, p.

La mimesi con il reale che queste immagini mostrano, contestualizzata all'interno del film, produce significato, un significato di autenticità dei sentimenti, di richiamo ancora una volta all'io autoriale. Le immagini video sembrano inoltre richiamare l'opera del fotografo francese di origine armena Antoine Agoudjian¹⁶⁰, instaurando dunque un ulteriore rapporto tra media, richiamando inoltre una volta ancora le proprie origini, il proprio passato. Per Egoyan vale la nota affermazione di Arthur Rimbaud: «Je est un autre». Un altro modo attraverso cui, al pari della narrazione diaristica osservata in precedenza, raccontare se stessi. È evidente come anche la narrazione multipla, in terza persona, per *mise en abîme*, sviluppata da Egoyan abbia come finalità la rivelazione di un "io" profondo, di un autobiografismo marcato, radicato, pronto ad emergere con veemenza all'interno di un contesto finzionale. Un raddoppiamento dello sguardo, un apparente allontanamento da sé, per meglio potersi identificare a distanza, per meglio potersi raccontare senza il peso diretto determinato dal proprio volto, per meglio potersi ricostituire all'interno di un simulacro atto solamente a rappresentare l'autore, a richiamare la sua interiorità.

«Le dédoublement du regard qu'exhibe le dessous des choses n'appartient pas à l'oeil humain, mais au principe même de la réflexion visuelle pratiquée par le texte; plus le monde se voit, en multipliant ses reflets, plus le sujet s'absente au lieu de son regard: il pourra même un jour dire Je, après avoir privilégié la troisième personne, ce n'est jamais qu'un miroir qui revient, substitué au regard; endroit ou envers, il s'agira toujours d'étaler une même surface réfléchissante où la vision renonce à force de se voir seule. Aussi bien l'enjeu du texte apparaît-il dans un titre soulignant l'inhumanité d'un objet qui n'est qu'un simulacre de l'homme»¹⁶¹.

Rimanendo nell'ambito diaristico, è opportuno citare due ulteriori esempi dimostrativi di

11.

¹⁶⁰ Non è casuale dunque che Atom Egoyan sia anche autore della prefazione del libro fotografico di Antoine Agoudjian, *Les yeux brûlants. Mémoire des Arméniens par Antoine Agoudjian*, Actes Sud, Bouches-du-Rhône 2006.

¹⁶¹ Marie-Claire Ropars-Wuilleumier, *L'Idée d'image*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris 1995, p. 84.

questo principio di multinarratività e di *mise en abîme* narrativa, ma anche e soprattutto di conformazione delle modalità testuali al testo stesso. *Tarnation* (2003) di Jonathan Caouette e *Julien Donkey-Boy* di Harmony Korine, già citato in precedenza, costituiscono due ulteriori esempi in cui la forma narrativa applicata alla tecnologia digitale, permette di veicolare un contenuto personale, intimo, diaristico. *Tarnation* è un film realizzato attraverso la tecnica del *found-footage*, per mezzo di un montaggio basato proprio su “materiali ritrovati” appartenenti alla giovinezza e all’adolescenza del protagonista-autore. Un lungometraggio costituito da materiali amatoriali, filmini che confluiscono in un lavoro diaristico, ma anche sensoriale, esperienziale, lisergico. Il “diario”, inteso come opera unica, inorganica ma accorpata da una lettura personale, si apre qui anche ad una metariflessione sulla creatività e sulla realizzazione artistica. Caouette indaga, nella riscoperta e nella ricomposizione di questi materiale, sul senso di un’attitudine artistica nascente e sul modo di far evolvere tale propensione. Le immagini lo ritraggono dai primi anni di vita sino alla maturità, mostrando gli accadimenti della sua vita in relazione ad una visione più ampia della propria esistenza: «Come nella scrittura, la forza dell’autoritratto video è di saper conservare “la traccia delle cose nel momento in cui sono accadute”»¹⁶².

In *Julien Donkey-Boy*, seppur di fronte ad un film di *fiction*, si notano interessanti punti di contatto. La vita di un giovane ragazzo malato di schizofrenia viene narrata attraverso una sorta di lista casuale di eventi, di azioni, di circostanze, mostrate attraverso una modalità espositiva simile all’atto di esporre un gruppo di foto una dopo l’altra senza alcun ordine temporale o logico apparente. La forma dell’opera si piega alla narrazione e la stessa trama grezza dell’immagine digitale non fa che aumentare la difficoltà di lettura dell’immagine, espressione di una mente schizofrenica che vive in maniera alterata le relazioni causali tra eventi.

Ma l’esempio certamente più complesso di modalità testuale piegato alla natura stessa del testo risulta essere ad oggi il film *INLAND EMPIRE* di David Lynch, il caso più

¹⁶² Raymond Bellour, *L’entre-images*, S.N.E.L.A. - La Différence, Paris 2002; tr. it. *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano 2007, p. 317.

intricato da un punto di vista di richiami, di rifrazioni, di specchi narrativi. In quest'opera si costituisce una forma di "sistema catottrico", dove l'immagine si presenta come un insieme di superfici riflettenti, moltiplicata come in una serie di specchi. Lynch assembla linee narrative tra loro in contrasto, o i cui legami si presentano allentati, attenuati, motivati più da suggestioni, richiami, nomi comuni, contesti affini, che non da un reale rapporto di causa-effetto. Sue è così al tempo stesso sia il personaggio interpretato da Nikki (Laura Dern) nel film *On High in Blue Tomorrows* (il film interno ad *INLAND EMPIRE*), sia una prostituta polacca, sia una donna che si confessa in una sorta di seduta d'analisi. Il richiamo alla Polonia avviene poi in ambiti diversi, rinviando ad un continuo gioco di associazioni mentali, riflessi, invocazioni.

«L'irrapresentabile deve sempre passare attraverso una pratica linguistica, e non attraverso la sua negazione»¹⁶³ scrive Andrea Bellavita a proposito di *INLAND EMPIRE*, suggerendo la necessità di rendere codificabile anche ciò che apparentemente sembra sovvertire i codici, siano essi iconografici, narrativi, strutturali, linguistici. L'assenza di una scrittura definita, una testualità in continua progressione in fase di ripresa, una disarticolazione del racconto in merito ad un referente temporale e cronologico, un rapporto causale allentato, quasi irriconoscibile portano il lavoro di Lynch a mantenere aperto un ampio grado di interazione con lo spettatore, e di interpretabilità dell'opera stessa. Un film-labirinto in cui «narrare non significa ordinare la massa caotica dei dati empirici in una sequenza ordinata di eventi concatenati, ma ritagliare ulteriormente il caos, ricomporlo secondo percorsi molteplici che non necessariamente seguono una continuità nel tempo e nello spazio»¹⁶⁴. Le modalità espressive della narrazione di Lynch, il *Darstellung*, si conforma allora al contenuto, all'*Ausstellungswert*, assecondando l'idea che la percezione medesima dell'immagine digitale stia alla base di una diversa conformazione dei livelli del racconto, delle "dimensioni" del racconto¹⁶⁵.

¹⁶³ Andrea Bellavita, *Inland Empire*, in Paolo Bertetto (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia 2008, p. 129.

¹⁶⁴ Daniele Dottorini, *David Lynch. Teorie dell'abisso*, in «FilmCritica», 568, 2006, p. 427.

¹⁶⁵ A tal proposito si vedano anche le opere pittoriche di David Lynch, in particolare quelle presentate alla mostra *The Air Is On Fire*, (9 Ottobre 2007 - 13 Gennaio 2008, Triennale di Milano). Tra queste si segnalano ad esempio *This Man Was Shot 0.9502 Seconds Ago* e *Well... I Can Dream, Can't I?*, e la

«Non c'è mai un solo spazio nel cinema di David Lynch, anzi, proprio lo spazio, prima e più del tempo, è una dimensione più facilmente plasmabile, quella che può essere inventata infinite volte, attraversata, sezionata, racchiusa entro un segno riconoscibile, o lasciata in balia del segno infinito. Non ci sono limiti, o meglio, i limiti sono illusioni che il pensiero può trascurare, annullare, ridisegnare. All'infinito»¹⁶⁶.

La struttura arborescenziale di *INLAND EMPIRE* richiama così uno dei più affascinanti lavori della fantascienza del XIX secolo, *Flatland* di Edward Abbott Abbott. Come nell'opera dello scrittore britannico, anche in questo caso lo spazio si fa curvo, non euclideo, conforme tuttavia alla traslazione tra mondi. In *Flatland* la Sfera, tridimensionale, interagisce anche su un piano bidimensionale, quale il piano di Flatland. In *INLAND EMPIRE* si assiste ad una sorta di "quadridimensionalità", dove ai movimenti normalmente concepibili in un mondo a tre dimensioni, si unisce una dimensione ulteriore data dalla correlazione tra un'entità esterna e la tridimensionalità stessa. Rubando una nota espressione di Pavel Florenskij secondo cui «rappresentare lo spazio sul piano è possibile, ma non lo si può fare altrimenti che distruggendo la forma del rappresentato»¹⁶⁷, risulta evidente come sia proprio questo il tentativo di Lynch. Far interagire la bidimensionalità del piano con la tridimensionalità della sfera¹⁶⁸, dando vita ad una forma di ulteriore ampliamento delle dimensioni possibili.

«La Sfera di *Flatland* è in un certo senso l'annuncio della Terza Dimensione: nel suo muoversi misterioso in un mondo a due dimensioni che può contenere solo una "fetta" del suo corpo solido (un'area circolare), la Sfera sa di avere un potere occulto sugli abitanti di Flatland, potendo scrutare anche nel loro interno, vedendone le viscere. Parimenti, il regista di *INLAND EMPIRE* è in qualche modo una (iper)sfera che si può muovere da un mondo all'altro e che può *muovere oggetti* da un mondo all'altro. Come già detto, il privilegio di muoversi spetta anche ad altri attori/personaggi/interpreti la cui dimensionalità

serie *Distorted Nudes*. Cfr. Philippe Rouyer, *David Lynch exposé*, in «Positif», 555, 2007, pp. 36-38.

¹⁶⁶ Grazia Paganelli, *Uno stato di puro pensiero*, in «FilmCritica», 573, 2007, p. 133

¹⁶⁷ Pavel A. Florenskij, *La prospettiva rovesciata e altri scritti*, Gangemi, Roma 1990, pp. 120-121.

¹⁶⁸ La sfera è del resto richiamata come modello visivo nel cortometraggio *Absurda* (2006) di Lynch.

viene aumentata di un'unità ogni qual volta debbano spostarsi»¹⁶⁹.

Il digitale sembra esaltare la propria natura astratta, incorporea, in assenza di materia, flessibile nell'essere "trasportato" da uno stadio ad un altro.

È utile cercare allora nelle parole di Paul Ricoeur alcuni aspetti in merito al rapporto tra rappresentazione e struttura. Il racconto è per Ricoeur «una rappresentazione che connette», una sorta di modello connettivo. Ma, aggiungere Ricoeur: «E' chiaro che una struttura discontinua conviene ad un tempo di pericoli e di avventure, che una struttura lineare più continua conviene al romanzo di iniziazione dominato dai temi dello sviluppo e della metamorfosi, mentre una cronologia spezzata, interrotta da salti, anticipazioni, ritorni all'indietro, in una parola una configurazione deliberatamente pluridimensionale, è più adatta ad una visione del tempo priva di qualsiasi capacità di sguardo d'insieme e di qualsiasi coesione interna. La contemporanea sperimentazione nell'ordine delle tecniche narrative è dunque coerente con la frantumazione che segna la stessa esperienza del tempo»¹⁷⁰. Lynch sembra di fatto acquisire e far proprie le considerazioni di Ricoeur, ricreandole all'interno del labirinto narrativo di *INLAND EMPIRE*.

La componente onirica del film sembra inoltre attestare una relazione tra il racconto di Lynch e l'apparente *anacronia* con cui si configurano i sogni. Una fluidità di legami temporali che Jurij Lotman chiarisce in questo modo:

«[Il sogno] si distingue per il suo plurilinguismo: ci immerge non in spazi visivi, verbali, musicali, ecc., ma nella loro fusione, analoga a quella reale. La traduzione del sogno nelle lingue della comunicazione umana è accompagnata dalla diminuzione dell'indeterminatezza e dall'aumento della comunicabilità»¹⁷¹.

Di fatto dunque l'indefinitezza del sogno, la sua ramificazione, la sua stessa struttura arborescenziale iniziano a venire meno nello stesso momento in cui ha inizio la

¹⁶⁹ Andrea Padovan, *Il linguaggio dei mondi paralleli. Stati e strati di coscienza in INLAND EMPIRE di David Lynch, e in altre due sue opere*, in «Quaderni patavini di Linguistica», 24, 2008, pp. 3-17.

¹⁷⁰ Paul Ricoeur, *Tempo e racconto*, vol. 2, Jaca Book, Milano 1994, p. 134.

¹⁷¹ Jurij Lotman, *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993, p. 180.

traduzione del sogno in una qualche forma di comunicazione (e dunque di narrazione). «Il sogno viene ripensato e rivissuto come scelta e movimento diretto verso uno scopo»¹⁷²: subentrano un'organizzazione degli accadimenti, una strutturazione narrativa che annulla quella arborescenziale, una sostituzione mnemonica degli accadimenti (il racconto va ad annullare a livello di memoria la realtà del sogno, perdendo così in modo definitivo i caratteri di imprevedibilità e di fluidità), un ribaltamento tra momento iniziale e momento conclusivo del sogno. Questi aspetti del racconto onirico, ed in particolare proprio l'ultimo punto relativo allo scambio tra inizio e fine del sogno, hanno portato Lotman ad individuare un legame tra il processo di *traduzione* del sogno e la *lettura* della creazione artistica. Un'opera d'arte infatti, per sua natura dotata di un finale, di una conclusione avente significato, porta il lettore a riconsiderare il senso del lavoro in virtù proprio di questo finale, procedendo *à rebours*, dalla fine verso l'inizio. Inoltre la stessa organizzazione temporale dell'opera lascia spazio ad una rilettura non più cronologica della stessa, che evidenzia determinati accadimenti e ne elimina altri, senza procedere dunque in modo sincronico alla loro ricollocazione verbale, narrativa. Nel caso di *INLAND EMPIRE* non si assiste ad una sola rielaborazione del "sogno" da parte dello spettatore, come «di fronte ad un'opera d'arte», ma si osserva bensì la costituzione di una narrazione con le caratteristiche stesse del sogno descritte da Lotman. Quelle medesime caratteristiche che sembrano perdersi, dissolversi, nel momento stesso in cui proviamo a raccontare un sogno, vengono da Lynch preservate, mantenute in vita attraverso una diretta emanazione della materia onirica, dove a livello sintattico e linguistico le diverse diramazioni narrative trovano fra loro non più di «alcuni punti di sutura iconico-linguistici»¹⁷³, in un insieme doverosamente allentato di richiami, ripetizioni, analogie, somiglianze.

«Una volta lo stratagemma classico era di far svegliare i protagonisti dal loro sonno, rivelando che tutto quello che si era visto precedentemente era un sogno, ora Lynch, per dare un contesto alla natura onirica del film, mette in campo una televisione, l'oggetto che

¹⁷² Silvano Tagliagambe, *Come leggere Florenskij*, Bompiani, Milano 2006, p. 223.

¹⁷³ Andrea Bellavita, *Inland Empire*, in Paolo Bertetto (a cura di), *David Lynch*, cit., p. 132.

ha mutato inevitabilmente la nostra percezione, proiettandola in un mondo distorto, fittizio, arbitrario, denso di incubi e di piccole rivelazioni»¹⁷⁴.

Al sogno si unisce infine una evidente componente multimediale, dove accanto alla narrazione filmica, si ritrovano tracce manifeste della nostra contemporaneità dettate dal ruolo della televisione, delle *sit-com* (come nel caso della serie *Rabbits*), di *internet* (con richiami al cortometraggio *Darkened Room* del 2002, realizzato da Lynch proprio per il suo sito *internet*). I media impiegati dunque come altrettanti stati della mente, ma non solo, anche come altrettanti stadi della narrazione, del racconto, in un gioco di rimandi, di richiami, in cui un ambito narrativo si iscrive all'interno di un altro, a sua volta facente parte di un terzo e così via. L'immagine della *matrioska* sembra tornare, questa volta calata tuttavia in un contesto maggiormente allentato, nebuloso, onirico, sperimentale.

«All'inizio non c'era nessun *INLAND EMPIRE*, nulla. Incontrai casualmente Laura Dern per strada, venendo così a scoprire che era la mia nuova vicina di casa. Non la vedevo da tantissimo tempo, disse: "David, dobbiamo rimetterci a lavorare insieme". Le risposi: "Certamente. Magari potrei scrivere qualcosa per te. Potremmo fare un esperimento da diffondere sul *web*". Lei acconsentì»¹⁷⁵.

3.4.

APPUNTI VISIVI.

IPOTESI DI NARRAZIONE TRA INSTALLAZIONI E FILM SAGGIO.

Dopo aver trattato alcune delle modalità e delle articolazioni narrative maggiormente legate alla tecnologia digitale (oltre che ad un sentore culturale contemporaneo che

¹⁷⁴ Alessandro Amaducci, *Anno Zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino 2007, p. 119.

¹⁷⁵ David Lynch, *Catching the Big Fish*, Bobkind 2006; tr. it. *In acque profonde*, Arnoldo Mondadori, Milano 2008, p. 151.

amplifica tali procedimenti all'interno del racconto), si arriva in quest'ultimo paragrafo ad osservare alcuni "territori di confine" del racconto cinematografico, in cui l'idea stessa di cinema sembra essere messa in discussione e dove la contaminazione con linguaggi quali quello della *video art* o delle installazioni si fa più evidente, determinante. Inoltre, è la stessa contaminazione ed ibridazione tra formati a caratterizzare alcuni dei lavori che qui si osserveranno, opere dove la materia del cinema sembra conoscere nuove aperture, nuove acquisizioni, nuove relazioni. Secondo Jacques Aumont, oggi «gli incroci, gli scambi, i *passaggi* dell'immagine sono sempre più frequenti, e mi pare che al momento attuale non si possa studiare nessuna categoria di immagine senza tener conto di tutte le altre»¹⁷⁶. Oltre alle influenze culturali e sociali dettate dal postmoderno, ed oltre alle mutazioni nel rapporto tra testualità e media, le nuove tecnologie intervengono in un ulteriore punto cruciale della relazione tra narrazione ed estetica cinematografica, rappresentato dalle modalità di ibridazione formale. Una *forma fluens* in cui il racconto cinematografico si contamina di formati diversi, fonti diverse, siano esse immagini in movimento, fotografie, grafiche 2D, grafiche 3D, *computer generated images*, scansioni di dipinti o altro. Riprendendo Deleuze, Philippe Dubois parla di «de-territorializzazione delle immagini»¹⁷⁷ intendendo con ciò la perdita di un significato univoco non solo per la singola immagine proposta, ma anche in merito alle relazioni che tra loro le immagini creano, sviluppano, generando forme semantiche connesse tanto con nuove forme di ricettività quanto con una crescente ambiguità derivante dalle immagini. Per Jem Cohen inoltre si crea una evidente interdipendenza tra opere provenienti da linguaggi differenti, quali ad esempi il *videoclip*, la pubblicità e l'opera cinematografica: «Se vedete qualcosa di interessante in un *videoclip* o in uno spot pubblicitario, vi consiglio di cercare la fonte, perché si tratta di uno stile o di un movimento che è stato rubato»¹⁷⁸. Il digitale sembra dunque estendere e radicalizzare

¹⁷⁶ Jacques Aumont, *L'immagine*, cit., p. 6.

¹⁷⁷ Philippe Dubois, *Movimenti improbabili*, in Sandra Lischi, Elena Marcheschi (a cura di), *Realtà sospese*, Mimesis, Milano 2006, p. 18.

¹⁷⁸ L'intervista di Jem Cohen è tratta da Vito Zagarrìo (a cura di), *Cine Ma TV. Film, televisione, video nel nuovo millennio*, Lindau, Torino 2004. Rifacendosi brevemente alla *video art*, Bruno Di Marino cita gli esempi di Thierry Kuntzel e di Mark Romanek, in relazione alla videoinstallazione *Tu* (1994) di

l'idea di Fargier secondo cui: «le immagini sono, per il video, ciò che il mondo è per il cinema»¹⁷⁹, una scenografia a cielo aperto da predisporre per la realizzazione di un film. Laddove l'influenza del cinema sembra farsi notare non soltanto a livello di commistione di linguaggi, ma anche di ingresso in un ambito inizialmente lontano dall'esperienza filmica, è lo spazio museale a costituirsi come nuovo punto di ridefinizione e di fruizione dell'opera filmica. Le installazioni, ma anche le “mostre museali”, sono allora altrettanti esempi di relazione tra testualità, modalità di narrazione e di rimediazione. Anche le mostre operano infatti una sorta di montaggio, rendendo così l'esposizione museale una nuova forma di testualità¹⁸⁰. Il digitale porta così all'interno dei musei quel novero di «*cineasti artisti*»¹⁸¹ che coniugano nel loro lavoro istanze prettamente cinematografiche basate su tecniche e linguaggi individuabili con maggior chiarezza nella *video art* e nelle installazioni video: si pensi a Tim Burton, David Lynch, Aleksandr Sokurov, Lars von Trier, Béla Tarr, Tsai Ming-Liang, ma anche all'incontro tra l'opera di Abbas Kiarostami e di Victor Erice che ha avuto luogo nel 2007 al Centre Georges Pompidou di Parigi¹⁸², in grado di esaltare l'incontro tra cinema e arte espositiva, e di mettere in luce le possibilità

Kuntzel, in cui alcuni scatti in bianco e nero relativi alla vita di un bambino vengono uniti «dando l'impressione di aver rallentato una sequenza cinematografica, piuttosto che messo in movimento una serie fotografica» e, ancora, al *videoclip Criminal* (1996) di Romanek, in cui un tipico problema che si verifica in fotografia, l'effetto “occhi rossi”, viene invece volutamente inserito all'interno di un *videoclip* musicale (il brano omonimo è eseguito da Fiona Apple). Spiega Mark Romanek: «Spesso si vuole eliminare [l'effetto “occhi rossi”]. Pensai “mettiamolo nel video”. Creare un effetto fotografico in un film era una sfida entusiasmante». Cfr. Bruno Di Marino, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Bollati Boringhieri, Torino 2009, p. 83-89.

¹⁷⁹ Jean-Paul Fargier, *Gli inseparabili*, in Valentina Valentini (a cura di), *Intervalli fra film video televisione*, Sellerio, Palermo 1989, p. 80.

¹⁸⁰ Cfr. Dominique Païni, *Le temps exposé. Le cinéma, de la salle au musée*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 2002.

¹⁸¹ La definizione di *cineasti artisti* è di Thierry Jousse e Stéphane Bouquet, ed è ripresa da Antonio Costa nel saggio *Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino 2003, p. 183.

¹⁸² La mostra *Erice-Kiarostami. Correspondances* si è tenuta al Centre Georges Pompidou di Parigi dal 19 settembre 2007 al 7 gennaio 2008, con la presentazione, tra gli altri lavori, dell'installazione *Sleepers* di Abbas Kiarostami e del documentario *La mort rouge* di Victor Erice, dedicato ai suoi ricordi d'infanzia. Sempre rimanendo in ambito “digitale”, la mostra è stata l'occasione per presentare alcuni brevi filmati “scritti” sotto forma di scambio epistolare dai due registi e inviati come forma di corrispondenza reciproca. Cfr. Alain Bergala, *Cher Abbas, cher Victor. Lettres à deux cinéastes*, in «Cahiers du Cinéma», 626, 2007, pp. 12-15.

di ambientazione dei loro lavori il cui contesto non è più solo cinematografico.

Nelle parole di Stéphane Bouquet si può cogliere quali siano i punti di contatto tra cinema e installazione, o meglio, che cosa il cinema prenda dall'idea di installazione:

«Ciò che il cinema può prendere (e ha preso) dall'installazione è innanzitutto l'idea di scenografia, cioè l'idea che il mondo non è un paesaggio reale da captare e nemmeno un teatro (come lo è stato per alcuni autori del passato). Il mondo scenografico dei cineasti-artisti è uno spazio museale da costruire con i materiali che ciascuno si dà»¹⁸³.

Alla libertà di creare uno spazio partendo da una scelta personale dei materiali da impiegare, si unisce la comparazione proposta dal video artista Michael Gaumnitz secondo cui «la telecamera ha rimpiazzato il disegno; essa è mobile come un pennello [...] posso filmare con la mano, vedere con la mano. L'occhio è libero. Ritrovo le sensazioni del pittore»¹⁸⁴. Ritorna ancora una volta il binomio digitale-pittura in un concetto che sembra inoltre riprendere da vicino l'idea di Michelangelo Antonioni parzialmente concretizzatasi nella realizzazione de *Il mistero di Oberwald* (1980): «Voglio dipingere il film come si dipinge un quadro, lo voglio inventare, non voglio limitarmi a fotografare dei colori naturali»¹⁸⁵. Era il 1961, ma già il cinema della modernità stava prefigurando accadimenti lontani solo di pochi decenni.

Come detto in precedenza, Agnès Varda ed Alain Cavalier sono certamente tra i registi che maggiormente hanno saputo far risaltare in modo originale il carattere intimo offerto dalla telecamera digitale. E nello sperimentare i nuovi strumenti non si può non scorgere, oltre alla netta evidenza di un tratto diaristico già evidenziato in precedenza, anche una propensione alla contaminazione con la *video art*, con il ritratto filmico, con il film saggio. Oltre ai lungometraggi, ritroviamo così una traccia individuale, autobiografica di Agnès

¹⁸³ Stéphane Bouquet, *De sorte que tout communique*, in «Cahiers du Cinéma», 527, 1998, p. 58, citato in Antonio Costa, *Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, cit., p. 183.

¹⁸⁴ Michael Gaumnitz, *Syrie*, video realizzato nel 2000. La citazione è riportata in Sandra Lischi, *Una tela di pittore eternamente fresca. Alcune riflessioni su cinema, videoarte e pittura*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, cit., p. 198.

¹⁸⁵ Michelangelo Antonioni, *La malattia dei sentimenti*, in «Bianco e Nero», 2-3, 1961, p. 93.

Varda anche in molte sue installazioni. *Miroir miroir, dis moi quelle est la plus calme des mers?, La mer, la mer, toujours recommencée, Bord de mer* e *La Grande Carte Postale*¹⁸⁶ tornano ancora una volta sul rapporto instauratosi tra la regista ed il mare, ma anche sulla capacità del mare di fungere da specchio, non a caso ricreando l'effetto di immagine che si specchia e si moltiplica già osservano in *Les Plages d'Agnès. Les Veuves de Noirmoutier, Le triptyque de Noirmoutier, Le passage du Gois* e *Ping-Pong, Tong et Camping*, realizzati tra il 2004 e il 2006, compongono invece la raccolta di videoinstallazioni *L'île et Elle*, dedicata all'isola di Noirmoutier, in Vandea, sulla costa atlantica occidentale della Francia. L'isola viene descritta, raccontata per suggestioni in video, fotografie, installazioni che di fatto annullano la portata del racconto. «Non è narrazione, ci sono solo suggestioni»¹⁸⁷. E tornando al film *Les plages d'Agnès* è facile osservare come quest'opera-diario nasca anche dall'esigenza di assemblare, oltre ai ricordi personali, i propri lavori, le proprie installazioni, dando così loro una forma ulteriore, definitiva, completa.

Anche Alain Cavalier realizza alcune opere che mostrano una sorta di immersione nel mondo dell'arte, non solo perché commissionati da enti ed istituzioni legati ai musei¹⁸⁸, ma anche per un linguaggio che perde la propensione al narrare, e cerca piuttosto di attuare una relazione temporale con la materia del proprio osservare. In *Georges de La Tour* (1997) Cavalier cerca soprattutto di instaurare una conversazione, una amichevole riflessione sia con lo spettatore che con l'opera stessa del pittore a cui il documentario è dedicato. Ed in questa conversazione emergono i tratti dell'interesse personale di Cavalier per de La Tour, in quanto «Si on aime un tableau c'est pour des raisons

¹⁸⁶ Queste quattro installazioni, composte da immagini fotografiche fisse e da video proiezioni, sono state presentate all'esposizione *La mer... etsetera*, tenutasi al Centre Régional d'Art Contemporain Languedoc-Roussillon di Sète, in Francia, dal 7 aprile al 14 giugno 2009.

¹⁸⁷ L'intervista ad Agnès Varda è tratta da Gisèle Breteau-Skira (a cura di), *Agnès Varda expose «entre bonne humeur et mélancolie»*, in «Zeuxis», 24, 2006. Nel corso della stessa intervista, Varda afferma: «Sono passata allo statuto di artista plastica; se prima ero una "vecchia cineasta" adesso sono una "giovane videoasta"»

¹⁸⁸ Il documentario *Georges de La Tour* è stato coprodotto da Réunion des musées nationaux, Télérama, 13 Production e Sept ARTE.

personnelles»¹⁸⁹. Le ossessioni del pittore divengono quelle del regista, che si sofferma su un rosso, su una particolare sfumatura della luce, facendo proprie le stesse scelte definite nei quadri. «On passe du cinéma à la peinture, de la peinture au cinéma, on finit par ne plus s'en rendre compte et la démarche du cinéaste peu à peu devient la nôtre»¹⁹⁰, senza considerare un dettaglio essenziale: il film doveva intitolarsi *Georges de La Tour ou l'Atelier d'un cinéaste*. Così accade anche in *Bonnard* (2006), dove Cavalier ripercorre visivamente una delle opere più significative del pittore Pierre Bonnard, *Nu dans le bain* (1936-1938), costruendo su questo una sorta di riflessione sul passaggio delle emozioni dallo stato interiore del pittore a quello materico, fisico dell'atto del dipingere, in un parallelo che diviene immediatamente anche proprio del regista nell'atto di "filmare" le sensazioni suggerite dal quadro. «Le minuscole telecamere odierne accrescono l'elemento della *tattilità* anche in fase di ripresa»¹⁹¹. È un gesto pittorico quello che osserviamo fare a Cavalier.

Infine, in *24 Portraits* (1992), realizzato tra il 1987 e il 1991 per la televisione francese, Cavalier concentra la propria attenzione su altrettante donne intente a svolgere ognuna un differente mestiere. Il viso delle protagoniste arriva sempre dopo aver mostrato il contesto lavorativo, in quanto sono proprio i lavori mostrati ad avere un ruolo di privilegio in quest'opera. Lavori che oggi vanno via via scomparendo (*La Repasseuse*, *La Fileuse*, *La Corsetière*, *La Matelassière*, *La Canneuse*) a cui Cavalier dedica il proprio sguardo, partecipando inoltre alla narrazione attraverso la sua voce fuori campo, attraverso domande alle donne "ritratte", ma anche indicazioni in merito alle inquadrature e, a tratti, instaurando una sorta di dialogo con la scena. Ideale continuazione di questi ritratti sono i film saggio *Vies* (2000) e *Les Braves* (2009), opere che racchiudono, al loro interno, momenti plurimi di sguardo senza soluzione di continuità¹⁹², di testimonianza in merito

¹⁸⁹ L'intervista ad Alain Cavalier è tratta da Gérard Pangon, *Pour allumer des feux*, nel dossier de presse del documentario *Georges de La Tour*, Réunion des musées nationaux, Télérama, 13 Production, Sept ARTE, 1997.

¹⁹⁰ Gérard Pangon, *Pour allumer des feux*, cit.

¹⁹¹ Sandra Lischi, *Una tela di pittore eternamente fresca. Alcune riflessioni su cinema, videoarte e pittura*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, cit., p. 198.

¹⁹² Sia *Vies* che *Les Braves* si compongono di tre episodi ciascuno, della durata variabile dai trenta ai

alle scelte di vita o ad atti di coraggio effettuati da parte degli uomini ripresi. Cavalier dona loro la voce delle immagini, facendosi a sua volta testimone di queste *tranches de vie*.

Tornando a Kiarostami, e al suo *Roads* (2004), si può inoltre osservare una modalità ulteriore di interazione tra arte e cinema, tra installazione e media visivi, tra racconto e fotografia. Kiarostami raccoglie infatti un'ampia parte del materiale fotografico realizzato in 25 anni di viaggi e, partendo dalla composizione di queste immagini, realizza un film. Si è così di fronte ad un lavoro dove l'ibridazione formale, l'incontro e l'incrocio tra immagine in movimento e fotografia è centrale. Tuttavia si è anche dinanzi ad un lavoro che ben risalta l'attenzione e l'osservazione di Kiarostami per il reale, in una sorta di coronamento delle proprie visioni, di raccolta filmica di istanti rubati al proprio tempo passato¹⁹³.

Rifacendosi a Bazin, Tesson sottolinea in effetti l'essenza *impura* dell'arte cinematografica che, «dopo aver preso molto a prestito tutto intorno a sé, si ricostituisce, in quanto arte, come oggetto di molteplici prestiti»¹⁹⁴. Già nel 1990 Raymond Bellour si interrogava sui rapporti tra immagini di differente natura, cercando di comprendere le future diramazioni di questi *passages*, di questi scambi e movimenti tra immagini, suggerendo una duplice possibile articolazione: «un'oscillazione, da un lato, tra la mobilità e l'immobilità dell'immagine; dall'altro lato, tra il mantenimento dell'analogia fotografica e una tendenza verso la de-figurazione»¹⁹⁵. L'immagine come *entre-deux* proposta dallo stesso Bellour, sembra inoltre tener conto della distinzione fatta da

quaranta minuti per episodio, ripresi in continuità, senza interruzioni o montaggio.

¹⁹³ Nonostante *Roads* sia composto di sole fotografie, si può certamente parlare di un prodotto filmico. È Jacques Aumont a chiarire come la «serie fotografica» rappresenti un avvicinamento dell'arte fotografica alla narrazione (dunque al cinema), richiamando inoltre lo spettatore ad un'opera di completamento «di ricostruzione di ciò che "manca" tra le immagini». Cfr. Jacques Aumont, *L'occhio interminabile*, Marsilio, Venezia 1991, p. 59.

¹⁹⁴ Charles Tesson, *Éloge de l'impureté*, in *Aux frontières du cinéma*, cit.; si vedano inoltre Leonardo Quaresima (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, La Biennale di Venezia – Marsilio, Venezia 1996; Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002; Barbara Maio, Christian Uva, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma 2003.

¹⁹⁵ Raymond Bellour, *The power of words, the power of images*, in «Camera Obscura», 24, 1990, p. 7.

Lyotard sulla “*figure-image*” tra “*figure-forme*” e “*figure-matrice*”¹⁹⁶. Si evidenzia dunque, ancora una volta, la vicinanza con i derivati della postmodernità, quali le sperimentazioni visive, la pubblicità, la *video art*, i *videoclip*, ma anche la fotografia, la pittura che, a loro volta, sembrano più prossime ad un concetto di ibridazione. Sui rapporti di interscambio tra cinema e *video art* è interessante notare come questi non siano monodiretti, non avvengano dunque in un'unica direzione, bensì conoscano una duplice direzione di scambio. Philippe Dubois parla non a caso di *effet cinéma dans l'art contemporain* indicando con ciò il ricorrere ad un «principio di ripresa», ad un gesto cinematografico nell'ambito della creazione artistica contemporanea. Secondo McLuhan è del resto proprio l'ibridazione tra media diversi ad essere alla base di un rinnovamento per i medesimi media coinvolti: «L'ibrido, ossia l'incontro tra due media, è un momento di verità e di rivelazione dal quale nasce una nuova forma»¹⁹⁷. Come se non bastasse, sono le parole di Antonin Artaud a chiarire come l'accostamento di materiali e di immagini debba mantenersi libero su un piano iconografico, di ricerca e di semantica.

«On ne doit donc pas y chercher une logique ou une suite qui n'existent pas dans les choses, mais bien interpréter les images qui se déroulent dans le sens de leur signification essentielle, intime, une signification intérieure qui va du dehors au dedans»¹⁹⁸.

Tra i molti autori che hanno evidenziato questa relazione di interscambio multiplo tra il cinema e gli altri linguaggi, vanno certamente sottolineati i nomi di Chris Marker e di Jean-Luc Godard. Due autori che, tra i tanti, hanno saputo rinnovare dall'interno del linguaggio cinematografico questa relazione con l'esterno dell'arte contemporanea, delle esperienze museali, delle suggestioni e delle ibridazioni numeriche.

È in particolare il cd-rom *Immemory* (1997)¹⁹⁹ a costituire per Chris Marker la creazione

¹⁹⁶ Cfr. Jean-François Lyotard, *Connivences du désir avec le figural*, in Id., *Discours, Figure*, Klincksieck, Paris 1971, p. 271.

¹⁹⁷ Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano 2002, pp. 65-66.

¹⁹⁸ Antonin Artaud, *Le cinéma et l'abstraction*, in Id., *Oeuvres complètes*, vol. 3, Gallimard, Paris 1978, p. 68.

¹⁹⁹ *Immemory* costituisce con *Zapping Zone* (1989-1990) un dittico proprio sull'idea di costituzione di un museo immaginario messa in atto da Marker. A queste due opere si può probabilmente accostare

di un universo museale virtuale, dove le immagini del regista sono concepite solo all'interno delle mura fittizie di questo spazio altrettanto fittizio consacrato all'arte. *Immemory* rappresenta la «metamorfosi e dinamizzazione di celebri dipinti»²⁰⁰, tra cui in particolare quella Venere di Urbino del Tiziano che a più riprese sembra osservare direttamente lo spettatore. Ispirato alle modalità di *Video Letter*, le lettere filmate che si inviavano il poeta Tanikawa e il cineasta Terayama, *Immemory* pone l'attenzione sull'«Io» dell'autore, su una sua personale composizione di questa biblioteca visiva, di questa personale esposizione museale. Si rinvergono così a stretto contatto le influenze delle *correspondances* di Rousseau, degli *essays* di Montagne, ma anche della *Bibliothèque des sciences de la culture* di Warburg. Inoltre, si evidenzia «la prégnance de la photo»²⁰¹, la rilevanza ed il peso, narrativo e suggestivo al contempo, della fotografia vista come traccia mnemonica privilegiata, come personale forma visiva destinata alla permanenza. Nella sua analisi di *Immemory*, Bellour crea inoltre un parallelo con l'opera di Godard, in particolare con *JLC/JLC Autoportrait de Décembre* e con *Notre musique* (2004), anche in questi casi il ruolo della fotografia, dell'ibridazione formale, della non-narratività delle opere, attente più a suggerire, a dare sensazioni, a infondere stati d'animo, mostra l'interessante apporto della contaminazione e la tendenza del cinema odierno a farsi al tempo stesso progressione verso il ritratto personale, il racconto privato, e contenitore di media, di forme differenti, di percezioni differenti.

«Gli scambi tra i linguaggi mostrano che la differenza specifica di ciascuno è una sorta di nucleo resistente alla contaminazione. L'aumento degli scambi, propiziato dalla fluidità digitale, tende comunque a ridurre le barriere e assottigliare le differenze delle identità

anche la più recente videoinstallazione *Owls at Noon* (2005), ispirata a T.S. Eliot e al suo poema *The Hollow Man* del 1925. Il punto di contatto deriva in questo caso dall'intento di costruire una «geografia», non più dell'arte, ma dell'esperienza umana, una mappatura dell'esperienza visiva, esistenziale che l'uomo compie nella propria vita. Ed il richiamo agli «uomini vuoti» serve allora per comprendere quanto esperienze quali la guerra, la morte, la fame siano ostacoli prima di tutto alla possibilità di «vedere», di «osservare» la vita, lasciando quest'ultima, per usare le parole di Marker, *sans soleil*.

²⁰⁰ Sandra Lischi, *Una tela di pittore eternamente fresca. Alcune riflessioni su cinema, videoarte e pittura*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, cit., pp. 197-198.

²⁰¹ Raymond Bellour, *Le livre, aller, retour*, in Laurent Roth, Raymond Bellour (a cura di), *Qu'est-ce qu'une Madeleine? A propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, Centre Georges Pompidou, Paris 1997, p. 91.

linguistiche tra i media disegnando, al posto delle linee di confine, delle zone di frontiera create per osmosi e per reciproci sconfinamenti: non terre di nessuno, piuttosto aree comuni»²⁰².

²⁰² Luciano De Giusti, *Forme intermediali nel cinema dopo il cinema*, in Id. (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, cit., p. 13.

SECONDA PARTE

RIFLESSIONI SULLO SPAZIO-TEMPO DIGITALE

IL CINEMA DIGITALE IN RAPPORTO AL REALE, ALLO SPAZIO PROFILMICO
E ALLA TEMPORALITÀ DEL RACCONTO, TRA EFFETTI DI ADERENZA,
MIMESI E PRESENTIFICAZIONE.

capitolo 4

PER UN NUOVO RAPPORTO CON IL REALE.

4.1.

DAL SOGNO DI LÉGER AL *PEDINAMENTO* DIGITALE.

«Una fabbrica di fatti. Una ripresa di fatti. Una selezione di fatti. Una diffusione di fatti. Una agitazione dovuta ai fatti. Una propaganda coi fatti. Una valanga di fatti. Fulmini di fatti. Moli di fatti. Uragani di fatti. E anche piccoli fatterelli isolati».

[Dziga Vertov]

Se la narrazione digitale favorisce un racconto di carattere autobiografico, in cui si assiste come visto ad un recupero dell'io-narrante come condizione di sviluppo del testo filmico, è altrettanto importante evidenziare come i tratti di leggerezza e di “non-intrusività” delle nuove tecnologie siano essenziali anche nel ridefinire un rapporto con il reale, nel rendere in particolare maggiormente attuale una forma di attenzione allo stesso in grado di rifarsi direttamente alla sua sostanza, alle sue componenti primarie. Nel 1971 Jean-Pierre Oudart crea una distinzione tra *effetto di realtà* e *effetto di reale*²⁰³. Nel primo caso un'immagine rappresentata ricrea nello spettatore una sensazione di realtà, e ciò attraverso una sorta di convenzione, attraverso dei codici analogici condivisi che da un punto di vista psicologico danno vita ad una funzione di riconoscimento, di accettazione della convenzione, *come se* ciò che si osserva fosse veramente una

²⁰³ Cfr. Jean-Pierre Oudart, *L'effet de réel*, in «Cahiers du Cinéma», 228, 1971, pp. 19-28.

componente del reale²⁰⁴. Nel secondo caso invece lo spettatore crede a ciò che vede non per convenzione, bensì perché riconosce alla visione un fondamento di realtà esistita davvero. Il digitale interviene all'interno di tale binomio rafforzando le potenzialità e le possibilità dell'*effetto di reale* definito da Oudart, in particolare costituendo un rapporto diretto con il mondo, in cui le nuove tecnologie rivitalizzano e rinnovano la relazione tra autore e realtà all'insegna dell'apertura ad un livello connotativo dell'immagine. Ciò a cui si assiste non rappresenta soltanto una dimensione mimetica delle cose, ma traccia bensì una funzione simbolica in grado di rivelarsi direttamente da quest'ultimo. La mimesi, il livello di denotazione, lasciano il posto al referente simbolico, al livello connotativo. È su questo piano che si muovono i lavori recenti di Abbas Kiarostami, di Pedro Costa, di Jia Zhang-Ke, di Amir Naderi, di Lav Diaz. Opere che, con approcci differenti, riescono a restituire al contempo un rapporto diretto con il reale ed una forma di connotazione che da questo si eleva in modo diretto. Si è dunque in presenza di un realismo simbolico che mira ad un secondo livello di significato.

«Ogni arte autentica è simbolica: un ponte fra due mondi; ed esprime una realtà più profonda, che è la vera realtà. Questa realtà vera può essere espressa artisticamente solo per simboli, non può manifestarsi nell'arte con reale immediatezza. L'arte non rispecchia mai la realtà empirica, essa penetra sempre in un altro mondo, accessibile solo attraverso i riflessi simbolici»²⁰⁵.

Le parole di Nikolaj Berdjaev aiutano a chiarire la necessità di instaurare una relazione dinamica tra linguaggio dell'arte (del cinema in questo caso) e realtà narrata; una relazione dove il realismo non punti ad una trasposizione mimetica del reale in immagini e suoni, ma sia in grado di tradurre secondo i canoni del proprio linguaggio, basato sul simbolo, quella stessa realtà chiamata in causa. Un "realismo simbolico" che fa

²⁰⁴ Sul rapporto tra componente psicologica e funzione di riconoscimento cfr. Ernst Hans Gombrich, *Arte e illusione*, Einaudi, Torino 1965.

²⁰⁵ Cfr. Nikolaj Berdjaev, *La concezione di Dostoevskij*, Einaudi, Torino 1945, p. 15. Riferite all'opera di Dostoevskij, le parole di Berdjaev chiariscono inoltre che cosa intenda l'autore per «realismo simbolico»: una attenzione alla realtà interiore dell'individuo, al suo vissuto e al suo "sentire".

emergere l'attenzione allo spazio scenico e al rapporto tra spazio, inteso come ambiente, e corpo umano. Il digitale, proprio per mezzo di questa estrema vicinanza con il pro-filmico, deve dunque porre la sua attenzione ad evitare un rapporto soltanto mimetico con la realtà, cercando viceversa di utilizzare questo suo tratto di "maggior aderenza" al fine di intervenire sul reale in chiave interpretativa.

Rifacendosi ancora una volta all'intervista a Jean-Paul Fargier, si può rinvenire ancora un aspetto in merito a questo rapporto di natura simbolica. Una relazione dove non ci si limita a riproporre le fattezze e le caratteristiche della realtà, e dove queste ultime vengono ridefinite, rielaborate.

«Il digitale, come il cinema elettronico, svela un paradosso. Si presenta infatti al tempo stesso come prolungamento delle idee di Marcel Duchamp, dell'attenzione al reale, al suo coinvolgimento in un discorso artistico, ma anche come rivolta rispetto alle idee di Duchamp, a quell'idea di "rappresentazione finita". Il digitale permette di far ricominciare questa rappresentazione, mostrando il peso della durata, il peso del tempo che si prolunga a dismisura. Rimane traccia del *ready-made*, ma al tempo stesso questo reale è inserito in un contesto rappresentativo, in una forma di ritorno alla rappresentazione»²⁰⁶.

Per Bazin il rapporto tra esperienza cinematografica ed osservazione della realtà si configura sin dagli inizi del cinema come desiderio di «restituzione di un'illusione perfetta del mondo esterno col suono, il colore e il rilievo»²⁰⁷. Un'idea di realismo che anche in questo caso viene a rafforzarsi per mezzo del digitale, in grado di riconsegnare allo spettatore un'immagine del reale sempre meno vincolata dalle sovrastrutture produttive del cinema, sempre più legata alla soggettività del suo autore, al rapporto di quest'ultimo con l'ambiente, ad un'assenza di filtri in cui la stessa telecamera tende a rendersi invisibile. Trova di fatto compimento l'utopia zavattiniana di poter effettivamente "pedinare il reale" in quanto il digitale propone una dimensione di istantaneità del

²⁰⁶ L'intervista a Jean-Paul Fargier è tratta da un colloquio personale tenutosi all'Académie di France a Roma nel novembre del 2008.

²⁰⁷ André Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, 1958; tr. it. *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano 1999, in particolare il saggio *Il mito del cinema totale*, pp. 13-14.

dispositivo, di osservazione e registrazione diretta, senza mediazioni strutturali né temporali. Zavattini auspica il sopraggiungere di uno strumento atto alla ripresa più leggero, di ridotte dimensioni, in grado di inserirsi in spazi ristretti²⁰⁸. Il nome pensato per questo avveniristico strumento è quello di *subitol*, un mezzo che permetta un'osservazione costante del reale, mossa principalmente da un carattere di immediatezza. «Il tentativo vero non è quello di inventare una storia che somigli alla realtà, ma di raccontare la realtà come fosse una storia. Bisogna che lo spazio tra vita e spettacolo diventi nullo»²⁰⁹. Dietro a questo tentativo si scorge inoltre l'intento di abolire «la massiccia, ingombrante, fragorosa consueta tecnica della macchina da presa», cercando di annullare «il peso meccanico della *troupe* e le tradizionali luci e i tradizionali metodi»²¹⁰. Se da una parte si cerca di rinvenire nel reale il terreno da cui creare un racconto cinematografico, dall'altro si cerca di ridurre a zero ogni ostacolo ed ogni frapposizione con il reale stesso. Il digitale sembra dunque attuare tale propensione verso quella *micro-attenzione*, verso quella *micro-osservazione* del mondo che ha idealmente affascinato lo sguardo di Zavattini e, prima ancora, di Léger e di Vertov. La riduzione dello strumento di ripresa diviene dunque il primo passo verso un rapporto diretto con la realtà.

Precorrendo l'inchiesta televisiva, il *direct cinema* inglese, il *cinéma vérité* francese, Zavattini utilizza definizioni del cinema estremamente attigue a quelle che si usano oggi per il digitale: *cinema a basso costo*, *cinema interrompibile*, *cinema quotidiano*, *cinema di urgenza*, *cinema immediato*²¹¹. Prendendo le mosse da ciò che fu il *cinéma vérité*, Lev Manovich definisce l'attuale modo di osservare e riprendere la realtà come *DV realism school*²¹², contraddistinto, al pari del *cinéma vérité*, da un carattere di *immediatezza*.

²⁰⁸ Cfr. Stefania Parigi, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Lindau, Torino 2006, pp. 279-323.

²⁰⁹ Cesare Zavattini, *Neorealismo ecc*, Bompiani, Milano 1979, p. 103.

²¹⁰ *Ibid.*, p. 385.

²¹¹ Cfr. Stefania Parigi, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, cit., pp. 291-292.

²¹² Lev Manovich, *Old Media as New Media: Cinema*, in Dan Harris (a cura di), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002, p. 212.

Il digitale realizza così anche quell'ormai lontano sogno di Léger²¹³ di poter ora riprendere la vita di una coppia per una intera giornata, potendo per altro concepire una ripresa in grado di protrarsi nel tempo ben oltre le ventiquattro ore auspiccate dell'artista francese. Trovano compimento anche gli intenti e le teorie di Dziga Vertov che negli anni Venti prefigurava tre possibili esigenze dell'uomo in merito all'arte cinematografica. «Di che cosa abbiamo bisogno? 1. Veloci mezzi di spostamento 2. Una pellicola di elevata sensibilità 3. Delle piccole macchine da presa a mano ultraleggere»²¹⁴. Ecco che, alle spalle di Zavattini, anche Vertov sembra approntare le necessarie richieste che nel tempo troveranno risposte sempre più idonee, dalle cineprese 16mm al formato elettronico, sino a rinvenire nel digitale il mezzo più affine ad un'idea di riduzione materica della tecnica cinematografica. Un compimento che sembra dare concretezza a molte delle considerazioni del passato in merito al rapporto tra uomo e macchina; basti in questo caso pensare al Palomar di Calvino, sorta di congegno visivo antropomorfizzato.

Tra gli autori che maggiormente sembrano aver messo in atto tali istanze di vicinanza con il reale, di reinterpretazione simbolica dello stesso, e di riduzione materica e percettiva del mezzo cinematografico, un posto di primaria attenzione spetta ad Abbas Kiarostami. A partire dal film-documentario del 2001 *ABC Africa*, Kiarostami mette da parte le tradizionali strumentazioni cinematografiche abbracciando non solo fisicamente ma anche a livello ideale la tecnologia digitale. Ambientato in Uganda, a Kampala ed imperniato su un soggetto estremamente delicato e difficile quale la condizione di vita dei bambini del posto (in gran parte orfani di genitori morti di AIDS), *ABC Africa* è il risultato del montaggio di circa venticinque ore di riprese effettuate da Kiarostami e dalla sua *troupe* leggera per mezzo di due videocamere digitali. Inizialmente destinati a costituire

²¹³ «Ho sognato un film sulle "24 ore" di una coppia qualsiasi, con un qualsiasi mestiere. Alcuni apparecchi misteriosi e nuovi permettono di riprenderli "senza che lo sappiano" con una inquisizione visuale acuta durante queste ventiquattro ore, senza omettere nulla: il loro lavoro, il loro silenzio, la loro vita intima e d'amore». Fernand Léger, *À propos du cinéma*, in «Plan», 1931, citato in Giorgio Tinazzi, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, Marsilio, Venezia 2007, p. 30.

²¹⁴ Cfr. Sandra Lischi, *Dal cine-occhio al video-occhio: riflessioni sull'eredità di Vertov*, in Id. (a cura di), *Cine Ma Video*, ETS, Pisa 2003, p. 27.

solamente un punto di partenza per un documentario da realizzare in pellicola, questi materiali sono viceversa divenuti essi stessi il lavoro finale. Questi appunti visivi, questa materia in grado di catturare uno sguardo così prossimo a quella realtà, mostrano allora un rapporto simbiotico con essa, di estrema prossimità, adiacenza.

«Qui la videocamera digitale che, proprio come un prolungamento, una protesi dell'occhio (insomma: un *kinoglaz*), va riprendendo con la più grande fluidità le strade e i commerci, la gente e la vita di tutti i giorni si lascia spesso attrarre dall'imprevedibilità degli incontri e dalla contingenza del mondo (dalla "vita colta sul fatto", si potrebbe dire con Vertov), senza opporre resistenza ma sempre in modo tale da salvaguardare il pudore di una distanza segnalata in modo continuativo e con una pluralità di invenzioni formali»²¹⁵.

Pietro Montani ricrea nelle sue parole un immediato connubio tra il *kinoglaz* di Vertov, la sua idea di "vita colta sul fatto" e la propensione di Kiarostami ad insinuarsi, per mezzo dello strumento ottico digitale, con leggerezza ed estrema prossimità alla vita di questo ospedale a cielo aperto presentato nel film. Ancor più interessante, da un punto di vista teorico e tecnico, è poi il successivo lavoro di Kiarostami, *Dieci*, un film in cui non solo il regista mette in atto una forma di sperimentazione narrativa inedita e rischiosa, ma dove addirittura si cerca di assumere una estrema semplicità visiva al fine di comunicare un significato di fondo molto più complesso. La scansione in dieci episodi del film, l'ambientazione ristretta all'interno di un'automobile, la posizione fissa delle due telecamere digitali poste dentro l'auto, il passaggio dal volto di Mania, la donna alla guida, al volto dei passeggeri che si susseguono, costituiscono solo le regole più evidenti della scommessa narrativa messa in atto da Kiarostami²¹⁶. «Ognuno dei dieci "quadri" di cui è composto il film è la variante appena percettibile di un modo di riprendere lo spazio. Ci si muove in una sorta di terra di mezzo, tra semplice registrazione apparentemente

²¹⁵ L'intervista di Pietro Montani è tratta da Mazzino Montinari (a cura di), *Il cinema come scrittura: la sensibilità al mondo e all'altro da sé. Intervista con Pietro Montani*, in «Close Up», 20, 2006, p. 15.

²¹⁶ Cfr. Giulio Latini, *La presenza non presente del regista*, in Id., *Forme digitali*, Meltemi, Roma 2007, pp. 123-129.

casuale e costruzione molto elaborata»²¹⁷. Ad emergere è dunque una condizione molto più ampia e profonda rispetto a ciò che i singoli dialoghi tra passeggeri richiamano in via diretta. Tinazzi evidenzia la costruzione al contempo semplice e complessa di un ambiente. Un ambiente privato, quello relativo alla vita di Mania, la protagonista, ma anche un ambiente di portata più ampia, in grado di rivelare la condizione di vita delle donne in Iran. Ogni dialogo, in apparenza superficiale, estemporaneo, apre in realtà le porte ad una osservazione molto più complessa, problematica, delicata. Quando Mania parla con Amin, suo figlio, emerge la difficoltà delle relazioni matrimoniali, in cui la donna è di fatto ancora un oggetto nelle mani del proprio marito. Quando Mania fa salire sull'auto una prostituta, prende timidamente coraggio e le chiede perché abbia scelto quel lavoro. «La verità è che voi donne sposate vendete all'ingrosso, noi invece vendiamo al dettaglio» è la sarcastica risposta della prostituta, rivelando ancora una volta una condizione di subordinazione delle donne al genere maschile.

Teorico del montaggio, Vincent Amiel sottolinea inoltre la portata formale del film di Kiarostami, e la necessità di riorganizzare anche emotivamente l'opera:

«La forme, le dispositif de mise en scène sont tellement particuliers qu'on peut d'abord qu'être attiré par leur spécificité; puis, l'artifice une fois accepté, médité peut-être, une fois établies comme un fond de réception les questions de présence, de réalité, de fluidité des représentations, une fois que les énigmes formelles sont prêtes à nourrir l'émotion plutôt que de la perturber, alors se creusent des continuités, s'organisent des correspondances, se répondent des événements dont l'occurrence nous touche»²¹⁸.

Dieci si sviluppa dunque attraverso una «sceneggiatura aperta [...] che trova la sua forma finale mentre il film viene girato»²¹⁹. Kiarostami sembra suggerire in qualche modo il venir meno del potere decisionale dell'autore, e questo non perché la sua figura di regista risulti meno centrale o di rilievo, bensì perché una volta costruito il modello all'interno del quale il film si svilupperà, è la realtà stessa a forgiare la struttura del film.

²¹⁷ Giorgio Tinazzi, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, cit., p. 55.

²¹⁸ Vincent Amiel, *Ten. Voyage autour du monde*, in «Positif», 499, 2002, p. 15.

²¹⁹ L'intervento di Abbas Kiarostami è tratto da Abbas Kiarostami, *10 on Ten*, cit.

«Quando iniziano le riprese, bisogna cancellarsi, scomparire. [...] Dietro la videocamera digitale ora non ci sono più tecnici professionisti. Quando si elimina il gruppo di pressione, si arriva in un momento particolare ad eliminare lo stesso regista (*metteur en scène*)»²²⁰. Si allude dunque non solo alla leggerezza del *medium* a disposizione, ma anche al venir meno della struttura che gravita attorno ad esso, composta da professionisti, tecnici, maestranze. È il contesto medesimo a ridursi e a lasciare spazio alle dinamiche del reale, al loro rivelarsi, a quella che Nancy chiama «verità della vita che porge delle immagini a se stessa»²²¹.

Negli anni Settanta, Jean-André Fieschi definiva la *paluche*, la telecamera inventata da Jean-Pierre Beauviala di dimensioni pari a quelle di un microfono, come «un occhio sulla punta delle dita»²²². Oggi Kiarostami, nel definire il digitale, sembra riprendere questa idea di protesi tecnologica affidata al corpo dell'uomo, aggiungendovi tuttavia una precisazione, ossia la necessità di un accostamento alla tecnologia di un linguaggio specifico, codificato e da rispettare.

«Il digitale è un'ottima macchina, se però noi la trattiamo con il rispetto che abbiamo avuto per il formato 35 mm. In fondo il video esiste da molti anni, solo che in precedenza era limitato alle riprese dei matrimoni, dei compleanni dei bambini, ad aspetti amatoriali. Applicandovi un rigore che era esclusiva del cinema, il video può cambiare, maturare, migliorare [...]. Questa piccola telecamera non incide sulla *privacy*, sul silenzio e la tranquillità interiore»²²³.

È in questo contesto, attraverso questo strumento che, secondo Kiarostami, gli attori

²²⁰ L'intervista di Abbas Kiarostami è tratta da Patrice Blouin, Charles Tesson (a cura di), *Élimination de l'auteur*, in «Cahiers du Cinéma», 571, 2002, ora in Luca Venzi (a cura di), *L'immagine cinematografica. L'opera d'arte e il documento*, in Pietro Montani (a cura di), *L'estetica contemporanea. Il destino delle arti nella tarda modernità*, Carocci, Roma 2004, p. 295.

²²¹ Jean-Luc Nancy, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami*, Yves Gevaert, Bruxelles 2001; tr. it., *Abbas Kiarostami. L'evidenza del film*, Donzelli, Roma 2004, p. 51.

²²² Jean-André Fieschi, *Point de vue sur un troisième oeil*, in «Le Monde», 29 gennaio 1976.

²²³ L'intervista di Abbas Kiarostami è tratta da Alexandr Cicconi, *Riflessioni autoriali su tecnologia, casualità e metodologia*, in Ansano Giannarelli (a cura di), *Il film documentario nell'era digitale*, Annali 2006 dell'Archivio audiovisivo del movimento operaio e democratico, Ediesse, Roma 2007, p. 161-163.

«diventano se stessi. Ed è allora che si verificano degli eventi, scaturiscono delle scintille che sono fuori dal controllo di qualunque regista, di qualunque attore, fuori dal controllo del cinema stesso»²²⁴. Questa egemonia del reale rappresenta così una rinnovata forma di fiducia nella realtà, riproponendo quel binomio tra digitale e verità già osservato all'interno del cinema di Atom Egoyan, riferendosi ai film *Calendar* e *Ararat*, un cinema in cui sembra affermarsi quel *spontaneous recording of events* teorizzato da Carroll²²⁵. A tal proposito è Alain Badiou a parlare in merito al lavoro di Kiarostami di presenza di un «cinema della verità»²²⁶, in un rapporto pronto del resto a rinnovarsi anche nei successivi lavori del regista, quali ad esempio lo sperimentale *Five*, un'opera composta da cinque *long takes* dove la narrazione viene di fatto annullata a favore di un lento osservare l'evoluzione del tempo ed il suo mutare le fattezze ed i colori del reale, dei paesaggi scelti da Kiarostami²²⁷. E ancora di più si nota in *Shirin*, un film che Kiarostami dedica alle donne iraniane, alla loro bellezza dopo i tanti aspetti desolanti provenienti dall'Iran. Un lavoro integralmente giocato sui primi piani delle tante protagoniste accorse al cinema per la visione di un film. Di fatto lo spettatore osserva il film nel film solo attraverso lo sguardo, la trepidazione e le emozioni di queste donne, dei loro volti, dei loro occhi. Un film "visto" sui volti di questo gruppo di spettatrici. Attraverso le loro lacrime e i loro sguardi rapiti "assistiamo" anche noi a quella visione²²⁸.

²²⁴ L'intervista di Abbas Kiarostami è tratta da Daniele Dottorini (a cura di), *Del brillante e del falso. Conversazioni con Abbas Kiarostami*, in «FilmCritica», 531-532, p. 44.

²²⁵ Cfr. Noël Carroll, *Philosophical Problems of Classical Film Theory*, Princeton University Press, Princeton 1998, p. 102.

²²⁶ L'intervista ad Alain Badiou è tratta da Alex Ling, *Can Cinema Be Thought? Alain Badiou and the Artistic Condition*, in «The Journal of Natural and Social Philosophy», vol. 2, 1-2, 2006, pp. 263-276.

²²⁷ L'idea stessa di costituire *Five* attraverso cinque lunghe riprese con la telecamera immobile sembra richiamare a sé i principi della tradizione orientale. Inoltre, sin dal posizionamento della telecamera nelle cinque inquadrature-episodio che compongono il film possiamo notare la vicinanza con il cinema e la contemplazione di Yasujiro Ozu, non a caso preso a modello da Kiarostami per la creazione di questo film. La telecamera a posizione di "sguardo di bambino" ed il tempo d'attesa che si registra rendono *Five* più che un omaggio al maestro giapponese.

²²⁸ Di *Shirin* esiste inoltre una versione ridotta, un cortometraggio dal titolo *Where's my Romeo* in cui gli ottanta minuti del film vengono portati a tre minuti di durata complessiva. In merito al rapporto tra digitale e volto umano, va inoltre ricordato un lavoro del 2001 di Abbas Kiarostami, la videoinstallazione *Sleepers*, presentata alla Biennale Arte di Venezia del 2001. In questo caso, i volti sono di una donna e di un uomo, mostrati, come suggerisce il titolo, nel momento del sonno, alle prime ore dell'alba, con i rumori del traffico che a poco a poco invadono la camera da letto dei due, a cui fa da contraltare una

4.2

I MODI DEL REALISMO DIGITALE. PER UN RINNOVATO RAPPORTO SPAZIALE.

In una forma di concretizzazione del sogno zavattiniano di pedinare il reale, molti sono gli esempi di autori ed opere che, per mezzo del digitale, hanno reso più evidente un rapporto simbiotico con la realtà, attuando una modalità di creazione del film per mezzo primariamente di un lavoro sullo spazio e sul tempo. Opere in cui proprio dal reale vengono dunque assunti i tratti necessari per una naturale forma di evoluzione del racconto, in una sorta di camminamento digitale che apre le porte ad una riflessione su un rinnovato rapporto prima di tutto con l'ambiente circostante. Dai lavori di Pedro Costa, di Amir Naderi, di Lav Diaz e di molti altri autori contemporanei, emerge una osservazione del mondo costruita "dall'interno", muovendosi "nel mondo" e cogliendo direttamente da questo i principi su cui costituire la propria narrazione. «Vedere e costruire il mondo»²²⁹, come suggerisce Nelson Goodman, diviene allora una forma di principio ontologico da attuare per questi autori in rapporto al reale. A partire da quest'ultimo si viene ad instaurare una relazione privilegiata con la contemporaneità, con il nostro presente, in un rapporto fatto di prossimità, di vicinanza, ma anche di autenticità. Già nel 1982 Alain Tanner nel film *Dans la ville blanche* aveva sottolineato come il muoversi liberamente negli spazi urbani accompagnati da una piccola telecamera portatile potesse costituire non solo una modalità di registrazione del reale, ma anche un modo per ritrovare, ricostruire la propria identità, osservando l'evolversi della propria biografia. La Lisbona osservata da Paul (Bruno Ganz) era prima di tutto uno specchio

lenta sequenza di movimenti minimali da parte della coppia.

²²⁹ Cfr. Nelson Goodman, *Ways of Worldmaking*, 1978; tr. it. *Vedere e costruire il mondo*, Laterza, Bari 1988.

della propria individualità, mettendo in atto una forma di realismo attenta in particolare al rapporto tra soggetto ed ambiente (la “città bianca”), tra essere umano e spazio circostante. Una relazione in cui proprio i caratteri di aderenza e di affinità con il reale, rese possibili per mezzo della tecnologia, costituiscono il tratto primario ed indispensabile di questo rapporto.

«Se “quasi ogni immagine può rappresentare quasi ogni cosa” (Goodman), allora il realismo non è che la misura della relazione tra la norma rappresentativa in vigore e il sistema di rappresentazione effettivamente utilizzato in una determinata immagine»²³⁰.

Le considerazioni di Aumont, sulla scorta delle idee di Goodman, sembrano inoltre rendere concreto il rapporto tra tecnologie di un'epoca, sistema di rappresentazione vigente e osservazione del mondo in chiave realistica.

Rimanendo nei pressi di Lisbona, è in particolare il percorso registico di Pedro Costa a mostrare gli aspetti più interessanti di questa osservazione del reale. A partire da *Ossos* (1997), Costa realizza in digitale una aderente narrazione del quartiere di Fontainhas, a nord-ovest della capitale portoghese. Lascia propagare il suo sguardo mettendo in risalto la vita degli abitanti del ghetto di Estrela, la loro disperazione, ma anche le trasformazioni che la città sta subendo e la lenta ma inesorabile trasformazione della vita dei suoi abitanti. Il successivo film *Nella stanza di Vanda* ritorna negli stessi luoghi e sullo stesso personaggio di *Ossos*. Vanda è infatti una ragazza tossicodipendente, la protagonista del film precedente, qui osservata per dodici mesi dalla telecamera confidente di Costa. E sullo sfondo della vita ai margini della donna, si osserva l'impetosa decostruzione della zona in cui vive. A rivelarsi è inoltre il trasferimento forzato di decine di famiglie dal quartiere capoverdiano di Fontainhas verso il quartiere di Casal Boba. E proprio a partire da questa trasformazione, da questo cambiamento esistenziale, Costa avvia il racconto del suo ultimo lavoro *Gioventù in marcia* (2006), dove il protagonista, Ventura, un uomo di mezza età, dopo aver perduto la sua abitazione e dopo essere stato abbandonato

²³⁰ Jacques Aumont, *L'immagine*, cit., p. 214.

dalla moglie, decide di affrontare il suo futuro senza orizzonti, senza speranze, andando a ricercare proprio nei giovani del luogo, in quelli che lui chiama “figli” una possibilità di riscatto, di rinascita.

«Ho realizzato i miei film, incluso il lavoro su Straub e Huillet²³¹, utilizzando una piccola camera, una Panasonic. Con questa telecamera ho l'impressione di attuare una azione di resistenza, un atto di cui mi sono reso conto soprattutto durante la lavorazione di *Nella stanza di Vanda*. Per resistenza intendo il non seguire ciò che le regole ideate per una telecamera di questo tipo impongono. È come se una piccola voce chiedesse di muovere questa telecamera, semplicemente di muoverla nello spazio. In realtà credo sia necessario coordinare questo movimento, renderlo selettivo, ragionato»²³².

Si assiste in queste opere ad una sola apparente forma di documentazione del vissuto di queste persone. Eppure si è dinanzi ad un processo narrativo estremamente lento, complesso, costantemente attento al reale, *live*²³³, ma in un rapporto di profonda selettività nei suoi confronti.

«Dopo Ossos, ho realizzato un film dal titolo *Nella stanza di Vanda*. Molti giornalisti, giapponesi, americani, inglesi, mi chiedevano con insistenza “Secondo lei questo film è più una *fiction* o un documentario?” – Ecco, io credo in realtà che questa domanda ne nasconda un'altra di più pertinente, ossia “Ciò che abbiamo visto è vero o è falso?”»²³⁴

Il lavoro di Costa ha dunque il pregio di mantenere questo sguardo verista sul vissuto dei suoi “attori”, rivelando però anche il valore del tempo all'interno del sistema di creazione filmica messo in atto dal regista. Si rivela dunque la necessità del tempo, intesa in particolare come necessità di ottenere dal reale, in modo diretto, le risposte necessarie a

²³¹ Pedro Costa ha realizzato nel 2003 il documentario *Dove sono finiti i vostri sorrisi nascosti?*, imperniato sul lavoro di Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, all'interno della collana di documentari *Cinéma de notre temps*.

²³² Pedro Costa, *A Closed Door That Leaves Us Guessing*, in «Catalogue Pedro Costa retrospective», Sendai Mediatheque, 2005, p. 14.

²³³ Cfr. Cyril Neyrat, *Pas de géant. En avant, jeunesse de Pedro Costa*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008, p. 26.

²³⁴ Pedro Costa, *A Closed Door That Leaves Us Guessing*, cit., p. 6.

far proseguire il racconto. Quando Ventura, in *Gioventù in marcia*, cerca un possibile modo per rilanciare la propria vita, ebbene, la risposta ai suoi quesiti non è scritta in sceneggiatura. Sarà il tempo a determinare una possibile soluzione, così come sarà il tempo a stabilire la continuazione del film di Costa.

La stessa scelta di Ventura come protagonista è dettata dal tempo passato. Personaggio marginale di Ossos, ha stabilito da allora una profonda vicinanza con il regista, testimoniando in prima persona dunque come, alla fine dell'opera, retrospettivamente, sia soprattutto un percorso condiviso ed una osservazione del tempo a determinare una possibile "traccia sceneggiaturale" del film, un autentico tratto di scrittura e di costruzione filmica.

«Il presente è tutto e per loro appartiene già al passato. Quindi c'era bisogno di un po' di passato per me, per loro [per Ventura e per gli attori], perché io potessi capire. E c'era bisogno anche di molto tempo per realizzarlo. Tra il primo piano e l'ultimo, tra la prima cassetta di girato e l'ultima, ci sono già molti ricordi di morti e di nascite. C'è una ragazza che esiste dalla prima alla quindicesima cassetta e dalla quindicesima alla numero trecento giace in un cimitero. Il film è fatto anche di questo»²³⁵.

Come per Kiarostami e Costa, anche nel caso di Amir Naderi assistiamo al lavoro di un autore attento a creare delle autentiche sperimentazioni narrative, delle prove, delle "marathones" (rubando proprio il nome di uno dei suoi lavori) molto attente al ruolo della tecnologia in relazione al reale. L'incessante ricerca di un nastro sonoro da parte di Jesse, il giovane protagonista di *Sound Barrier*, l'ossessione per l'enigmistica e per il record di cruciverba risolti da parte di Gretchen in *Marathon*, sono due esempi di forma narrativa in cui è la testualità stessa a forgiare l'opera. Ritmo dell'immagine, messa in quadro ristretta ai dettagli, ai particolari, montaggio serrato, *jump-cut*, recupero del sonoro in chiave espressiva fanno di questi due lavori l'emanazione diretta e formale delle ossessioni dei due protagonisti. Due ossessioni tuttavia non finì a se stesse e,

²³⁵ L'intervista a Pedro Costa è tratta da Maria Silvia Bazzoli e Grazia Paganelli (a cura di), *Lettere (non) d'amore. Conversazione con Pedro Costa*, in «FilmCritica», 566-567, 2006, p. 350.

proprio rimanendo vicini a questi corpi nell'atto di tentare di risolvere i rispettivi enigmi, si arriva a scoprire che cosa vi sia dietro i loro comportamenti. Gretchen cerca nel rumore della metropoli e ancor più nei viadotti della metro, così simili ai percorsi dei cruciverba, una sorta di fuga dal suo quotidiano, di fuga dalla sua stessa famiglia. Separato dalla società a causa della sua sordità, "separato" dalla sua famiglia a causa della morte della madre, Jesse cerca invece in maniera ossessiva di fare ritorno, attraverso il recupero di quel nastro registrato dalla madre prima di morire, proprio alla sua identità familiare, alle sue origini ora frammentate, perdute. Ma anche il ritrovamento di quel nastro non costituirà una forma di sollievo, proprio a causa dell'impossibilità di sentirlo, di ascoltarlo da parte di Jesse.

«Abbiamo girato per otto mesi, quattro nella stanza dove il ragazzo cerca tra le cassette, e quattro sul ponte. All'inizio non è stato facile, tutto il materiale del primo mese e mezzo ho dovuto buttarlo via, ricominciando da capo, ma alla fine credo che Charlie [Jesse] abbia fatto un lavoro straordinario»²³⁶.

Naderi seleziona porzioni ben circoscritte, delineate del reale. Sceglie luoghi precisi quali la metropolitana per *Marathon* e un magazzino di Greenpoint per *Sound Barrier*, costruendo non solo una rappresentazione della città di New York a partire da questi due luoghi, ma anche una mappatura degli stessi ambienti, mostrati palmo a palmo, dettaglio dopo dettaglio, angolo dopo angolo. Il digitale segue le rispettive ricerche dei protagonisti con una adiacenza impressionante, entrando idealmente all'interno dello sguardo concentrato e teso di Jesse e Gretchen.

«In *Marathon* la camera digitale è stata fondamentale, perché a New York è necessario avere dei permessi per poter girare nella metropolitana. Con una videocamera piccola e maneggevole era decisamente più facile non farsi vedere. Poi, però, mi sono messo seriamente a pensare al digitale per capire che cosa potevo fare, che cosa era giusto

²³⁶ L'intervista ad Amir Naderi è tratta dal documentario di Donatello Fumarola, *Cut People: Amir Naderi*, del 2006, ed è citata in Massimo Causo e Grazia Paganelli (a cura di), *Il vento e la città*, Il Castoro, Milano 2006, pp. 124-125.

girare in digitale e che cosa no»²³⁷.

Naderi sceglie di mostrare ciò che una macchina da presa in pellicola non potrebbe far vedere. Sceglie di mostrare l'estrema vicinanza dei protagonisti alle loro ossessioni, incubi da inseguire anche a costo di perdere la propria vita, come quando in *Sound Barrier* il nastro di Jesse viene distrutto e, sul ponte, tra i camion e le automobili che corrono, lui cerca disperatamente di recuperare ciò che rimane di quella cassetta, una matassa di nastro magnetico ormai privo del suo involucro di plastica, ma ancora recante la voce della madre. La modalità di montaggio estremamente frammentaria, la vicinanza con l'oggetto ripreso, assieme al particolare utilizzo del suono, ricreano la medesima sensazione di pericolo, di rischio avvertita in quel momento da Jesse.

«Naderi ha tracciato l'esterno della città cosmopolita che adesso è casa sua [New York], ha compiuto una ricerca attraverso i segni che essa ha lasciato nell'anima dei suoi abitanti, si è spinto giù negli spiriti sotterranei che ne sostengono il timore reverenziale all'esterno e ha ristretto il campo ad un'anima solitaria, sorda e muta al linguaggio dei suoi abitanti e tuttavia capace di osservarne i comportamenti in un modo mai visto né sentito prima. Questi film sono l'autobiografia di una città (così come l'autobiografia del loro autore), osservata e ascoltata da una delle milioni di anime di immigrati ed emigrati»²³⁸.

Vicino al lavoro di Naderi si trova poi l'opera di uno dei documentaristi americani più significativi degli anni Settanta, Robert Kramer. Nel suo ultimo film, distribuito postumo²³⁹, *Cités de la plaine* (2001), Robert Kramer costruisce una sorta di prospettiva di indagine territoriale, urbana, topografica, muovendosi tra le *banlieues* di Tourcoing in Francia. Racconta la storia di un uomo di mezza età, Ben, di origine magrebina che, dopo essersi sposato con una donna francese ed aver lottato duramente per mantenere

²³⁷ L'intervista ad Amir Naderi è tratta da Massimo Causo e Grazia Paganelli (a cura di), *L'impossibile possibile. Conversazioni con Amir Naderi*, in Massimo Causo e Grazia Paganelli (a cura di), *Il vento e la città*, cit., p. 84.

²³⁸ Hamid Dabashi, *La New York di Amir Naderi*, in Massimo Causo e Grazia Paganelli (a cura di), *Il vento e la città*, cit., p. 140.

²³⁹ Robert Kramer muore nel 1999, mentre il film non è ancora terminato. Sarà la figlia a completare il lavoro di montaggio e a distribuirlo nel 2001.

la propria attività commerciale, si trova ora a perdere poco alla volta ciò che gli appartiene. Il lavoro, la sua condizione familiare e soprattutto la vista. Kramer si muove al fianco di Ben, spostandosi tra i mercati dei quartieri periferici, tra le vie e le industrie del nord della Francia. Ci si riappropria del paesaggio nel medesimo momento in cui il protagonista sembra di fatto perdere il contatto con la propria realtà, con la visione di questa realtà. Nel montaggio vengono inoltre inseriti alcuni fotogrammi a nero, in una operazione percettiva che mira a far avvertire anche allo spettatore la difficoltà di visione del reale, in un procedimento simile a quello osservato in precedenza nell'opera di Naderi.

«Je veux donner l'impression que ces images ont été arrachées à la solidité du monde avec une difficulté considérable, que, d'une certaine façon, elles ont été déterrées ou volées – les signes de cette violence ne seront pas masqués»²⁴⁰.

Kramer compie un ulteriore passaggio filmico all'interno di *Cités de la plaine*, ricostituendo i pensieri, le disillusioni, gli incubi di Ben attraverso alcuni intermezzi girati in un teatro di posa. Su sfondo nero, Ben rivede i volti del suo passato, ascolta le loro voci cariche ora di odio ora di cattivi presagi. Anche in quest'opera, come per i lavori di Naderi, si assiste dunque ad una forma associativa tra le sensazioni ed i presagi del protagonista e l'osservazione frammentaria ma continua del tessuto urbano, del contesto ambientale in cui ci si muove.

«L'immagine sporca, non definita, aiuta inoltre a rintracciare nell'immagine digitale una traccia di verità, di autenticità, di conferma del reale. L'immagine grezza è una testimonianza che quella vista è esattamente una rappresentazione del reale»²⁴¹.

Il digitale sembra dunque espandere una propensione alla vicinanza, all'aderenza al reale, al contatto con il paesaggio, alla dinamica dell'individuo, alla vicinanza tra soggetti,

²⁴⁰ Robert Kramer, *Notes*, dal *dossier de presse* del film *Cités de la plaine* (2001).

²⁴¹ L'intervista a Jean-Paul Fargier è tratta da un colloquio personale tenutosi all'Académie de France a Roma nel novembre del 2008.

all'adiacenza alle situazioni sociali. *La schivata* (2004) di Abdellaf Kechiche e *La classe* (2008) di Laurent Cantet ne costituiscono due ulteriori esempi. Due film che mostrano la necessità di rimanere estremamente vicini ai corpi dei protagonisti, rivelandone le tensioni, le insofferenze, le complesse dinamiche relazioni e, lasciando spazio inoltre anche ad un contesto più ampio, all'osservazione delle tensioni sociali che fanno da sfondo alle relazioni tra i protagonisti. Gli incessanti dialoghi tra i giovani figli di immigrati de *La schivata* e provenienti dalla classe multietnica del film di Cantet rivelano due aspetti contigui e di uguale impressione sociale della Parigi contemporanea. Aspetti di una tensione che non si rivela più in modo diretto ma che, viceversa, si muove ora sottopelle, apparentemente integrata nel tessuto sociale francese, ma di fatto ancora marginale, irrilevante, frenetica, instabile. Nei primi anni Novanta, *L'odio* di Mathieu Kassovitz aveva rivelato le tensioni esistenti nella realtà delle *banlieues* parigine. Nei lavori di Kechiche e di Cantet si assiste ad una forma di aggiornamento di quel sentimento di odio. Emerge ora l'impressione di una violenza trattenuta, di un'insofferenza e di una delusione profonda e costretta al silenzio. L'aderenza ai soggetti mostrati rende però queste sensazioni ancor più veementi, tangibili, meno programmatiche e meno formalmente "corrette" rispetto al film di Kassovitz. L'influenza del digitale amplifica il riscontro e la percezione di questa instabilità nei rapporti come dell'immagine, di questa tensione pronta ad esplodere come della tensione prodotta dalla vicinanza della telecamera con i corpi dei giovani attori. Quando i diverbi tra i ragazzi de *La schivata* lasciano il posto alla violenta perquisizione da parte della polizia, o quando le intemperanze di Souleyman in *La classe* portano alla decisione di espellerlo dalla scuola, quel sentimento di prossimità, di partecipazione, di contiguità con la sorte dei personaggi sembra spezzarsi irrimediabilmente, come se davvero l'eccesso di vicinanza portasse con sé una conseguente ed inalienabile condizione di separazione.

Laddove *La schivata* si concentra soprattutto sul contesto sociale esterno all'ambiente scolastico, *La classe* sovverte tale fattore spostando in particolare "entre les murs" della

scuola la propria osservazione²⁴². Cantet e Kechiche sembrano rispettare appieno quell'idea esposta da Serge Daney di «una metafisica della traccia»²⁴³, di un'attenzione alla verità, all'autenticità della registrazione. L'aderenza della tecnologia al contesto sociale si ritrova inoltre nelle parole di Frank Curot, secondo il quale in questi film «c'est l'usage réalistique des préceptes techniques qui domine»²⁴⁴, di fatto ripristinando un contatto immediato tra le possibilità concesse dalla tecnologia e un'attenzione al realismo in ambito narrativo.

In merito al rapporto tra linguaggio cinematografico e tessuto sociale, un esempio differente, ma di eguale pertinenza, è dato dall'opera di Lav Diaz presentata nel 2008 al Festival di Venezia. *Melancholia*, opera in tre episodi per una durata complessiva di circa otto ore, racconta infatti il dopo rivoluzione di tre ex-attivisti politici, Julian, Alberta e Rina, i quali, dopo aver perduto la loro battaglia politica, dopo aver visto morire i propri cari e i propri compagni durante la guerriglia, si ritrovano ora non solo orfani dei propri ideali politici, ma anche privati della possibilità di avere un futuro. Scelgono così di assumere, come forma di terapia, ognuno una differente identità, in qualche modo allontanandosi dalla loro quotidianità e mettendo in “scena” un differente ruolo all'interno della propria vita. Soggetti “fluidi” come fluida si presenta ora la società. Ed è proprio da questo atto di immedesimazione che il film ha inizio, con Julian che interpreta un “magnaccia”, Alberta una prostituta, e Rina una suora. Per il primo terzo del film ciò a cui si assiste è realmente un racconto basato sulla storia di un “magnaccia” e di una prostituta. Mentre il colpo di scena che porta alla scoperta di questo piano “terapeutico”, dopo più di due ore, cambia all'improvviso una convinzione ed una convenzione lentamente e lungamente costruita. «*Melancholia* ci mostra un mondo, dei personaggi, una storia e, la durata cui ci espone, ci permette di familiarizzare con le figure che presenta senza mai chiederci di

²⁴² Cantet sembra inoltre recuperare nelle modalità realizzative del suo film il medesimo modello interpretativo che si osserva nella narrazione de *La schivata*, dove i protagonisti trovano un momento di vera collaborazione e di allontanamento dalla vita della strada proprio grazie alla recitazione, al teatro, mettendo in scena una piece di Pierre Marivaux.

²⁴³ Serge Daney, *Le salaire du zappeur*, Ramsay, Paris 1988, p. 192.

²⁴⁴ Frank Curot, *Le réalisme de reconstitution. Styles et mimésis de simulacre*, in Id., *Styles filmiques 2. Les réalismes*, coll. «Études cinématographiques», vol. 69, Lettres Modernes Minard, Paris-Caen 2004, p. 156.

leggere in essi dei simboli»²⁴⁵. Eppure in questa forma di reale, in questo apparente approccio mimetico al reale intervengono almeno due fattori che, di fatto, complicano non solo il rapporto tra tecnologia e testualità, ma anche tra narrazione e mostrazione. Da una parte, come detto, la modalità testuale che prende avvio dalla “rappresentazione interna al racconto” mette lo spettatore entro una traiettoria narrativa depistante, in attesa di essere contraddetta, annullata. Dall'altra parte si osserva invece una messa in scena estremamente statica, dove la telecamera è fissa e posta a distanza dai soggetti, rinunciando volontariamente dunque a quel carattere di vicinanza sin qui evidenziato.

«Nel mio paese c'è una vera e propria cultura del negare. È nata quando migliaia di filippini sono morti per dire la loro opinione. Ma i miei connazionali devono capire che il paese è fermo e che solo una rivoluzione può mettere a posto le cose a questo punto»²⁴⁶.

Ecco allora che la stasi dell'inquadratura, l'uso atipico del digitale, impiegato per una volta senza tenere la telecamera a mano, bensì lasciandola costantemente fissa sulla scena e a distanza dai protagonisti, rivelano anche in questo caso una volontà di adeguare la modalità narrativa alla testualità del film, il contesto formale a quello del racconto, in un approccio realistico che tuttavia non limita il proprio apporto ad una mimesi del reale.

Molti sono ancora i film che confermano questo rapporto privilegiato instauratosi tra tecnologia digitale e realtà circostante. Tra questi anche i già citati *La chambre des magiciennes* (2000) di Claude Miller, *Lovers* (1999) di Jean-Marc Barr, ma anche *Italian for beginners* (2001) di Lone Scherfig, *Signs and Wonders* di Jonathan Nossiter, in cui il digitale sviluppa un rapporto di prossimità con la stessa città in cui il film è ambientato, Atene, anche in questo caso sorta di protagonista aggiunta, e poi *Loin* (2001), di André Techiné, ambientato in Marocco²⁴⁷, *Nelle tue mani* (2007) di Peter Del Monte, *Il vento fa*

²⁴⁵ Federico Pagello, *Dopo la rivoluzione. Melancholia*, in «Cinergie», 17, 2009, p. 39.

²⁴⁶ L'intervista a Lav Diaz è citata in Federico Pagello, *Dopo la rivoluzione. Melancholia*, cit., p. 38.

²⁴⁷ A proposito di realismo, è interessante notare come nel film di Techiné si assista ad un singolare omaggio ad uno dei maestri del realismo, Jean Renoir. In un cinema di Tangeri, Said, il protagonista, viene invitato ad una proiezione del film *Il fiume*, non a caso una delle opere di Renoir ambientate al di

il suo giro (2007), di Giorgio Diritti, su cui si ritornerà ampiamente in uno dei prossimi capitoli, *Come l'ombra* (2007) di Marina Spada. In quest'ultimo film in particolare si assiste ad un racconto imperniato sul rapporto tra due donne, Claudia e Olga, ed un misterioso insegnante di russo. A sorprendere tuttavia è ancora una volta il rapporto che si viene a costituire tra i corpi attoriali e lo spazio che li contiene, una Milano inedita, estiva, assolata, deserta, apparentemente costituita al solo fine di contenere i dubbi di Claudia e i segreti di Olga e Boris.

«Il tentativo era di fare della città un personaggio. Le città comunicano attraverso i solidi, attraverso i propri edifici. Era dunque importante dare al film uno sguardo che non fosse solo tipico della provincia italiana, ma anche uno sguardo che riuscisse a dare una riconoscibilità più ampia, più globale in un certo senso»²⁴⁸.

Come per *Melancholia*, anche per *Come l'ombra* è la staticità dell'immagine a lasciar fluire una forma di vicinanza con le vicende di Claudia e Olga. «Il film è composto di circa 200 inquadrature. Mediamente oggi un film ne contiene 1000, 1200. A me interessava proprio mettere in evidenza il trascorrere del tempo. L'osservazione di questo trascorrere dentro l'inquadratura»²⁴⁹. Infine, *Come l'ombra* recupera la medesima idea di relazione privilegiata tra mezzo digitale e aderenza al reale, vicinanza ai personaggi, strumento maggiormente atto a costituire un rapporto di fidelizzazione tra autore e attore.

«Fare cinema con il digitale significa stare vicini alla realtà che si narra. Esiste una formula nel cinema che mette in relazione il girato e il montato. Più giri più hai modo di provare, di lavorare con gli attori, di vedere quanto delle improvvisazioni può avere un valore

fuori dei confini francesi, in India, proprio come *Loin* è uno dei pochi film di Techné a non essere ambientato in Francia. Sui rapporti tra il realismo di Renoir e il film di Techné si veda Charles Tesson, *Techné, non loin de Renoir*, in «Cahiers du Cinéma», 560, 2001.

²⁴⁸ L'intervista a Marina Spada è tratta da un colloquio personale tenutosi alla Scuola Civica di Milano nel dicembre del 2007. Va sottolineato come il film di Marina Spada trovi inoltre un punto di appoggio nel lavoro del fotografo Gabriele Basilico. Il privilegiare l'architettura media, «quella che mostra la vera Milano, la gente che vive a Milano, quella che si osserva "aprendo la finestra al mattino"» ha avuto, in base alla testimonianza della regista, un ruolo centrale per la creazione visiva del film.

²⁴⁹ *Ivi*.

all'interno del film»²⁵⁰.

Un aspetto, quello del valore dell'improvvisazione, della prova, che si sonderà anche in seguito, in merito alla presenza di tracce di queste prove proprio all'interno dell'opera finale, come hanno mostrato autori quali Arnaud Desplechin, Abbas Kiarostami, Albert Serra, Giuseppe Bertolucci.

Ritornando al rapporto con lo spazio del reale, è infine importante osservare come per mezzo del digitale si sia assistito nell'ultimo decennio anche ad un evidente rilancio del genere documentaristico, non a caso tornato ad avere rilevanza, anche commerciale, proprio in concomitanza con l'affermazione delle nuove tecnologie. Nel suo recente saggio sul cinema digitale, Christian Uva rimarca il rapporto tra digitale e reale anche in ambito documentaristico: «È proprio in coincidenza con la diffusione dei dispositivi di ripresa leggeri che si è registrato un rilancio del cinema documentario»²⁵¹. E molti sembrano essere gli esempi in grado di testimoniare questa consonanza, da quelli più rilevanti sotto un profilo mediatico, quali *Bowling a Columbine* di Michael Moore e *When The Levees Broke: a Requiem in Four Acts* (2006) di Spike Lee, dedicato alla New Orleans del dopo-Katrina, l'uragano che ha devastato la città, a quelli meno noti ma tuttavia di grande pertinenza in questo contesto legato al reale e al rapporto con l'ambiente. Si pensi in particolare alla serie di documentari di Jean-Louis Comolli (con la collaborazione di Michel Samson) dedicati alla città di Marsiglia e alle elezioni politiche dal 1989 al 2001, intitolati non a caso *Marseille contre Marseille*. Una sorta di saga politica, ma anche l'ammissione che solo l'aderenza profonda ad un contesto civile, sociale, politico può permettere al cinema di riportare la complessità «manifesta e misteriosa»²⁵² di una conduzione politica prima di tutto attenta a mantenere il proprio *status* ed in seconda battuta sensibile alla salvaguardia degli istinti di chiusura

²⁵⁰ *Ivi*.

²⁵¹ Christian Uva, *Impronte digitali*, cit., p. 71.

²⁵² Michel Samson, *Après la mort de Gaston Defferre, avant Marseille de père en fils...*, in *dossier de presse* della serie *Marseille contre Marseille*, INA – ARTE & Doriane Films, Paris 2005, p. 11.

all'immigrazione dei propri elettori²⁵³. «Filmer Marseille à l'intérieur des têtes, à l'intérieur des corps de ses habitants. La ville incarnée, digérée par les corps des siens, devenue pensée à l'intérieur»²⁵⁴. Dalle parole di Comolli emerge come, ancora una volta, sia il rapporto a stretto contatto tra corpo, ambiente e modalità di osservazione il punto di contatto necessario a comprendere gli spazi ed il tessuto sociale di una città.

Sempre in relazione al rapporto tra digitale e spazio circostante, Victor Kossakovsky consacra il suo *Tishe* (2002) alla San Pietroburgo della strada, alla città abitata da operai e persone normali che si affrettano a tornare a casa. Ma soprattutto sceglie di realizzare il suo documentario, sorta di omaggio a *La finestra sul cortile* di Hitchcock, da una stanza del suo appartamento, vincolando la narrazione a questa ristretta porzione di spazio.

Istvàn Gaàl realizza nei suoi ultimi lavori una forma di diario di viaggio, di scrittura in note in merito ai luoghi esplorati, dove il digitale diviene primariamente uno strumento di gioco²⁵⁵, atto alla scrittura di appunti, di indicazioni proprio in merito agli ambienti visitati, ai luoghi frequentati. Sono nati in questo modo il sorprendente documentario su Béla Bartòk *Gyökerek. Béla Bartòk 1881-1945* (1997-2000, *Radici. Béla Bartòk 1881-1945*), ed i lavori sulla città di Parigi e sulla regione del Kerala, *Rendhagyò pàrizsi leltàr* (2004, *Inventario irregolare di Parigi*)²⁵⁶ e *Keralai Mozaikok* (2005, *Mosaici del Kerala*).

²⁵³ Cfr. Jean-Louis Comolli, *Come filmare il nemico?*, in Id., *Vedere e potere*, Donzelli, Roma 2006, pp. 45-62.

²⁵⁴ Jean-Louis Comolli, *La ville filmée*, in Gérard Althabe, Jean-Louis Comolli, *Regards sur la ville*, Éditions du Centre Pompidou, Paris 1994, pp. 17-20.

²⁵⁵ «Mi ha fortemente impressionato l'esempio del poeta Sàndor Weores, che ha passato tutta la sua vita a far rotolare davanti a sé delle biglie di vetro. Giocava. Neanch'io posso immaginare una sfida, un'attività che sia senza gioco. Allora non ci sto. L'anno scorso sono riuscito a procurarmi un *camcorder*. A intervalli regolari me lo metto sulle spalle, prendo un treno e vado in giro per il paese. Registro cose di ogni genere. Gioco». L'intervista di Istvàn Gaàl è tratta da Andràs Gervai, *Bartòk-kozmosz. Beszélgetés Gaàl Istvànna* [Il cosmo Bartòk. Discorso con Istvàn Gaàl, in «Filmvilàg», 7, 2000, p. 15, ed è citata in Judit Pintér e Paolo Vecchi (a cura di), *Radici. Il cinema di Istvàn Gaàl*, Lindau, Torino 2008.

²⁵⁶ «All'inizio degli anni '60, a Parigi, assieme ai registi della Nouvelle Vague, sognavo quanto sarebbe stato bello avere una macchina da presa leggera, con la quale prendere appunti di immagini. Purtroppo, la soluzione è venuta soltanto molto tempo dopo con l'elettronica digitale. Però è arrivata. Così, con la macchina da presa ultraleggera sulle spalle [...] registro ciò che trovo interessante. È successo anche a Parigi. Ho fatto un inventario insolito di quella città». L'intervista a Istvàn Gaàl è tratta da Judit Vajda, *Giocare, come un bambino. I film di città di Istvàn Gaàl*, in Judit Pintér e Paolo Vecchi (a cura di), *Radici. Il cinema di Istvàn Gaàl*, cit., p. 93.

Anche Jia Zhang-Ke ha mostrato una grande attenzione documentaristica verso la Cina contemporanea e le sue trasformazioni. *Dong* (2006), *Useless* (2007), *24City* (2008) sono altrettanti esempi di aderenza di sguardo ai cambiamenti che stanno intervenendo nel suo paese. La costruzione di una diga che porterà alla scomparsa di un intero villaggio in *Dong*, il lavoro di una fabbrica di sartoria di Canton in *Useless*, a testimoniare come le stesse modalità lavorative tradizionali della Cina siano sul punto di scomparire in nome della globalizzazione, e la costruzione di un immenso centro commerciale dal nome 24City nell'omonimo documentario, mostrano con grazia e un velo di malinconia come il reale, quel reale con cui Jia Zhang-Ke convive all'interno dei suoi lavori, costituisca un ambito da proteggere, quanto meno nella permanenza e nella memoria dell'immagine digitale.

In Italia i casi più interessanti di aderenza al reale portano invece i nomi di *Passaggio della linea* (2007) di Pietro Marcello, girato nell'arco di sei mesi di perlustrazione ed attenta osservazione della vita all'interno dei treni a lunga percorrenza, tra persone ordinarie e uomini ai margini che hanno fatto proprio del treno la loro dimora, *La storia di Levi* (2007) di Davide Ferrario, *Il mio paese* (2006) di Daniele Vicari, *Il senso degli altri* (2007) di Marco Bertozzi, *Alle soglie della sera* (2005) di Daniele Gaglianone. Lavori legati ad una comune idea di viaggio, di spostamento, di attraversamento, anche in questo caso reso più organico grazie alle nuove tecnologie. Gaglianone in particolare riflette sul ruolo del digitale all'interno del suo lavoro. Raccontando il ritorno in Lettonia di Marina Jarre²⁵⁷, il regista narra il viaggio a ritroso verso la terra d'origine della scrittrice. Al lento ritorno in patria, fa da contraltare il racconto della fuga dalla Lettonia, quando Marina aveva due anni, per sfuggire ai conflitti nella repubblica balcanica. Un viaggio lento e dolente che porta la donna a riscoprire una parte di sé, un rimosso che dopo una intera vita torna a farsi evidente. Ed è in particolare il finale del film, ambientato in Lettonia, nel cimitero di famiglia di Marina Jarre a rivelare la portata del mezzo impiegato e la sua capacità di registrare anche le minime variazioni emotive del reale. La telecamera rimane sul volto della donna, con una capacità di aderenza toccante,

²⁵⁷ Il documentario nasce proprio dal libro di Marina Jarre, *Ritorno in Lettonia*, Einaudi, Torino 2003.

naturalistica e dunque ancor più in grado di evidenziarne i sentimenti, la messa a nudo che questo ricongiungersi con il proprio passato viene a creare. «Il racconto per immagini della mia storia può essere dato da questo cimitero nella foresta. Date differenti e uno stesso luogo». Un concetto che fa pensare anche ad un altro film in digitale in grado di coniugare in un unico ambiente stadi temporali diversi, quell'*Arca russa* di Aleksandr Sokurov di cui più avanti si parlerà.

L'attenzione infine si fa ancora più intima in lavori quali *Il grande silenzio* (2005) di Philip Gröning, realizzato attraverso quattro lunghi mesi di permanenza nel convento di Grenoble²⁵⁸, *Zeit des Abschieds* [2005, *Il tempo degli addii*] di Mehdi Sahebi, pedinamento della vita di un malato terminale di AIDS che si sviluppa per frammenti, per ellissi narrative, suggerendo una riproposizione del flusso di pensieri che riempie la mente del protagonista negli ultimi giorni della sua vita. E poi *Elle s'appelle Sabine* (2007) di Sandrine Bonnaire, documentario in cui l'attrice diventa in questo caso regista per raccontare la vita della sorella Sabine, affetta da autismo e rinchiusa da molti anni in un ospedale psichiatrico. Ai filmati di famiglia in super8 realizzati negli anni Ottanta e Novanta si aggiungono le riprese realizzate appositamente per il film, nel tentativo non solo di creare una sorta di diario della vita di Sabine, ma anche di mostrarne i cambiamenti fisici, del volto da prima a dopo il ricovero, evidenziando come la somiglianza con la sorella sia ora divenuta un lontano ricordo²⁵⁹. La vicinanza del digitale va qui tenuta sotto controllo dalla regista proprio al fine di evitare una visione eccessiva del dolore della sorella.

«Le danger avec un tel film est de ne pas savoir rester à la bonne distance. Il fallait parler de sa vie sans la lui voler. Certaines choses lui appartiennent, et l'état dans le quel était Sabine à ce moment-là, le visage qu'elle avait, c'était infilmable. Et le film aurait basculé

²⁵⁸ Va sottolineato come le stesse condizioni di lavoro del regista fossero rese osservabili solo per mezzo dell'impiego del digitale. Gröning doveva infatti lavorare da solo, senza equipe, senza luci artificiali, e senza in alcun modo intralciare la vita dei monaci del convento. Una condizione di aderenza, vicinanza e trasparenza del mezzo possibile solo attraverso l'impiego di *handycam* digitali.

²⁵⁹ Cfr. Stéphane Delorme, *L'enlèvement de Sabine. Elle s'appelle Sabine de Sandrine Bonnaire*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008, p. 32.

dans le trop intime de Sabine»²⁶⁰.

Un film che, dato il grado di coinvolgimento, deve dunque attenuare la vicinanza al suo soggetto. In Italia, uno sguardo analogo è rinvenibile nel film realizzato da Stefano Rulli, *Un silenzio particolare* (2004), dedicato al figlio Matteo, anch'egli autistico, all'interno dello spazio e delle attività de *La città del sole* ideata proprio per accogliere ogni tipo di diversità sociale.

È in tutti questi esempi che risiede, forse, la concretizzazione più autentica di quell'idea di *pedinamento*, di osservazione del reale ad una giusta e ridotta distanza ipotizzata da Zavattini.

4.3.

IL REALE TRA MANIPOLAZIONE E SEMPLIFICAZIONE.

Nel saggio *Il destino delle immagini*²⁶¹ Jacques Rancière sottolinea l'attuale propensione delle immagini a spostarsi da un «regime rappresentazionale ad uno estetico», in cui è soprattutto la materialità eterogenea che compone l'immagine a farsi centrale, asse portante. Il metalinguaggio, la manipolabilità dell'immagine, l'eterogeneità che la caratterizza sono, come visto in precedenza, tratti del postmoderno, ma anche una forma di naturale evoluzione di un discorso avviatosi con la modernità che trova ora una sorta di completamento, di sviluppo. Accanto al principio di aderenza al reale precedentemente esposto, ed all'interno di questa trattazione sui legami tra reale e digitale, è allora opportuno osservare come intervengano alcuni dei tratti ora indicati,

²⁶⁰ L'intervista a Sandrine Bonnaire è tratta da Jean-Michel Frodon et Cyril Neyrat, «*Réaliser un documentaire, c'est comme faire l'actrice*». *Entretien avec Sandrine Bonnaire*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008, p. 76.

²⁶¹ Jacques Rancière, *Le destin des images*, La Fabrique, Paris 2003; tr. it. *Il destino delle immagini*, Pellegrini Editore, Cosenza 2007.

quali la manipolazione dell'immagine, la rielaborazione scenica del reale, l'ibridazione formale in un rapporto di modifica della realtà circostante, di mutazione del profilmico.

Il digitale sembra, infatti, portare l'immagine ad una definitiva perdita di un valore ontologico assoluto attribuibile alla ripresa foto-cinematografica. La corrispondenza tra registrazione fotografica (e cinematografica di conseguenza) ed esistenza dell'oggetto fotografato, il noto «ciò che io vedo è stato lì»²⁶² sostenuto nel corso del Novecento in particolare da Benjamin, Bazin e Barthes, viene rimesso in discussione. L'immagine perde la sua aderenza iconica con il reale, perde la sua propensione *indexicale*, perde il suo *ça a été*, il suo *interfuit*. Un cambiamento che si sviluppa inoltre all'insegna non soltanto della perdita di aderenza con il reale, ma anche della moltiplicazione di possibilità realizzative ed interpretative offerte ora dall'immagine.

Risultano dunque comprensibili, seppur radicali, prese di posizione come quella di Mirzoeff secondo cui «la capacità di alterare digitalmente una foto ha distrutto la condizione di base della fotografia: che qualcosa debba trovarsi di fronte alla lente quando avviene lo scatto»²⁶³. Se le possibilità di intervento e di falsificazione del rapporto con il reale sono evidenti, è altrettanto vero che, come spesso accade di fronte al venir meno di un presupposto certo, si radicalizzano anche le modalità operative atte a “sensibilizzare” il recupero di un rapporto diretto con il reale, come forma di autenticazione della propria opera e come aderenza ad un fattore ontologico e stilistico da cui non prescindere. Attraverso le opere osservate in precedenza di Costa, Naderi, Kiarostami, ma anche Diaz, Gaàl, Kossakovsky, Sahebi, si avverte con chiarezza come la perdita dell'«è stato»²⁶⁴, di un «rimando ad una realtà qualunque»²⁶⁵, lungi dal divenire condizione di evidenza, si riveli come possibilità aggiunta, come modalità di creazione ulteriore, senza per questo inficiare un presupposto di aderenza al reale che tuttora

²⁶² Cfr. Walter Benjamin, *Piccola storia della fotografia*, in Id., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit.; André Bazin, *Ontologia dell'immagine fotografica*, in *Che cosa è il cinema?*, cit.; Roland Barthes, *La camera chiara*, Einaudi, Torino 1980.

²⁶³ Nicholas Mirzoeff, *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma 2002, p. 142.

²⁶⁴ Roland Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 78.

²⁶⁵ Mario Costa, *Della fotografia senza soggetto*, Costa & Nolan, Genova-Milano 1997, p. 102.

permane²⁶⁶.

In questa relazione a metà tra contiguità e decostruzione, alterazione del reale nell'immagine digitale è dunque opportuno fare proprio il quesito posto da Marie-Claire Ropars-Wuilleumier: «l'image est-elle réalité ou imagination, indice ou icone du réel?». Il digitale rivela infatti la possibilità di “creare *ex-novo*” una immagine e, anche senza ricorrere all'immagine di sintesi, di intervenire sul reale per alterarne la portata rappresentativa. Peirce definiva la fotografia quale fattore *indexicale*, “indicatore”, a metà strada tra l'indice e l'icona, tra l'impronta fisica di un soggetto, di un corpo, e la rappresentazione di quell'impronta formulata sulla base di codici culturali. Oggi l'immagine sembra invece soggiacere ad una doppia definizione originaria: quella di *eikon* (*icona*), maggiormente legata all'oggetto immagine, e quella di *eidos* (*eidolon*), più vicina all'emergere di una forma, e dunque all'idea che soggiace all'immagine. In questa prospettiva può allora prendere corpo l'ipotesi da più parti sostenuta di una equivalenza tra *analogico* ed *indice* da contrapporre a quella tra *digitale* e *icona*, in cui quest'ultimo binomio si fonda sulla codificazione del messaggio e sulle proprietà discrete (discontinue) dello stesso²⁶⁷. Viene inoltre naturale riconsiderare la nota diatriba che nell'Ottocento si sviluppò tra Baudelaire e i primi fotografi²⁶⁸. Secondo Baudelaire la fotografia era infatti non lo sviluppo della pittura, bensì la sua negazione, rappresentando, di fatto, un attaccamento al “vero”, al “naturale” indice di una mancanza di spessore, di creazione, fautore di un processo di semplificazione del rapporto col reale e dell'impossibilità di identificazione e di affermazione dell'idea stessa di autore. Claudio Marra²⁶⁹ evidenzia come il digitale contribuisca a far venire meno questi aspetti di semplificazione, di assenza di selettività, di estinzione dell'autore, per mezzo di alcuni

²⁶⁶ «L'idea della fotografia come testimonianza, lungi dall'essere distrutta dal digitale o da qualsiasi azione di manipolazione, mostra una tenacia che si poggia sulla tendenza comune a credere a queste immagini». Sergio Giusti, *La caverna chiara. Fotografia e campo immaginario ai tempi della tecnologia digitale*, Lupetti, Milano 2005, p. 48.

²⁶⁷ Cfr. Claudio Marra, *Il confronto con la semiotica*, in Id., *L'immagine infedele*, cit. pp. 67-94.

²⁶⁸ Cfr. Charles Baudelaire, *Il pubblico moderno e la fotografia* (1859), in Id., *Scritti sull'arte*, Einaudi, Torino 1992.

²⁶⁹ Cfr. Claudio Marra, *Charles Baudelaire: un fan scatenato del digitale*, in Id., *L'immagine infedele*, cit., pp. 101-106.

suoi caratteri intrinseci quali «la grande possibilità di manipolazione linguistica, la sottolineatura ed il rilancio del ruolo dell'autore, la trasfigurazione del reale, quest'ultima altra condizione considerata assente da parte di Baudelaire nella fotografia dell'Ottocento.

Tra gli autori che partendo da una osservazione del reale hanno scelto di sviluppare la propensione del digitale e delle nuove tecnologie per una alterazione della realtà profilmica, troviamo ad esempio Eric Rohmer che nel film *La nobildonna e il duca* mette in atto un approccio finto realistico, optando per una evidente manipolazione del set. Quando il duca Philippe de Orléans entra nella stanza della nobildonna scozzese Grace Elliott, osserviamo alternativamente i due personaggi guardare fuori dalla finestra della stanza. Arrivano i raggi di sole, si vedono i rami in fiore degli alberi, si sentono gli uccellini che cantano. Ma si tratta solamente di una illusione. Le finestre sono infatti pareti dipinte, per mezzo di un *trompe l'oeil* che lascia il reale fuori dal teatro di posa, fuori dal contesto realizzativo del film. Il reale viene dunque ricreato, ritoccato, in un richiamo ad una sorta di «realismo poetico» in cui il digitale denuncia implicitamente la propria presenza attraverso una evidente separatezza all'interno dell'immagine, che separa la qualità fotografica riservata ai personaggi e quella fredda, pittorica, riservata invece agli ambienti, ai fondali dipinti dell'immagine:

«L'utilisation du numérique pour incruster les acteurs dans les peintures de Jean-Baptiste Marot, ne peut être totalement illusoire du fait même de la différence de texture entre les personnages, les autres figures ou éléments animés et le cadre du décor pictural: le mélange se fait imaginativement, la peinture conservant son caractère d'espace mythique, suggéré au spectateur étant plus importante dans la reconstitution mentale»²⁷⁰.

Rohmer ricrea dunque gli interni raffiguranti finestre e drappaggi per mezzo di dipinti in grado di conferire profondità spaziale agli ambienti, creando una tridimensionalità che non esiste. Il regista opera inoltre una seconda scelta in merito alle possibilità del

²⁷⁰ Frank Curot, *Le réalisme de reconstitution. Styles et mimésis de simulacre*, in Id., *Styles filmiques 2. Les réalismes*, cit., p. 148.

digitale, facendo interagire per le scene in esterno gli attori su fondali a loro volta dipinti ed aggiunti in fase di postproduzione attraverso la tecnica del *chroma-key*²⁷¹. Tali fondali sembrano provenire direttamente dalla pittura del Settecento, in realtà sono i dipinti di Marot, pittore francese contemporaneo.

Dalla Grace di Rohmer alla Grace di von Trier, si può osservare una ulteriore modalità di manipolazione del set nel film *Dogville*, in cui tutto sembra muoversi, dalla narrazione, al tipo di testualità, sino alla messa in scena, all'insegna di una apertura solo virtuale tra la protagonista (Nicole Kidman) e gli altri attori, e tra i personaggi e lo spazio scenico. Si assiste ad una divisione fittizia degli spazi, con oggetti quali porte e finestre "utilizzate" dagli attori ma che non esistono. Addirittura il cane della "città del cane", nonostante lo si senta in più occasioni abbaiare, è solamente un segno bianco tracciato per terra (proprio come gli uccellini dipinti di Rohmer). Le pareti non esistono, eppure è sufficiente che un evento accada all'interno delle linee che tracciano i confini delle case affinché quanto avvenuto rimanga ignoto ai personaggi posti al di là di quei confini, in un rapporto di trasparenza con i soli spettatori, ma anche di polisemanticità dell'immagine, in grado al medesimo tempo di mostrare più eventi, più vicende interne al racconto filmico.

«In *Dogville* tutto è nell'immagine, in un mondo senza limiti, un universo che assorbe tutto incorporando in se stesso il fuoricampo. È un'immagine virtualmente onnivora, moltiplicata e composita, fatta di sedimentazioni attraverso strati successivi, intrinsecamente spessa»²⁷².

I tratti di trasparenza e di spessore dell'immagine risultano evidenti in particolare nel momento in cui Grace tenta la fuga dalla città di Dogville nascosta all'interno di un camioncino. L'immagine, in *plongé*, mostra il volto ed il corpo della protagonista distesa sul carico di mele, nel retro del camion. A creare questo spessore nel quadro è il manto

²⁷¹ Attraverso il *chroma-key*, dopo aver fatto interagire gli attori in uno spazio monocromatico (in genere verde o blu), si procede a rendere trasparente (a bucare) questo colore per sostituirlo con una differente immagine, fissa o in movimento, che di fatto diventerà il fondale definitivo su cui verrà inserita la recitazione degli attori.

²⁷² Tina Porcelli, *L'immagine incrostata: Dogville*, in Id., *Lars von Trier e Dogma*, Il Castoro, Milano 2006, p. 188.

verde che copre la donna, in questo caso assottigliato, opacizzato, ridotto in consistenza per permettere la visione di ciò che langue sotto quel manto. Ancora una volta dunque ecco una forma di apertura, di trasparenza dell'immagine. Per mezzo dell'unione in *compositing* del manto in dissolvenza e del volto di Grace, si ottiene a partire dalle due immagini un unico fotogramma finale²⁷³.

Ritornando alle modalità di manipolazione del reale, un esempio di differente natura è quello offerto da Werner Herzog nei suoi due recenti lavori *Wild Blue Yonder* (2005) e *Encounters at the end of the world* (2007). Il tipo di alterazione messo in atto in questo caso segue due differenti coordinate: una manipolazione narrativa, impiegando i codici linguistici del documentario ma di fatto predisponendo la narrazione di un racconto di finzione, e poi una manipolazione dell'immagine per mezzo dell'accostamento di materiali di differente natura, costituendo dunque una forma di ibridazione rappresentativa, basata su immagini d'archivio, immagini su pellicola, in *light digital*, in HD, e ancora immagini subacquee, elettroniche, fotografiche. Ogni inserto comunica un tratto necessario alla narrazione, ogni inserto porta tuttavia con sé un secondo livello interpretativo, connotativo, come nel caso delle immagini di inizio Novecento che riprendono i primi esperimenti di volo, impiegate da Herzog in *Wild Blue Yonder* come "forma testimoniale" dell'invasione della terra da parte degli alieni. Si torna dunque ad osservare in ambito cinematografico quell'aspetto fenomenico dell'immagine definito come *entre-deux*, come "immagine fra", analizzato da Raymond Bellour in particolare per quanto concerne l'ambito della *video art*. Ma anche un altro concetto sembra qui trovare punti di riferimento interpretativi in merito all'opera di Herzog. Si tratta di quell'idea di *phrase-image*²⁷⁴ con cui Jacques Rancière indica la costituzione di una sequenza articolata di immagini, in grado di mantenere caratteri di continuità e di incatenamento tra elementi (*fonction phrase*) ma anche il senso di rottura, di singolarità (*fonction image*). Si

²⁷³ Va evidenziato come, da un punto di vista tecnico, l'immagine in *compositing* sia ottenuta "invertendo" i fattori. Non è infatti il manto ad essere tecnicamente opacizzato, bensì il volto di Grace, posto in primo piano rispetto al manto verde, ritagliato e sfumato agli angoli e sui bordi, e parzialmente opacizzato in modo da far intravedere l'immagine "sottostante" del manto.

²⁷⁴ Cfr. Jacques Rancière, *Il destino delle immagini*, cit.

richiama dunque un principio di contaminazione, di apertura dialogica non solo tra linguaggi diversi, ma anche tra materiali diversi. L'immagine ibrida di Herzog, che recupera in chiave espressivo-narrativa frammenti di materiali d'archivio, fotografici, in elettronico, appare dunque come la più evidente alterazione di un rapporto mimetico con il reale in cui anche quanto è nato come forma di documentazione e di aderenza alla realtà, viene ora ricontestualizzato e riformulato semanticamente attraverso la giustapposizione di una determinata immagine all'interno di un discorso (o di una *phrase*) tra molteplici immagini di natura differente.

In *Still Life* [2006, *Sanxia Haoren*] di Jia Zhang-Ke si assiste invece ad una manipolazione interna all'immagine, attraverso la quale si va ad inserire una forma di sovrascrittura all'immagine originariamente ottenuta, modificandone la natura. Si avverte quella che Ciment e Codelli definiscono «une dimension de science-fiction dans un film très réaliste»²⁷⁵: un imponente palazzo dalla forma irregolare viene fatto muovere verso il cielo come fosse un missile; il cielo si popola di oggetti non identificati simili a degli ufo, un palazzo in lontananza crolla proprio nel momento in cui i due protagonisti sembrano essersi ritrovati; la *silhouette* di un funambolo si muove sospesa nell'aria osservata dalla figura solitaria di Han Sanming, il minatore protagonista²⁷⁶. In questi interventi sembra dunque manifestare uno stato di decostruzione, non solo dell'immagine, ma anche dell'ambiente circostante, dove a regnare è la solitudine e l'aria di una fine imminente. *Still Life* parla del resto proprio di questo, di un paesaggio «da decostruire»²⁷⁷, destinato a scomparire inghiottito dall'acqua. Jia Zhang-Ke motiva inoltre tali scelte surreali con la volontà di esprimere la particolarità climatica di questo luogo, la "zona delle Tre Gole", di fatto ripristinando anche in questo caso una relazione diretta con il luogo, con il reale, mediata tuttavia da un intervento espressivo-simbolico: «I cambiamenti di luce e di clima in questa regione della Cina sono estremi: si passa improvvisamente da una fitta nebbia

²⁷⁵ Michel Ciment, Lorenzo Codelli (a cura di), «Avec ce film, je m'approche davantage d'un monde intérieur». *Entretien avec Jia Zhangke*, in «Positif», 555, 2007, p. 11.

²⁷⁶ Sulla solitudine in merito al personaggio centrale che il film deve evocare Cfr. Michael Berry, *Coda: from Home to the World*, in Id., *Xiao Wu – Platform – Unknown Pleasures. Jia Zhangke's "Hometown Trilogy"*, British Film Institute, London 2009, pp. 119-123.

²⁷⁷ Ilaria Gatti, *Geografia in trasformazione*, in «FilmCritica», 574, 2007, p. 205

ad un sole accecante, e dopo tutto torna ad essere grigio. Ne risulta una sensazione surreale»²⁷⁸. Uno stile minimale, su cui attraverso interventi di *image compositing* e *computer graphic*, si interviene funzionalmente per cercare di esprimere lo stato interiore non solo dei personaggi, ma anche di un luogo.

Infine, Nuri Bilge Ceylan nel film *Il piacere e l'amore [Iklimler]* mette in luce le possibilità illusorie della narrazione digitale, alterando l'apporto semantico dell'immagine, riformulando la natura del rapporto tra reale e spettatore. La leggerezza del mezzo (una HDCAM della Sony) diviene anche leggerezza nel modo di narrare, con piccoli episodi inseriti all'interno della narrazione quasi a voler depistare, "ingannare" lo spettatore rispetto a ciò che sta vedendo. Ci si muove a livello visivo tra un eccesso di realismo ed una non visibilità, un offuscamento, una sfocatura dei soggetti, in cui è la forma a guidare la narrazione. Isa, professore universitario, durante una breve vacanza bacia teneramente Bahar, la sua compagna, addormentata sotto il sole. Vediamo chiaramente il volto di lei, con gli occhi chiusi, mentre di lui vediamo solamente una sagoma, sfuocata, in controluce, iperrealista. Improvvisamente un cumulo di sabbia raggiunge il corpo ed il volto di Bahar seppellendola. Passano pochi istanti ed il risveglio di lei svela come si sia trattato solo di un incubo. Un incubo giunto non a caso. Di lì a poco infatti Isa la lascerà. Tornano così alla mente le parole di Peter Greenaway che nel definire l'immagine digitale utilizza la metafora della creta, evidenziandone in particolare la «malleabilità»²⁷⁹ rispetto al carattere rigido dell'immagine su pellicola. Già negli anni Settanta, del resto, Susan Sontag aveva messo in guardia rispetto alla capacità ingannevole ed illusoria dell'immagine fotografica. Qui il fotografo Ceylan associa ad un dolente sguardo interiore una componente ironica insospettabile, capace di trasformare i silenzi del suo cinema in sensazioni che attraversano l'intera scala emotiva dell'animo umano. Dalla delusione all'amore, dall'irritazione alla placidità, dall'odio al divertimento. L'immagine si fa

²⁷⁸ L'intervista a Jia Zhang-Ke è tratta da Michel Ciment e Lorenzo Codelli (a cura di), «*Avec ce film, je m'approche davantage d'un monde intérieur*». *Entretien avec Jia Zhangke*, cit., p. 12.

²⁷⁹ L'intervista di Peter Greenaway è citata in Sandra Lischi, *Antico come il video: appunti sul dialogo fra cinema e immagine elettronica*, in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, Bulzoni, Roma 2003.

contenitore espressivo e di possibilità di sviluppo narrativo, senza che allo spettatore sia data la possibilità di comprendere se ciò a cui sta assistendo corrisponda ad un'autentica evoluzione del racconto o solamente ad una ipotesi di sviluppo confutabile a breve termine.

«Si parla sempre più di “immagini” ma si sa sempre meno (che cosa ci sia), cosa si metta dietro a questa espressione»²⁸⁰. Le parole di Serge Daney sembrano non solamente chiudere in modo lapidario la difficoltà e al contempo la necessità di “avvertire” e registrare la manipolabilità dell'immagine digitale, ma anche sottolineare il complesso compito, già anticipato in precedenza, di non limitare il proprio sguardo sul reale, la costituzione di una propria immagine del reale ad una forma di mimesi della realtà. In merito ad un rapporto di carattere realistico con l'immagine è dunque significativo comprendere come al suo interno debba essere mantenuto quello che Aumont definisce un «valore informativo» o, in maniera più ampia, un “valore semantico” dell'immagine:

«È fondamentale distinguere nettamente il realismo dall'analogia. L'immagine realistica non è necessariamente quella che produce un'illusione di realtà. E non è necessariamente l'immagine più analogica possibile. Si definisce piuttosto come l'immagine che fornisce il massimo di informazioni sulla realtà. In altre parole, se l'analogia riguarda il visivo, le apparenze, la realtà visibile, il realismo riguarda l'informazione veicolata dall'immagine, la comprensione, l'intellezione. Nei termini di Gombrich si potrebbe dire che l'analogia è legata all'aspetto specchio, il realismo, all'aspetto mappa»²⁸¹.

Sulla scorta delle recenti considerazioni di Aumont si può tuttavia andare ancor più in profondità, osservando come un valore antinaturalista nel rapporto con il reale fosse del resto già in evidenza nelle considerazioni di Arnheim e, ancor prima, dei formalisti russi

²⁸⁰ L'intervento di Serge Daney è tratto da Id. (a cura di), *Storia(e) del cinema (Godard fait des histoires). Intervista a Jean-Luc Godard di Serge Daney*, in «Libération», 26 dicembre 1988, ora in Valentina Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*, cit., p. 271.

²⁸¹ Jacques Aumont, *L'immagine*, cit., p. 212.

Šklovskij e Tynjanov. Secondo Arnheim, infatti, la relazione tra cinema e reale deve porsi in un rapporto di «trasformazione delle caratteristiche osservate nelle forme di un dato mezzo»²⁸², mentre per Tynianov «l'importanza dell'evoluzione dei procedimenti impiegati dal cinema consiste in questo sviluppo autonomo delle sue leggi semantiche, nel loro liberarsi dalla motivazione generica, di carattere naturalistico»²⁸³. Il digitale deve dunque contribuire a ristabilire un rapporto con il reale facilitato, finalmente privo di intermediazioni, di frapposizioni, un rapporto tuttavia non di carattere naturalistico, non meramente mimetico. Nel processo di evoluzione tecnica dell'immagine in rapporto al reale, va inoltre osservato come una propensione alla semplificazione narrativa dettata dal digitale favorisca in realtà un ripristino di quel processo di ricreazione diretta del reale che nel corso della storia dell'immagine foto-cinematografica trova tra i suoi precedenti i *photogenic drawings* di Fox Talbot nel 1839, le *schadografie* di Christian Schad nel 1918, le *rayografie* di Man Ray, i *ready made* di Duchamp, i *fotogrammi* di Moholy-Nagy degli anni Venti. Anche in questo rapporto diretto con il reale, il digitale non fa che recuperare istanze già presenti nel passato, aggiornandone i caratteri e riproponendo una stretta relazione tra autore e realtà.

Vanno tuttavia messi in evidenza anche i rischi di un rapporto così a stretto contatto con il reale, il pericolo in particolare di una semplificazione e di un impoverimento del rapporto tra immagine e referente reale.

Autore che mai si è cimentato nella realizzazione di un film con le nuove tecnologie, Claude Chabrol offre un buon esempio per spiegare questa idea di semplificazione, di perdita di valore semantico, a cui l'immagine può andare incontro per mezzo dello strumento digitale.

«Quel che rimprovero al DV, alle facilitazioni che adesso ci sono, è che si usano in un modo cretino. Invece di usarle per guadagnare tempo, con soluzioni più economiche,

²⁸² Rudolf Arnheim, *Film as Art*, 1957; tr. it. *Film come arte*, Feltrinelli, Milano 1983, citato in Giorgio Tinazzi, *Cinema, riproduzione e possibilità*, in Id., *La copia originale. Cinema, critica, tecnica*, Marsilio, Venezia 1983, p. 23.

²⁸³ AA.VV., *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1971.

fanno il contrario, cioè moltiplicano la possibilità, per cui il montaggio dura tre volte di più che per un film su pellicola, e con quella piccola videocamera sembra che si perda ogni cognizione dell'ellissi»²⁸⁴.

Secondo tale principio di semplificazione, il digitale apre dunque le porte ad un approccio al cinema di natura amatoriale²⁸⁵, dove senza filtri né preparazione chiunque può potenzialmente accedere ai mezzi tecnici minimi per operare una ripresa su un profilmico più o meno definito. «Cinema come mezzo di espressione numeroso e necessario»²⁸⁶. Le parole di Zavattini, almeno in questa formula qui indicata, sembrano oggi essere state solo parzialmente messe in pratica. Se infatti si assiste ad una espansione ad ampio raggio dell'utilizzo delle nuove tecnologie di ripresa, è altrettanto vero che a venir meno è proprio il carattere di "necessità" che la ripresa, secondo i principi zavattiniani, dovrebbe portare con sé. Una volta reso possibile l'atto di pedinare il reale, rischia di venire a mancare l'importanza insita di tale pedinamento, il suo significato. Walter Benjamin motiva del resto la «decadenza dell'aura dell'opera d'arte» con un duplice insieme di circostanze; da una parte l'esigenza delle masse di «rendere le cose, spazialmente e umanamente, *più vicine*», e dall'altra la necessità di «impossessarsi dell'oggetto da una distanza il più possibile ravvicinata nell'immagine»²⁸⁷. Benjamin parla in particolare del sistema di riproduzione dell'immagine, ma è difficile e superficiale non vedere dietro a queste considerazioni i prodromi di quanto accadrà circa sessant'anni più tardi, con le tecnologie digitali e con una radicale riconfigurazione non solo del rapporto spettatore-apparato riproduttivo, ma anche osservatore/autore-apparato di registrazione. È

²⁸⁴ L'intervista di Claude Chabrol è riportata in Lorenzo Esposito, *Il digitale non esiste. Verità e menzogna dell'immagine*, Liguori, Napoli 2009, p. 69-70.

²⁸⁵ Roger Odin sottolinea come la nascita del cinema amatoriale, in particolare i film di famiglia, sia collocabile nel medesimo momento della nascita del cinema: «Appare sempre più chiaro che il cinema è stato concepito dai Lumière come un prolungamento perfezionato della fotografia amatoriale di ricordo», in Roger Odin, *Il cinema amatoriale*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale, vol. V. Teorie, strumenti, memorie*, Einaudi, Torino 2001, p. 343. Cfr. inoltre il saggio sull'evoluzione tecnologica del cinema amatoriale di Karianne Fiorini, Mirco Santi, *Per una storia della tecnologia amatoriale*, in «Comunicazioni sociali», 3, 2005, pp. 427-428.

²⁸⁶ Cesare Zavattini, *Un corso dell'immagine*, in «Cinema Nuovo», ora in *Diario cinematografico*, Bompiani, Milano 1979.

²⁸⁷ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 25.

opportuno ricordare dunque il valore di una *permanenza nel mondo* al fine di non limitarsi ad osservare (e registrare) il reale in modo mimetico, privo di un necessario valore connotativo, interpretativo e simbolico, di ricreazione del mondo, di ricostituzione del reale per mezzo di uno specifico linguaggio, secondo un principio di evidenza atto a preservare l'immagine e la narrazione digitale dal rischio di semplificazione e di perdita espressiva.

4.4.

IL FILM *CARNET DE NOTES*.

QUANDO LA CREAZIONE IRROMPE SULLA SCENA.

Un'ultima tipologia di intervento del reale in ambito filmico è determinata, per quanto concerne le tecnologie digitali, dal rapporto metalinguistico tra l'atto della creazione, inteso come fase di studio e di preparazione del film, e l'opera finale, il risultato conclusivo di tale studio. Il digitale sembra aver radicalizzato anche una ulteriore modalità di riflessione sull'atto di scrittura del film, in cui la fase di preparazione, osservata dall'occhio delle telecamere digitali con finalità di indagine ed analisi dell'opera nel suo farsi, è divenuta invece parte integrante del film medesimo. Alcune opere recenti hanno infatti evidenziato una sorta di dialogo tra riprese in digitale delle prove attoriali con il materiale girato in pellicola per la versione finale del film. Si pensi ad alcuni lavori di Arnaud Desplechin, Robert Altman, Abbas Kiarostami, Giuseppe Bertolucci. Da questa considerazione nascono allora due possibilità di riflessione. Una prima occorrenza si concentra sulle rinnovate modalità di scrittura di un film, dove si osserva l'apparizione di una ibridazione formale nell'atto di creazione dell'opera. Una seconda riflessione mira invece a sottolineare, come detto in precedenza, il ruolo che in tal modo il reale viene a ritagliarsi all'interno di una narrazione di natura finzionale.

In merito alle modalità di scrittura del film, si osserva allora una sorta di mutazione, di ibridazione non solo di materiali, di forme, di media, ma anche di funzioni. La definizione di Eco di «sceneggiature intertestuali»²⁸⁸ sembra di fatto essere sovvertita da parte del cinema digitale. Laddove Eco afferma la propensione dell'uomo a far proprie le coordinate cinematografiche di un racconto scritto durante la sua lettura, traducendone la trama in immagini mentali, ecco che il digitale sempre più configura la possibilità di scardinare un delicato passaggio della creazione filmica, proprio quello della scrittura, della fase di sceneggiatura, permettendo di limitare questo momento ad una redazione che si crea direttamente sulla scena, liberamente, apertamente, senza più una definizione della drammaturgia del film prestabilita in modo definitivo. La ripresa in digitale di tali prove diviene allora una sorta di *carnet de notes* su cui riflettere. Non più, o non solo, una sceneggiatura scritta alla base di un film, bensì un insieme potenzialmente illimitato di prove, ridefinite di volta in volta proprio sulla base delle riprese effettuate. Le immagini digitali provenienti da questo *carnet de notes* possono inoltre confluire nella creazione stessa dell'opera, al fianco delle immagini realizzate per il film, divenendo non soltanto materiale di riflessione, ma anche materia attraverso la quale costituire in modo diretto il film.

In questo senso si muove ad esempio *Léo en jouant "Dans la Compagnie des Hommes"*... di Arnaud Desplechin, film di cui non a caso esiste anche una seconda versione, chiamata *Unplugged*, basata proprio sulle prove per la realizzazione del film. L'assenza di *storyboard* del film viene dunque doppiamente compensata dalla creazione sulla scena e dalla ripresa ininterrotta di tali prove, dando vita ad una sorta di *backstage* interno alla narrazione e, in secondo luogo, viene compensata attraverso il "mantenimento" di alcuni tratti di queste prove anche nella versione conclusiva del film. Desplechin adatta la *pièce* teatrale di Edward Bond *In the Company of Men* e nel ricreare l'ambiente dell'alta finanza in cui si sviluppa il racconto, decide di provare i dialoghi con gli attori nell'arco di otto giorni in uno spazio ampio ma circoscritto come quello di una

²⁸⁸ Umberto Eco, *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1989, p. 81.

palestra. Desplechin vede questa performance come una sorta di «sfida sportiva»²⁸⁹, volta soprattutto a cercare di creare la tensione necessaria per il film. E proprio questa tensione si impadronisce poco a poco degli attori che, giorno dopo giorno, abbandonano la lettura dei dialoghi e si impadroniscono delle battute e del temperamento dei rispettivi personaggi, di fatto ricreando i propri ruoli. Desplechin filma le prove del film in digitale, in una sorta di accurato e filologico *backstage*, che ripercorre, in modalità *unplugged* (“priva di elettricità” o, meglio, priva di formalità in questo caso) la vicenda narrativa del film. Oltre a costituire il materiale del film *Unplugged*, alcuni frammenti delle prove vengono, come detto, inseriti anche nella versione finale del film, quella “ufficiale” dal titolo *Léo en jouant “Dans la Compagnie des Hommes”*... non solo costituendo un traccia metafilmica interna alla narrazione, ma anche manifestando una volontà di riflessione aperta su quello che è il lavoro di messa in scena del film, sul suo farsi e sulle direzioni molteplici che un’opera può prendere. Alla discussione partecipano il regista, gli sceneggiatori Emmanuel Bourdieu, Nicolas Saada, gli attori Sami Bouajila, Jean-Paul Roussillon, Hippolyte Girardot, Lászlo Szabò, Anna Mougmalis, in una sorta di dialogo collettivo e di interscambio di sensazioni e considerazioni sulla definizione dei ruoli. Ecco dunque che la storia di Léo, giovane trentenne il cui padre adottivo è un magnate della finanza, subisce in più occasioni degli arresti, delle interruzioni atte a fare spazio a questi momenti di riflessione collettiva. Paradossalmente, ciò che nella versione finale del film sembra meccanico, a tratti artificioso²⁹⁰, nella versione *Unplugged* riesce invece a prendere forma con più naturalezza (forse anche grazie ad una partenza apertamente e dichiaratamente da *trial attoriale*, con gli attori che tengono in mano il copione dei dialoghi), sprigionando sequenza dopo sequenza una tensione e un’atmosfera da complotto sempre più concreta e tangibile.

²⁸⁹ L’intervista ad Arnaud Desplechin è tratta da *dossier de presse* del film *Léo en jouant “Dans la Compagnie des Hommes”*..., Why Not Productions – ARTE France, 2004.

²⁹⁰ Il film racconta la volontà di Léo nel cercare di affermare una propria identità, affrancandosi da una figura paterna sentita come un peso, un ingombro. Rifiutato dal padre nel tentativo di entrare nell’*establishment* della sua azienda, Léo cede all’offerta di Hammer, uno dei collaboratori del padre, di rilevare una società in fallimento. La proposta si rivela però una truffa e Léo si trova così diviso tra la relazione di odio con il padre ed i ricatti di Hammer. La messa in scena del racconto appare tuttavia prevedibile, apertamente consequenziale, manifesta.

«Desplechin instaura un dialogo con il digitale, con il video. La sua è una cultura visuale che non può non tener conto della televisione, del video, del digitale. Una cultura visuale aperta, ampia, che cerca un dialogo tra le forme visive attuali. Ma anche Truffaut e Godard tenevano conto del rapporto necessario tra cinema e televisione. E a ben vedere il primo a cercare questa relazione è stato Jean Renoir, con *Le petit théâtre de Jean Renoir*»²⁹¹.

Il procedimento di creazione di un *film-trial* non è del resto una novità assoluta. Ad *Un sogno lungo un giorno* e ai nomi di Francis Ford Coppola e di Vittorio Storaro si lega infatti uno dei primi film che hanno sfruttato le potenzialità dell'elettronica per realizzare una sorta di *rehearsal* audiovisiva dell'opera prima di avviarne la produzione effettiva. Nel caso di Desplechin tuttavia si assiste all'assunzione di questa funzione come pratica, come fase effettiva e conclamata del lavoro di messa in scena. Non più soltanto sperimentazione o ruolo coadiuvante, ma tentativo dichiarato di lasciare alle prove registrate la facoltà di modificare, ampliare, sviluppare il soggetto di partenza, entrando in conclusione a farne parte in modo effettivo.

L'assenza di *storyboard*, sostituiti dalle riprese direttamente sul set, si avverte inoltre anche nel cinema più legato alle dinamiche industriali, laddove dunque la separazione dei ruoli generalmente è sottoposto ad una forma di standardizzazione. Anche un regista come Michael Mann, a dire il vero tra i più attenti alle implicazioni e all'impiego delle nuove tecnologie ad Hollywood, sottolinea un modo di lavorare mutato con l'avvento dei nuovi mezzi digitali:

«Io non scrivo degli *storyboard*, non voglio essere prigioniero di uno schema prestabilito. Comincio a previsualizzare il film durante i sopralluoghi, e poi faccio una verifica sui luoghi del film. Convoco i miei collaboratori, gli attori, e decidiamo le posizioni di ciascuno, i movimenti di ciascuno. Al contempo stabiliamo e verifichiamo anche la posizione delle telecamere»²⁹².

²⁹¹ L'intervista a Jean-Paul Fargier è tratta da un colloquio personale tenutosi all'Académie de France a Roma nel novembre del 2008.

²⁹² L'intervista di Michael Mann è tratta da Michael Henry (a cura di), *Quand la mort était le seul horizon*.

È dunque proprio attraverso l'impiego del mezzo tecnologico e la verifica del suo ruolo, della sua posizione, che si può successivamente passare alla realizzazione effettiva del film. Un metodo, questo, che trova affinità anche con le operazioni messe in atto da registi quali Robert Altman, nel film *The Company* (2003), e Giuseppe Bertolucci nel film *L'amore probabilmente* (2001). Attraverso l'uso dell'HD, Altman lascia ampia libertà agli attori, in particolare nelle lunghe scene di ballo del Joffrey Ballet, riprese con cinque telecamere posizionate in diverse angolazioni. Altman crea dei lunghi piani-sequenza, seguendo il movimento degli attori senza mai staccare la telecamera e continuando a girare anche nei momenti in cui le coreografie si fermano e vengono fornite indicazioni agli attori o ai ballerini. L'esempio più complesso è fornito dalla lunga sequenza di ballo ripresa in continuità per circa trenta minuti dalle cinque telecamere. Il risultato di questi lunghi piani-sequenza è stato stabilito solo in fase di montaggio, attraverso una attenta selezione dei momenti da inserire nel film, nel tentativo di conferire un effetto di dinamismo esasperato alla sequenza²⁹³.

Ne *L'amore probabilmente*, Bertolucci crea un film alternando la finzione, la messa in scena, con il suo dietro le quinte, il suo *backstage*. E proprio questa seconda parte, realizzata in digitale, di fatto delega al supporto DV Cam la funzione di «denunciare metalinguisticamente la macchina-cinema, il suo dispositivo»²⁹⁴, costruendo una sorta di "alternativa realista" all'interno della creazione finzionale determinata della pellicola. Bertolucci parla inoltre di una «narrazione che avviene»²⁹⁵, che attraverso il mezzo digitale si sviluppa durante la recitazione, senza dunque, anche in questo caso,

Entretien avec Michael Mann, in «Positif», 581-582, 2009, p. 114-118. Nel corso della medesima intervista Mann indica come telecamera utilizzata per le riprese del suo ultimo film la Sony EX1, una telecamera digitale del valore di circa seimila dollari.

²⁹³ Robert Altman ha utilizzato per *The Company* la tecnologia della Sony CineAlta Panavised, un'attrezzatura composta dal *camcorder* Sony HDW-F900, a cui sono stati applicati gli accessori della Panavision, costituendo così una soluzione spuria tra digitale ad alta definizione e strumenti applicati in genere alla macchina da presa che lavora su pellicola. È stato inoltre utilizzato in fase di postproduzione il filtro *DarbeeVision*, che permette di ottenere un'immagine finale maggiormente nitida e con una profondità di immagine maggiore rispetto alle riprese, portando così l'effetto ad essere assimilabile a quello delle riprese in 35mm, con una tridimensionalità dell'immagine più pronunciata.

²⁹⁴ Christian Uva, *Impronte digitali*, cit., p. 74.

²⁹⁵ Giuseppe Bertolucci, *Giornale di viaggio (il digitale e dintorni)*, in «Close Up», 14, 2003, p. 22.

presupporre l'esistenza di un copione da seguire punto per punto. Del resto il rapporto tra vita e rappresentazione è alla base del film stesso, il cui filo conduttore è dato proprio dalla difficoltà nel comprendere quale debba essere il modo per affrontare il ruolo dell'attore, di colui che deve mettere in scena un'esistenza che non è la propria, diviso tra un'idea di illusione (secondo il ricordo di Alida Valli), di falsità (secondo i consigli dell'insegnante di teatro, Mariangela Melato) e di autenticità (in base alle parole di Stefania Sandrelli). Tutto però si deve, secondo le intenzioni di Bertolucci, sviluppare all'improvviso, sulla scena, attraverso il dialogo, il confronto attoriale, l'improvvisazione.

«La possibilità di girare *ad libitum* determina il crollo della vecchia progettualità delle sequenze e autorizza una sorta di ininterrotta "presa diretta" in cui il mezzo tecnico, più che "acquisire" un profilmico inteso come ricostruzione preorganizzata della realtà, si rivolge liberamente al mondo come nuovo set possibile»²⁹⁶.

Dopo aver a lungo osservando il lavoro di Abbas Kiarostami, va ora posta l'attenzione sul finale di un altro suo film, *Il sapore della ciliegia* (1997), a ben vedere la sua prima vera incursione nel digitale. Anche in questo caso infatti si assiste all'intervento del reale all'interno della finzione. Dopo aver appreso la notizia dell'impossibilità di utilizzare l'ultima sequenza girata del film (quella successiva al suicidio del protagonista), in quanto rovinatasi durante il montaggio, Kiarostami decide infatti di chiudere il lavoro su alcune immagini relative alla *troupe* e al regista stesso realizzate inizialmente come "dietro le quinte" proprio della scena finale. Una sintesi perfetta dunque del rapporto tra reale e finzione, tra *backstage* e film, ma soprattutto una forma di comparazione tra filmato originale e filmato della preparazione, posti su un piano di uguaglianza e visti ora come entità sostituibili, alternative l'una all'altra.

Differenti ma contigui sono infine i casi rinvenibili nelle opere di Albert Serra e di Vincent Dieutre. Il regista spagnolo Albert Serra mette in scena in *Honor de cavalleria* (2006),

²⁹⁶ Christian Uva, *Il film allo specchio: L'amore probabilmente di Giuseppe Bertolucci*, in Id., *Impronte digitali*, cit., p. 115.

una versione moderna (o postmoderna) del *Don Quixote* per mezzo di strumenti minimi, luce naturale, assenza di artifici tecnici e tecnologici, una scrittura ridotta alle azioni base quali dormire, lavarsi nell'acqua del fiume, andare a cavallo, parlare, mangiare. Serra lascia liberi i due personaggi del film di muoversi nello spazio senza quasi intervenire, salvo dare loro sporadiche indicazioni a voce (poi eliminate dal sonoro in fase di montaggio). Realizza così dei *long-take* della durata di 45', 60', senza fare pause e non fermando la macchina nemmeno nei "momenti morti", nemmeno nelle fasi di dormiveglia, di attesa.

«Le film peut se voir comme une hallucination, ou comme un documentaire sur deux acteurs non professionnels, Lluís Carbo et Lluís Serra, marmonnant quelques phrases géniales ou vagues entre les prises – en fait soufflées pendant par le cinéaste, voix ensuite coupée au montage. Hallucination? *Making of?* Documentaire? Ces mots veluent dire que le passé est ici conjugué au présent, ou l'inverse»²⁹⁷.

Questo tratto allucinatorio, questo passeggiare apparentemente senza motivo, crea così un suggestivo legame tra l'opera di Serra e le "lezioni americane" di Eco, riportando alla mente una medesima idea di passeggiata, di escursione all'interno dello spazio dei boschi. Quello che accade in *Honor de cavalleria* sembra rubare qua e là elementi presenti in più d'una delle articolazioni proposte da Eco²⁹⁸, facendosi al contempo «esplorazione di uno spazio», «ammonimento per l'ingresso in un mondo altro», ma soprattutto «rallentamento inferenziale» atto a creare *suspense*, attesa per un'azione destinata tuttavia a rimanere, come nel film di Serra, eternamente fuori campo.

In *Leçons de ténèbres* (2000), Vincent Dieutre compie in prima persona un viaggio fisico e filmico tra le città di Utrecht, Napoli e Roma, sviluppando una narrazione che si fa al contempo racconto amoroso, ricerca pittorica, diario personale. Dieutre narra gli amori del protagonista, le avventure che durante il tragitto nascono e subito dopo si spengono.

²⁹⁷ Emmanuel Burdeau, *C'est Don Quichotte qui vous appelle*, in «Cahiers du Cinéma», 621, 2007, p. 21.

²⁹⁸ Cfr. Umberto Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano 1994.

Racconta inoltre la ricerca della bellezza tra i dipinti di Caravaggio, inseguiti, pedinati, nei musei e nelle chiese delle tre città, e vero “motivo” di questo film. Infine, portando il proprio sguardo personale, extradiegetico rispetto alle immagini, Diestre commenta con la sua voce l’esperienza del film e di questa «ricerca della bellezza», di fatto riorganizzando lo spazio osservato, gli spazi narrati nelle immagini, in un commento che tutto sembra unire, condensare, solidificare, come se davvero ciò che langue all’esterno delle immagini del film, lo sguardo intimo dell’autore, non potesse sottrarsi dall’intervenire all’interno del racconto, dall’irrompere dentro la narrazione del film.

capitolo 5

IL DIGITALE E IL CRONOTOPO DEL PRESENTE.

5.1.

L'IMMAGINE AL PRESENTE E IL CONCETTO DI CRONOTOPO NEL CINEMA DIGITALE.

«La visione perfetta non ha durata e non è durevole».

[Paolo Cherchi Usai]

Oltre ad una maggior pertinenza e vicinanza con il reale, la tecnologia digitale applicata alla narrazione cinematografica mostra di intervenire sensibilmente anche su quelle che sono le coordinate di spazio e di tempo. La temporalità filmica come la concezione dello spazio, vengono ricondotte ad una forma di presente, di istante attuale, a cui sarà opportuno riservare alcune riflessioni. La presentificazione dell'immagine digitale va infatti osservata sotto molteplici aspetti e punti di vista. Non solo si assiste ad una sorta di riduzione del valore dell'immagine all'*hic et nunc* del racconto, ma anche l'esperienza umana sembra subire una forma di restringimento all'istante presente, senza tralasciare inoltre il contemporaneo spostamento del valore dell'immagine da atto testimoniale ad atto realizzativo, da forma di memoria a pratica subitanea soggetta al consumo immediato. L'immagine sembra dunque perdere la capacità di rappresentare il passato, limitando la propria portata a ciò che l'etnologo Karnoouh definisce come «culto di un

eterno presente»²⁹⁹. Non solo il digitale permette, come visto, una forma di aderenza privilegiata al reale, ma è il reale stesso a divenire al tempo stesso il quotidiano costantemente davanti ai nostri occhi, immancabilmente a stretto contatto con il nostro sguardo. L'assenza di filtri rischia così di costituire una sorta di proiezione dell'attenzione sul solo presente, sul solo singolo istante osservabile del reale. Le forme di una presentificazione globale, dove tutto viene vissuto ed ipotizzato in funzione del presente, sembrano inoltre condurre ad una sorta di flessione della propria attenzione a quanto proposto "qui ed ora", ad una perdita di propensione critica e di capacità di comparazione tra passato e presente. Se da una parte la nostra conoscenza del reale è oggi sempre più "mediata", filtrata dai media, è altrettanto vero che proprio attraverso i nuovi media, tra cui gli strumenti ottici digitali, l'uomo rischia di smarrire una doverosa distanza critica rispetto al valore della creazione delle immagini. Un valore che sempre più sembra essere soppiantato da una produzione fine a se stessa o, peggio ancora, da una forma di omologazione il cui obiettivo ultimo è perpetuare l'atto di creazione, il click fotografico, la ripresa digitale, senza tuttavia interrogarsi sul senso di questo sguardo volto al presente.

Per conformazione tecnologica il modello del cinema digitale appare dunque il più consono oggi ad inglobare il tempo, inteso come quarta dimensione, all'interno delle tre dimensioni che costituiscono lo spazio. Nell'unitarietà del rapporto spazio-temporale, le coordinate del tempo sembrano acquisire fisicità, corporeità, visibilità nella superficie del quadro che compone l'immagine cinematografica digitale. All'interno del paradigma del cinema digitale troviamo allora, accanto a modalità di manipolazione e di intervento sull'immagine in grado di portare alla costituzione *in potentia* di luoghi ed ambienti temporali (come nei casi osservati di Rohmer, Ceylan, von Trier, Herzog), anche una forma di plurinarratività del racconto che può dar vita alla compresenza di molteplici piani narrativi proponenti, ognuno, un diverso stadio temporale³⁰⁰, il cui punto di contatto è

²⁹⁹ Cfr. Claude Karnoouh, *Adieu à la difference: essais sur la modernité tardive*, cit.

³⁰⁰ Si pensi all'opera filmica *Le valigie di Tulse Luper* (2003, *The Tulse Luper suitcases*) di Peter

rappresentato proprio dal presente, dalla presentificazione di tali stadi temporali. Lo spazio diviene quindi contenitore di queste temporalità in compresenza, mantenendole al contempo all'interno dell'inquadratura. Il digitale inoltre scardina un altro presupposto fondamentale dell'immagine cinematografica foto-chimica, ossia la necessità di mantenere la durata di un piano, di un'inquadratura entro i trecento metri di pellicola, gli undici minuti di durata. Un film come *Arca russa* (*Russkij kovčeg*, 2002) di Aleksandr Sokurov, sul quale più avanti ci si soffermerà, mostra infatti per primo la possibilità di mantenere entro un'unica ininterrotta inquadratura di novanta minuti l'intera temporalità del film, costituito come noto da un unico piano sequenza.

Sotto questo profilo, in cui la relazione tra spazio e tempo appare potenzialmente inscindibile, risulta allora interessante rileggere il paradigma del cinema digitale, e questo suo statuto di presentificazione e di simultaneità del tempo in un unico spazio, attraverso il concetto di cronotopo, istituito nell'ambito delle scienze matematiche e della fisica relativistica di Einstein, ed applicato, negli anni trenta, alla critica letteraria. Michail Bachtin, artefice degli studi sul cronotopo in ambito letterario, ha osservato le differenti conformazioni spazio-temporali presenti nelle fasi di evoluzione storica del romanzo. «Chiameremo *cronotopo* l'interconnessione sostanziale dei rapporti temporali e spaziali dei quali la letteratura si è impadronita artisticamente»³⁰¹ scriveva Bachtin nel suo saggio *Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo*³⁰².

«Nel *cronotopo* letterario ha luogo la fusione dei connotati spaziali e temporali in un tutto

Greenaway, ai tentativi filmici-sensoriali di Robert Kramer in parte descritti in precedenza, alle teorizzazioni di Peter Weibel in merito alla possibilità di far interagire l'immagine realizzata dall'autore con i desideri dello spettatore, a molti esempi derivanti dalla *video art* tra i quali *2001* (2001) di Wolfgang Staehle, sull'osservazione a distanza delle Twin Towers da parte di una *webcam*, o *1 year performance video (o samhsieupdate)* (2004-2005) di MTAA (M. River & T. Whird Art Associates) dove si aggiorna l'esperimento di Tehching (Sam) Hsieh *One Year Performarnce* (1979), attraverso la registrazione ininterrotta via *webcam* e *internet* di un anno di vita degli artisti.

³⁰¹ Michail Bachtin, *Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo*, in Id., *Estetica e romanzo*, cit., p. 231. Bachtin ricorda inoltre come il termine *cronotopo* (da lui indicato privo di accento sulla vocale della seconda sillaba) sia stato precedentemente utilizzato, oltre che nelle scienze matematiche e in fisica, anche negli studi biologici da Uchtomskij, nel 1925.

³⁰² Per un ulteriore approfondimento sulle origini del termine *cronotopo* rimando a Cesare Segre, *Ritorno alla critica*, Einaudi, Torino 2001, pp. 260-264.

dotato di senso e di concretezza. Il tempo qui si fa denso e compatto e diventa artisticamente visibile; lo spazio si intensifica e si immette nel movimento del tempo, dell'intreccio, della storia. I connotati del tempo si manifestano nello spazio, al quale il tempo dà senso e misura»³⁰³.

Tra i più importanti studiosi dell'opera di Bachtin, Robert Stam sostiene che l'idea di cronotopo sia «ancor più appropriata per il cinema che non per la letteratura, perché» mentre la letteratura si esprime all'interno di uno spazio virtuale, lessicale, «il cronotopo cinematografico è alquanto letterale, concretamente dispiegato su uno schermo con dimensioni specifiche e sviluppato in un tempo concreto (di solito 24 fps)»³⁰⁴. Bachtin non ha mai condotto studi in ambito cinematografico, tuttavia molte delle categorie da lui teorizzate sono state in seguito applicate al cinema da studiosi quali Julia Kristeva, Gilles Deleuze e lo stesso Robert Stam³⁰⁵.

Partendo da questo concetto si possono allora meglio osservare alcune delle possibili articolazioni del tempo in relazione al modello del cinema digitale, sottolineandone in particolare proprio le diverse modalità di convergenza temporale verso il presente e il venirsi a costituire di un particolare tipo di spazio-temporalità, definibile come *cronotopo del presente*, in cui l'ambiente e la durata convergono e coesistono e permangono per il solo istante in cui si manifestano. Tra i caratteri che definiscono tale *cronotopo del presente* troviamo:

³⁰³ Michail Bachtin, *Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo*, in Id., *Estetica e romanzo*, cit. pp. 231-232.

³⁰⁴ Robert Stam, *Dal realismo all'intertestualità*, in Robert Stam, Robert Burgoyne, Sandy Flitterman-Lewis (a cura di), *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, Bompiani, Milano 1999, p. 280.

³⁰⁵ Esigui sono gli approfondimenti che hanno messo in relazione il cinema con il concetto di *cronotopo*: si segnalano Vivian Sobchack, *Lounge Time: Post War Crises and the Chronotope of Film Noir*, in Nick Browne (a cura di) *Refiguring American Film Genres: Theory and History*, University of California Press, Berkeley, 1998, pp. 129-170, in merito all'applicazione di questa categoria al cinema di genere noir; Michele Mancini, Giuseppe Perrella (a cura di), *Corpi e luoghi*, Theorema, Roma 1981, in relazione al cinema di Pier Paolo Pasolini, ma più attenti a rilevare le implicazioni sociali che non gli aspetti spazio-temporali; Cosetta G. Saba, *Spazio d'immagini. Stanze e paesaggi del futuro in 2001: Odissea nello spazio e in Solaris*, in Massimiliano Spanu (a cura di), *Spazio*, Lindau, Torino 2002, pp. 13-25.

- a) Una *ripresa senza soluzione di continuità*, in grado di lavorare sulla durata come elemento unitario, non frazionabile, non ricreabile per mezzo del montaggio. Un fattore legato dunque ad un espediente di natura tecnica, una registrazione senza soluzione di continuità, senza stacchi di montaggio del reale che permette di avere un'inquadratura senza limitazioni di tempo³⁰⁶, dando vita ad una concezione del tempo necessariamente legata al presente;
- b) Una narrazione che predilige invece lavorare sulla durata attraverso la *ripetizione dell'immagine*, attraverso la sua riproposizione, di fatto rinunciando ad uno sviluppo del racconto per eventi, e privilegiando invece un rapporto sensoriale con l'immagine, con il suo andamento a *loop*;
- c) Una forma di *controllo sul tempo presente*, in cui la frammentazione narrativa si lega inoltre all'interazione tra pellicola e digitale nel contesto filmico. A livello spazio-temporale, il digitale interno alla rappresentazione diviene dunque un fattore narrativo aggiunto, elemento stesso della diegesi, spazio ulteriore sottoforma di schermo, di monitor, di occhio elettronico interno all'inquadratura e capace di raccogliere, riformulare e rappresentare stadi temporali, differenti fra loro, eppure compresenti.
- d) La costituzione di un *tempo presente interno alla narrazione*: una formulazione *dromoscopica del tempo*, in cui è la velocità stessa di creazione e di fruizione dell'immagine ad eliminare una osservazione temporale altra rispetto al presente. Le immagini si presentano molteplici, illimitate, al presente in quanto prive di spessore storico, critico, selettivo.
- e) Collegata ai due punti precedenti è inoltre il *ruolo del digitale sulla nostra contemporaneità*, in particolare considerando la presenza delle nuove tecnologie negli *ambiti di guerra*, non solo quelli più noti come l'Afghanistan o l'Iraq, ma

³⁰⁶ Si giunge dunque ad ovviare alla limitazione che ancora oggi caratterizza il cinema su pellicola, in cui gli *châssis* (caricatori) della macchina da presa hanno una capienza massima di trecento metri di pellicola, circa 11 minuti di girato. Le attuali telecamere digitali possono utilizzare nastri magnetici con durate variabili da 40' a 90'. Inoltre, come nel caso di *Arca russa* (2002) di Sokurov, possono essere collegate ad un *hard disk* e registrare il segnale audiovisivo in tempo reale, senza compressioni e, potenzialmente, senza alcuna limitazione temporale.

anche in quelle regioni meno conosciute del mondo, che proprio grazie alle apparecchiature di ripresa leggere possono essere ora osservate, conosciute.

In questo convergere del “tempo digitale” in direzione del presente si constata dunque l’idea che siano proprio le nuove tecnologie a sviluppare un’immagine legata al tempo, «time-based» per usare l’espressione adottata da Rodowick, ossia un’immagine soggetta «ad un continuo presente in divenire»³⁰⁷. La presentificazione dei nuovi media arriva inoltre ad investire anche la temporalità di film non realizzati in digitale, bensì per mezzo del foto-chimico, manifestando dunque quanto radicata possa essere questa propensione al presente. Un film in pellicola può così portare con sé un sentore, un’atmosfera direttamente acquisita dal cinema digitale, sviluppando una naturale comunanza che supera le differenze di supporto. Claudio Giunta parla in proposito di «assedio del presente»³⁰⁸, evidenziando proprio la perdita di sedimentazione dell’esperienza umana e degli eventi. Tutto permane in superficie, ha il solo valore della propria durata. Il *Dasein* di Heidegger, “l’essere nel mondo”, di fatto lascia il posto all’essere sopraffatto dal presente del mondo.

Prima di addentrarci in una riflessione sul significato di questa invasione nel presente nel nostro tessuto sociale, è opportuno soffermarsi invece su un tratto insito nelle nuove tecnologie ed anch’esso in grado di radicalizzare questa propensione al presente. Le tecnologie digitali, come detto, permettono infatti di poter effettuare una ripresa senza soluzione di continuità, senza interruzioni, permettendo così una duplice modalità di narrazione. Da una parte la già descritta osservazione continua del reale, in grado di consentire una ripresa della messa in scena nel suo farsi, nel suo svilupparsi, evolversi, senza doverla interrompere e posticipando in tal modo alla fase di montaggio la scelta di quali sequenze impiegare. Esempi di questa modalità di *cronòtopo del presente* sono ad esempio *La stanza di Vanda* (*No quarto da Vanda*, 2000) di Pedro Costa, *Dieci* (*Ten*, 2002) e *Five* (2004) di Abbas Kiarostami, *Marathon* (2003) di Amir Naderi, *Dogville*

³⁰⁷ David N. Rodowick, *Il cinema nell’era del virtuale*, cit., p. 156.

³⁰⁸ Cfr. Claudio Giunta, *L’assedio del presente. Sulla rivoluzione culturale in corso*, Il Mulino, Bologna 2008.

(2003) di Lars von Trier, *The Company* (2002) di Robert Altman. Dall'altra parte troviamo invece film concepiti e realizzati proprio nello spazio di un'unica inquadratura, nel tempo di un'unica ripresa. L'esempio più eclatante in tal senso proviene dal lavoro di Aleksandr Sokurov, *Arca russa*, su cui si concentrerà ora la nostra analisi, sempre in relazione al valore del tempo presente e al riferimento al cronòtopo del presente prima delineato.

Attraverso il lungo ed ininterrotto piano sequenza di novantasette minuti che lo caratterizza, *Arca russa*³⁰⁹ evidenzia infatti il sussistere di una coincidenza assoluta tra Tempo e Spazio, una convergenza ed un sincronismo in cui gli accadimenti del passato possono essere rilocati in un *presente continuo*, appunto, in un *cronòtopo del presente*, giungendo a raccontare tre secoli di storia della Russia in una sola lunga camminata. La creazione di uno spazio-tempo unitario rivela inoltre la coesistenza di più momenti del passato in un unico ambiente, tutti ancorati inoltre ad un *continuum* temporale. Un passato composito, ma eguale nell'essere inghiottito dal vortice del presente. Incontriamo così Pietro il Grande, zar di Russia dal 1682 al 1725 e fondatore della città di San Pietroburgo; Caterina II, che regnò dal 1729 al 1796 e fu artefice del sensibile sviluppo dell'Ermitage; Nicola I, zar dal 1825 al 1855, che operò la ricostruzione del Palazzo dopo l'incendio del 1837; Nicola II, l'ultimo zar di Russia sino alla Rivoluzione d'Ottobre; addirittura l'attuale direttore del museo Mikhail Piotrovskij, in compagnia di altri due direttori del passato, il padre Boris Piotrovskij, che ha guidato il museo sino al 1990, e Josif Orbeli, direttore durante la Seconda Guerra Mondiale. Interessante è anche interrogarsi sull'origine del protagonista del film, di fatto mai nominato nel corso dell'opera. La sua provenienza va con ogni probabilità rinvenuta nella figura storica del marchese, diplomatico e scrittore, Astolphe de Custine, e nel suo libro di viaggio *Lettres de Russie. 1839*, pubblicato nel 1843 e severamente critico nei confronti della società russa dell'epoca³¹⁰. Le articolazioni del passato vengono proposte non secondo un

³⁰⁹ *Arca Russa* è stato girato il 23 dicembre 2001 al museo Ermitage di San Pietroburgo. Elaborato negli anni ottanta, il progetto ha dovuto attendere che lo sviluppo delle tecnologie permettesse la sua realizzazione. In riferimento al piano sequenza che lo contraddistingue si veda il documentario di Michal Bukojemski, *One Take Movie* (2002).

³¹⁰ Tuttavia è evidente anche il lavoro esercitato in fase di sceneggiatura da Sokurov e da Anatoly Nikiforov, con l'ampliamento del raggio storico d'azione trattato da de Custine, sino a giungere in *Arca*

ordine cronologico, ascendente o discendente, bensì sulla base degli spostamenti spaziali compiuti dal marchese, seguito solamente dalla voce incorporea di un fantasma³¹¹. La sua soggettività ricrea, attorno ai frammenti di tempo, una forma unitaria, un tutto temporale che abbraccia ed unifica i singoli episodi, attuando in fondo quella che Metz definisce «identificazione introiettiva con la macchina da presa»³¹²: l'osservatore introietta il punto di vista del mezzo tecnico che osserva lo spazio, il quale coincide idealmente e fisicamente con lo sguardo di Sergej Drejden, l'uomo in nero protagonista del film. Si realizza una *presentazione diretta del tempo*, «un tempo cronico, non cronologico», direbbe Deleuze. Quel tempo cronico in cui, secondo il filosofo francese, «il montaggio tende a scomparire a vantaggio del piano sequenza»³¹³. E in *Arca russa*, come detto, il montaggio inteso come funzione tecnica è radicalmente assente. Si perviene così a quel «realismo integrale»³¹⁴ auspicato da Bazin e che secondo Jullier il digitale facilita permettendo di «*non tagliare l'immagine*»³¹⁵. Ciò che del montaggio rimane è invece una solida costruzione interna al piano sequenza dei passaggi tra campi totali e piani ravvicinati, da ottenere non per mezzo della moviola in questo caso (o dell'*editing* digitale), bensì attraverso il movimento della *steadycam*. Un'idea di montaggio che attua, dunque, quella scomposizione dei rapporti interni ad un'*immagine-tempo* diretta, in modo da far emergere, secondo il fine deleuziano, tutti i possibili movimenti attinenti a quell'immagine. A dare una caratterizzazione temporale alle differenti fasi del piano sequenza è la struttura stessa del museo Ermitage, sorta di *etymon* in cui stanze e corridoi ci svelano, suggeriscono, raccontano per metafora, eventi

russa al grande ballo del 1913, voluto per festeggiare i trecento anni della dinastia dei Romanov, poco prima dunque della rivoluzione e della morte, nel 1918, dell'ultimo zar Nicola II.

³¹¹ Nella versione in lingua originale del film la voce dello spirito è proprio quella di Aleksandr Sokurov.

³¹² Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris 1977 ; tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significato immaginario*, Marsilio, Venezia 1980, pp. 61-64.

³¹³ Gilles Deleuze, *Cinéma II – L'image-temps*, Paris 1985 ; tr. it., *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989, pp.146-147. Per Deleuze tali rapporti temporali cronici non sono legati né ai ricordi né ai sogni, ma ad una relazione dello spazio con il tempo di natura topologica (in Resnais, in merito alla configurazione architettonica dei luoghi) o quantica (in Robbe-Grillet, dove lo spazio-tempo è ulteriormente indefinito).

³¹⁴ André Bazin, *Che cosa è il cinema?*, cit., p. 15.

³¹⁵ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 123.

e collocazioni temporali sempre diversi sul piano storico; basti pensare al momento in cui Drejden entra in una stanza dove un vecchio sta costruendo delle bare, destinate alla sepoltura del milione di morti russi nella Seconda Guerra Mondiale. Un richiamo storico solo accennato, ma inequivocabilmente legato alla scelta dell'allora direttore Josif Orbeli di togliere i quadri dalle stanze del museo per preservarli dalla distruzione e al tempo stesso per trasformare le sale in spazi obituari in cui ospitare i morti della guerra. Ci si muove tra le opere di Rubens, Canova, Van Dyck, Tintoretto, Rembrandt, osservate al contempo dal marchese, dai visitatori contemporanei e dai personaggi storici tornati a popolare le sale del palazzo d'Inverno. «La Russia è come un immenso teatro» dice il diplomatico francese dell'ottocento che ci guida in questo viaggio; «una finestra aperta sul tempo»³¹⁶ aggiunge Sokurov.

«Viviamo in un “ambiente a strati” dove diversi strati temporali di invenzioni, di concetti, di modi di vivere e di creare opere si incontrano e si sovrappongono senza tregua»³¹⁷. Parlando del presente, del rapporto tra immagine e contemporaneità, Jullier esprime una riflessione valida anche per osservare *Arca russa*, un ambiente a strati dove i tempi differenti si incontrano, si uniscono, si amalgamano l'uno all'altro. *Arca russa* come *scanning*, come mappatura di un paese, di un luogo, di un'epoca. «Non c'è passato o futuro nella Storia, proprio come non c'è passato o futuro nell'Arte, solo il presente»³¹⁸, una sorta di *eterno presente* che Gaston Bachelard definisce «tempo fermato»³¹⁹, un *tempo verticale* in grado di testimoniare la capacità di sviluppo del tempo stesso, al di là della sua abituale dimensione di propagazione orizzontale. Con le parole rivolte da Benjamin ai “suoi” *passages* parigini, si può osservare come anche nelle stanze dell'Ermitage «l'ora è l'immagine intima di ciò che è stato»³²⁰. Il viaggio che si compie passando da una stanza all'altra del museo, costituisce l'itinerario necessario alla

³¹⁶ L'intervista di Aleksandr Sokurov è tratta da Edward Guthman (a cura di), *Alexander Sokurov's Interview*, in «San Francisco Chronicle», 2 February 2003.

³¹⁷ Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, cit., p. 15.

³¹⁸ L'intervista di Aleksandr Sokurov è tratta da Lauren Sedofsky (a cura di), *Plane Songs*, in «Artforum», 40, 2001, pp. 124-128.

³¹⁹ Gaston Bachelard, *L'intuition de l'instant*, Paris 1932; tr. it. *L'intuizione dell'istante. La psicoanalisi del fuoco*, Edizioni Dedalo, Bari 1973, p. 115.

³²⁰ Walter Benjamin, *Opere complete. IX. I “passages” di Parigi*, Einaudi, Torino 2002, p. 516.

ricostituzione del passato della Russia, dei trecento anni di storia raccontati e riedificati³²¹ e proprio in tale atto di ricostruzione si scorge la forza centripeta del *cronòtopo* di Bachtin, lo spazio mantiene in sé il tempo, lo condensa, lo porta ad una radicalizzazione al presente³²².

5.2.

SUL CONCETTO DI DURATA.

TRA DERIVA DELLA NARRAZIONE, TEMPO COME RIPETIZIONE E *RECHERCHE*.

Se le teorie di Bachtin in merito al *cronòtopo* permettono in questa sede di ridefinire l'immagine digitale come un'immagine al presente, come indice destinato a sottostare ad una istanza di presentificazione, è indubbio che le sfumature ulteriori assunte da questo "presente continuo" siano destinate, come detto, ad essere molteplici. Ad entrare in un contesto di modificazione è infatti la stessa idea di *durata* dell'immagine digitale, non solo a livello di inquadratura, di *frames* che ne rilevano la lunghezza in termini di frazioni di secondo (o di ore, come nei casi di *Arca russa* e di *Higgs*), ma anche sotto il profilo percettivo, di ricezione e di peso specifico a livello cognitivo, di permanenza nella nostra memoria di una determinata immagine.

³²¹ *Arca russa* è stato realizzato in concomitanza con il trecentesimo anniversario della città di San Pietroburgo, nel 2003.

³²² Ulteriori esempi di film in piano sequenza sembrano di fatto meno rilevanti rispetto al caso qui riportato. Oltre ad una forma di "primato", *Arca russa* rivela anche una sorta di valore sperimentale, di costruzione narrativa volutamente inedita, rischiosa, innovativa. Interessante risulta invece riportare almeno un caso proveniente dall'ambito della *video art* e di enorme suggestione. Il riferimento va al lavoro di Gianni Motti, *Higgs, 20 mai 2005. CERN Underground Ring Walking* (2005), costituito da un'unica ininterrotta inquadratura di sei ore in cui il protagonista viene ripreso durante l'attraversamento del Large Hadron Collider del CERN di Ginevra, in una estenuante quanto affascinante prova di osservazione, di sguardo assillante, asfissiante dello spazio attiguo. Il film costituisce anche una sorta di comparazione tra essere umano e protone, in quanto il personaggio ripreso di spalle cammina ad una velocità costante di cinque chilometri orari, percorrendo così i 27 km del tunnel in un tempo di poco inferiore alle sei ore.

Ecco allora che l'idea stessa di durata sembra subire il rischio di un processo di estinzione. Se infatti un'immagine non ha vita al di fuori del preciso istante in cui si manifesta, in cui viene vista, è chiaro che la durata stessa diviene, per quella precisa immagine, *conditio sine qua non* per la propria sussistenza-esistenza.

«Ogni immagine successiva distrugge il significato di quella precedente. L'informazione si accelera così tanto [...] che il valore dell'immagine viene sostituito dal valore dell'immagine-gestalt, dell'immagine-evento, dell'immagine performativa: o dal campo d'immagine»³²³.

Si amplificano dunque i tentativi di rendere l'immagine filmica non solo un indice di significato, ma anche un indice di durata³²⁴. La narrazione stessa muta verso una messa in evidenza della durata e, se da un lato viene meno, si frantuma, il legame tra causa ed effetto all'interno del racconto cinematografico, dall'altro si ispessisce il rapporto di attrazione tra immagini, di richiamo vicendevole, creando così una forma di durata, di permanenza.

Digitale e postmoderno tornano ad essere l'uno al fianco dell'altro in un processo di resa al presente del tempo, e proprio questa presentificazione «cancella dall'attenzione del soggetto il passato storico e il futuro, sia nella sua forma utopica sia in quella apocalittica e catastrofica»³²⁵, di fatto eliminando dalla narrazione stessa la capacità di intravedere

³²³ Gene Youngblood, *Il cinema e l'immagine numerica* (1989), in Marco Maria Gazzano (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma 1995, pp. 45-50.

³²⁴ Tra le numerose riflessioni sul concetto di durata applicato all'immagine filmica di particolare ed immediata efficacia appaiono le considerazioni di Bill Viola. Partendo da questo concetto possiamo capire come mai uno dei più rappresentativi esponenti della *video art* che non a caso, negli anni, ha amplificato questa attenzione alla persistenza temporale, sino ad arrivare ai casi eccezionali di *The Crossing* (1996), *Surrender* (2001), *Catherine's Room* (2001) e *Ocean Without a Shore* proiettati al Palazzo delle Esposizioni di Roma durante la mostra *Visioni interne*, 21 ottobre 2008 – 6 gennaio 2009: «Provate a cogliere un oggetto con lo sguardo e fissatelo a lungo. Esso gradualmente prenderà il sopravvento sulla vostra psiche e diventerà il vostro pensiero. Ecco perché la durata è un elemento importante nel mio lavoro – per coltivare l'abilità di vedere "attraverso" gli oggetti», cfr. Bill Viola, *Statements* (1985), in Id., *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge-London 1995, pp. 150-152, e ancora: «La durata è per la coscienza quello che è la luce per l'occhio» in *Ibid.*, p. 173.

³²⁵ Remo Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, Torino 1997, pp. 87-88.

un futuro che vada oltre l'istante narrato. Come detto in precedenza si assiste ad un processo di frammentazione della narrazione, di disgregazione in cui il frammento, lungi dall'essere sintomo di totalità (come in epoca romantica), rappresenta viceversa l'incarnazione dell'idea di «residuo»³²⁶. L'epoca attuale, la società attuale, frammentaria, caotica, "liquida", si muovono di pari passo con la sorte della durata temporale nella narrazione cinematografica. La deriva del racconto filmica sembra però portare anche un sentore di libertà, di fatto restituendo al cinema una delle sue proprietà primigenie, quella di non dover necessariamente piegare la propria fattura al "dovere" del racconto, concentrando la propria attenzione sulla sola restituzione della registrazione del movimento. È dunque proprio la raffigurazione dell'evolversi del tempo (della durata) attraverso uno spazio a divenire elemento centrale di questa (non) narrazione. Mostrando un ulteriore paradosso del digitale, è proprio la messa da parte degli elementi portanti del racconto a rivelare come nuovo, futuribile, sconosciuto, qualcosa che invece si avvicina profondamente all'essenza del cinema dell'origine, del pre-cinema, recuperando «quell'aurora caratterizzata dal presentare e mostrare "attrazioni", più che dall'illudere e dal narrare»³²⁷. Compiendo un passo in avanti sulla strada della tecnologia, il cinema digitale sembra dunque approdare in modo diretto alla fine dell'Ottocento. Come rilevato da Faden, si registra un ritorno alle origini del cinema, ai suoi inizi quando, priva di necessità narrative, l'immagine poteva esprimere la propria forza semantica in riferimento al solo elemento visivo.

«Nell'era del pre-cinema la coazione a ripetere era quasi letterale: molte delle prime immagini in movimento erano dei brevi "loop" che si ripetevano più e più volte. Apparecchi visivi come lo Zoothrope, l'Elettrotachistoscopio di Ottomar Anschütz e lo Zoopraxinoscope di Muybridge [...] dipendevano dall'infinita ripetizione di un'azione centrale. Per molti critici e teorici, la storia del cinema delle origini rappresenta un passaggio dalle immagini "in loop" verso una lenta "linearizzazione"»³²⁸.

³²⁶ Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, cit., p. 13.

³²⁷ Elio Giralda, *Il cinema digitale. Teorie, Autori, Opere*, cit., p. 67.

³²⁸ Eric S. Faden, *Chronophotography and the Digital Image: Whoa... Déjà vu!*, in François Albera, Marta Braun, André Gaudreault (a cura di), *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Éditions Payot,

Secondo Faden, Albera, Manovich, si assiste dunque ad un avvicinamento del digitale con le dinamiche del cinema degli inizi, se non addirittura con il pre-cinema, con strumentazioni visive di Anschutz, Marey, Muybridge. Se si pensa a Greenaway, Lynch, Ceylan, risulta comprensibile questa forma di ritorno ad una modalità di scrittura sempre più affine a quello del cinema delle attrazioni, delle emozioni, in cui il racconto è destinato a scomporsi, diramarsi, sgretolarsi, lasciando che l'immagine scorra ripetendo se stessa in una sorta di andamento a *loop*³²⁹.

Nel contesto cinematografico, il finale del film *Le tre scimmie* (2008) di Nuri Bilge Ceylan, girato in digitale, sembra offrire un interessante esempio di gestione della durata e di percezione del tempo con una valenza sensoriale e al contempo narrativa, di crescita drammaturgia. Si assiste alla riproposizione dei volti dei protagonisti del film, separati fra loro, in stanze differenti, ognuno impegnato a rielaborare gli eventi narrati nel corso del film, in una sorta di resa dei conti finale tra sé e sé, ognuno immobile eppure "occupato" dalla propria parte di dramma. Il padre in carcere per (non) aver commesso un omicidio, la moglie rimasta sola con i propri sensi di colpa dopo aver tradito il marito con un potente uomo politico (lo stesso che ha pagato il marito per accettare al suo posto il carcere), ed il figlio che, altrettanto in solitudine, medita una forma di vendetta, personale e morale contro l'amante della madre nonché "aguzzino" del padre. Tre individualità che il regista non smette di riproporre con una temporalità che lascia di volta in volta sedimentare l'attenzione dello spettatore sul singolo volto mostrato. Una messa in scena prossima ad un effetto *loop*, che proprio sulla ripetizione poggia la propria portata percettiva, la capacità di narrare i rispettivi stati di solitudine, di isolamento, di assunzione del dramma. La definizione di Régis Durand di *regard pensif*³³⁰, di fotografia come «sguardo pensoso», come istante colto nell'azione di riflettere, sembra ben definire il lavoro di Ceylan, non a caso fotografo di formazione ed estremamente sensibile al

Lausanne 2002, p. 340.

³²⁹ Sui rapporti tra tecnica e tempo si veda inoltre Bernard Stiegler, *La technique et le temps*, Galilée, Paris 1994-2001.

³³⁰ Cfr. Régis Durand, *Le regard pensif. Lieux et objets de la photographie*, La Différence, Paris 1990.

rapporto tra singola immagine e temporalità della narrazione. E, come per Kierkegaard, anche nel film di Ceylan il rivedere quei volti ripetersi volta dopo volta non è sinonimo di stasi, bensì di una lenta ed inarrestabile evoluzione nei sentimenti dei tre personaggi, di queste “tre scimmiette” che, pur non volendo né vedere, né sentire, né parlare, sono alla fine costrette a confrontarsi con le proprie scelte.

Ulteriore caso di durata basata sulla ripetizione, sulla riproposizione di immagini, è dato dal film *Jours après jours* (2006) di Jean-Daniel Pollet e Jean-Paul Fargier. Un’opera che fa tornare l’attenzione sulla propensione diaristica del digitale, ma non solo. In questo caso infatti è proprio il lavoro di riflessione sull’intervento del tempo nella realtà dell’uomo a porsi in primo piano. La stessa genesi del lavoro viene di fatto determinata dalle “decisioni” del tempo. Nato nel 2004 come film fotografico di Jean-Daniel Pollet, il film verrà concluso solo due anni più tardi dal suo collaboratore e amico Jean-Paul Fargier, dopo la morte dello stesso Pollet. Anche in questo caso, la natura essenzialmente «poetica»³³¹ del cinema è enfatizzata dal digitale e da una narrazione a maglia larga, che anzi mira a ripetere la proposizione di immagini, di singoli elementi visivi interni a questo racconto sensoriale. Pollet riprende lo spazio e gli oggetti della sua casa in Vaucluse, nel sud della Francia, ma soprattutto fotografa incessantemente questi spazi, questi elementi. Raccoglie migliaia di foto, migliaia di istanti solo apparentemente immobili. *Still life*, nature morte, dettagli dell’abitazione, fiori, pagine di libri, gatti, foglie. «Click-Clack. Je click donc je pense. Click-Clack. Je suis ce que je vois». Le parole scritte da Fargier lasciano entrare poco a poco la biografia di Pollet, il suo ultimo sguardo dedicato al tempo, alla percezione del suo trascorrere. «Assenza. Presenza. [...] Questo non è un testamento. È solo un viaggio dentro un uomo». *Jour après jour* amplifica ulteriormente questa relazione con la temporalità, questo rapporto tra modalità differenti di registrare il tempo (ancora una volta l’immagine in movimento accanto alla fotografia). Il valore del tempo viene infatti confermato dalla presenza incessante di immagini di un libro proveniente dalla biblioteca personale di Pollet, quel *L’image-Temps* di Deleuze di cui il regista fotografa ogni singola pagina, ogni singola considerazione. Fargier ristabilisce

³³¹ Cfr. Pier Paolo Pasolini, *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1977.

infine una sorta di connessione di senso tra le infinite immagine fotografiche, le riprese e quell'idea di «tempo in movimento»³³² espressa da Deleuze. «Click-Clack. To click est un debut. Click-Clack. To clack est une fin. Click-Clack. Entre le deux c'est le silence. L'instant contre le temps». La durata diviene non solo motivo di connessione sensoriale con lo spettatore, ma al contempo diretta emanazione dell'ultimo sguardo di un autore sul modellare la vita da parte del tempo.

Yervant Gianikian e Anna Ricci Lucchi danno vita ad una profonda osservazione della guerra basata proprio sul fuori campo della guerra, sul rimanere della guerra, sulla “durata” di ciò che rimane dopo la guerra. La ripetizione è così alla base anche del loro lavoro *Ghiro Ghiro Tondo* (2007), un film dove a costituirsi è una sorta di catalogo, di elencazione di giocattoli, di oggetti di gioco appartenuti ai bambini armeni, ai bambini vittime della guerra in Armenia. Si è di fronte alla pura e semplice ripetizione di oggetti, in cui la durata e la riproposizione sono di fatto gli aspetti che determinano la percezione di ciò che sta dietro il semplice catalogo di giochi mostrati.

Altri esempi di narrazione in *loop* provengono anche dalla *video art*, in particolare pensando alle opere di Rodney Graham, Stan Douglas, David Claerbout, Boris Groys e molti altri artisti visuali. In particolare si pensi a *Vexation Island* (1997) di Rodney Graham, sul reiterato, infinito risveglio nell'isola deserta da parte di Robinson Crusoe, *Diamond Sea* (1997) di Doug Aitken, opera priva di un vero inizio e di una vera fine, *Atlantic* (1997) di Sam Taylor Wood, proiezione composta da tre schermi di grandi dimensioni, in cui il racconto si sviluppa attraverso il passaggio da uno schermo al successivo, di fatto destrutturando la narrazione in tre parti, e ancora *Win, Place or Snow* (1998) e *Journey into Fear* (2001) di Stan Douglas, entrambi imperniati sulle variazioni di dialogo, dove, in particolare nel secondo, la storia di un trafficante d'armi, ambientata nel corso della Seconda Guerra Mondiale, viene “narrata” attraverso quattro sequenze mostrate in *loop* all'infinito, ma in cui sono i dialoghi a cambiare di volta in volta³³³. In *The*

³³² L'espressione è stata impiegata da Jean-Paul Fargier nel corso di un colloquio personale tenutosi presso l'Académie de France nel novembre del 2008.

³³³ «*Journey into Fear* è un viaggio ciclico senza fine. Ma quando, a poco a poco, si diventa consapevoli della sua struttura, allora si riesce a capire in che modo il futuro può diventare storia». L'intervista a

Bordeaux Piece (2004) di David Claerbout si assiste invece all'estenuante ripetizione (per 68 volte) di una medesima scena da parte degli attori coinvolti, dove a sorprendere è tuttavia la comprensione che quelle "ripetizioni" sono state girate nell'arco di una giornata, senza interruzioni, dall'alba al tramonto, mostrando dunque la sovrapposizione di due sistemi temporali, quello del giorno e quello della storia³³⁴. *Thinking in loop: Three videos on iconoclasm, ritual and immortality* (2008), di Boris Groys, realizzato per ZKM 2008, mostra infine, tra cinema e realtà, alcune icone del nostro passato recente, di fatto stabilendo attraverso la ripetizione il peso e la rilevanza che queste immagini hanno nel nostro presente³³⁵.

«Il y aurait donc, dans l'image, deux modes d'être de l'image – le flux visuel et la figure visible – l'un continu, l'autre discontinu, tous deux solidaires»³³⁶. Queste parole di Marie-Claire Ropars-Wuilleumier a proposito del rapporto tra immagine e parola aprono in realtà una interessante analisi anche in merito al rapporto tra singola immagine e flusso d'immagini riprodotto in *loop*, senza più un nesso narrativo che chiarifichi la relazione tra un'immagine e la successiva. Qual è allora il rapporto tra immagini che si viene ad instaurare all'interno di questo flusso? Forse, la risposta risiede proprio nell'osservare l'immagine non più come un elemento unitario e a sé stante, in grado di spiegarsi esaurientemente in sé, bensì come un elemento da considerare parte di un procedimento più grande, di quel flusso che potremmo allora definire come "immagine-tutto", rispetto alle sue unità costitutive, o "immagini-unità". Ecco allora che l'"immagine-tutto", composta da un insieme di singole "immagini-unità", mantiene la capacità di rivelarsi e spiegarsi comunque come un elemento unitario, rifuggendo lo sviluppo

Stan Douglas è riportata in Sylvia Martin (a cura di), *Videoarte*, Taschen, Köln 2006, p. 44.

³³⁴ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, Bompiani, Milano 2008, p. 160-161.

³³⁵ In merito all'influenza e alla correlazione tra digitale e *video art*, qui ampiamente osservata, è forse opportuno riportare la seguente riflessione di Denys Riout: «Non è possibile sostenere che sia un felice "caso" il fatto che gli apparecchi di videoripresa e di videoriproduzione siano divenuti disponibili nel momento in cui si affermava l'*happening* e la *performance*». Cfr. Denys Riout, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Gallimard, Paris 2000, pp. 305-306.

³³⁶ Marie-Claire Ropars-Wuilleumier, *L'Idée d'image*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris 1995, p. 143.

narrativo, ma concentrando la propria propensione emozionale e suggestiva su di un livello maggiormente sensoriale, espressivo. Più “immagini-unità” cooperano – in quel rapporto «solidaire» definito da Ropars-Wuilleumier – al fine di creare uno stato emotivo unitario, complesso ma unico, ottenibile attraverso un flusso visuale di immagini, attraverso un’immagine-unità, per l’appunto.

Un esempio interessante a testimoniare questo rapporto tra singoli elementi in grado di costituire una unità solidale anche in assenza di narrazione, viene un’ulteriore opera di una videoartist, Véronique Aubouy. Un caso particolare di durata è rappresentato infatti dal lavoro *work in progress* di Véronique Aubouy, scrittrice, regista, videoartista, che dal 20 ottobre 1993 sta filmando la lettura integrale di *À la Recherche du Temps perdu* di Proust nella sua opera *Proust Lu* (1993-). Realizzata ad oggi la lettura dei soli primi tre libri di Proust, si ipotizza che la conclusione di questo «engagement pour la vie»³³⁷ sia prevista per il 2050.

«C’est une action et une situation propre à ma vie. Tous les mots de *La Recherche* sont lus à voix haute devant ma caméra. Il faudra des dizaines d’années pour tous les enregistrer. [...] Le choix des lecteurs se fait au gré de rencontres, de voyages, de recommandations. Et il y a mes proches. Ce film est aussi une autobiographie. Chaque lecteur est libre de se mettre en scène. Chaque lecteur (environ deux pages) est un portrait. [...] Par le rythme de sa lecture, par les pauses qu’il marque, il dévoile un temps qui lui est propre. Un temps qui le définit comme personne»³³⁸.

Ecco allora che il digitale arriva a coniugare in questo “esperimento-loop-racconto-diario-mostrazione del tempo” molti degli aspetti sin qui evidenziati, sin qui sottolineati del paradigma digitale: *loop*, ripetizione di un gesto (la lettura in questo caso), conseguente venir meno della narrazione cinematografica (di fatto la sola narrazione prevista è quella legata alla lettura delle pagine di Proust), propensione al diario, all’autobiografia, al ritratto, messa in evidenza della durata con un unico gesto destinato a durare non solo

³³⁷ Véronique Aubouy, *Je fais lire À la Recherche du Temps perdu devant la caméra depuis le 20 octobre 1993*, in «Journal de l’Académie de France à Rome-Villa Médicis», 4, 2008, p. 50.

³³⁸ *Ivi*.

nel tempo abituale di un'opera filmica, ma addirittura negli anni, nei decenni. La lettura di un libro sulla ricerca del tempo, come veicolo per la percezione del tempo.

«Dans la répétition “ad vitam” de ce geste (appuyer su le bouton record, geste fait à ce jour 582 fois), se trouve mon temps à moi. Je décline cette action comme on respire, come on mange. [...] Ce qui anime ce travail, comme ce qui animait Proust, c'est la conscience d'une aliénation. Encore 30 ans pour en avoir fini. Je rêve du jour où je n'y arriverai pas»³³⁹.

Alla narrazione scritta di Proust segue un'assenza di narrazione, quella di Aubouy, che tuttavia riesce a mettere in scena dei personaggi, a mostrarne un “tempo”, una propensione, un ritratto.

5.3.

RACCONTARE CON UNO SOLO DEI MIEI (TRE) OCCHI.

IL DIGITALE NELLA RAPPRESENTAZIONE TRA MEMORIA E CONTROLLO.

Prendendo ispirazione da *Per uno solo dei miei due occhi*, titolo di un film del 2005 di Avi Mograbi, (autore di cui si parlerà più avanti), si può ora cercare di estendere la riflessione in merito al digitale e al tempo presente verso quei territori per l'appunto legati all'attualità, a quegli ambiti vicini all'applicazione dei nuovi mezzi, ad una loro interpretazione in merito all'utilizzo, al loro ruolo che questi hanno nel tessuto sociale contemporaneo. Non solo il nostro quotidiano sembra di fatto marcato dalla presenza del digitale, di apparecchi di registrazione, di occhi elettronici di controllo, ma anche la nostra memoria sembra ormai condividere lo spazio della mente umana con quello funzionale di

³³⁹ *Ivi*.

strumenti virtuali di supporto mnemonico. Il rapporto con la tecnologia si fa duplice, di impiego e al contempo di sopraffazione, di funzionalità e in maniera analoga di dipendenza. Se nell'ultima parte di questo capitolo si osserverà il ruolo delle nuove tecnologie negli attuali territori bellici, altro aspetto di mutazione del presente, per adesso è opportuno concentrare l'attenzione sull'ambito spaziale a noi più prossimo, sulla nostra quotidianità. Ai due occhi dell'uomo si aggiunge dunque un terzo occhio (o meglio, una ampia gamma di terzi occhi, per numero e tipologia) che, in luogo alla semplice operazione di coadiuvare l'osservazione umana, giunge a sostituirsi allo sguardo dell'uomo, a divenirne surrogato. La memoria, il controllo, vengono di fatto delegati alle potenzialità degli occhi elettronici.

La diffusione delle tecnologie digitali ha infatti ampliato enormemente il numero di strumenti ottici a disposizione: telecamere di ridotte dimensioni, occhi elettronici, videotelefonni, con la conseguente costituzione di un modello di ininterrotta produzione (e riproduzione) di immagini. «Viviamo in un'attualità filtrata dalle immagini, così presenti da indurci a credere che esiste soltanto ciò che è mostrato da loro»³⁴⁰. L'antropologo Marc Augé si chiede se possa esistere qualcosa, nell'attualità, che non passi attraverso l'immagine. E proprio questa propensione alla sfera sociale non fa che richiamare nuovamente in questo ambito il concetto di cronòtopo (ulteriormente contrassegnato da un tempo presente) prima indicato. Cesare Segre ricorda infatti come Bachtin non abbia visto nel cronòtopo «soltanto il rapporto tra tempo e spazio nell'opera letteraria», bensì anche una «condensazione del tempo storico, un gioco tra lo spazio-tempo reale e quello raffigurato nel testo letterario»³⁴¹. A tal proposito, Jurij Lotman, legando i suoi studi proprio alla scuola di Bachtin e allo strutturalismo di Praga, ha approfondito le relazioni esistenti tra forme artistiche e sfere culturali, definendo come *sistemi modellanti secondari*³⁴² gli apparati attraverso i quali l'artista percepisce il mondo e che, a loro volta,

³⁴⁰ Marc Augé, *Un mondo mobile e illeggibile*, in Id., *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*, Bruno Mondadori, Milano 2007, pp. 14-15.

³⁴¹ Cesare Segre, *Ritorno alla critica*, cit. p. 267.

³⁴² Jurij Lotman, *Semiotika kino i problemy kinoestetiki*, Tallin 1973; tr. it., *Introduzione alla semiotica del cinema*, Officina Edizioni, Roma 1979.

modellano il mondo dell'artista. Un legame *in primis* sociale dunque, a conferma delle indicazioni dello stesso Bachtin: uno spazio-tempo che prima di tutto riveli nell'opera artistica le derive spaziali e temporali dell'epoca e della società in cui quella particolare opera è stata concepita.

La costituzione di uno spazio-tempo fatto di immagini atte al controllo osservabile in questa articolazione di cronotopo del presente mostra allora anche evidenti punti di contatto (e concretizzazione) con quell'idea di *panopticon*³⁴³ formulata da Bentham nel 1791 e che Michel Foucault, parlando di *sguardo disciplinare*, ha applicato alla rappresentazione della struttura delle prigioni. Un punto centrale, un *panopticon*, che permetta di osservare indistintamente una molteplicità di punti, di realtà, di *celle*.

Benjamin ha evidenziato come il *panopticon* costituisca «una forma dell'opera d'arte totale. L'universalismo del XIX secolo ha nel panottico il suo monumento. Pan-ottico: non solo si vede tutto, ma lo si vede in tutte le maniere»³⁴⁴. Più recentemente, David Lyon ha aperto la partecipazione al punto centrale di osservazione, parlando del controllo di pochi su molti in un sistema da lui definito *synopticon*³⁴⁵, o, in casi circoscritti, ad una relazione vicendevole, che prende il nome di *comopticon*³⁴⁶, in una realtà che permette al tempo stesso di spiare ed essere spiati, di controllare ed essere controllati. La struttura fisica dell'edificio penitenziario di Bentham sviluppa criteri «di visibilità e di reciprocità»³⁴⁷, di

³⁴³ «Il *panopticon* di Bentham è la figura architettonica di questa composizione. Il principio è noto: alla periferia una costruzione ad anello; al centro una torre tagliata da larghe finestre che si aprono verso la faccia interna dell'anello; la costruzione periferica è divisa in celle, che occupano ciascuna tutto lo spessore della costruzione; esse hanno due finestre, una verso l'interno, corrispondente alla finestra della torre; l'altra verso l'esterno, permette alla luce di attraversare la cella da parte a parte. Basta allora mettere un sorvegliante nella torre centrale, ed in ogni cella richiudere un pazzo, un ammalato, un condannato, un operaio o uno scolaro. Per effetto del contro luce, si possono cogliere dalla torre, stagliatisi esattamente, le piccole *silhouettes* prigioniere nelle celle della periferia. Tante gabbie, altrettanti piccoli teatri, in cui ogni attore è solo, perfettamente individualizzato e costantemente visibile. Il dispositivo panoptico predispone unità spaziali che permettono di vedere senza interruzione e di riconoscere immediatamente». Michel Foucault, *Surveiller et punir*, Paris 1975; tr. it. *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1976, p. 218. Cfr. inoltre Jeremy Bentham, *Panopticon, ovvero la casa d'ispezione*, Venezia 1983.

³⁴⁴ Walter Benjamin, *Opere complete. I "passages" di Parigi*, vol. I, cit., p. 594.

³⁴⁵ David Lyon, *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, cit.

³⁴⁶ L'intervista a David Lyon è tratta da Benedetto Vecchi (a cura di), *Siamo tutti sorvegliati speciali. Intervista a David Lyon*, in «Il Manifesto», 15 novembre 2002.

³⁴⁷ Alberto Abruzzese, *La fabbrica panoptica. Il cinema nel vuoto tra scrittura e lettura*, in Id., *L'occhio di*

osservazione e di interrelazione. In cui tuttavia «La visibilità è una trappola»³⁴⁸.

L'attuale sistema di controllo, basato proprio su immagini prodotte da un dispositivo video-digitale, "apre" le porte ad un sistema di visione a "circuito chiuso" in cui un ritorno delle immagini è implicito nella natura stessa del dispositivo, comprendendo più che mai anche la reiterazione dell'osservazione e la ripetizione dell'immagine, veri indicatori della presentificazione stessa dello statuto di immagine. Le telecamere a circuito chiuso sembrano predisposte per una forma di *ekphrasis*, di drammatica descrizione del mondo moderno e, con esso, del nostro presente.

In ambito cinematografico, è allora opportuno soffermarsi su un importante esempio recente, dato in questo caso da *Niente da nascondere* (*Caché*, 2005) di Michael Haneke. Qui il digitale interviene all'interno della diegesi divenendo fattore narrativo, spazio ulteriore sottoforma di apparecchio di registrazione, di schermo, di monitor, di occhio elettronico interno all'inquadratura ed in grado di raccogliere, riformulare e rappresentare stadi temporali differenti fra loro, eppure compresenti. Per Haneke lo studio sociale diviene dunque un atto riflessivo sullo statuto dell'immagine e sulle modalità stesse di messa in scena. I primi minuti di *Niente da nascondere* mostrano l'immagine di un'abitazione nel centro di Parigi. Una donna, Anne, esce da quella casa e se ne va. Dopo qualche minuto l'immagine inizia a scorrere più velocemente, rivelando che si tratta di un nastro registrato da una telecamera posta, scopriremo dopo, al di fuori dell'abitazione di Anne e Georges. Sono proprio loro due ad osservare quelle immagini che qualche sconosciuto ha loro recapitato, chiedendosi quale sia il senso della loro presenza. Il tempo digitale è qui nelle mani dello spettatore/protagonista, lasciando di fatto ad Haneke la facoltà di mostrare come il digitale possa riproporre e rimodellare le immagini del tempo passato sulla base della volontà o dell'interesse di chi le osserva. In merito all'iniziale *nobody's shoot* del film, Senaldi sottolinea come il punto di vista apparentemente neutrale dell'inquadratura sulla casa, sembri inizialmente rassicurante, in quanto coincidente con lo sguardo del regista. È proprio lo scoprire che si tratta di

Joker, Carocci, Roma 2005, pp. 43-63.

³⁴⁸ Michel Foucault, *Sorvegliare e punire*, cit., p. 218.

riprese effettuate da una videocamera a creare una separazione tra noi e il punto di vista del regista. Ecco allora nascere, in Georges come nello spettatore quello che Freud definisce *Unheimlich*³⁴⁹, il *perturbante*. Ci si scopre in balia di quell'immagine, vittime di quella soggettiva non più neutrale, ma al contempo sguardo di un ignoto scrutatore, di un preoccupato Georges, di un sorpreso spettatore.

In riferimento al cinema di Haneke, Dominique Païni vede inoltre nella "sorveglianza video la nuova tappa di una *mémoire volontaire* illimitata" che subito ricollega le nuove tecnologie alle indicazioni di Walter Benjamin³⁵⁰: "La ripetizione, rivedere *a volontà*, è anche il senso di questa memoria definita *volontaria*"³⁵¹. In *Niente da nascondere*, l'immagine, lo spazio entro cui questa si manifesta, diviene una finestra sugli eventi, una finestra sulla realtà, data primariamente dal quadro televisivo. All'interno di questo spazio, delimitato, controllato, il tempo diviene malleabile, perde la sua dimensione strettamente cronologica, e si trasforma in un tempo soggettivo, riflessivo, legato alla volontà e alle esigenze di chi ne detiene il controllo, il comando (o il tele-comando).

Giungono in seguito nuove videocassette, che costituiscono per Georges, come per lo spettatore, la presenza di nuove indicazioni. Le immagini della sua casa d'infanzia scoprono elementi in più del passato; primo fra tutti la convivenza fino ai sei anni con il coetaneo Majid, un bambino figlio di immigrati algerini, morti durante la repressione della manifestazione del Fronte Nazionale di Liberazione algerino, a Papon, il 17 ottobre 1961. Adottato dalla famiglia di Georges, Majid era stato in seguito mandato in orfanotrofio proprio per il pessimo rapporto con Georges. Veniamo anche a scoprire che quel ricordo era stato rimosso dal protagonista, nascosto dal tempo e dal desiderio di cancellare i sensi di colpa nei confronti di Majid per il suo allontanamento.

Il comportamento di Georges nei confronti dei nastri che gli vengono recapitati è dunque anche il sentore dei dubbi che all'improvviso si fanno spazio in lui, e del sentimento che

³⁴⁹ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., pp. 156-158.

³⁵⁰ Per un approfondimento del concetto di *mémoire volontaire* si veda Walter Benjamin, *Di alcuni motivi di Baudelaire*, in Id., *Angelus Novus*, cit., pp. 89-129.

³⁵¹ Dominique Païni, *La traccia e l'aura a proposito di "Benny's Video"*, in Alexander Horwath, Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Michael Haneke*, Lindau, Torino 1998, pp. 119-121.

da quelle immagini si stia materializzando non solo una minaccia indistinguibile, ma il segno evidente di un passato che ritorna. Andando *avanti e indietro* nella visione, Georges riprende coscienza del proprio passato, della propria infanzia. «Ad esser *nascosta*, non è soltanto la telecamera, ma anche e più profondamente il ricordo, il rimorso, la parte oscura, che possono essere messi in luce proprio attraverso il potere del cinema»³⁵². Rifacendosi a Jean Starobinski, Marc Augé individua l'essenza della modernità proprio nella «presenza del passato nel presente che lo supera e lo rivendica»³⁵³. Ecco dunque che il visionare le cassette diviene anche un modo per ricostruire il proprio passato, la propria storia, in un procedimento che corre parallelo a quello descritto da Beckett ne *L'ultimo nastro di Krapp*. Nell'ascolto irregolare del nastro vi è il continuo ricorrere, da parte di Beckett, alla soggettività di Krapp. Il nastro scorre talvolta veloce, in altri casi torna a risentirsi³⁵⁴. Anche Krapp indaga sul valore del passato riportandolo al presente e cogliendone le tensioni volte al futuro, ed anche in questo caso il passato si manifesta come un tempo della colpa, della manchevolezza, con un'accezione dunque fortemente negativa. Il personaggio che riascolta la propria voce è del resto una delle icone del teatro di Beckett³⁵⁵, al pari del personaggio che riosserva le proprie immagini nel cinema di Haneke, basti pensare a *Benny's Video* (1992), o *Funny games* (1997), di cui si riprendono per altro i nomi dei protagonisti, Anna e Georg, che divengono Anne e Georges.

Bellour evidenzia inoltre l'instabilità dell'immagine video digitale, in relazione proprio alla sua manipolabilità anche temporale, soggetta com'è ad un continuo flusso di visioni e revisioni, di *rewind* e *fast-forward*, di flessioni del tempo alla soggettività dello spettatore, tema su cui torneremo più avanti. «L'immagine video è una delle manifestazioni più vive di ciò che il pensiero è, con i suoi salti e il suo disordine. Attraverso il pensiero come

³⁵² Laurent Aknin, *Haneke's video*, in «L'Avant-Scène Cinéma», 558, 2007, pp. 12-14.

³⁵³ Marc Augé, *Non-lieux*, Paris 1992; tr. it., *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano 1993, p. 71.

³⁵⁴ Samuel Beckett, *Krapp's Last Tape*, London 1958; tr. it. *L'ultimo nastro di Krapp*, in Id., *Teatro*, Torino 2002, pp. 197-207.

³⁵⁵ Per una più ampia trattazione sul tema dell'ascolto in Beckett si rinvia a Katharine Worth, *Il rituale dell'ascolto*, Roma 1997.

immagine ci offre un'immagine instabile, vibrante, del pensiero stesso»³⁵⁶. Il passato si è fatto presente, insinuando crepe nella vita di coppia, ma anche nel lavoro di Georges, visto che quelle immagini sono state recapitate anche al direttore del canale televisivo presso cui lavora. Altro aspetto niente affatto casuale è proprio il lavoro di Georges, presentatore televisivo che diviene egli stesso vittima del potere/controllo delle immagini. Lo stesso termine *presentatore* può inoltre esser riconfigurato come *colui che rende presenti le immagini del passato*. A ciò si lega del resto anche il ritorno di Majid che, dopo decenni di silenzio, riconosce Georges proprio attraverso le immagini del suo programma televisivo.

Anche il ruolo delle finestre assume inoltre importanza in questo film: sono presenti nel locale di periferia da cui Georges osserva i palazzoni delle case popolari, in attesa di incontrare Majid; negli studi televisivi gli uffici sono divisi solamente da pareti trasparenti; ancora, durante le riprese della casa d'infanzia di Georges, l'immagine è filtrata attraverso il finestrino di un'automobile. Un continuo *surcadra* che amplifica ulteriormente questa composizione a *matrioska*³⁵⁷ dell'immagine. “[Le persone] in precedenza si nascondevano dietro le parole, oggi si nascondono dietro le immagini”³⁵⁸ afferma Haneke. Ecco che l'immagine pre-registrata diviene simulacro, sostituto ideale, della parola, intesa in tutte le sue accezioni, e dunque anche come minaccia, attacco, intimidazione. “Una verità destinata a rimanere segreta, nascosta (*caché*), in cui ogni immagine ne nasconde un'altra che a sua volta ne nasconde un'altra”³⁵⁹. Non importa stabilire chi ha inviato quelle cassette. Importante è il valore evocativo delle immagini rispetto al tempo passato e, naturalmente, il senso di colpa di Georges generato da quel rimosso ora nuovamente presente.

Nell'esempio dato dal film di Haneke si coglie inoltre in modo preciso ciò che Paul Virilio

³⁵⁶ Raymond Bellour, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, cit., p. 289.

³⁵⁷ Come detto in precedenza, in *Benny's Video* è proprio una *matrioska* nelle mani del protagonista a palesare questo concetto di *surcadra*, subito dopo l'evento centrale del film, l'omicidio commesso da Benny e da lui ripreso per mezzo di una telecamera.

³⁵⁸ L'intervista a Michael Haneke è tratta da Colette Godard (a cura di), *Virtualités. Dans le monde des images, seule la mort est réelle*, in «Le Monde», 14 avril 1993, p. 21.

³⁵⁹ L'intervista a Michael Haneke è tratta da Serge Toubiana (a cura di), *Entretien avec Michael Haneke*, DVD *Niente da nascondere (Caché)*, BIM, Milano 2006.

definisce come «Megaottico»³⁶⁰, ossia l'attuale sistema di osservazione sociale, configurato come forma di video-sorveglianza espansa, globale, una sorta di esplosione dello sguardo priva di un indirizzo preciso e dunque in grado di colpire indistintamente qualsiasi punto, qualsiasi luogo, qualsiasi ambito. Un sistema in cui il *sensibile* è divenuto il *fotosensibile*, e dove l'*obiettività* è divenuta una *teleobiettività*³⁶¹. Il rapporto tra epoca contemporanea e produzione-fruizione dell'immagine mette in risalto il rischio di un'ossessiva presenza di quest'ultima e di una presentificazione della sua forza, atta non più a fungere da testimonianza o da fonte d'interpretazione, ma valida solo per l'attimo in cui è prodotta.

A partire da Haneke, la riflessione sul digitale e sulla sua rilevanza nel tessuto sociale contemporaneo si estende dunque anche all'interno della rappresentazione, *nella* rappresentazione, sulle modalità di rappresentazione stesse. Il ruolo del digitale nella nostra società, nel nostro modo di guardare e pensare è del resto al centro non solo degli esempi si qui osservati (Egoyan, Kiarostami, Varda, Haneke stesso), ma anche in molti altri lavori, tra i quali basti ricordare le recenti opere di Mike Figgis, *Timecode* (2000) e *Hotel* (2001), di Andrea Arnold, *Red Road* (2007), ma anche Kenneth Branagh, *Sleuth* (2008), e Marco Bellocchio, *Il regista di matrimoni* (2006). Il digitale diviene elemento intrinseco del racconto, atto a costituire la narrazione accanto al foto-chimico, portando ad una nuova lettura del rapporto tra immagine e società, tra rappresentazione ed osservazione, e rivelando inoltre il peso e l'incombenza che le nuove tecnologie hanno sul nostro modo di vivere e relazionarci.

Sia nel caso di *Sleuth* di Branagh che de *Il regista di matrimoni* di Bellocchio l'apporto delle immagini delle telecamere a circuito chiuso si inserisce nel contesto filmico con una valenza più che mai legata ad un'idea di controllo esercitato sui protagonisti i quali, ignari di quanto sta accadendo e convinti di essere loro stessi in grado di controllare la realtà, ne subiscono in definitiva le possibilità tecnologiche. Il protagonista del film di Bellocchio, è infatti un regista, più propenso ad osservare la realtà per mezzo della macchina da

³⁶⁰ Paul Virilio, *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina, Milano 2007, p. 16.

³⁶¹ *Ivi*.

presa, che non ad esserne osservato, spiato. Ma il reale, lo spazio circostante attuale, emerge proprio attraverso la sua formulazione di grande occhio elettronico pronto ad invadere questo spazio. Anche in *Red Road* di Andrea Arnold e nei lavori *Timecode* (2000) e *Hotel* (2001) di Mike Figgis si assiste alla presenza delle telecamere di controllo, degli occhi elettronici che spiano lo spazio urbano. Ma se in *Red Road* le telecamere hanno una funzione di controllo di una zona di spacciatori e tossicodipendenti, nei film di Figgis il discorso diviene anche di correlazione tra testo e modalità di rappresentazione testuale. Entrambi i lavori sono infatti strutturati attraverso uno *split-screen* dell'immagine, in cui i rispettivi racconti vengono visti secondo angolature e prospettive differenti, ricreando modalità di visione le cui coordinate estetiche sono rinvenibili proprio nelle televisioni a circuito chiuso. A conferma di una differenza presente nelle modalità di messa in scena, Figgis delega inoltre lo sviluppo del film ad una forma di improvvisazione sul set, ad un modo libero di lasciar accadere gli eventi: «Figgis decide di non scrivere una sceneggiatura precisa, ma di affidare a degli attori un canovaccio dentro al quale improvvisare, e di farli inseguire da quattro operatori con la telecamera a mano»³⁶². Il sentore di uno sguardo elettronico multiplo e costantemente ravvicinato modella la forma stessa del racconto³⁶³. I due film di Figgis³⁶⁴ recuperano inoltre quell'idea di cronòtopo del presente secondo l'articolazione investigata in *Arca russa* di Sokurov. I due lavori si mostrano entrambi composti infatti da quattro pianisequenza mostrati simultaneamente in altrettante finestre che compongono il quadro. Si tratta non solo una modalità narrativa poco utilizzata, ma anche del tentativo messo in atto da Figgis di stimolare il punto di vista dello spettatore, ampliandolo e costringendolo a seguire una storia da più angolazioni.

«I'm not just making an art piece about synchronicity, I'm still very interested in making

³⁶² Alessandro Amaducci, *Anno Zero. Il cinema nell'era digitale*, cit., p. 93.

³⁶³ Nella versione DVD di *Timecode* è inoltre possibile scegliere la colonna sonora desiderata, decidendo quale delle quattro piste sonore (una per quadrante dello *split-screen*) debba avere la prevalenza sulle altre.

³⁶⁴ Ai due lavori *Timecode* e *Hotel* va inoltre aggiunto il cortometraggio *About Time 2*, presente nel film collettivo *10 Minutes Older – The Cello* (2002), realizzato con la medesima modalità dello *split-screen* e con un similare sistema visivo di telecamere a circuito chiuso.

stories [...]. At the same time, I want to do something that has a wider overview of an audience's ability to read more than one idea at the same time»³⁶⁵.

Von Trier giunge con *The Director* a concepire la proprio opera come forma di ripresa dell'istantaneità. In modo simile a Jean-Claude Rousseau, è la meccanicità del tempo ad interessare von Trier, il quale delega al sistema di riproduzione, alla macchina, il compito di stabilire il percorso artistico da compiere. Laddove Rousseau approfondisce un sistema di libera rappresentazione del quotidiano, dove apparentemente la macchina è lasciata libera di riprendere e stabilire in apparenza senza criterio su che cosa basare la propria attenzione, von Trier approda invece al sistema dell'*AutomaVision*³⁶⁶, della delegazione delle scelte artistiche alla macchina. I due registi si avvicinano così in tal modo a percorsi artistici del recente passato esterni al cinema, quali l'*action painting* di Pollock, ma anche alla produzione seriale della *pop art* di Warhol, firmatario non a caso del proclama "I want to be a machine"³⁶⁷. Andando più indietro nella memoria possiamo indicare ancora una volta i *ready made* di Duchamp tra questi esempi di istantaneità della scelta artistica.

L'arte offre una riflessione in merito al controllo esterno esercitato dalle telecamere, sino al loro configurarsi come *medium* a sé stante, come *immersive medium* in grado di rendere coercitivo il proprio potere di osservazione³⁶⁸, e laddove secondo Bellour il principio della videosorveglianza «offre l'immagine atroce e pura»³⁶⁹, Margaret Morse individua l'essenza del tempo presente, con modalità più generali ed assolute, proprio

³⁶⁵ L'intervista a Mike Figgis è tratta da Matt Hanson, *The Dark Corner. Digital Visions on the Margins*, in Id., *The End of Celluloid. Film Futures in the Digital Age*, RotoVision, Mies 2003, p. 71.

³⁶⁶ L'*AutomaVision* è una macchina da presa con tre obiettivi che, supportata da un sistema operativo integrato, stabilisce sulla base di alcune basilari coordinate indicate al *software*, su quale dei tre obiettivi basare volta per volta l'inquadratura, esautorando di fatto il regista dal processo decisionale.

³⁶⁷ Cfr. Marcello Walter Bruno, *Benjamin, Bergson, il cinema e l'anima*, in AA.VV., *Benjamin. Il cinema e i media*, Pellegrini Editore, Cosenza, 2007, pp. 73-84.

³⁶⁸ Tra i molti strumenti di osservazione sociale si pensi anche al *software Street view* di Google che nel 2007 ha "reso possibile" la realizzazione di uno sguardo urbano tra le strade delle città americane per mezzo di un dispositivo a forma sferica, il Dodeca 2360, posto sul tetto di alcuni veicoli e dotato di undici obiettivi in grado di restituire un campo visivo a 360°. Per mezzo di un collegamento ad un navigatore satellitare GPS l'immagine di strade, negozi, case, persone è così divenuta disponibile al popolo di *internet*. Cfr. Anouch Seydtaghia, *Tutti in posa per Google*, in «Internazionale», 698, 2007.

³⁶⁹ Raymond Bellour, *La doppia elica*, in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 206.

nel video, in un dispositivo inestricabilmente legato dunque all'idea di «here and now»³⁷⁰. Allargando per un attimo il nostro sguardo al passato recente della produzione proveniente dalla *video art*, non è del resto difficile vedere in *Live-Taped Video Corridor* (1970) di Bruce Nauman³⁷¹, in *Der Riese* (1984, *Il gigante*) di Michael Klier, dove il tessuto urbano è mostrato da sole immagini di telecamere di controllo, o ancora in *On Off* (2007, Timo Katz, Jan Fuchs), in cui «six cameras without cameramen film six without cameramen filming cameras»³⁷², esempi di osservazione del reale al costante ed incessante ritmo del presente, senza considerare i recenti esempi “calciofili” provenienti da Philippe Parreno e Douglas Gordon, con *Zidane, un portrait du XXIème siècle* (2006), film interamente imperniato su immagini di Zinedine Zidane in azione durante la partita Real Madrid-Villareal del 23 aprile 2005 ed unico oggetto d'attenzione delle telecamere, e da Haron Farocki con *Deep Play* (2007) sull'ossessionante attenzione mediatica riservata alla finale dei mondiali di calcio del 2006 tra Francia e Italia, vista per mezzo di dodici schermi, dodici differenti punti di vista posti, posti nella videoinstallazione l'uno accanto all'altro.

Sulla scorta di questa lunga serie di esempi la deduzione che si può allora azzardare è che sia lo stesso spazio prossimo tra essere umano ed immagine ad essersi annullato, ad essersi definitivamente eclissato, facendo di queste due entità un costrutto unitario ed apparentemente, oltre che provocatoriamente, non più divisibile.

«It is estimated that about one and half billion viewing hours of moving images were produced in the year 01999, twice the number made just a decade before. If that rate of growth continues, three billion viewing hours of moving images will be made in 02006, and

³⁷⁰ Margaret Morse, *Video Installation Art: the body, the image, and the space-in-between*, in Doug Hall, Sally Jo Fifer (a cura di), *Illuminating Video*, Aperture, New York 1990, pp. 153-167.

³⁷¹ *Live-Taped Video Corridor*, tra le opere più significative della *video art* degli anni Settanta, mostra un corridoio ai cui antipodi sono posti una telecamera ed un monitor che trasmette le immagini della telecamera. Chi entra all'interno del corridoio vive dunque una singolare situazione, in quanto più si avvicina alla telecamera e più si allontana dalla propria immagine rappresentata, più si allontana dalla telecamera e più ha la sensazione di scontrarsi con se stesso. Si veda inoltre Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 44, e Sylvia Martin, *Videoarte*, cit., pp. 15-16.

³⁷² La definizione dell'opera è degli stessi autori Timo Katz e Jan Fuchs, ed è presente nel *dossier de presse* della loro installazione *On Off*.

six billion in 02011. By the year 02025 there will be some one hundred billion hours of these images to be seen. In 01895, the ratio was just above forty minutes»³⁷³.

Cherchi Usai continua poi indicando un dettaglio interessante in merito alle modalità di creazione delle immagini: «A good deal of that figure is produced by video cameras monitoring bank counters and parking lots»³⁷⁴. All'interno di questa sorta di «vetrinizzazione sociale»³⁷⁵, si ritrovano le previsioni di Baudrillard in merito alla sovraesposizione del corpo umano e al suo esprimere «la vita quotidiana, le sue sventure, i suoi desideri, le sue possibilità [...] come quella donna che si mostra ventiquatt'ore su ventiquattro, *on line*, su *internet*, nei dettagli minimi della sua vita»³⁷⁶.

«Diventa sempre più frequente nascere e partorire davanti a una telecamera e qualche volta si muore davanti a un obiettivo: non solo nel caso delle vittime dell'attentato al World Trade Center filmate nella loro caduta nel vuoto, né in quello delle troppo numerose guerre che affliggono il nostro pianeta (Vietnam, Iraq, Libano, Palestina); ma anche quando dei malati all'ultimo stadio di una malattia mortale decidono di filmare la propria morte in diretta. Recentemente le immagini hanno giocato un ruolo inquietante e orribile nelle esecuzioni terroristiche degli ostaggi in Iraq: si uccide davanti/per/con il video»³⁷⁷.

Andando oltre i confini terrestri, Mitchell pone la sua attenzione direttamente sulla volta celeste, anch'essa estremamente ricca di occhi elettronici e di più o meno consapevoli protagonisti attori di una ininterrotta proiezione filmica.

« Guidati tramite computer i satelliti continuano a scandagliare la terra e rinviano immagini

³⁷³ Paolo Cherchi Usai, *A reader's report to the publisher*, in Id., *The death of cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, cit., p. 111.

³⁷⁴ *Ivi*.

³⁷⁵ Vanni Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino 2007, p. 63. Codeluppi sottolinea inoltre la rilevanza sociale di tale "vetrinizzazione", marcata ulteriormente dall'esistenza di programmi televisivi basati proprio sulle riprese di telecamere di sorveglianza «installate nelle sale operatorie, nei commissariati e negli obitori».

³⁷⁶ Jean Baudrillard, *Le Pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris 2004; tr. it. *Il Patto di lucidità o l'intelligenza del male*, Raffaello Cortina, Milano 2006, p. 79.

³⁷⁷ Silvestra Mariniello, *L'intermedialità dieci anni dopo*, in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, cit., p. 25.

della sua superficie in mutamento. L'intera superficie terrestre è diventata uno spettacolo che si rivela continuamente e un oggetto di sorveglianza minuziosa, incessante»³⁷⁸.

Si giunge ad una forma di radicalizzazione estrema di quanto teorizzato già nel 1927 da Siegfried Kracauer in merito alla perdita di rilevanza del contenuto dell'immagine nel momento stesso in cui si manifesta un fenomeno di proliferazione illimitata di quest'ultima: «la bufera di fotografie palesa un'indifferenza verso il significato reale delle cose che mostra»³⁷⁹. Un'idea del resto sviluppata, ed ancora profondamente attuale, anche da Benjamin, il cui merito è stato in particolare quello di osservare la progressiva erosione dell'aura dell'immagine associata proprio alla costante amplificazione della riproducibilità di quest'ultima. «Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi. E permettendo alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto»³⁸⁰. Nel caso del digitale la riproduzione è insita non solo nell'atto di fruizione di un'opera, ma anche nell'atto della sua creazione, determinando di fatto l'impossibilità di comprendere quale sia il rapporto tra originale e copia ed instaurando quella che Aumont definisce «insensibilità all'aura delle opere d'arte»³⁸¹. In modo apparentemente incontrovertibile si evidenzia nella nostra contemporaneità la rilevanza quantitativa soffocante ricoperta dall'immagine, senza che vi sia una evidente rilevanza specifica del loro costituirsi. Una delle teorie più accreditate degli odierni *visual studies* vuole che le immagini digitali «funzionino ininterrottamente come proliferante mappatura del nostro presente»³⁸², di fatto limitando il proprio operato al aggiornamento continuo di questo *status* al presente. «È come se ogni individuo del pianeta in grado di acquistare un dispositivo di acquisizione stesse partecipando collettivamente a un progetto di documentazione visiva del nostro presente immediato»³⁸³, senza tuttavia “ricordare” di mantenere traccia (nella

³⁷⁸ William Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, cit., p. 57.

³⁷⁹ Siegfried Kracauer, *Photography*, in «Critical Inquiry», 19, 1927, p. 432.

³⁸⁰ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, cit., p. 23.

³⁸¹ Jacques Aumont, *L'immagine*, cit., p. 235.

³⁸² David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, cit., p. 165.

³⁸³ *Ivi*.

propria memoria) del passato.

Secondo Barthes la fotografia costituiva una «immagine viva di una cosa morta»³⁸⁴. Con ogni probabilità, a pochi decenni di distanza è la stessa essenza vitale della fotografia ad essere messa oggi in dubbio, a rischiare il suo stesso soffocamento. Le immagini divengono materia inerte, «soggiacenti alla banalità dell'idolo, senza *punctum*, prive di ulteriorità»³⁸⁵ e se nel 1933 Artaud parlava di «vecchiaia precoce del cinema»³⁸⁶, oggi basta ricordare il breve film di Egoyan, *Artaud double bill*, per comprendere come lo stesso volto-icona di Artaud ne *La passione di Giovanna D'Arco* possa essere considerato componente medesima ed indistinta di questo sistema di immagini a profusione, di tempo solo ed eternamente presente di un'immagine divenuta molto più simile ad un gioco di scatole cinesi che non un veicolo semantico. Probabilmente la motivazione più interessante in merito ad una presunta morte del cinema arriva accostando l'attuale produzione illimitata di immagini prive di raccordo con una definizione di Robert Bresson secondo cui i primi film «non erano niente, erano solo un collaudo della macchina da presa, non apportavano niente di significativo se non quella specie di vita morta costituita dall'inquadratura cinematografica in sé»³⁸⁷. Oggi, con un ritorno prepotente ad una idea di immagine privata dei valori indicati da Bresson, non rimane che constatare il rischio di una dipartita definitiva dell'immagine cinematografica.

Intervistatore: «Il cinema è morto?»

Michael Haneke: «Certo, come tutto...»³⁸⁸

³⁸⁴ Roland Barthes, *La camera chiara*, cit., p. 80.

³⁸⁵ Giulio Latini, *Forme digitali*, cit., p. 41.

³⁸⁶ L'intervento di Antonin Artaud è citato in Carlo Grassi (a cura di), *Tempo e spazio nel cinema*, Bulzoni, Roma 1987, p. 216.

³⁸⁷ L'intervista di Robert Bresson è tratta da François Weyergans (a cura di), *Robert Bresson né visto né conosciuto* (1965), in Flavio Vergerio (a cura di), *Cinema, del nostro tempo*, dialoghi tratti dalla serie *Cinéma, de notre temps*, a cura di Janine Bazin e André S. Labarthe, Editrice Il Castoro, Milano 1998, p. 20.

³⁸⁸ Tratto dal cortometraggio di Michael Haneke presente nel film collettivo *Lumiere et Compagnie* (1997), questo dialogo apparentemente privo di speranza, apre in realtà qualche ragionevole possibilità di esistenza *post mortem* dell'immagine cinematografica. Proprio l'opera di Haneke rappresenta infatti il mantenimento di una profonda capacità critica ed analitica del cinema sulla contemporaneità, senza contare che, dopo gli inserti presenti in *Code Inconnu* e *Caché*, il suo ultimo lavoro *Il nastro bianco* è il primo film di Haneke ad essere girato integralmente proprio in digitale.

5.4.

L'OCCIDENTE E IL TUNNEL OSCURO.**IL DILUVIO DI IMMAGINI E LE RICADUTE SULLA SOCIETÀ CONTEMPORANEA.**

Il 22 settembre 2009, Al Zawahri, uno dei terroristi che guida la gerarchia interna di Al Qaeda, diffonde attraverso l'emittente televisiva Al Jazeera un video dal titolo *L'Occidente... e il tunnel oscuro*. Un video di quasi due ore dove, dopo un periodo di relativo silenzio, si torna a parlare di 11 settembre, di Stati Uniti, di crisi economica e dell'imminente rilancio degli attacchi terroristici. L'immagine digitale manifesta dunque un ulteriore, ultimo e antipatico legame con la contemporaneità, con il nostro presente, fatto di guerre, di conflitti, di attentati suicidi, di video testamenti, di immagini di morte. Un ultimo sguardo sul rapporto tra digitale e presente, tra nuove tecnologie e contemporaneità non può esimersi dal riflettere sull'attuale delicata situazione relativa alla "narrazione" delle dinamiche di guerra, dei conflitti presenti nel mondo, negli scontri politico-economici che, anche grazie alle nuove tecnologie, hanno conosciuto una mutazione non solo nel loro modo di insediarsi nella nostra realtà quotidiana, ma anche nelle modalità stesse di sviluppo strategico e di pianificazione della guerra, rimarcando proprio il peso ed il valore che l'immagine di questi scontri può manifestare in un ambito sociale che sviluppa la propria sensibilità tra una sempre maggior indifferenza al significato iconico dell'immagine ed una amplificata e sottocutanea percezione del terrore derivante proprio del consumo passivo di tali immagini. Vattimo sottolinea come la proliferazione di immagini del mondo implichi una nostra perdita del "senso della realtà", «un'erosione dello stesso "principio di realtà"»³⁸⁹. Legando tale concetto all'ambito filmico, Casetti rimarca tale «perdita della realtà», ponendo il suo venire meno a

³⁸⁹ Gianni Vattimo, *La società trasparente*, cit., p. 15.

presupposto per fare spazio ad «una sua riconquista nella forma dello spettacolo»³⁹⁰, in una forma che tuttavia concorre in modo incontrovertibile alla creazione di «un mondo flessibile dove gli esseri si modificano secondo le situazioni che incontrano»³⁹¹. La forma spettacolo delle immagini mostra una ricaduta immediata sulla stessa identità comportamentale degli esseri umani, influenzando atteggiamenti, idee, coerenza, profondità, sostanza.

Quando in maniera sintomatica Vilém Flusser parla di «diluvio di immagini»³⁹² il riferimento torna ad essere a quello stato di presentificazione del tempo già osservata in precedenza, inserendo in tale riflessione anche il medesimo ambito giornalistico, anch'esso sempre più avido nella ricerca e nella proposizione di immagini di violenza, di guerra, di morte.

«La proliferazione illimitata di immagini elettroniche favorisce in sostanza un voyeurismo cronico, un'intossicazione da consumo, che fa implodere la resistenza dello spazio e del tempo reali. Dal momento che tutta la vita è ricondotta alle immagini, tutto può essere quantificato, modificato e simulato dall'immagine, e l'uomo, appeso come un condannato al sistema di immagini, diventa un occhio senza corpo»³⁹³.

L'approfondimento in merito allo sviluppo delle tecniche e delle tecnologie di controllo e di sorveglianza, unite inoltre ad una proliferante abitudine dei media di mostrare senza limitazioni atti di violenza, di morte, di barbarie, apre dunque uno spazio di riflessione ulteriore su quelli che sono i nuovi territori soggetti al controllo dell'occhio elettronico, i nuovi spazi integrati in questa osservazione globale. Infatti non solo le microtelecamere di oggi portano all'esercizio di una sorveglianza "leggera" nella nostra società, ma aprono anche la possibilità di "accedere" (seppur nei limiti dello spazio di un video spesso in

³⁹⁰ Francesco Casetti, *L'esperienza filmica: qualche spunto di riflessione*, in <http://www.francescocasetti.1.net/ITAricerca.htm>, p. 9.

³⁹¹ Luc Boltanski, Eve Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999, p. 236.

³⁹² Cfr. i saggi di Vilém Flusser, *Lo stato delle immagini* [1991] e *La città come ventre d'onda nel diluvio delle immagini* [1988], in Id., *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 61-78 e 189-198.

³⁹³ Jean Jacques Wunemberger, *Philosophie des images*, PUF, Paris 1997; tr. it. *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino 1999, p. 364.

bassa risoluzione) a territori prima visivamente incontaminati, come quegli ambiti in cui da decenni si mantiene la presenza di conflitti bellici, di guerriglie, di proliferazione e strutturazione di un sistema terroristico i cui effetti sono ormai più che evidenti anche in Occidente.

«Che la ricerca ossessiva di sicurezza nei confronti della minaccia terroristica sia diventata il perno di tutte le attuali strategie governative dà la misura della trasformazione in atto: alla politicizzazione del biologico, già iniziata nella tarda modernità, risponde adesso un'altrettanto intensa biologizzazione del politico che fa della conservazione riproduttiva della vita l'unico progetto fornito di legittimità universale»³⁹⁴.

Le complesse dinamiche di conflitto bellico subiscono una mutazione nel loro assetto di base, introducendo l'uso polifunzionale della telecamera, delle telecamere. A tal proposito è dunque opportuno distinguere i conflitti bellici mondiali tra quelli *monitored wars* e quelli *unmonitored wars*. Una distinzione da fare a posteriori per comprendere non solo come i media scelgano attentamente dove puntare la propria attenzione ed i propri obiettivi (o monitor, data la definizione), ma anche per comprendere come tale distinzione tra conflitti costituisca in realtà la base dell'*agenda setting* di televisioni e media di informazione. La scelta di tenere sotto osservazione un dato conflitto mantiene in sé motivazioni primariamente di opportunità e di controllo, lasciando solo ad un secondo livello la volontà di comprensione dei fatti. Ecco allora che di guerre quali quella nel Darfur, o in Cecenia, o in Libano poco o nulla di audiovisivo arriva a noi, a fronte di un bollettino quotidiano della guerra in Iraq. Somaini ricorda che «Le guerre sono diventate ormai anche un terreno di scontro iconico, in cui si combatte a colpi di immagini»³⁹⁵, ed il digitale è lo strumento più adatto ad insinuarsi in questi territori, dando un volto, una fisionomia a quanto sino a pochi anni fa poteva solo essere immaginato. E ciò che a noi ritorna non è soltanto una visione di questi spazi, dei protagonisti della

³⁹⁴ Roberto Esposito, *Bios. Biopolitica e filosofia*, Einaudi, Torino 2004, p. 160. In merito al rapporto tra immagine ed immaginario, tra sguardo sul reale e drammatizzazione dell'evento si veda inoltre Marco Dinoi, *Lo sguardo e l'evento. I media, la memoria, il cinema*, Le Lettere, Firenze 2008.

³⁹⁵ Antonio Somaini, *L'orrore in diretta della guerra*, in «Reset», 100, 2007, p. 74.

conflittualità di questi ambiti, ma è anche la modalità di gestione dei nuovi mezzi a farsi evidente. Se le microcamere poste sugli ordigni bellici avevano per prime mostrato la nudità e la messa in ginocchio dell'Iraq di Hussein durante la prima guerra del Golfo nel 1993, oggi gli occhi elettronici non solo sono sempre più miniaturizzati e personali (si pensi al film *Redacted*, ma anche agli inserti digitali di *Nella valle di Elah*), ma addirittura sono un mezzo di comunicazione preminente per il terrorismo mediorientale e per l'attuazione di una strategia del terrore tanto più a lungo termine quanto più frammentaria e sfuggente. «I più moderni mezzi di comunicazione di massa sono ormai delle vere armi di distruzione di massa»³⁹⁶. Si pensi inoltre alle video-immagini realizzate dai regimi terroristici internazionali e medio-orientali in particolare. Si tratta dello sviluppo di una forma estetica digitale piegata alle esigenze di una propaganda del terrore. I testamenti video dei kamikaze che, prima di immolarsi, raccolgono le loro ultime dichiarazioni e i loro inviti finali a continuare questo tipo di guerra in filmati digitali spesso realizzati in prima persona, i messaggi di Bin Laden, le comunicazioni di Al Qaeda, comprese le decapitazioni mostrate in video, le immagini dei prigionieri di Abu Ghraib³⁹⁷.

«Lo spettacolo della sofferenza e della morte rappresentano una situazione particolarmente favorevole ai media televisivi. Per ragioni completamente differenti, terrorismo e media si vanno reciprocamente incontro, intrattenendo grazie a questo una relazione estremamente ambigua. Cosa c'è di più straordinario della teatralizzazione della propria causa attraverso lo spettacolo della morte in diretta?»³⁹⁸.

Si apre inoltre un'altra questione, legata in tal caso alla necessità di una forma di

³⁹⁶ Paul Virilio, *Il terrorismo mediatico e l'umanità in pericolo*, in «Vita e pensiero», 6, 2004, p. 40. Inoltre cfr. Paul Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996; Antonio Medici (a cura di), *Schermi di guerra – Le responsabilità della comunicazione audiovisiva*, Annali 2003 dell'Archivio audiovisivo del movimento operaio e democratico, Ediesse, Roma 2004; Giovanni Fiorentino, *L'occhio che uccide. La fotografia e la guerra: immaginario, torture, orrori*, Meltemi, Roma 2008.

³⁹⁷ Il riferimento va in particolare all'immagine apparsa sulla prima pagina del «New York Times» l'11 marzo 2006.

³⁹⁸ Jacques Sémelin, *Purifier et détruire. Usage politiques des massacres et génocides*. Seuil, Paris 2005; tr. it., *Purificare e distruggere. Usi politici dei massacri e dei genocidi*, Einaudi, Torino 2007, p. 439.

acceccamento rispetto all'attuale sistema di osservazione. È questa un'idea che si ritrova del resto nel pensiero di Virilio già verso la fine degli anni Settanta e che si lega all'inevitabile rimpicciolirsi, ridursi, sino ad annullarsi, dell'immaginario mentale dell'uomo: «senza limiti visivi non si dà più, o quasi più, immaginario mentale; senza un certo acceccamento non c'è più apparenza sostenibile»³⁹⁹. Non a caso Pierre Sorlin parla di una progressiva «messa in immagine del mondo»⁴⁰⁰ culminata con la prima guerra del Golfo⁴⁰¹ e con il seguente tentativo dei media televisivi e di informazione di replicare le medesime metodologie di osservazione e ripresa della guerra. Un racconto dello scrittore Juan Goytisolo ambientato all'indomani della prima guerra del Golfo, chiarisce ulteriormente come anche l'ambito letterario sia attento alle dinamiche di sviluppo incontrollato dell'immagine, per altro sempre più alla ricerca di una forma di sguardo indiscreto sulla morte e sulla rovina stessa dell'uomo:

«Invece delle riprese del mondo sublunare e di visioni felici, lo schermo replica immagini di devastazione e rovina, una congestione di veicoli in fiamme, esalazioni di fumi letali che dagli aerei sfiorano il terreno, corpi carbonizzati, elicotteri che vomitano fiamme, scene di panico, un formicaio che freneticamente si disperde, torce umane, volti rantolanti di donne e bambini privati dell'ossigeno, fuoco, ancora fuoco, apocalisse, orrore, una grande cremazione collettiva»⁴⁰².

Derrida ricorda che la «mediateatralizzazione è parte integrante dell'evento e concorre a determinarlo»⁴⁰³. Ciò significa che la possibilità di diffondere in seguito immagini di

³⁹⁹ Paul Virilio, *Esthétique de la disparition*, Baland, Paris 1980; tr. it. *Estetica della sparizione*, Liguori, Napoli, 1992, p. 10.

⁴⁰⁰ Cfr. Pierre Sorlin, *La messa in immagine del mondo*, in Id., *I figli di Nadar*, Einaudi, Torino 2001, si veda in particolare la sezione *La guerra in diretta*, pp. 136-143.

⁴⁰¹ In merito alla prima guerra del Golfo, Philip Taylor sottolinea il ruolo della politica di informazione, mirata a controllare le notizie trasmesse dai media: «Due guerre si stavano fondamentalmente combattendo: la guerra, combattuta dalle forze militari congiunte della coalizione contro il regime di Saddam Hussein, e la guerra come veniva rappresentata dai media». Philip Taylor, *War and the Media. Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester University Press, Manchester 1992, p. 8.

⁴⁰² Juan Goytisolo, *Quarantine*, Quartet, London 1994, p. 69.

⁴⁰³ Cfr. Jacques Derrida, *Stati canaglia*, Raffaello Cortina, Milano 2003.

guerra, di sangue, quelle che Nancy definisce come «figurazione della morte»⁴⁰⁴, concorre ad una formula di “costruzione della paura”, mentre per Augé le immagini di guerra aprono le porte ad una ulteriore «vera guerra»⁴⁰⁵, giocata proprio sulla ricerca di uno *shock* sempre più ampio sempre più esteso, sempre più illimitato e profondo⁴⁰⁶.

«L'immagine è divenuta un'arma non solo nel classico senso della propaganda, ma anche come qualcosa di duro, piatto e opaco, progettato intenzionalmente per procurare danni psichici. Durante la guerra i portavoce militari dicevano che gli assalti erano un “messaggio”. È evidente che chi sta sotto una pioggia di bombe da novanta chili non è in grado di ricevere alcun messaggio. L'immagine del lancio della bomba mandava un messaggio all'interno e all'esterno dell'Iraq, al governo baathista e agli oppositori della guerra»⁴⁰⁷.

Il digitale non è più solamente un mezzo tecnico idoneo a raccontare una storia, ma diviene anche l'unico viatico per portare una realtà al di fuori dei propri confini (e questa volta senza dover scomodare il virtuale). «A risultare decisiva in questo contesto è l'immediatezza del video, tanto nella sua capacità ri-produttiva quanto sul piano delle potenzialità di diffusione istantanea dei contenuti»⁴⁰⁸.

Numerose sono le opere in digitale che indagano sui conflitti nella nostra terra. *Private* di Saverio Costanzo, *Nella valle di Elah* di Paul Haggis *Redacted* di Brian De Palma adottano il digitale ancora una volta come sintomo di realtà, come traccia di reale, di autentico da inserire in un contesto viceversa dichiaratamente finzionale (nonostante *Redacted* cerchi, per tutta la sua durata, di lasciare almeno un'illusione di documentazione, adottando quelli che sono i tipici fattori del cinema documentario). In

⁴⁰⁴ Cfr. Jean-Luc Nancy, *Image et violence. L'image – Le distinct. La représentation interdite*, Galilée, Paris 2002; tr. it. *Tre saggi sull'immagine*, Cronopio, Napoli 2002.

⁴⁰⁵ L'intervista a Marc Augé è tratta da Graziella Durante (a cura di), *Immagini di guerra, una nuova pornografia*, in «Il Manifesto», 5 giugno 2004.

⁴⁰⁶ Cfr. Gianni Vattimo, *La società trasparente*, cit., p. 64. Vattimo riprende il concetto precedentemente illustrato di *choc* espresso da Walter Benjamin in *Di alcuni motivi di Baudelaire*, in Id., *Angelus Novus*, cit., p. 97.

⁴⁰⁷ Nicholas Mirzoeff, *Guardare la guerra*, Meltemi, Roma 2004, p. 87.

⁴⁰⁸ Christian Uva, *Il terrore corre sul video. Estetica della violenza dalle BR ad Al Qaeda*, Rubbettino, Cosenza 2008, p. 50.

Private assistiamo alla storia di un insegnante palestinese espropriato della sua casa, al confine tra i territori palestinesi e quelli occupati dall'esercito israeliano, con l'uomo che sceglie tuttavia di rimanere e di trattenere con sé la sua famiglia in un atto di resistenza non violenta. La telecamera digitale restituisce la tensione del racconto, la difficoltà tra la violenza e la repentinità delle invasioni da parte dei soldati israeliani e il desiderio di mantenere in vita la propria identità. Ci si muove, in particolare nel buio della notte, attraverso la rapidità e la tensione di uno sguardo in soggettiva che, sorpreso durante il sonno, deve ora cercare la via di fuga più prossima, più vicina, più sicura, senza tuttavia riuscire a distinguere con chiarezza dove questa si trovi.

In *Nella valle di Elah* si assiste invece alla ricerca di Mike Deerfield, soldato appena tornato dalla guerra in Iraq di cui tuttavia non si hanno più notizie. Suo padre, Hank, cerca di scoprire cosa sia accaduto e, dopo aver prelevato dalla caserma il cellulare del figlio, viene prima di tutto a "conoscenza" di che cosa significhi realmente la vita di guerra. Le immagini contenute nel telefono portatile mostrano infatti la crudeltà, la spietatezza e l'indifferenza che la guerra produce in questi soldati, quegli stessi tratti dell'animo che di fatto porteranno all'assassinio del figlio da parte di alcuni suoi commilitoni.

Le parole conclusive di *Redacted*, durante la festa per il ritorno di uno dei soldati, fanno proprio riferimento al peso delle immagini, all'impossibilità di staccarsi da quelle immagini viste in Iraq durante la guerra, un orrore destinato a rimanere nel tempo, non a caso seguito da quel *Collateral Damages* con cui De Palma chiude il suo film attraverso la manifestazione di una lunga e penosa serie di immagini di morte, di distruzione, di catastrofe umanitaria provenienti proprio dall'Iraq.

De Palma⁴⁰⁹ costruisce una sorta di *video-war diary* attraverso le riprese del marine Angel Salazar, impegnato nella creazione di un filmato documentativo della guerra in

⁴⁰⁹ Ispirato ad un fatto avvenuto realmente a Mahmoudiyah, a trenta chilometri da Baghdad, quando un gruppo di soldati stuprò e uccise una ragazzina irachena, *Redacted* costituisce per De Palma una sorta di continuazione di un suo film precedente, *Vittime di guerra (Casualties of War, 1989)*, basato sul racconto della guerra in Vietnam, sui rapimenti, le violenze, le aberrazioni commesse da un gruppo di soldati americani nei confronti della popolazione locale.

Iraq da utilizzare in seguito per la selezione ad una scuola di cinema⁴¹⁰. All'interno del film, De Palma sceglie inoltre di inserire alcune immagini attribuendole ad un fantomatico documentario francese di Marc Clément, dal titolo *Barrage*. Parimenti vengono montati in *Redacted* alcuni finti contributi provenienti da YouTube, dal mondo di *internet*, in una sorta di manipolazione del reale, di ricostruzione dove ogni singola immagine, in luogo ad una documentazione della guerra, ne costituisce di fatto una messa in scena. La guerra, la morte, divengono «la messa in scena spettacolare e a basso costo profilmico e tecnologico»⁴¹¹. Tutto è immediato, disponibile, nudo, orribile e lo scavalcamento di campo cessa di essere soltanto una indicazione tecnica, in quanto il “campo” ora è quello della guerra, del conflitto in corso. Anche l'effetto *night shot* applicato sulla telecamera in soggettiva di Salazar non fa che amplificare un realismo ed una drammatizzazione dei fatti ancora più evidenti. Come sottolinea Régis Debray, lo sguardo odierno, miniaturizzato e onnipresente, rende il mondo partecipe di questo sgomento sino quasi ad anestetizzarlo, ad annullare la gravità e l'orrore che si dovrebbero provare di fronte a queste immagini: «Abbiamo visto come la miniaturizzazione tramite immagine possa rendere accettabili e persino pittoreschi guerre distanti e massacri che non sarebbero tollerabili nella loro vera natura e nelle loro vere proporzioni»⁴¹². Sono molte le opere che mostrano l'orrore della guerra, la violenza e la perdita di umanità in molte regioni del mondo la cui situazione civile e sociale era sino a pochi anni fa ignota al mondo. «L'immagine diffusa ininterrottamente diventa la firma dei disastri contemporanei»⁴¹³. Basti pensare ai documentari sull'Iraq *The War Tapes* (2006) di Deborah Scanton, *Iraq in Fragments* (2006) di James Longley, *Battle of Haditha* di Nick Bloomfield (2007), *Ghosts of Abu Ghraib* di Rory Kennedy (2007), ma anche le *performance* e le videoinstallazioni *Three Posters* (2003) di Rabih Mroué, sul

⁴¹⁰ La *naïveté* di Salazar si dimostrerà non solo nella scelta di arruolarsi per il solo scopo di realizzare un filmato sulla guerra, ma anche dal suo “distrarsi” rispetto al contesto bellico in cui vive che gli costerà la vita ed annullerà i suoi progetti futuri.

⁴¹¹ Giulio Latini, *Fome digitali*, cit., p. 61.

⁴¹² Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1992.

⁴¹³ La frase è riportata in Paul Virilio, *Città panico. L'altrove comincia qui*, Raffaello Cortina, Milano 2004, p. 79.

“testamento” di un kamikaze, e *Casting* (2007) di Omer Fast, sui racconti di un reduce dalla guerra in Iraq, presentate nel 2008 al Centre Georges Pompidou⁴¹⁴, senza contare inoltre i *disaster movie* con stile fintamente amatoriale quali i recenti REC (2007) di Paco Plaza, Jaume Balaguerò e *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves⁴¹⁵.

Da notare come spesso la bassa definizione di immagini in movimento e foto legate ai contesti di guerra e terrorismo divenga una sorta di concetto di evidenza, di autenticazione rispetto a quanto stiamo osservando. L'assenza di pulizia visiva autorizza a ritenere veritiere quelle immagini. «Quelle scattate nella prigione irachena in mano americana sono foto sgranate, mal riprodotte, stinte, sbiadite, ma tutte efficaci. Sono state realizzate con matrici digitali a bassa definizione: macchine fotografiche e telefoni cellulari»⁴¹⁶.

Un ulteriore esempio di film-sguardo sulle zone di guerra, in grado inoltre di coniugare alcuni innovativi aspetti derivanti dal digitale con il contesto e le “motivazioni” del reale in cui è ambientato è *Z32* (2008) di Avi Mograbi. Il titolo del film fa riferimento ad un *file* dell'archivio *Zhovrim shtika. Breaking the silence*, dove dal 2004 sono contenute testimonianze e confessioni di soldati israeliani. Il protagonista è in effetti un israeliano che anni prima ha commesso l'assassinio di alcuni poliziotti ad un *check-point* palestinese. Mograbi vuole indagare sui motivi politici ed umani che l'hanno spinto a commettere questo crimine creando dunque una sorta di film-testimonianza. La prima difficoltà che si viene a creare è legata alla tutela dell'uomo, il quale non vuole farsi vedere in volto per il timore di successive rappresaglie. «Dovevo trovare una soluzione a questo problema. Dovevo mostrarlo senza mostrarlo. È così che è nata l'idea delle

⁴¹⁴ Le due opere facevano parte dell'esposizione *Les inquiets. 5 artists sous la pression de la guerre*, Centre Georges Pompidou, Paris 13 febbraio – 19 aprile 2008.

⁴¹⁵ Anche se in questa ricerca non ci si occupa dei legami tra digitale e cinema di genere, in particolare tra digitale e fantascienza, si rinvia per un approfondimento ad alcuni tra i molti volumi che già hanno affrontato il tema. Tra questi si veda Matt Hanson, *Il futuro imperfetto. Il cinema di fantascienza nell'era digitale*, Atlante, Bologna 2005; J.P. Telotte, *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 2001; Annette Kuhn (a cura di), *Alien Zone: Cultural theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Verso, New York 1990; Annette Kuhn (a cura di), *Alien Zone 2: The Space of Science Fiction Cinema*, Verso, New York 2000.

⁴¹⁶ Marco Belpoliti, *Senza vergogna*, in Gianluca Ricuperati (a cura di), *Fucked Up*, Rizzoli, Milano 2006, p. 137.

maschere digitali da applicare sul volto»⁴¹⁷.

Nel film vengono dunque utilizzate tre tipologie di maschera che, una dopo l'altra, avvicinano il volto oscurato del protagonista alle fattezze di un volto umano, di fatto ristabilendo poco a poco non solo una forma di vicinanza tra spettatore e personaggio principale, ma anche una metaforica lenta assunzione di consapevolezza in merito all'azione terroristica commessa. Le maschere si evolvono, cambiano, se ne notano almeno tre: una elementare, basata sull'opacizzazione del volto della persona che parla (anche se vi è una particolarità, in quanto si vedono sia gli occhi che la bocca del protagonista); una seconda maschera digitale che simula una maschera di cartapesta; ed una terza maschera che costituisce una simulazione virtuale di un volto umano.

Accanto al protagonista vediamo inoltre la sua fidanzata, ignara di che cosa il fidanzato stia raccontando di sé. Anche il volto di lei, nell'atto di ascoltare la confessione dell'uomo, si mostra coperto da una maschera.

«Lei arriva ad assumere un ruolo che avrei voluto avere io, ossia quello dell'accusatore, di colui che conduce l'interrogatorio. È lei, che non conosce così bene il passato del ragazzo, a dirgli a un certo punto: "Ma allora tu sei un assassino. Sei un assassino...". Ed è chiaro che la sua vicinanza è qualche cosa che io non avrei mai potuto avere»⁴¹⁸.

il volto delle maschere produce una forma di «*riectus* [...] di singolare e inopportuna euforia»⁴¹⁹ sul volto dei due protagonisti, quasi a creare una necessità di distacco da quella che è la portata drammatica degli eventi narrati. La necessità di discostarsene per poter accettare quelle parole, per poterle ascoltare e far proprie, anziché fuggire all'istante da quella stanza, da quell'uomo. «È proprio il Reale che – per poter essere sopportato – dev'essere percepito come uno spettro irreali simile ad un incubo»⁴²⁰.

⁴¹⁷ L'intervento di Avi Mograbi è stato raccolto a Milano nel settembre 2009, in occasione della retrospettiva dedicata a Mograbi dal Milano Film Festival.

⁴¹⁸ *Ivi*.

⁴¹⁹ Luca Mazzei, «È permesso?». *Soglie e limiti della rappresentabilità nel cinema dalle prime morti sul set al reality*, in Silvio Grasselli (a cura di), *Immagini dal mondo. Cinema, Rappresentazione, Verità*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma 2009, p. 49.

⁴²⁰ Slavoj Žižek, *Welcome in the desert of the real*, New York 2001; tr. it., *Benvenuti nel deserto del*

Del resto è lo stesso Mograbi a cercare di attenuare il contatto con il reale nel suo film. E ciò non solo per mezzo della presenza della maschere, ma anche per la stessa natura del film, di fatto non definibile come documentario.

«Tutti i miei film sono concepiti durante la realizzazione. C'è una idea di partenza. Per lo più si tratta di una serie di dubbi. Questi interrogativi sono già una sorta di sceneggiatura del film perché costituiscono la materia delle scene in cui mi rivolgo direttamente allo spettatore attraverso la videocamera. Mi metto in scena come se le mie riflessioni avessero luogo in diretta, evidentemente è una finzione. Tutti i miei film sono finzioni»⁴²¹.

Lo stesso aspetto alienante della maschera posta sul volto del soldato corrisponde ad un'affermazione del protagonista in merito all'azione terroristica commessa: «Mi vedevo come dall'esterno, agire come un robot, e questo mi eccitava».

Nel racconto di Mograbi si inseriscono così due aspetti di novità anche linguistica derivanti dal digitale su cui vale la pena soffermarsi. Innanzitutto il ruolo della maschera all'interno della narrazione, e ciò sia da un punto di vista tecnologico che percettivo, e poi la modalità di narrazione segnata anche da un'altra scelta, quella di delegare le riprese medesime di una parte del film al protagonista. Per permettere a quest'ultimo di stabilire un'intimità assoluta tra sé e la sua deposizione, Mograbi gli affida il compito di filmarsi da solo, nella sua stanza, nei momenti da lui ritenuti più opportuni. Si assiste in tal caso ad un mettersi da parte dell'autore, il quale stabilisce solo il luogo ed il momento in cui posizionare la macchina per le riprese. Dopo di che è la macchina in automatico a lavorare, ad osservare e riprendere il reale. E la durata stessa della narrazione sfugge dalle mani del regista: «Sono loro [i due attori] che, spegnendo il video, decidono che la storia è finita e che non possono o non vogliono andar oltre»⁴²².

Z32, come *Redacted*, aggiorna lo sguardo del cinema sull'odierna contemporaneità,

reale, Meltemi, Roma 2006, p. 23.

⁴²¹ L'intervista ad Avi Mograbi è tratta da Eugenio Renzi (a cura di), *Avi Mograbi: intervista su Z32*, in Alessandro Beretta (a cura di), *Avi Mograbi. I dettagli dei tempi*, Esterni – Milano Film Festival, Milano 2009, p. 6.

⁴²² *Ibid.*, p. 8.

tenendo conto delle possibilità del digitale e della necessità di allargare il proprio sguardo ad ambiti ancora poco esplorati, anziché restringerlo ed inflazionarlo al quotidiano. «Même passion de l'image, même virage virtuose et glaçant de la rhétorique documentaire à l'ère numérique»⁴²³, in un binomio in cui ai tratti contenutistici si unisce una comune attenzione alla forma e alla sua revisione, al suo adeguamento alle necessità dell'oggi.

⁴²³ Emmanuel Burdeau, *Ans numérique*, in «Cahiers du Cinéma», 639, 2008, p. III; supplement «Cinéma en numérique» 2 – 12-17 novembre 2008 – Centre Pompidou.

TERZA PARTE

IL COLORE IN *PIXEL* E L'ESTETICA DIGITALE.

Esperienza mediata, evoluzione sensoriale, proprietà cromatiche dell'immagine digitale, *Digital Intermediate*, analisi di esempi filmici in relazione al loro processo generativo e alla fase di *color correction*.

capitolo 6

FORME DI ESPERIENZA MEDIATA E PROPRIETÀ CROMATICHE DELL'IMMAGINE DIGITALE.

6.1.

L'ESPERIENZA MEDIATA E L'EVOLUZIONE SENSORIALE DEL CINEMA DIGITALE.

«Quando sono andato a vedere *Matrix* in un cinema sloveno ho avuto la fortuna di sedere accanto a un idiota, spettatore ideale per questo tipo di pellicola. Si trattava di un uomo sulla trentina, così immerso nella visione del film da disturbare continuamente gli altri spettatori con esclamazioni a voce alta del genere: "Mio Dio, allora è vero, la realtà non esiste..."»

[Slavoj Žižek]

Parlare di una estetica derivante dalle tecnologie digitali significa innanzitutto osservare quelle che sono le qualità etologiche dei media digitali, ovvero come i media permettano oggi all'uomo di intrattenere relazioni con il mondo circostante, con gli altri esseri umani, ma anche con gli altri media. Di primaria importanza risulta inoltre la comprensione del modo in cui è cambiato il rapporto stesso tra uomo ed ambiente circostante. Sul piano esperienziale è allora il concetto di *interfaccia* a fare il proprio ingresso e ad intervenire come termine di congiunzione tra essere umano e mondo. Un fattore che congiunge,

unisce, interpreta, che elabora e mette in relazione. Ma anche un fattore che al tempo stesso si pone come filtro, separa, circoscrive, isola.

L'idea stessa che soggiace alla definizione di *user-experience*, di interfaccia che interpreta le esigenze dell'utilizzatore e ne facilita l'interazione, sembra allora chiarire un ulteriore punto dell'estetica digitale, ossia quella di un intervento dell'essere umano limitato, circostanziato, filtrato, mediato appunto.

Il digitale porta dunque con sé un carattere di perdita dell'esperienza diretta dell'uomo. L'esperienza non è più dunque qualche cosa che si prova in prima persona, fisicamente, bensì qualcosa che in maggior parte si apprende in modo "virtuale", mediato, attraverso l'interfaccia dei computer, attraverso l'apporto delle nuove tecnologie, attraverso l'interazione con archivi e *data-base on-line*, e le stesse relazioni sociali vengono ora, in modo piuttosto evidente, delegate ai *social network* virtuali.

Al di là dell'espressione meravigliata dello spettatore di *Matrix* seduto di fianco a Žižek⁴²⁴ è del tutto evidente come, nonostante ciò, la realtà continui ad esistere. Si tratta piuttosto di capire come il rapporto con essa si sia modificato e quali siano inoltre i rischi di un rapporto che spesso si trova a vivere su binari basati sulla velocità, sulla quantità informativa, sulle reti di scambio sociale, in assenza tuttavia di una forma di sedimentazione, di radicazione di tali informazioni. Se la velocità dei nuovi media può costituire una risorsa per la conoscenza umana, è tuttavia evidente come la drastica riduzione di tempo per l'assimilazione renda di fatto tale conoscenza una dote con scadenza a brevissimo termine, non solo privata della possibilità di trovare sedimentazione nell'individuo, ma anche privante, escludente, in quanto toglie all'essere umano la possibilità di esperire in prima persona, direttamente alla fonte, l'episodio stesso della conoscenza. La consapevolezza, l'esperienza e la maturazione stessa derivanti da un contatto diretto con le fonti di informazione, se da una parte richiedono un tempo maggiore di consultazione e verifica, dall'altra donano all'uomo non solo la facoltà di far proprie tali conoscenze in modo più duraturo, ma anche di ottenere una forma di

⁴²⁴ Cfr. Slavoj Žižek, *Matrix: le due facce della perversione*, in Id., *Dello sguardo e altri oggetti*, Campanotto Editore, Udine 2004, pp.179-211.

tangibilità, tattilità, concretezza di questi saperi. Il rischio derivante da questa mediazione dell'esperienza è ben individuato da Berger:

«Lo schermo sostituisce la realtà. E la sostituzione è duplice. Perché la realtà è nata dall'incontro tra coscienza ed eventi. Negare la realtà non è semplicemente negare quel che è obiettivo. È anche negare una parte essenziale dell'elemento soggettivo»⁴²⁵.

Come detto, non è la realtà che viene meno, che scompare, che «non esiste»; è invece l'uomo che perde la possibilità di incontrarla, di conoscerla, di verificarne la multiforme consistenza fisica. «L'essere non è, ma accade»⁴²⁶ ricorda Vattimo riprendendo e attualizzando le parole di Heidegger, e sottolineando in particolare l'indebolimento di base dell'esperienza umana, vista non più come fondamento, come struttura, bensì come perdita di centro e come risultato di accadimenti esterni.

L'immagine cinematografica non può che essere coinvolta in tale processo di riconfigurazione mediale dell'esperienza. Essa si trova anzi a vivere sulla propria pelle (o sui propri *pixel*) un processo di riduzione delle pratiche teoriche e tecniche un tempo *conditio sine qua non* della creazione filmica. Anche in tal senso dunque la "democrazia digitale" rischia allora, in molti casi, di non essere altro che una forma di "inconsapevole inesperienza messa in *pixel*".

Nei primi anni Novanta, in quelli che sembrano oggi gli albori del digitale, Gianfranco Bettetini parlava delle nuove tecnologie in questi termini: «Il riferimento alla realtà riprodotta [...] è mediato dalla presenza di un forte modello interpretativo [*gestalt*], ottenuto con il massimo di astrazione possibile: quella matematica»⁴²⁷. La componente informatica, numerica, nasconde dunque, dietro un differente modello interpretativo, astratto per definizione, anche una forma di mediazione delle esperienze umane, esperienze che, pur mantenendo un proprio *status*, tuttavia lo mutano in quanto «messe

⁴²⁵ John Berger, *The Screen and "The Spike"*, in Id., *The White Bird*, Chatto & Windus, London 1985, p. 260.

⁴²⁶ Gianni Vattimo, *La società trasparente*, cit., p. 99.

⁴²⁷ Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano 1994, p. 96.

in esecuzione al di fuori dell'individuo»⁴²⁸, al di fuori di un suo controllo diretto. Cambiano dunque i processi di ricerca delle informazioni come di memorizzazione delle stesse, portando l'uomo verso la costituzione di una conoscenza spesso vagliata attraverso l'uso dei media, riconfigurata nelle forme e nelle modalità di utilizzo delle nuove tecnologie.

I media elettronici sembrano così inglobare la nostra psicologia ed il nostro modo di pensare piegandoli così alla loro funzionalità⁴²⁹. Qualche cosa di simile avviene dunque anche nel modo di pensare la narrazione audiovisiva, addirittura la costituzione stessa della singola immagine cinematografica, non più solo messa in quadro del reale ma, come visto in precedenza, anche elemento soggetto a manipolazione, riconfigurazione proprio attraverso le modalità concesse dai media, dalle nuove tecnologie. Già Eco aveva parlato, in particolare in relazione alle forme di scrittura, di una «comunicazione mediata»⁴³⁰, dagli anni Novanta tale forma di scrittura mediata si osserva con chiarezza anche in ambito cinematografico, senza dimenticare, come sostiene Michel Colin, che competenza filmica e linguistica sono omologhe e che, per comprendere determinate configurazioni filmiche, lo spettatore utilizza dei meccanismi interiorizzati in precedenza proprio attraverso l'acquisizione di competenze linguistiche⁴³¹. Anne-Marie Christin sottolinea come oggi l'«immagine schermo»⁴³² porti scrittura e scrittura filmica alla condivisione delle medesime coordinate spaziali, fondamentali del resto per figurare l'idea di ciò che si sta realizzando, scrivendo. La scrittura si lega così alla configurazione tecnica di ciò che si vuole scrivere, alla natura stessa del *medium*, e tale vicinanza linguistica porta inoltre ad una forma di relazione tautologica tra scrittura e cinema, nel momento in cui, proprio in virtù di tale comunanza mediale, l'immagine cinematografica tende a farsi ancor più prossima alla pratica della scrittura.

⁴²⁸ Giorgio Agamben, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, cit.; Agamben continua inoltre con una osservazione a metà tra ironia ed analisi entomologica: «Ed è interessante che l'individuo le osservi semplicemente, con sollievo [queste esperienze]».

⁴²⁹ Cfr. Derrick de Kerckhove, *The Skin of culture: investigate the New Electronic Reality*, Costa & Nolan, Genova 1995.

⁴³⁰ Cfr. Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964.

⁴³¹ Cfr. Michel Colin, *Langue, film, discours*, Klincksieck, Paris 1985.

⁴³² Anne-Marie Christin, *L'image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion, Paris 1995.

«La produzione di immagini digitali, per “statuto” multiple, avvolgenti, simulatorie, si avvicina così, anche da un punto di vista tecnico, più alle pratiche della scrittura e della pittura che a quelle della rappresentazione per analogia»⁴³³.

Non solo l'immagine cinematografica nasce con modalità analoghe a quelle della scrittura, ma anche il risultato finale tende ad avvicinarsi alle modalità della narrazione scritta, con una forma testuale che si complica, si stratifica, si dirama. Bolter parla di *ipertesti* messi in relazione ad *ipermedia*, in cui la scrittura filmica si viene dunque a costituire come in «alberi elettronici»⁴³⁴, in articolazioni narrative alle quali soggiace tuttavia la spinta del mezzo digitale che ne permette la creazione.

Un primo evidente esempio filmico atto a supportare tale diramazione della testualità, ma anche tale forma esperienziale in qualche modo “delegata” al *medium*, viene dal recente lavoro di Peter Greenaway *The Tulse Luper Suitcases* (2002-2005), opera che lo stesso regista ha in più occasioni definito come forma di *Digital Cinema Multimedia*.

Le valigie di Tulse Luper è molto più che un semplice film. È un progetto multimediale che presenta al suo interno tre lungometraggi⁴³⁵, una serie televisiva, un CD-Rom, un DVD, alcuni libri, installazioni multimediali, performance, siti *internet*, videogiochi. Un lavoro di dimensioni non solo ampie, ma onnivore, desiderose di inglobare al loro interno il nostro presente e la storia recente dell'uomo, costruendo una narrazione enciclopedica del Novecento.

«È soprattutto la storia di Tulse Luper, il “prigioniero professionista”, a essere metafora dell'essere umano costretto tra impegni e convenzioni, e delle sue novantadue valigie, che contengono la Memoria, quella personale e quella storica»⁴³⁶.

⁴³³ Giacomo Daniele Fragapane, *Punto di fuga. Il realismo fotografico e l'immagine digitale*, Bulzoni, Roma 2005, p. 30.

⁴³⁴ Cfr. Jay David Bolter, *Lo spazio dello scrivere*, Vita e Pensiero, Milano 1993, pp. 26-38.

⁴³⁵ I tre lungometraggi sono *The Tulse Luper Suitcases 1. The Moab Story* (*Le valigie di Tulse Luper: la storia di Moab*, 2003), *The Tulse Luper 3. Antwerp* (2003) e *The Tulse Luper 2. Vaux to the Sea* (2004).

⁴³⁶ L'intervista a Peter Greenaway è tratta da Marco Maria Gazzano (a cura di), *La trama dell'immagine*, in «Bianco & Nero», 554-555, 2006, p. 131.

Ecco allora che il film non solo racconta un evento, ma diviene anche riproposizione di una condizione umana di fatto legata a doppio filo all'idea precedentemente discussa di esperienza mediata, di memoria mediata. «Valigie che contengono la Memoria» al pari di computer, telefoni, *i-phone*, *memory-card*, che filtrano la nostra esperienza e i nostri ricordi.

Rainier Van Brummelen, direttore della fotografia del film ha utilizzato per questo film, oltre alla Sony CineAlta HDW-F900, altri nove *camcorder* DVCAM Sony PD150 posizionandoli in fila l'uno accanto all'altro, e dando così vita ad immagini che, poste nella parte alta dello schermo, hanno costituito i nove prati visti contemporaneamente nel film⁴³⁷. Ciò ha permesso a Greenaway di creare una serie di "finestre" sullo schermo, ognuna delle quali simile ma diversa dalle altre. L'uso dell'immagine digitale come "secondo strato" sopra ad altre immagini rappresenta inoltre l'ideale compimento di quella narrazione prossima alla «forma-database»⁴³⁸ teorizzata da Manovich, ma anche una forma di narrazione sempre più simile alla scrittura *tout court*, dove anche le "note a margine" divengono parte integrante del racconto filmico. Le immagini si succedono attraverso *split-screen*, sovrapposizioni, *compositing*, *puzzle* di *frames*, didascalie, scritte, *computer graphic images*, *loop* visivi⁴³⁹ senza quasi lasciare il tempo di capire la reale esistenza di un collegamento tra le singole immagini. In tale insieme eterogeneo, ciò che Greenaway rivendica è un punto di vista autoriale che tutto tende ad unificare: «Nei miei film si deve poter passeggiare come dentro un edificio progettato da Renzo Piano; io passeggiò, io scelgo i punti di vista, però sono sempre all'interno di una visione di un autore»⁴⁴⁰.

In questa narrazione con note a margine, si assiste dunque ad un tentativo di

⁴³⁷ L'idea di usare angolazioni leggermente diverse per la creazione di collage fotografici deriva dall'artista David Hockney.

⁴³⁸ Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2001, p. 291.

⁴³⁹ La particolare natura del film e la stratificazione visiva offerta da Greenaway portano inoltre Alessandro Amaducci a formulare la seguente considerazione: «*The Tulse Luper Suitcases* non è un film da vedere al cinema: è pensato per un altro genere di fruizione, quella domestica del DVD; è troppo denso, troppo stratificato». Cfr. Alessandro Amaducci, *Il cinema in HD*, in Id., *Anno Zero. Il cinema nell'era digitale*, cit., p. 148.

⁴⁴⁰ L'intervento di Peter Greenaway è tratto da Giovanni Mogani (a cura di), *Peter Greenaway e il cinema digitale*, in <http://www.mediamente.rai.it>, 1996.

rappresentare il caos che è proprio della vita, dell'universo, e al contempo di controllare tale caoticità, di regolarne il flusso.

«Creation, to me, is to try to orchestrate the Universe to understand what surrounds us. Even if, to accomplish that, we use all sorts of stratagem which in the end prove completely incapable of staving off chaos»⁴⁴¹.

La forma del racconto è così «assoggettata all'affermarsi della visione e non della narrazione per immagini, rappresentata da forme e figure esaltate non per la loro componente naturale, ma per il loro essere artificiale»⁴⁴², e proprio la componente numerica, il riferimento ai codici numerici (guarda caso proprio anche del supporto digitale) divengono i referenti primari in questo tentativo di messa in evidenza di una narrazione a-naturale⁴⁴³. Il "racconto" di Greenaway si basa su un unico codice, il numero 92 (simbolo atomico dell'uranio), che si ripercuote sull'intera struttura narrativa del film. Si incontrano così 92 personaggi, 92 storie che si intersecano, 92 valigie attraverso le quali raccontare la storia di Tulse Luper, ma anche quella del XX secolo riletta attraverso la storia dell'uranio (l'oro del Novecento). «Throughout his career, he has catalogued, indexed, filed, and classified. The filmmaker's whole oeuvre is obsessed with taxonomic breakdowns. [...] Greenaway "Googles" informations»⁴⁴⁴. *Giochi nell'acqua* costituiva un film che nasceva dall'elemento numerico, dai numeri. Un film in cui la narrazione era integralmente scandita dai numeri che sezionavano e al contempo legavano la trama punteggiandola da 1 a 100. In *A TV Dante* (1985-1989) Peter Greenaway (con Tom Phillips) raccontava inoltre i primi otto canti dell'Inferno di Dante

⁴⁴¹ L'intervista a Peter Greenaway è tratta da Matt Hanson, *Against the Grain: Beyond Video Art – Film as Fine Art*, in Id., *The End of Celluloid*, cit., p. 156.

⁴⁴² Valeria De Rubeis, *Il digitale tra cinema e pittura – Una guida al cinema contemporaneo*, in «Il Ragazzo Selvaggio», 45, 2004, p. 9.

⁴⁴³ In merito alla necessità di una evoluzione del racconto cinematografico si veda inoltre l'intervista a Peter Greenaway tratta da Marco Maria Gazzano (a cura di), *La trama dell'immagine*, cit., p. 131: «Vi do una buona notizia: il cinema è morto. E per rinascere deve evolversi, interagire con le altre arti e sfruttare le innovazioni tecnologiche, per riuscire a esprimersi al meglio».

⁴⁴⁴ Matt Hanson, *Against the Grain: Beyond Video Art – Film as Fine Art*, in Id., *The End of Celluloid*, cit., p. 156.

ancora una volta lavorando su elementi numerici e stratificazione di immagini, alternando la recitazione degli attori ad una serie di immagini prelevate da un vastissimo *corpus* di riferimenti cinematografici e pittorici⁴⁴⁵. Opere che, con un ulteriore richiamo agli studi di Eco, potremmo definire *aperte*, prive quanto meno di una univoca chiusura narrativa, e che sembrano rispecchiare inoltre quella definizione di «ipercinema»⁴⁴⁶ indicata da Senaldi in merito al lavoro di Greenaway.

Rimarcando la profonda differenza concettuale tra conoscenza ed esperienza, tra sapere e sedimentazione, anziché restringersi, l'ambito di conoscenza del reale tende viceversa ad espandersi, ad ampliarsi oltre limiti difficilmente immaginabili. Se da una parte si assiste alla riduzione dell'esperienza diretta, dall'altra si amplia il fronte delle esperienze possibili. Esperienze mediate, certo, ma che tuttavia tendono ad ampliare le possibilità di conoscenza dell'uomo. Lo stesso concetto fenomenico di «videorealtà»⁴⁴⁷ in cui siamo da alcuni decenni immersi sta del resto progressivamente ed inesorabilmente amplificandosi. Oltre al già discusso proliferare di “sguardi digitali” fatti di telecamere, videotelefonii e palmari che tengono più o meno volontariamente sotto scacco la realtà delle grandi città ed i comportamenti che vi si instaurano, si amplifica anche la portata di osservazione satellitare, insediando tra le caratteristiche di *software* recentissimi quali *Google Earth* i principi che già negli anni Ottanta parlavano di sorveglianza satellitare e di «spionaggio spaziale»⁴⁴⁸. Citando un articolo apparso sulla rivista *Time* nel 1996, Kevin Robins prefigurava inoltre la possibilità di compiere a breve viaggi virtuali

⁴⁴⁵ *A Tv Dante* costituisce una sorta di *incipit* teorico, di prova generale del futuro *Le valigie di Tulse Luper*, con una profondità di campo puramente grafica e con una composizione dell'immagine fatta di una molteplicità di *picture-in-picture*, di immagini interne all'immagine, dando vita all'ibridazione di ritratti in serie di Andy Warhol e visioni atte a riprodurre la folla dei dannati, di quadri di Francis Bacon e la dissoluzione dei corpi, della cacciata di Adamo ed Eva in Masaccio e Jacopo della Quercia e le figure di Paolo e Francesca, a cui aggiungere inoltre i riferimenti a Marcel Duchamp con il *Nu descendant un escalier*. Cfr. Teresa Biondi, *Greenaway's D.A.n.T.E.*, Quaderni del Sud, Avellino 2008.

⁴⁴⁶ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 236.

⁴⁴⁷ Fausto Colombo, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli 1995, p. 58.

⁴⁴⁸ Cfr. William E. Burrows, *Deep Black: Space Espionage and National Security*, Random House, New York 1986.

sull'Himalaya o a Venezia, immaginando inoltre possibili incontri virtuali, o addirittura matrimoni virtuali⁴⁴⁹. Tutto sembra ora essere già divenuto realtà, anche se naturalmente si tratta, pure in questo caso, di una realtà virtuale.

Gli sviluppi sensoriali e la possibilità di osservare il reale nella sua microdimensione trovano nelle caratteristiche offerte dal digitale nuova linfa, nuove strade da percorrere. Uscendo per un attimo dai binari della narrazione cinematografica, è sufficiente pensare agli sviluppi offerti dal digitale in ambito medico-scientifico. La creazione di dispositivi fotografico-simulativi di *biomedical imaging* o *neuro-imaging* permettono da alcuni decenni la realizzazione di una visione anatomica virtuale estremamente raffinata e dettagliata del corpo umano e la lettura dei movimenti interni al cervello umano durante una determinata azione. Secondo Pierre Lévy «oggi l'iconografia medica mette a nudo l'interno del corpo senza bisogno di incidere la pelle sensibile, né sezionare vasi, né tagliare tessuti. Potremmo dire che ha creato altri strati, derma nascosti, aree insospettabili»⁴⁵⁰. A tal proposito di particolare interesse risulta il lavoro del fotografo scientifico ed artista Alexander Tsiaras che realizza delle opere interamente ambientate all'interno del corpo umano, come nel caso di *From conception to birth* (2004) in cui osserva l'evolversi del corpo dalla fase di fecondazione a quella della nascita di un essere umano, o l'osservazione dei moti del cuore dell'uomo, e in *The InVision to healthy heath* (2005)⁴⁵¹. Giulio Latini definisce queste opere come *anatomical travelogue* ottenuti per mezzo di dispositivi di indagine diagnostica con RMN (le risonanze magnetiche nucleari), cristallografie a raggi X, TAC (tomografie assiali computerizzate), microscopie con focali a scansione laser, in grado inoltre di costituire una sorta di versione contemporanea ad alto tasso tecnologico degli studi di Vesalio e Leonardo⁴⁵².

Anche Charlotte Davies compie in *Éphémère, Responsive Environment* (1998) un

⁴⁴⁹ Cfr. Kevin Robins, *Oltre l'immagine. Politiche culturali nei territori visivi*, cit., p. 32.

⁴⁵⁰ Pierre Lévy, *Il virtuale*, cit.

⁴⁵¹ In ambito virtuale va inoltre aggiunta l'opera *The architecture and design of man and woman* (2004) che ricrea virtualmente i tessuti e le strutture interne del corpo umano mostrando le differenze tra il corpo di un uomo e quello di una donna.

⁴⁵² Cfr. Giulio Latini, *Forme digitali*, cit., pp. 19-20. Si pensi in particolare alle opere di Leonardo *Studio anatomico di feto nell'utero* (1511 circa), o *Sezione del coito di un uomo e una donna* (1490) conservati presso la Royal Collection di Windsor.

viaggio all'interno del corpo umano, tra gli organi corporei, mostrando una realtà in grado di richiamare la varietà di colori e forme fluide dei fondali oceanici.

L'estetica sembra dunque configurarsi inevitabilmente con le possibilità rinnovate, miniaturizzate date dalla tecnologia contemporanea, ristabilendo inoltre, come nei casi appena citati, un rapporto diretto con il linguaggio e le articolazioni assunti dall'arte. Si rompe l'asse tra teoria dell'arte ed effetti sensibili prodotti, per instaurare invece una forma di identificazione tra forme del visibile (sempre più sottoponibili ad un occhio aderente alla microscopia) e possibilità osservativo-realizzative degli strumenti audiovisivi. L'estetica diviene allora, secondo una recente definizione di Jacques Rancière:

«non pas la théorie de l'art en général ou une théorie de l'art qui le renverrait à ses effets sur la sensibilité, mais un régime spécifique d'identification et de pensée des arts: un mode d'articulation entre des manière de faire, des formes de visibilité de ces manières de faire, et des modes de pensabilité de leurs rapports»⁴⁵³.

Questo restringimento del rapporto con il reale, questa riduzione delle distanze tra oggetto e dispositivo di visione si osserva del resto anche in un ambito strettamente cinematografico. In merito alle nuove tecnologie digitali e virtuale, Bettetini e Colombo hanno sottolineato come si tratti di «una tecnologia che per prima, in modo esplicito e programmatico, ha compreso che l'esperienza non è della realtà, ma del rapporto con la realtà. La sua novità sta nell'essere il primo *medium* che non comunica messaggi ma percezioni del mondo»⁴⁵⁴. Ritorna dunque il fattore esperienziale, accanto proprio al valore percettivo rappresentato dai nuovi media.

⁴⁵³ Jacques Rancière, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, La Fabrique, Paris 2000, p. 10.

⁴⁵⁴ Gianfranco Bettetini, Fausto Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, cit., p. 306. In merito al rapporto tra percezione e contemporaneità si veda inoltre Mario Perniola, *Del sentire*, Einaudi, Torino 2002.

6.2.

IL COLORE IN *PIXEL*.

DALL'IMMAGINE GREZZA ALL'ESTETICA DELL'IPERREALE.

Se l'estetica conosce tra i suoi principali interpreti visivi il fattore cromatico, è interessante osservare come il digitale, pur non sfuggendo a questa relazione privilegiata, instauri anche in questo caso alcune interessanti forme di radicalizzazione rispetto al supporto foto-chimico. È la manipolabilità dell'immagine, la possibilità di intervento non solo in fase di ripresa, ma in particolare nel momento della postproduzione a costituire uno dei segni di demarcazione e differenziazione maggiori. L'autore può infatti valutare ed operare quelle che sono le scelte cromatiche di un film anche in un secondo momento, potendo verificare differenti tipologie di tonalità e di viraggio dell'immagine o di parte di essa, indirizzando in tal modo l'espressione ed il significato di un *frame* proprio dal punto di vista della colorazione. I tratti cromatici del digitale⁴⁵⁵ presentano dunque un ventaglio di possibilità non solo più ampio, ma anche sensibilmente più mutevole, più elaborato, direzionabile e controllabile dall'autore.

Nel 1985, all'indomani dell'avvento del cinema elettronico, Aristarco evidenziava la maggior versatilità cromatica dell'immagine:

«Lì per lì sembra un gioco. Ti mettono davanti ad una consolle piena di manopole manovrando le quali puoi aggiungere e togliere colore, intervenire sulla sua qualità e sui problemi fra le varie tonalità. Si possono anche ottenere effetti proibitivi al cinema normale. Insomma ti accorgi ben presto che non si tratta di un gioco, ma di un modo nuovo di fare del cinema. Non della televisione, del cinema. Un modo nuovo di usare finalmente il colore

⁴⁵⁵ Data la vastità dell'argomento, si è scelto di concentrare il contenuto di queste pagine sul rapporto tra alcune opere in digitale e le espressioni più evidenti emerse dalle elaborazioni digitale del colore. Per un approfondimento in merito ai rapporti tra arte e colore si vedano, tra gli altri, Manlio Brusatin, *Storia dei colori*, Einaudi, Torino 1999 e Johannes Itten, *Kunst der Farbe*, Ravensburg 1961, tr. it. *Arte del colore*, Il Saggiatore, Milano 1982.

quale mezzo narrativo poetico»⁴⁵⁶.

A metà degli anni Novanta tuttavia, Jacques Aumont registrava un tendenziale arrestarsi delle ricerche in merito al colore dell'immagine video-digitale, identificando la percezione cromatica di tale immagine in un elemento visivo «freddo», «blu».

«Le cinéma traite, fabrique et retraits de la lumière; la vidéo, aussi. [...] La lumière de l'écran de vidéo n'a pas davantage de couleur propre: simplement, elle est reçue comme "froide", et c'est toujours comme présence, sourde ou aiguë, d'une forte dominante bleue, qu'elle est imaginée dans des films. Cela est vrai au premier chef des films qui ont thématisé voire diégétisé la vidéo, comme *Benny's Video* (Michael Haneke, 1992) ou *Family Viewing* (Atom Egoyan, 1987)»⁴⁵⁷.

Oggi, seppur a pochi anni di distanza, questa sensazione di freddo, di distacco trasmessa dall'immagine video è divenuta via via sempre più versatile, mutevole, calda. Dagli inserti video di *Benny's Video* e di *Family Viewing*, l'evoluzione è stata costante, in grado non solo di abbracciare un miglioramento nella definizione cromatica dell'immagine per mezzo di un aumento delle linee e del numero di *pixel* che compongono il *frame* (e dunque la sua risoluzione), ma anche attraverso un insieme di effetti atti a ricondurre il colore ad una direzione precisa, stabilita, ricercata. È dunque opportuno aprire in quest'ambito relativo all'estetica del digitale anche una riflessione in merito allo studio del colore nelle opere digitali. Un colore come detto mutevole, differenziato, che conosce una valenza espressiva soggetta non solo alla tipologia dei mezzi di ripresa impiegati (mini-dv, digi-beta, HD), ma anche dei filtri cromatici, degli effetti digitali, delle *plug-in* digitali applicate alle immagini in fase di postproduzione. Attraverso l'impiego di tali effetti digitali, dai più semplici quali quelli che costituiscono la fase di *color correction*, ai più complessi come ad esempio gli elaborati filtraggi di *video*

⁴⁵⁶ Guido e Teresa Aristarco (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari 1985, p. 140, citato in Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 1985, p. 145.

⁴⁵⁷ Jacques Aumont, *Des couleurs à la couleur*, in Id. (a cura di), *La couleur en cinéma*, Cinémathèque française – Edizioni Gabriele Mazzotta, Paris-Milano, 1995, p. 35.

compositing, è possibile modificare la costituzione e la trama stessa dell'immagine. Cambia il suo aspetto cromatico, ma cambia anche la percezione della sua consistenza, modificando in definitiva il medesimo valore espressivo dell'immagine.

Si può allora tentare di abbozzare una sorta di tipologia specifica del colore nel cinema digitale, e ciò non solo in merito al semplice rapporto di colori interni all'immagine, ma anche in relazione alla plasticità dei volumi, dei rilievi dei corpi, spesso anch'essi percepiti in modo diverso rispetto al foto-chimico per motivi legati ai contrasti di luce, ai chiaroscuri, all'esposizione delle telecamere, oltre che naturalmente agli obiettivi impiegati. Il colore diviene dunque condizione primaria per una definizione espressiva dell'immagine, ma diviene anche carattere funzionale ad una comprensione dei rapporti tra volumi, tra oggetti, tra personaggi. Si ampliano le possibili articolazioni del colore digitale, passando dall'*immagine grezza* che caratterizza ad esempio *La terra dell'abbondanza* di Wim Wenders, come *Le ferie di Licu* di Vittorio Moroni, a quella con *effetto iperrealista* di *INLAND EMPIRE* di David Lynch, dall'*immagine multiforme con effetto cubista* ottenuta attraverso l'impiego di un ampio numero di telecamere e composta da formati digitali differenti di *Dancer in the dark* di Lars von Trier a quella *plastica ed unitaria* di *Arca russa* di Aleksandr Sokurov; da quella "separata e separante" di *Wild blue yonder* e del nuovo *Encounters at the end of the world* di Werner Herzog (in particolare nelle sequenze acquatiche) a quella volutamente *naturalista* di *Honor de Cavalleria* di Albert Serra e de *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti; dall'*immagine contrastata* dei film *Marathon* e *Sound Barrier* di Amir Naderi, a quella *pittorica* di *La nobildonna e il duca* di Eric Rohmer; dai *colori con valenza espressiva* di *Come l'ombra* di Marina Spada e *Sonetàula* di Salvatore Mereu, all'*immagine disegnata*, ricreata attraverso il *rotoscoping* di *Waking Life* e *A Scanner Darkly* di Richard Linklater. L'intensità cromatica, la qualità e la definizione del colore, la percezione di quest'ultimo rendono allora l'immagine digitale non più un'entità esteticamente definita in modo unitario, bensì un insieme di possibilità, di diverse soluzioni visive e percettive⁴⁵⁸.

⁴⁵⁸ Naturalmente anche l'immagine digitale si basa per la formulazione dei colori su tre parametri canonici: a) Lunghezza d'onda, che determina la tinta; b) Saturazione, ovvero la "purezza" del colore

Invertendo il titolo di un saggio sul colore di Jean-Louis Leutrat, *De la couleur-mouvement aux couleurs fantômes* in merito alla perdita di intensità cromatica della pellicola ma anche in relazione ad un uso più “sfumato” del colore andatosi ad affermare a partire dagli anni Settanta⁴⁵⁹, si può allora affermare che oggi il digitale non solo riconsegna una stabilità alle scelte cromatiche del regista, ma anche permette una maggior versatilità nel rapporto immagine-colore, un insieme di possibilità che rendono l'apparato cromatico del film un aspetto di profondo movimento.

Un'analisi dei colori nel cinema digitale non può naturalmente prescindere da considerazioni tradizionali e concernenti la storicità del rapporto tra cinema e colore⁴⁶⁰. Anche sotto questo profilo strettamente espressivo è tuttavia evidente come le possibilità di manipolazione offerte dal digitale costituiscano una rinnovata tipologia di relazione con il fattore cromatico. Le scelte dei colori, il loro accostamento, le loro modalità di presentazione, di interazione sono tutti aspetti centrali nell'osservazione di una estetica digitale, anch'essa multiforme, a maglia larga, pluridimensionale come già detto in precedenza. Si evidenziano così almeno tre aspetti di primario interesse che con il digitale sono divenuti ancor più peculiari, radicali:

(un rosa è un rosso “meno saturo”, a cui è stato aggiunto del bianco); c) Luminosità, legata alla luminanza (più è elevata e più il colore è luminoso e vicino al bianco). È però importante osservare come nella formulazione della colorimetria dell'immagine digitale ogni *pixel* sia definito da tre principali caratteristiche cromatiche che sono date dalle rispettive quantità di rosso, di verde e di blu, dal contrasto e dalla capacità di trattamento dei dati. È dunque la combinazione dei colori rosso, verde e blu a determinare il primo livello della natura cromatica del *pixel*. Accanto ad esso va poi considerato il contrasto, lo scarto tra il bianco più luminoso ed il nero più profondo di una immagine. Infine, non va dimenticata, anche da un punto di vista espressivo (si pensi alle immagini volutamente grezze che alcuni film adottano), la capacità di intervento sui dati dell'immagine. Più definita è un'immagine (in base alle strisce informatiche di 0 e di 1) e più è possibile intervenire sui colori del *frame* per modificarli, cambiarli, trasformarli.

⁴⁵⁹ Cfr. Jean-Louis Leutrat, *De la couleur-mouvement aux couleurs fantômes*, in Jacques Aumont (a cura di), *La couleur en cinéma*, cit., pp. 25-29.

⁴⁶⁰ Ricorda Ejzenstejn: «È evidente quanto grandi siano le possibilità del cinema a colori e quale sia la sua caratteristica fondamentale: la riunificazione in una nuova sintesi della ricchezza dei valori drammatici secondo la loro risonanza nell'elaborazione dei valori coloristici dello spettro... La causa delle catastrofi a colori di cui oggi siamo testimoni davanti allo schermo sta proprio nella mancata presa di coscienza dell'elemento del colore come elemento drammaturgico». Sergej M. Ejzenstejn, *Cvet*, Iskusstvo, Mosca 1963-1970; tr. it., *Il colore*, Marsilio, Venezia 1982, p. 34.

- a) una *facilità di intervento* sull'immagine, in particolare dovuta alla maggior semplicità di apporto di operazioni in grado di modificare anche radicalmente ed in pochi istanti l'impatto visivo dell'immagine filmica;
- b) una *immediatezza visiva dell'immagine* che, pur costituendo un semplice aspetto tecnico, mostra tuttavia di avere delle ricadute positive sulle possibilità di intervento cromatico relativo all'immagine e sulla sua interpretazione in fase realizzativa;
- c) ma soprattutto la *rinnovata funzione del colore*, non più soltanto forma espressivo-ornamentale, ma anche mezzo narrativo, elemento in grado di concorrere allo sviluppo del racconto.

L'immagine grezza costituisce forse un tratto di maggior riconoscibilità dell'immagine digitale. È con essa che in molti casi si identifica la trama visiva di un *frame* ottenuto per mezzo di strumenti digitali. La bassa risoluzione, un effetto di *pixellation* che contraddistingue il quadro, dei colori fortemente attenuati, opachi, un *flickering* che destabilizza linee e contorni dell'immagine sono i caratteri più facilmente ricollegabili alle tecnologie digitali leggere. Ecco allora che la presenza di tali tratti distintivi diviene una sorta di marchio di fabbrica in quei lavori, anche recenti, che proprio su questo quadro estetico hanno basato la loro interfaccia visiva. L'effetto grezzo di *La terra dell'abbondanza* di Wenders, di *Bamboozled* di Spike Lee, di *Dancer in the dark* di von Trier, come di *Le ferie di Licu* di Vittorio Moroni mostrano una interpretazione del reale in cui il colore attenuato e la bassa risoluzione dell'immagine costituiscono una forma di vicinanza o viceversa di lontananza con il mondo reale, di empatia, di simbiosi con esso, o viceversa di repulsione, di distacco. Ci si muove a stretto contatto con la realtà, di fatto riproducendone una forma imperfetta, mutevole ed imprecisa, a tratti poco riconoscibile. Wenders adotta per il suo personale ricordo dell'undici settembre una tonalità tendente al blu, fredda, con una composizione del quadro volutamente imprecisa, apparentemente approssimativa, documentaristica. E qualche cosa di simile lo si ritrova anche nel film di Moroni *Le ferie di Licu*, in cui la vita di un giovane bengalese a Roma è seguita

incessantemente per alcuni mesi, dal suo lavoro sino alla consegna della lettera in cui gli viene annunciato il suo imminente matrimonio in Bangladesh, dalla conoscenza della sua sposa, sino al ritorno in Italia con lei e alle prime difficoltà. Moroni parla in proposito dello strumento digitale usata come una sorta di «*caméra-matita*»⁴⁶¹, con cui non solo scrivere e cancellare le immagini, ma anche con cui «tracciare il tratto cromatico e di definizione incerta, in movimento del film». I *pixel* appaiono volutamente incerti, in particolare nelle sequenze notturne o in quelle all'interno dell'abitazione del protagonista, dove la luce è bassa, ma dove sono "basse" anche le certezze di Licu, della sua vita, del suo avvenire. Per *Dancer in the dark*, Lars von Trier adotta invece una immagine non solo grezza, ma anche puntiforme, caleidoscopica, in grado di riprodurre una sorta di *effetto cubista*. Nelle sette sequenze di musical del film von Trier riprende infatti i balletti di Bjork e di Catherine Deneuve attraverso l'impiego di un ampio numero di telecamere (cento *handycam* Mini-DV), moltiplicando così all'infinito le angolazioni del punto di vista che osserva le protagoniste. Una copertura elevata della scena a cui tuttavia segue una qualità visiva molto scarsa in particolare nelle rimanenti sequenze del film, in cui i campi stretti, gli *zoom* (anch'essi digitali), l'eccessiva profondità di campo, una messa a fuoco automatica e la camera tenuta a mano non fanno che ridurre ulteriormente e drasticamente la qualità della trama dell'immagine. Una riduzione tuttavia ricercata e funzionale al racconto della storia, ruvido, viscerale, violento. Da una zona d'ombra a una di luce, da un colore a un altro, non si riscontra soltanto una opposizione di spazi, ma anche di tempi, di continuità che progressivamente vengono interrotte, frantumate, dirottate.

Da queste considerazioni emerge inoltre un altro dei paradossi del digitale, dato da una dicotomia nata proprio con il formato medesimo. Se da una parte infatti la forma di codificazione dell'immagine digitale porta ad una visione eccessivamente nitida, pulita, dall'altra si assiste invece ad un fenomeno di degradazione dell'immagine, di deterioramento dell'elemento visivo, proprio come nelle immagini grezze, rovinare,

⁴⁶¹ La definizione si rifà naturalmente all'idea di «*caméra-stylo*» di Alexandre Astruc già incontrata in precedenza, ed è stata utilizzata da Vittorio Moroni nel corso di un colloquio personale avuto con il regista nell'ottobre del 2007 a Padova, a cui si rifà anche la citazione successiva.

sporche di Wenders e von Trier. Si deve tale duplicità alla sensibilità dei CCD, dei dispositivi che raccolgono il segnale visivo e lo digitalizzano. La perfezione compositiva dei *pixel* rispetto all'irregolarità dei granuli d'argento nasconde infatti una particolare sensibilità ad alcuni fenomeni quali la carenza di luce, il movimento, in particolare se repentino, della telecamera, e una tendenza a sovresporre l'immagine. Fenomeni che dunque portano in breve tempo ad una profonda trasformazione dell'immagine, deteriorandone le sembianze e i valori cromatici.

Tra le articolazioni del colore digitale troviamo come detto un profondo interesse di matrice pittorica. Molti sono infatti i film in digitale che mostrano questa vicinanza e se *Leçons des ténèbres* di Vincent Dieutre o *Altar* (2003) di Rita Azevedo Gomes, sembrano far propri le tonalità e i colori dei quadri rappresentati nel film, quelli tetri di Caravaggio per Dieutre e quelli solari con predominanti di verde per la regista portoghese, in altri casi si assiste ad una assunzione ancor più complessa dell'elemento cromatico pittorico. *La nobildonna e il duca* di Eric Rohmer mostra ad esempio un'immagine ricreata secondo un effetto volutamente pittorico che, come detto, fa riferimento in particolare alla pittura del Settecento, riassumendone i caratteri cromatici più significativi. Si ritrovano i colori plumbei accanto a quella densità ben nota nei dipinti di Jean-Honoré Fragonard, o di Jean-Baptiste Chardin. Il realismo pittorico dell'immagine mantiene dunque sia una componente naturale e derivante dal reale, sia una elevazione in chiave pittorica, in grado oltretutto di contestualizzare anche visivamente il racconto di Rohmer, ambientato non a caso all'epoca della Rivoluzione francese.

Il digitale contribuisce così a rafforzare quello che Costa definisce «effetto pitturato»⁴⁶² del cinema, avvalorando in tal senso le considerazioni formulate da Jullier in merito alla relazione tra digitale e «ritorno neo-primitivista alla colorazione (i colori al *pochoir* e le fiamme dipinte degli anni di Méliès hanno lasciato il posto a macchine digitali e al ritocco del “più vero del vero”)»⁴⁶³. Forse è proprio la valenza cromatica del digitale a permettere

⁴⁶² Cfr. Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, cit., pp. 131-156.

⁴⁶³ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 14.

di riproporre in immagine cinematografica quella qualità riconosciuta da Merleau-Ponty a Cézanne, ossia di riuscire a «rendere visibile come il mondo tocca»⁴⁶⁴.

Ambientato nella Parigi di inizio Ottocento *Vidocq* di Pitof mostra una immagine fortemente modificata, resa attuale, contemporanea, in una operazione dunque antitetica rispetto a quella di Rohmer dove, nonostante permanga una evidente componente pittorica, questa si presenta meticcata, assorbendo in particolare tratti dello stile visivo dei *videogames*, delle immagini dei giochi elettronici, e citando inoltre la *video art* di Christian Boustani.

Anche per il digitale sembra allora valere la considerazione di Aumont in merito ad un duplice legame del cinema nei confronti della pittura, un duplice legame fatto di “fascino” ma anche di “timore”: «Le cinéma fait des progrès en subtilité, mais comme celui de la photographie, son rapport à la peinture ne dévie pas de la double voie sur laquelle il est engagé dès ces premières années: la fascination, la crainte»⁴⁶⁵.

In *Dogville* di von Trier la qualità dell’immagine in *high definition* (2k) avvicina i rapporti di luce e di saturazione del colore interni all’immagine a quelli riscontrabili tipicamente nell’immagine su pellicola. Ciò che risulta interessante è invece notare come le luci di questo particolare set siano disposte in modo direzionale, volte ad illuminare soltanto alcune porzioni della cittadina-set predisposta per il film. Il set è infatti coperto da un fitto manto di luci, composto da circa mille punti luce regolabili attraverso un mixer. Si mostra inoltre interessante una definizione di Marco Dinoi, in cui all’elemento cromatico si unisce una forma per così dire sociale di espressione del colore, una forma relazionale e costitutiva del visibile anche in chiave umana: «*Il colore come mezzo del pittore e del cineasta per installarsi (e installarci) all’interno del visibile e, nello stesso tempo, il colore come movimento costitutivo del visibile, sorgente della mondanità del mondo*»⁴⁶⁶. Il set che caratterizza *Dogville*, oltre ad essere uno spazio fortemente legato alle idee del

⁴⁶⁴ Cfr. Maurice Merleau-Ponty, *Il dubbio di Cézanne*, in Id., *Senso e non senso* (1948), Il Saggiatore, Milano 1982.

⁴⁶⁵ Jacques Aumont, *Introduction à la couleur: des discours aux images*, Armand Colin, Paris 1994, p. 182.

⁴⁶⁶ Marco Dinoi, *Lo sguardo e l’evento. I media, la memoria, il cinema*, cit., p. 91.

teatro degli anni Settanta, di Brecht, di Ronconi, vive sull'essenza dei suoi fondali, neri di notte e bianchi di giorno i quali, nella loro evidente artificialità, aiutano a moltiplicare i centri di attenzioni interni all'immagine, portando ad assistere ad una presenza plurima dei luoghi d'azione. E proprio questa poliedricità di ambienti e situazioni mostra di avere una chiara derivazione pittorica; Anthony Dod Mantle⁴⁶⁷, il direttore della fotografia, imputa tali scelte proprio all'influenza dei dipinti di Hieronymus Bosch⁴⁶⁸ e alla loro capacità di mantenere insieme un elevato numero di situazioni visive.

Da un punto di vista cromatico, le immagini più sorprendenti di *Wild Blue Yonder* e di *Encounters at the End of the World* di Werner Herzog sono certamente le immagini subacquee girate in digitale. La luce è fortemente attenuata dalla calotta glaciale che ricopre il manto acquoso, i colori passano così all'improvviso dalle scure e brumose macchie di blu dei fondali marittimi ai bagliori provocati appena sotto la superficie glaciale dal filtrare dei raggi solari. Si passa dal figurativo all'astratto, dall'elemento visibile interno all'acqua a quello solo suggerito, evocato dalle irradiazioni solari.

«La rifrazione della luce del sole al di sotto della calotta polare provoca una sorta di colata lavica all'interno dell'immagine [...]. Una colata di luce irradiante, senza direzione, la cui rifrazione e riflessione ci restituiscono il colore come gradiente, ma soprattutto lo sottraggono a una forma a cui non è più assegnabile: Yonder è blu, tutte le gradazioni del blu»⁴⁶⁹.

Wild Blue Yonder in particolare parla di una realtà aliena, altra rispetto a quella del mondo reale. Ecco allora che questo contrasto cromatico riformula adeguatamente questa distanza tra realtà nota e realtà finzionale, aliena. A dividere le due entità, proprio quella lastra di ghiaccio posta a *limen*, ad agente separante tra i due mondi, costituendo inoltre una sorta di plasticità all'immagine, di articolazione in rilievo degli elementi

⁴⁶⁷ Antony Dod Mantle è stato il direttore della fotografia dei principali film del movimento *Dogma 95* e di Lars von Trier, inclusi *Manderlay* (2005) e *Antichrist* (2009), ed ha inoltre realizzato i film "digitali" di Danny Boyle, quali *28 Days Later* (2002, *28 Giorni dopo*), *Millions* (2004, *Id.*) e *Slumdog Millionaire* (2008, *The Millionaire*).

⁴⁶⁸ Cfr. Tina Porcelli, *L'immagine incrostata: Dogville*, in *Id.*, *Lars von Trier e Dogma*, cit., p. 185-186.

⁴⁶⁹ Marco Dinoi, *Lo sguardo e l'evento. I media, la memoria, il cinema*, cit., p. 84.

mostrati. Uno *screen bleed*⁴⁷⁰ che fa dunque breccia oltre quella lastra, oltre quel mondo reale irradiando l'oscurità di un mondo ignoto, di un ambiente alieno. Neyrat parla di un «nouveau régime visuel»⁴⁷¹ in cui il ruolo della luce diviene centrale non solo per l'apporto cromatico interno all'immagine, ma anche per la gestione dei volumi e delle relazioni di spazio tra corpi e ambiente: «Une modulation continue de la lumière qui fait exister l'air dans lequel baignent ces choses, donne consistance et unité à l'espace et au temps». Il digitale si presenta così come «produit d'une schématisation qui fait perdre les anciennes nuances, [...] juxtaposition de surface»⁴⁷².

Anche alcune opere recenti mostrano un'attenzione molto profonda per la componente cromatica. Tra queste vanno segnalate almeno *Come l'ombra* di Marina Spada, *Sonetàula* di Salvatore Mereu (girato in pellicola 16mm ma corretto a livello cromatico digitalmente), *Paz* di Renato De Maria, *Lettere dal Sahara* di Vittorio De Seta.

Come l'ombra mostra una valenza espressiva del colore all'interno della narrazione, associando le ombre dense e cupe rivolte ai volti delle protagoniste alla luce tendente alla sovraesposizione degli esterni, che lascia filtrare tutto il sole di una Milano d'agosto e deserta, abitata davvero dai soli raggi solari. Come nei dipinti di Hopper si respira una assoluta consonanza con il reale, e proprio tale consonanza non fa che restituire la solitudine dei personaggi mostrati. I colori del film divengono così l'espressione dei sentimenti delle due protagoniste, in particolare di Claudia, definendone volta per volta le speranze, le sensazioni, le delusioni. «Il colore è la cartina di tornasole del suo stato d'animo. In qualche modo lo si deve poter toccare, sentire quasi a livello tattile. È lì che si osserva davvero quello che Claudia prova»⁴⁷³. Una forma di “pensiero cromatico”, in cui

⁴⁷⁰ «Originally a technical term (when non-broadcast safe colors, which are very bright or color-saturated, bleed into other areas of the screen), screen bleed is a useful term to describe a modern narrative condition where fictive worlds extend into multiple media and moving image formats». Matt Hanson, *The Next Level. Computer Game-Influenced Realities in Film*, in Id., *The End of Celluloid*, cit., p. 47.

⁴⁷¹ Cyril Neyrat, *La HD, après l'aura*, in «Cahiers du Cinéma», 617, 2006, p. 88.

⁴⁷² *Ibid.*, p. 89.

⁴⁷³ L'intervista a Marina Spada è tratta da un colloquio personale avuto con la regista a Milano nel dicembre del 2007.

si stabilisce al contempo una forma di «controllo del colore»⁴⁷⁴ da parte dell'autore in riferimento ai suoi personaggi. Si innesca dunque una *relazione sostanziale* tra referente cromatico ed il suo significato, tra il simbolo espresso attraverso il colore ed il suo relativo valore di significato⁴⁷⁵.

«L'insorgenza di colore è quell'occorrenza filmica puntuale in cui uno o più colori si espongono allo sguardo dello spettatore in virtù di un potere visivo-attrazionale che per un tempo più o meno prolungato tende a derealizzare i dati dell'immagine»⁴⁷⁶.

Il colore irrompe in virtù di un potere attrattivo, facendo proprio il campo d'attrazione dello spettatore, ponendosi inoltre in primo piano rispetto al testo. Vittorio De Seta parla della sua esperienza con il digitale per il film *Lettere dal Sahara* evidenziando proprio l'approccio all'elaborazione cromatica del girato e rimarcando il valore espressivo, il «calore» dell'immagine digitale:

«Sul digitale circolano tante voci. Si dice che è "freddo", che non tiene i contrasti, i controtuce, che non ha definizione. Ma che vuol dire? Se è freddo, al momento della posa finale si scalderà; e comunque alla fine, col *recording*, si tornerà alla pellicola, alla sua qualità. Per l'incisione la pellicola è meglio. Nell'insieme mi pare che il cinema sia ancora fermo ad una visione "pre-impressionistica", tutto deve essere a fuoco, definito. Come se la pittura si fosse fermata a Daumier, Courbet, Rembrandt, e non ci fossero stati gli impressionisti, Van Gogh»⁴⁷⁷.

⁴⁷⁴ Jacques Aumont parla di «*maîtrise*» des couleurs» in merito a quei film che dichiaratamente cercano una rielaborazione cromatica in grado di portare la narrazione «da un livello naturalistico a un arbitrario». Cfr. Jacques Aumont, *Introduction à la couleur: des discours aux images*, cit., pp. 211-212.

⁴⁷⁵ «Il processo di formazione dell'immagine-colore» (e cioè, come dice Ejzenstejn, la capacità di pensare, o meglio di "sentire" un tema in termini di colore) è un processo internamente segnato dalle figure del rovesciamento e dell'ambivalenza. Insomma l'immagine-colore non è solo l'organica realizzazione di un tema dal punto di vista di una dominante cromatica [...], ma è anche il risultato di un processo nel corso del quale allo stesso contenuto di pensiero è restituita la possibilità di essere pensato o sentito come alcunché di ambivalente». Pietro Montani in Sergej M. Ejzenstejn, *Il montaggio*, Marsilio, Venezia 1986, p. XVI.

⁴⁷⁶ Luca Venzi, *Il colore e la composizione filmica*, Edizioni ETS, Pisa 2006, p. 29.

⁴⁷⁷ Vittorio De Seta, *Frammenti di riflessioni*, in Ansano Giannarelli (a cura di), *Il film documentario nell'era digitale*, cit., pp. 170-171.

Ancora una volta è la componente pittorica a fare da referente per veicolare la portata espressiva del colore digitale. Il riferimento alle fasi di postproduzione e di *color correction* introduce inoltre un discorso che si approfondirà più avanti parlando del *Digital Intermediate* e della lavorazione del film *Sonetàula* proprio dal punto di vista cromatico.

In chiave naturalistica è invece giocato il rapporto tra colore filmico e realtà rappresentata nei film *Honor de cavalleria* di Albert Serra e *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti. In ambito digitale l'espressione *color depth* o *color fidelity* indica il numero di *bit* necessari per ogni singolo *pixel* affinché il colore abbia una fedeltà cromatica rispetto all'originale. Nei due film indicati è proprio questa forma di aderenza al reale ad essere ricercata e questo sia nelle sequenze connaturate in modo documentaristico del film di Diritti (in particolare nelle lunghe discussioni in merito all'accettazione o meno di Philippe nella comunità occitana), sia nelle lunghe attese diurne e notturne che caratterizzano la vita di Don Quixote e il fedele Sancho nel film di Serra.

«La mini-DV a moins de définition, par exemple pour les plans généraux, mais elle a une expressivité supérieure, une meilleure texture, ce qui est peut-être plus important. C'est comme avec l'impressionnisme en peinture: la perte de définition n'est pas forcément une mauvaise chose»⁴⁷⁸.

Il digitale sembra avvalorare inoltre non solo un *effetto di reale*, di aderenza al naturale, ma addirittura un *effetto di iperreale*, in grado di travalicare le capacità di osservazione dell'uomo, di renderle "più vere del vero", più marcate, eccedenti rispetto al reale. *INLAND EMPIRE* di David Lynch costituisce, come detto in precedenza, un viaggio all'interno della mente dell'uomo, nel suo universo onirico, un ambito in cui i colori iperrealisti, estremizzati, accesi e lividi del digitale ricreano con ancor più efficacia quel mondo interiore a cui Lynch aspira nei suoi lavori, non lesinando inoltre riferimenti proprio a quell'arte surrealista, metafisica proveniente dalle opere di Magritte, Delvaux,

⁴⁷⁸ L'intervista ad Albert Serra è tratta da *Entretien*, in «Cahiers du Cinéma», 621, 2007, p. 23.

De Chirico, Bacon⁴⁷⁹. Le immagini replicano l'incertezza di tratto del digitale leggero, il tremore dei neri nelle zone d'ombra, il bianco accecante e sovrapposto delle zone di luce diurna. La stessa messa a fuoco, spesso volutamente non corretta, non commisurata ai volti dei personaggi, bensì regolata sugli sfondi, sulle pareti delle stanze, rende il film di non immediata lettura non solo testuale, ma anche visiva, percettiva. La realtà lascia in breve spazio alla tensione visiva, all'incertezza, al dubbio.

E sempre all'insegna di un apporto cromatico iperrealista vi è inoltre l'opera recente di Amir Naderi, in particolare con i lavori *Marathon* e *Sound Barrier*. Il bianco e nero scelto da Naderi costituisce il punto di arresto momentaneo di un tracciato cromatico tuttavia evidente all'interno della narrazione. Sia *Marathon* che *Sound Barrier* raccontano infatti, come visto, due storie di isolamento, volontario nel primo caso (la ragazza e i suoi cruciverba), obbligato nel secondo (il ragazzo sordo). Eppure il loro isolamento è vissuto nel cuore della "metropoli per eccellenza", una New York mostrata in tutta la sua vitalità, il suo movimento, la sua eccentricità. Ecco allora che i colori filtrano alla stessa velocità di scorrimento dei suoi abitanti, lasciando alla fine proprio questa solo apparente assenza cromatica, questo bianco e nero in realtà estremamente carico di tonalità, di gradazioni. A rimarcare il peso e la fecondità di questa "assenza di colori", interviene inoltre un contrasto estremamente marcato, calcato, pesante, una messa in evidenza di questo bianco e nero⁴⁸⁰, come se davvero non fosse possibile ridurre la distanza tra i protagonisti dei due film e l'ambiente che li circonda. L'efficacia espressiva del (non) colore sta per Naderi proprio nell'autonomia di questo contrasto, rappresentato, esperito, vissuto prima di tutto dai suoi personaggi.

Un ultimo esempio infine di colore digitale è rappresentato dall'intervento dell'animazione all'interno dell'ambito cinematografico. Senza aprire un discorso altrimenti troppo ampio, è tuttavia opportuno soffermarsi su alcune opere che hanno mostrato l'efficacia dell'interazione tra digitale e animazione. Tra queste, *Waking life* e *A Scanner Darkly* di

⁴⁷⁹ Cfr. Paola De Benedictis, *I colori del perturbante. Luci e ombre del Lynch pittore*, in «Filmakers's», 2, 2007, p. 67.

⁴⁸⁰ Sulle possibilità espressive e cromatiche del bianco e nero si veda Suzanne Liandrat-Guigues, *Les couleurs du noir-et-blanc*, in Jacques Aumont (a cura di), *La couleur en cinéma*, cit., pp. 53-62.

Richard Linklater hanno sviluppato una interessante interazione tra principi della ripresa digitale con quelli derivanti invece dalla colorazione dei fotogrammi realizzata attraverso la tecnica del *rotoscoping*⁴⁸¹. Gli attori reali vengono così ricreati a livello di animazione, ridisegnati, ricolorati e animati attraverso questa tecnica⁴⁸², costituendo una interessante condivisione tra animato, fisico, filmico.

Altro particolare esempio di interazione tra digitale e animazione è inoltre quello derivante dall'opera del video artista William Kentridge, un'opera che costituisce anche una sorta di duplice misurazione del tempo, della durata, in relazione alla creazione artistica, giustapponendo lo scorrimento temporale filmico con quello di ideazione e creazione del quadro che fa da soggetto al film. Inoltre, al film concluso fa da contraltare il "film non visto", il tempo profilmico eluso, lasciato fuori dall'opera, ossia quello necessario ad intervenire sul quadro. Kentridge mette dunque in scena una temporalità rigorosamente cronologica e, al tempo stesso, discontinua, interrotta.

«[Il quadro di Kentridge] può dirsi in ogni momento concluso e in ogni momento in divenire, dato che l'artista, dopo averlo ripreso dalla sua postazione alla Bolex attraversa la stanza per apportare una modifica infinitesimale sulla sua superficie per poi tornare di nuovo alla cinepresa»⁴⁸³.

Una ripresa «*frame by frame*»⁴⁸⁴ che costituisce non solo la mostrazione della creazione di un'opera, ma anche un corollario di immagini-opera, di quadri in divenire, o potenzialmente già conclusi, già esistenti di per sé.

⁴⁸¹ La tecnica del *rotoscoping* impiegata da Linklater costituisce un creativo ritorno ad una funzione di coloritura dell'immagine inventata negli anni Dieci da Max e Dave Fleischer e successivamente impiegata dalla Disney per *Biancaneve e i sette nani* (1937). «Permette di proiettare l'immagine di un singolo fotogramma su un piano di lavoro, affinché l'animatore possa "ripassarne" i contorni, e ricavare così un disegno da un film dal vero. Veniva utilizzata per realizzare figure e movimenti umani, in modo semplice e realistico». Cfr. Giaime Alonge, Alessandro Amaducci, *Passo Uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino 2003, p. 150.

⁴⁸² Interessante è in particolare notare come questo tipo di effetto venga utilizzato oggi, in un periodo in cui le animazioni stanno sempre più perfezionandosi e presentando una resa iperrealistica e umanizzante. Mentre con il *rotoscoping* la ripresa diventa animazione, oggi l'animazione tende invece a cercare di eguagliare, se non superare, il verismo della ripresa.

⁴⁸³ Rosalind Krauss, *Reinventare il medium*, Bruno Mondadori, Milano 2005, p. 108.

⁴⁸⁴ Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 219.

6.3.

MUTAZIONI DELLO SPAZIO SCENICO.

TRA ILLUMINISTICA, CGI, COMPOSITING ED EFFETTI DIGITALI.

Non esente da critiche, l'estetica digitale mostra, come detto, una forma di apertura crescente rispetto alla possibilità di intervento sull'immagine, sul colore, sulla struttura interna stessa della messa in quadro, e questo sia da un punto di vista realizzativo, in fase di ripresa, sia tramite un successivo intervento in fase di postproduzione attraverso l'applicazione di *digital effects* e di rielaborazioni cromatiche.

Se Baudrillard parlava della resa visiva del digitale come di una «inutile perfezione dell'immagine»⁴⁸⁵, se Godard accusava il digitale di una assenza di prospettiva, di messa a fuoco, di luce⁴⁸⁶, se Ferreri infine ne evidenziava la mancanza di forza, di vitalità, caratteri sostituiti da una eccessiva pulizia⁴⁸⁷, attualmente risulta chiaro invece, anche in base alle plurime articolazioni assunte dal colore e definite in precedenza, come

⁴⁸⁵ Jean Baudrillard, *Illusion, désillusion esthétique*, Sense et Tonka, Paris, 1997; tr. it. *L'estetica della disillusione*, in Valentina Valentini (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma 1998, p. 142.

⁴⁸⁶ «Il n'y a plus de perspective, tout est flou et tout est net. Il n'y a pas d'impression de lumière. C'est le style des jeux vidéo, de la Playstation, d'Internet». L'intervista a Jean-Luc Godard è tratta da *Aux frontières du cinéma*, cit., p. 12.

⁴⁸⁷ «A me il digitale non piace, io voglio il casino. Il digitale è fatto per questi registi che girano sempre con un affare di ferro intorno alla testa, sennò gli scoppia. Quando mixano vogliono avere il silenzio assoluto, e allora si inventano il digitale, per avere immagini e suoni puliti. Io invece voglio mettere una motocicletta in sala». L'intervista a Marco Ferreri è tratta dagli incontri del regista con Vieri Razzini andati in onda su Rai Tre nel 1995. Nel corso di queste interviste e, per così dire, sempre in merito al digitale, Ferreri racconta un aneddoto: «Capito, uno stronzo di regista polacco mi ha chiesto se quando muoio gli dono il mio corpo, così che avrebbe potuto riprenderlo da dentro la bara fino alla sua completa decomposizione.» - Razzini: «E tu cosa gli hai risposto, oltre che sarebbe difficile mettere tante telecamere dentro una bara?» - Ferreri: «"Ma va' a mori' ammazzato", ecco che gli ho risposto, anche perché poi con le telecamere oggi, con quel digitale del cazzo, hai capito, sì, quel digitale del cazzo, possono riprendere tutto». La *longa manus* del digitale nella nostra contemporaneità (funerali compresi, sic!) è stata ampiamente analizzata in questa ricerca, ma certamente il tono grottesco e pungente di Ferreri rende, con poche parole, estremamente efficace la sua personale critica al digitale.

l'immagine digitale costituisca un universo molto più aperto, vario, malleabile rispetto al passato.

Gli stessi difetti, o limiti, ancor oggi riscontrabili nell'immagine digitale vengono spesso reimpiegati con una funzione espressiva da autori e registi.

Si pensi all'effetto di *pixellation*, di *flickering*⁴⁸⁸, all'effetto *moiré*, oppure agli effetti di *aliasing*, in alcuni casi riscontrabili all'interno della trama dell'immagine digitale, e volutamente impiegati in film quali *Idioti* di von Trier, *La terra dell'abbondanza*, di Wim Wenders, *Bamboozled*, di Spike Lee. Le "scalettature" prodotte dall'effetto *aliasing* (quella sorta di zigrinatura delle linee oblique dovuto ad una bassa definizione dell'immagine) o i riflessi irregolari dell'effetto *moiré* (riscontrabili in particolare all'interno di superfici riflettenti presenti nell'immagine) vengono dunque impiegati in modo espressivo all'interno del racconto, recuperati come possibilità aggiunte, come "segni di reale" contenuti nell'immagine.

Inoltre, non solo l'immagine finale cambia in relazione all'utilizzo delle nuove tecnologie, ma lo stesso contesto realizzativo può subire mutazioni anche profonde nella sua costituzione e preparazione. Il digitale apre infatti le porte ad una strutturazione di lavoro più leggera, dove l'equipe di lavoro stessa si trova a dover assolvere un minor numero di compiti pratici in merito alla gestione e alla strutturazione del set. Non è solo il reparto macchine a trovarsi alleggerito, ma anche il settore luci, particolarmente importante per la "questione del colore" in precedenza osservata, trova nel digitale una sorta di alleato. A differenza del foto-chimico, infatti, il digitale necessita di una minor fonte di luce per la registrazione. Nonostante tale constatazione, è tuttavia chiaro come l'aspetto legato all'illuministica non debba essere sottovalutato. Se a parità di sensibilità il digitale richiede minori fonti luminose rispetto alla pellicola, è altrettanto importante considerare che l'illuminazione di un set non prevede solamente la possibilità di registrare un'immagine con una giusta esposizione, ma si lega anche ad uno studio dei valori plastici delle forme, dei chiaroscuri, delle zone di contrasto all'interno dell'inquadratura, di

⁴⁸⁸ Per *flickering* si intende lo sfarfallio osservabile in particolare quando all'interno dell'immagine sono ripresi schermi di computer o televisivi aventi cadenze diverse rispetto a quella della telecamera.

una messa in evidenza dei rapporti tra corpi e spazi, tutti aspetti ottenibili propri attraverso una attenta gestione dell'illuministica sul set. Da fattore necessario, funzionale, la luce diviene dunque elemento caratterizzante, formale, scelto. L'illuminazione⁴⁸⁹ include dunque al suo interno aspetti e decisioni che vanno ben al di là dell'apporto tecnico di luci a scarica HMI, proiettori ad incandescenza, lampade alogene, tubi al neon. Si tratta soprattutto di impiegare questi mezzi con una funzione espressiva, in relazione ai singoli soggetti, ad una temperatura colore da mantenere più o meno costante all'interno dell'intera durata del film⁴⁹⁰. La gestione della luce può così caratterizzare un rapporto privilegiato con il reale, scegliendo ad esempio di impiegare una luce naturale, ma può anche viceversa contrassegnare un'immagine sotto un profilo più misterioso, oscuro, contrastato o cromaticamente alterato come nei già citati casi di Naderi, Lynch, Dieutre, Herzog.

Accanto agli effetti ottenibili in fase di ripresa, è però interessante soffermarsi su quelle che sono le modulazioni e le modifiche che possono intervenire successivamente. L'applicazione informativa di *Computer Generated Lights* (CGL) interviene infatti a ristabilire l'apporto di luce nell'immagine. *Distant lights* (o luci direzionali), *General lights* (o luci d'ambiente) e *Point lights* (per la creazione di piccoli punti luce) sono divenute luci complementari a quelle stabilite sulla scena. Agli *Special Effects* ottenuti in fase di

⁴⁸⁹ È opportuno ricordare i fattori che definiscono l'illuminazione di una immagine: a) Flusso luminoso: quantità totale di energia luminosa emessa o riflessa da un oggetto (espressa in *lumens* o *lm*); b) Intensità luminosa: flusso per unità di angolo solido; espressa in candele (*footcandles* o *cd*), in quanto una candela è all'incirca l'intensità della fiamma di una candela guardata sul piano orizzontale; c) Luminanza: intensità luminosa per unità di superficie apparente dell'oggetto luminoso; espressa in cd/m^2 .

Accanto a questi parametri esistono inoltre parametri psicologici, legato all'effetto che si vuole ottenere sullo spettatore, o culturali, legati invece a riferimenti di natura pittorica, letteraria, architettonica. Ma anche in questi casi la luce è primariamente un elemento da scegliere, misurare, direzionare, orientare, sfumare, controllare. Ecco allora che le differenti modalità di ricezione della luce con il digitale assumono una veste di primaria importanza in relazione al come riconfigurare la luce sul set. Cfr. Jacques Loiseleux, *La lumière en cinéma*, Éditions Cahiers du Cinéma / SCEREN-CNDP, Paris 2004; tr. it. *La luce nel cinema*, Lindau, Torino 2007.

⁴⁹⁰ Per un ulteriore approfondimento in merito ai rapporti tra luce e digitale si vedano Jeremy Birn, *Lighting & Rendering*, New Riders Publishing, Indianapolis 2006, e Dan Ablan, *Lighting*, in Id., *[digital] Cinematography & Directing*, New Riders Publishing, Indianapolis 2002.

ripresa, seguono dunque quelli che vengono definiti *Visual Effects*⁴⁹¹, ottenuti in fase di postproduzione, dove l'impiego di strumenti quali il *paint-box*, il «*kino-brush*»⁴⁹², portano il cinema ad un rapporto sempre più stretto con l'animazione, ad una relazione che, secondo Lev Manovich, trasforma l'immagine cinematografica in «sottogenere della pittura»⁴⁹³. Un pensiero ripreso del resto anche da Laurent Jullier e da David Rodowick, i quali evidenziano il progressivo venir meno dell'immagine-traccia teorizzata da Bazin e la sua evoluzione in «immagine-sensazione»⁴⁹⁴, non più radicata ad un referente reale, ad un profilmico esistente, ma condizionata da un processo di «*trattamento digitale*»⁴⁹⁵ dell'immagine. Per Rodowick «ogni film è un film animato. L'animazione, in quanto ricostituzione del movimento a partire da una serie di immagini immobili, è il fulcro di tutte le pratiche analogiche delle immagini-in-movimento»⁴⁹⁶. Definizioni quali “tavolozza grafica”, “pennello elettronico”, “intarsio”, “mosaico elettronico” trasformano la percezione e la sensorialità dell'immagine, risaltandone inoltre una forma di effetto sinestetico, multisensoriale, in grado di sottolineare una forma di tattilità dell'immagine.

Anche la tecnica del *chroma-key* trova nuova linfa attraverso le tecnologie digitali, basti pensare all'utilizzo del *green-screen*⁴⁹⁷ sull'intero spazio scenografico introdotto in *Dogville* di Lars von Trier e *La leggenda del pianista sull'oceano* di Tornatore, mentre in un ambito più vicino all'animazione va osservato come alle tecniche di *stop motion* (utilizzate ad esempio in *Tim Burton's Nightmare Before Christmas* e in *Tim Burton's*

⁴⁹¹ Per una storia dell'evoluzione degli effetti speciali si veda Réjane Hamus-Vallée, *Les effects spéciaux*, Éditions Cahiers du Cinéma / SCEREN-CNDP, Paris 2004.

⁴⁹² Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 363.

⁴⁹³ *Ivi.*, Manovich evidenzia inoltre, in modo corretto seppur parziale, che «La logica distintiva dell'immagine digitale [...] subordina la parte fotografica e cinematografica a quella pittorica e grafica» mentre, in merito al rapporto con il reale, «il cinema digitale è un caso particolare di animazione che utilizza un filmato live come uno dei suoi tanti elementi». *Ibid.*, p. 364 e p. 372.

⁴⁹⁴ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 38.

⁴⁹⁵ *Ibid.*, p. 45.

⁴⁹⁶ David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, cit., p. 71.

⁴⁹⁷ Il *green-screen*, come il *blue-screen*, costituisce una sorta di evoluzione del *chroma-key*. Nei *virtual studios*, allestiti all'interno dei teatri di posa, vengono preparati dei set virtuali i cui fondali sono di colore uniforme (blu o verde). Il colore dei fondali viene sostituito in fase di postproduzione da altre immagini (preregistrate o generate in *computer graphic*) che faranno così da sfondo alla performance registrata sul set. Per un ulteriore approfondimento in merito ai virtual studios si veda Elisabetta Ajani, *Scenografie virtuali*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 354-370.

Corpse Bride), e a quelle legate al ben noto *bullet time* di *Matrix*, si aggiungano ulteriori aspetti formali e tecnici, quali ad esempio il *motion capture* e la *performance capture*, due pratiche assimilabili, ma differenziate proprio in virtù di una diversa relazione di contiguità con la figura umana, funzionale e di “apparenza” nel primo caso, decisamente più attenta ad una umanizzazione comportamentale nel secondo.

«Mentre il *motion capture* cerca di registrare una fredda sequenza di movimenti, la *performance capture* cerca di registrare l'emozione e l'intenzione contenuta nel modo in cui un attore si muove e fa delle pause»⁴⁹⁸.

In film quali *Polar Express* di Robert Zemeckis, *Il Signore degli Anelli* di Peter Jackson, *Spiderman* di Sam Raimi, ma anche il più “autorale” e già citato Z32 di Avi Mograbi, la pratica del *motion capture* (*MoCap*) è impiegata in modo preponderante. Attraverso l'applicazione di alcuni *marker* (indicatori) sul volto e sul corpo dei protagonisti, l'iniziale immagine filmata dei personaggi viene in seguito manipolata digitalmente al computer, applicando sui *marker* una sorta di maschera, di immagine che si andrà a modulare sulla base dei successivi movimenti degli indicatori⁴⁹⁹. La *performance capture* ha inoltre come obiettivo il raggiungimento di una identificazione sinestetica e coercitiva dell'attore con il personaggio da interpretare. Si pensi al film *La leggenda di Beowulf* (*Beowulf*, 2007), in cui gli attori non solo prestano la propria fisionomia ai protagonisti del film, ma addirittura il loro apparato percettivo sembra estendersi sino ad inglobare il movimento di quegli arti virtuali aggiunti digitalmente solo in un secondo momento⁵⁰⁰.

Il *morphing*, il 3D, il *compositing* costituiscono ulteriori modalità di creazione digitale di

⁴⁹⁸ Michela Greco, *Identificarsi in un'assenza. Gli attori virtuali*, in «Close Up» 17, 2006, p. 78.

⁴⁹⁹ Mograbi evidenzia il ruolo avuto dai punti indicati sul volto del protagonista per la costruzione della maschera virtuale applicata in postproduzione al suo viso. Questi punti, questi *marker*, fatti con il pennarello, erano infatti spesso cancellati inavvertitamente dal protagonista: «In maniera imprevedibile, i punti neri hanno dato il loro contributo. Ogni tanto lei [la sua fidanzata] capisce che, passandosi la mano sulla fronte, lui ne ha cancellati alcuni, e allora lei glieli ridisegna con il pennarello. La videocamera registra questi momenti. Non si tratta di liberarsi della sua presenza, ma di emanciparsene. Di essere liberi con essa». L'intervista ad Avi Mograbi è tratta da Eugenio Renzi (a cura di), *Avi Mograbi: intervista su Z32*, in Alessandro Beretta (a cura di), *Avi Mograbi. I dettagli dei tempi*, cit., p. 8.

⁵⁰⁰ Cfr. Christian Uva, *Impronte digitali*, cit., p. 156-159.

immagini. Le cosiddette CG (*Computer Generated*) o CGI (*Computer Generated Imagery*) rappresentano allora una possibile facoltà aggiunta nell'arco di frecce delle modalità espressive di un autore. Un insieme di possibilità che sembrano inoltre richiamare alla mente la (ormai) nota equazione di Manovich in merito al cinema digitale⁵⁰¹:

$$\begin{array}{c} \text{Live Action Material} \\ + \\ \text{Painting} \\ + \\ \text{Image Processing} \\ + \\ \text{Compositing} \\ + \\ \text{2d Computer Animation} \\ + \\ \text{3d Computer Animation} \\ = \\ \text{Digital Cinema} \end{array}$$

La composizione attraverso *layers*, la stratificazione dell'immagine, divengono allora principi di lavorazione, attraverso i quali l'immagine non costituisce più un referente unitario, unico attraverso il quale realizzare un film, ma è essa stessa soggetta ad una "creazione", ad una composizione, ad una elaborazione assemblativa.

«Il termine "composizione digitale" ha un significato ben definito nel campo mediale. Indica quel processo che consiste nel combinare più sequenze d'immagini in movimento, eventualmente anche ferme, in un'unica sequenza con l'aiuto di un apposito *software* di

⁵⁰¹ Lev Manovich, *What is digital cinema? Cinema, the Art of the Index*, in www.manovich.it, 1995, p. 10.

composizione»⁵⁰².

Elementi realizzati separatamente, provenienti da fonti diverse integrati fra loro attraverso appositi *software*, divengono così un'unica entità, un'unica immagine, dove per altro gli elementi del reale possono essere presenti o meno, aprendo dunque le porte alla possibilità di arrivare al massimo grado di astrazione del fotogramma, non solo inesistente in natura (in quanto "composto" da più elementi visivi), ma addirittura determinato dalla presenza di componenti visive non esistenti in natura, «senza un oggetto che sia [loro] preesistente»⁵⁰³.

È interessante notare come anche film "autoriali", non di genere, e tendenzialmente poco inclini all'impiego di effetti speciali, ricorrano all'inserimento di alcune accortezze informatiche. È questo ad esempio il caso di *2046* di Wong Kar Wai, il suo primo film a presentare delle integrazioni digitali, in particolare per la costituzione di un ambiente esterno in grado di "raffigurare", di "immaginare" la Hong Kong del 2046. Guillaume Raffi, coordinatore degli effetti visivi della BUF Compagnie di Parigi, parla dell'importanza di aver lavorato su dettagli del presente, su foto attuali che mostravano la contemporaneità di Hong Kong, da cui partire attraverso un processo di modificazione ed aggiunta sino ad arrivare alla Hong Kong del futuro: «Siamo andati molte volte in Cina ad esaminare la città. E durante questi viaggi abbiamo realizzato numerosi fermi immagine di riferimento che ci sono serviti per dare forma alla Hong Kong del 2046»⁵⁰⁴.

Ancor più curioso è però notare come alcuni film, apertamente di matrice futuribile, quando non addirittura di genere fantascientifico, scelgano appositamente di rinunciare all'intervento del digitale, creando su basi "reali" il loro rapporto con il futuro. Su queste premesse, è allora opportuno concludere questa trattazione con una sorta di messa a

⁵⁰² Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 177.

⁵⁰³ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 46. Non va tuttavia dimenticato che anche la tecnica formativa del *compositing* ha radici che risalgono a ben prima dell'avvento del digitale. Basti pensare che, su coordinate legate alle possibilità tecniche dell'epoca, già nell'Ottocento alcuni esponenti del "pittorialismo" fotografico quali Oscar Gustave Rejlander e Peach Robinson erano ricorsi ad un sistema operativo definito *stampa combinata* che presupponeva l'impressione di più negativi in un unico positivo finale. Cfr. Claudio Marra, *L'immagine infedele*, cit., p. 107.

⁵⁰⁴ L'intervista di Guillaume Raffi è tratta da Matt Hanson, *2046*, in Id., *Il futuro imperfetto*, cit., p. 159.

confronto di due opere recenti, entrambe legate alla fantascienza, ma assolutamente dissimili per quanto concerne il loro rispettivo ricorrere o meno alla rielaborazione informatica. *Matrix* e *Codice 46* di Michael Winterbottom costituiscono così due lavori molto vicini fra loro per genere di appartenenza, eppure rappresentano anche due differenti approcci alla fantascienza. Laddove il primo basa la propria traccia fantastica sull'apporto degli effetti speciali, il secondo sceglie di rinunciare sistematicamente ad essi, creando un mondo "virtuale" sulla base di soli elementi presi dal reale. Winterbottom sceglie addirittura di delegare al rapporto tra digitale e reale la possibilità di realizzare un'opera di fantascienza quale *Codice 46*. Il mondo rappresentato, messo in pericolo dal riscaldamento terrestre e dai cambiamenti climatici, viene così ricreato a partire da immagini provenienti da ambiti della terra diversi e lontani fra loro, giustapponendo a città ad alta densità demografica immagini di zone desertiche. Ad un profilmico eterogeneo consegue così una narrazione in cui l'uomo, per sfuggire al pericolo di desertificazione del manto terrestre, sceglie di abitare nelle grandi metropoli, nelle grandi città trasformate in *Codice 46* in città-stato protette.

«Ci siamo detti: immaginiamo che i cambiamenti climatici abbiano trasformato le terre che un tempo erano fertili in deserti e che, quindi, la zona intorno a Shanghai sia un deserto. Immaginiamo che lo strato di ozono si sia consumato e le persone abbiano paura a uscire durante il giorno, e così lavorano di notte. E poi, immaginiamo che, a causa di questi cambiamenti, vivere al di fuori di un ambiente urbano controllato sia molto difficile, così che tutti preferiscano abitare in città. Le città saranno ancora più densamente popolate di oggi [...]. Mentre le persone prive di qualsiasi diritto, vivono nel deserto, *al fuera*, oltre i confini della città»⁵⁰⁵.

Al pari della separazione tra reale e virtuale narrata in *Matrix*⁵⁰⁶, anche *Codice 46*

⁵⁰⁵ L'intervista di Michael Winterbottom è tratta da Matt Hanson, *Codice 46*, in Id., *Il futuro imperfetto*, cit., p. 101.

⁵⁰⁶ Ritornando a parlare di "esperienza mediata", risulta invece interessante notare come il film *Matrix* amplifichi quanto detto in precedenza, dando infatti la possibilità, negli extra del DVD, di accedere ad un *videogame* dal nome *Enter the Matrix* in cui il medesimo film può ora essere visto attraverso la partecipazione dello spettatore alle azioni e agli eventi della storia.

racconta una separazione, questa volta di tipo sociale, vista attraverso la divisione tra chi può avere accesso a queste città-stato e chi viceversa ne è escluso ed è costretto a vivere *al fuera*, nel deserto esterno alla città.

In merito alla scelta di lavorare solamente con materiale proveniente dal reale, tralasciando dunque effetti di *computer graphic* e immagini di sintesi, Mark Tildesley, scenografo del film, parla della necessità di rendere credibile lo spazio entro cui si sviluppa la vicenda, al fine di poterne percepire non solo il *cotè* fantascientifico, bensì anche il risvolto ecologista esposto dal film: «Abbiamo deciso che era più importante sviluppare uno spazio emotivo credibile piuttosto che creare un mondo futuristico infestato di *gadget*»⁵⁰⁷.

Winterbottom costruisce una rete urbana partendo da immagini di esterni reali, esistenti quali Dubai, Shanghai, Jaipur, in un meccanismo di interpolazione, di composizione, al fine di costituire un ipotetico mondo futuro fatto di megalopoli per i privilegiati e di deserti per gli emarginati. Ecco allora che evitare l'impiego di immagini di sintesi, di mondi immaginari, di effetti speciali⁵⁰⁸ diviene una forma di «antidoto al sovraccarico di realtà fantascientifiche intrise di *computer graphic*»⁵⁰⁹ tipiche di molto cinema legato alle catastrofi naturali, ad una fantascienza in chiave distruttrice divenuta ormai genere a sé stante nella ramificazione assunte dal cinema contemporaneo e che vede lo stesso *Matrix* tra i suoi maggiori esegeti.

Attraverso una accurata scelta degli esterni e degli ambienti, come ad esempio nella costituzione di un parallelismo tra i confini delle metropoli e i *terminal* degli aeroporti, territori asettici, neutrali, ad alto tasso tecnologico ed ideali delimitazioni delle città-stato narrate nel film, Winterbottom compie inoltre una sorta di futuribile ritorno al concetto di *panopticon* ampiamente visto in precedenza. In particolare sembra richiamare alla mente le parole di Félix Guattari interpretate da Gilles Deleuze:

⁵⁰⁷ L'intervista di Mark Tildesley è tratta da Matt Hanson, *Codice 46*, in Id., *Il futuro imperfetto*, cit., p. 101.

⁵⁰⁸ La sola concessione agli effetti speciali viene fatto per un filtro denominato *Smoke and Mirrors* che tuttavia non ha come obiettivo la creazione o l'alterazione di spazi esterni, bensì l'aggiunta di un effetto di riflesso o di nebbia, in particolare su superfici riflettenti.

⁵⁰⁹ Matt Hanson, *Codice 46*, in Id., *Il futuro imperfetto*, cit., p. 100.

«Non c'è bisogno della fantascienza per concepire un meccanismo di controllo che dia in ogni momento la posizione di un elemento in ambiente aperto, animale in una riserva, uomo in una impresa (collare elettronico). Félix Guattari immagina una città in cui ciascuno può lasciare il suo appartamento, la sua strada, il suo quartiere grazie alla sua carta elettronica (dividuale) che faccia alzare questa o quella barriera, e allo stesso modo la carta può essere respinta quel giorno o entro la tal ora; ciò che conta non è la barriera ma il computer che ritrova la posizione di ciascuno, lecita o illecita, ed opera una modulazione universale»⁵¹⁰.

Laddove *Matrix* consegna al medesimo computer la presunta forza della propria critica al reale, *Codice 46* persegue invece il proprio intento attraverso un'estetica filologicamente realista, profondamente intenzionata a mantenere solo su un piano critico il proprio rapporto con il controllo informatico, non piegando dunque la forma alle funzionalità medesima di tale fattore.

6.4.

DALLA PELLICOLA AL DIGITALE.

CREARE ATTRAVERSO IL *DIGITAL INTERMEDIATE*.

In merito ai rapporti cromatici interni all'immagine, un ultimo aspetto tecnico da considerare è quello rappresentato dal *Digital Intermediate* (DI), una nuova fase di lavorazione nel processo creativo determinato dalle nuove tecnologie, che permette di poter editare, correggere e postprodurre un film in digitale, anche se girato in fotochimico. Questa sezione della ricerca apre dunque le porte all'ultima parte della tesi,

⁵¹⁰ Gilles Deleuze, *La société du control*, in «L'autre journal», 1, 1990, ora in Id., *Pourparlers (1972-1990)*, Éditions de Minuit, Paris 1990, p. 247.

quella relativa al versante tecnico, pratico del lavoro con il digitale, legato primariamente agli strumenti tecnici e ai *software* digitali impiegati nella catena realizzativa di un film. Questo paragrafo segna inoltre il punto di contatto tra estetica digitale e film in pellicola, in quanto il DI si costituisce come modalità di intervento sul film (intervento digitale) allorché l'immagine filmata sia stata realizzata su di un supporto chimico quale la pellicola, dunque secondo modalità "classiche" e non legate ai nuovi media.

Prima di addentrarci negli aspetti tecnico-formali del DI è interessante riproporre un prospetto presentato da Marcillac nel 2005 che contrappone le rese qualitative e di definizione del cinema foto-chimico (analogico) e di quello digitale⁵¹¹, in grado di evidenziare una sorta di gerarchia tra gli standard di riferimento:

| ANALOGICO | DIGITALE |
|----------------------|---------------------------------------|
| 35mm | HD |
| Super 16mm 16mm | Digi-Beta Beta SX (HDV) |
| Super 8mm 8mm | DVcam DV 3 ccd Mini-DV consumer |

La differenza tra digitale ed analogico è evidente sin da un punto di vista percettivo, ma se il rapporto qualitativo tra formati non può essere privo di approssimazione, tuttavia ciò che risulta interessante è cogliere la ricchezza di definizione di un supporto rispetto all'altro. Se la transcodifica del formato 35mm in digitale equivalga a circa 6k, l'HD consente oggi una definizione pari a 4k, che scende a 1k per il Digi-Beta, sino a toccare 0,5k nel formato *consumer* Mini-DV. Tale distinzione e raffronto permette inoltre di individuare tre macroaree relative al digitale, una cosiddetta *heavy* ed utilizzata per film

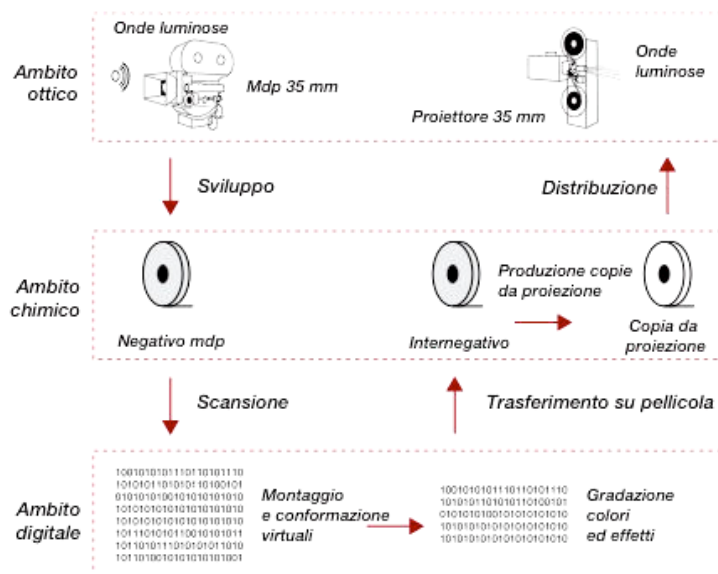
⁵¹¹ Cfr. Marc Marcillac, *Le cinéma DV, comment faire du cinéma*, cit., p. 92.

ad alto *budget* (HD), una prevalentemente di impiego documentaristico o televisivo (Digi-Beta) e una definita *light*, per produzioni a bassa costo o per sperimentazioni (DV e Mini-DV)⁵¹².

Tornando a parlare di *Digital Intermediate* va ricordato come questa fase di lavorazione riguardi i film realizzati in pellicola, ed abbia inizio con lo *scanning* digitale dell'immagine su pellicola. Per *scanning* si intende il procedimento attraverso cui viene acquisito digitalmente il film. Vengono scansionati i singoli fotogrammi sino a costituire una copia virtuale del film. L'immagine fotochimica viene convertita da pellicola 35mm a *frames* digitali composti da *data-images* in qualità cromatica RGB con risoluzione 2k (a 2000 linee di definizione) o a 4k (a 4000 linee)⁵¹³. Per l'acquisizione delle immagini le possibilità tecniche sono costituite dallo *scanner* e dal *datacine* (ossia un telecinema ad alta risoluzione). Il trasferimento tramite *scanner* di immagini dalla pellicola ad un *file* si basa su di un trasporto a perno delle immagini che richiede circa due o tre secondi per la copia di un singolo fotogramma. La traduzione digitale delle immagini avviene in modo automatico, apportando inoltre alcuni ridotti interventi correttivi alla pellicola immagazzinata. I *datacine* creano una copia digitale con risoluzione 2k con una velocità di scorrimento pari al tempo reale del film di 25 *frame per second* (fps), oppure 4k con una velocità di 6 fps.

⁵¹² In America si opera inoltre una ulteriore distinzione che ripartisce il *Digital Video*, in cui vengono inserite le realizzazioni in DV, ed il Digital Cinema, a cui appartengono invece le opere in HD viste dunque come ideale aggiornamento tecnologico del formato 35mm.

⁵¹³ I *file* 2k (2048x1556) di risoluzione hanno un peso informatico di circa 13 *Megabytes*, mentre i file 4k (4096x3112), pesano circa 51 *Megabytes*. Un film di circa 100 minuti è formato dunque da 1440 fotogrammi al minuto, da un totale di 144.000 fotogrammi. Se si moltiplicano 144.000 fotogrammi x 13.000.000 *bytes* ognuno, si ottiene un numero di *bytes* estremamente alto, 1.872.000.000.000, circa 1,9 *Terabytes*. Per scansionare tutto questo materiale vi è dunque la necessità di uno spazio su disco rigido che sia sufficiente ad archiviare e successivamente elaborare questa mole di dati.



La catena analogica in 35 mm con gradazione colori in digitale.

In base a questa catena è dunque possibile osservare il processo di trattamento digitale in fase di postproduzione. I negativi della macchina da presa vengono scansionati ed introdotti all'interno di un computer per essere successivamente elaborati in digitale. Terminata la lavorazione digitale del film, lo stesso può essere infine sottoposto alla fase di *film recording*, di trasferimento della copia digitale in pellicola.

Il DI permette inoltre di ottemperare a molte limitazioni del processo chimico di lavorazione del film, quali ad esempio:

- a) le possibilità di danneggiamento in cui può tipicamente incorrere il supporto fisico della pellicola. Ogni fase di lavorazione può infatti arrecare dei danni, graffiare la pellicola, o anche solo rischiare di intaccare quest'ultima con polveri e sporature;
- b) le procedure di stampa da una pellicola ad un'altra tende ad una perdita di qualità, contrassegnata in particolare dalla perdita di dettaglio, di contrasto e di sfumature cromatiche;
- c) il processo di montaggio stesso della pellicola, se fatto secondo modalità manuali, costituisce una limitazione alle possibilità di intervento e di creazione da parte di

autore del film e montatore, richiedendo inoltre molto più tempo per la verifica del risultato finale. I processi di elaborazione della pellicola sono infatti lineari, ed i cambiamenti sono di fatto di natura chimica. Per poter vedere il risultato di una modifica (anche solo l'aggiunta di una dissolvenza) serve la stampa della parte di pellicola interessata, senza aver dunque una possibilità di riscontro immediato del risultato ottenuto.

Tra i primi a ricorrere alla digitalizzazione dell'immagine foto-chimica, ad una sorta di primordiale *Digital Intermediate*, troviamo ancora una volta Lars von Trier e il film *Breaking the Waves (Le onde del destino)*, proprio per modificare la componente cromatica del film. Subito dopo i fratelli Coen per *Fratello dove sei?* e Gary Ross per *Pleasantville* (1998) hanno segnato l'apertura di una nuova stagione di lavorazione al film. Il rapido miglioramento delle tecnologie, la riduzione di tempo nell'elaborazione informatica delle immagini e l'abbassamento dei costi di realizzazione, hanno inoltre reso questa modalità operativa una pratica ampiamente utilizzata negli ultimi anni, tanto da coinvolgere la quasi totalità dei film.

Il *Digital Intermediate* permette non solo il montaggio non in linea di un film, ma offre la possibilità, per mezzo dei *software* digitali, di integrare alla fase di *editing* del film anche quelle di *color correction* e di *postproduzione*. Ed è soprattutto l'intervento sui colori, che in seguito verrà osservato nello specifico del film *Sonetàula* di Salvatore Mereu, a costituire un elemento di interesse e di reale cambiamento riscontrabile nel DI. Con i *datacine*, con gli *scanner* digitali, c'è la possibilità di preparare molte soluzioni per la scansione del film. Non solo di applicare dei parametri affinché la copia digitale del film risulti identica all'originale su pellicola, ma anche di adattarla alle scelte dell'autore della fotografia e del regista, intervenendo ad esempio sulla marcatura dei contorni dell'immagine (in modo da renderli più duri o viceversa più morbidi), cambiando la temperatura colore, quando non addirittura il colore di stesso, di parte del fotogramma o dell'intero *frame*. A determinare il numero complessivo di colori che un dispositivo per scansioni può rivelare è la profondità di *bit*, mentre la gamma dinamica (la densità del

colore) determina la latitudine di posa cromatica dell'immagine, evidente in particolare nelle transizioni tra tonalità adiacenti all'interno dell'immagine. Più è elevata la gamma dinamica di uno scanner o della pellicola originale, maggiore è la gamma di livelli cromatici riscontrabili e su cui poter successivamente intervenire. Un'ampia latitudine di posa offre naturalmente la possibilità di correggere in modo più dettagliato e minuzioso errori o scelte precedenti durante i processi di postproduzione digitale.

«Today's digital color-timing systems provide a wealth of new creative abilities borrowed from the tools and techniques of the long-established world of standard-definition video color-correction. This include the ability to isolate or "window" specific areas of an image and change its color or brightness while leaving surrounding areas unaffected»⁵¹⁴.

La *color correction* conosce come detto un ampliamento delle possibilità di intervento precedentemente note. Si può intervenire sul singolo colore interno al *frame*, si può modificare la saturazione, l'esposizione, il rapporto tra colori. Si può intervenire sulla generale atmosfera di una sequenza, recuperando inoltre quell'effetto notte ben evidenziato da Truffaut nell'omonimo film, ora di fatto ottenibile attraverso pochi e mirati comandi informatici applicati alla sequenza scansionata.

«A l'étape cette fois de l'étalonnage, le numérique est bien plus riche que l'argentique en termes d'artifice»⁵¹⁵. Aumentano le possibilità di intervento, di correzione, di modifica, e soprattutto si riducono i tempi nell'elaborazione dell'immagine, permettendo non solo dunque di applicare luci ed ombre laddove queste non erano state ipotizzate in fase di ripresa, non solo di alterare le dinamiche e i rapporti di colore interni al fotogramma, ma anche di verificare istantaneamente il risultato dell'applicazione di tali *plug-in*, di tali artifici correttivi.

⁵¹⁴ Brian McKernan, *Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*, McGraw-Hill, New York 2005, p. 100.

⁵¹⁵ L'intervista a Eric Gautier (direttore della fotografia) è tratta da Emmanuel Burdeau (a cura di), *L'image numérique est fantastique*, in «Cahiers du Cinéma», 610, 2006, p. 15.

capitolo 7

L'IMMAGINE A CONFRONTO CON SE STESSA.

ALEKSANDR SOKUROV, GIORGIO DIRITTI, SALVATORE MEREU.

7.1.

L'IMMAGINE A CONFRONTO CON SE STESSA.

ARCA RUSSA DAL PROCESSO GENERATIVO AL FINALE RICREATO.

Lo studio sulle valenze cromatiche del digitale continua con l'analisi di alcuni lavori formulata attraverso il confronto tra l'immagine digitale di un film realizzata in fase di ripresa e quella ottenuta in seguito alla fase di *color correction* digitale. Questo confronto ha l'obiettivo di evidenziare quanto possa incidere la correzione colore sull'entità estetica dell'immagine, costituendo al tempo stesso uno strumento di correzione di eventuali errori occorsi durante la fase di ripresa del film, ma anche un possibile strumento espressivo che i *software* digitali possono offrire per intervenire sul risultato cromatico e percettivo di un film. Una comparazione che mira dunque a comprendere il processo generativo di un'opera in relazione proprio a quegli aspetti tecnici ed estetici osservati nel precedente capitolo.

La scelta dei tre film da analizzare è stata compiuta considerando alcuni elementi di differenza in grado di diversificare i tre studi compiuti. Un primo caso riguarda il film *Arca russa* di Aleksandr Sokurov, già analizzato in precedenza per altri motivi, e qui osservato comparando il girato originale del ben noto piano sequenza che costituisce il film con la versione finale dell'opera, profondamente trasformata dopo la postproduzione non solo

da un punto di vista cromatico, ma anche per quanto concerne la messa in quadro ed alcuni effetti di *zooming* e di *scaling* interni all'immagine⁵¹⁶. Il secondo film considerato è invece *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti, un esempio più tradizionale di narrazione, in cui tuttavia il digitale interviene sulla definizione della trama dell'immagine. Il confronto tra materiale originale e versione finale del film mira in questo caso a mettere in luce i cambiamenti intervenuti sull'immagine dopo la stampa su pellicola del film. Infine è stato osservato il film *Sonetàula* di Salvatore Mereu, realizzato in pellicola Super16 ma successivamente montato in ambiente digitale attraverso la creazione di un *Digital Intermediate*, di un internegativo digitale su cui operare il montaggio e la correzione colore.

Iniziando da *Arca russa* va subito rimarcata la particolare natura realizzativa del film. Il *file* digitale "contenente" il piano sequenza è stato registrato direttamente su *hard disk* nel momento della ripresa. In seguito, dopo la postproduzione, il *file* è stato stampato direttamente su pellicola 35mm. Per realizzare una comparazione tra il girato originale e la versione finale del film è stato dunque necessario ritrovare il documento digitale originario⁵¹⁷. Sin dai primissimi istanti del girato di *Arca russa* non mancano le sorprese

⁵¹⁶ In questa sezione della ricerca va segnalata l'importanza della ricerca compiuta direttamente presso gli archivi del Bereg Studio di Aleksandr Sokurov, alla Lenfil'm di San Pietroburgo nel febbraio del 2009, dove si è potuto non soltanto vedere il girato originale del film, ma anche osservare i materiali d'archivio inerenti le prove del film *Arca russa* e il documentario *In one breath* (2003) che racconta attraverso immagini e brani di interviste la realizzazione del film. Importante è stata inoltre la raccolta di alcune interviste al regista Sokurov, realizzate tra il 2007 e il 2009 in Italia e a San Pietroburgo. Tali interviste sono impregnate in particolare proprio sul rapporto tra l'autore e il digitale, con considerazioni che si muovono tra una valutazione teorica e filosofica delle nuove tecnologie e indicazioni di carattere invece più tecnologico sulle stesse.

⁵¹⁷ La stessa equipe che ha lavorato al film riteneva che il file fosse andato perduto in seguito al fallimento della società tedesca che aveva lavorato alla postproduzione del film. Fortunatamente, presso l'archivio Bereg Studio di San Pietroburgo, è stato possibile rinvenire un nastro betacam contenente il girato del film. Il nastro riportava la sola dicitura *Arca russa* (in cirillico), senza ulteriori specifiche in merito al contenuto e senza un preciso codice di archiviazione. Va detto infatti che allo stato attuale non esiste una catalogazione definitiva dei materiali conservati presso il Bereg Studio. Stimabili in un numero indicativo di circa 500 nastri (a cui aggiungere inoltre i materiali in pellicola), i reperti qui contenuti sono sommariamente suddivisi per film e per anno. Ancora una volta si ringrazia la disponibilità di Aleksandr Sokurov ed Alexei Jankowski per la visione dei materiali e per una prima indicazione in merito al contenuto degli stessi.

provenienti dalla “copia originale” del film. Nelle inquadrature iniziali si può infatti osservare un brevissimo *incipit* inedito, in seguito tagliato dalla versione finale. Il piano sequenza si apre infatti su una carrellata in avanti che mostra il volto di un giovane ufficiale. La carrellata prosegue sino a soffermarsi sull’abitacolo della carrozza da cui, pochi istanti dopo, uscirà una giovane e nobile signora degli inizi del Novecento. Sull’abbraccio tra i due si apre adesso la versione ufficiale del film [figg. 1-2].

Dalla messa in relazione delle due immagini si riscontrano subito alcuni dei trattamenti riservati, in fase di postproduzione, al girato. Innanzitutto l’immagine diviene anamorfica, viene schiacciata e tagliata sulla parte destra e in basso, in modo da far risaltare la rilevanza e la centralità del volto della donna, ora molto più in primo piano. Inoltre all’immagine viene applicato un filtro correttivo atto ad aumentare il contrasto, riducendo la luminosità e marcando i livelli di blu dell’immagine. Questi tratti correttivi rimangono per tutta la sequenza iniziale all’esterno dell’Ermitage mostrando la costante riduzione del fotogramma sulla parte destra e in basso.

È interessante notare l’intervento sull’immagine alla ricerca di maggior “messa a fuoco” dei personaggi all’interno dell’inquadratura. Viene eseguito uno *zoom* correttivo sul volto dell’ufficiale visto inizialmente. Dai tre corpi indistinti del girato iniziale, si passa così a concentrare l’attenzione dello spettatore sul mezzo busto dell’uomo [figg. 3-4]. A tal proposito risultano ulteriormente chiarificatrici le parole di Sokurov:

«La differenza visiva tra il girato di *Arca russa* e la versione finale del film è enorme. [...] Sul materiale girato abbiamo effettuato la postproduzione, la *color correction*, i cambiamenti di illuminazione e altro. Inoltre è emersa una grande difficoltà nel lavorare con i primi piani [durante le riprese]. Vi sono stati moltissimi problemi. Ed in seguito è stato speso molto per trasformare il materiale e permettergli di ottenere quell’aspetto artistico necessario»⁵¹⁸.

Entrati nell’Ermitage, ecco un primo cambiamento nei parametri di correzione del colore.

⁵¹⁸ L’intervista ad Aleksandr Sokurov è tratta da Denis Brotto (a cura di), *Mantenere una certa distanza. Conversazioni con Aleksandr Sokurov*, in «Bianco e Nero», 561-562, 2008, p. 167.

Il viraggio verso il blu lascia ora il posto ad un bilanciamento del bianco più attento, osservabile in particolare sui vestiti della donna al centro della scena, o sui pantaloni dell'ufficiale [figg. 5-6]. Al posto di centrare i canali cromatici attorno ad un grigio medio, la funzionalità della *color correction* applicata al film cerca ora di recuperare i valori medi dei canali RGB (*Red, Green, Blue*).

Continua lo *zoom* interno al fotogramma, come la correzione del bianco. Lo *zoom* ha in questo caso una ulteriore funzione di messa in evidenza, in quanto alle spalle della donna con la maschera si intravede per la prima volta il diplomatico francese protagonista del film. L'immagine si fa più sinuosa, meno regolare rispetto all'originale. Ci si avvicina e ci si allontana dai personaggi attraverso lo *zoom* con gradualità, come accompagnandoli nel loro tragitto.

Il volto di Sergej Drejden, il protagonista, risulta anche in questo caso maggiormente centrato, messo a fuoco, con più rilevanza all'interno del quadro. L'attenuazione delle tonalità di giallo e il restringimento del campo interno al *frame*, in questo caso volto ad eliminare la parte sinistra dell'immagine, riducono inoltre l'ingresso della luce, limitando al solo riflesso alle spalle del protagonista l'illuminazione interna all'immagine, laddove invece il muro sulla destra, ora di un grigio dai toni particolarmente freddi, non fa che aumentare il mistero attorno al personaggio di Drejden.

Un ulteriore intervento correttivo si nota inoltre nei pressi della finestra. Nell'originale si nota in basso a sinistra il riflesso della telecamera su un mobile nero. Nell'immagine finale, ritoccata, desaturata e maggiormente contrastata, ecco che il riflesso si perde nel buio. Anche più avanti Sokurov ricorrerà a questo tipo di correzione per attenuare la visibilità dell'ombra prodotta dalla telecamera o per eliminare i volti di due collaboratori erroneamente ripresi. Lo stesso tipo di errore si riscontra inoltre con la comparsa all'interno del *frame* della testa dell'operatore. Qui, oltre ad un aumento del contrasto, si assiste all'oscuramento di alcune sezioni del fotogramma, con un intervento dunque di tipo selettivo su determinate zone dell'immagine. Si intravedono solo i due personaggi mentre il resto dello spazio è avvolto dall'oscurità. Un simile principio viene applicato inoltre attorno al volto di Drejden, dove compaiono alcune maschere per la creazione di

un'ombreggiatura attorno al suo viso.

L'intervento di *resize* dell'immagine si dimostra particolarmente attento e selettivo lasciando, laddove non ve ne sia la necessità, il quadro alle sue dimensioni originali e restringendo l'attenzione nel caso in cui la ripresa originale risulti invece meno precisa (come nell'immagine dell'orchestra, dove lo *zoom* permette di eliminare i fiori in primo piano). Più avanti viene eliminata la sezione del *frame* contenente un lampadario verde, "colpevole" forse di distogliere l'attenzione dal volto del protagonista. Mentre anche la lunga sequenza del ballo finale rivela un intervento di *resize* dell'immagine.

Permangono inoltre un effetto anamorfico applicato all'immagine e un complessivo raffreddamento dei toni cromatici, dove sono in particolare i verdi a risultare attenuati, tanto che la malachite stessa perde il suo tipico color verde smeraldo. Laddove nelle sequenze con luce naturale, la correzione avviene per mezzo di un aumento del solo contrasto, è invece nelle sequenze con luce artificiale, in interni, che si rende necessario un intervento correttivo di desaturazione e di riequilibratura della temperatura colore. In tali immagini si nota ancor di più l'intervento volto a raffreddare i colori dei corridoi dell'Ermitage, come delle sale illuminate da luci artificiali; un intervento osservabile in particolare alle spalle di Drejden, ma anche più in là nel corso del film. Sensibilmente diversa è anche l'illuminazione nella sequenza con i tre direttori dell'Ermitage, divenuta estremamente più buia nella versione finale del film, lasciandoli volutamente sullo sfondo dell'immagine.

Anatolij Rodionov, direttore della fotografia di *Moloch* e *Taurus*, ha collaborato alla direzione della fotografia di *Arca russa*, seguita però dall'operatore tedesco Tilman Buettner. Rodionov ricorda le difficoltà tecniche di illuminazione delle sale dell'Ermitage, il problema di dove posizionare le luci, visto che al di là delle sale c'era il fiume Neva e dunque tutto dal filmico al profilmico dove crearsi all'interno di questo spazio ristretto. «Avevo 50 tecnici della luce che lavoravano, 250 punti luce, chilometri di cavi. Dovevo organizzare tutto questo. Nemmeno la potenza elettrica era sufficiente, e ci siamo dovuti

attaccare agli impianti dell'Ermitage. E grazie a Dio ha funzionato»⁵¹⁹.

Una prima significativa variazione di tempo e di durata tra le due versioni si ha di fronte al quadro di Van Dijk *La vergine delle pernici*. Rispetto al girato originale infatti, la telecamera, dopo essersi innalzata rispetto ai corpi di Drejden e della donna cieca che lo accompagna, indugia a lungo sul quadro. Nella versione finale del film, attraverso un prolungato ralenti, la stasi contemplativa sul dipinto di Van Dijk crea una discrepanza temporale tra le due versioni di circa dieci secondi, allungando di fatto la versione finale del film. Lo stesso effetto di rallentamento viene inserito di fronte al quadro degli apostoli Pietro e Paolo. Sembra che in questi casi Sokurov prediliga una esplorazione più lenta delle opere rispetto a quanto formulato in fase di ripresa.

Un ulteriore ralenti si nota inoltre quando il marchese viene invitato ad abbandonare la sala. Si assiste ad un singolare e prolungato sguardo tra Drejden ed uno dei responsabili della sala. Anche in questo caso il loro osservarsi è rallentato digitalmente sino ad aumentare la durata di ulteriori trenta secondi rispetto all'originale.

Nella sequenza con la *Danae* di Rembrandt, mentre nel girato originale l'attenzione va verso il riflesso luminoso sul pavimento, nella versione finale si sposta invece in direzione del quadro posto sullo sfondo, grazie ad una correzione espositiva che ridona luce proprio alla cornice del dipinto [Figg. 7-8].

Nella scena relativa invece alla sala delle bare, i colori già tenui dell'originale vengono ulteriormente raffreddati, desaturati e virati al blu per rievocare le tonalità fredde della morte [Figg. 9-10]. Dalla finestra della stanza entra inoltre qualche fiocco di neve aggiunto digitalmente.

Avviandosi alla conclusione del film e di questa comparazione, è opportuno ritornare sulle parole di Rodionov, il quale ricorda le difficoltà di ripresa che hanno in seguito comportato la rielaborazione al computer della luce del film, per cercare di avvicinarlo maggiormente alle idee iniziali di Sokurov.

⁵¹⁹ Anatolij Rodionov, *Una voce solitaria altre voci*, in Stefano Francia di Celle, Enrico Ghezzi, Alexei Jankowski (a cura di), *Aleksandr Sokurov. Eclissi di cinema*, Torino Film Festival, Torino 2003, p. 87.

«Non è semplice quando il direttore della fotografia parla un'altra lingua e la pensa in modo differente. Come operatore *steadycam* ha compiuto una vera impresa. Ma con la luce... [...] In particolare ero molto deluso dall'ultima inquadratura – quando scendono nella galleria e vanno via. Io volevo che fosse come in una grotta crepuscolare, che tutti se ne andassero nel buio. Mentre i tedeschi a cui piaceva l'architettura (ci sono delle colonne) misero tutto ben in rilievo. [...] Con la lavorazione che fece in seguito Aleksandr Nikolaevič [Sokurov] al computer, l'opera si avvicinò a quello che egli desiderava e che aveva concepito all'inizio. Molte cose erano state rovinare con tutto quell'apparato che serviva a illuminare»⁵²⁰.

Infine, un'ultima sorpresa proveniente da questa comparazione si evidenzia proprio attraverso l'immagine conclusiva del film. La lenta e progressiva uscita dall'Ermitage anziché lasciare il posto alla distanza di nebbia ed acqua, mostra invece, nella versione originale del girato, la luce diurna di San Pietroburgo e in lontananza il fiume Neva.

«Quando stavamo uscendo dal Museo verso il fiume Neva, alla fine del film, ho percepito una sensazione legata all'immagine che non mi convinceva. Non mi trovavo in sintonia. Così abbiamo filmato l'acqua del golfo a -26°, in fase di sublimazione. Abbiamo aggiunto questa immagine ed ecco che l'arca ora si ritrova immersa nel grande mare»⁵²¹.

Nel nuovo finale il cielo viene oscurato e la Neva scompare, sostituita da un mare di nebbia, pronto ad invadere lo stesso Ermitage [Figg. 11-12].

«*Arca russa* doveva essere necessariamente un unico piano sequenza. Nel rapporto con lo spettatore volevo che non vi fossero influenze o condizionamenti esterni dettati dai tagli del montaggio. Volevo che egli visse *dentro* lo spazio del film ed il tempo cinematografico. Certamente inquadrando l'immagine indichiamo allo spettatore che cosa guardare. Ma è lui all'interno del quadro a decidere su che cosa porre la propria

⁵²⁰ *Ibid.*, pp. 86-87.

⁵²¹ L'intervista ad Aleksandr Sokurov è tratta da Denis Brotto (a cura di), *Mantenere una certa distanza. Conversazioni con Aleksandr Sokurov*, cit., p. 166.

attenzione, su quale dettaglio. [...] *Arca russa* cerca di dare allo spettatore almeno un primo livello di libertà»⁵²².

Quella stessa libertà che Sokurov ha trovato nella propria rielaborazione del film attraverso le tecnologie digitali.



Fig. 1 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 2 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov

⁵²² *Ibid.*, p. 165.



Fig. 3 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 4 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov



Fig. 5 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 6 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov



Fig. 7 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 8 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov

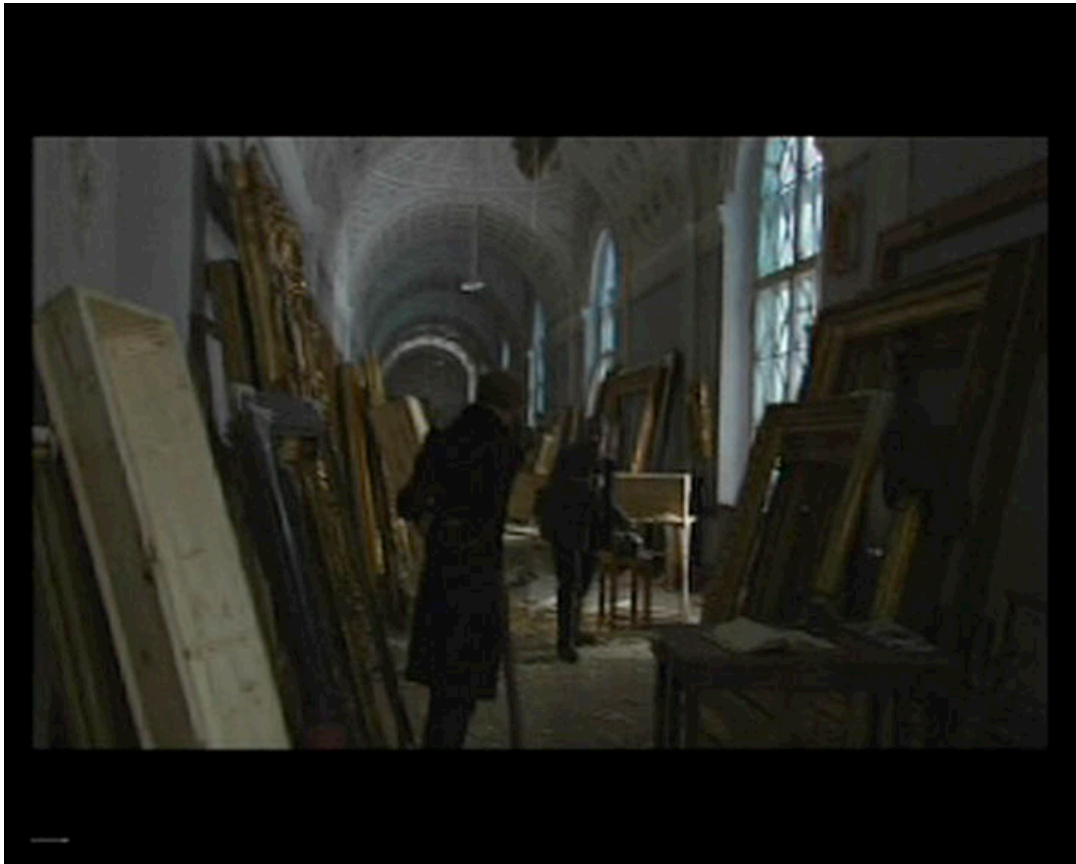


Fig. 9 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 10 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov



Fig. 11 – Girato in HD del film *Arca Russa*, 2008, di Aleksandr Sokurov



Fig. 12 – *Arca Russa*, 2003, di Aleksandr Sokurov

7.2.

DA LE VOCI DELLO SPIRITO AD ALEKSANDRA. ALEKSANDR SOKUROV E IL CINEMA DIGITALE.

«Anche Cechov ha scritto con l'aiuto di una luce elettrica».

[A. Sokurov]

A conclusione della lunga analisi di *Arca russa*, sembra opportuno estendere l'attenzione in merito all'opera di Aleksandr Sokurov richiamando brevemente alcuni ulteriori lavori realizzati dal regista con le tecnologie digitali, e riportando inoltre un lungo passaggio proveniente da un'incontro avuto con il regista in cui l'oggetto della trattazione è proprio legato all'avvento delle nuove tecnologie. Autore atipico nel panorama cinematografico internazionale, lontano dalla tradizione narrativa cinematografica, Sokurov ha sempre dimostrato di voler raccogliere all'interno del suo cinema istanza e propensioni provenienti in particolare dalle altre arti, implicando nelle modalità di sviluppo del proprio processo narrativo procedure di natura letteraria e tecniche di origine pittorica. E proprio la vicinanza con gli ambiti letterari e pittorici hanno contribuito ad evidenziare la sensibilità nella trattazione delle scenografie e dell'immagine, spesso rimodellata proprio in chiave pittorica. Del «cineasta-pittore»⁵²³ emerge soprattutto una forte sensibilità per l'uso del colore, per le inflessioni che il colore può rivelare, e questo sia per mezzo delle tecniche di illuminazione del set, sia attraverso l'impiego di lastre su cui Sokurov stesso interviene dipingendo, sia infine per mezzo dell'uso di *software* digitali per la *color correction* e per conversione cromatica.

⁵²³ Alvaro Machado (a cura di), *Aleksandr Sokúrov*, Mostra Cosac & Naify, São Paulo 2002, p. 18.

Un secondo fattore di grande interesse nell'opera di Sokurov è legato al fatto che egli stesso ha scelto di realizzare alcuni suoi lavori proprio attraverso l'uso di *camcorder* digitali. Non solo dunque la rielaborazione cromatica è stata affidata in più casi alle possibilità del digitale, ma anche la ripresa stessa ha trovato in queste tecnologie una nuova possibilità di sviluppo narrativo. Se l'esempio più emblematico rimane quello già trattato di *Arca russa*, prove ulteriori di questo rapporto tra Sokurov e il digitale possono essere individuate nei due lunghi documentari prodotti per la televisione russa, *Le voci dello spirito* del 1995 e *Confessione* del 1998. Non solo due testimonianze in grado di suggellare un dato momento storico o un determinato modo di vivere, ma anche un punto di partenza per una riflessione personale su quelle che sono le profonde connessioni tra vita ed impegno cinematografico. Realizzate in DigiBeta, sono queste due opere dove l'impegno in prima persona e la vicinanza con il contesto di vita dei soldati come dei marinai diviene primario, sottolineando, in merito al profilo cinematografico, quel carattere di prossimità e di aderenza personale che il digitale porta con sé. Ambientato nei territori di guerra al confine tra Tagikistan ed Afghanistan, tra i soldati dell'Undicesimo Avamposto del distaccamento moscovita delle Guardie di Frontiera, *Le voci dello spirito* svela le immagini più inattese ed insospettabili della guerra, mostrando che cosa significhi essere quotidianamente all'interno del conflitto, degli scontri, degli attacchi, delle bombe. Questo documentario rivela la velocità e la repentinità con cui la morte può segnare la sua presenza, alternando la lentezza e l'indolenza che contraddistinguono i giorni di attesa e di strategia prima di un attacco alle rapide impennate degli scontri di guerra. C'è il dolore che la morte di un soldato fa toccare con mano, e c'è la normalità, il coraggio e l'incoscienza di questi giovani, resi feroci a dovere dall'essenza medesima della guerra, e al tempo stesso impauriti da un congegno più grande di loro ed incontrollabile, incomprensibile. C'è l'aria che si respira nelle trincee, il senso di agitazione, le avanzate, la sete. Sokurov non si ferma di fronte ad una rappresentazione estetizzante dei conflitti umani e bellici, ma cerca di seguire passo dopo passo, a fianco di soldati e combattenti, le atrocità ed il peso che ogni scontro e ogni guerra portano con sé.

«Once I began shooting in DigiBeta I realized that what I was trying to achieve was entirely possibile; I could even imagine future possibilities. My coming to video has been perfectly conscious, and it offers me maximum control over the creative process. The unsatisfying distance between the filmmaker and his work is dramatically reduced, while the work's artistic particularities can be developed more extensively and with more variety»⁵²⁴.

Qualche cosa di simile si riscontra inoltre nel successivo *Confessione*. Girato interamente all'interno di una nave petroliera dell'esercito, nel Mare di Barents, *Confessione* offre inoltre la possibilità di comprendere lo stretto legame tra documentari e opere di *fiction* nel lavoro di Sokurov, anticipando di alcuni anni determinate sensazioni ed ambientazioni che si ritroveranno nel suo film del 2003, *Padre e figlio*. Quest'ultimo sembra costituire il *positivo* del documentario, capace di mantenere appieno il culmine emotivo di *Confessione*, ovvero la difficoltosa educazione alla vita di un giovane. Nel documentario è l'insegnante a dover impartire ordini, regole, imposizioni e disciplina alle giovani reclute. Nell'opera di *fiction* questo dovere educativo si mescola invece ai sentimenti e alle emozioni che le relazioni familiari portano con sé, in un crescendo di nodi ed intrecci emotivi segnati da quelle minuziose incomprensioni che sono in realtà prova sicura di quanto due persone, padre e figlio, si conoscano a fondo e siano legate l'una all'altra.

Sempre in merito alla prossimità tra punto di vista dell'autore e oggetto dell'inquadratura nel cinema di Sokurov, è Jacques Aumont a sottolineare «l'intensità» delle immagini presenti in un altro suo lavoro realizzato in digitale, quel *Una vita umile* (1997) in cui l'occhio della telecamera sembra costantemente impegnata in una sciamanica ricerca emozionale, costantemente impegnato a «catturare delle forze. Una grande tensione che si crea poco a poco durante l'esplorazione della casa. E subito dopo un primo piano estremamente ravvicinato sulla protagonista. Un dettaglio che crea una sensazione straniante, inattesa, di estrema intensità»⁵²⁵. Si tratta in effetti di un primo piano atipico,

⁵²⁴ L'intervista di Aleksandr Sokurov è tratta da Lauren Sedofsky (a cura di), *Plane songs*, cit., p. 126.

⁵²⁵ L'intervento di Jacques Aumont è stato raccolto nel corso di una conferenza presso il *Forum des*

fortemente contemplativo, oltre che inatteso. In un'antica casa isolata, fra le montagne del villaggio di Aska, in Giappone, Sokurov realizza un componimento elegiaco, un poema audiovisivo tra sé ed Hiroko, un'anziana donna che in solitudine vive in questo luogo gli ultimi anni della sua vita. Un senso di eternità, di immutabilità è dato proprio dal volto della donna giunto all'improvviso quasi a bloccare l'ondivago movimento della telecamera all'interno delle stanze.

Altre opere presentano interventi e modifiche rese possibili dalle nuove tecnologie. Il percorso filmico di *Elegia del viaggio* (2001) è un percorso aperto, privo di indicazioni, privo anche di una sceneggiatura da cui partire: «Non avevamo note scritte. Siamo partiti per la Finlandia e poi per l'Olanda senza un vero soggetto o uno script. Sokurov aveva in mente un percorso, ma nessuno di noi lo conosceva esattamente, e comunque nulla era stato concordato»⁵²⁶. Realizzato con una telecamera Canon Z3, *Elegia del viaggio* è in particolare una forma di espressione di libertà, non solo narrativa ma anche formale, tecnica, tecnologica. In questo documentario imperniato sul valore della traversata, della percorrenza⁵²⁷, si passa attraverso le regioni a nord della Russia, si sfiora la Siberia, si raggiunge la Finlandia, concludendo il proprio viaggio in Olanda, a Rotterdam. Una lunga traversata alla ricerca di un museo, il Museum Boijmans Van Beuningen di Rotterdam, come se il senso del viaggio fosse strettamente raccolto solo all'interno di questo luogo, solo tra i suoi dipinti.

In *Elegia della vita* (2006) assistiamo ad un tributo alle arti di Rostropovič e della moglie Galina Višnevskaja. Il canto di lei, proveniente da alcuni filmati d'archivio degli anni Cinquanta e Sessanta, si intreccia con la musica diretta da lui, facendo convivere i differenti materiali d'epoca dei due. Si è in presenza di numerosi esempi di *picture-in-picture*, attraverso i quali mostrare nello spazio di un'unica inquadratura la cooperazione tra due immagini proposte una a tutto schermo e la seconda come intarsio, come

Images di Parigi dal titolo *Le bonheur est dans l'image*, tenutasi il 17 maggio 2009.

⁵²⁶ L'intervista ad Alexei Jankowski è tratta da un colloquio personale avuto presso il Bereg Studio di San Pietroburgo nel febbraio 2009.

⁵²⁷ Lo stesso titolo di lavorazione, *The Nightwatch*, si rifà al quadro di Rembrandt *De Nachtwacht* (1642; *La ronda di notte*), sottolineando l'idea di viaggio notturno, di attraversamento notturno, di ronda notturna.

elemento di dimensioni ridotte inserite all'interno dell'immagine principale. I due protagonisti danno così vita ad una sorta di relazione dinamica e compresente tra campo e controcampo, attraverso il quale testimoniare gli atteggiamenti dell'uno e le reazioni dell'altra. La direzione di Rostropovič trova ora una naturale prosecuzione nel canto della moglie, il cui volto è posto ad ideale controcampo delle immagini del marito.

È invece il fattore illuministico a far risaltare l'apporto del digitale ne *Il sole* (2005). Il film che racconta la parabola di Hiro-Hito, l'ultimo imperatore giapponese eletto da dio, presenta colori desaturati, con tonalità tendenti al verde e al marrone. L'opera che nomina sin dal titolo l'elemento luminoso del sole, in un richiamo esplicito rivolto in questo caso alla Dea Amaterasu Omikami, adorata in Giappone e dalla quale discendono i centoventiquattro imperatori di cui Hiro-Hito rappresenta l'ultimo, si presenta di fatto priva non solo della luce naturale, del sole appunto, ma anche e soprattutto di una illuminazione in grado di mettere in evidenza i chiaroscuri. Tutto si presenta volontariamente appiattito, sottoesposto, anche grazie ad una particolare procedura applicata al film in fase di lavorazione.

«Per *Il sole* la stampa è stata fatto a Roma, all'Augustus Color, e dopo varie prove abbiamo trovato la soluzione argentata ideale, con un bagno aggiuntivo prima delle fasi di sbianca e di fissaggio. Qualche anno fa sarebbe stato impossibile curare così in dettaglio questo aspetto tecnico⁵²⁸. Inoltre la digitalizzazione dell'immagine è un aiuto molto forte. E comunque per molti registi la tecnologia corre infinitamente più avanti rispetto alla loro fantasia. Mentre i registi che si trovano oggi più avanti della tecnologia, che non hanno ancora visto realizzate le tecnologie che vorrebbero, sono solo uno su cento, o meno »⁵²⁹.

Mettendo in evidenza i neri, facendoli risaltare nel fotogramma in accordo con una

⁵²⁸ Maurizio Iacovella, responsabile del trattamento del film alla Augustus Color, ha confermato in proposito l'aggiunta di un bagno in bianco e nero prima del fissaggio finale. L'utilizzo di questo particolare procedimento è stato impiegato per risolvere alcuni problemi legati alla prima fase di *color correction* realizzata in Russia. Questo procedimento, chiamato ENR, porta ad esaltare le tonalità dei neri, i quali appaiono dunque più contrastati, mentre risulta attenuata la saturazione degli altri colori.

⁵²⁹ L'intervista ad Aleksandr Sokurov è tratta da Denis Brotto (a cura di), *Mantenere una certa distanza. Conversazioni con Aleksandr Sokurov*, cit., p. 167.

generale desaturazione dei colori caldi, Sokurov rende la vita stessa di Hiro-Hito relegata ad una sorta di *bunker*, ad un oscuro ambiente in cui l'imperatore, il primo uomo del Giappone, è costretto a passare i propri giorni, in una autentica anticamera di quella che sarà di lì a breve la fine del suo impero e la sconfitta nella Seconda Guerra Mondiale. *Il sole* è inoltre il primo film di Sokurov a presentare dei *visual effects*, delle rielaborazioni grafiche digitali visibili in particolare durante i sogni o, per meglio dire, gli incubi di Hiro-Hito, in cui nel cielo compaiono degli enormi uccelli infuocati che rilasciano decine di bombe sull'isola del Giappone.

Pur non essendo stato girato in digitale, *Aleksandra* (2007) presenta infine un montaggio realizzato attraverso il *Digital Intermediate*, e la stessa *color correction* sembra volta a rendere uniforme la visione cromatica del film. In questo caso si racconta infatti la storia di un'anziana donna, Aleksandra, che, dopo anni di lontananza dovuti alla guerra, decide di andare ad incontrare il nipote, soldato dell'esercito russo impegnato in un conflitto bellico nei territori del Caucaso. Il film si carica dunque in modo omogeneo, uniforme, dei colori stessi della guerra. Il verde militare risalta all'interno dell'immagine già nella fase iniziale del film, quando ancora si è lontani dalla Cecenia. Accanto ad esso sono il seppia, il marrone, il grigio gli altri livelli cromatici rinforzati ed esposti in fase di *color correction*. «Il digitale permette una riscrittura di colori ed immagini qualitativamente migliore rispetto alla pellicola, soprattutto per quanto concerne i rapporti di dominanza cromatica che Sokurov ricerca»⁵³⁰. Basti pensare al viraggio in seppia che caratterizza anche *Padre e figlio*, oltre che *Aleksandra*, ottenuto anche in quel caso per mezzo del *Digital Intermediate* e immediata lettura, in particolare se contrapposto invece alle tonalità di verde ottenute in fase di ripresa che contraddistinguono un'altra opera di Sokurov quale *Taurus*, film del 2000 realizzato in pellicola ed in cui la scarsa definizione dell'immagine, poco illuminata, rende a tratti più complessa l'intelligibilità dei *frames*. La difficile lettura dell'immagine in quest'ultima opera avrebbe probabilmente trovato beneficio in una rielaborazione cromatica digitale all'epoca ancora poco praticata.

⁵³⁰ L'intervista ad Alexei Jankowski è tratta da un colloquio personale avuto presso il Bereg Studio di San Pietroburgo nel febbraio 2009.

Sembra infine interessante concludere questa panoramica sulle opere in digitale realizzate da Sokurov con una sua lunga ed articolata dichiarazione in merito alle qualità e ai limiti rappresentati dalle nuove tecnologie. Aspetti tecnici e percettivi, concreti e filosofici sembrano intrecciarsi in una visione critica del digitale che tuttavia non ne scalfisce affatto l'utilità e la funzionalità sin qui messe in evidenza dalle sue opere.

«Oggi con l'HD possiamo raggiungere una qualità incredibilmente alta, che ci permette una resa del tutto simile a quella della pellicola. Credo però che non abbia importanza se il film è fatto in HD o in pellicola, o ancora se è stato fatto in HD e poi da questo è stato realizzato un negativo successivamente stampato su pellicola. Se scrivo un'opera letteraria posso scegliere se utilizzare una penna a sfera, una penna ad inchiostro, o addirittura posso prender in considerazione l'idea di usare una penna d'oca. Del resto sappiamo che penna utilizzava Tolstoj? Direi proprio di no. E questo significa che per un procedimento artistico lo strumento non ha importanza. La sola cosa che ci interessa in relazione al mezzo è che ci permetta di finire la nostra lettera, la nostra opera. E di vedere così finalmente raggiunto il risultato ricercato. Ma in merito al digitale esiste certamente un problema più profondo. Le telecamere di oggi producono un'immagine integralmente elettrica. E la proiezione di quest'immagine allo schermo avviene attraverso un segnale diretto, non mediato. Questa è anche la principale differenza che esiste tra lo schermo cinematografico e lo schermo video o televisivo. Se noi li mettiamo a confronto, ponendo che siano di dimensioni uguali, per lo schermo cinematografico vi è una mediazione data dalla cabina di proiezione. È da lì che il segnale viene proiettato sullo schermo. Tra lo schermo cinematografico, una superficie, ed il proiettore, esiste uno spazio fatto d'aria; uno spazio che attenua l'artificialità dell'immagine. E questo nonostante venga proiettata un'immagine impressa sulla pellicola, su di un supporto chimico dunque. Nella proiezione televisiva invece, sino ad alcuni anni fa, esisteva solamente un unico principio, con l'immagine che arrivava sullo schermo attraverso un tubo catodico, ed era interamente fatta di elettricità. Ed uno dei principi di umanizzazione dell'immagine è dato proprio dalla presenza dell'aria, dalla presenza di una sfera naturale, di un ambiente naturale. Quest'aria trasforma l'elettricità in molecole vive, attenua la distanza tra l'immagine e noi osservatori, in quanto l'aria si muove in uno spazio vivo, naturale, reale. Nel caso del video è purtroppo la supremazia della componente elettrica a rivelarsi, ed il nostro organismo per prima cosa sente un distacco, una lontananza, sino ad arrivare a respingere l'immagine, a

non accettarla. La pellicola è per sua natura meno artificiale del segnale elettrico, e questo proprio da un punto di vista di composizione interna. C'è dunque qualcosa che si disperde quando filmiamo in elettronico, in digitale. Ho notato questa cosa quando ho visto *Arca russa* in Germania su due schermi contemporaneamente. Abbiamo fatto partire la copia su pellicola e la copia in digitale *high definition* su due schermi della stessa grandezza. Osservando lo schermo con la copia in pellicola notavamo qualcosa di vivo, di maggiormente umano. In questi due schermi, l'uno accanto all'altro, notavamo questa differenza, con l'immagine in *high definition* più piatta e spenta rispetto all'altra. Ma forse anche questa distanza prima o poi verrà annullata e sarà decodificata nei numeri del digitale. La cosa più importante rimane la profondità del compito artistico, a prescindere dello strumento. Per il chirurgo ad esempio non ha importanza che strumento userà per un intervento. Ciò che conta è che l'intervento vada a buon fine e che il paziente sia vivo»⁵³¹.

Sokurov sta attualmente predisponendo quindici puntate sulla storia di San Pietroburgo (Leningrado) negli anni Cinquanta, ricostruita attraverso la selezione ed il montaggio delle immagini provenienti dai cinegiornali dell'epoca. Una operazione di questo tipo era già stata realizzata all'inizio degli anni Novanta. Oggi però quel materiale, composto da centinaia di ore di immagini di repertorio, è stato completamente digitalizzato e rieditato. Attraverso il montaggio digitale si è deciso di accorciare la durata complessiva del lavoro, riorganizzando il montaggio e ricreando un ordine di maggior compattezza storico-narrativa.

Sulla base delle suggestioni di Sokurov si sta inoltre cercando di creare dei legami più evidenti tra i materiali. Non solo un insieme di immagini della Leningrado che fu di Stalin, bensì anche una organizzazione in forma di racconto per quanto possibile, dove gli accadimenti possano richiamarsi l'un l'altro ed interagire nella ricostituzione di un'epoca intera⁵³². Un'interazione di contenuto, ma anche percettiva, basata sui richiami e le suggestioni tra ambienti e personaggi.

⁵³¹ L'intervista ad Aleksandr Sokurov è tratta da Denis Brotto (a cura di), *Mantenere una certa distanza. Conversazioni con Aleksandr Sokurov*, cit., pp. 164-165.

⁵³² Una interessante annotazione tecnica è data dalla presenza di un lembo dell'immagine in cui si intravede una seconda "linea narrativa"; l'immagine principale subisce dunque un processo di *picture-in-picture* lasciando spazio nell'angolo basso di sinistra ad un secondo nucleo di immagini. Questa idea avvalorava la ricerca di un dialogo tra materiali differenti, e la volontà di ricercare un'interazione tra loro.

7.3.

**IL VENTO FA IL SUO GIRO DI GIORGIO DIRITTI.
DAL DIGITALE ALLA PELLICOLA E RITORNO.**

In merito all'analisi del film *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti, ciò che si vuole cercare di approfondire è in particolare l'insieme degli apporti che il digitale ha mostrato di offrire nell'intero arco di creazione del film. Si vuole in particolare evidenziare gli interventi sull'immagine che lo strumento numerico ha di fatto consentito, è ciò sia nella fase di ripresa del film, che in quella di montaggio e *color correction*, che, infine, nel momento della stampa su pellicola del film, allargando dunque la nostra analisi anche alla fase di ritorno del digitale al supporto materico determinato dal foto-chimico.

Il film racconta la scelta di un giovane francese e della sua famiglia di andare a vivere nelle vette occitane del Piemonte, in un piccolo paese sperduto tra le montagne alpine. Un paese in cui l'unica attività possibile è il pascolo delle capre.

Dopo aver accettato a forza la presenza dello straniero, Philippe, gli abitanti del piccolo borgo avviano una inesorabile quanto sistematica opera di distruzione, di attacco, di osteggiamento, sino a costringere la famiglia ad andarsene. Girato in Piemonte, in Valle Maira, in termini di riprese il film è durato in tutto circa undici settimane, equamente suddivise tra riprese invernali, primaverili ed autunnali.

Vanno fatte alcune considerazioni preliminari in merito al film, riguardanti proprio determinate caratteristiche del digitale già osservate in precedenza sulla scorta di altri esempi filmici, ma che anche nel caso dell'opera di Diritti sembrano confermare l'utilità del mezzo digitale⁵³³, in particolare all'interno di un sistema produttivo atipico, in presenza di ambienti di ripresa proibitivi quali le montagne, o dove la *troupe* del film è

⁵³³ Giorgio Diritti aveva già realizzato un film attraverso le nuove tecnologie all'interno delle attività del gruppo di Ipotesi Cinema dal titolo *Quasi un anno*, girato in BVU, in video elettronico e già in questa circostanza aveva potuto constatare la qualità e le differenti modalità realizzative dei nuovi mezzi leggeri.

costituita perlopiù da non attori. Sul primo punto, relativo all'agilità dello strumento digitale, è interessante osservare come alcune sequenze siano nate proprio attraverso la versatilità e la maneggevolezza del mezzo. Si pensi ad esempio alle fasi di discussione tra il sindaco e i compaesani [Figg. 13-14], dove molte delle immagini sembrano rubate dal reale, con una sorta di propensione documentaristica attenta a registrare gli eventi nel momento stesso in cui avvengono, senza dunque una loro precedente programmazione. Del resto proprio questo carattere era indispensabile per un film ambientato in un ambiente complesso come quello dettato dalla montagna alpina.

«Il digitale ha permesso di girare molto, ma soprattutto di girare in condizioni particolari con una maggior facilità. Il film è ambientato in montagna, un ambiente non semplice in cui girare un film. Un mezzo digitale leggero permette di muoversi in spazi stretti, non ha bisogno di grandi ambienti, di set in cui si tenga particolarmente conto anche dell'apparato di volume della mdp. Il discorso dell'agilità del mezzo è stato determinante perché ha decretato una grande possibilità di essere liberi da un punto di vista creativo»⁵³⁴.

Anche in relazione ai tanti non attori del film, lo strumento leggero del digitale sembra poi aver apportato un maggior novero di possibilità:

«Un altro aspetto importante è legato al lavoro con gli attori. Ne *Il vento fa il suo giro* c'erano moltissimi non attori, ed era importante non metterli in soggezione. Un mezzo digitale leggero non crea una sensazione di disagio per loro. Si tratta di una macchina del tutto simile a quella che magari hanno visto al matrimonio di un parente. È qualcosa di più familiare. Questa banalità rivela così un grande vantaggio, una enorme naturalezza di rapporto. Mentre una mdp 35mm con le ottiche diventa un ingombro, un macchinario lungo più di un metro, con questi mezzi il non attore non si sente in soggezione, non sente di doversi "misurare" con un ambiente più grande delle sue possibilità»⁵³⁵.

Infine, un ultimo aspetto di interesse dato dalle nuove tecnologie al film di Diritti è

⁵³⁴ L'intervista a Giorgio Diritti è tratta da un colloquio privato tenutosi negli studi della Arancia Film, a Bologna, nel novembre del 2007.

⁵³⁵ *Ivi*.

costituito dalla facoltà di girare senza difficoltà di ordine economico. Il non dover lesinare sulla pellicola ha permesso di rimanere molto più a lungo sul rapporto con gli attori, sulle prove, sui “tentativi attoriali”, sulle riprese anche in momenti apparentemente privi di significato per il film:

«L'uso del digitale ha permesso di avere un rapporto di ripresa più intimo con gli attori. Ma non solo, anche di girare più liberamente, senza costrizioni. Noi abbiamo girato circa cento nastri, cento ore di materiale, per montare alla fine due ore. Certo, essendo digitale spesso non si spegneva la macchina, la si lasciava accesa sperando che qualcosa potesse ancora accadere, anche nei momenti apparentemente morti dell'azione. Abbiamo girato ore ed ore di ambienti, che poi in fase di montaggio si sono ridotti a pochissimi frammenti. Si rischia di eccedere, ma questa è una dote del digitale. È meglio sedersi in moviola ed avere la sensazione di avere sin troppo materiale, che non rendersi conto che mancano riprese, inquadrature, ambienti. È come se uno scrittore dovesse scrivere un romanzo solo con alcune parole, anziché con tutte. Credo che sia innegabilmente meglio poter disporre di tutto il vocabolario, anche per una questione espressiva»⁵³⁶.

Ed in effetti non solo il digitale offre la possibilità di portare al montaggio un vocabolario estremamente ampio, ma addirittura permette, in fase di *editing* e di correzione colore, di rimetter mano a quel vocabolario aggiungendo lemmi, ulteriori definizioni alle parole già presenti, sinonimi e addirittura contrari. Per quanto concerne la *color correction*, Diritti rivela la volontà di conciliare un approccio realista nei confronti del contesto montano in cui si trova, ma al contempo non rinunciare ad instaurare una relazione di natura espressiva tra livello cromatico del film ed interpretazioni attoriali. «Il film parte in una dimensione sicuramente di chiusura, di diffidenza. Questo è stato giocato più su toni freddi, distaccati. Successivamente c'è un avvicinamento all'idea del suo arrivo, alla sua accettazione, ed anche il livello di colore del film sembra prendere calore»⁵³⁷. Nonostante la chiusura e la scarsa ospitalità di alcuni, una parte del paesino è infatti intenzionata ad incoraggiare i nuovi arrivati dato che la loro attività potrebbe portare giovamento a tutti.

⁵³⁶ *Ivi.*

⁵³⁷ *Ivi.*

Inizia così anche una forma di apertura cromatica che va espandendosi sino all'arrivo di Philippe nella comunità occitana. Quando finalmente il protagonista arriva si entra in una dimensione del film decisamente più calda, come ad esempio nella sequenza del concerto notturno. In seguito la parte centrale del racconto, in cui i rapporti tra il protagonista ed i paesani si manifesta positivamente, mostra alcuni esempi cromatici luminosi, con immagini che esaltando dei cromatismi caldi, e dove l'aumento di saturazione porta ad ottenere dei colori più brillanti, in linea con quella che è la realtà delle cose esposta dal film [Figg. 15-16]. In seguito, Philippe e la sua famiglia vengono tuttavia accusati di essere sporchi, di avere un gregge che sconfinava nei campi altrui, di prendere la legna dai terreni abbandonati. E dalle maldicenze si passa in fretta alle denunce ai carabinieri, alla simulazione di aggressione, all'uccisione di alcuni capi di bestiame. Il rapporto con gli abitanti diviene in breve un conflitto irrisolvibile e con il raffreddarsi delle relazioni, ecco che in parallelo alla dimensione dei rapporti, anche il colore perde i livelli cromatici più caldi, ritornando ad assumere gli iniziali livelli di blu e si assiste dunque ad una modificazione della gamma cromatica per ottenere un effetto di compressione globale delle zone tonali dell'immagine.

«In fase di ripresa si è lavorato cercando di sfruttare al meglio le caratteristiche della telecamera digitale, ma cercando tuttavia di pensare a quanto stavamo facendo in vista della sua proiezione successiva in sala cinematografica, come se avessimo avuto una mdp 35mm. Successivamente Roberto Cimatti ha realizzato un attento e preciso lavoro di *color correction*, in modo di riequilibrare i rapporti cromatici tra personaggi ed espressività dell'immagine. Volevo che ci fosse una correlazione tra i diversi momenti del film, le diverse azioni dei personaggi e le sfumature di colore presenti. Volevo che ciò che si andava a raccontare non fosse determinato solamente dalle azioni, ma anche da una dimensione psicologica, data dunque dai fondi, dagli ambienti, dai loro colori, e poi da una serie di elementi che condizionano il paesaggio. Arriva così la pioggia, una condizione climatica più difficile. Tutto questo comunque rispettando una dimensione di realismo, di realtà rispetto a ciò che si è andati a raccontare»⁵³⁸.

⁵³⁸ *Ivi*.

Infine, tornando ad uno dei punti iniziali di questa analisi, alla stampa del digitale su pellicola, è opportuno riportare le parole di un importante cineasta-fotografo, nonché inventore di strumenti cinematografici, Jean-Pierre Beauviala: «En numérique les pixel qui envoient les couleurs sont toujours au meme endroit, tandis que les grains, sur pellicule, ne le sont jamais; le cerveau est alerté par ce “mouvement stochastique” et lui consacre plus d’attention»⁵³⁹. Sulla base di questa affermazione si può allora dedurre che l’unione dei due procedimenti, quello “stocastico” determinato dalla monodirezionalità del digitale e quello più materico della pellicola, possano di fatto cooperare in fase di stampa da digitale a pellicola al fine di rendere ulteriormente definiti ed incisivi i colori del formato numerico. In tal senso, e prima di tornare al film di Diritti, è opportuno riportare una ulteriore dichiarazione raccolta nel corso di un’intervista ad Agnès Varda, il cui lavoro è già stato in precedenza oggetto di attenzione:

«La vera sorpresa è vedere come la pellicola 35mm trasformi e renda ancora più intensa l’immagine digitale. Non è soltanto un passaggio di formato, ma c’è una vera trasformazione. Le linee orizzontali diventano più dolci, più morbide, sembrano diventare ondulate, come il moto di un’onda»⁵⁴⁰.

Nel riversamento su pellicola del materiale montato (e girato in HD) per il film *Les plages d’Agnès*, la regista osserva dunque una trasformazione della qualità digitale, un addomesticamento, un ammansimento delle linee e dei *pixel*. Interessante è allora andare a riflettere anche sul lavoro svolto da Diritti e dalla sua equipe per la stampa su pellicola de *Il vento fa il suo giro*, un procedimento che ha richiesto un ampio numero di *testing*, di tentativi di stampa al fine di individuare la migliore formulazione possibile, il miglior *setting* per la resa cromatica del film.

«Per fare il riversamento in pellicola abbiamo fatto dei *testing* in tutta Europa, mandando

⁵³⁹ L’intervista a Jean-Pierre Beauviala è tratta dal documentario *Citizen Beauviala* (2007), di Yaël Mandelbaum, Julien Marrant, Manoushak Fashahi, ed è riportata in Charlotte Garson, *La pente Beauviala*, in «Cahiers du Cinéma», 626, 2007, p. 65.

⁵⁴⁰ L’intervista ad Agnès Varda è tratta da un colloquio personale tenutosi nella casa di produzione Cine-Tamaris a Parigi nel maggio del 2009.

alcuni minuti di materiale a vari laboratori. In seguito abbiamo visto i vari testing, scegliendo quello fatto in Polonia, a Varsavia. Un ottimo rapporto sia qualitativo che di prezzo. Il negativo è venuto bene, tanto è vero che quando siamo stati a Cinecittà a stampare le copie ci hanno chiesto con quali macchine da presa avessimo realizzato il film, perché erano convinti fosse stato girato in pellicola»⁵⁴¹.



Fig. 13 – Girato in DV del film *Il vento fa il suo giro*, 2006, di Giorgio Diritti

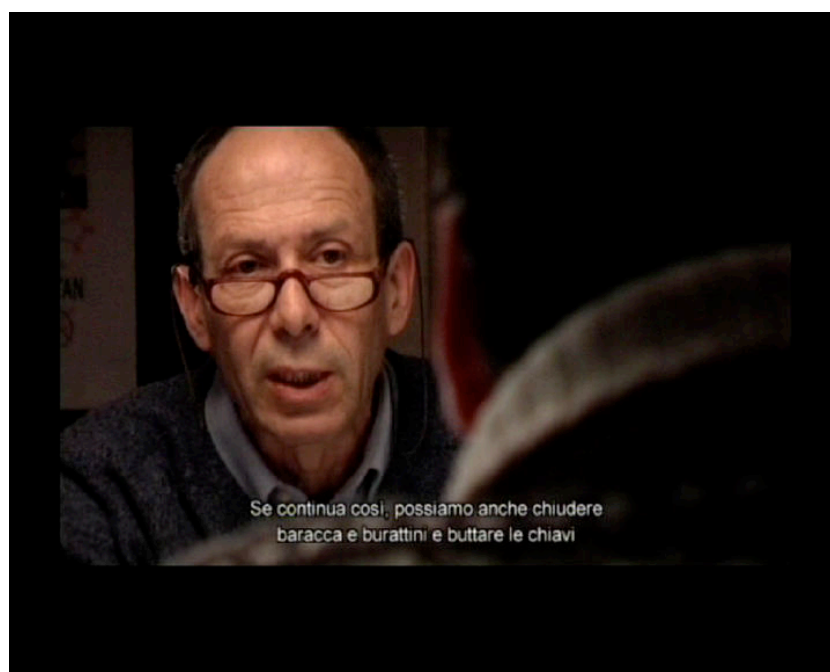


Fig. 14 – *Il vento fa il suo giro*, 2006, di Giorgio Diritti

⁵⁴¹ L'intervista a Giorgio Diritti è tratta da un colloquio privato tenutosi negli studi della Arancia Film, a Bologna, nel novembre del 2007.



Fig. 15 – Girato in DV del film *Il vento fa il suo giro*, 2006, di Giorgio Diritti



Fig. 16 – *Il vento fa il suo giro*, 2006, di Giorgio Diritti

7.4.

SONETÀULA DI SALVATORE MEREU.**IL *DIGITAL INTERMEDIATE* COME MEZZO DI TRADUZIONE CROMATICA.**

Un ultimo esempio trattato è relativo al film *Sonetàula* di Salvatore Mereu. La scelta di questo film è stata formulata sulla base dell'interessante e particolareggiato lavoro di *color correction* digitale realizzato che ha permesso di modificare profondamente le coordinate cromatiche del film.

Realizzato in pellicola Super16mm, il film è stato successivamente montato attraverso il *Digital Intermediate*, dunque attraverso la digitalizzazione del supporto descritta nel precedente capitolo. Ecco allora che il digitale mostra in questo caso le sue propensioni e i suoi caratteri in una fase ulteriore del processo di elaborazione filmica. Succedendo alla ripresa, la componente informatica permette così una lavorazione del film più particolareggiata in fase di *editing*. Il lavoro di *color correction* si è rivelato nel caso di Mereu particolarmente interessante per una evidenziazione profonda di alcuni aspetti cromatici, in una relazione di natura espressiva con il contesto narrativo e scenografico del film. Accentuando i toni di blu e di verde, Mereu ed il montatore Paolo Freddi hanno creato una demarcazione semantica eloquente tra i differenti momenti del racconto filmico.

Comparando anche in questo caso il girato originale del film con le immagini della versione finale, è possibile notare come sin dai primi fotogrammi di *Sonetàula* si assista ad una trasformazione dei colori dell'immagine. Il volto del protagonista si fa ora più livido, contrassegnato da toni di blu più in evidenza, con una coloritura più marcata, più definita. Il volto si trova inoltre più centrato e in primo piano rispetto al girato [Figg. 17-18].

È allora opportuno contestualizzare le vicende del film, per meglio comprendere anche la necessità di questa mutazione cromatica. La narrazione ha inizio nella Sardegna degli

anni Trenta del Novecento, più precisamente nel 1937, ed il protagonista è Zuanne, un giovane pastore che sarà costretto, dopo l'invio al confino del padre, a crescere tra i monti con il nonno e con lo zio, prima di diventare bandito. Ecco dunque che il viraggio verso il blu della prima parte costituisce anche un ingresso in medias res in quelle che sono le enormi incertezze a cui sta andando incontro il destino del protagonista, ma anche quel buio, quell'oscurità che costituiranno la sua crescita, la sua scelta di vivere da bandito, da persona costretta a nascondersi, a latitare. Il viraggio in blu continua per tutta la prima sequenza del film. La funzionalità della *color correction* applicata al film sposta ora il valore dal grigio medio su cui sono centrati i canali cromatici, verso un recupero dei valori medi dei canali R, G, B, accentuando in un secondo momento i livelli di blu ed attenuando al contempo quelli relativi al verde e al blu.

Si assiste inoltre, in una delle prime sequenze del film, ad un altro elemento di interesse, legato ad un cambio di montaggio che vede l'inserimento di una fotografia diversa da quella mostrata nel primo montaggio del film, quello privo di *color correction*. È il padre di Zuanne ad osservare se stesso da giovane in una foto, quasi a voler rimarcare la separazione che sta per incombere nel rapporto tra lui ed il figlio, una separazione che segna anche il naturale passare del tempo, e il sopraggiungere dell'indipendenza e dello scegliere per Zuanne.

La diversificazione cromatica operata da Mereu sembra inoltre andare incontro anche ad un altro tipo di differenziazione, di diramazione, legato in questo caso all'ambiente in cui la storia è narrata, la Sardegna, ed alla doppia natura del racconto. Muovendosi tra racconto individuale e storia collettiva, Mereu narra, attraverso il percorso di Zuanne, la storia di una terra e della sua popolazione, al tempo stesso sottomessa ai ritmi lenti e ripetitivi della natura, ma anche animata da inquietudini sotterranee, da tensioni, desideri di evoluzione, di cambiamento.

Se il modello narrativo prevede lo sviluppo di questa vicenda semplice e lineare per mezzo di un procedimento per accumulo di fatti ed eventi, ecco che anche le scelte cromatiche operate in fase di montaggio portano il film ad un aumento di consapevolezza dei propri contenuti. La storia centrale vede la ramificazione di ulteriori nuclei narrativi, in

alcuni casi antecedenti (l'omicidio di cui è accusato il padre), in altri paralleli (la relazione d'amore di Maddalena e Giuseppino), ed in altri ancora successivi (la continuazione dell'azione di Zuanne da parte di altri ragazzini). La storicizzazione del colore nel film prevede invece una separazione formale tra momenti di buio (la fase iniziale, ma anche alcuni momenti determinanti nel futuro di Zuanne), le mattine grigie (desaturati ed incerti, anche i momenti del mattino si presentano come prolungamenti della notte), le conversazioni notturne davanti al fuoco (anch'esse desaturate, parzialmente oscurate ma pur sempre l'unico vero momento certo, sicuro, "sereno" per Zuanne).

Gli ulteriori "momenti bui" presenti nel film riguardano ad esempio con il sopraggiungere dei carabinieri alla ricerca proprio di Zuanne. Accade al mattino presto, all'alba, ed anche la correzione cromatica rinforza questa idea di fine della notte che tarda a venire. Più avanti, inoltre, un successivo momento in cui Zuanne osserva attentamente alcune foto, alcuni ricordi, viene ulteriormente virato verso il blu, rendendolo al contempo meno naturalistico e meno empatico, quasi a rimarcare il carattere freddo del protagonista, il suo senso di distacco da quanto lo circonda, la sua separatezza dal mondo.

Come detto, sin dalle prime immagini Mereu delinea un percorso iniziatico complesso, tormentato, e lo fa mediante uno stile asciutto, che cerca di restituire la purezza arcaica di quell'universo rurale, primitivo. Non è soltanto l'uso del dialettale a rimarcare queste sensazioni, ma anche e soprattutto un affascinante uso del colore e della luce che trasforma le mattine in momenti di scoperta, di assonnata (il titolo stesso del film richiama l'aria in apparenza sonnolenta del protagonista) apertura al mondo. Ecco allora che la desaturazione dei colori, la riduzione dei livelli di verde, l'impatti antinaturalistico ricercato dalla *color correction* mira ad ottenere dei toni più freddi, incerti, misteriosi, ancestrali. Il colore del mattino si tinge di tinte più notturne, scabre, come se davvero la notte fosse ancora lì ad incombere sul giorno. In altri casi si assiste anche ad una differente esposizione cromatica dell'immagine, più contrastata, marcata, in grado addirittura di conferire un differente peso al ruolo del paesaggio all'interno dell'inquadratura come anche al rapporto di corpi e di volti dei personaggi [Figg. 19-20].

Ai verdi attenuati del mattino seguono poi i rossi attenuati nelle scene notturne. Secondo

un principio analogo infatti, nelle scene interne e notturne i rossi appaiono desaturati, più contrastati, mentre anche la pelle perde il suo rosso naturale, il suo incarnato. In sintonia con tale principio risulta poi la scelta cromatica operata durante una conversazione notturna tra Zuanne, Maddalena e Giuseppino. Il blu intenso dell'originale viene profondamente attenuato. Si opera dunque una normalizzazione dei livelli di colore dell'immagine, con una attenuazione anche delle tonalità più intense e vivide, quasi a voler restituire la tensione, fredda ed immobile tra i tre personaggi.

In questo insieme di storie narrate è possibile riconoscere alcune simmetrie, alcuni collegamenti, narrativi e al contempo cromatici, legati in particolare ai ricorrenti rapporti duali sui quali il film basa la propria struttura. Oltre al legame tra Zuanne ed Egidio, basti pensare al simile rapporto tra Zuanne ed il nonno, sorta di nuovo educatore, di nuovo padre per il protagonista; poi il rapporto con uno dei criminali, padre di un bambino che Zuanne incontrerà anni dopo nei boschi; ed, ancora, il rapporto tra Zuanne e Maddalena, la donna da lui amata.

Proprio in riferimento a quest'ultimo rapporto duale, è interessante notare come in una delle ultime sequenze in cui Zuanne e Maddalena sono assieme, venga applicata sul solo volto di lei la luce proveniente da un faretto, una sorta di *key light*. A questa scelta segue inoltre la decisione di aggiungere un filtro digitale, una leggera solarizzazione che tende in questo caso a riscaldare il viso della donna [Figg. 21-22].

È opportuno infine dilungarsi a livello visivo sulla sequenza di chiusura del film, resa profondamente più livida, plumbea, esangue nonostante sia ambientata in una giornata di sole. Il sole stesso del resto si presenta trattenuto, oscurato, celato. Ad andare in scena è infatti la morte di Zuanne. Una morte violenta, improvvisa ed inevitabile, che sembra spegnere non solo la vita del ragazzo, ma anche le tonalità medesime del film:

[Figg. 23-24]

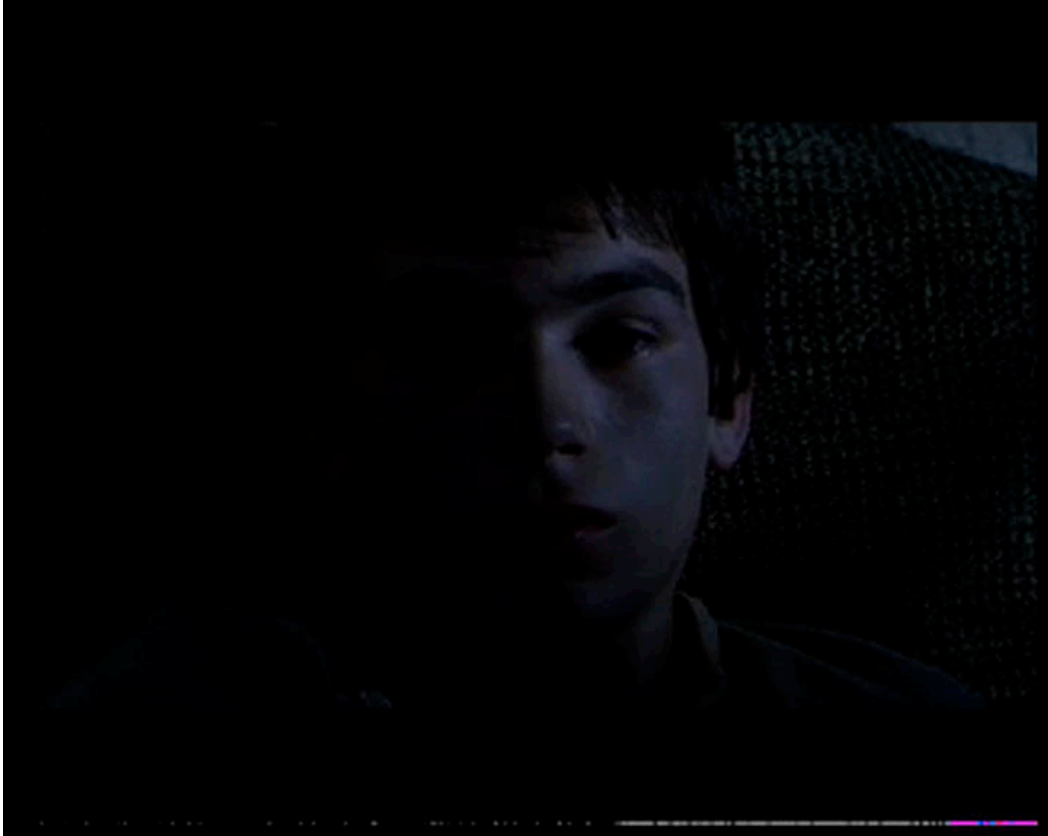


Fig. 17 – Girato in pellicola 16mm del film *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu

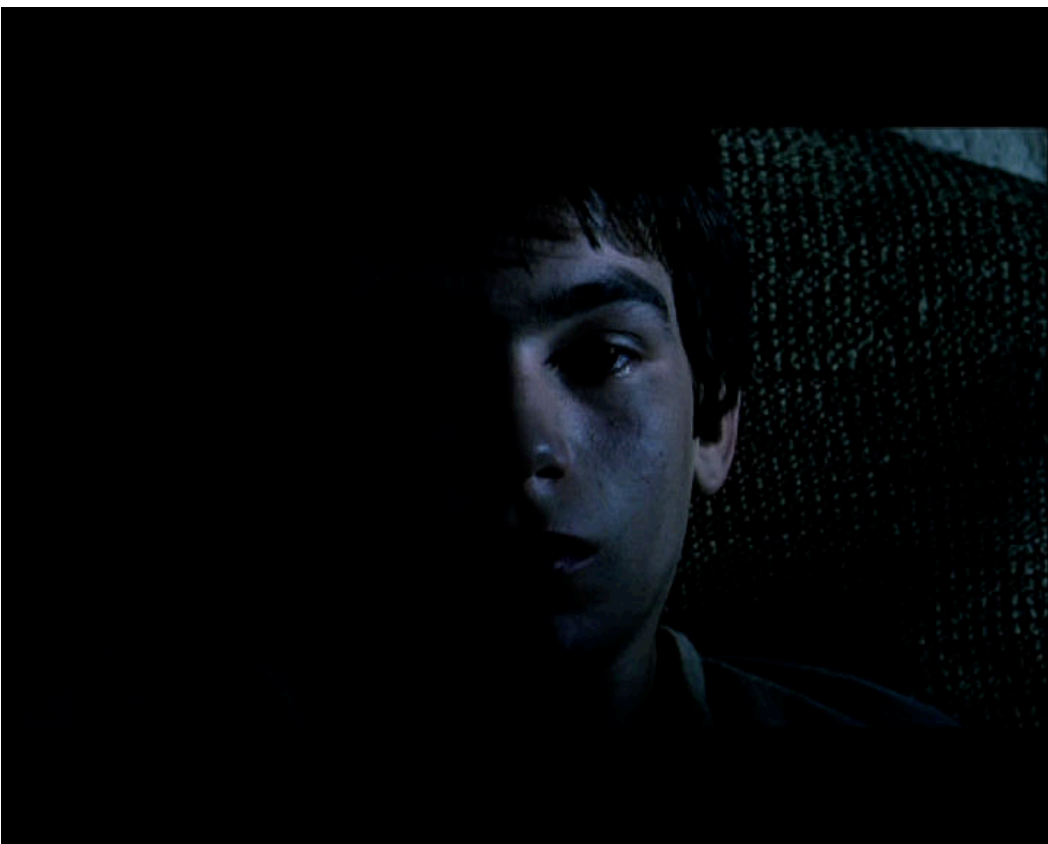


Fig. 18 – *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu



Fig. 19 – Girato in pellicola 16mm del film *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu



Fig. 20 – *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu



Fig. 21 – Girato in pellicola 16mm del film *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu



Fig. 22 – *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu

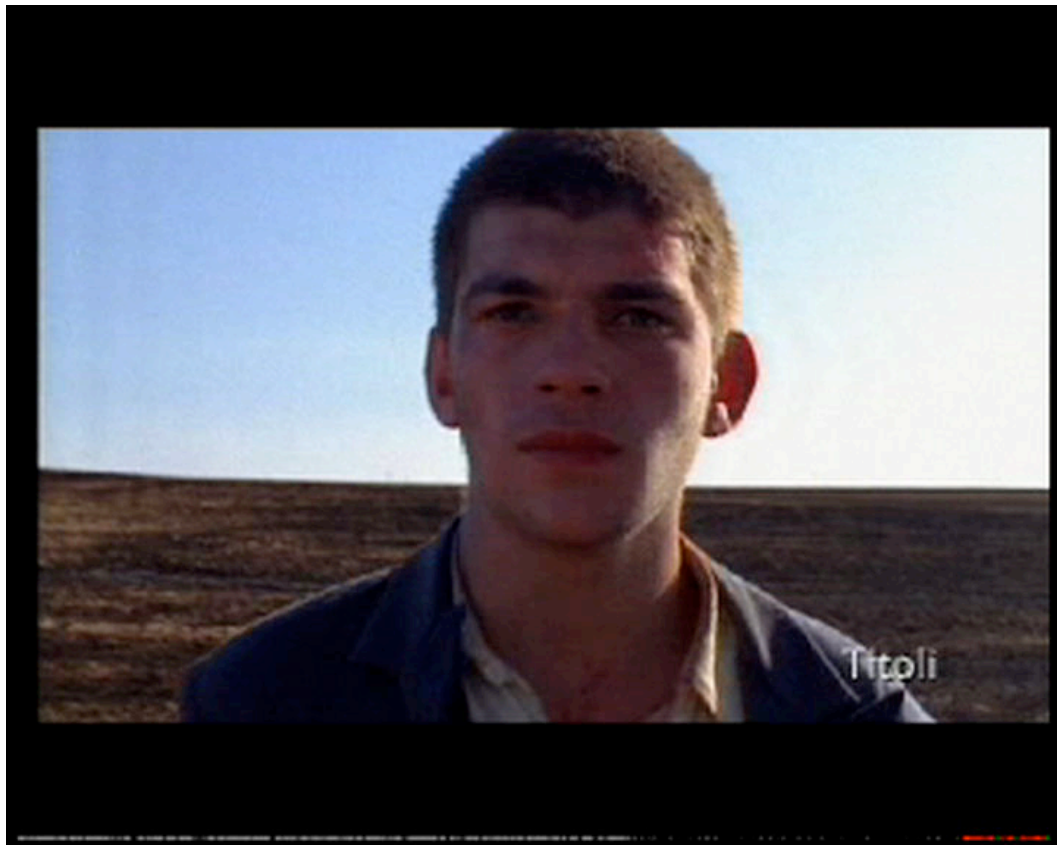


Fig. 23 – Girato in pellicola 16mm del film *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu



Fig. 24 – *Sonetàula*, 2008, di Salvatore Mereu

QUARTA PARTE

LA TECNICA E LA FILIERA CINEMATOGRAFICA DIGITALE

L'EVOLUZIONE DELLA FILIERA CINEMATOGRAFICA DIGITALE, I CAMBIAMENTI DELL'ARCHIVIO CINEMATOGRAFICO, L'APPORTO DEL DIGITALE NEI *FILM STUDIES*.

capitolo 8
DI UN CINEMA IN CONTINUO MOVIMENTO.
IL CONCETTO DI INTEGRAZIONE NELLA FILIERA CINEMATOGRAFICA DIGITALE.

8.1.
IL DIGITALE MULTIFORME.
TRA INTEGRAZIONE E *CAMCORDER*.

In quest'ultima sezione della tesi è opportuno stabilire la rilevanza della componente tecnica all'interno della produzione cinematografica digitale, sottolineando soprattutto le mutazioni, a tratti profonde, intervenute nella filiera cinematografica, nel sistema di realizzazione di un film. Gli strumenti digitali non solo hanno modificato alcune delle modalità di creazione, tra cui i tempi e gli spazi di ripresa, le fasi di *editing* e di postproduzione, ma hanno anche radicalmente mutato il modo di pensare a queste fasi, viste non più come stadi isolati fra loro, bensì come tasselli interconnessi l'uno all'altro ed integrati all'interno di un unico sistema realizzativo. Il D-Cinema rivela allora un'inedita integrazione dei due fattori principali dell'arte cinematografica: la componente tecnica, intesa come filiera che dall'idea giunge alla produzione e distribuzione di un film, e le decisioni e scelte inerenti le modalità stesse di messa in scena, di ideazione e realizzazione del film. Le decisioni rinnovano la propria forma sulla base dell'integrabilità tecnica sottostante al cinema digitale. Ecco allora che le rinnovate basi di questo rapporto tra tecnica e rappresentazione, tra matrice informatica e linguaggio cinematografico, tra struttura realizzativa e creazione, conoscono non solo un miglioramento realizzativo, ma anche una vera e propria riconfigurazione del modo di

creare e sviluppare un'opera filmica, sulla scorta inoltre di quella forma di "esperienza mediata" precedentemente osservata.

Non si deve inoltre dimenticare che il digitale costituisce primariamente un aspetto tecnico, strutturale e funzionale rispetto alla componente realizzativa, e dunque, in questa ottica, è importante soprattutto ricercare proprio i tratti della sua assimilazione all'interno del sistema di produzione cinematografica. Muovendosi tra *camcorder* di diversa risoluzione e caratteristiche, *software* e strumenti cross-mediali, programmi di *editing* non lineare quali Avid o Final Cut, formati di *export*, *plug-in* e *visual effects*, ecco allora comparire non più solamente un'unica entità fenomenica derivante dal cinema, bensì una plurima e dinamica costituzione dell'universo cinematografico. Un cinema in movimento, in mutazione, nome unitario per definire ambiti tra loro anche molti distanti, in grado di abbracciare, sotto l'egida di una rinnovata integrabilità, realtà lontane che vanno dalle grandi produzioni americane ai film d'*essai*, dai film basati su *visual effects* virtuali ai documentari d'autore, dagli *atelier* cinematografici alle autoproduzioni.

È come se tutta la filiera di costruzione di un film si fosse trasformata da una filiera orizzontale in una filiera verticale, segnata dai caratteri di contemporaneità, di coincidenza, di interscambio continuo tra le sue componenti e le sue diverse fasi, all'insegna dell'«estensione reciproca di linguaggi e media»⁵⁴². I concetti di flessibilità, di flusso, di smaterializzazione⁵⁴³ esposti nei primi capitoli riservano così un ulteriore aspetto della loro natura nel momento in cui non solo si vanno ad analizzare le ricadute sulle strutture narrative, ma anche la loro evidenza all'interno della filiera cinematografica. Quando Gaudreault definisce l'"intermedialità" come «il processo di trasferimento e di migrazione, tra media, di forme e di contenuto»⁵⁴⁴ probabilmente pensa in particolare al risultato ottenuto da questo processo di interscambio, dunque all'opera finita, al prodotto di queste vicendevoli relazioni. Ora tuttavia, in particolare

⁵⁴² Cfr. Marco Maria Gazzano, *Il cinema sulle tracce del cinema: dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, in «Bianco & Nero», 554-555, 2006.

⁵⁴³ Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, cit., pp. 9-19.

⁵⁴⁴ André Gaudreault, *Postfazione del 1998*, in Id., *Dal letterario al filmico* (1989), Lindau, Torino 2006, p. 207.

nell'ambito cinematografico, sembra che questo rapporto tra media possa coinvolgere in modo diretto anche gli stessi strumenti interni alla creazione filmica. La vicinanza, se non coincidenza, tra fase di ripresa, di montaggio, di creazione del sonoro, addirittura di creazione scenografica, assume allora le sembianze di un rapporto privilegiato e diretto da tra media un tempo scissi e cooperanti, ed ora invece l'uno integrato nell'altro, seppur per mezzo di un'interfaccia, di una mediazione virtuale per l'interazione. Un'idea di integrazione ben espressa inoltre dal concetto di *embedded*, ossia di incluso, incorporato, inserito.



In questo capitolo si vuole dunque delineare l'insieme di modificazioni intervenute nella filiera cinematografica con l'introduzione del mezzo digitale, osservando quali siano i principali aspetti tecnici mutati nella produzione filmica e nella distribuzione dei film. Va inoltre sottolineato come digitale non si configuri come un supporto specifico, e non alluda del resto nemmeno ad una univoca tecnica realizzativa. Il digitale denota piuttosto una procedura, una «forma di codificazione»⁵⁴⁵ dell'immagine. Un cinema in continuo movimento, come detto, o meglio «una pluralità di "digitali"»⁵⁴⁶ dove all'interno di questo insieme si possono trovare gli strumenti digitali per la pre-produzione di un film, per la

⁵⁴⁵ Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., p. 45.

⁵⁴⁶ Christian Uva, *Impronte digitali*, cit., p. 43.

pre-visualizzazione, per le riprese, e ancora per la fase di montaggio, di postproduzione, di restauro di un'opera, di distribuzione ed infine di archiviazione dell'opera filmica.

Sotto il profilo tecnologico il digitale può allora essere ulteriormente scomposto in un'ampia serie di gruppi, categorie e sottocategorie, operando una prima distinzione tra *heavy* e *light* digital, tra digitale pesante e digitale leggero, in una differenziazione che include non solo la strumentazione, i tipi di formato impiegati, il valore e la definizione dei macchinari impiegati e i costi di realizzazione, ma anche le possibilità tecniche, il differente grado di prossimità ed intimità con il reale, il peso e la rilevanza dell'equipe tecnica che "accompagna" il film. Film realizzati a basso costo, ora addirittura (se si può parlare ancora di film) con il videofonino, si accompagnano dunque a film che, seppur in digitale, mostrano qualità, definizione e struttura realizzativa del tutto assimilabili allo standard più elevato della pellicola. Dal videofonino alla *high definition*, molte sono allora le differenze non solo qualitative, ma anche di preparazione ad un film, di lavorazione, di *budget* e di relazione prima e dopo l'incontro con il mercato cinematografico.

Se da più parti si evidenziano i limiti dell'immagine digitale⁵⁴⁷, va infatti osservato come sia in verità difficile dare un giudizio qualitativo unitario e coerente ai tanti formati e gradi di qualità e risoluzione che l'universo digitale presenta e che a partire dagli anni Settanta, all'incirca da quanto nel 1979 la Lucasfilm ha fondato una divisione di ricerca nel settore degli effetti speciali per il cinema, si sono succeduti, affiancati, migliorati l'uno dopo l'altro. Negli anni Ottanta l'elaborazione e la sintesi delle immagini digitali è divenuta infatti sempre più presente anche in *videoclip*, spot pubblicitari, oltre che nella creazione di immagini di sintesi ed effetti speciali per il cinema (in particolare grazie alla *Magic* di George Lucas e alla *Pixar* di Steven Jobs) richiedendo di conseguenza una continua ricerca di sviluppo e miglioramento delle tecnologie digitali. Verso la fine degli anni Ottanta inoltre i sistemi di montaggio tradizionali basati sulla moviola sono anch'essi stati sostituiti in buona parte dai primi prototipi di *software* per il montaggio digitale non

⁵⁴⁷ «Il cinema digitale, alla fine, è un'altra cosa rispetto al cinema e basta. Forse rappresenta l'unica conquista dell'umanità che, dopo essersi costantemente evoluta nel tempo nell'ulteriore perfezionamento tecnologico va perdendo di qualità». Cfr. Carlo Montanaro, *Dall'argento al pixel. Storia della tecnica del cinema*, Le Mani, Recco-Genova 2005, p. 151.

lineare, segnando dunque un primo passo verso quell'idea di integrazione precedentemente trattata e rafforzata inoltre anche dall'ingresso dell'elettronica in ambito cinematografico:

«Un primo aspetto riguarda l'impiego della tecnologia video nella fase di progettazione, ripresa e montaggio. La videoregistrazione viene usata: 1) in fase di "previsualizzazione" [...]; 2) in fase di ripresa in modo da poter avere la registrazione magnetica di tutto il materiale girato [...]; 3) in fase di montaggio, in cui il materiale video permette di effettuare un premontaggio con un controllo degli effetti e dei raccordi assai più preciso e rapido di quello permesso con i metodi artigianali della moviola»⁵⁴⁸.

Contemporaneamente si è iniziato inoltre a sperimentare l'utilizzo di telecamere digitali che, solo un decennio più tardi, sono divenute un nuovo standard di riferimento al fianco delle macchine da presa tradizionali su pellicola⁵⁴⁹, rappresentando di fatto una possibile alternativa a queste.

«Il digitale nelle sue prime applicazioni professionali restituiva immagini scopertamente diverse da quelle della pellicola, qua e là la trama di *pixel* risaltava imbarazzante, la tonalità tendeva al monocromo e la rappresentazione dello spazio era bloccata su una piattezza televisiva. [...] Ogni nuova tecnica o arte tradisce nelle fasi iniziali della propria espansione le potenzialità e le debolezze che i progressi successivi andranno via via regolarizzando, incrementando le prime e correggendo le seconde»⁵⁵⁰.

Dal 1995 al 2000 si assiste ad una progressiva affermazione del formato DV anche sul grande schermo, cosa in precedenza non riuscita a molti altri formati di carattere amatoriale quali il 9,5mm, l'8mm, il video u-matic o il vhs⁵⁵¹. Oggi i *camcorder* (da *cam*,

⁵⁴⁸ Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, cit., p. 143.

⁵⁴⁹ Per una ricostruzione in merito all'evoluzione tecnica degli strumenti e delle tecnologie digitali applicate al cinema si veda Andrew Darley, *Videoculture digitali: spettacoli e giochi di superficie dei nuovi media*, Franco Angeli, Milano 2006.

⁵⁵⁰ Massimo Nardin, *Il giuda digitale*, Carocci, Roma 2009, p. 86.

⁵⁵¹ Sull'affermazione del formato DV in ambito cinematografico si veda Elisabeth Lequeret (a cura di), *Petites caméras sur grand écran*, in «Cahiers du Cinéma», Numéro Hors-Série, 2000.

camera, e *re-corder*, video registratore) presentano risoluzioni molteplici, in alcuni casi in grado di rappresentare una definizione addirittura superiore rispetto a quella della pellicola, come nel caso della telecamera RED ONE, entrata nel mercato delle tecnologie digitali a partire dal 2007 ed impiegata nei film di Steven Soderbergh dedicati alla figura di Che Guevara, *L'argentino* e *Guerrilla* (2008).

Sul funzionamento dei *camcorder* molto è stato scritto, da manuali d'utilizzo delle telecamere a manuali tecnici specifici sulle modalità di costituzione dei *camcorder* stessi⁵⁵². Val forse la pena ribadire come questi siano costituiti da una struttura a fotosensori in silicio, i CCD⁵⁵³, aventi il compito di recepire un segnale in ingresso e di tradurlo in segnale elettromagnetico. L'immagine si compone dunque di piccoli elettrodi detti fotoelementi, *photosite*, disposti su una griglia bidimensionale secondo un preciso ordine geometrico. Questi fotoelementi corrisponderanno nell'immagine finale ai *pixel*, i singoli elementi dell'immagine (i *picture elements*). Per arrivare alla definizione dei singoli *pixel* servono inoltre due importanti procedure, quella di campionamento e quella di quantizzazione. Per campionamento (*sampling*) si intende il processo di trasformazione di un segnale analogico. Il segnale viene letto a intervalli regolari (a campioni, appunto) e tale rilevamento viene impiegato per ottenere, nella successiva fase di quantizzazione, un segnale digitale da registrare, ricreando fedelmente il segnale d'origine. «È evidente che più sono i campioni, o meglio, più vicini sono i campioni fra loro, tanto più facile sarà ottenere una replica perfetta del colore originario»⁵⁵⁴.

I *camcorder* si dividono in molteplici categorie, sulla base di qualità di definizione e formato di registrazione. I formati Mini-DV e DV sono di fatto quelli di minor definizione per quanto concerne il digitale, e sono impiegati in particolare in alcune tipologie di

⁵⁵² Cfr. Brian McKernan, *Digital Cinema*, cit.; Pete Fraser, Barney Oram, *Teaching Digital Video Production*, British Film Institute, London 2003; Steven Barclay, *The motion picture image: from film to digital*, Focal Press, Boston 1999; Scott Billups, *Digital moviemaking*, Michael Wiese Productions, Seattle 2000.

⁵⁵³ CCD è un acronimo che indica la presenza di un *Charge-Coupled Device*, un dispositivo di caricamento a coppia che converte i segnali luminosi, la forma di energia dei fotoni ottici, in segnali elettrici.

⁵⁵⁴ Claudio Marra, *Lo statuto tecnico: caratteristiche e conseguenze*, in Id., *L'immagine infedele*, cit., p. 59.

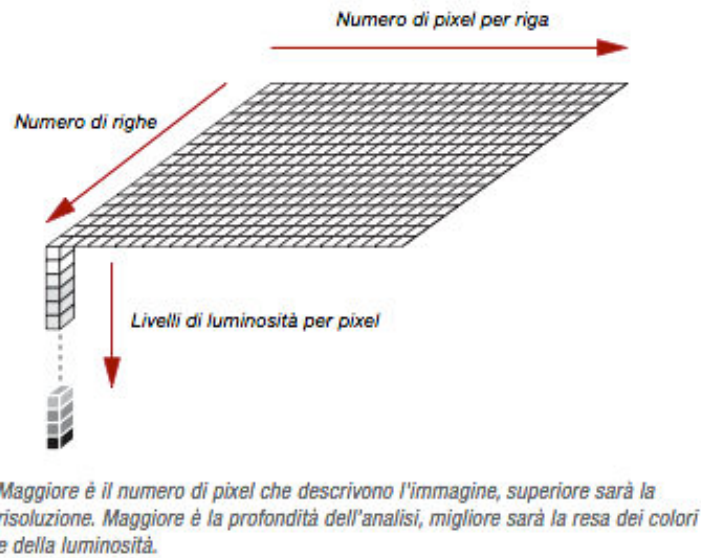
cinema sperimentale, oltre che per le riprese di tipo amatoriale. Tra le telecamere che utilizzano questo formato, definite SD (*Standard-Definition camcorder*), troviamo ad esempio la Panasonic AG-DVX100A, la Canon XL2, o la Sony PD-170. Queste telecamere offrono comunque un livello di qualità superiore rispetto alle decine e decine di modelli di telecamere DV esistenti in quanto la registrazione dell'immagine avviene in progressivo e non in modalità interlacciata⁵⁵⁵. Alle telecamere DV sono poi succedute la DVCAM della Sony e la DVCPRO della Panasonic, telecamere dotate di maggior definizione, con la possibilità inoltre di registrare 50 fps, anziché 25.

Per quanto concerne l'HD⁵⁵⁶, dopo i tentativi relativamente lontani di introdurre l'alta definizione nella televisione degli anni Sessanta-Settanta e i lavori di alcuni autori già menzionati in precedenza quali Michelangelo Antonioni e Peter Del Monte in ambito cinematografico, si è arrivati nell'ultimo decennio alla definizione di un formato HD con una risoluzione di 1920x1080 *pixel*, quattro volte superiore rispetto al formato DV. Esiste inoltre un formato intermedio, una sorta di ibridazione tra telecamere *heavy* e *light digital*, dato dall'HDV, incrocio tra HD e DV⁵⁵⁷. Inferiori per costo e per definizione, le telecamere HDV mantengono una risoluzione di 1280x720 *pixel*, registrando le immagini su supporto DV o Mini-DV. Tra queste le più importanti sono ad esempio la Sony HVR-Z1 e la ProHDV della JVC. Per quanto concerne invece le telecamere HD queste, oltre ad avere una risoluzione maggiore (di 1080 linee orizzontali), sono anche dotate di HDCAM recorder, in grado di mantenere un numero maggiore di dati e di informazioni rispetto al DV. Alcune interessanti telecamere HD sono ad esempio la VariCam della Panasonic, la CineAlta della Sony e la WorldCam della Thomson.

⁵⁵⁵ Nelle telecamere con modalità di registrazione *progressive* ogni *frame* viene acquisito attraverso i CCD in un unico quadro, con maggior qualità e definizione, anziché in due semiquadri fra loro intersecati (composti il primo dalle linee dispari ed il secondo da quelle pari) che rendono di fatto l'immagine meno stabile come nel caso delle telecamere *interlaced* (in questo caso possono verificarsi effetti di *flickering*, di sfarfallio tra le righe).

⁵⁵⁶ Cfr. Gabriele Coassin, *Alta Definizione*, in Id., *Video digitale. La ripresa*, Apogeo, Milano 2007, pp. 111-162.

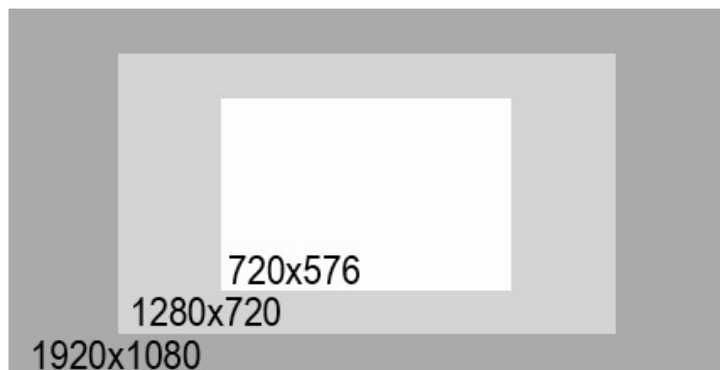
⁵⁵⁷ Tra le numerose varianti rispetto a questi formati si segnala in particolare il singolare tentativo di integrare al massimo livello il supporto di registrazione con quello di fruizione, dato dalla DVD-CAM, un formato che permette di registrare direttamente su supporto DVD, attraverso la diretta conversione del segnale audio-video in file MPEG-2.



| Formato video | Image Aspect | Risoluzione | Frames per Second |
|--------------------|--------------|-------------|-------------------|
| DV NTSC | 1.33 | 720x486 | 30 |
| DV NTSC widescreen | 1.78 (16/9) | 720x486 | 30 |
| DV PAL | 1.33 | 720x576 | 25 |
| DV PAL widescreen | 1.78 (16/9) | 720x576 | 25 |
| HDV | 16/9 | 1280x720 | 60-30-24 |
| HD | 16/9 | 1920x1080 | 60-30-24 |

Nello schema si può dunque osservare il rapporto tra formati Mini-DV, HDV e HD. Dal rapporto di 1920x1080 *pixel* dell'HD si scende al rapporto 1280x720 *pixel* dell'HDV, ed infine al 720x576 del DV PAL (con registrazione a 25 fps) e al 720x486 del DV NTSC (con modalità di registrazione a 30 fps)⁵⁵⁸. Ecco dunque che il rapporto di grandezze e di qualità delle diverse tipologie di *frames* è il seguente:

⁵⁵⁸ Va sottolineato come questi rapporti di risoluzione costituiscano i casi più emblematici e tipici. Accanto ad essi esistono tuttavia numerose varianti legate ai differenti funzionamenti dei *camcorder* e ai diversi standard di definizione delle case di produzione delle telecamere.



Schema di rapporto in *pixel* tra Standard Digital 4:3 (720x576), HDV (1280x720) e full HD (1920x1080).

Strumenti accessori a questi *camcorder* sono ad esempio il supporto del *viewfinder* accanto al mirino, come la presenza di uno stabilizzatore ottico. Questi aspetti consentono tra le altre cose di alleggerire il lavoro dell'operatore, migliorando la gamma dei punti di visione e rendendo più stabile la ripresa a mano. Tuttavia permangono, rispetto alla pellicola, alcuni aspetti tecnici di minor precisione a cui prestare attenzione, quali ad esempio la ridotta latitudine di posa⁵⁵⁹ del digitale, soprattutto quella relativa alle *handycam*, la messa a fuoco, che riscontra alcune limitazioni nel mantenere il focus in particolare sugli elementi decentrati dell'immagine, un eccesso di nitidezza dell'immagine ed una profondità di campo in molti casi non facilmente controllabile, regolabile.

Va infine numericamente definita la presenza di un ulteriore *camcorder* ad altissima definizione, riscontrabile nelle telecamere *Digital Cinema* ed identificato con i numeri 2k e 4k. Con questi numeri si fa riferimento alle migliaia di *pixel* di risoluzione orizzontale: 2048 (x1080) *pixel* per il 2k e 4096 (x2160) per il 4k. Si tratta di telecamere che spesso utilizzano, al posto dei CCD, un unico sensore CMOS la cui risoluzione equivale a quella di una pellicola 35mm e superiore all'HD. Tra le più importanti telecamere *Digital Cinema* troviamo ad esempio la D20 della Arri, la Genesis Panavision, e la Viper della Thomson.

⁵⁵⁹ Per *latitudine di posa* si intende la gamma di valori entro cui si ha una corretta esposizione.

È opportuno inoltre far presente il differente sistema di qualità in *component* dei *camcorder*. Per sistema qualitativo in *component* si intende un insieme di tre cifre che vanno da 0 a 4 e che indicano e definiscono alcuni tratti di estrema importanza per il *camcorder* e per la definizione di luce e colori. Ad esempio la codifica 4:4:4 che caratterizza l'ultimo tipo di *camcorder* osservato (le telecamere *Digital Cinema*) sta ad indicare un piena qualità cromatica, in cui il primo numero indica la luminanza e le informazioni relative al colore verde, il secondo numero indica quelle relative al colore rosso, e il terzo quelle in merito al blu. Una codifica inferiore, ad esempio 4:1:1, riscontrabile nel formato base DV (paragonabile al S-Video elettronico), sta a significare una minor quantità di informazioni cromatiche in ingresso e un ridotta possibilità di intervento sulle stesse.

8.2.

PER UNA RINNOVATA IDEA MONTAGGIO E POSTPRODUZIONE.

Oltre alla presenza di molteplici *camcorder*, la molteplicità e l'integrabilità del digitale sono caratteristiche riscontrabili anche nella presenza e nelle caratteristiche proprie dei *software* digitali impiegati per l'*editing* e per la postproduzione del film.

Se Bazin definiva il cinema come un «imbalsamatore di tempo», *software* di *editing* quali Avid o Final Cut sembrano invece riaprire questa idea di un linguaggio che chiude in modo definitivo il tempo di un racconto. Questi *software*, semplificando le funzioni non solo di *editing*, ma anche di differenziazione del montaggio (o dei montaggi, visto che permettono di organizzare il lavoro in più sequenze, in più soluzioni di montaggio) rende molto più soggetta ad alterazione la lavorazione di un film. La versione finale diviene così una possibilità, e non la sola costruzione possibile del film. Anche se è chiaro che, ad un sensibile aumento delle possibilità date, è bene corrisponda una ancor più definita idea

di montaggio e di edizione del film, e questo non per mantenere fede all'assunto baziniano, quanto per non incorrere nel rischio opposto, ossia di ritrovarsi con un cumulo di immagini più che con un racconto cinematografico.

È vero però che questi software concorrono a facilitare e caratterizzare quello che Aumont chiama "tempo sintetizzato"⁵⁶⁰. Si pensi ad esempio a come cambia il rapporto tra immagini e montaggio. Laddove l'*editing* si presenta maggiormente soggetto alle variazioni e alle sperimentazioni, diviene logico attendersi anche una maggior frammentazione nella concatenazione di immagini. È del resto nota l'osservazione di Walter Murch in merito al montaggio di un film classico come *Viale del tramonto* accostato al più recente e "postmoderno" *Fight Club*: «*Viale del tramonto* (1950) ha 85 stacchi nei primi 20 minuti, in che è tipico della sua epoca e circa la metà della media odierna: per esempio ce ne sono esattamente il doppio (170) nei primi 20 minuti di *Il sesto senso* (1999). E nei 20 minuti finali di *Fight Club* (1999) ce ne sono più del quadruplo: 375»⁵⁶¹. La modalità di montaggio diviene allora caratterizzante anche della forma filmica, della sua veste estetica, sino ad arrivare a quelle che sono le possibili aberrazioni di un montaggio eccessivamente libero, svincolato, facile, veloce, rappresentate da Michael Cimino nel suo cortometraggio *No translation needed* (2006), in cui le riprese di un concerto di musica latina vengono stravolte da un regista avvezzo ai facili entusiasmi e desideroso di ricreare quel montaggio irregolare impiegato da Godard nel suo *Fino all'ultimo respiro*. I risultati di un *editing* estremamente frammentario, con effetti di rotazione e di specularità dell'immagine, non saranno esattamente salutari e favorevoli per il suo autore. Come sottolinea Roberto Perpignani, tra i più importanti montatori in Italia, nonostante gli indubbi benefici «il digitale è entrato nella nostra realtà professionale e culturale *ex abrupto*, con un eccessivo tono di invadenza, addirittura di supponenza»⁵⁶². Una invadenza da tenere dunque sotto controllo, sotto una rigida osservazione.

⁵⁶⁰ Jacques Aumont, *L'immagine*, cit., p. 242.

⁵⁶¹ Walter Murch, *In un batter d'occhi*, Lindau, Torino 2001, p. 99.

⁵⁶² Roberto Perpignani, *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*, Falsopiano, Alessandria 2006, p. 41.

Il digitale porta alla pratica del NLE, *Non-Linear Editing*, ossia il *montaggio non lineare*, dove si può intervenire con un taglio (seppur virtuale) ad ogni momento ed in un qualsiasi punto del film (della *timeline*). Il primo sistema di montaggio non lineare, denominato Harry, risale al 1985. Da allora tuttavia molte sono state le ulteriori mutazioni intervenute nei sistemi di *editing* virtuale, compreso il ricorrere a memorie RAM di lettura dati sempre più ampie, ed un impiego di *storage systems* sempre più sviluppati e avanzati per l'immagazzinamento dei dati.

In merito ai vantaggi apportati dal montaggio digitale troviamo ad esempio:

- a) la *maggior velocità di elaborazione*, legata in particolare ad un accesso diretto ai materiali filmici sotto forma di *file*. Non serve più dunque ritrovare il punto della pellicola su cui intervenire, ma è sufficiente osservare la rappresentazione virtuale del girato per mezzo della *timeline* di un *software* di *editing* e apportare con un click il taglio o la modifica ipotizzata⁵⁶³;
- b) un altro vantaggio è dato dall'*applicazione di effetti speciali*, di filtri e *plug-in* di correzione (come visto nel capitolo precedente), ora estremamente semplice ed immediato. In questo caso, non è solo il tempo per l'applicazione delle correzioni a ridursi rispetto alla medesima procedura foto-chimica, ma è anche la possibilità di rivedere nell'immediato il risultato dell'intervento eseguito ed eventualmente annullarlo e modificarlo ulteriormente di fatto in tempo reale;
- c) tra le possibilità di intervento sull'immagine vi è anche la facoltà di ridefinire il quadro, dunque di modificare in modo diretto le scelte medesime operate durante la fase di ripresa. Si può scegliere di zoomare all'interno dell'immagine, di tagliare parte del fotogramma ingrandendo la rimanente selezione⁵⁶⁴;

⁵⁶³ «Mentre la moviola può caricare un rullo che dura al massimo venti minuti, il computer può avere ore e ore di filmato immagazzinato e può permettere di visionare una qualsiasi parte in pochi secondi. [...] Durante il montaggio le varie operazioni di taglio sono virtuali e la macchina le esegue istantaneamente, mentre in moviola le azioni sono reali, e prendere realmente il pezzo di pellicola e tagliarlo comporta un tempo oggettivamente molto più lungo». Cfr. Roberto Schiavone, *Montare un film. Dalla moviola al montaggio digitale*, Dino Audino Editore, Roma, Roma 2005, p. 37.

⁵⁶⁴ «Abbiamo deciso di girare nell'ordine della sceneggiatura. Cominciamo dal naufragio, a Lampedusa.

- d) proprio la possibilità di *rivedere in tempo reale* il materiale modificato e montato costituisce un altro degli evidenti vantaggi dell'*editing* digitale;
- e) l'assemblaggio virtuale che si crea può inoltre essere non univoco; esiste infatti la possibilità di creare, all'interno del progetto di montaggio di un film, *una pluralità di timeline* contenenti ognuna una differente versione di montaggio, o una diversa impostazione degli effetti digitali applicati. Ecco allora che, attraverso questo sistema, si possono mantenere in vita sino alla fine del lavoro versioni plurime e differenziate di un film⁵⁶⁵;
- f) accanto a questi vantaggi, esistono inoltre delle miglione tecnico-pratiche introdotte dal digitale, quali ad esempio una riduzione del personale impiegato nell'elaborazione del film, in quanto è il computer stesso ad occuparsi ora di catalogare (*loggare*) i materiali utili al montaggio del film, creando inoltre in automatico delle *edit-list* e delle *capture-list* e permettendo, attraverso l'interfaccia

Filmiamo sui gommoni. Facciamo riprese ravvicinate. Vedo che Antonio Grambone [direttore della fotografia] lascia aria intorno ai primi piani. Gli mostro come li farei io, tagliati giusti. Poi mi renderò conto che quello zelo non ha senso. Col digitale l'inquadratura si può aggiustare anche dopo, al montaggio». Cfr. Vittorio De Seta, *Frammenti di riflessioni*, in Ansano Giannarelli (a cura di), *Il film documentario nell'era digitale*, cit., pp. 171. Marzia Mete, montatrice del film *Lettere del Sahara*, aggiunge: «Laddove Vittorio De Seta non era pienamente soddisfatto dell'inquadratura, abbiamo avuto la possibilità di zoomare all'interno del fotogramma, utilizzandone quindi solo una porzione. Abbiamo anche potuto rallentare, velocizzare, usare più d'una volta gli stessi fotogrammi. In pellicola sarebbero state tutte *truke*, quindi operazioni da eseguire solo dopo il montaggio. Certamente, le *truke* si sono sempre fatte, ed è capacità di chi fa questo mestiere saper immaginare come sarà qualcosa che per il momento è solo un'intenzione. Ma, nel caso di un film così complesso, poter vedere il film in sequenza, senza lunghe parti di pellicola statica, senza immagini a significare le future *truke*, ha permesso di tenere più facilmente insieme i pezzi, di avere una percezione maggiore del film come di un tutto organico». Cfr. Marzia Mete, *Riflessioni non lineari*, in Ansano Giannarelli (a cura di), *Il film documentario nell'era digitale*, cit., p. 243.

⁵⁶⁵ È interessante ricordare un aneddoto relativo al montaggio analogico e raccontato da Walter Murch, adatto implicitamente a chiarire quali possano essere i risparmi di tempo dell'*editing* digitale e maggiori possibilità offerte: «Mi sono messo a calcolare il numero totale di giornate in cui noi montatori abbiamo lavorato [ad *Apocalypse Now*], diviso per il numero di stacchi che c'erano nel prodotto finito ed è venuto fuori il rapporto di stacchi per montatore al giorno: 1,47! Questo vuol dire che, se avessimo saputo esattamente dove stavamo andando, ci saremmo arrivati nello stesso tempo se ognuno di noi avesse fatto meno di una giunta e mezza al giorno. In alte parole: se io mi fossi seduto ogni mattina per fare una giunta e pensare a quella seguente, per poi andare a casa, tornare il giorno dopo, fare la giunta a cui avevo pensato il giorno prima, farne un'altra e ritornare a casa... ci avrei messo lo stesso anno che mi ci è effettivamente voluto per montare le mie parti del film». Cfr. Walter Murch, *In un batter d'occhi*, cit., p. 16.

del *software* di *editing*, di suddividere le diverse fonti (musiche, grafica, immagini fisse, riprese di formati diversi) in cartelle diverse⁵⁶⁶.

Come evidenzia Murch, «l'obiettivo finale del montaggio computerizzato è un uomo/una macchina: il montatore che lavora come un pittore»⁵⁶⁷, ricollegando dunque una istanza tecnica e funzionale del montaggio digitale con una caratterizzazione più preminente del ruolo del montatore, visto ora primariamente per il suo ruolo di creatore, e non più solo per come parte di un sistema realizzativo.

Come visto, è dunque il concetto di integrazione ad essere particolarmente in evidenza attraverso il montaggio digitale. Non solo l'acquisizione e la digitalizzazione delle immagini avviene attraverso lo stesso *software* di montaggio, ma anche l'*editing* e l'applicazione degli effetti di postproduzione trova una forma di integrazione tra funzioni.

«Il montaggio virtuale d'altronde integra gli altri artifici dell'immagine informatizzata: permette i *chroma-key*, le modificazioni nell'immagine, le combinazioni nell'inquadratura. In effetti, vengono a trovarsi materialmente integrate al montaggio operazioni che, fino a quel momento, non erano di sua competenza. A partire da immagini filmate (o da effetti speciali informatici nel caso delle immagini di sintesi), il montatore può intervenire non soltanto nella successione ma anche nella simultaneità: quella che mette in atto è al tempo stesso una combinazione di immagini e una continuità»⁵⁶⁸.

L'integrazione offerta dal digitale continua inoltre con la fase di postproduzione del film. «Se i media analogici registrano tracce di eventi e i media digitali producono stringhe di numeri, si può affermare quanto segue: l'acquisizione digitale quantifica il mondo come una serie di numeri manipolabili»⁵⁶⁹. Nelle parole di Rodowick si può dunque facilmente scorgere il potenziale insito in una rinnovata fase di lavorazione del film quale quella

⁵⁶⁶ Tra i vantaggi del montaggio virtuale, sempre Walter Murch evidenzia alcuni ulteriori fattori, singolari ma veritieri. Tra questi troviamo ad esempio «un ambiente di lavoro più civile, liberato dalle sferragliate della Moviola e dalla "fisicità" della pellicola stessa» in *Ibid.*, p. 77.

⁵⁶⁷ *Ibid.*, p. 95.

⁵⁶⁸ Vincent Amiel, *Esthétique du montage*, Éditions Nathan-Université, Paris 2002; tr. it. *Estetica del montaggio*, Lindau, Torino 2006, pp. 194-195.

⁵⁶⁹ David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, cit., p. 134.

della postproduzione.

Si tratta infatti prima di tutto di una novità concettuale, teorica, che precede la sua applicazione pratica. La postproduzione costituisce infatti una fase per molti aspetti nuova, una vera e propria possibilità aggiunta, idea aggiunta. Una nuova componente di pensiero, una nuova fase da elaborare primariamente a livello mentale, e non dunque da vedere semplicemente come fase meccanica o, peggio ancora, come momento in cui “tutto è possibile” e tutto può essere mutato. Se parlare di «poetica della postproduzione»⁵⁷⁰ può sembrare eccessivo, è rimarcabile il fatto che questa “nuova fase” di lavorazione del film costituisca un cambiamento significativo nelle modalità di concezione di un’opera. Non può essere una “poetica” in quanto non è certo in questo momento che avvengono le scelte caratterizzanti di un’opera. Tuttavia, se le decisioni primarie sono legate alla fase di scrittura filmica e possono trovare una loro concretizzazione nel momento della ripresa, è altrettanto vero che queste possono essere modificate in modo sensibile sia nella fase di montaggio che in quella di *color correction*. Serve dunque scegliere il “cosa” e il “come” postprodurre un film, proprio come durante le riprese serve sapere in anticipo cosa riprendere, senza dunque cadere, anche in questa circostanza in quella “ingenuità teorica” per cui si riprende tutto ciò che ci circonda (o si modifica in postproduzione tutto ciò che si è ripreso).

Nicolas Bourriaud evidenzia inoltre la presenza di fonti differenti che, proprio nella fase di postproduzione sembrano venire in contatto, contaminandosi, rafforzandosi a vicenda, in qualche modo cooperando per la realizzazione finale dell’opera. Ecco allora che in questa fase non solo si interviene su un determinato materiale per migliorarne l’aspetto, la qualità, ma anche per contaminare nuovamente questo materiale con ulteriori tipologie di immagine, di informazioni, di fattori visivi:

«"Postproduction": un terme technique, utilisé dans le monde de la télévision, du cinéma et de la vidéo. Il désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré: le montage, l'inclusion d'autres sources visuelles ou sonores, le sous-titrage, les voix off, les

⁵⁷⁰ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 215.

effets spéciaux. Ensemble d'activités liées au monde des services et du recyclage, la postproduction appartient donc au secteur tertiaire, opposé au secteur industriel ou agricole – celui de la production des matières brutes»⁵⁷¹.

Non solo intervento sulla «materia grezza», ma anche e soprattutto unione di formati, aggregazione di materiali, accorpamento di immagini. Ecco allora che accanto a quegli effetti applicabili per mezzo di *software* quali After Effects, Avid Liquid Pro o Combustion, attenti in particolare alla *computer graphic*, alla *motion graphic* e al *video compositing*, è importante evidenziare ulteriori modalità di intervento sulle immagini, in grado proprio di evidenziare questo stato di coesistenza di materiali diversi. Tra questi, molto interessante risulta il *Matte Painting*, applicabile non solo come forma di postproduzione per associare personaggi o ambienti provenienti da contesti profilmici differenti, ma anche come nuova pratica di produzione; basti pensare agli spettacoli dal vivo, ai concerti *live*, alle performance teatrali, in cui il *Matte Painting* è impiegato in modalità altrettanto *live* per modificare o creare in tempo reale effetti visivi sullo schermo posto alle spalle di attori o musicisti. Inoltre, anche gli interventi di rallentamento dell'immagine o di costituzione di una immagine multipla (*picture in picture*) rientrano in questa fase di postproduzione che si estende dunque anche ad un intervento sulla durata filmica. Ulteriori derivazioni della presenza del digitale nelle modalità di intervento sull'immagine sono infatti anche quell'insieme di espedienti al medesimo tempo tecnici e narrativi quali il *ralenti*, il *backwards*, le ripetizioni, i *fast-forward*, le sovrimpressioni, modalità presenti naturalmente anche nel cinema classico, ma che, come in più occasioni detto, trovato nel digitale una sorta di facilitazione d'uso e di maggior precisione applicativa. Le sovrimpressioni ad esempio, tipologia di *picture in picture*, di fatto amplificano la loro presenza, andando a raddoppiare in tal modo i tempi del racconto compresenti nel medesimo istante di fruizione. La presenza di un'inquadratura all'interno di un'altra inquadratura crea così una relazione in tempo reale tra un possibile campo e il suo controcampo, o di fatto facendo coesistere due realtà fra loro parallele. Espedienti di

⁵⁷¹ Nicolas Bourriaud, *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les presses du réel, Dijon 2003.

ordine tecnico, come detto, in grado però di segnare alcune modifiche anche nella stessa componente narrativa del film. «Il “digitale” può essere sinonimo di elaborazione, ovvero di evoluzione, di transizione, e così dicendo di convivenza tra forme diverse in nome dell’indagine che è potenzialmente in grado di attivare»⁵⁷².

Come visto, molti sembrano essere stati i cambiamenti rispetto all’idea di Bazin di una fotografia vista come opera neutra, priva di condizionamento da parte dell’uomo: «Per la prima volta, un’immagine del mondo esterno si forma automaticamente senza l’intervento creativo dell’uomo. [...] [La fotografia] agisce su di noi in quanto fenomeno “naturale”»⁵⁷³. E se è vero che, come ricorda Susan Sontag, «la pratica di ritoccare l’immagine precede di molto l’era della fotografia digitale e delle attuali manipolazioni»⁵⁷⁴, va anche osservata la necessaria indicazione di Philip Rosen, secondo cui l’immagine digitale è soggetta ad una «manipolazione praticamente infinita»⁵⁷⁵, in cui le possibilità tecniche ed i tempi di riconfigurazione dell’immagine offrono opportunità di modifica del *frame* o di parti di questo potenzialmente illimitate.

«È sempre stato possibile che una fotografia distorcesse la realtà»⁵⁷⁶, basti pensare ai montaggi fotografici di fine Ottocento e inizio Novecento, in grado a volte di alterare momentaneamente il corso medesimo della Storia⁵⁷⁷. Ora tuttavia questo processo di mutazione e distorsione si è reso particolarmente aperto ad una gamma di soluzione e di elaborazioni temporali di particolare dinamicità che risulta complesso comprendere dove

⁵⁷² Roberto Perpignani, *Dare forma alle emozioni*, cit., p. 33.

⁵⁷³ André Bazin, *Ontologia dell’immagine fotografica*, in *Che cosa è il cinema?*, cit., p. 7.

⁵⁷⁴ Susan Sontag, *Regarding the Pain of Others*, Farrar, Straus & Giroux, New York 2003; tr. it. *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano 2003, p. 40.

⁵⁷⁵ Cfr. Philip Rosen, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, cit., pp. 319-326.

⁵⁷⁶ Susan Sontag, *Davanti al dolore degli altri*, cit.

⁵⁷⁷ «I primi fotografi [...], mentre cercavano di riparare i difetti dei cliché – granelli di polvere, scaglie di gelatina, lastre frantumate – scoprirono che pennello e colore facevano miracoli. A poco a poco l’artista più abile ricomponeva un volto eliminando rughe e imperfezioni e, a richiesta, faceva sparire da una foto di famiglia lo zio dello scandalo o il bastardo usurpatore. I fotografi passarono poi a un altro genere di giochi. L’entrata anticipata di Garibaldi a Roma, gli ostaggi della comune “fucilati sotto gli occhi dei fotografi”, le “complicità” nell’affaire Dreyfus, il Kaiser che si prepara a invadere la Francia, la fine di Roger Casement, le false vittorie della prima guerra mondiale, sono state occasioni di montaggi celebri». Alain Jaubert, *Commissariato degli archivi. Le fotografie che falsificano la storia*, Corbaccio, Milano 1993, p. 13.

finisca l'apporto automatico della fotografia indicato da Bazin e dove inizi invece «lo spettro della manipolazione»⁵⁷⁸.

Secondo Bolter e Grusin «la digitalizzazione della luce che passa attraverso la lente non è né più né meno artificiale del processo chimico usato nello sviluppo tradizionale. Solo una decisione puramente culturale può indurci a sostenere che scurire i colori di un'immagine attraverso algoritmi sia un'alterazione della verità dell'immagine, mentre tenere un negativo nel bagno chimico per un tempo superiore non lo sia»⁵⁷⁹. Se quanto evidenziato da Bolter e Grusin corrisponde al vero, è altrettanto chiaro che a mutare non è il tipo di modifica all'immagine che si può operare, quanto le modalità stesse di modifica dell'immagine, i tempi, il controllo del grado di mutazione operato, la precisione dell'intervento e la possibilità di avere immediatamente un riscontro del risultato ottenuto, scegliendo eventualmente di tornare al livello precedente.

8.3.

VERSO UN SECONDO MONTAGGIO. DALLA DISTRIBUZIONE ALLA FRUIZIONE DIGITALE.

Dopo la realizzazione del film, la flessibilità e l'integrabilità del digitale offrono una significativa aggiunta di possibilità anche per quanto concerne le fasi successive della filiera cinematografica, del *workflow* filmico. All'avvio di produzioni cinematografiche

⁵⁷⁸ Cfr. Mark Hansen, *Seeing with the Body: The Digital Image in Postphotography*, in «Diacritico», 31, 2001, p. 54. Hansen evidenzia in particolare come l'idea di manipolare il reale, di modificare l'immagine sia «da sempre a caccia dell'immagine cinematografica».

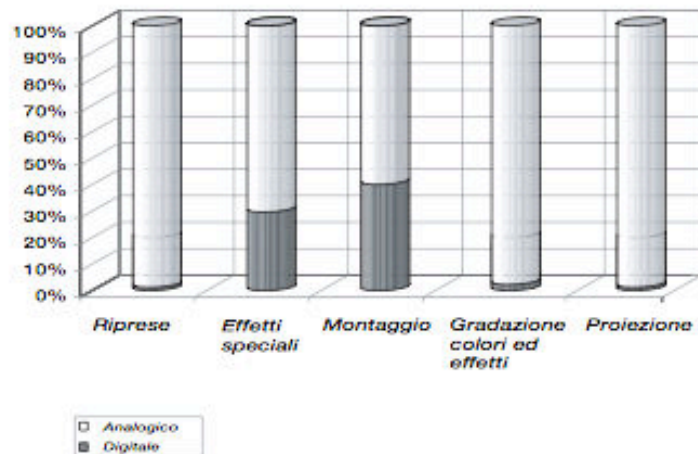
⁵⁷⁹ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, cit. p. 143.

realizzate interamente con il supporto di videocamere digitali, ha corrisposto infatti, in breve tempo, la nascita di una nuova modalità di fruizione ed interazione con l'opera filmica, che proprio sui *software* digitali basa molte delle proprie possibilità. La distribuzione avviene attraverso nuove metodologie, quali ad esempio l'impiego di sale predisposte per la visione digitale del film, sino a comprendere la riproduzione di film o audiovisivi in spazi inediti rispetto alla consueta sala, quali aeroporti, stazioni, centri commerciali. «La fruizione diventa una parola plurale: non esiste più un "modello" di riferimento, ma una serie di caselle in uno scacchiere più vasto»⁵⁸⁰.

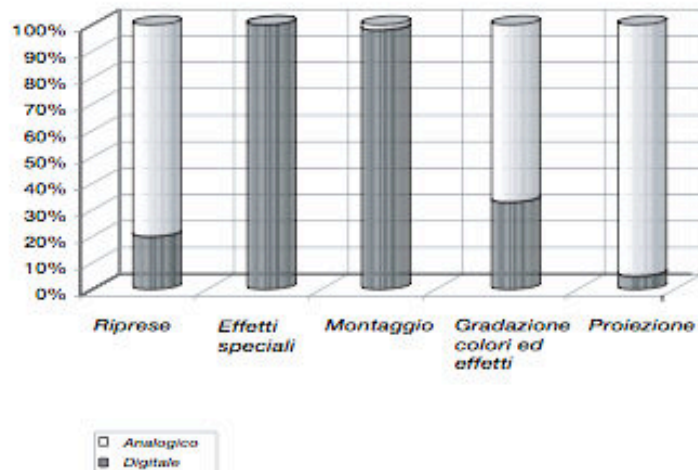
In pochi anni, dal 2000 al 2005, la radicalizzazione delle tecnologie digitali si è fatta assoluta per quanto concerne le pratiche di montaggio e di applicazione degli effetti speciali, mentre riguarda quasi il 40% dei film in merito alla *color correction*. Negli anni successivi, oltre ad aumentare la percentuale di film la cui correzione colore avviene in numerico, è sensibilmente aumentato anche il numero di proiezioni in digitale. Basti pensare che dai 1.000 *D-Screen* (*Digital Screen*) presenti nel mondo nel 2003, si è in seguito passati a circa 4.000 *D-Screen* nel 2006, sino ai circa 7.000 del 2008 (tenendo conto che più della metà, circa 4.000, sono presenti nei soli Stati Uniti)⁵⁸¹.

⁵⁸⁰ Francesco Casetti, *Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica*, in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma 2006 p. 12.

⁵⁸¹ I dati qui presentati sono stati presentati al *6th Digital Cinema Forum* dal titolo *The Industry of Digital Cinema: Contents that create Values*, tenutosi a Venezia nel settembre del 2008 e promosso dalla SMPTE, *Society of Motion Picture and Television Engineers*, ed in particolare dalla relazione di Charlotte Jones, *senior analyst* della società *Screen Digest*.



Nel 2000, la tecnologia digitale iniziava a farsi avanti negli ambiti degli effetti speciali e del montaggio.



Nel 2005, il numero di film con post-produzione in digitale è aumentato considerevolmente.

Fonte: *Digital Guide – Europa Cinemas*

Come noto, il primo caso di lungometraggio proiettato in digitale in Italia è *Guerre Stellari: Episodio II – L'attacco dei cloni* (2001) di George Lucas, al Multiplex Arcadia di Melzo (Mi): «La Lucas Film ha inviato alle sale 15 DVD che, insieme, contenevano il film. Questi sono stati “scaricati” all’interno di uno specifico server, l’Avida, dal quale poi L’attacco dei cloni è stato proiettato attraverso un proiettore DLP Barco»⁵⁸².

⁵⁸² L’intervista a Laura Fumagalli, responsabile del Multiplex Arcadia, è presente in Michela Greco, //

Una volta realizzato, il film segue molteplici percorsi distributivi, di fatto però senza più dover necessariamente incontrare la stampa su pellicola e dunque un “trasporto” della copia di tipo tradizionale, fisico. Il *file* contenente il film segue infatti una prima collocazione per l'*home video* in cui il DSM (il *Digital Source Master*) viene destinato alla proiezione televisiva e alla creazione di un Master Digitale per la stampa dei DVD. Per la destinazione della sala cinematografica viene invece realizzato un DCDM (*Digital Cinema Distribution Master*), una copia digitale per la distribuzione priva di compressioni (con risoluzione 2k o 4k) comparabile all'internegativo del foto-chimico⁵⁸³. Il “trasporto” di questi *file* può avvenire o attraverso la collocazione del film digitale in un *hard disk*, ricreando di fatto un trasporto fisico, una sorta di evoluzione della pellicola, oppure attraverso la diffusione via satellite⁵⁸⁴. Nonostante il numero di sale attrezzate per la proiezione digitale sia, come visto, ancora non elevato⁵⁸⁵, un indubbio elemento di vantaggio è costituito dai costi del DSDM. Se le prime dieci copie di un film stampato su pellicola hanno infatti un costo di circa 2.000 euro ciascuna, scendendo a 1.000 solo per la stampa di cento copie, con il DSDM la spesa è nettamente inferiore essendo di circa 300 euro a copia digitale (ed abbassandosi a circa 150 per la “stampa” di cento copie). Dati che hanno portato Daniel Goudineau, tra i responsabili di Europa Cinemas, a chiedersi se non si sia ormai giunti ad una sorta di “estremo saluto” dato alla pellicola. Un addio dovuto in particolare proprio all'avvento del digitale in particolare nella fase di distribuzione e proiezione del film, con «le remplacement des projecteurs 35mm par projecteurs numériques et la “dématérialisation” du film et de son transport»⁵⁸⁶.

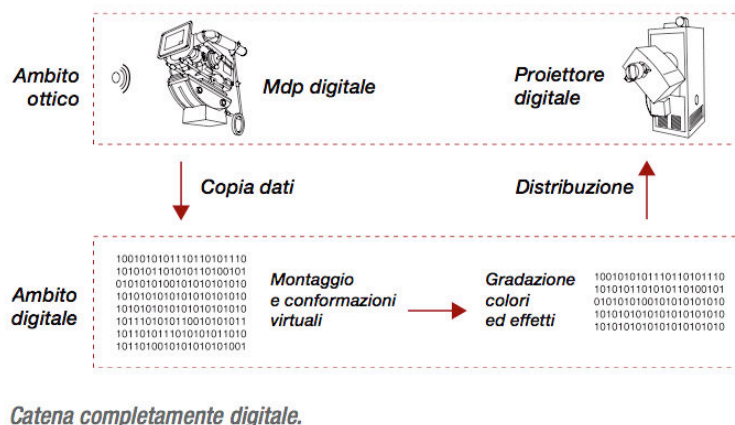
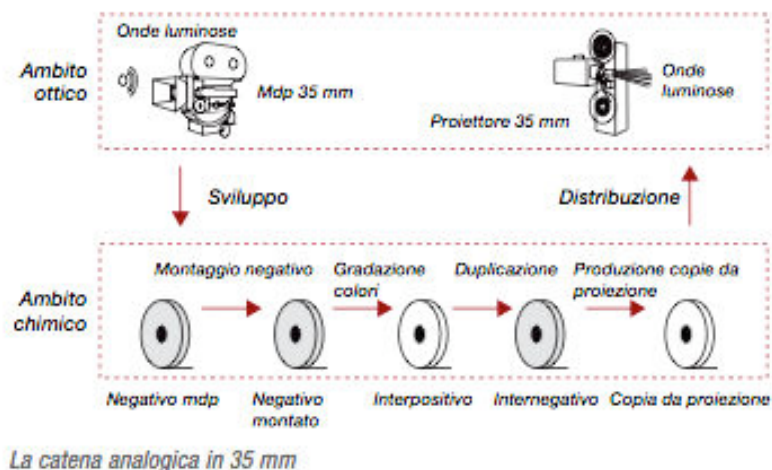
digitale nel cinema italiano. Estetica, produzione, linguaggio, Lindau, Torino 2002, p. 78.

⁵⁸³ Si può inoltre avere anche la realizzazione di un DCP (*Digital Cinema Package*), una copia criptata per la cui proiezione sarà necessario avere una password d'accesso (KDM, *Key Delivery Message*).

⁵⁸⁴ Meno sviluppata è invece, ad oggi, la diffusione via ADSL.

⁵⁸⁵ In Italia attualmente esistono circa 100 sale dotate della necessaria tecnologia per la proiezione in digitale. Cfr. Roberto Bassano (a cura di), *Nuovo Cinema Microcinema. Un progetto sostenibile per il cinema digitale italiano*, Microcinema, Torino 2009.

⁵⁸⁶ Cfr. Daniel Goudineau, *Adieu à la pellicule? Les enjeux de la projection numérique*, in www.europa-cinemas.org/en/actions/cinema_numerique/rapport_goudineau.php, p. 7.



Nuovi cambiamenti investono poi il mercato dell'*home video* e, più in generale, ogni singola forma di fruizione, intesa dunque non più come azione da compiersi in un determinato luogo, quello della sala, bensì come evento verificabile in qualsiasi ambiente in cui si possa dar adito alla proiezione/visione di immagini in movimento. Si assiste dunque alla costituzione di un autentico *versionnage* dell'opera, al suo esistere in formati molteplici e differenti l'uno dall'altro, comprendendo così, oltre alla versione riservata alla sala, anche a quella per il DVD, accompagnata in un ampio numero di casi da bonus e *making of*, a quella relativa alla *pay-per-view*, al *video on demand*, al noleggio, sino al *download* tramite *peer-to-peer*, al *file sharing*. Valentina Re parla di «vita multipla del film nell'epoca del digitale»⁵⁸⁷, di opere che si presentano in versioni multiple e alle quali, al

⁵⁸⁷ Valentina Re, *Opere plurali/ricezioni plurali: la vita multipla del film nell'epoca del digitale*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008, p. 43.

medesimo tempo, corrisponde una ricezione plurale. È in particolare il DVD a costituire l'esempio più emblematico di diversificazione dell'opera filmica, di produzione non solo di immagini rinnovate, ampliate (si pensi alle versioni *director's cut*, spesso sensibilmente differenti rispetto al medesimo film apparso in sala), ma anche di senso in merito alla visione, di una nuova cooperazione tra autore e spettatore.

«With electronic and digital viewing, the nature of cinematic repetition compulsion changes. As the film is delayed and thus fragmented from linear narrative into favourite moments or scenes, the spectator is able to hold on to, to possess, the previously elusive image»⁵⁸⁸.

Non dissimile da quella di Laura Mulvey è inoltre la posizione di Laurent Jullier, secondo il quale, sotto una luce prettamente tecnica, il DVD costituisce una forma di «materializzazione provvisoria»⁵⁸⁹, una sorta di *resumè* di quanto l'opera filmica era (o in taluni casi è) nella sua versione su pellicola, una compressione di informazioni, di dati, di elementi, qualitativamente decretata da un campionamento, da un rapporto di qualità più o meno ampio)⁵⁹⁰. Un minor grado di informazioni a cui segue tuttavia un maggior grado di interpretabilità, di rielaborazione personale da parte dello spettatore. La versione in DVD del film diviene così a tutti gli effetti il «film-DVD»⁵⁹¹, portando dunque l'opera ad una nuova dimensione esistenziale, ad una nuova possibilità di visione e di comprensione⁵⁹². «Il DVD contribuisce alla creazione di una nuova variante del film che

⁵⁸⁸ Laura Mulvey, *Death 24x a Second, Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London 2006, p. 161.

⁵⁸⁹ Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, cit., p. 10.

⁵⁹⁰ Passaggio ulteriore di questa provvisorietà, di questo campionamento di dati, è la fruizione del film attraverso l'acquisto in *pay-per-view*. A differenza della proiezione della pellicola, del DVD, della videocassetta, qui la proprietà dell'opera e la possibilità di fruirne non vale che 1/25 (o 1/50) di secondo. Tale è infatti la durata della permanenza dei *pixel* sullo schermo, una «presentificazione del film che "passa" ma non "resta"» in *Ibid.*, p. 10.

⁵⁹¹ L'espressione di «film-DVD» è di Emile Poppe nell'omonimo saggio *Il film-DVD nei suoi contesti*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008, pp. 17-22, ed è ripresa da Giulia Carluccio e Federica Villa in *L'analisi del film in DVD. Testo, attestazione, post-testualità*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008, pp. 23-31.

⁵⁹² Significativo in questo senso appare il tentativo operato da Lynch di mantenere il più inalterato possibile il proprio lavoro per la distribuzione del DVD del suo film *Mulholland drive*, messo in commercio privo della convenzionale suddivisione per scene e visibile dunque, in un certo senso come al cinema, dall'inizio alla fine, senza possibili salti di sequenza.

si aggiunge alle altre copie e alle altre versioni esistenti. Il DVD, dando vita a un nuovo multiplo del film, alimenta il regime di pluralità di esistenza delle opere cinematografiche»⁵⁹³.

«Il cinema stesso diventa una parola plurale. [...] Il film non è più (o non è più solo) un'opera che rende il testo intangibile, ma è anche *oggetto cross-mediale*, che assume forme diverse per ciascun *medium* nel cui ambito rientra e da cui è trasmesso: cinema-cinema, DVD o VHS, televisione, rete, ecc. Il testo filmico non è più unico e intangibile. [...] Può variare, trasformarsi, cambiare pelle, fino a diventare semplice collezione di sequenze»⁵⁹⁴.

Dalle parole di Quaresima e di Casetti si evidenzia ulteriormente come sia l'idea stessa di proiezione ad ampliarsi e a divenire plurima. Si ampliano le forme di visione, le tipologie di visione, ed il film inteso come narrazione diviene solamente uno dei possibili aspetti di una proiezione digitale. Al moltiplicarsi degli spazi di visione risponde in parallelo anche il moltiplicarsi dei contenuti della visione. Si fanno strada i cosiddetti *alterantive contents*, costituiti da tutto ciò che di fatto non è narrazione, non è film, come ad esempio i trailer, gli spot pubblicitari, ma anche i concerti d'opera, gli spettacoli teatrali, gli eventi sportivi, gli eventi dal vivo. La cooperazione tra media, e tra media e spettatore, che continua dunque anche nella fruizione, ricordando ancora una volta il ruolo e la presenza di quell'intermedialità più volte citata, causa e conseguenza del postmoderno, ed in grado di evidenziare «come un testo vive nel suo co-testo mentre entra in un nuovo contesto mediatico, quali gradi di apertura e differenziazione permette, fino a dove è ancora riconoscibile come tale e quando si può dire che è divenuto totalmente altro da sé»⁵⁹⁵. Ritorna così alla mente il breve ma illuminante cortometraggio

⁵⁹³ Leonardo Quaresima, *Singolare/Plurale. Di alcune conseguenze della forma di esistenza digitale del film*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008, p. 65.

⁵⁹⁴ Francesco Casetti, *Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, peer to peer e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica*, in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, cit., p. 12.

⁵⁹⁵ Nicola Dusi, Lucio Spaziante, *Introduzione*, in Id. (a cura di), *Remix-Remake*, Meltemi, Roma 2006,

Artaud double bill di Atom Egoyan, già discusso in precedenza, sintesi essenziale e perfetta sia del concetto di integrazione tra media (l'immagine filmica che passa attraverso il videotelefono) sia dei cambiamenti intervenuti nelle modalità di visione (ugualmente, seppur sotto una luce diversa, l'immagine filmica che passa attraverso il videotelefono). Si arriva inoltre alla concretizzazione di una forma di rinnovato montaggio dell'opera. Dopo l'*editing* del regista è infatti lo spettatore a mettere in pratica un lavoro di ricreazione e rielaborazione del film, attraverso ciò che Schefer definisce «secondo montaggio»:

«Le destinataire est non seulement le lieu calculé des effets d'image (la "victime" comme le nommait Strindberg), il est l'auteur d'un second montage dont il est le dispositif. Ce second montage est sans fin; il ne cesse d'intégrer et de déplacer des éléments très divers qu'il dote de contenus variables»⁵⁹⁶.

La possibilità di intervenire sulla creazione dell'immagine, di poterla modificare, manipolare, anche da parte dell'osservatore ultimo, dello spettatore, rappresenta anche il modo per far «sloggiare lo spettatore dal suo posto e introdurlo come attore, produttore o coproduttore di una virtualità»⁵⁹⁷, dando inoltre nuova luce e nuovo valore all'affermazione di Aumont secondo cui «il piacere dell'immagine passa attraverso l'intelligenza dello spettatore»⁵⁹⁸. Wilhelm Worringer parla di *Einfühlung* per indicare una forma di partecipazione affettiva, empatica con l'opera d'arte da parte dello spettatore⁵⁹⁹, mentre Casetti definisce questo atto di interscambio con il concetto di *negoziazione*:

«Ogni nodo della rete "si confronta" con gli altri nodi, cercando da un lato di mantenere la propria peculiarità, dall'altro di collegarsi al resto, e su questa base si "inserisce" (o si "disinserisce") rispetto all'insieme. A questa negoziazione sul piano intertestuale, possiamo

p. 32.

⁵⁹⁶ Jean Louis Schefer, *Images mobiles. Récits, visages, flocons*, Pol Editeur, Paris 1999, p. 10.

⁵⁹⁷ Raymond Bellour, *La doppia elica* (1990), in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 211.

⁵⁹⁸ Questo interessante aforisma di Jacques Aumont è stato raccolto nel corso di una conferenza presso il *Forum des Images* di Parigi dal titolo *Le bonheur est dans l'image*, tenutasi il 17 maggio 2009.

⁵⁹⁹ Cfr. Wilhelm Worringer, *Astrazione ed empatia*, Einaudi, Torino 1975.

poi affiancare una negoziazione a livello di ricezione (il testo si confronta con il suo destinatario, con le sue attese, le sue capacità di lettura, le sue conoscenze previe, e proprio dalla tensione tra i due poli fa nascere un'interpretazione) e una negoziazione a livello più ampiamente sociale (il testo si confronta con il modo di vita di una collettività, e in particolare con le pratiche sociali, i bisogni, i processi di consumo ecc. che lo caratterizzano, e attraverso questa via si propone quale possibile risorsa per gli individui e la collettività)»⁶⁰⁰.

In maniera forse eccessivamente entusiasta, Philippe Quéau ha definito le “nuove immagini” come «un nuovo strumento di creazione e di conoscenza»⁶⁰¹, accostando il loro avvento alla comparsa dell'alfabeto o all'invenzione fotografica. Ciò che sembra evidente è tuttavia la capacità delle immagini digitali di istituire, per la prima volta in modo così articolato, una condizione di reversibilità all'interno del rapporto tra autore e fruitore, tra regista e spettatore. Ecco allora che, nella società attuale, la possibilità di contemplare un pacato osservatore à la Serafino Gubbio non sembra più sorprendere. Nessuno che agli angoli delle strade giri una manovella, ma una intera società ormai avvezza e consona ad una forma di osservazione tecnologica e costante del reale.

In un suggestivo momento dei suoi *passages*, Benjamin ricorda come «ciò che rende incomparabili le prime fotografie è forse il fatto che esse rappresentano l'immagine del primo incontro fra macchina e uomo»⁶⁰². Oggi questo rapporto si presenta di fatto estremamente più smaliziato, aperto ad una lettura più consapevole, partecipativa. Si assiste ad una forma estensiva dunque del concetto di *testo* formulata da Barthes, concepito come superamento dell'idea di *opera* e definito come campo metodologico in cui la produzione semantica si presenta *in fieri*, assorbendo allo stesso modo sia lo scrittore che il lettore: «Il testo non è una linea di parole che rilasciano un unico significato “teleologico” (il “messaggio” di un Autore-Dio), ma uno spazio multidimensionale in cui una varietà di scritture, di cui nessuno è originale, si mescolano

⁶⁰⁰ Francesco Casetti, *Cinema, letteratura e circuito dei discorsi sociali*, in Ivelise Perniola (a cura di), *Cinema e letteratura: percorsi di confine*, Marsilio, Venezia 2002, pp. 21-31.

⁶⁰¹ Philippe Quéau, *La révolution des images virtuelles*, in «Le Monde Diplomatique», 1993, p. 16.

⁶⁰² Walter Benjamin, *Opere complete. I “passages” di Parigi*, vol. II, cit., p. 751.

e si scontrano»⁶⁰³. La visione diviene così tutt'uno con la «mostrazione» definita da Gaudreault, con una continuazione del lavoro creativo dell'autore proprio da parte dello spettatore.

L'«identificazione primaria» teorizzata da Jean-Luis Baudry e Christian Metz⁶⁰⁴ che evidenzia la congiunzione tra sguardo che osserva, quello della macchina da presa, e sguardo dello spettatore, qui assume un nuovo spessore, in un procedimento che porta il discorso autoriale a divenire un atto esteriorizzante e, come teorizzato da Bachtin⁶⁰⁵, volto verso il *pubblico*. Non solo identificazione dunque, ma anche condivisione, cooperazione alla costituzione del testo, in un rapporto che non può tralasciare la natura stessa del dispositivo cinematografico, in quanto è proprio tale dispositivo «ciò che regola il rapporto tra lo spettatore e le sue immagini all'interno di un contesto simbolico e sociale»⁶⁰⁶. Come ricorda Comolli «il cinema funziona insieme con il complesso dei dispositivi di rappresentazione operanti in una società, e dentro questo insieme»⁶⁰⁷.

8.4.

PROIETTARE IMMAGINI AL TEMPO DELLA CROSS-MEDIALITÀ.

Nel 1991, l'anno della sua morte, Vilém Flusser parla dei futuribili mondi digitali, delle «apparenze digitali», anticipandone sviluppi umanizzanti, evoluzioni in grado di rendere i mondi virtuali di fatto non solo tangibili all'uomo, ma anche dotati di intelligenza, di quella *artificial intelligence* a lungo discussa dai media di tutto il mondo.

⁶⁰³ Roland Barthes, *La morte dell'autore*, cit., p. 51.

⁶⁰⁴ Cfr. Christian Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significato immaginario*, cit., e Jean-Luis Baudry, *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, in «Communications», 23, 1975.

⁶⁰⁵ Cfr. Michail Bachtin, *La biografia e l'autobiografia antica*, in Id., *Estetica e romanzo*, cit., pp. 277-293.

⁶⁰⁶ Cfr. Jacques Aumont, *L'immagine*, cit.

⁶⁰⁷ Jean-Louis Comolli, *Tecnica e ideologia*, Pratiche, Parma 1982.

«Davanti ai nostri occhi increduli, cominciano a emergere dai computer mondi alternativi: linee, superfici e, presto, anche corpi e corpi in movimento, composti da elementi puntiformi. Questi mondi sono colorati e possono emettere suoni, verosimilmente in un prossimo futuro li si potrà anche toccare, sentendone il profumo e il gusto. E questo non è tutto, perché i corpi mobili realizzabili tecnologicamente che cominciano a emergere dalle computazioni, potranno presto essere muniti di intelligenze artificiali come quelle descritte in *L'uomo di Turing*, cosicché potremo intrattenere con essi rapporti dialogici»⁶⁰⁸.

Vent'anni più tardi risulta evidente la sproporzione tra le avveniristiche previsioni di quegli anni e la reale portata di novità e di possibilità dettata dalle nuove tecnologie. Seppur prive della possibilità di farsi succedanee dell'essere umano, le nuove tecnologie ed i derivati di queste sembrano però affermare la facoltà dell'uomo di comprimere i tempi di lavorazione e di ridurre i passaggi nell'elaborazione di un progetto dalla sua idea alla sua realizzazione. E ciò risulta esser più evidente proprio laddove le fasi di costituzione di un'opera, artistica o industriale, sono più numerose, più stratificate. Di fatto non solo l'apporto delle tecnologie digitali va a coadiuvare l'essere umano, ma arriva anche a sostituirlo in numerosi passaggi. L'"intelligenza" offerta dai *software*, lungi dall'essere riferibile a quella descritta da David Jay Bolter ne *L'uomo di Turing*, opera tuttavia in maniera funzionale alle esigenze dell'uomo.

Accanto ai facili entusiasmi per le nuove tecnologie, non sono poi mancati i sostenitori del terrore in merito al nuovo corso delle immagini, alla loro presunta capacità di manipolare il reale, di falsificarlo, di renderlo non più credibile⁶⁰⁹. Come visto in precedenza, le reali e contemplabili trasformazioni intervenute nel rapporto tra immagini e nuove tecnologie sono invece di portata e di estensione di gran lunga inferiore, anche se certamente alcuni sintomi di novità si sono intravisti. Bellour evidenzia ad esempio una mutazione insita nel digitale, rappresentata dalla possibilità di quest'ultimo di poter rinunciare alla luce per la creazione delle immagini.

⁶⁰⁸ Vilém Flusser, *Apparenze digitali* [1991], in Id., *La cultura dei media*, cit., p. 222.

⁶⁰⁹ Cfr. Frédéric Filloux, *Images manipulées, danger*, in «Liberation», 21 juillet 1992.

«[Il digitale rappresenta] la fine di un privilegio concentrato dalla *camera oscura* intorno alla luce come preliminare alla formazione delle immagini e l'apertura di due dimensioni complementari: uno spazio concettuale e uno spazio tattile. [...] L'immagine è così concepita più come un diagramma e una proiezione mentale che come una ripresa di tempo della luce»⁶¹⁰.

Quando Casetti parla di «rilocazione»⁶¹¹ emerge un ulteriore segnale di novità, dato questa volta dalla conversione di luoghi reali in luoghi investiti di elementi cinematografici, divenuti essi stessi spazi cinematografici, in virtù dell'uso di telecamere digitali, telecamere di sorveglianza onnipresenti ed eterodirette, ma anche di schermi di ridotte dimensioni e posizionati spesso non a coprire bensì a creare il design di pareti, spazi, vetrine. La *rilocazione* filmica, la *cross-medialità* dell'opera cinematografica, al pari della *cross-narratività* osservata nei primi capitoli, divengono dunque sintomi evidenti di un nuovo modo di concepire e vivere il film da parte dello spettatore, in cui è il film medesimo a reclamare una presenza maggiore in ambiti anche molto diversi dalla tradizionale sala.

In una nota previsione di Paul Valery, ripresa anche da Benjamin, si avvertiva della futura capacità delle immagini, al pari dell'acqua, del gas, di espandersi sino a riempire le nostre abitazioni, le nostre case.

«Come l'acqua, il gas o la corrente elettrica, entrano grazie a uno sforzo quasi nullo, provenendo da lontano, nelle nostre abitazioni per rispondere ai nostri bisogni, così saremo approvvigionati di immagini e di sequenze di suoni, che si manifestano a un piccolo gesto, quasi un segno, e poi subito ci lasciano»⁶¹².

Se la televisione ha certamente costituito una prima forma di avveramento di tale "profezia", è chiaro come oggi sia soprattutto il nuovo corso e la rinnovata flessibilità

⁶¹⁰ Raymond Bellour, *La doppia elica* (1990), in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 210.

⁶¹¹ Francesco Casetti, *La rilocazione dell'esperienza di visione*, intervento per il XIII Convegno Internazionale di Studi Cinematografici *Switchover 3 – Una narrazione esplosa?* (Roma, 16-19 dicembre 2007) atti non pubblicati.

⁶¹² Paul Valery, *Pièces sur l'art (La conquête de l'ubiquité)*, Gallimard, Paris 1934, p. 105.

delle immagini digitali a costituire una radicalizzazione di tale espansione domestica dell'immagine. E, di profezia in profezia, sembrano essersi compiute anche le parole di un altro grande pensatore ed anticipatore del nostro cinema:

«Non è lontano il giorno in cui ciascuno avrà a casa propria gli apparecchi di proiezione, e andrà ad affittare dal librario all'angolo film scritti su qualsiasi argomento, in qualunque forma, tanto critica letteraria, romanzo, quanto saggio di matematica, storia, divulgazione ecc. Di conseguenza non è più permesso parlare di un cinema. Ci saranno diversi cinema come oggi ci sono diverse letterature, perché il cinema come la letteratura, prima di essere un'arte particolare, è un linguaggio che può esprimere qualunque settore del pensiero»⁶¹³.

Nelle parole di Zavattini si ritrovano elementi oggi ben noti come la già discussa "moltiplicazione" dell'idea di cinema e la costituzione di un mondo in cui i media alterano e parificano il rapporto tra privato e pubblico portando «ad una ripresa di attività che erano relegate nell'ambito domestico che ridiventano atti urbani»⁶¹⁴. L'immagine che viaggia attraverso il cellulare, attraverso i circuiti chiusi delle videocamere, attraverso i palmari, riporta secondo La Cecla ad un più aperto scambio di confidenze, di atteggiamenti prima relegati all'ambito privato ed ora allargati invece ad una dimensione pubblica, aperta agli altri. Del resto, come ricorda Tinazzi in un saggio del 1984 sul rapporto tra *Critica e tecnica*, il valore del cinema va primariamente inteso come «parte di un sistema della visione»⁶¹⁵, come elemento di un più ampio *status* del visuale, riprendendo inoltre un concetto caro a Merleau-Ponty in merito alla relazione tra cinema e filosofia e all'esistenza di una comune visione del mondo:

«Se dunque la filosofia e il cinema sono d'accordo, se la riflessione e il lavoro tecnico procedono nello stesso senso, ciò significa che il filosofo e il cineasta hanno in comune una certa maniera d'essere, una certa visione del mondo, che è quella di una generazione. È un'altra occasione di verificare che il pensiero e le tecniche si corrispondono e che,

⁶¹³ Cesare Zavattini, *Alcune idee sul cinema*, in «Rivista del cinema italiano», 2, 1952, p. 5.

⁶¹⁴ Franco La Cecla, *Perdersi. L'uomo senza ambiente* (1988), Editori Laterza, Bari 2007, p. 148.

⁶¹⁵ Giorgio Tinazzi, *Critica e tecnica*, in Id., *La copia originale. Cinema, critica, tecnica*, cit., p. 57.

secondo la frase di Goethe, «quel che è all'interno è anche all'esterno»⁶¹⁶.

Il pensiero e la tecnica si corrispondono come il cinema e gli odierni *visual studies* si corrispondono. Ecco allora che, quasi forzatamente, all'immagine cinematografica non rimane altra possibilità che uscire dalla sala ed accettare questo patto cross-mediale di rilocalizzazione di sé e dei propri derivati in ambiti anche molto lontani da quelli ritenuti opportuni, creando nuove e numerose possibilità di visione e di interscambio, ma di fatto adeguandosi anche ad una limitazione della propria qualità e del proprio carattere coercitivo. Lo spettatore si trova per contro immerso in uno stato di precarietà, di flessibilità obbligata, di instabilità. Riaffiora così l'idea di Hans Blumenberg di un «naufragio spettatoriale»⁶¹⁷ di cui l'osservatore è ineluttabilmente vittima. Emerge una articolazione plurima e complessa di possibilità di visione, passando da sale cinematografiche *high-tech* dotate di principi sinestetici e di proprietà immersive per lo spettatore (si pensi al *dolby surround*, o agli schermi IMAX⁶¹⁸, in cui lo spettatore è "inglobato" all'interno dell'immagine, in balia della visione), a visioni filmiche che perdono radicalmente il contatto con la sala, emigrando di palmare in palmare, laddove la magia cinematografica si riduce a non più di qualche centimetro quadro. A questo plurimo naufragio dello spettatore corrisponde, come visto, la possibilità di "addomesticare" lo spettacolo cinematografico, di portarlo dentro le mura domestiche con qualità che spesso si avvicinano a quelle di una visione in sala (basti comparare alcune sale d'essai con schermi 3x2 m con gli schermi LCD da 46" dotati di *Home Theater*).

Lo spettatore vive in un rapporto di prossimità estrema con l'opera, di una prossimità

⁶¹⁶ Maurice Merleau-Ponty, *Il cinema e la nuova psicologia*, in Id., *Senso e non senso*, cit..

⁶¹⁷ Hans Blumenberg, *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, Mulino, Bologna 2001.

⁶¹⁸ Gli schermi IMAX (*Image Maximum*) sono sistemi di proiezione dotati della capacità di mostrare immagini con una grandezza ed una risoluzione molto superiori rispetto ai sistemi di proiezione classici. Le dimensioni standard degli schermi IMAX sono di 22 m di lunghezza x 16 di altezza. Esistono inoltre schermi IMAX Dome (in origine denominati OMNIMAX) dotati dei caratteristici schermi inclinati a cupola. In merito agli schermi IMAX e alle nuove modalità di proiezione si veda Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, cit., pp. 76-77 ed inoltre Anna Maria Pasetti e Stefano Radice, *L'IMAX. Virtual (cinema) experience*, in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, cit., pp. 39-47.

immersiva, inglobante. «Due delle caratteristiche più significative della nuova condizione dello spettatore di fronte al cinema contemporaneo [sono] la perdita della distanza e la ricezione nella distrazione. Non c'è più distanza fra chi guarda e ciò che viene guardato»⁶¹⁹. In questo senso allora le nuove forme di visione date dal multisala, dal *multiplex*⁶²⁰, dal Cinema Store, non fanno che amplificare una sorta di concezione del cinema quale «esperienza prolungata»⁶²¹ che va oltre, al di là della proiezione⁶²², distanziandosi di fatto ancor più dal peso specifico di quest'ultima all'interno dell'odierna concezione del cinema. «Quello *multicentrico* è uno sguardo attento, ma insieme disperso, che non si concentra su un unico oggetto, ma che destina in modo equanime la propria attenzione a più elementi»⁶²³.

L'immagine filmica prolunga inoltre il proprio *status* di "entità visiva in movimento" abbandonando la sala cinematografica ed estendendosi anche al di fuori di questa. L'immagine trova allora collocazione in spazi e ambienti un tempo impensabili, quali stazioni, aeroporti, piazze, pareti di negozi, pareti di edifici, vetrine. Senza considerare inoltre gli spazi museali, quelli espositivi, gli ambiti culturali ed artistici in cui in particolare le installazioni di immagini in movimento vanno a costituire ed ampliare l'idea di una «*image-environnement*»⁶²⁴, di una immagine-ambiente in grado di confluire e divenire parte integrante di questi nuovi spazi, di conquistare luoghi e dimensioni dove il film, pur perdendo la propria centralità, acquisisce lo *status* di elemento indispensabile a caratterizzare lo spazio, l'ambiente.

Un cinema che sembra dunque acquisire volume, profondità, facendo propria quell'idea

⁶¹⁹ Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, cit., p. 149.

⁶²⁰ Sulla fenomenologia e lo sviluppo dei *multiplex* si vedano Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, cit.; Roberto Ellero, *Dova va il cinema. Critica e mercato nell'era del multiplex*, Bulzoni, Roma 2000 e lo speciale *La rivoluzione multiplex* in «Segnocinema», 148, 2007, pp. 13-34.

⁶²¹ Sara Testori, *Tassonomia. Forme e valenze del cinema multiplex in Italia*, in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, cit., p. 19.

⁶²² Sui nuovi sistemi di visione e sui cambiamenti ontologici in merito alla visione filmica si veda Gabriele Pedullà, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Bompiani, Milano 2008.

⁶²³ Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005, p. 43.

⁶²⁴ Dominique Païni, *Faut-il en finir avec la projection?*, in AA.VV., *Projections, les transports de l'image*, Hazan/Le Fresnoy/AFAA, 1997, p. 176.

di «*corpo-cinéma*» proposta da Jeffrey Shaw negli anni Sessanta e recentemente ridiscussa da Anne-Marie Duguet anche in relazione al rapporto tra immagine e spazio circostante in cui «l'idea “corponematica” consiste nel dare corpo al film, conferirgli un volume, questa terza dimensione che gli manca»⁶²⁵. E proprio in questa concezione di cinema esterno alla sala, alla ricerca di una propria “fisicità”, di una propria “spazialità” si collocano allora alcuni esperimenti di Antoni Muntadas, come ad esempio *On Translation: I Giardini*, realizzata per il padiglione Spagna a La Biennale Arte di Venezia del 2005. Un'opera proiettata su grandi pareti, comprendenti alcune vedute del nostro presente. La vista da un grattacielo, la vista da un ufficio attraverso la finestra, la sala d'attesa di un aeroporto. Il cinema in esterna ripropone così immagini degli esterni del presente, richiamando in modo diretto quegli stessi spazi in cui sembra voler essere inglobato.

«Mi sono servito del concetto di *media-landscape* di Appadurai; significa pensare al paesaggio fatto di azioni come il guardare, l'ascoltare, ma anche di media o di forme architettoniche che implicano il vedere, come le architetture di vetro che con le loro grandi finestre permettono di vedere ed essere visti allo stesso tempo»⁶²⁶.

Perdendo il proprio luogo di elezione, la sala cinematografica, il film diviene ora, in ambiti precedentemente sconosciuti, quali ad esempio gli aerei, solo una scelta possibile in un novero di alternative estremamente ampio, di prodotti audiovisivi che vanno dagli *spot*, ai *trailer*, ai concerni, ai telegiornali, ai documentari, ai *videoclip*.

«Alongside this effort to find motion pictures in myriad nontheatrical places (a kind of “ambient cinema” to paraphrase Anna McCarthy) is a turn toward “convergence culture” (to borrow from Henry Jenkins), in which motion pictures are seen as but one choice in a menu of digital entertainment options»⁶²⁷.

⁶²⁵ L'intervento di Anne-Marie Duguet è riportato in Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono. Introduzione all'arte della videoinstallazione*, Nischi-Lischi, Pisa 2003, p. 129.

⁶²⁶ L'intervista ad Antoni Muntadas è tratta da Marco Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., p. 23.

⁶²⁷ Stephen Groening, *Film in Air: Airspace, In-Flight Entertainment, and Nontheatrical Distribution*, in «The Velvet Light Trap», 62, 2008, p. 5.

Sulla scorta delle considerazioni di Anna McCarthy e Henry Jenkins, Stephen Groening traccia un profilo delle nuove destinazioni per la proiezione filmica, concentrandosi in particolare sulle mutazioni intervenute in merito all'impiego degli aerei come «nontheatrical exhibition sites», una strategia che ha di fatto trasformato gli spazi aerei «into a new space of moving picture entertainment»⁶²⁸.

Ancora una volta l'idea di aura di Benjamin sembra venire meno, sgretolarsi sotto i colpi eterodirezionali dell'immagine odierna. Ampliando i propri spazi grazie all'eterogeneità del digitale, il film trova nuove forme di accoglienza ma non solo. Ritrova infatti anche una nuova dimensione del proprio linguaggio, una nuova messa in discussione dei propri principi narrativi ed estetici, sino a riconfigurarsi non più come forma di racconto unitario, bensì come cinema mobile, in movimento non solo nella sua essenza fatta di immagini che scorrono una dopo l'altra, ma anche nel suo rapporto con l'ambiente circostante.

È tuttavia opportuno concludere osservando il significato che Bernard Stiegler attribuisce alla definizione di *immagini discrete*⁶²⁹, ossia di immagini discontinue, codificate digitalmente. Stiegler mette in risalto la differenza tra una *percezione analitica*, in relazione al *medium* o alla tecnologia che produce l'immagine, e una *percezione sintetica*, in relazione invece all'immagine che si produce nella nostra mente. Ecco dunque che, qualunque sia il futuro corso della produzione di immagini da parte dei media, secondo Stiegler, a cambiare nella nostra mente sarà il solo contenuto dell'immagine, ma non la capacità di generare autonomamente immagini sintetiche, mentali. A partire da quelle esterne, prodotte in modo analitico dai media, sarà dunque ancora il nostro cervello a generare quelle che possiamo definire come “nostre immagini”.

⁶²⁸ *Ibid.*, p. 6. Groening aggiunge inoltre: «Transcontinental and transoceanic long-haul flights have a duration that allows for the exhibition of feature-length films, and in-flight entertainment is considered standard on these routes».

⁶²⁹ Cfr. Bernard Stiegler, *L'immagine discreta*, in Jacques Derrida, Bernard Stiegler, *Ecografie della televisione*, Raffaello Cortina, Milano 1997, pp. 163-184.

capitolo 9
DOPO LA CREAZIONE FILMICA.
COME IL DIGITALE MODIFICA IL RESTAURO, IL CONCETTO DI ARCHIVIO E
L'ESPERIENZA DEI *FILM STUDIES*.

9.1.
RITROVARE LA PELLICOLA.
CARATTERI E POSSIBILITÀ DEL RESTAURO IN DIGITALE.

Quet'ultimo capitolo è dedicato ad alcuni ulteriori aspetti tecnici, in parte esterni alla filiera cinematografica, sui quali le tecnologie digitali hanno dimostrato alcune interessanti procedure di intervento. Tra questi, particolarmente significativi sono i cambiamenti introdotti nell'ambito del restauro digitale, nella costituzione e nello sviluppo dell'attività degli archivi cinematografici, molto cambiati in seguito all'introduzione delle tecnologie numeriche, ed infine ad un ambito del tutto nuovo per quanto concerne il connubio con il digitale, quello dei *film studies* che si approfondirà più avanti sulla base in particolare dell'esperienza dell'*Institut de Recherche et de l'Innovation* (IRI) del Centre Georges Pompidou.

Procedendo con ordine, è opportuno affidarsi alle parole di uno dei massimi teorici ed esperti di restauro cinematografico per comprendere i termini della materia su cui il digitale ha allungato i propri artigli tecnologici. Per restauro si intende «il sistema di procedure tecniche ed intellettuali rivolte a compensare la perdita o il degrado delle immagini in movimento, allo scopo di riportarle a uno stato il più possibile vicino alle loro

ipotetiche qualità iniziali»⁶³⁰. Il restauro ha come obiettivo l'eliminazione di una ampia serie di imperfezioni e di errori presenti nella copia del film, del *textus receptus*⁶³¹, che vanno dalla presenza di errori diretti, presenti sin dal negativo originario del film, di errori indiretti, presenti nella copia di un film ma derivanti da un negativo già rovinato, errori critici, derivanti da errate interpretazioni passate in merito alla filologia della copia, guasti materiali e difetti⁶³². Le possibili variazioni che la fase di restauro apporta al film sono allora legate a: a) varianti in merito alle didascalie, alla loro lunghezza, alla loro posizione, al loro contenuto; b) varianti d'inquadratura, quando viene sostituita o modificata la presenza di una inquadratura; c) varianti cromatiche, con mutazioni del colore di un fotogramma (in forma locale) o dell'intero film (in forma estesa), come ad esempio presenze di muffe, di sindromi acetiche, di *color-fading*; d) varianti di montaggio, in cui si modifica l'*editing* stesso del film; e) varianti narrative, estensioni delle varianti di montaggio in cui non solo viene mutato un certo ordine di inquadrature o di sequenze, ma anche la natura semantica dell'opera subisce alcune variazioni⁶³³.

«[Il restauro] presuppone di ri-mettere in piena efficienza, come se fosse nuovo, il suo oggetto, e dunque, sempre e comunque, una decisa trasformazione/mutazione, materiale e morfologica, un ritorno all'indietro (ri-pristino), della cosa su cui si mettono le mani e che nel suo attuale *status* riteniamo che non ci soddisfi»⁶³⁴.

I cambiamenti relativi al restauro cinematografico intervenuti con le più recenti componenti digitali si rivelano interessanti soprattutto per la capacità di intervenire nella ricostruzione di singole parti mancanti del fotogramma attraverso l'interpolazione degli

⁶³⁰ Paolo Cherchi Usai, *La cineteca di Babele*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, cit., p. 1038.

⁶³¹ Cfr. Gian Piero Brunetta, *Note per una filologia del cinema (1982)*, in Id., *Avventure nei mari del cinema*, Bulzoni, Roma 2001.

⁶³² Cfr. Michele Canosa, *Immagini e materia. Questioni di restauro cinematografico*, in Simone Venturini (a cura di), *Il restauro cinematografico. Principi, teorie, metodi*, Campanotto Editore, Udine 2006, pp. 81-82.

⁶³³ *Ibid.*, pp. 84.

⁶³⁴ L'intervento di Marco Dezzi Berardeschi è riportato in B. Paolo Torsello (a cura di), *Che cos'è il restauro?*, Marsilio, Venezia 2005, p. 37.

elementi presenti nell'immagine. Ecco dunque che il campionamento informatico può offrire interessanti ipotesi risolutive non solo per l'eliminazione di strusciature, di fasci di righe visibili in fase di proiezione, di spuntature, di piccole macchie bianche che sporcano la pellicola, o di rigature che segnano il supporto, ma anche per la ricostruzione di sezioni di immagine venute a rovinarsi, o a perdersi, nel tempo.

Ma come si svolge allora, sotto il profilo tecnico, la fase di restauro digitale di un film? Dopo il riscontro di una copia di film sensibilmente rovinata, la prima tappa del processo di restauro prevede la preparazione della pellicola per il processo di *scanning*. Si provvede alla pulitura del materiale attraverso specifici solventi e al rifacimento delle giunte che non sopporterebbero il processo di scansione. Una volta preparato il materiale si passa al processo di scansione del film, che può riguardare solo una parte della pellicola o la sua interezza, a seconda della quantità e della portata dei danni che la stessa presenta, anche se, grazie proprio al digitale, è possibile oggi allargare il raggio d'azione degli interventi di restauro apportabili, senza un sensibile aumento di costi e tempi di lavorazione. I sistemi per la scansione di una pellicola con risoluzione cinematografica sono due. Il primo, più lento ma preferibile per stabilità di immagine, costituisce una vera e propria scansione del film. Il secondo, dato dal *telecinema*, si dimostra invece più veloce, ma risente delle oscillazioni dovute al passaggio delle giunte durante la fase di scorrimento. Negli attuali sistemi si può scegliere se creare la scansione di un film con una risoluzione a 2k in tempo reale oppure a 4k con una scansione di 6 fps. Dopo questa fase iniziale, del tutto simile a quella di *Digital Intermediate*, si passa al vero restauro del film.

La "pulitura" dei *pixel* non è naturalmente meccanica, bensì elettronica, e presenta il vantaggio di non inquinare, di non usare solventi chimici, di non necessitare di aspiratori. In due ore si può trattare un rullo di trecento metri e soprattutto si può comparare la resa finale a quella precedente al lavoro di restauro. I *file* vengono importati nel computer e successivamente vengono stabiliti i *pattern* per la rimozione dei problemi presenti sulla pellicola, quali spuntature e sporcature di varia entità, sino all'analisi del *file* sulla base dei parametri impostati e alla rimozione dei difetti presenti.

Tra i sistemi più utilizzati vi è il *software Revival DAVINCI* che permette di togliere in automatico le spuntature, di eliminare in modo semiautomatico gli altri difetti della pellicola quali rigature, *flickering*, instabilità dell'immagine, fotogrammi rotti o mancanti, salti delle giunture, eccessiva granulosità della pellicola. Dopo aver fissato semi-automaticamente questi aspetti si passa alla fase di ritocco manuale del *file*. Il *Manual-retouching* costituisce il passaggio più importante ai fini del risultato globale del restauro, dove fondamentali sono inoltre la tecnica, l'attenzione e la sensibilità dell'operatore. Ritocchi tecnicamente poco efficaci, o grezzi, possono infatti compromettere la qualità del lavoro. La fase conclusiva del lavoro di restauro consiste infine nella registrazione dei *file* corretto su pellicola. Si tratta dunque di applicare un sistema di registrazione *laser* della pellicola da parte di moderni *Recorder*⁶³⁵, i quali dovranno restituire la qualità dei *bytes* prodotti durante la lavorazione informatica.

L'ingresso dei *software* digitali ha ridotto di circa l'80% l'intervento umano nella fase di correzione dei difetti della pellicola, permettendo di implementare sensibilmente le potenzialità di determinate fasi di manipolazione, di restauro dell'immagine. Il *grading*, la *color correction* stessa sono divenute fasi molto più definite in merito alla qualità da ottenere. Ulteriore punto di forza di un restauro digitale, seguito dunque anche da una conservazione digitale del *file* restaurato, è il far venir meno il rischio di obsolescenza del film, il rischio di ulteriore decadimento fisico del film. Enno Patalas⁶³⁶ all'inizio degli anni Ottanta ricordava che «la storia del cinema è la storia della sua distruzione». Oggi il digitale sembra poter di fatto interrompere questo inevitabile degrado fisico del supporto materico.

Un ulteriore aspetto di assoluto interesse e cambiamento rispetto al passato è poi introdotto da David Shepard della Film Preservation Associates, responsabile di numerosi restauri digitali di film muti, secondo il quale la fase di restauro costituisce oggi non solo un recupero dello *status* d'origine dell'opera, bensì anche una forma di interpretazione

⁶³⁵ Tra i primi e significativi *Recorder* si ricorda il *Lightning Recorder* della Kodak, primo esempio di *recorder laser* risalente alla seconda metà degli anni Novanta.

⁶³⁶ Storico del cinema, Enno Patalas ha lavorato dagli anni Settanta agli anni Novanta al Museo del Film di Monaco, dove ha in particolare seguito i processi di restauro e di ricostruzione del film.

mediatica del film. Sotto il profilo della visione e della configurazione dell'opera da restaurare, è dunque necessario tenere conto delle possibilità offerte dai media, tentando allora di elaborare una versione dell'opera non solo filologicamente corretta, ma anche adeguata alle rinnovate possibilità dei *medium*, in grado di dare una sorta di nuovo valore estetico all'immagine⁶³⁷.

Altro aspetto interessante di cui tener conto è quello relativo all'integrabilità dei *file* digitalizzati e restaurati: «We could define Digital Restoration by adding “by transfer to a digital format in order to manipulate and modify that image before recording back to a display medium»⁶³⁸. L'intento del restauro non è più solamente il suo ritorno ad una forma originaria, o quanto meno il recupero dell'integrità dell'opera. L'intento ultimo della ricostruzione digitale di un film diviene ora l'ottenimento dell'integrabilità del supporto con un *medium* atto alla sua visualizzazione, al suo passaggio al visibile, imperniato anch'esso possibilmente su un concetto di intermedialità.

Il restauro trova dunque una nuova definizione, risultante dalla sommatoria di due precisi indicatori: «*Restauro = progetto di conservazione dell'esistente (come valore complessivo) + progetto del nuovo (come valore aggiuntivo)*»⁶³⁹, senza dimenticare che proprio il restauro «gioca un ruolo determinante anche nell'individuazione di una serie di modelli [...] con i quali si costituisce nella realtà il grande museo ideale»⁶⁴⁰. Ecco allora che restaurare significa anche ricreare una identità, un modello identificabile attorno ad un'opera. Significa primariamente lavorare all'interno di una duplice polarità le cui estremità sono date da una parte dal più volte sottolineato rispetto filologico dell'originale, e dall'altra dalla capacità di interpretarne i riferimenti ed i richiami, di fatto indirizzando il lavoro di ricostituzione del film in una precisa e delineata direzione. La

⁶³⁷ Cfr. David Shepard, *Silent Film in the Digital Age*, in Martin Loiperdinger (a cura di), *Celluloid Goes Digital: Historical-Critical Editions of Films on DVD and the Internet*, Wissenschaftlicher Verlag Trier, Trier 2003, pp. 23-28.

⁶³⁸ Paul Read, *Digital Image Restoration – Black Art or White Magic?*, in Dan Nissen, Lisbeth Richter Larsen, Jesper Stub Johnsen (a cura di), *Preserve then Show*, DFI, Copenhagen 2002, p. 159, citato in Simone Venturini, *Il restauro cinematografico, storia moderna*, in Id. (a cura di), *Il restauro cinematografico. Principi, teorie, metodi*, cit., p. 38.

⁶³⁹ L'intervento di Marco Dezzi Berardeschi è riportato in B. Paolo Torsello (a cura di), *Che cos'è il restauro?*, cit., p. 39.

⁶⁴⁰ Alessandro Conti, *Manuale di restauro*, Einaudi, Torino 2001.

creazione di un impianto museale attorno alle opere restaurate non è che la diretta emanazione di questa duplice attenzione, a cavallo tra rispetto neutrale della forma originaria dell'opera e intervento restauratore atto a risaltarne l'appartenenza ad un modello filmico.

Va tenuto conto infine anche di un rischio concreto legato alla digitalizzazione di un film e al suo restauro. La sua conversione informatica ha infatti comportato in molti casi un'azione di restauro solo "apparente", solo di superficie, in grado di garantire quei requisiti minimi di qualità di visione necessari per la proiezione di un DVD o per la visione di un film sullo schermo televisivo, costituendo di fatto più una riedizione che non un restauro approfondito dell'opera.

«Il consumatore d'immagini è convinto che il cinema visibile su video non abbia bisogno di restauro. [...] Poiché il ragionamento non fa una grinza e le pellicole si rovinano a forza di mostrarle, farle vedere in forma elettronica sembra una soluzione economica ed egualitaria»⁶⁴¹.

È chiaro che questo tipo di intervento, di fatto una semplice digitalizzazione del formato su pellicola, non può essere confusa o scambiata con una ben più lunga, complessa e articolata fase di restauro di un'opera.

Negli ultimi anni, infine, in parallelo con il processo di restauro del film, è divenuto centrale il concetto di accessibilità all'opera e questo non solo in merito alle possibilità di fruizione privata, ma anche in relazione ai principi di conservazione ed archiviazione del film⁶⁴². Ecco dunque che il restauro deve anche permettere una omogeneità nell'utilizzo di parametri di archiviazione dell'opera. A completamento di questa sezione risulta quindi opportuno andare oltre la fase di ricostituzione del film, del suo restauro, qui osservata, addentrandosi proprio in quella che è la rinnovata dimensione degli archivi cinematografici, riconfigurati sulla base di caratteri informatici.

⁶⁴¹ Paolo Cherchi Usai, *L'ultimo spettatore*, cit., pp. 79-80.

⁶⁴² Cfr. Simone Venturini, *Il restauro cinematografico, storia moderna*, in Id. (a cura di), *Il restauro cinematografico. Principi, teorie, metodi*, cit., in particolare *Dal restauro all'accesso*, pp. 33-36.

9.2.

**L'ARCHIVIO INDEFINITO.
TRA CONSERVAZIONE E MUSEO VIRTUALE.**

Partendo da alcune considerazioni di Hans Belting in merito al rapporto tra media, immagini e mente umana sembra opportuno sottolineare un particolare tipo di coincidenza che esiste tra questi aspetti:

«Si sa che tutti noi *abbiamo* o che *possediamo* delle immagini, che vivono nei nostri corpi o nei nostri sogni e che aspettano di essere richiamate dai nostri corpi per mostrarsi. Alcune lingue, come il tedesco, distinguono tra una memoria come *archivio* di immagini (*Gedächtnis*) e una memoria intesa come attività, ossia, come nostra capacità di richiamare alla mente delle immagini (*Erinnerung*). Questa distinzione sottolinea che, allo stesso tempo, *possediamo* e *produciamo* immagini. In entrambi i casi, i corpi (ossia i cervelli) fungono da *medium* vivente che ci permette di *percepire*, *proiettare* o *ricordare* immagini e che permette anche alla nostra immaginazione di censurarle o trasformarle»⁶⁴³.

A questa affermazione sembra inoltre affiancarsi quella di Agamben, il quale sottolinea come la “produzione interna” di immagini generata dal nostro cervello abbia un funzionamento analogo a quello di un archivio che mette a disposizione immagini costituendone inoltre possibili associazioni: «Le immagini vivono dentro di noi... noi siamo dei database viventi di immagini [...] e una volta che sono entrate in noi non smettono più di crescere e di trasformarsi»⁶⁴⁴. In questo processo di comunanza tra

⁶⁴³ Hans Belting, *Image, medium, body: A new approach to iconology*, in «Critical Inquiry», 31, 2005; tr. it. Id., *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2009, p. 79.

⁶⁴⁴ Giorgio Agamben, *Ninfe*, Bollati Boringhieri, Torino 2007, p. 10.

l'elaborazione di un archivio di immagini e quella della nostra mente, è interessante osservare come, per facilità di accesso e modalità di impiego, il supporto digitale possa, attraverso l'impiego di un'interfaccia, avvalorare una simile forma di consonanza rendendo di fatto ancor più diretto e visibile il reperimento di immagini, in modo analogo proprio rispetto a quanto istintivamente avviene nel nostro cervello. Il rapporto tra attività di richiamo ed immagine contenuta nella memoria sembra dunque emulata dal rapporto tra pattern di ricerca e immagine digitale conseguita.

Il digitale offre inoltre la sensazione di poter esercitare un controllo totale sul processo di codifica e mutazione dell'immagine, tanto da far supporre che i processi di modificazione siano infinitamente reversibili e che vi sia una implicita possibilità di costituire un database in grado di mantenere al suo interno in forma virtuale una copia di tutto ciò che esiste in natura, in una crescente corsa verso una completa «digitalizzazione di ogni cosa che possa essere digitalizzata»⁶⁴⁵. Un recente dossier dall'emblematico titolo *Numérisation du patrimoine culturel*⁶⁴⁶ sembra in effetti risaltare le vie e le articolazioni plurime che il digitale sta sviluppando, sottolineando un rapporto sempre più stretto con il tessuto artistico ma anche sociale in cui viviamo. La digitalizzazione giunge così a riguardare: il patrimonio artistico di musei (si pensi al lavoro di conversione del British Museum, del Louvre, ma anche le riproduzioni in 3D di importanti palazzi e monumenti architettonici), la costituzione di numerosi portali digitali per la musica e le biblioteche (basti osservare i progetti italiani *Michael* e *Minerva*, quello tedesco *BAM*, quello francese *Gallica 2*), la conversione informaticizzata degli archivi (il portale francese *Culture.fr/Collections*, ma anche l'*European Film Gateway* per le cinemateche d'Europa), l'interrelazione tra *internet* ed i musei (il progetto francese *GAMME*, l'esposizione *Click! A Crowd Curated Exhibition* del Brooklyn Museum, le attività del ZKM di Karlsruhe), ed addirittura una sorta di "conversione" del territorio (come nel caso dei geoportali o dei siti in merito allo sviluppo territoriale).

⁶⁴⁵ Fabio Amerio, *La mutazione digitale: fotografia, cinema, video*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 176-177.

⁶⁴⁶ Cfr. AA.VV., *Dossier : Numérisation du patrimoine culturel*, in «Culture & Recherche», 118-119, 2008/2009.

Per quanto riguarda allora il rapporto tra digitale e creazione artistica, sembra evidenza come l'idea stessa di André Malraux in merito alla costituzione di un universale *Musée imaginaire*⁶⁴⁷ sembri oggi trovare consistenza proprio tramite la scansione digitale e l'assunzione informatica di dipinti, opere audiovisive, testi scritti, opere multimediali. Una creazione più che mai attuale dunque, soprattutto se legata a molte delle nuove funzioni assunte dagli archivi digitali, non più solo luogo di deposito e conservazione di opere, ma anche spazio per mostre virtuali, luogo di prima consultazione, ambito in cui poter instaurare una forma di relazione tra fruitore ed opera.

Bernard Deloche osserva l'attuale rapporto tra tecnologia e documenti definendola come la base per la costituzione di un *musée virtuel*⁶⁴⁸, un archivio-museo che evidenzia sin dal nome l'attuale tendenza in atto verso un ampliamento del concetto di archivio e al contempo dell'idea di museo o, meglio, di «Museo 2.0»⁶⁴⁹, in particolare all'interno dell'attuale cultura di massa, dove la “visita” lascia il posto alla “navigazione”, la contemplazione allo sguardo distratto, lo studio all'osservazione distratta.

L'archivio-museo della postmodernità propone allora un nuovo quesito, un nuovo dilemma, che se da una parte richiama all'esigenza di una maggior fruibilità delle fonti, artistiche, culturali, tecniche, dall'altra rivela una minor attenzione rivolta alle stesse, una minor possibilità (o desiderio) di esperire in prima persona e sedimentare dentro di sé la visione e la fruizione di queste opere. Se, come detto in precedenza, il cinema postmoderno si fa *live*, è l'uomo postmoderno a rischiare di perdere la propria essenza *live*, il proprio “vivere” in modo diretto la relazione con l'arte, con il mondo. L'archivio fa propria l'idea di museo, di fatto creando una sorta di esposizione pubblica, aperta di sé, ma anche il museo recupera il concetto di archivio creando un suo doppio virtuale, una sorta di conservazione digitale dei propri fondi.

In accordo con l'idea di Dominique Païni che *conservare*, archiviare, significhi anche

⁶⁴⁷ Cfr. André Malraux, *Le Musée Imaginaire*, Gallimard, Paris 1965.

⁶⁴⁸ Cfr. Bernard Deloche, *Le Musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*, Presses Universitaires de France, Paris 2001.

⁶⁴⁹ Cfr. Gaëlle Crenn, Geneviève Vidal, *Musée 2.0*, in AA.VV., *Dossier : Numérisation du patrimoine culturel*, in «Culture & Recherche», 118-119, 2008/2009, p. 39.

*mostrare*⁶⁵⁰, mantenere viva la possibilità di guardare ancora ciò che viene preservato, il digitale evidenzia la possibilità di amplificare il rapporto tra conservazione e riproposizione, ampliando così la concezione degli archivi come *lieux de mémoire* e rendendola molto più prossima ad un luogo di narrazione della memoria, di racconto ed esposizione di quanto conservato⁶⁵¹.

L'archiviazione cinematografica⁶⁵² digitale offre inoltre una nuova modalità di preservazione, aggiungendo alla spazialità dell'archivio inteso come luogo fisico, anche un'interfaccia grafica dello stesso, rinvenibile ad esempio attraverso l'*index*-menù dei DVD. Anche in questo caso dunque, seppur su dimensioni ben più limitate, è possibile osservare una forma di equiparazione tra il supporto DVD, l'archivio, ed una forma di museo virtuale portatile e miniaturizzato. I DVD costituiscono allora un possibile esempio di forma d'archivio. In particolare le edizioni critiche dei film in formato digitale rivelano la presenza di un lavoro che coniuga la fruizione filmica con l'archiviazione e la conservazione di un ampio insieme di informazioni legate ad un film, oltre alla presenza dell'opera stessa, del *textus*. Soprattutto diviene possibile inserire il cosiddetto *apparatus* relativo al film, quell'insieme di filmati, documenti scritti, sonoro e visivi, fotografie, versioni alternative di determinate sequenze, *storyboard*. Si è di fronte ad una prima idea di film come ipertesto, come rete di indici, in un rapporto tra opera ed archivio destinata ad ampliarsi ulteriormente rispetto ai 9,4 GigaByte che caratterizzano l'ampiezza del support DVD (*double-layer*).

Spostandoci dentro le mura museali, è evidente come lo stesso moltiplicarsi di film-installazione sembri oggi andare in questa direzione, in cui l'opera filmica condivide sempre di più i propri caratteri con quelli preminentemente museali⁶⁵³, tipici di un luogo

⁶⁵⁰ Cfr. Dominique Païni, *Conserver, montrer*, Yellow Now, Crisnée 1992.

⁶⁵¹ In merito al rapporto tra archivio e museo, come tra idea di conservazione ed idea di esposizione, si parla infatti di *storytelling museum*, sottolineando la portata narratrice assunta ormai dai curatori di esposizioni e musei, una prassi rinvenibile di fatto anche nell'ambito delle attività degli archivi stessi.

⁶⁵² Per una ricognizione storica in merito alla nascita e agli sviluppi dell'archivio filmico si vedano in particolare Paolo Cherchi Usai, *La cineteca di Babele*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, cit., in particolare pp. 995-1003.

⁶⁵³ Cfr. Antonio Costa, *Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo*, in Leonardo De Franceschi (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, cit.

prima separato dal lavoro cinematografico ed ora invece sempre più a questo legata. Oltre al DVD, esistono poi forme di archiviazione la cui spazialità risulta ancor più compressa e “portatile”, come le memorie usb, o le schede di memoria. Esiste inoltre un progetto di memorizzazione dati globale dell’essere umano, chiamato *MyLifeBits Project* (una sorta di *Digital Human Storage*) relativo al mantenimento in memoria di dati attinenti tanto al battito cardiaco o alla temperatura corporea, quanto alla memorizzazione e all’archiviazione di dati personali di natura visiva, sonora, testuale. Un progetto che nasce da una nuova branca di studi informatici ed audiovisivi definibile come *pervasive computing*, ed in cui un primo importante segnale è stato dato dalla *SenseCam* della *Microsoft Research*, una minuscola fotocamera digitale⁶⁵⁴ definita per le sue caratteristiche vicine sia alle propensioni di una *handycam* che a quelle di un archivio portatile, come la «scatola nera del corpo umano»⁶⁵⁵.

«Sappiamo costruire una varietà incredibile di dispositivi di memoria, sempre più capaci e sempre più minuscoli. [...] Il mondo è sempre più pieno di dispositivi di memoria, in funzione o collocati a riposo, così che la sua microstruttura è sempre più localmente ordinata e “memore”, anche se la sua macrostruttura è caotica come sempre, se non più di sempre»⁶⁵⁶.

Tra chi ha visto nel digitale un processo rivoluzionario, non sono mancate poi le ipotesi “sovversive” di estinzione alla radice di quanto è stato prima analogico. Film, strumentazioni, media, archivi del pre-digitale visti come prossimi alla scomparsa, non solo obsoleti, ma direttamente materia da oblio: «L’esito della contesa tra digitale e analogico inciderà sulla storia come una rivoluzione. È un momento propizio per

⁶⁵⁴ Prodotta dal *Sensor and Devices Group* della *Microsoft Research*, la *SenseCam* ha le dimensioni di una penna usb, ma si sta attualmente lavorando per una ulteriore limitazione della sua componente *hardware*, al fine di inglobare questo sensore all’interno di altri strumenti ottici di comune utilizzo quali ad esempio gli occhiali. La *SenseCam* è dotata di una lente grandangolare ed è costituita da un *software* che le permette di scattare 4.000 immagini al giorno (una ogni 20 secondi circa) aventi risoluzione 640X480 *pixel*.

⁶⁵⁵ Cfr. Gordon Bell, Jim Gemmell, *A Digital Life. New Systems May Allow People to Record Everything They See and Hear and Even Things They Cannot Sense and to Store all these Data in a Personal Digital Archive*, in «Scientific American Magazine», 2007; cfr. Giulio Latini, *Forme digitali*, cit., p. 39.

⁶⁵⁶ Edoardo Boncinelli, *L’anima della tecnica*, Rizzoli, Milano 2006, p. 132.

cancellare archivi, cancellare culture, fare roghi di libri senza nemmeno toccarli, inventarsi una tradizione»⁶⁵⁷. Di fronte a proclama di tale portata entusiastica, tornano tuttavia alla mente, ed in maniera propizia, le parole di John Berger: «Il significato preciso di un'affermazione profetica dipende dalla *ricerca* o dal *bisogno* di chi l'ascolta»⁶⁵⁸. Ecco allora che di fronte alle possibilità del digitale è opportuno contrapporre una seria analisi di quelli che sono sia i vantaggi, i miglioramenti oggetti nell'ambito dell'archiviazione e della conservazione informaticizzata, sia però anche i limiti, i rischi, le perdite, le ricadute negative sulla tradizione, sul passato e sui materiali stessi che il tempo ha prodotto.

Non sono del resto isolate le voci che tornano a sostenere con grande convinzione la specificità e l'importanza di mantenere in vita archivi cinematografici di sole pellicole, che si differenzino dunque rispetto alla corsa alla digitalizzazione, e che si specializzino proprio per il tipo di supporto presentato rispetto a quanto reperibile invece in altri ambiti (come i DVD dei *blockbusters* o dei negozi di noleggio e vendita).

«I think in most cases, unless the DVD was only available from the archive, the issue to me is, "Well, you've come to the wrong place. What we have here is a 35mm. There is a DVD out on the marketplace, which may well have been put out by the archive, because there are cases where the DVD is a satisfactory form of making a film available. If you want a DVD, go to the appropriate shop and buy it, pay the rights to show that DVD." [...] I think, in some ways, the more widely available a DVD is will help us, because we don't have to service requests from people who we will never persuade to follow the basic archival projection practices»⁶⁵⁹.

Alle parole di David Francis si uniscono poi le considerazioni di Paolo Cherchi Usai secondo il quale la presenza del DVD, il formato digitale più comune, rischia inoltre di divenire dannosa proprio per il fatto di impoverire l'attenzione rispetto ai formati originali

⁶⁵⁷ Lorenzo De Carli, *Internet. Memoria e oblio*, Bollati Boringhieri, Torino 1997, p. 124.

⁶⁵⁸ John Berger, *Questione di sguardi*, Il Saggiatore, Milano 1982, p. 118.

⁶⁵⁹ L'intervento di David Francis è tratto da Paolo Cherchi Usai, David Francis, Alexander Horwath, Michael Loebenstein (a cura di), *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, SYNEMA Publikationen, Wien 2008, p. 183.

dei film, rispetto alla loro conservazione e rispetto anche alla destinazione di fondi in merito alle tipologie di restauro filmico:

«Now, with the digital avalanche about to overwhelm us, it's becoming more difficult and costly to replace prints. The opportunity to show a 35mm print is becoming a privilege. But for some people it is a burden; they think, "God bless the moment when we'll be able to show films as digital files, because there'll no longer be a decline in print quality." [...] This is where I must draw a line in the sand. I will say, and I will keep saying, that as long as it will be possible to produce a proper restoration in its original medium, I do not intend to make a work available exclusively in digital form without having done proper analog preservation. When this approach will no longer be possible, well, I'll deal with that. But that's not a good enough reason for me to give up now. There are times when you have to keep fighting against all odds»⁶⁶⁰.

La preservazione del film, il restauro, la conservazione di un'opera deve dunque, in base a quanto affermato da Cherchi Usai, trovare una possibilità eventuale nel lavoro di un archivio cinematografico, senza tuttavia né spostare l'attenzione rispetto alla necessità primaria di restaurare e conservare i film nei loro ambiti e formati d'origine, né spostare soprattutto l'insieme di risorse economiche e di mezzi necessari a tali finalità. Il digitale deve allora rappresentare una eventuale prospettiva, del presente come del futuro, una possibilità da non trascurare o minimizzare, senza tuttavia arrivare a considerarlo come la soluzione definitiva di un problema molto più complesso. Ciò che rimane evidente è l'insieme di novità e di forme di ibridazione apportate dal formato digitale, in una sorta di compresenza di fattori attenti più a *ri-mediare* ricreando, che non ad una conservazione *strictu sensu*.

«Il DVD, il supporto digitale, istituisce un sistema di visione che rappresenta un ibrido tra il modello della sala di un multiplex e quello di una sessione *internet* – prefigurando una

⁶⁶⁰ L'intervento di Paolo Cherchi Usai è tratto da Paolo Cherchi Usai, David Francis, Alexander Horwath, Michael Loebenstein (a cura di), *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, cit., pp. 182-184.

modalità che svolgerà probabilmente un ruolo protagonista in un futuro assai prossimo»⁶⁶¹.

In merito agli archivi e al loro doveroso lavoro di coniugazione dei principi di conservazione delle opere, ma anche di intergrazione delle nuove possibilità tecnologiche, Kristin Thompson offre alla questione il proprio sguardo di storica del cinema, evidenziando il rischio di una parzialità a cui in verità potrebbe andare incontro il fenomeno della digitalizzazione:

«As a film historian, I'm still gaping at that line about "the entire surviving history of movies." Such availability would not only be "revolutionary," it would be downright miraculous. It's impossible. It just isn't going to happen. [...] Great swathes of our cinematic heritage, especially in hot, humid climates like that of India, have deteriorated and are irretrievably lost»⁶⁶².

In questo processo di evoluzione tecnologica interna agli archivi che contempla nel medesimo momento una possibilità di conservazione duratura del proprio patrimonio, ma anche il rischio evidente di una perdita, è allora necessario rimarcare il possibile ruolo del digitale in questi insieme di risvolti dicotomici. Le nuove tecnologie possono integrarsi in una dimensione archivistica senza tuttavia snaturarne le funzionalità, senza farne perdere le specificità, senza soprattutto andare ad eliminare gli obiettivi primari di un archivio, volti *in primis* alla conservazione dei supporti originari delle opere filmiche. Al tempo stesso è opportuno non sottovalutare anche il valore aggiunto dato dal digitale che, a margine del lavoro sulla pellicola, può costituire una possibilità catalogatoria addizionale, informaticizzata delle opere, dove poter inserire elementi utili per la ricerca quali *tags*, *query* e *keywords*.

Interessante a tal proposito è allora il lavoro sviluppato a partire dai primi anni del 2000 da istituti ed archivi quali l'Istituto Luce di Roma e l'Archivio Nazionale Cinematografico

⁶⁶¹ Leonardo Quaresima, *Singolare/Plurale. Di alcune conseguenze della forma di esistenza digitale del film*, cit., p. 71.

⁶⁶² Kristin Thompson, *The Celestial Multiplex*, in Paolo Cherchi Usai, David Francis, Alexander Horwath, Michael Loebenstein (a cura di), *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, cit., p. 218.

della Resistenza di Torino, tra i primi enti a muoversi, in forme ancora in parte pioneristiche, verso la digitalizzazione del loro patrimonio.

«Il processo di digitalizzazione del nostro patrimonio è iniziato nel 2002. È stato un lavoro lungo, complesso. Questo archivio aveva una gamma di documenti estremamente varia e di supporti molto diversi fra loro. Il problema da risolvere è stato dunque capire come uniformare questi diversi supporti per la loro conservazione. I *file* video hanno un peso molto rilevante ed era importante scegliere un formato di compressione idoneo e leggibile su più postazioni. Abbiamo scelto il formato IMX della Sony, un nastro dunque, più sicuro rispetto al DVD. Purtroppo questo supporto è costoso (circa €. 50 per una cassetta di 3 h), e dunque siamo passati in un secondo momento al supporto DVCAM, il cui costo è inferiore alla metà, mentre la qualità è oggettivamente molto simile»⁶⁶³.

Emerge dunque un primo problema concreto in merito al processo di digitalizzazione degli archivi, ovvero la questione dell'eterogeneità dei supporti da digitalizzare, e la necessità invece di rendere fruibili questi materiali come un *corpus* archivistico unico, attraverso una modalità di codificazione e compressione che permetta la più ampia consultabilità possibile.

«Un secondo problema che si è verificato è in merito alla presenza di supporti di cui non sono più disponibili apparecchi idonei alla riproduzione, come ad esempio per il mezzo pollice in bianco e nero della Sony, un nastro di cui non si ha un macchinario per la lettura. Per questi provvederemo a fare la conversione esternamente rispetto all'archivio, con tempi e costi ancora da stabilire»⁶⁶⁴.

Ai criteri di selezione in merito al che cosa digitalizzare, spesso legati al desiderio di favorire la conservazione di quei materiali più rari o più significativi per fornire a

⁶⁶³ L'intervista ad Andrea Spinelli, collaboratore dell'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza, è tratta da un colloquio personale tenutosi nel novembre del 2007, nella sede dell'ANCR di Torino.

⁶⁶⁴ *Ivi*.

ricercatori e interessati una nuova possibilità di consultazione⁶⁶⁵, segue allora un problema di natura tecnica, legato all'obsolescenza dei lettori di taluni formati, aspetto questo che rende ancor più complesso e lungo il processo di selezione dei materiali e di successiva digitalizzazione.

9.3.

DALL'IDEA DI *JUKE-BOX* ALL'ARCHIVIO COME OPERA.

Nel rivelare la similarità tra film e computer, Youngblood rimarca le linee guida dettate dal digitale, dall'ambito informatico, in grado di sviluppare in prima persona le nuove forme di creazione e di comunicazione, annullando di fatto i tempi di conversione dati da un formato ad un altro e dando vita ad una forma diretta di accesso di accesso alle informazioni:

«There is no difference between the digital code which comes out of a computer and the code which comes out of a telecamera. In the end they merge together (they are already present in video devices, for digital effects) and this is the engine which will drive the communication revolutions»⁶⁶⁶.

I rapporti tra tecnologie, media, creazione filmica e archivi si intensificano sino a divenire senza soluzione di continuità, sopprimendo di fatto l'esistenza di una temporalità nei passaggi tra un *medium* e l'altro, tra una fase e la successiva. Il digitale apre le porte ad un processo interconnettivo di realtà in precedenza distinte, differenziate tra loro.

⁶⁶⁵ I file compressi vengono in questo caso inseriti in un impianto di *storage*, di conservazione. Viene poi associata ad ogni file una scheda descrittiva dell'opera. E la consultazione delle opere avviene attraverso un sistema di condivisione IntraNet, interno dunque allo stesso archivio.

⁶⁶⁶ Gene Youngblood, *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in Rosanna Albertini, Sandra Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, cit., p. 33.

L'integrabilità, come detto in precedenza, diviene un concetto centrale, globale nel processo a questo punto non solo di creazione e distribuzione del film, ma anche per quanto concerne le successive fasi di archiviazione, di restauro, di consultazione ed analisi del film⁶⁶⁷. Riprendendo le riflessioni di Foucault, Jean-Louis Déotte sottolinea allora come «un appareil fait époque parce qu'il invente une nouvelle temporalité»⁶⁶⁸, ed ecco che il digitale porta ad un grado zero la temporalità medesima. Non solo, oltre ad annullare il tempo infatti, il digitale sembra puntare ad una forma di interconnessione diretta tra spettatore e contenuto, portando di fatto ad un annullamento dell'idea stessa di *medium*⁶⁶⁹. Ed in tal senso, l'archivio digitale non fa che riproporre quelli che sono i caratteri dei media digitali, cercando così di annullare la sua stessa essenza, la sua stessa presenza.

La fruizione di un'opera avviene allora priva di "mediazioni". Consultare un film attraverso un archivio digitale porta infatti ad una forma di esautorazione del *medium* rispetto alla consultazione del medesimo film nel suo formato d'origine. Stessa cosa si può dire nel caso in cui si ricorra ad immagini preesistenti, d'archivio, per una loro rielaborazione o per il loro inserimento all'interno di un montaggio. Anche in questa seconda forma di ricorso ad un archivio, sarà la copia digitale del film a rappresentare un accesso immediato e diretto alle fonti.

A cambiare è allora la stessa logica del documento, la tecnologia su cui quest'ultima basa la propria essenza. Non più una costituzione primariamente materica e che necessariamente comporta un tempo per il suo reperimento, bensì un *file* incorporeo ed immediatamente accessibile. L'archiviazione stessa cambia il proprio statuto, uscendo dalle stanze di enti e fondi, invadendo spazi precedentemente sconosciuti, e

⁶⁶⁷ Cfr. Vinzenz Hediger, *Politique des archives: European Cinema and the Invention of Tradition in the Digital Age*, in *Yearbook of the Amsterdam School for Cultural Analysis for 2005*, ASCA, Amsterdam, pp. 93-126.

⁶⁶⁸ Jean-Louis Déotte, *Foucault: appareil/dispositif*, in Id., *L'Èpoque des appareils*, Lignes-Manifestes, Paris 2004, pp. 99-107.

⁶⁶⁹ «Il medium digitale vuole cancellare se stesso, in modo tale che lo spettatore possa stabilire lo stesso legame con il contenuto veicolato come se si stesse confrontando con il medium originale». Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, cit., p. 73.

contaminando a sua volta quel concetto di visione precedentemente affrontato. Archiviare ed accedere ad un film, come ad un documento audiovisivo di altra natura, divengono allora due aspetti inscindibili, in grado inoltre di rilocalizzare l'esperienza cinematografica all'interno di spazi inediti, precedentemente sconosciuti ai materiali audiovisivi. Tracce di archivio audiovisivo sono così presenti all'interno di ambiti quali aeroporti, stazioni, centri commerciali, attraverso la gestione di film, documenti ed altri materiali audiovisivi permessa da *juke-box* digitali e *play-list* virtuali. Con questi strumenti cambia non solo il controllo interno all'archivio, ma anche l'interazione tra archivi, ora basata per l'appunto sullo scambio di dati informatici, sulla condivisione di *file* contenenti la trascrizione numerica di film e documenti audiovisivi leggibili anche da macchinari diversi. Il trasporto fisico del film da un archivio ad un altro di fatto scompare, rimpiazzato dall'idea di *play-list*, di elencazione delle opere da trasmettere in virtuale.

Tra i differenti modelli di *juke-box* digitale troviamo ad esempio *WonderCube Storage System* ideato dalla società MicroWave Network di Padova. Questo archivio digitale si presenta come un sistema di conservazione e condivisione di materiali audiovisivi basato sull'utilizzo di DVD e di Blu Ray⁶⁷⁰ contenuti al suo interno e suddivisi per *cluster*. Ogni *cluster* (ve ne possono essere sino a 12 all'interno dello *Storage System*) può controllare la gestione di 50 dischi (per un massimo di 600 dischi in tutto il sistema di archiviazione). Il sistema di funzionamento di *WonderCube* risulta allora del tutto assimilabile a quello di un *Juke-Box* dove, a scelta del fruitore e tramite un'interfaccia grafica, è possibile selezionare un documento audiovisivo digitalizzato e archiviato in uno dei DVD e Blu Ray contenuti. Questo tipo di piattaforma è pensato in particolare per il lavoro delle redazioni giornalistiche, nella consultazione e nell'archiviazione quotidiana di audiovisivi quali servizi, reportage e interviste, ma anche per le cineteche ed i centri multimediali, per la catalogazione di filmati e documenti in *high quality*, e ancora per ospedali, cliniche, centri e laboratori d'analisi e di ricerca, dove importante è l'archiviazione di diagnosi filmate, interventi, operazioni di varia natura, ed infine è pensato per gli aeroporti, le stazioni, le

⁶⁷⁰ La differenza tra DVD e Blu Ray è legata soprattutto alla capienza dei rispettivi supporti. I DVD possono contenere dati per 4,7 GigaByte nel formato *single-layer*, e 9,4 GB nel formato *double-layer*; la capienza dei Blu Ray attualmente disponibile è di 54 GB.

autostrade, per l'utilizzo di filmati per l'*entertainment*, ma anche per la registrazione ed il mantenimento di filmati e dati sensibili.

Nella gestione di questo tipo di strumenti è possibile non solo inserire dati e documenti audiovisivi, ma anche e soprattutto consultarli attraverso le *library* digitali, effettuare ricerche per mezzo di *keywords* e *tags*, pianificare la programmazione e la consultazione di più documenti per mezzo della creazione di una *play-list*, ed infine ottenere dati in merito alla consultazione medesima del sistema d'archiviazione, conoscendo quali sono i documenti più consultati o quali quelli più ricercati dagli utenti.

Infine, si assiste ad una modalità di creazione che direttamente dagli archivi, dalla forma materica preesistente del cinema, sembra andare ad attingere gli elementi necessari per riformulare una nuova creazione. L'archivio muove allora la propria funzione dalla semplice conservazione verso la stessa produzione, tanto da giungere a parlare di «*Database narrative*»⁶⁷¹ in merito al rapporto tra documenti audiovisivi conservati e realizzazioni narrative odierne.

Il testo filmico amplifica il numero delle proprie implicazioni e dei propri link contenenti informazioni, variazioni, interpretazioni, estendendo l'idea stessa di testo ed assimilandola a quella di *net*, di rete⁶⁷². Nel 1995, Anne-Marie Duguet ha iniziato a progettare una collezione di DVD che costituissero, al tempo stesso, proprio una forma di archivio, di conservazione di materiali relativi al lavoro di alcuni importanti videoartisti. È nato così *Anarchive*, un sistema di archiviazione basato su dispositivi *Inter-Rom*, ovvero cd-rom (o DVD-rom) con una struttura simile a quella delle pagine *web*, che permette di consultare sia i materiali audiovisivi che le note informative attraverso questi supporti con la stessa semplicità ed organizzazione rinvenibile all'interno di un sito *internet*. Fino ad oggi ne sono stati realizzati quattro volumi, relativi ai lavori di artisti quali *Antoni Muntadas*, *Michael Snow*, *Thierry Kuntzel* e *Jean Otth*. In queste opere di visione, interazione e ricreazione si va oltre l'idea del documento da conservare, modificando

⁶⁷¹ Cfr. Sean Cubitt, *Database Narrative and the Montage of the Affects*, in Id., *The Cinema Effect*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2004, pp. 238-244.

⁶⁷² Cfr. Antonio Caronia, *New Media e narrativa*, in Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, cit., pp. 240-247.

profondamente l'ottica tradizionale dell'archivio e sviluppando un modo di concepire la conservazione di materiale filmico in grado di adattarsi alle possibilità esplorative dei nuovi media. È possibile consultare un database contenente tutte le opere dell'artista a cui è dedicata l'edizione, i disegni preparatori ai lavori, le note dell'artista, i commenti e le critiche alle opere, la biografia, la bibliografia, le lista di mostre a cui le diverse opere hanno preso parte, ma anche interagire con questo materiale per mezzo di parole chiave che individuano argomenti e contenuti, che selezionano le opere, tra le tante presenti, inerenti un dato argomento, di fatto ricreando la struttura dei motori di ricerca di *internet*. Le possibilità dell'informatica divengono inoltre la *conditio sine qua non* per riprodurre lo spazio tridimensionale di un'installazione, creare relazioni tra le varie opere senza seguire uno schema cronologico, ma anche per permettere all'artista stesso di ragionare sul proprio lavoro, meglio osservandone interrelazioni e legami interni:

«“Anarchive” sollicite la réflexion de l'artiste sur son propre travail. Et si l'on peut espérer son intérêt, si l'on estime capital son investissement dans la conception du projet, d'autres regards, d'autres points de vue sont aussi essentiels»⁶⁷³.

A partire dall'esperienza di *Anarchive* è dunque evidente come il *web* medesimo favorisca un livello di interazione tra archivio ed opera estremamente proficuo, aprendo l'attività creativa ad una relazione ulteriore, ad una «liaison de tous vers tous»⁶⁷⁴. Ad operarvi sono allora autori/fruitori (utenti) fra loro sconosciuti, lontano spazialmente, ma anche temporalmente, in quanto le interazioni e le modifiche alle opere possono essere apportate anche a distanza di tempo l'uno dall'altra. Parlare delle nuove tecnologie significa in qualche modo arrivare ad amplificare l'idea di Morin di un cinema dagli aspetti magici, immaginari, legati alla tradizione scientifico-alchemica, apotropaica⁶⁷⁵, ed in

⁶⁷³ Anne-Marie Duguet, *Entre données : l'anarchive de Muntadas*, in Sylvie Mokhtari (a cura di), *Les artistes contemporains et l'archive*, Actes du colloque 7/8 decembre 2001, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2004, pp. 65-69.

⁶⁷⁴ Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Éditions Flammarion, Paris 2003, p. 63.

⁶⁷⁵ Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris 1956; tr. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982.

merito alla transizione del cinema sul *web* è interessante riportare alcune delle domande poste da Cosetta G. Saba: «Quello che si vede del cinema nel *web* è ancora cinema? Che cosa del cinema migra dal dispositivo cinematografico a quello del *web*?»⁶⁷⁶.

Lo spettatore di *internet* si trova infatti anch'egli coinvolto in un processo di creazione filmica a partire dai materiali osservati. È lo spettatore stesso ad intervenire nella scelta di quali di questi materiali (quantitativamente tendenti all'infinito) vedere ed in quale ordine, magari isolandone alcuni frammenti per poi rimontarli fra loro. Ma appunto, qual è il confine, la linea di demarcazione tra il cinema comunemente inteso e queste nuove "forme di narrazione"? Una possibile risposta potrebbe venire allora dalle parole di Peter Weibel, presidente del ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) di Karlsruhe:

«Nelle installazioni multimediali del futuro l'osservatore sarà il narratore, sia localmente sia tramite la Rete, a distanza. Attraverso le loro navigazioni gli osservatori creeranno nuove forme di narrazione sulla rete o nelle installazioni al computer»⁶⁷⁷.

Senza considerare alcuni dei casi più curiosi di "creazione *web*", come il film-esperimento dello scrittore Paulo Coelho, *The Experimental Witch*, realizzato attraverso una sorta di "call for video" su Myspace con l'intento di ricevere materiale audiovisivo da tutto il mondo per trarne in seguito un film, è sufficiente ritornare per alcuni istanti con la memoria a quanto detto in merito a *Redacted*, tra gli esempi più vicini al mondo di *internet*, e basato esso stesso su materiali costruiti sulla base di numerosi siti *internet*, YouTube in particolare. De Palma ha inoltre dichiarato il suo interesse per una visione destinata ad *internet* del film:

«Esistono molti modi per rendere disponibile un film. Io mi sono recentemente accorto di quanto tempo non si passi a guardare filmati in *internet*. Non mi dispiace che *Redacted* possa essere visto in *internet*. Il film del resto viene proprio da lì. È stato pensato come un

⁶⁷⁶ Cosetta G. Saba, *Come il web rende ri-programmabile il cinema*, in «Close Up», 22, 2007, p. 62.

⁶⁷⁷ Peter Weibel, *The Intelligent Image: Neurocinema or Quantum Cinema*, in Jeffrey Shaw, Peter Weibel (a cura di) *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, ZKM/MIT Press, Karlsruhe 2003, p. 601.

film digitale e non vi è nulla che vincoli la visione alla sola sala cinematografica»⁶⁷⁸.

L'archivio digitale sembra così estendere una pratica da sempre esistente, ossia una tecnica creativa legata agli intenti degli artisti di influenzarsi, imitarsi, citarsi a vicenda, appropriandosi delle opere altrui al fine di modificarne la forma, il contenuto, di rielaborarne l'essenza o anche solo di inserirne una parte all'interno di una propria opera. Se la *New Media art*⁶⁷⁹ sembra basare la sua essenza stessa in questa pratica di contaminazione e riutilizzo continuo, sono anche le tecnologie del *web*, di *internet* a risentire in modo profondo di questa cross-medialità di contenuti, sino a divenire una pratica corrente anche nell'ambito degli archivi filmici digitali, da cui, attraverso una operazione di *file-sharing*, rinvenire documenti audiovisivi da fagocitare all'interno di un processo realizzativo personale. Si radicalizza una forma di interscambio tra autori/fruitori, facilitata anche in questo caso dalla componente digitale degli archivi, in grado di rendere questa modalità di conservazione di documenti ed opere audiovisivi una sorta di *open source* atta a favorire il *collage*, il campionamento, l'appropriazione, il riciclo.

9.4.

L'ANALISI FILMICA ATTRAVERSO I SOFTWARE DIGITALI.

L'ESEMPIO DI *LIGNES DE TEMPS*.

Nel 1944, in modo quasi profetico, René Bardjavel si esprimeva sul futuro del cinema con queste parole:

⁶⁷⁸ L'intervista a Brian De Palma è tratta da Emmanuel Burdeau (a cura di), *En ligne avec Brian De Palma*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008, p. 14.

⁶⁷⁹ Cfr. Mark Tribe, Reena Jana, *Dall'appropriazione all'open source*, in Id., *New Media Art*, Taschen, Köln 2006, pp. 13-15.

«Uno spettacolo di diverse ore si conserverà in un piccolo volume. Disco, o filo in bobina, o sfera, o fogli legati tra loro, sarà di uso facilmente maneggevole, e permetterà all'appassionato di conservare i suoi spettacoli preferiti, o di prenderli in prestito alla cineteca di quartiere, allo scopo di rivederli e risentirli, come si rilegge un libro amato. [...] Quella parte che lo interessa, la farà passare cinque o sei volte di seguito, scoprendo a ogni passaggio qualche nuova meraviglia nella recitazione degli attori, nella composizione dei colori, nel ritmo dell'azione, nella poesia del dialogo, o nel movimento dei volumi. Allora, il cinema non sarà più quell'industria che produce opere effimere di cui non rimane presto che un ricordo per qualcuno. I suoi capolavori rimarranno, come rimangono quelli della letteratura, della pittura, della musica. Saranno studiati, insegnati, amati. E nessuno oserà più pretendere che il cinema non è un'arte»⁶⁸⁰.

Un ultimo punto di questa sezione sulle influenze derivanti dall'applicazione del digitale nell'ambito della tecnica cinematografica riguarda un aspetto ancora poco trattato per quanto concerne l'interazione con i *software* digitali, ma che tuttavia sembra proprio negli ultimi anni aver conosciuto almeno un primo stadio di sviluppo. I *film studies*, l'analisi dell'opera filmica sembrano infatti aver essi stessi intrapreso la "via del digitale", accostando alla più consueta analisi visiva ed interpretativa, una nuova modalità di osservazione filmologica del testo basata proprio sugli strumenti derivanti dalle nuove tecnologie. Se può essere ancora prematuro poter parlare di «*digital film studies*», quanto oggi appare già concreto è la possibilità di interagire con il testo filmico, passando dalla sua scomposizione sulla base di determinate coordinate informatiche alla sua rielaborazione virtuale.

«We are dealing with a "fragmented" object with no "unity" and with "single" interpretations with no extensions, nothing guarantees the validity of a "general" statement. Post-theory thus sees the burial of film theory»⁶⁸¹. L'attuale stato di provvisorietà della *film theory* evidenziata Casetti trova conferma nelle parole di Anne

⁶⁸⁰ René Bardjavel, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema* (1944), Editori Riuniti, Roma 2001, p. 68.

⁶⁸¹ Francesco Casetti, *Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects*, in «CiNÉMAS», vol. 17, n. 2-3, 2007, p. 40.

Friedberg, secondo cui i *film studies* si trovano oggi in una fase di transizione, in cui gli schermi diventano display e formati di diffusione le cui forme e dimensioni sono sempre più variabili, creando una sempre più complessa separazione tra media (cinema, televisione, computer). Il film viene dunque assoggettato ad un dispositivo di archiviazione, conformandosi alla natura stessa del *medium*, sia essa data dalla pellicola, dal nastro magnetico, dal DVD, dal server digitale. Allo spettatore come allo studioso non rimane che disporre apertamente di questo film-archivio, potendo intervenire direttamente sul supporto, sul contenuto del supporto, manipolandolo, alterando la disposizione delle sequenze, rilocando parti di filmato in base agli interessi e ai piaceri (nel caso di spettatori), o alle esigenze e necessità (nel caso di studiosi)⁶⁸². Come visto infatti, i *software* digitali possono dare vita ad un rapporto diretto ed immediato con i materiali e le opere oggetto di studio, andando ad agire su più livelli, scomponendo la parte filmica da quella sonora, quella cromatica da quella più genericamente di *visual effects*, e permettendo di analizzare un film attraverso i suoi singoli segmenti e aspetti, mettendo in evidenza ancora una volta quel concetto di integrabilità che sta alla base degli stessi *software* digitali. Uno sviluppo degli attuali *film studies* anche sul piano tecnologico può allora portare l'analisi del film oltre l'impiego della sola componente verbale o scritta, facendo interagire questi fattori, basilari per lo studio del film, con una parte informatica atta a coadiuvare l'analisi stessa per mezzo della riproposizione di sequenze, di immagini o scene estrapolate dal loro contesto filmico iniziale e raggruppate fra loro sulla base di determinati *pattern*.

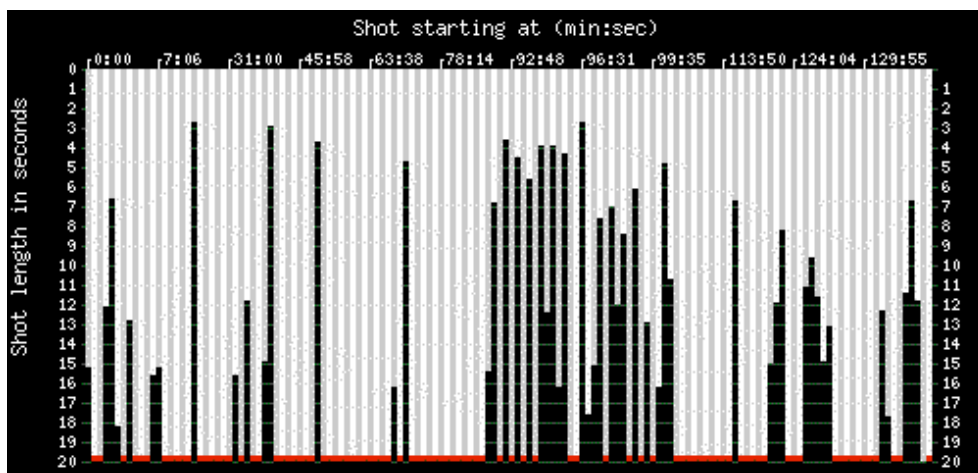
«Una critica d'arte senza illustrazioni fotografiche delle opere o una critica musicale senza la possibilità di citare almeno alcuni brani di spartiti risulterebbero fortemente indebolite nelle loro possibilità comunicative. [...] Oggi il computer offre la possibilità di affrontare l'analisi critica con uno strumento espressivo *omologo*: parlare di immagini in movimento e di suoni con immagini in movimento e con suoni, ma anche con parole scritte o dette, con grafici, e altro ancora; e soprattutto con la possibilità di interrelare gli elementi dell'analisi

⁶⁸² Cfr. Anne Friedberg, *The End of Cinema: Multimedia and Technological Change*, in Christine Gledhill e Linda Williams (a cura di), *Reinventing Film Studies*, Hodder Arnold, London 2000, p. 440.

fra loro, nonché, tramite la Rete, di correlare ciò che andiamo dicendo con ciò che altri hanno detto»⁶⁸³.

Per quanto concerne l'analisi filmica, è allora importante andare ad approfondire quali siano i *software* predisposti per i *film studies*, per lo studio, l'analisi e la scomposizione in sequenze dei film, osservando in particolare le loro caratteristiche e quali sono le funzioni che permettono di svolgere. Le analisi ipermediali condotte sino ad ora riguardano ad esempio lo sviluppo delle concezioni promosse da Barry Salt⁶⁸⁴ in merito alla misurazione della ASL (*Average Shot Length*), della durata media dell'inquadratura, che hanno trovato concretezza nel lavoro di Yuri Tsivian e di CineMetrics.

CineMetrics: Esempio di tabella grafica per li calcolo di *Average Shot Length*



Fonte: www.cinemetrics.lv

La trascrizione del pensiero critico in forma anche tecnologica ha riguardato poi le attività del gruppo di Mosca *Hyperkino*, in merito all'annotazione dei testi filmici, le attività del gruppo di Vienna *Digital Formalism*, quelle promosse dall'Universidad Carlos III de Madrid con l'applicazione all'analisi filmica di *concept maps* di natura informatica. In questi prototipi di *film studies* digitali sembra dunque avverarsi l'idea di una interrelazione diretta tra immagine concepita come oggetto d'analisi teorica e raffigurazione concreta

⁶⁸³ Adriano Aprà, *Introduzione*, in Mizoguchi Kenji, *Zangiku Monogatari (1939). Un progetto di analisi ipermediale*, in http://www.kinolab.lettere.uniroma2.it/zangiku_monogatari/index.html

⁶⁸⁴ Cfr. Barry Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*, Starword, London 1992 e Barry Salt, *Moving Into Pictures: More on Film History, Style and Analysis*, Starword, London 2006.

della stessa, “supportata” da una propria fisicità, una propria concretezza. Anche l’immagine digitale diviene dunque «un organo dotato di una sua fisicità grazie al supporto-schermo»⁶⁸⁵.

CMap: Concept Map applicata al film *Vertigo* di Alfred Hitchcock



Fonte: Universidad Carlos III de Madrid

<http://www.it.uc3m.es/rueda/Pamplona04/Articulo%20CMAFfinal.pdf>

Infine, e proprio su questo aspetto si concentrerà l’ultimo punto della ricerca, di particolare interesse è stato il lavoro svolto dall’*Istitut de Recherche et de l’Innovation* (IRI) del Centre Georges Pompidou di Parigi. Di seguito si osserveranno dunque i principali risultati del loro lavoro, con l’obiettivo di evidenziare gli studi sull’evoluzione del rapporto tra analisi filmica e tecnologie digitali, tra *film studies* e *software*, mettendo in luce non solo le tipologie di *software* emerse nel corso degli ultimi anni attraverso la loro attività di ricerca, ma anche la possibilità, ad oggi inedita, di far interagire fra loro i diversi *software*,

⁶⁸⁵ Pierluigi Basso Fossali, Maria Giulia Dondero, *Semiotica della fotografia*, Guaraldi, Rimini 2006, p. 109.

partendo innanzitutto dal lavoro di analisi del programma *Lignes de temps*, vero nodo centrale della ricerca condotta sino ad oggi dall'IRI.

Creato da Bernard Stiegler nel febbraio del 2006, l'IRI sviluppa un'attività particolarmente attenta agli interessi e all'"indirizzo del pubblico"⁶⁸⁶, osservando da vicino lo sviluppo delle modalità di incontro tra opera e fruitore. Il primo obiettivo dell'istituto di ricerca è dunque quello di sviluppare delle tecnologie di comunicazione atte a favorire l'interazione e l'avvicinamento tra queste due entità, e a sviluppare una forma di "amatorialità" da parte dei frequentatori di sale espositive e cinema. Vincent Puig, direttore aggiunto dell'IRI, rimarca inoltre la stretta connessione tra le ricerche e le creazioni informatiche dell'istituto, oltre all'importanza di stimolare il ruolo attivo da parte del pubblico: «Ciò che più mi interessa è cercare di capire il valore attuale dei *software* e quale sia la correlazione tra pubblico e parte informatico-tecnologica, andando poi a vedere le ricadute che questa produzione ha sul pubblico stesso»⁶⁸⁷.

Puig ricorda come negli ultimi anni siano state numerose le esposizioni museali che hanno cercato di mettere il pubblico, la sua partecipazione, al centro dello spazio scenico: *Enthusiasts* alla White Chapel nel 2006, *Click!* al Brooklyn Museum nel 2008, *YOU(ser)* al ZKM nel 2009 e, nello stesso anno, *The Art of Participation* al MOMA⁶⁸⁸. Realizzando una forma di unione tra l'ambito artistico e quello del pubblico, ma anche tra pubblico e componente tecnologica, informatica, La ricerca dell'IRI cerca di registrare le necessità, le esigenze in termini di fruizione dell'arte da parte del pubblico, per poi restituire loro uno strumento che aiuti tale relazione. Se dunque nella prima fase di questo studio l'orientamento è rivolto dal pubblico verso la tecnologia, nella seconda fase la direzione si inverte, osservando dunque le ricadute, le conseguenze dei *software* prodotti sui frequentatori del museo.

⁶⁸⁶ Per un ulteriore approfondimento in merito alle attività dell'IRI, al *software Lignes de temps* o per effettuare il download del *software* medesimo e cercare di interagire con esso, si può consultare il sito <http://www.iri.centrepompidou.fr>

⁶⁸⁷ L'intervento di Vincent Puig è tratto dalla conferenza di presentazione dei risultati conseguiti dall'IRI tenutasi il 14 maggio 2009 presso il Centre Georges Pompidou di Parigi.

⁶⁸⁸ Cfr. Vincent Puig, *Les amateurs du XXI siècle*, in «Culture et Recherche», 118-119, 2009, p. 37.

| | | | |
|--------|------------|---|------------|
| Fase 1 | pubblico | → | tecnologia |
| Fase 2 | tecnologia | → | pubblico |

«L'IRI è nato per sviluppare una sorta di valutazione qualitativa del pubblico. C'è anche un sociologico nella nostra ricerca, concentrato soprattutto sulle nuove pratiche di comunicazione tecnologica, dove l'oggetto della ricerca è lo stesso insieme di modalità di realizzarsi con il pubblico, o tra parti del pubblico. Capire il pubblico, il suo interesse è centrale per noi, per il Centre Pompidou, ma anche per comprendere l'attuale forma di democratizzazione dell'arte, della cultura. Dal 1968, dalla "cultura per tutti", dalla cultura popolare, è ora importante capire a cosa si è arrivati. Il Centre Pompidou coniuga l'apertura ad un pubblico ampio alla ricerca d'arte, ecco che capire quali sono le dinamiche che si instaurano tra queste due entità è fondamentale»⁶⁸⁹.

Lignes de temps è il *software* più significativo emerso da questi primi quattro anni di ricerca dell'IRI. Si tratta di un programma pensato e sviluppato per l'analisi filmica, dove sono proprio le possibilità offerte dal digitale a favorire questa forma di interazione tra opera e fruitore. Per quanto concerne l'interfaccia, il *software* si ispira a programmi di montaggio quali *AVID* o *Final Cut*, proponendo una rappresentazione grafica del film a cui si unisce un *canvas* per la visione dello stesso. A differenza però dei *software* di montaggio, in questo caso, anziché andare a creare un film, lo si va a scomporre, segmentandolo sulla base di indicatori d'analisi che possono riguardare il tipo di inquadratura, il tipo di esposizione cromatica, le differenze di illuminazione interne al film, come del resto anche i cambiamenti tematici presenti nell'opera. *Lignes de temps* mira inoltre alla creazione, a partire da un video, di un vero e proprio ipertesto, contenente oltre alle immagini selezionate, anche commenti audiovisivi, annotazioni, e selezioni delle immagini multiple, create sulla base di coordinate volta per volta differenti. L'ipertesto può infine essere esportato dal *software*, ed essere utilizzato in seguito attraverso supporti quali il CD-Rom, il DVD, oppure una pagina *web* contenente il *file*. Stiegler concepisce il percorso a cui possono portare *software* quali *Lignes de temps*

⁶⁸⁹ L'intervista a Vincent Puig è tratta da un colloquio personale realizzato nella sede dell'IRI presso il Centre Georges Pompidou di Parigi, nel maggio del 2009.

proprio come un viatico atto a rilanciare, ancora un volta, quel rapporto privilegiato tanto ricercato con il pubblico del Centre Georges Pompidou:

«Nous vivons dans un monde que traversent beaucoup de clivages. Du point de vue de la culture et de la vie de l'esprit, une transformation majeure se produit à partir du XIX^e siècle : en relation directe avec la division industrielle du travail, et avec l'apparition des machines et des appareils technologiques, se produit une segmentation et une spécialisation des savoirs qui conduit à leur atomisation. Cette division du travail intellectuel et culturel produit des effets d'opacités sociales et de désorientation, alors même que la culture devient une fonction économique majeure. C'est dans ce contexte que Paul Valéry s'inquiète (en 1939) d'une "baisse de la valeur esprit". Tout cela est en partie induit par des évolutions très rapides des technologies, et, à travers elles, des rapports sociaux»⁶⁹⁰.

Al contempo, Stiegler mira a rilanciare anche un rapporto più stretto, più da vicino, con l'opera, intesa non più come qualche cosa la cui fruizione è destinata ad essere estemporanea, bensì intesa come creazione duratura, destinata a permanere nel tempo, recuperando così la stessa figura dell'autore.

«Le destinataire d'une œuvre est un amateur, là où notre époque tend à y substituer une relation de consommation, peu compatible avec la notion même d'œuvre : celle-ci, comme son nom l'indique, ouvre – et elle ouvre précisément à ce qui reste inconsommable parce qu'incommensurable, c'est à dire singulier. [...] Appelons amateur celui qui aime les œuvres. A cet égard, le premier des amateurs est l'artiste lui-même. Et pourtant, cette figure tend à être éliminée au XX^e siècle avec l'apparition du consommateur d'industries culturelles, tandis qu'avec la division du travail et la professionnalisation qui l'accompagne, l'amateur devient une sorte de sous-professionnel, que l'on regarde avec condescendance»⁶⁹¹.

Infine, un quarto ed ultimo aspetto a cui tendere attraverso la creazione di questi *software*, è proprio quello relativo all'attenzione verso i cambiamenti tecnologici e alle

⁶⁹⁰ Bernard Stiegler, *Institut de Recherche et de l'Innovation : vers une renaissance de l'amateur ?*, in «Coursives», 53, 2006, p. 4.

⁶⁹¹ *Ibid.*, p. 5.

loro differenti modalità di impiego da parte del pubblico, rimarcando ancora una volta da parte di Stiegler il concetto cardine dell'interazione:

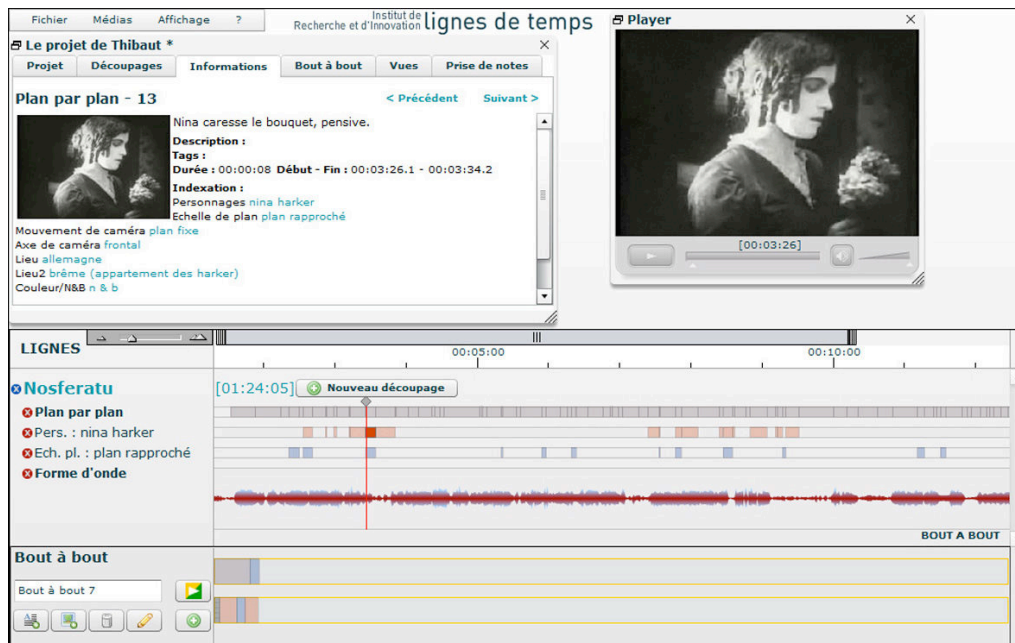
«Du podcasting au blog, en passant par des formes plus élaborées, comme le sampling, et demain par nos appareils critiques, s'exprime une tendance de la société à aller vers l'invention d'une nouvelle forme d'amatorat. [...] L'amateur cultive son amour, à travers des pratiques, et c'est la base de ce que l'on appelle la culture. Nous, institutions culturelles, avons à inventer des dispositifs qui permettent aux amateurs de cultiver leurs pratiques, au moment où les technologies les plus récentes permettent de concevoir des appareils critiques qui renouvellent en profondeur le rapport aux œuvres»⁶⁹².

Lo sviluppo del *software Lignes de temps* è iniziato nel settembre del 2006 all'interno del quadro delle attività dell'atelier *Regards signés* dell'IRI. Nel giugno dell'anno successivo sono state presentate le analisi concernenti il film di Alain Resnais *Nuit et brouillard* (1955; *Notte e nebbia*). Tra il settembre del 2007 e il gennaio del 2008, in contemporanea con l'esposizione dedicata a Victor Erice e a Abbas Kiarostami dal Centre Pompidou, dal titolo *Correspondances*, è stato inoltre possibile per il pubblico del museo francese interagire con il *software*, reso disponibile in via sperimentale proprio all'ingresso dell'esposizione. Si è così concretizzata quell'idea di «individuation collective»⁶⁹³ con cui Puig indica la relazione tra pubblico e *software*: un esercizio che parte dal singolo individuo, dal singolo soggetto, per divenire parte di un intervento collettivo, di ampia portata che riguarda tutto il pubblico, e che infine ritorna nuovamente all'individuo sotto forma di nuove soluzioni visive ed interpretative frutto proprio dell'interazione tra utenti, tra spettatori, tra commentatori.

⁶⁹² *Ivi*.

⁶⁹³ Vincent Puig, *Les amateurs du XXI siècle*, cit., p. 37.

L'interfaccia grafica di Lignes de temps



Gli studi condotti da alcuni importanti teorici nel periodo 2006-2009 in merito a *Lignes de temps* hanno portato a differenti sviluppi ed applicazioni in merito alle possibilità concesse dal *software*, con il conseguimento di alcuni interessanti risultati. Oltre alla iniziale analisi di *Notte e nebbia* di Resnais in merito alla genealogia dell'immagine condotta da Sylvie Lindeperg, per quanto concerne i lavori di Abbas Kiarostami, analizzati dall'equipe di collaboratori dell'IRI, si segnalano in particolare gli studi sul paesaggio e sulla differenziazione tra campi lunghi e primi piani condotti da Alain Bergala, l'analisi filmologica di alcune sequenze di *Close Up* condotta da Jean-Louis Comolli, in particolare sull'uso dei fotogrammi bianchi all'interno del film, le osservazioni critiche sul ruolo del piano fisso e della fotografia nei film-installazione *Five* e *Roads* sviluppate da Youssef Ishaghpour, e le versioni modificate di *Dov'è la casa del mio amico?* proposte da Jennifer Verraes, contenenti alcune ipotesi di sviluppo alternativo del film. Per quanto concerne Victor Erice sono stati invece messi in luce aspetti quali il rapporto tra componente filmica e pittorica ne *El sol del membrillo* (1992; *Il sole della mela cotogna*) da parte di Raymond Bellour, l'uso della dissolvenza incrociata all'interno del suo cinema evidenziato negli studi di Jean-Philippe Tessé, ed il valore simbolico

dell'alveare presente nei suoi diversi lungometraggi e cortometraggi analizzato da Marcos Uzal⁶⁹⁴.

Inoltre, in accordo con i principi di sviluppo ed impiego del *software*, alcune interessanti possibilità di applicazione del programma vanno segnalate all'interno di esperienze di atelier, di rapporti con istituti scolastici di tutta Europa, e con il medesimo pubblico del Centre Pompidou. Si sottolineano in particolare le creazioni di alcuni *bout-à-bout*⁶⁹⁵ realizzati da studenti di istituti scolastici francesi proprio in merito alle opere di Victor Erice e Abbas Kiarostami. L'atelier *Ma ville vue par...* ha permesso invece a numerose scuole dell'Unione Europea (in particolare di Francia, Germania, Italia, Romania, Cipro) ad intraprendere un'esperienza di scambio culturale coordinato da Frédérique Mirotnikoff del Centre Pompidou con l'obiettivo di realizzare alcuni brevi cortometraggi relativi alla propria città da analizzare successivamente con *Lignes de temps*, con l'aggiunta di commenti ed annotazioni tecniche sia sulla città che su alcune primarie considerazioni di analisi filmica⁶⁹⁶.

Lignes de temps si presenta in definitiva come un nuovo dispositivo per favorire la partecipazione dei visitatori delle esposizioni e i frequentatori di cinema, cineclub, archivi. Non ha la funzione dunque di "creare" una nuova versione del film, quanto di stimolare la riflessione sul film, in particolare per quanto concerne il rapporto tra immagini ed utilizzo del colore, ma anche per comprendere le relazioni spaziali interne al quadro, le geometrie che possono venire a formarsi, e le componenti narrative isolabili a seconda di determinati pattern, ai quali unire inoltre degli ipertesti contenenti annotazioni e commenti. Una tecnologia di analisi filmica, di consultazione, di studio, ma anche di interazione percettiva con l'opera film, secondo una «teoria del gesto» rivolta soprattutto

⁶⁹⁴ In merito ad una elencazione completa dei risultati conseguiti dall'equipe dell'IRI si veda anche il *dossier de presse : Création de l'association Institut de Recherche et de l'Innovation IRI*, Direction de la communication – Centre Georges Pompidou, Paris 2009, pp. 29-30.

⁶⁹⁵ Per *bout-à-bout* si intende la selezione di alcune inquadrature di un film che, una volta estratte dalla cronologia, sono state poste l'una accanto all'altra, di fatto compilando una scelta di piani filmici determinata di volta in volta sulla base di criteri diversi.

⁶⁹⁶ Molti di questi lavori sono stati presentati nel corso di una giornata di studio dal nome *Ma ville vue par... una etape*, tenutasi il 15 maggio 2009 presso il Centre Georges Pompidou alla presenza di Bernard Stiegler, Vincent Puig e Frédérique Mirotnikoff, coordinatrice del progetto.

a quella particolare figura di spettatore che Puig chiama «amateur»:

«L'attenzione sulla figura dell'*amateur* è molta perché un *amateur* è qualcuno che si occupa della cultura, dell'arte per un motivo basilare, ossia il piacere. Accade nella musica, nel canto, nella fotografia, nel video. Oggi l'*amateur* si è inoltre unito all'idea di sviluppare una pratica, di sviluppare concretamente questo interesse. La persona che "gusta" le arti è dunque più un realizzatore che non uno spettatore. E quello che ora si cerca di fare è capire se queste due entità possono trovare un contatto. L'*amateur-praticien* e l'*amateur-spectateur* sembrano infatti avvicinarsi come figure, divenire sempre più inscindibili. Il nostro obiettivo è di capire queste dinamiche e in un certo senso di favorirle, spostando dunque l'attenzione sul rapporto che lo spettatore ha con la fruizione e la creazione, con il "consumo" dell'arte nei suoi due aspetti centrali».

Per quanto concerne più strettamente i *film studies* è invece opportuno indicare l'esistenza di ulteriori *software* che interagiscono con *Lignes de temps*, di fatto estendendone le possibilità d'analisi ed ampliando i possibili interventi sul testo filmico. Tra i progetti attualmente in fase di sviluppo da parte dell'IRI va segnalato ad esempio nell'ambito delle pratiche educative, per la consultazione degli archivi e delle tecnologie mobili, il *software CineLab*, un progetto la cui finalità sono legate ad una estensione ulteriore delle possibilità di comunicazione tra il pubblico, permettendo di interagire attraverso il telefono portatile direttamente con un *software*, mettendo in tal modo in condivisione notizie inerenti l'imminente distribuzione di un film, commenti su lavori appena visti, realizzando in tal modo una sorta di milieu virtuale destinata ad un pubblico fidelizzato.

Un altro *software* di "interazione" è poi *Vidéolivres*, che costituisce invece un prototipo la cui finalità è quella di creare un *index* audiovisivo, «un enregistrement vidéographique segmenté»⁶⁹⁷, un'interfaccia suddivisa in voci, in "segmenti" contenenti ognuno una differente "pagina" di testo audiovisivo. Dunque non una scansione elettronica di un libro cartaceo, bensì il recupero dei tratti tipici di un sito *web* impiegandoli nella creazione di

⁶⁹⁷ Cfr. *Dossier de presse : Création de l'association Institut de Recherche et de l'Innovation IRI*, cit., p. 42.

una struttura *indexicale*, dove ognuna delle voci dell'*index* va a presentare un diverso contributo filmato e testuale, una differente tematica trattata, o differenti parti di uno stesso contributo. L'azione di precostituzione di un *index* permette inoltre di contribuire allo sviluppo delle differenti tematiche trattate attraverso l'aggiunta di ulteriori contributi audiovisivi che andranno a costituire a poco a poco uno schema strutturato attorno a differenti *items*, ed anche di effettuare una ricerca di filmati specifici sia attraverso l'inserimento di un titolo, che per mezzo dell'impiego di *keywords* e *tags*, trasformando così il film stesso in una sorta di motore di ricerca di immagini e sequenze tematiche⁶⁹⁸.

La *Boussole Sémantique* è invece un *software* nato con l'idea di intergire con *Lignes de temps* per mezzo della creazione di uno spazio virtuale al fine di poter inserire annotazioni, considerazioni, *tags* e questioni in merito questa volta all'utilizzo stesso del *software*, utili ai fini di individuare e separare tra loro sezioni tematiche aventi referenti semantici diversi. Ecco allora che attraverso questa "bussola virtuale" è possibile ritrovare all'interno dei film analizzati tramite *Lignes de temps* le diverse sequenze in cui l'opera è stata scomposta, isolando un determinato fattore semantico e commentandone l'elaborazione.

Annotation Live consente di gestire in tempo reale, attraverso un'interfaccia virtuale, contributi di *webcasting*, quali ad esempio la visione di conferenze ed eventi dal vivo, disponendo oltre che della parte video, anche di una *waveform* relativa alle dinamiche del sonoro e di uno spazio per l'annotazione in tempo reale di considerazioni in merito alla prodotto visivo, senza dover interrompere quest'ultimo o crearvi interferenze.

Infine, *Finger's Dance* permette una navigazione all'interno dell'immagine video con la possibilità di apportare interventi di carattere grafico. Si tratta in particolare di un *software* pensato per lo studio di film ed audiovisivi legati alla danza, particolarmente adatto per sequenze filmate molto dinamiche ma concentrate per lo più su un numero limitato di

⁶⁹⁸ Sotto questo profilo, ed in merito ad una forma di virtualizzazione dei musei precedentemente discussa, va segnalata la volontà di estendere tali possibilità informatiche, articolando un progetto che permetta una interazione ed una ricerca sempre più definite e specifiche. Il nome del progetto è, non a caso, *Centre Pompidou Virtuel*. Cfr. *Dossier de presse : Création de l'association Institut de Recherche et de l'Innovation IRI*, cit., p. 31.

soggetti. Un *software* che consente di isolare i movimenti registrati, di vederli ingranditi attraverso uno *zoom*, o di separare, all'interno dello stesso *frame*, più aree visive. «Con questo *software* possiamo non soltanto navigare all'interno del film attraverso la nostra gestualità (per mezzo del *touch-screen*), ma possiamo anche aggiungere annotazioni, simboli e note all'interno del film»⁶⁹⁹.

Difficile dire se i *software* digitali porteranno ad una nuova ecdotica, ad una nuova forma di critica. Ciò che tuttavia appare evidente sin da questi primi esperimenti è l'interazione necessaria tra componente informatica e competenza analitica, dove la prima diviene funzionale alla seconda, ma dove soprattutto è la competenza di chi osserva un film a poter influenzare i futuri e successivi sviluppi dei *software* informatici, in qualche modo ergonomizzando l'interfaccia, le funzioni, i *plug-in* e piegandoli a quelle che sono di volta in volta le necessità dei *film studies*.

⁶⁹⁹ L'intervento di Vincent Puig è tratto dalla conferenza di presentazione dei risultati conseguiti dall'IRI tenutasi il 14 maggio 2009 presso il Centre Georges Pompidou di Parigi.

Capitolo 10

CONCLUSIONI

In questo lungo percorso di ricerca si è voluto aprire uno spazio di riflessione in merito alle mutazioni e alle forme di radicalizzazione intervenute nel linguaggio e nella tecnica cinematografica con l'introduzione delle tecnologie digitali. A partire dagli *sviluppi del racconto filmico* sono state dunque prese in esame le linee di narrazione emerse (o riemerse) con l'impiego del digitale, le modifiche e gli sviluppi portati al testo filmico, le principali ramificazioni del racconto delineatesi negli ultimi anni. È stata messa in evidenza una maggior propensione verso un racconto di carattere autobiografico, favorito dalla leggerezza e dalla "non-intrusività" dei nuovi strumenti ottici digitali, ed inoltre una forma di narrazione diaristica ed un recupero dell'io-narrante come condizione di sviluppo del testo filmico, come si evince dai casi trattati, come hanno ad esempio evidenziato le opere di Agnès Varda, Alain Cavalier, Jonathan Caouette e Joseph Morder. Si è inoltre evidenziato come la radicalizzazione del digitale nel sistema narrativo cinematografico abbia trovato supporto non solo da parte delle nuove tecnologie, ma anche da parte della cultura postmoderna, in grado di inglobare al suo interno sia le istanze della narrazione classica che di quella proveniente dal cinema moderno, di fatto esercitando una forte incidenza sui *visual studies* odierni, anche sul ruolo dell'autore, e sul rapporto tra immagine e racconto. Sulla scorta di queste considerazioni è allora possibile comprendere come il digitale abbia favorito una tendenza alla *multinarratività*, ad una forma di racconto *cross-narrativa*, facendo intravedere le possibilità di manipolazione dello spazio e del tempo narrativi, come evidenziato ad esempio nelle opere di Atom Egoyan, David Lynch ma anche Peter Greenaway, Lars von Trier, Aleksandr Sokurov.

È stato inoltre riscontrato un rinnovato rapporto con il reale in cui, se da una parte trova

compimento l'utopia zavattiniana di poter effettivamente "pedinare il reale", dall'altra emerge viceversa l'importanza di non limitare la narrazione digitale ad una forma di mimesi della realtà, intervenendo in chiave espressiva sulla composizione e sul trattamento dell'immagine. In tal senso di particolare valore sono sembrati i lavori di Abbas Kiarostami, Pedro Costa, Jia Zhang-Ke, Amir Naderi, Lav Diaz.

Tra gli ulteriori punti di forza emersi in seno alle forme di narrazione digitale, di evidente rilievo sono parse le contaminazioni tra contemporaneità e ruolo dell'immagine. In tal senso le opere di Atom Egoyan e Michael Haneke rivelano una attenta capacità di interpretare, attraverso il linguaggio cinematografico ed il ruolo delle tecnologie nel nostro tessuto sociale, anche il rapporto tra epoca contemporanea e fruizione dell'immagine, mettendo in risalto il rischio di un'ossessiva presenza di quest'ultima e di una presentificazione della sua forza, atta non più a fungere da testimonianza o da fonte d'interpretazione, ma valida solo per l'attimo in cui è prodotta.

Un ulteriore punto della ricerca è stato dedicato all'analisi degli *sviluppi dell'estetica cinematografica in relazione alle nuove tecnologie*, osservando in particolare le modalità di elaborazione digitale della messa in quadro e delle componenti cromatiche dell'immagine, ora realizzate per mezzo di *software* di *editing* e di *color correction* che consentono di rielaborare, anche radicalmente, la gamma cromatica dell'immagine ottenuta in fase di ripresa. A tal proposito, molta importanza è stata data allo studio comparativo di alcune opere, mettendo a confronto i materiali originali relativi al girato del film con la versione finale dell'opera stessa, successiva alla fase di *color correction*, per cercare di cogliere l'evoluzione dell'immagine partendo dal processo generativo della stessa. *Arca russa* di Aleksandr Sokurov, *Il vento fa il suo giro* di Giorgio Diritti e *Sonetàula* di Salvatore Mereu sono state le tre opere attraverso cui si è elaborata tale comparazione, mettendo in parallelo il girato del film con la versione finale dell'opera. Se nel caso di Sokurov è emerso il valore della postproduzione digitale, in grado di correggere alcuni errori occorsi e di ridefinire il quadro dell'opera, nel caso di Diritti si è visto come il passaggio su pellicola possa incidere sulle valenze cromatiche e anche sulla definizione stessa della messa a fuoco. Il film di Mereu ha invece messo in luce il

ruolo della fase di *Digital Intermediate* nel processo di creazione filmica, mostrando le possibilità che la conversione in digitale dell'immagine su pellicola può offrire.

Le mutazioni e le possibilità di intervento sull'immagine e sulle valenze cromatiche permesse dalla tecnologia digitale, sia in fase di ripresa che di *editing* e *postproduzione*, mostrano inoltre come venga a modificarsi non soltanto l'insieme delle possibilità tecniche, ma anche la *forma mentis* stessa di chi interviene nel processo di creazione filmica, con un conseguente cambiamento del modo stesso di interpretare la costruzione di un'opera. È stato infatti rilevato come molte delle componenti decisionali un tempo determinate sin dalla fase di ripresa, vengano ora dislocate nelle successive fasi di *scaling* dell'immagine, di *color correction*, di *editing*, sino a comprendere l'impiego di parti dell'immagine *computer generated*.

Un'ultima articolazione affrontata da questa ricerca è quella relativa alla relazione tra i diversi momenti della filiera cinematografica, intesa quest'ultima come insieme di fasi che vanno dalla creazione, alla fruizione, allo studio e alla conservazione dell'opera filmica. Un punto, questo, in cui si è cercato di approfondire le mutazioni intervenute nell'ambito realizzativo, produttivo, di distribuzione ma anche di archiviazione, di analisi filmica e di restauro in seguito all'introduzione delle nuove tecnologie e dei *software* digitali. È emerso in particolare come, all'avvio di produzioni cinematografiche realizzate interamente con il supporto di videocamere digitali, abbia corrisposto in breve tempo la nascita di una nuova modalità di fruizione ed interazione con l'opera filmica, che proprio sui *software* digitali basa molte delle proprie possibilità. La *rilocalizzazione* filmica, la *cross-medialità* emergono dunque, al pari della *cross-narratività*, come sintomi evidenti di un nuovo modo di concepire l'opera cinematografica da parte dello spettatore, in cui è il film stesso a reclamare una maggior presenza in ambiti anche molto diversi dalla tradizionale sala. Anche i metodi di archiviazione e di *film studies* sono cambiati, introducendo un rapporto con l'opera anche in tal caso produttivamente mediato dalla componente informatica determinata dai *software*, come è stato dimostrato in particolare dallo studio del *software WonderCube* della società MicroWave – Network di Padova in merito all'archiviazione, e del *software Lignes de Temps* realizzato dall'*Institut de Recherche et*

de *l'Innovation* del Centre Georges Pompidou di Parigi per quanto concerne i *film studies*.

Come ricorda Antoine Compagnon, «l'opera fornisce una risposta a una domanda dei lettori, domanda che lo storico della ricezione ha il compito di individuare»⁷⁰⁰. In tal senso, l'immagine digitale costituisce la risposta, oltre che il punto d'arrivo di una lunga ricerca, la cui domanda ha costantemente unito ad un interesse di natura tecnica, importanti aspetti legati alla narratologia. L'autore come lo spettatore hanno in qualche modo anticipato quel sentire di "esigenza" di una forma di radicalizzazione ed espansione di istanze estetiche e tecniche già presenti nel cinema classico come nel cinema moderno. Il digitale ha consentito inoltre una forma di interazione tra opera e spettatore, facendo di quest'ultimo una componente maggiormente attiva nel processo di fruizione dell'opera, e facendo della natura medesima del paradigma digitale un'entità necessariamente *aperta*, molteplice, contraddittoria, non definitiva. Se da una parte il digitale rafforza il rapporto con il reale, permettendo un avvicinamento ad esso pronto a farsi sinestetico, tattile (digitale appunto), dall'altro lo indebolisce sino a falsificarlo per mezzo della manipolazione e della creazione di immagini di sintesi. Se da una parte permette un ritorno all'idea di autore attraverso un alleggerimento del sistema produttivo e dunque un potenziamento dell'applicazione diretta delle idee realizzative, dall'altro sembra porre fine alla possibilità di separare il concetto stesso di autore da quello del semplice riproduttore di immagini, in balia di una iperproduttività di immagini caratteristica intrinseca del digitale. Ancora, se da un lato evidenzia un ritorno ad un contesto narrativo familiare, diaristico, dall'altro esplose verso una contaminazione fantascientifica e la creazione di mondi paralleli, realtà immaginifiche. Se per certi aspetti mantiene e anzi radicalizza un carattere di aderenza al reale, di rispetto ontologico del *ça a été* di Barthes, per altri espande la possibilità di falsificare il rapporto con il profilmico, permettendo una manipolazione radicale dell'immagine, sino a comporla *ex-novo* dando

⁷⁰⁰ Antoine Compagnon, *Il demone della critica*, Einaudi, Torino 2000, p. 232.

vita alla creazione di una vera e propria «mentalità digitale»⁷⁰¹ fuori e dentro lo schermo cinematografico.

«Nel periodo più recente, il *digitale*, quasi come un fattore esterno, è intervenuto a provocare in modo non eludibile una riflessione radicale sulla natura della comunicazione, e una riconsiderazione degli *strumenti* linguistici cui noi affidiamo la rappresentazione della nostra comprensione, insieme alla assunzione delle nostre responsabilità nei confronti della realtà»⁷⁰².

Queste parole di Roberto Perpignani ben esprimono sia le mutazioni tecniche intervenute nelle modalità di rappresentazione cinematografica sia il rapporto, non privo di rischi, tra realtà e riproduzione del reale. Attorno al digitale ruota il concetto di *accumulo*, di produzione di immagini senza limite. Una produzione che oggi inevitabilmente significa produzione di senso. Un senso che a sua volta, come in un circolo vizioso, andrà a ripercuotersi in nuove immagini filmiche, sino alla costituzione di quel *cinema due*⁷⁰³ definito da Casetti, in cui il racconto cinematografico viene filtrato attraverso le mutazioni dell'immagine digitale, l'interattività e le nuove modalità di fruizione dell'immagine. Bauman parla oggi di un tempo *liquido*, ondivago, incerto, caratterizzato dalla sorveglianza, da quel controllo che, riprendendo il concetto di *fluidità* di Baudrillard in merito alla trasmissione di immagini senza soluzione di continuità, Slavoj Žižek definisce di «messa in scena della realtà»⁷⁰⁴ come risultato dell'inarrestabile contaminazione tra immaginazione e reale. Il presente medesimo si manifesta del resto attraverso una diffusione incontrollata di immagini dando vita ad una «trasformazione in struttura epistemologica della nostra cultura visiva»⁷⁰⁵.

Cambia l'ontologia del cinema. Cambia il *medium*. Cambiano "i media" che soggiacciono al cinema. Ma il cinema digitale, anziché perdere i principi fondanti della sua natura,

⁷⁰¹ Giulio Latini, *Forme digitali*, cit., p. 74.

⁷⁰² Roberto Perpignani, *Dare forma alle emozioni*, cit., p. 11.

⁷⁰³ Francesco Casetti, *L'occhio del novecento. Cinema, esperienza, modernità*, cit., p. 295.

⁷⁰⁴ Slavoj Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, cit., p. 114.

⁷⁰⁵ Timothy Druckrey, *L'amour faux*, in «Perspektief», 37, 1989-1990, pp. 37-41, ora in Kevin Robins, *Oltre l'immagine. Politiche culturali nei territori visivi*, cit.

TRAME DIGITALI

sembra invece andare a scavare in profondità nelle esigenze dell'individuo, creando un ponte diretto con il suo desiderio di trattenere l'istante e farlo durare nel tempo.

BIBLIOGRAFIA

OPERE IN VOLUME

- AA.VV., *Benjamin. Il cinema e i media*, Pellegrini Editore, Cosenza, 2007.
- AA.VV., *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1971.
- ABLAN Dan, *[digital] Cinematography & Directing*, New Riders Publishing, Indianapolis 2002.
- ABRUZZESE Alberto, *L'occhio di Joker*, Carocci, Roma 2005.
- AGAMBEN Giorgio, *Il cinema di Guy Debord*, in GHEZZI Enrico, TURIGLIATTO Roberto (a cura di), *Guy Debord (contro) il cinema*, Il Castoro, Milano 2001.
- AGAMBEN Giorgio, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino 1978.
- AGAMBEN Giorgio, *Ninfe*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.
- AGAMBEN Giorgio, *Nudità*, Nottetempo, Roma 2009.
- AGAMBEN Giorgio, *Signatura Rerum*, Bollati Boringhieri, Torino 2008.
- AGOUDJIAN Antoine, *Les yeux brûlants. Mémoire des Arméniens par Antoine Agoudjian*, Actes Sud, Bouches-du-Rhône 2006.
- ALBANO Lucilla, *Il secolo della regia*, Marsilio, Venezia 1999.
- ALBERA François, BRAUN Marta, GAUDREAUULT André (a cura di), *Arrêt sur image, fragmentation du temps*, Éditions Payot, Lausanne 2002.
- ALBERTINI Rosanna, LISCHI Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS, Pisa 1988.
- ALONGE Giaime, AMADUCCI Alessandro, *Passo Uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Lindau, Torino 2003.
- ALTHABE G rarde, COMOLLI Jean-Louis, *Regards sur la ville*,  ditions du Centre Pompidou, Paris 1994.
- AMADUCCI Alessandro, *Anno Zero. Il cinema nell'era digitale*, Lindau, Torino 2007.
- AMIEL Vincent, *Esth tique du montage*,  ditions Nathan-Universit , Paris 2002; tr. it. *Estetica del montaggio*, Lindau, Torino 2006.
- AMMANN Ruth, *Sandplay. Immagini che curano e trasformano*, La Biblioteca di Vivarium, Milano 2000.
- ARISTARCO Guido e Teresa (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Dedalo, Bari 1985.
- ARNHEIM Rudolf, *Film as Art*, 1957; tr. it. *Film come arte*, Feltrinelli, Milano 1983.

- ARTAUD Antonin, *Oeuvres complètes*, Gallimard, Paris 1978.
- AUGÉ Marc, *Non-lieux*, Paris 1992; tr. it., *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano 1993.
- AUGÉ Marc, *Tra i confini. Città, luoghi, integrazioni*, Bruno Mondadori, Milano 2007.
- AUMONT Jacques (a cura di), *La couleur en cinéma*, Cinémathèque française – Edizioni Gabriele Mazzotta, Paris-Milano, 1995.
- AUMONT Jacques, *Introduction à la couleur: des discours aux images*, Armand Colin, Paris 1994.
- AUMONT Jacques, *L'image*, Armand Colin, Paris, 2005; tr. it., *L'immagine*, Lindau, Torino 2007, in particolare il capitolo *La cornice*.
- AUMONT Jacques, *L'occhio interminabile*, Marsilio, Venezia 1991.
- AUMONT Jacques, *Moderne? Comment le cinéma est devenu le plus singulier des arts*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 2007.
- AUTELITANO Alice, *Cronosismi. Il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto, Udine 2007.
- BACHELARD Gastone, *L'intuition de l'instant*, Paris 1932; tr. it. *L'intuizione dell'istante. La psicoanalisi del fuoco*, Edizioni Dedalo, Bari 1973.
- BACHTIN Michail, *Voprosy literatury i estetiki*, Moskva 1975; tr. it. *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino 2001.
- BALZOLA Andrea, MONTEVERDI Anna Maria (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- BARCLAY Steven, *The motion picture image: from film to digital*, Focal Press, Boston 1999.
- BARDJAVEL René, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema (1944)*, Editori Riuniti, Roma 2001.
- BARTHES Roland, *La camera chiara*, Einaudi, Torino 1980.
- BARTHES Roland, *La mort de l'auteur*, in Id., *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1984; tr. it. *La morte dell'autore*, in Id., *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Einaudi, Torino 1998.
- BASSANO Roberto (a cura di), *Nuovo Cinema Microcinema. Un progetto sostenibile per il cinema digitale italiano*, Microcinema, Torino 2009.
- BASSO FOSSALI Pierluigi, DONDERO Maria Giulia, *Semiotica della fotografia*, Guaraldi, Rimini 2006.
- BAUDELAIRE Charles, *Scritti sull'arte*, Einaudi, Torino 1992.
- BAUDRILLARD Jean, *Le Pacte de lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris 2004; tr. it. *Il Patto di lucidità o l'intelligenza del male*, Raffaello Cortina, Milano 2006.
- BAUMAN Zygmunt, *Il disagio della postmodernità*, Bruno Mondadori, Milano 2002.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, 1958; tr. it. *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano 1999.
- BECKETT Samuel, *Krapp's Last Tape*, London 1958; tr. it. *L'ultimo nastro di Krapp*, in Id., *Teatro*, Torino 2002.
- BELLAVITA Andrea, *Inland Empire*, in BERTETTO Paolo (a cura di), *David Lynch*, Marsilio, Venezia 2008.
- BELLOUR Raymond, *L'entre-images*, S.N.E.L.A. - La Différence, Paris 2002; tr. it. *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

- BELPOLITI Marco, *Senza vergogna*, in RICUPERATI Gianluca (a cura di), *Fucked Up*, Rizzoli, Milano 2006.
- BENJAMIN Walter, *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962.
- BENJAMIN Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino 1966.
- BENJAMIN Walter, *Opere complete. IX. I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2002.
- BENTHAM Jeremy, *Panopticon, ovvero la casa d'ispezione*, Venezia 1983.
- BERDJAEV Nikolaj, *La concezione di Dostoevskij*, Einaudi, Torino 1945.
- BERGER John, *Questione di sguardi*, Il Saggiatore, Milano 1982.
- BERGER John, *The White Bird*, Chatto & Windus, London 1985.
- BERRY Michael, *Coda: from Home to the World*, in Id., *Xiao Wu – Platform – Unknown Pleasures. Jia Zhangke's "Hometown Trilogy"*, British Film Institute, London 2009.
- BETTETINI Gianfranco, COLOMBO Fausto, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano 1994.
- BILLUPS Scott, *Digital moviemaking*, Michael Wiese Productions, Seattle 2000.
- BIONDI Teresa, *Greenaway's D.A.n.T.E.*, Quaderni del Sud, Avellino 2008.
- BIRN Jeremy, *Lighting & Rendering*, New Riders Publishing, Indianapolis 2006.
- BLANCHOT Maurice, *Lo spazio letterario*, Einaudi, Torino 1975.
- BLINCOE Nicholas, THORNE Matt (a cura di), *All Hail the New Puritans*, Fourth Estate, London 2000.
- BLUMENBERG Hans, *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, Mulino, Bologna 2001.
- BOLTANSKI Luc, CHIAPELLO Eve, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Gallimard, Paris 1999.
- BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation. Understanding New Media*, The Mit Press, Cambridge 1999; tr. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002.
- BOLTER Jay David, *Lo spazio dello scrivere*, Vita e Pensiero, Milano 1993.
- BONCINELLI Edoardo, *L'anima della tecnica*, Rizzoli, Milano 2006.
- BORRELLI Davide, PETULLÀ Luciano, *Il videofonino. Genesi e orizzonti del telefono con le immagini*, Meltemi, Roma 2007
- BOURRIAUD Nicolas, *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Les presses du réel, Dijon 2003.
- BRANIGAN Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London-New York 1992.
- BRESCHAND Jean, *Le documentaire. L'autre face du cinéma*, Éditions Cahiers du Cinéma, 2002; tr. it., *Il documentario. L'altra faccia del cinema*, Lindau, Torino 2005.
- BRUNETTA Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, Einaudi, Torino 2001.
- BRUNETTA Gian Piero, *Avventure nei mari del cinema*, Bulzoni, Roma 2001.
- BRUSATIN Manlio, *Storia dei colori*, Einaudi, Torino 1999.
- BUCCHERI Vincenzo, *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, ISU Università Cattolica, Milano 2000.

- BULLOT Erik, *PointLignePlan, cinéma et art contemporain*, Éditions Léo Scheer, Paris 2002.
- BURCH Noël, *Il lucernario dell'infinito*, Il Castoro, Milano 2001.
- BURROWS William E., *Deep Black: Space Espionage and National Security*, Random House, New York 1986.
- CANOVA Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.
- CARGIOLI Simonetta, *Sensi che vedono. Introduzione all'are della videoinstallazione*, Nischi-Lischi, Pisa 2003.
- CARMAGNOLA Fulvio, *Plot, il tempo del raccontare nel cinema e nella letteratura*, Meltemi, Roma 2004.
- CARROLL Noël, *Philosophical Problems of Classical Film Theory*, Princeton University Press, Princeton 1998.
- CASETTI Francesco, *Cinema, letteratura e circuito dei discorsi sociali*, in PERNIOLA Ivelise (a cura di), *Cinema e letteratura: percorsi di confine*, Marsilio, Venezia 2002.
- CASETTI Francesco, FANCHI Mariagrazia (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Carocci, Roma 2006.
- CASETTI Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005.
- CAUSO Massimo, PAGANELLI Grazia (a cura di), *Il vento e la città*, Il Castoro, Milano 2006.
- CESERANI Remo, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, Torino 1997.
- CHERCHI USAI Paolo, FRANCIS David, HORWATH Alexander, LOEBENSTEIN Michael (a cura di), *Film Curatorship. Archives, Museums, and the Digital Marketplace*, SYNEMA Publikationen, Wien 2008.
- CHERCHI USAI Paolo, *L'ultimo spettatore. Sulla distruzione del cinema*, Il Castoro, Milano 1999; tr. ing. *The death of cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*, British Film Institute, London 2001.
- CHRISTIN Anne-Marie, *L'image écrite ou la déraison graphique*, Flammarion, Paris 1995.
- CIOTTI Fabio, RONCAGLIA Gino, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari, 2004.
- COASSIN Gabriele, *Video digitale. La ripresa*, Apogeo, Milano 2007.
- CODELUPPI Vanni, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.
- COLIN Michel, *Langue, film, discours*, Klincksieck, Paris 1985.
- COLOMBO Fausto, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli 1995.
- COMOLLI Jean-Louis, *Tecnica e ideologia*, Pratiche, Parma 1982.
- COMOLLI Jean-Louis, *Vedere e potere*, Donzelli, Roma 2006.
- COMPAGNON Antoine, *Il demone della critica*, Einaudi, Torino.
- CONTI Alessandro, *Manuale di restauro*, Einaudi, Torino 2001.
- COSTA Antonio, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.
- COSTA Antonio, *Quadri di un'esposizione. La messa in scena (cinematografica) e il museo*, in DE

- FRANCESCHI Leonardo (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino 2003.
- COSTA Antonio, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 1985.
- COSTA Mario, *Della fotografia senza soggetto*, Costa & Nolan, Genova-Milano 1997.
- COUCHOT Edmond, HILLAIRE Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Éditions Flammarion, Paris 2003.
- COUCHOT Edmond, *Image. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris, 1988.
- CUBITT Sean, *Database Narrative and the Montage of the Affects*, in Id., *The Cinema Effect*, The MIT Press, Cambridge (MA) 2004.
- CUROT Frank, *Styles filmiques 2. Les réalismes*, coll. «Études cinématographiques», vol. 69, Lettres Modernes Minard, Paris-Caen 2004.
- DANEY Serge, *Le salaire du zappeur*, Ramsay, Paris 1988.
- DARLEY Andrew, *Videoculture digitali: spettacoli e giochi di superficie dei nuovi media*, Franco Angeli, Milano 2006.
- DE CARLI Lorenzo, *Internet. Memoria e oblio*, Bollati Boringhieri, Torino 1997.
- DE GIUSTI Luciano (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.
- DE KERCKHOVE Derrick, *The Skin of culture: investigating the New Electronic Reality*, Costa & Nolan, Genova 1995.
- DE ONIS Federico, *Antologia de la poesia española y hispano americana (1882-1932)*, Madrid 1934.
- DEBRAY Régis, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1992.
- DELEUZE Gilles, *Cinéma II – L'image-temps*, Paris 1985 ; tr. it., *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.
- DELEUZE Gilles, *Pourparlers (1972-1990)*, Éditions de Minuit, Paris 1990.
- DELISSE Luc, SOJCHER Frédéric (a cura di), *Films à petits budget: contraintes ou liberté?*, Éditions du Rocher, Paris 2007.
- DELOCHE Bernard, *Le Musée virtuel. Vers une éthique des nouvelles images*, Presses Universitaires de France, Paris 2001.
- DÉOTTE Jean-Louis, *L'Èpoque des appareils*, Lignes-Manifestes, Paris 2004.
- DERRIDA Jacques, *Stati canaglia*, Raffaello Cortina, Milano 2003.
- DERRIDA Jacques, STIEGLER Bernard, *Ecografie della televisione*, Raffaello Cortina, Milano 1997.
- DI MARINO Bruno, *Pose in movimento. Fotografia e cinema*, Bollati Boringhieri, Torino 2009.
- DINOI Marco, *Lo sguardo e l'evento. I media, la memoria, il cinema*, Le Lettere, Firenze 2008.
- DUCROT Oswald, *Les mots du discours*, Éditions de Minuit, Paris 1980.
- DUGUET Anne-Marie, *Entre données : l'anarchive de Muntadas*, in MOKHTARI Sylvie (a cura di), *Les artistes contemporains et l'archive*, Actes du colloque 7/8 decembre 2001, Presses Universitaires de Rennes, Rennes 2004.
- DURAND Régis, *Le regard pensif. Lieux et objets de la photographie*, La Différence, Paris 1990.

- DUSI Nicola, SPAZIANTE Lucio (a cura di), *Remix-Remake*, Meltemi, Roma 2006.
- ECO Umberto, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964.
- ECO Umberto, *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1989.
- ECO Umberto, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Bompiani, Milano 1994.
- EJZENSTEJN Sergej M., *Cvet, Iskustvo*, Mosca 1963-1970; tr. it., *Il colore*, Marsilio, Venezia 1982.
- EJZENSTEJN Sergej M., *Il montaggio*, Marsilio, Venezia 1986.
- ELLERO Roberto, *Dova va il cinema. Critica e mercato nell'era del multiplex*, Bulzoni, Roma 2000
- ESPOSITO Lorenzo, *Il digitale non esiste. Verità e menzogna dell'immagine*, Liguori, Napoli 2009.
- ESPOSITO Roberto, *Bios. Biopolitica e filosofia*, Einaudi, Torino 2004.
- FANCHI Mariagrazia, *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005.
- FARGIER Jean-Paul, *Nam June Paik*, Art Press, 1989.
- FERRI Paolo, *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di internet*, Mimesis, Milano 1999.
- FIORENTINO Giovanni, *L'occhio che uccide. La fotografia e la guerra: immaginario, torture, orrori*, Meltemi, Roma 2008.
- FLORENSKIJ Pavel A., *La prospettiva rovesciata e altri scritti*, Gangemi, Roma 1990.
- FLUSSER Vilém, *La cultura dei media*, Bruno Mondadori, Milano 2004.
- FOUCAULT Michel, *Surveiller et punir*, Paris 1975; tr. it., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino 1976.
- FRAGAPANE Giacomo Daniele, *Punto di fuga. Il realismo fotografico e l'immagine digitale*, Bulzoni, Roma 2005.
- FRASER Pete, ORAM Barney, *Teaching Digital Video Production*, British Film Institute, London 2003.
- FRIEDBERG Anne, *The End of Cinema: Multimedia and Technological Change*, in GLEDHILL Christine, WILLIAMS Linda (a cura di), *Reinventing Film Studies*, Hodder Arnold, London 2000.
- FRIEDBERG Anne, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993.
- GADAMER Hans Georg, *Wahrheit und Methode*, Surhkamp, Frankfurt am Main, 1960; tr. it., *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983.
- GALIMBERTI Umberto, *Psiche e techne*, Feltrinelli, Milano 2002.
- GAUDREULT André, *Dal letterario al filmico* (1989), Lindau, Torino 2006.
- GAZZANO Marco Maria (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma 1995.
- GIANNARELLI Ansano (a cura di), *Il film documentario nell'era digitale*, Annali 2006 dell'Archivio audiovisivo del movimento operaio e democratico, Ediesse, Roma 2007.
- GIRLANDA Elio, *Il cinema digitale. Teorie, autori, opere*, Dino Audino Editore, Roma 2006.
- GIUNTA Claudio, *L'assedio del presente. Sulla rivoluzione culturale in corso*, Il Mulino, Bologna 2008.
- GIUSTI Sergio, *La caverna chiara. Fotografia e campo immaginario ai tempi della tecnologia digitale*, Lupetti, Milano 2005.

- GODARD Jean-Luc, ISHAGHPOUR Youssef, *Archéologie du cinema et mémoire du siècle. Dialogue*, Tours, Farrago 2000.
- GOMBRICH Ernst Hans, *Arte e illusione*, Einaudi, Torino 1965.
- GOODMAN Nelson, *Ways of Worldmaking*, 1978; tr. it., *Vedere e costruire il mondo*, Laterza, Bari 1988.
- GOYTISOLO Juan, *Quarantine*, Quartet, London 1994.
- GRASSI Carlo (a cura di), *Tempo e spazio nel cinema*, Bulzoni, Roma 1987.
- GRECO Michela, *Il digitale nel cinema italiano. Estetica, produzione, linguaggio*, Lindau, Torino 2002.
- HALL Doug, FIFER Sally Jo (a cura di), *Illuminating Video*, Aperture, New York 1990.
- HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, Éditions Cahiers du Cinéma / SCEREN-CNDP, Paris 2004.
- HANSON Matt, *Il futuro imperfetto. Il cinema di fantascienza nell'era digitale*, Atlante, Bologna 2005.
- HANSON Matt, *The End of Celluloid. Film Futures in the Digital Age*, RotoVision, Mies 2003.
- HEDIGER Vinzenz, *Politique des archives: European Cinema and the Invention of Tradition in the Digital Age*, in AA.VV., *Yearbook of the Amsterdam School for Cultural Analysis for 2005*, ASCA, Amsterdam.
- HORWATH Alexander, SPAGNOLETTI Giovanni (a cura di), *Michael Haneke*, Lindau, Torino 1998.
- ITTEN Johannes, *Kunst der Farbe*, Ravensburg 1961, tr. it., *Arte del colore*, Il Saggiatore, Milano 1982.
- JAMESON Fredric, *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989.
- JAMESON Fredric, *Postmodernism and Consumer Society*, in FOSTER Hal (a cura di), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Seattle 1983.
- JAUBERT Alain, *Commissariato degli archivi. Le fotografie che falsificano la storia*, Corbaccio, Milano 1993.
- JENKINS Henry, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- JULLIER Laurent, *L'écran post-moderne*, L'Harmattan, Paris 1997; tr. it., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006.
- KARNOUOH Claude, *Adieu à la difference: essais sur la modernité tardive*, Arcantère, Paris 1993.
- KELLY Richard, *The name of this book is Dogma 95*, Faber and Faber, London 2000.
- KIERKEGAARD Søren, *Gjentagelsen*, 1843; tr. it., *Ripetizione*, Rizzoli, Milano 1996.
- KRAUSS Rosalind, *Reinventare il medium*, Bruno Mondadori, Milano 2005.
- KRAUSS Rosalind, *Teoria e storia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano 1996.
- KUHN Annette (a cura di), *Alien Zone 2: The Space of Science Fiction Cinema*, Verso, New York 2000.
- KUHN Annette (a cura di), *Alien Zone: Cultural theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, Verso, New York 1990.
- LA CECLA Franco, *Perdersi. L'uomo senza ambiente* (1988), Editori Laterza, Bari 2007.
- LATINI Giulio, *Forme digitali*, Meltemi, Roma 2007.
- LÉVY Pierre, *Qu'est-ce-que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995; tr. it., *Il virtuale*, Raffaello Cortina, Milano 1997.
- LISCHI Sandra (a cura di), *Cine Ma Video*, ETS, Pisa 2003.

- LISCHI Sandra, MARCHESCHI Elena (a cura di), *Realtà sospese*, Mimesis, Milano 2006.
- LISCHI Sandra, *Una tela di pittore eternamente fresca. Alcune riflessioni su cinema, videoarte e pittura*, in DE FRANCESCHI Leonardo (a cura di), *Cinema/pittura. Dinamiche di scambio*, Lindau, Torino 2003.
- LOIPERDINGER Martin (a cura di), *Celluloid Goes Digital: Historical-Critical Editions of Films on DVD and the Internet*, Wissenschaftlicher Verlag Trier, Trier 2003.
- LOISELEUX Jacques, *La lumière en cinéma*, Éditions Cahiers du Cinéma / SCEREN-CNDP, Paris 2004; tr. it., *La luce nel cinema*, Lindau, Torino 2007.
- LOTMAN Jurij, *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993.
- LOTMAN Jurij, *Semiotika kino i problemy kinoestetiki*, Tallin 1973; tr. it., *Introduzione alla semiotica del cinema*, Officina Edizioni, Roma 1979.
- LYNCH David, *Catching the Big Fish*, Bobkind 2006; tr. it., *In acque profonde*, Arnoldo Mondadori, Milano 2008.
- LYON David, *Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*, Oxford 1994; tr. it., *L'occhio elettronico. Privacy e filosofia della sorveglianza*, Feltrinelli, Milano 1997.
- LYOTARD Jean-François, *Discours, Figure*, Klincksieck, Paris 1971.
- LYOTARD Jean-François, *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris 1979; tr. it., *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano 1981.
- LYOTARD Jean-François, *Le postmoderne expliqué aux enfants, Correspondance (1982-1985)*, Éditions Galilée, Paris 1986; tr. it., *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli, Milano 1987.
- MACHADO Alvaro (a cura di), *Aleksandr Sokúrov*, Mostra Cosac & Naify, São Paulo 2002.
- MAIO Barbara, UVA Christian, *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma 2003.
- MALRAUX André, *Le Musée Imaginaire*, Gallimard, Paris 1965.
- MANCINI Michele, PERRELLA Giuseppe (a cura di), *Corpi e luoghi*, Theorema, Roma 1981.
- MANOVICH Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2001.
- MANOVICH Lev, *Old Media as New Media: Cinema*, in HARRIS Dan (a cura di), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002.
- MARCILLAC Marc, *Le Cinéma DV, comment faire du cinéma?*, Aléas, Lyon 2005.
- MARRA Claudio, *L'immagine infedele*, Bruno Mondadori, Milano 2006
- MARTIN Sylvia (a cura di), *Videoarte*, Taschen, Köln 2006.
- MAZZEI Luca, "È permesso?". *Soglie e limiti della rappresentabilità nel cinema dalle prime morti sul set al reality*, in GRASSELLI Silvio (a cura di), *Immagini dal mondo. Cinema, Rappresentazione, Verità*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma 2009.
- MAZZOLENI Francesca, *Filmare con il telefonino e la telecamera digitale*, Dino Audino, Roma 2006.
- MCKERNAN Brian, *Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution*, McGraw-Hill, New York 2005.
- MCLUHAN Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano 2002.
- MEDICI Antonio (a cura di), *Schermi di guerra – Le responsabilità della comunicazione audiovisiva*, Annali 2003 dell'Archivio audiovisivo del movimento operaio e democratico, Ediesse, Roma

2004.

- MERLEAU-PONTY Maurice, *Senso e non senso* (1948), Il Saggiatore, Milano 1982.
- METZ Christian, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris 1977; tr. it., *Cinema e psicanalisi. Il significato immaginario*, Marsilio, Venezia 1980.
- MIRZOEFF Nicholas, *Guardare la guerra*, Meltemi, Roma 2004.
- MIRZOEFF Nicholas, *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma 2002.
- MITCHELL William, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Mit Press, Cambridge (Mass.)1992.
- MONTANARO Carlo, *Dall'argento al pixel. Storia della tecnica del cinema*, Le Mani, Recco-Genova 2005.
- MONTANI Pietro (a cura di), *L'estetica contemporanea. Il destino delle arti nella tarda modernità*, Carocci, Roma 2004.
- MORIN Edgar, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris 1956; tr. it., *Il cinema o l'uomo immaginario*, Feltrinelli, Milano 1982.
- MULVAY Laura, *Death 24x a Second, Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London 2006.
- MURCH Walter, *In un batter d'occhi*, Lindau, Torino 2001.
- MURRAY Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge 1997.
- NANCY Jean-Luc, *Image et violence. L'image – Le distinct. La représentation interdite*, Galilée, Paris 2002; tr. it. *Tre saggi sull'immagine*, Cronopio, Napoli 2002.
- NANCY Jean-Luc, *L'évidence du film. Abbas Kiarostami*, Yves Gevaert, Bruxelles 2001; tr. it., *Abbas Kiarostami. L'evidenza del film*, Donzelli, Roma 2004.
- NARDIN Massimo, *Il giuda digitale*, Carocci, Roma 2009.
- PAÏNI Dominique, *Conserver, montrer*, Yellow Now, Crisnée 1992.
- PAÏNI Dominique, *Faut-il en finir avec la projection?*, in AA.VV., *Projections, les transports de l'image*, Hazan/Le Fresnoy/AFAA, 1997.
- PAÏNI Dominique, *Le Cinéma, un art moderne*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1997.
- PAÏNI Dominique, *Le temps exposé. Le cinéma, de la salle au musée*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 2002.
- PANGON Gérard, *Pour allumer des feux, dossier de presse del documentario Georges de La Tour*, Réunion des musées nationaux, Télérama, 13 Production, Sept ARTE, 1997.
- PARFAIT Françoise (a cura di), *Vidéo: un art contemporain*, Éditions du Regard, Paris 2001.
- PARIGI Stefania, *Fisiologia dell'immagine. Il pensiero di Cesare Zavattini*, Lindau, Torino 2006.
- PASOLINI Pier Paolo, *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1977.
- PEDULLÀ Gabriele, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Bompiani, Milano 2008.
- PERNIOLA Mario, *Del sentire*, Einaudi, Torino 2002.
- PERPIGNANI Roberto, *Dare forma alle emozioni. Il montaggio cinematografico tra passato e futuro*, Falsopiano, Alessandria 2006.
- PINOTTI Andrea, SOMAINI Antonio (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*,

- Raffaello Cortina, Milano 2009.
- PINTÉR Judit, VECCHI Paolo (a cura di), *Radici. Il cinema di István Gaál*, Lindau, Torino 2008.
- PORCELLI Tina, *Lars von Trier e Dogma*, Il Castoro, Milano 2006.
- PRÉDAL René, *Le cinéma à l'heure des petites caméras*, Klincksieck, Paris 2008.
- QUARESIMA Leonardo (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, La Biennale di Venezia – Marsilio, Venezia 1996.
- RANCIÈRE Jacques, *Le destin des images*, La Fabrique, Paris 2003; tr. it., *Il destino delle immagini*, Pellegrini Editore, Cosenza 2007.
- RANCIÈRE Jacques, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, La Fabrique, Paris 2000.
- READ Paul, *Digital Image Restoration – Black Art or White Magic?*, in NISSEN Dan, LARSEN Lisbeth Richter, JOHNSEN Jesper Stub (a cura di), *Preserve then Show*, DFI, Copenhagen 2002.
- RENZI Eugenio (a cura di), *Avi Mograbi: intervista su Z32*, in Alessandro Beretta (a cura di), *Avi Mograbi. I dettagli dei tempi*, Esterni – Milano Film Festival, Milano 2009.
- RICOEUR Paul, *Tempo e racconto*, vol. 2, Jaca Book, Milano 1994.
- RIOUT Denys, *Qu'est-ce que l'art moderne?*, Gallimard, Paris 2000.
- ROBINS Kevin, *Into the image. Culture and Politics in the Field of Vision*, Routledge, London 1996; tr. it. *Oltre l'immagine. Politiche culturali nei territori visivi*, Costa & Nolan, Genova 1999.
- RODIONOV Anatolij, *Una voce solitaria altre voci*, in FRANCIA DI CELLE Stefano, GHEZZI Enrico, JANKOWSKI Alexei (a cura di), *Aleksandr Sokurov. Eclissi di cinema*, Torino Film Festival, Torino 2003.
- RODOWICK David N., *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano 2008.
- ROPARS-WUILLEUMIER Marie-Claire, *L'Idée d'image*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris 1995.
- ROPARS-WUILLEUMIER Marie-Claire, *L'Idée d'image*, Presses Universitaires de Vincennes, Paris 1995.
- ROSEN Philip, *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001.
- ROTH Laurent, BELLOUR Raymond (a cura di), *Qu'est-ce qu'une Madeleine? A propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, Centre Georges Pompidou, Paris 1997.
- ROUTLEDGE Virginia, *L'arte alla fine del millennio*, in AA.VV., *Zero Visibilità*, Maksa, Ljubljana 2003.
- SABA Cosetta G., *Spazio d'immagini. Stanze e paesaggi del futuro in 2001: Odissea nello spazio e in Solaris*, in SPANU Massimiliano (a cura di), *Spazio*, Lindau, Torino 2002.
- SALT Barry, *Film Style and Technology: History and Analysis*, Starword, London 1992.
- SALT Barry, *Moving Into Pictures: More on Film History, Style and Analysis*, Starword, London 2006.
- SAMSON Michel, *Après la mort de Gaston Defferre, avant Marseille de père en fils...*, in dossier de presse della serie *Marseille contre Marseille*, INA – ARTE & Doriane Films, Paris 2005.
- SCHEFER Jean Louis, *Images mobiles. Récits, visages, flocons*, Pol Editeur, Paris 1999.
- SCHIAVONE Roberto, *Montare un film. Dalla moviola al montaggio digitale*, Dino Audino Editore, Roma, Roma 2005.

- SEGRE Cesare, *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino 1999.
- SEGRE Cesare, *Ritorno alla critica*, Einaudi, Torino 2001.
- SÉMELIN Jacques, *Purifier et détruire. Usage politiques des massacres et génocides*. Seuil, Paris 2005; tr. it., *Purificare e distruggere. Usi politici dei massacri e dei genocidi*, Einaudi, Torino 2007.
- SENALDI Marco, *Doppio sguardo*, Bompiani, Milano 2008.
- SIMMEL Georg, *Le metropoli e la vita dello spirito* (1903), Armando Editore, Roma 1995.
- SOBCHACK Vivian, *Lounge Time: Post War Crises and the Chronotope of Film Noir*, in BROWNE Nick (a cura di) *Refiguring American Film Genres: Theory and History*, University of California Press, Berkeley, 1998.
- SONTAG Susan, *Regarding the Pain of Others*, Farrar, Straus & Giroux, New York 2003; tr. it. *Davanti al dolore degli altri*, Mondadori, Milano 2003.
- SORLIN Pierre, *I figli di Nadar*, Einaudi, Torino 2001.
- SPITZER Leo, *Linguistics and Literary History: Essays in Stylistics*, Princeton University Press, Princeton 1962; tr. it. *Critica stilistica e semantica storica*, Laterza, Roma 1965.
- STAM Robert, BURGOYNE Robert, FLITTERMAN-LEWIS Sandy (a cura di), *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, Bompiani, Milano 1999.
- STIEGLER Bernard, *La technique et le temps*, Galilée, Paris 1994-2001.
- STIEGLER Bernard, *Philosopher par accident. Entretiens avec Élie During*, Galilée, Paris 2004.
- TAGLIAGAMBE Silvano, *Come leggere Florenskij*, Bompiani, Milano 2006.
- TAYLOR Philip, *War and the Media. Propaganda and Persuasion in the Gulf War*, Manchester University Press, Manchester 1992.
- TELOTTE J.P., *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.
- TINAZZI Giorgio, *La copia originale. Cinema, critica, tecnica*, Marsilio, Venezia 1983.
- TINAZZI Giorgio, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, Marsilio, Venezia 2007.
- TORSELLO B. Paolo (a cura di), *Che cos'è il restauro?*, Marsilio, Venezia 2005.
- TOSI Virgilio, *Il cinema prima del cinema*, Il Castoro, Milano 2006.
- TOYNBEE Arnold, *A Study of History*, Oxford University Press, Oxford 1947.
- TRIBE Mark, JANA Reena, *New Media Art*, Taschen, Köln 2006.
- TURIM Maureen, *Cinemas of Modernity and Postmodernity*, in HOESTEREY Ingeborg (a cura di), *Zeitgeist in Babel. The Postmodernist Controversy*, Indiana University Press, Bloomington 1991.
- UVA Christian, *Il terrore corre sul video. Estetica della violenza dalle BR ad Al Qaeda*, Rubbettino, Cosenza 2008.
- UVA Christian, *Impronte digitali*, Bulzoni, Roma 2009.
- VALENTINI Valentina (a cura di), *Allo specchio*, Lithos, Roma 1998.
- VALENTINI Valentina (a cura di), *Intervalli fra film video televisione*, Sellerio, Palermo 1989.
- VALENTINI Valentina (a cura di), *Le pratiche del video*, Bulzoni, Roma 2004.
- VALENTINI Valentina (a cura di), *Le storie del video*, Bulzoni, Roma 2003.

- VAN DER KEUKEN Johan, *Adventures d'un regard. Films, photos, textes*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1998.
- VARDA Agnès, *Agnès Varda – 2000*, in AA.VV. *Les Leçons de cinéma*, Festival de Cannes/Éditions du Panama 2007; tr. it. AA.VV., *Lezioni di cinema*, Il Castoro, Milano 2007.
- VARDA Agnès, *Varda par Agnès*, Éditions Cahiers du Cinéma, Paris 1994.
- VATTIMO Gianni, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 1989.
- VATTIMO Gianni, ROVATTI Pier Aldo, *Pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 1998.
- VENTURINI Simone (a cura di), *Il restauro cinematografico. Principi, teorie, metodi*, Campanotto Editore, Udine 2006.
- VENZI Luca, *Il colore e la composizione filmica*, Edizioni ETS, Pisa 2006.
- VERGERIO Flavio (a cura di), *Cinema, del nostro tempo*, Editrice Il Castoro, Milano 1998.
- VIOLA Bill, *Reasons for Knocking at an Empty House*, MIT Press, Cambridge-London 1995.
- VIRILIO Paul, *Città panico. L'altrove comincia qui*, Raffaello Cortina, Milano 2004.
- VIRILIO Paul, *Esthétique de la disparition*, Balland, Paris 1980; tr. it. *Estetica della sparizione*, Liguori, Napoli, 1992.
- VIRILIO Paul, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996.
- VIRILIO Paul, *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina, Milano 2007.
- VIRILIO Paul, *L'orizzonte negativo. Saggio di dromoscopia*, Costa & Nolan, Milano 1986.
- VON TRIER Lars, *Il cinema come Dogma. Conversazioni con Stig Bjorkman*, Mondadori, Milano 2001.
- WARBURTON Nigel, *La questione dell'arte*, Einaudi, Torino 2004.
- WEIBEL Peter, *The Intelligent Image: Neurocinema or Quantum Cinema*, in SHAW Jeffrey, WEIBEL Peter (a cura di) *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, ZKM/MIT Press, Karlsruhe 2003.
- WÖLFFLIN Heinrich, *Prolegomena zu einer Psychologie der Architektur*, 1886; tr. it., *Psicologia dell'architettura*, CLUVA, Venezia 1985.
- WORRINGER Wilhelm, *Astrazione ed empatia*, Einaudi, Torino 1975.
- WUNEMBURGER Jean Jacques, *Philosophie des images*, PUF, Paris 1997; tr. it., *Filosofia delle immagini*, Einaudi, Torino 1999.
- YOUNGBLOOD Gene, *Cinema and the Code*, in *Computer Art in Context*, ISAST, USA 1989.
- ZAGARRIO Vito (a cura di), *Cine Ma TV. Film, televisione, video nel nuovo millennio*, Lindau, Torino 2004.
- ZAVATTINI Cesare, *Diario cinematografico*, Bompiani, Milano 1979.
- ZAVATTINI Cesare, *Neorealismo ecc*, Bompiani, Milano 1979.
- ŽIŽEK Slavoj, *Dello sguardo e altri oggetti*, Campanotto Editore, Udine 2004.
- ŽIŽEK Slavoj, *Welcome in the desert of the real*, New York 2001; tr. it., *Benvenuti nel deserto del reale*, Meltemi, Roma 2006.

ARTICOLI IN DOSSIER, RIVISTE, QUOTIDIANI

- AA.VV., *Digital fiction. "Petites caméras". Sept films tournés en vidéo numérique*, in «ARTE magazine-La Sept Arte», 21, 2000.
- AKNIN Laurent, *Haneke's video*, in «L'Avant-Scène Cinéma», 558, 2007.
- AMIEL Vincent, *Ten. Voyage autour du monde*, in «Positif», 499, 2002.
- ANTONIONI Michelangelo, *La malattia dei sentimenti*, in «Bianco e Nero», 2-3, 1961.
- ASTRUC Alexandre, *La caméra-stylo*, in «Écran français», 144, 1948.
- AUBOUY Véronique, *Je fais lire À la Recherche du Temps perdu devant la caméra depuis le 20 octobre 1993*, in «Journal de l'Académie de France à Rome-Villa Médicis», 4, 2008.
- AUGÉ Marc, *The art of separation* in Antoni Muntadas, *On Translation: I Giardini*, in «Catalogo Spanish Pavillon, 51° Venice Biennale», Madrid, Actar, 2005.
- BAUDRY Jean-Luis, *Le dispositif : approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, in «Communications», 23, 1975.
- BAZIN André, *L'avenir esthétique de la télévision. La TV est le plus human des arts mécaniques*, in «Réforme», 548, 1955.
- BAZZOLI Maria Silvia, PAGANELLI Grazia (a cura di), *Lettere (non) d'amore. Conversazione con Pedro Costa*, in «Filmcritica», 566-567, 2006.
- BELL Gordon, GEMMELL Jim, *A Digital Life. New Systems May Allow People to Record Everything They See and Hear and Even Things They Cannot Sense and to Store all these Data in a Personal Digital Archive*, in «Scientific American Magazine», 2007.
- BELLOUR Raymond, *The power of words, the power of images*, in «Camera Obscura», 24, 1990.
- BERGALA Alain, *Cher Abbas, cher Victor. Lettres à deux cinéastes*, in «Cahiers du Cinéma», 626, 2007.
- BERTOLUCCI Giuseppe, *Giornale di viaggio (il digitale e dintorni)*, in «Close Up», 14, 2003.
- BLOUIN Patrice, TESSON Charles (a cura di), *Élimination de l'auteur. Entretien avec Abbas Kiarostami*, in «Cahiers du Cinéma», 571, 2002.
- BLUMENFELD Samuel (a cura di), *«J'ai commencé à me filmer, puis j'ai parlé, c'était un monologue que je n'avais pas prévu»*. Entretien avec Agnès Varda, in «Le Monde», 5 juillet 2000.
- BOUQUET Stéphane, *De sorte que tout communique*, in «Cahiers du Cinéma», 527, 1998.
- BOURDEAU Emmanuel, TESSON Charles (a cura di), *Aux frontières du cinéma*, «Cahiers du Cinéma», Numéro Hors-Série, 2000.
- BRETEAU-SKIRA Gisèle (a cura di), *Agnès Varda expose «entre bonne humeur et mélancolie»*, in «Zeuxis», 24, 2006.
- BROTTTO Denis (a cura di), *Mantenere una certa distanza. Conversazioni con Aleksandr Sokurov*, in «Bianco e Nero», 561-562, 2008.

- BURDEAU Emmanuel (a cura di), *En ligne avec Brian De Palma*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008.
- BURDEAU Emmanuel (a cura di), *L'image numérique est fantastique*, in «Cahiers du Cinéma», 610, 2006.
- BURDEAU Emmanuel, *Ans numérique*, in «Cahiers du Cinéma», 639, 2008; supplement «Cinéma en numérique» 2 – 12-17 novembre 2008 – Centre Pompidou.
- BURDEAU Emmanuel, *C'est Don Quichotte qui vous appelle*, in «Cahiers du Cinéma», 621, 2007.
- CANUDO Ricciotto, *La Naissance d'un sixième Art. Essai sur le Cinématographe*, in «Les Entretiens Idéalistes», Paris, 1911; tr. it. *La nascita di una sesta arte – Saggio sul cinematografo*, in MOSSETTO Anna Paola, *Forme e strutture del film nel primo Ricciotto Canudo*, in «Cinema Nuovo», 225, 1973.
- CARLUCCIO Giulia, VILLA Federica, *L'analisi del film in DVD. Testo, attestazione, post-testualità*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008.
- CASSETTI Francesco, *Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects*, in «CINÉMAS», vol. 17, n. 2-3, 2007.
- CIMENT Michel (a cura di), *Atom Egoyan. S'interroger sur la notion de représentation*, in «Positif», 499, 2002.
- CIMENT Michel, CODELLI Lorenzo (a cura di), «*Avec ce film, je m'approche davantage d'un monde intérieur*». *Entretien avec Jia Zhangke*, in «Positif», 555, 2007.
- COSTA Pedro, *A Closed Door That Leaves Us Guessing*, in «Catalogue Pedro Costa retrospective», Sendai Mediatheque, 2005.
- DANEY Serge (a cura di), *Storia(e) del cinema (Godard fait des histoires). Interview a Jean-Luc Godard di Serge Daney*, in «Libération», 26 dicembre 1988.
- DE BENEDICTIS Paola, *I colori del perturbante. Luci e ombre del Lynch pittore*, in «Filmakers's», 2, 2007.
- DE BONIS Maurizio G., *Atom Egoyan, il cuore armeno del cinema canadese*, in «CineCritica», 42-43, 2006.
- DE RUBEIS Valeria, *Il digitale tra cinema e pittura – Una guida al cinema contemporaneo*, in «Il Ragazzo Selvaggio», 45, 2004.
- DELORME Stéphane, *L'enlèvement de Sabine. Elle s'appelle Sabine de Sandrine Bonnaire*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008.
- DOMENACH Èlise, *Rencontre avec Alain Cavalier. «Je filme ce que je pourrais tenir dans mes bras»*, in «Positif», 584, 2009.
- DOMENACH Èlise, ROUYER Philippe (a cura di), *Entretien avec Agnès Varda*, in «Positif», 574, 2008.
- DOTTORINI Daniele (a cura di), *Del brillante e del falso. Conversazioni con Abbas Kiarostami*, in «FilmCritica», 531-532.
- DOTTORINI Daniele, *David Lynch. Teorie dell'abisso*, in «FilmCritica», 568, 2006.
- DRUCKREY Timothy, *L'amour faux*, in «Perspektief», 37, 1989-1990.
- DURANTE Graziella (a cura di), *Immagini di guerra, una nuova pornografia*, in «Il Manifesto», 5 giugno 2004.
- FIESCHI Jean-André, *Point de vue sur un troisième oeil*, in «Le Monde», 29 gennaio 1976.
- FILLOUX Frédéric, *Images manipulées, danger*, in «Libération», 21 juillet 1992.

- FIORINI Karianne, SANTI Mirco, *Per una storia della tecnologia amatoriale*, in «Comunicazioni sociali», 3, 2005.
- FRODON Jean-Michel (a cura di), *Éloge de la méthode et amour de la matière*, in «Cahiers du Cinéma», 596, 2004.
- FRODON Jean-Michel, NEYRAT Cyril, «*Réaliser un documentaire, c'est comme faire l'actrice*». *Entretien avec Sandrine Bonnaire*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008.
- GARSON Charlotte, *La pente Beauviala*, in «Cahiers du Cinéma», 626, 2007.
- GATTI Ilaria, *Geografia in trasformazione*, in «FilmCritica», 574, 2007
- GAZZANO Marco Maria (a cura di), *La trama dell'immagine*, in «Bianco & Nero», 554-555, 2006.
- GAZZANO Marco Maria, *Il cinema sulle tracce del cinema: dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, in «Bianco & Nero», 554-555, 2006.
- GODARD Colette (a cura di), *Virtualités. Dans le monde des images, seule la mort est réelle*, in «Le Monde», 14 avril 1993.
- GRECO Michela, *Identificarsi in un'assenza. Gli attori virtuali*, in «Close Up» 17, 2006.
- GROENING Stephen, *Film in Air: Airspace, In-Flight Entertainment, and Nontheatrical Distribution*, in «The Velvet Light Trap», 62, 2008.
- GUNNING Tom, *What's the Point of an Index? Or, Faking Photographs*, in «Nordicom Review», 1-2 settembre 2004.
- GUTHMAN Edward (a cura di), *Alexander Sokurov's Interview*, in «San Francisco Chronicle», 2 February 2003.
- HANSEN Mark, *Seeing with the Body: The Digital Image in Postphotography*, in «Diacritico», 31, 2001.
- HASSAN Ihab, *The Culture of Postmodernism*, in «Theory, Culture and Society», vol. 2, 1985.
- HENRY Michael (a cura di), *Quand la mort était le seul horizon. Entretien avec Michael Mann*, in «Positif», 581-582, 2009.
- JOYARD Olivier, *Des histoires vraies*, in «Cahiers du Cinéma», 544, 2000.
- JULLIER Laurent, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, in «Close Up», 24-25, 2009.
- KAUSCH Franck, *Alain Cavalier. Irène. Tombeau pour Eurydice*, in «Positif», 584, 2009.
- KRACAUER Siegfried, *Photography*, in «Critical Inquiry», 19, 1927.
- LAGEIRA Jacinto, WRIGHT Stephen (a cura di), *Reloger le spectateur – une interview avec Atom Egoyan*, in «Parachute», 103, 2001.
- LÉGER Fernand, *À propos du cinéma*, in «Plan», 1931.
- LEQUERET Elisabeth (a cura di), *Petites caméras sur grand écran*, in «Cahiers du Cinéma», Numéro Hors-Série, 2000.
- LING Alex, *Can Cinema Be Thought? Alain Badiou and the Artistic Condition*, in «The Journal of Natural and Social Philosophy», vol. 2, 1-2, 2006.
- LYNCH David, *Entretien*, in «Cahiers du Cinéma», 620, 2007.
- MASECCHIA Anna, *La materia dell'immaginazione: Agnès Varda tra fotografia e cinema*, in «La Valle dell'Eden», 20-21, 2008.
- MILLER Claude, *La chambre des magiciennes. La meilleure façon de filmer*, in « ARTE magazine-La

- Sept Arte», 21, 2000.
- MONTINARI Mazzino (a cura di), *Il cinema come scrittura: la sensibilità al mondo e all'altro da sé. Intervista con Pietro Montani*, in «Close Up», 20, 2006.
- NEYRAT Cyril, *La HD, après l'aura*, in «Cahiers du Cinéma», 617, 2006.
- NEYRAT Cyril, *Pas de géant. En avant, jeunesse de Pedro Costa*, in «Cahiers du Cinéma», 631, 2008.
- LOUDART Jean-Pierre, *L'effet de réel*, in «Cahiers du Cinéma», 228, 1971.
- PADOVAN Andrea, *Il linguaggio dei mondi paralleli. Stati e strati di coscienza in INLAND EMPIRE di David Lynch, e in altre due sue opere*, in «Quaderni patavini di Linguistica», 24, 2008.
- PAGANELLI Grazia, *Uno stato di puro pensiero*, in «FilmCritica», 573, 2007.
- PAGELLO Federico, *Dopo la rivoluzione. Melancholia*, in «Cinergie», 17, 2009.
- POPPE Emile, *Il film-DVD nei suoi contesti*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008.
- PRAVADELLI Veronica, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in «Bianco & Nero», 550-551, 2005.
- PRÉDAL René (a cura di), *Alain Cavalier. Filmer des visages*, in «L'Avant-Scène cinéma», 440-441, 1995.
- PUIG Vincent, *Les amateurs du XXI siècle*, in «Culture et Recherche», 118-119, 2009.
- QUARESIMA Leonardo, *Singolare/Plurale. Di alcune conseguenze della forma di esistenza digitale del film*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008.
- QUÉAU Philippe, *La révolution des images virtuelles*, in «Le Monde Diplomatique», 1993.
- RE Valentina, *Opere plurali/ricezioni plurali: la vita multipla del film nell'epoca del digitale*, in «Bianco & Nero», 561-562, 2008.
- ROUSSEAU Jean-Claude, *Jeune home à sa table faisant un film*, in «La lettre du cinéma», 10, 1999.
- ROUSSEAU Jean-Claude, *Présentation du film "jeune femme à sa fenetre lisant une lettre"*, New York, 12 février 1988.
- ROUYER Philippe, *David Lynch exposé*, in «Positif», 555, 2007.
- SABA Cosetta G., *Come il web rende ri-programmabile il cinema*, in «Close Up», 22, 2007.
- SEDOFSKY Lauren (a cura di), *Plane Songs*, in «Artforum», 40, 2001.
- SERRA Albert, *Entretien*, in «Cahiers du Cinéma», 621, 2007.
- SEYDTAGHIA Anouch, *Tutti in posa per Google*, in «Internazionale», 698, 2007.
- SOMAINI Antonio, *L'orrore in diretta della guerra*, in «Reset», 100, 2007.
- STIEGLER Bernard, *Institut de Recherche et de l'Innovation : vers une renaissance de l'amateur?*, in «Coursives», 53, 2006.
- TESSON Charles, *Techiné, non loin de Renoir*, in «Cahiers du Cinéma», 560, 2001.
- VECCHI Benedetto (a cura di), *Siamo tutti sorvegliati speciali. Intervista a David Lyon*, in «Il Manifesto», 15 novembre 2002.
- VIRILIO Paul, *Il terrorismo mediatico e l'umanità in pericolo*, in «Vita e pensiero», 6, 2004.
- YON David, *Entretiens avec Jean-Claude Rousseau*, in «Dérives», 1, 2007.
- ZAVATTINI Cesare, *Alcune idee sul cinema*, in «Rivista del cinema italiano», 2, 1952.

FILMOGRAFIA

The company, 2003, di Robert Altman
Red road, 2007, di Andrea Arnold
REC, 2007, di Paco Plaza, Jaume Balaguerò
Il regista di matrimoni, 2006, di Marco Bellocchio
Clément, 2001, di Emmanuelle Bercot
Sarabanda, 2003, di Ingmar Bergman
L'amore probabilmente, 2001, di Giuseppe Bertolucci
Elle s'appelle Sabine, 2007, Sandrine Bonnaire,
Tarnation, 2003, di Jonathan Caouette
Le Filmeur, 2005, di Alain Cavalier
Vies, 2000, di Alain Cavalier
René, 2002, di Alain Cavalier
Il piacere e l'amore, 2006, di Nuri Bilge Ceylan
Le tre scimmie, 2008, di Nuri Bilge Ceylan
Marseille contre Marseille, 1997, di Jean-Louis Comolli
Nos deux Marseillaises, 2001, di Jean-Louis Comolli
Ossos, 1997, di Pedro Costa
La stanza di Vanda, 2000, di Pedro Costa
Dove sono i vostri sorrisi nascosti?, 2002, di Pedro Costa
Juventude em marcha, 2007, di Pedro Costa
Private, 2005, di Saverio Costanzo
Non è giusto, 2001, di Antonietta De Lillo
Paz, 2001, di Renato De Maria
Redacted, 2007, di Brian De Palma
Lettere dal Sahara, 2006, di Vittorio De Seta
Nelle tue mani, 2007, di Peter Del Monte
Grido, 2006, di Pippo Delbono
Léo en jouant "Dans la Compagnie des Hommes" ..., 2003, di Arnaud Desplechin

TRAME DIGITALI

Unplugged, 2003, di Arnaud Desplechin
Melancholia, 2008, di Lav Diaz
Leçons de ténèbres, 2000, di Vincent Dieutre
Il vento fa il suo giro, 2007, di Giorgio Diritti
La vie de famille, 1984, di Jacques Doillon
Diapason, 2001, di Antonio Domenici
Family viewing, 1987, di Atom Egoyan
Mondo virtuale – Speaking parts, 1989, di Atom Egoyan
The Adjuster, 1992, di Atom Egoyan
Calendar, 1993, di Atom Egoyan
Il viaggio di Felicia, 1999, di Atom Egoyan
L'ultimo nastro di Krapp, 2000, di Atom Egoyan
Ararat, 2002, di Atom Egoyan
The Day After Tomorrow, 2004, di Roland Emmerich
Sur quel pied danser?, 2000, di Jacques Fansten
Jour apres jour, 2006, di Jean-Paul Fargier e Jean-Daniel Pollet
Timecode, 2000, di Mike Figgis
Hotel, 2002, di Mike Figgis
Radici. Béla Bartók 1881-1945, 2000, doc., di István Gaál
Inventario irregolare di Parigi, 2004, doc., di István Gaál
I nostri anni, 2000, di Daniele Gaglianone
Alle soglie della sera, 2005, doc., di Daniele Gaglianone
Et la vie..., 1991, di Denis Gheerbrant
La totalité du monde, 2007, doc., di Denis Gheerbrant
Eloge à l'amour, 2001, di Jean Luc Godard
Notre musique, 2004, di Jean Luc Godard
Le valigie di Tulse Luper, 2003, di Peter Greenaway
Nightwatching, 2007, di Peter Greenaway
Il grande silenzio, 2006, di Philip Gröning
Benny's video, 1992, di Michael Haneke
Funny games, 1997, di Michael Haneke
Code inconnu – Storie, 2000, di Michael Haneke
Caché – Niente da nascondere, 2005, di Michael Haneke
Funny games US, 2008, di Michael Haneke

Il nastro bianco, 2008, di Michael Haneke
Nella valle di Elah, 2007, di Paul Haggis
The wild blue yonder - L'ignoto spazio profondo, 2005, di Werner Herzog
Encounters at the edge of the world, 2007, di Werner Herzog
À tout de suite, 2004, di Benoît Jacquot
Unknown pleasures, 2002, di Zhang-Ke Jia
Il mondo, 2004, di Zhang-Ke Jia
Still life, 2006, di Zhang-Ke Jia
Dong, 2006, doc., di Zhang-Ke Jia
Useless, 2007, di Zhang-Ke Jia
24city, 2008, di Zhang-Ke Jia
La schivata, 2004, di Abdellatif Kechiche
Ten - Dieci, 2002, di Abbas Kiarostami
10 on Ten, 2003, doc., di Abbas Kiarostami
Five, 2005, di Abbas Kiarostami
Shirin, 2008, di Abbas Kiarostami
Time, 2006, di Ki-duk Kim
Breath, 2007, di Ki-duk Kim
Julien Donkey-Boy, 1998, di Harmony Korine
Città della pianura, 2000, di Robert Kramer
Bamboozled, 2002, di Spike Lee
Cloverfield, 2008, di Matt Leeves
Rabbits, 2002, cm., di David Lynch
Darkned room, 2002, cm., di David Lynch
INLAND EMPIRE, 2006, di David Lynch
Waking life, 2001, di Richard Linklater
A scanner darkly, 2006, di Richard Linklater
Questo è il giardino, 1999, di Davide Maderna
Collateral, 2004, di Michael Mann
Level 5, 1995, di Chris Marker
Immemory, 1997, di Chris Marker
Chats Perchés, 2004, inst., di Chris Marker
Owls at Noon Prelude: The Hollow Men, 2007, inst., di Chris Marker
Giovani, 2000, di Luca e Marco Mazzieri

TRAME DIGITALI

Sonetàula, 2008, di Salvatore Mereu
La chambre des magiciennes, 2001, di Claude Miller
La petite Lili, 2003, di Claude Miller
Un secret, 2008, di Claude Miller
J'aimerais partager les printemps avec quelqu'un, 2008, di Joseph Morder
Z32, 2008, di Avi Mograbi
Le ferie di Licu, 2007, di Vittorio Moroni
Marathon, 2002, di Amir Naderi
Sound Barrier, 2005, di Amir Naderi
Vegas, 2008, di Amir Naderi
Quartetto, 2001, di Salvatore Piscicelli
Les yeux fermés, 1999, di Olivier Py
La nobildonna e il duca, 2001, di Eric Rohmer
Non rendu, 2005, cm., di Jean-Claude Rousseau
La nuit sans étoiles, 2006, cm., di Jean-Claude Rousseau
Trois fois rien, 2006, di Jean-Claude Rousseau
De son appartement, 2007, di Jean-Claude Rousseau
Un silenzio particolare, 2005, di Stefano Rulli
Zeit des Abschieds - Il tempo degli addii, 2005, di Mehdi Sahebi
Gangs of New York, 2001, di Martin Scorsese
La vierge des tueurs, 2002, di Barbet Schroeder
Honor de cavalleria, 2006, di Albert Serra
Nationale 7, 1999, di Jean-Pierre Sinapi
Forza cani, 2002, di Marina Spada
Come l'ombra, 2007, di Marina Spada
La guerra dei mondi, 2005, di Steven Spielberg
La dignità degli ultimi, 2006, di Fernando Solanas
Diario di un saccheggio, 2006, di Fernando Solanas
Hubert Robert, 1997, doc., di Aleksandr Sokurov
Elegia della traversata, 2001, di Aleksandr Sokurov
Arca russa, 2002, di Aleksandr Sokurov
Il sole, 2005, di Aleksandr Sokurov
Elegia della vita, 2006, di Aleksandr Sokurov
Aleksandra, 2007, di Aleksandr Sokurov

Un couple parfait, 2005, di Nobuhiro Suwa
Dans la ville blanche, 1983, di Alain Tanner
Lontano, 2002, di André Techiné
La leggenda del pianista sull'oceano, 1997, di Giuseppe Tornatore
The Kingdom, 1997, di Lars von Trier
Idioti, 1998, di Lars von Trier
Dancer in the dark, 2000, di Lars von Trier
Dogville, 2003, di Lars von Trier
Manderlay, 2004, di Lars von Trier
Il grande capo, 2006, di Lars von Trier
Les glaneurs et la glaneuse, 2000, di Agnès Varda
Deux ans après, 2002, di Agnès Varda
Patatutopia, 2002, inst., di Agnès Varda
Le triptyque du Noirmoutier, 2005, inst., di Agnès Varda
L'île et elle, 2006, inst., di Agnès Varda
Les plages d'Agnès, 2008, di Agnès Varda
Festen, 1997, di Tomas Vinterberg
Matrix, 1999, di Andy e Larry Wachowski
La terra dell'abbondanza, 2004, di Wim Wenders