

Indice

- **Editoriale**

di Roy Menarini

- **Speciale**

- *Il post cinema nella sala*

Speciale a cura di Roy Menarini

- *Fuori e dentro la sala Impatto socio-urbanistico e culturale nei nuovi e vecchi spazi di visione*
di Georgia Conte

- *“Get the real film” : la sala e la pirateria*
di Valentina Re

- *Sinergie e Sinestesi. La stereoscopia tra convergenza e nuovo realismo (2005-2012)*
di Andrea Mariani

- *Dal museo alla sala (cinematografica) Esperienza estetica e modelli di fruizione nel video contemporaneo*
di Marco Teti

- *Leonardo live: i “contenuti alternativi” e la nuova identità della sala cinematografica*
di Elisa Mandelli

- *“Ne restez pas simple spectateur” Lo spettatore contemporaneo tra online e offline. Il caso allocine.fr:*
di Giacomo Di Foggia

- *Innovative persistenze. Ruolo e immaginario della sala al MAshRome Film Fest**
di Miriam De Rosa

- **Caméra Stylo**

- *Analogie e discrepanze tra il Faust di Sokurov e i suoi modelli*
di Dunja Dogo

- *La pelle ibrida di Vera Cruz*
di Anna Masecchia

- **Art & Media Files**

- *Automatic for the People. I video mashup tra applicazioni web e partecipazione*
di Roberto Braga e Marta Martina

- *Convegno Riflessioni e commenti critici sull'opera di Matthew Barney*
a cura di Guido Bartorelli, Cristina Grazioli e Farah Polato (Padova, 2 novembre 2010)

- **Orienti/Occidenti**

- *Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, manga e anime nel Giappone postbellico*
Introduzione a cura di Toshio Miyake

- *Radiografie della paura nucleare: Nuclear Nation di Atsushi Funahashi e Testimonianza di un essere vivente di Akira Kurosawa*
di Cinzia Cimalando

- *Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo*
di Paola Scrolavezza

- *Facing the Nuclear Issue in a "mangaesque" Way: The Barefoot Gen anime*
di Jaqueline Berndt

Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi
di Toshio Miyake

- **Sotto analisi**

Abitare e filmare Archetipi e immagini della casa nel cinema
di Julien Lingelser

- **Critica e cinefilia**

Les cinéphiles. Il post-cinema secondo Louis Skorecki
di Alberto Brodesco

From Inside a Festival: Investigating the Spaces of Cinephilia at the London Indian Film Festival 2012
di Monia Acciari

CINERGIE
il cinema e le altre arti

2

n.s. novembre 2012

Editoriale

Eccoci giunti al secondo numero di *Cinergie. Il cinema e le altre arti* nella sua nuova versione digitale. Tempo di primissimi bilanci e riflessioni. Anzitutto, si è accelerata la definizione della nuova natura di *Cinergie*. Sul sito, infatti, si possono trovare gli archivi digitalizzati della rivista cartacea. Oggi, la natura open access e online della stessa, mostra inequivocabilmente il mutamento e quanto sia importante la vocazione libera della ricerca che proponiamo, senza più obsolete ricerche in librerie sfornite o, peggio, ordinazioni costosissime di prodotti editoriali già costosi di per sé. L'apparentamento con l'editore Mimesis – che distribuisce la collana libraria e marchio anche lo spazio web – ci permette di avere un rapporto ben più fertile che non con altri editori stampatori, poiché si inserisce in un contesto di vivacità intellettuale e di vero e proprio scambio scientifico. E suggerisce ulteriori innovazioni.

Cinergie, tuttavia, non rinuncia a qualificarsi contemporaneamente come rivista accademica e luogo di lettura per lettori forti e appassionati. Ovviamente la dimensione del semestrale è fortemente scientifica (come dimostra il ricorso, doveroso, alla *peer review*, e colgo l'occasione per ringraziare i referees che stanno contribuendo al miglioramento della rivista), ma pensiamo possa indirizzarsi anche ad altri settori della lettura. Lo speciale di questo numero, per esempio (*Il postcinema nella sala*) tenta di identificare processi culturali e simbolici in atto in questi anni e chiede di essere valutato come studio in medias res della situazione mediale in cui viviamo: un interesse pluridisciplinare e – ci auguriamo – capace di incuriosire i più. Inoltre, lo spazio *Cinergie Media* – che verrà ulteriormente rafforzato – offre contenuti più accessibili e riempie il vuoto tra un numero e l'altro del semestrale, con approfondimenti da festival, percorsi sulle arti visuali, analisi del mondo DVD e Blu-Ray, e commenti su altri oggetti mediali.

Insomma, l'intero progetto *Cinergie. Il cinema e le altre arti* marcia speditamente. Dell'identità culturale che sta esprimendo, la cosa che ci sembra più rilevante è la presenza di giovani ricercatori e saggisti. Si tratta non certo di inesperti, ma di studiosi che si affacciano alla ricerca nazionale e internazionale, e che *Cinergie* pubblica, mettendoli a confronto con severe selezioni, come quella appunto dei *referees*. Dottori di ricerca, dottorandi, laureati magistrali che mostrano le migliori ricerche, giovani docenti a contratto o assegnisti, insomma l'esercito scientifico che affolla le nostre università e che spesso rappresenta la parte più vivace e energica dell'accademia, pur con i noti problemi di garantire un futuro nazionale a questi talenti.

Altra qualità che cerchiamo di coltivare: l'apertura. Gli speciali, grazie anche al call for papers, attirano proposte da varie sedi, e in generale non c'è numero in cui non si guardi a tutte le scuole di film studies presenti sul territorio e oltre. Ricordiamo infatti che *Cinergie*, pur essendo una rivista prevalentemente in lingua italiana, ospita una parte di testi in inglese e/o francese, e vede nel comitato scientifico docenti di università estere. Diciamo che oggi, ben più di ieri, per pubblicare su una rivista come questa, bisogna superare selezioni severe, dall'accoglimento della proposta fino alla valutazione del saggio. È forse la prima volta che – pur con tutti i difetti e le manchevolezze del sistema a fasce delle riviste – una generazione di studiosi umanistici si trova ad affrontare sbarramenti così selettivi. È tuttavia indispensabile, poiché la competitività scientifica e i criteri assai esigenti del mercato del sapere internazionale non perdonano più approssimazioni e narcisismi. La direzione e la redazione di *Cinergie*, in ogni caso, non cedono completa sovranità all'esterno ma avocano a sé tutta una serie di decisioni prima e dopo le valutazioni esterne in grado di offrire la nostra impronta e la nostra autonomia.

Era necessario dare spiegazioni al percorso che stiamo affrontando, quanto mai suggestivo. Ne approfitto per annunciare che, fermo restando la pubblicazione degli editoriali in occasione dell'uscita dei numeri semestrali, troverete in futuro altri editoriali, più frequenti, che si affiancheranno a *Cinergie Media* nel tenere il sito vivo e aggiornato. Buona lettura.

Roy Menarini

Il postcinema nella sala

Speciale a cura di Roy Menarini

Nell'ambito dei film studies contemporanei le numerose pratiche sociali, culturali e testuali che vengono organizzate sotto la categoria del postcinema sono molto studiate. Tra i principali filoni di ricerca, si individuano almeno quello dedicato al tema dell'*esperienza* mediale contemporanea e quello dedicato alle ibridazioni artistiche ed estetiche tra cinema e arte contemporanea. In tutti i casi, si è costituita la prassi di osservare le migrazioni del cinema negli altri ambiti, di interrogare il senso istituzionale e simbolico del cinema negli spazi tradizionalmente ad esso lontani, di analizzare la culturalizzazione che il cinema ha operato nei confronti delle altre esperienze. Non solo contaminazione dunque, né semplice rimediazione, ma transito di modalità di consumo, di routine di ricezione, di abitudini percettive, riorganizzate e reinventate.

Meno frequentato, invece, il percorso opposto, ovvero le pratiche attraverso le quali le sale cinematografiche hanno cercato e stanno cercando di integrare le novità tecnologiche e le nuove esperienze mediali nel tessuto del consumo tradizionale cinematografico. Se le trasformazioni più eclatanti sembrano provenire dai multiplex, non tutto si esaurisce nel circuito commerciale maggiore. 3D, digitalizzazione, consumi affiancati (sala giochi, libreria, food, stores, etc.), cartellonistica pop-up, presenza di schermi nelle hall, siti web delle sale, e tanto altro hanno modificato anche questo settore.

Lo speciale intende osservare e interpretare tali mutamenti alla luce di nuovi paradigmi di riflessione, proporre alcuni studi di caso indicativi delle prassi contemporanee di

comportamento nelle sale contemporanee, indagare eventuali legami con le trasformazioni linguistiche dei film che si proiettano in queste stesse sale.

Roy Menarini

Fuori e dentro la sala**Impatto socio-urbanistico e culturale nei nuovi e vecchi spazi di visione**

Nel 1981 l'artista Dan Graham realizza un modellino in scala di una sala cinematografica non convenzionale. Lo schermo in vetro-specchio viene posto ad un angolo della struttura, le pareti sono delle grandi vetrate. All'esterno un marciapiede viene concepito come luogo privilegiato per assistere alla visione. Lo schermo a sua volta riflette quanto avviene sul marciapiede all'esterno dell'edificio. Un gioco di continui rimandi dentro e fuori la sala ove la visione del film è concessa anche ai passanti; ed ecco che lo spazio urbano (pubblico) sembra essere inglobato nello spazio di visione (privato). La sala cinematografica diventa dunque un luogo limite tra un'attività spettatoriale privata e personale, vincolata da un dispositivo, e una dimensione pubblica determinata dal contesto di fruizione. Il cinema sembra essere rappresentazione per Graham della piazza del XXI secolo, ovvero un luogo in cui non esiste più solo il buio della sala ma la visione cinematografica si apre alla metropoli, trasformando l'uomo contemporaneo da passante a spettatore.

Gli spazi di visione sono da sempre rappresentazione di un mutamento urbanistico e architettonico che investe non solo la sfera economica, ma diventa lo specchio di trasformazioni sociologiche rappresentative di un contesto in continua evoluzione. L'oggetto da investigare resta in prima battuta la realtà urbana attraverso una riflessione attenta di quelli che sono e continuano a essere i suoi naturali sviluppi verso confini sempre più periferici, apparentemente privi di una propria identità. Osservando in modo ravvicinato il rapido sviluppo del fenomeno multiplex, percepito come spazio contenitore simbolo della città postmoderna, potremmo, infatti, sostenere che

il territorio nel suo processo di attrazione di flussi e masse diventa una sorta di *iperluogo* o *superluogo*¹ con una fortissima valenza simbolica, estremamente flessibile nell'adattarsi a quelli che sono i nuovi paradigmi di consumo. L'integrazione tra il cinema e gli assetti postmoderni ha portato a un recupero non solo del mercato cinematografico, ma soprattutto dei contesti di fruizione, alterando considerevolmente il rapporto tra spazio pubblico e spazio di visione. Riprendendo la classificazione di Jürgen Habermas potremmo definire i nuovi contenitori cinematografici come spazi effimeri all'interno dei quali sembra comunque volersi concretizzare seppur superficialmente il livello dell'interazione e dell'incontro². Assistiamo a una riorganizzazione basata essenzialmente su paradigmi di stampo economico che in buona misura sembrano snaturare lo spazio urbano.

L'individuo diventa acquirente in qualsiasi momento della giornata, non esistono più tempi di attesa o di transito ed è attraverso questa consapevolezza che assistiamo a un'estensione del tessuto metropolitano verso una nuova estetica consumistica. Musei, aeroporti, centri commerciali di prima e seconda generazione, sale cinematografiche sempre più all'avanguardia sembrano essere accomunati da una casualità di stili nella ridefinizione delle proprie funzioni senza alcun piano razionale all'interno del quale il contesto urbano svolge il ruolo di semplice spettatore. Da questa apparente casualità nasce dunque l'esigenza di sviluppare discorsi alternativi sul piano teorico che sappiano focalizzare l'attenzione sulle diverse soggettività partecipative dello spazio urbano. Il recupero dei luoghi storici (*preservazione*) da un lato e la riqualificazione di aree in declino dall'altro (*rivitalizzazione*) diventano lo specchio di un nuovo assetto urbanistico, meglio conosciuto come città diffusa. Diverse le definizioni utilizzate per descrivere questi luoghi: da nuove cattedrali a spazi metropolitani. Essenzialmente potremmo identificarle come le nuove polarità in grado di rappresentare la dimensione spaziale più immediata dell'esistenza contemporanea³. Il passaggio da una città tradizionale a una città diffusa ha comportato per gli stessi abitanti la maturazione di nuovi comportamenti, ovvero il progressivo abbandono degli spazi pubblici del centro storico adibiti ormai a meri luoghi di transizione. Ci si sposta da un luogo all'altro sempre in automobile lasciando il limitrofo per realtà distanti e periferiche. Nasce la figura di consumatore-cittadino, "un soggetto che non si limita a consumare i servizi che preferisce ma pretende di concorrere a definire, talvolta a produrre, congiuntamente ai vari soggetti di offerta, quello di cui ha bisogno. In vista di ciò il consumatore cittadino sfrutta le opportunità offerte dalle nuove tecnologie [...] per realizzare forme di aggregazione della domanda capaci di raggiungere una scala economica soddisfacente in grado di interagire con l'offerta"⁴. La funzione primaria propria del centro storico quale insieme di servizi ha visto tra la fine del vecchio secolo e l'inizio

del nuovo una perdita di valore a favore di un sempre più massiccio spostamento dei luoghi di consumo in contesti periferici. È interessante notare come in questa crisi d'identità del centro storico si sia passati ad una valorizzazione estremizzata dell'edificio pubblico "che sembra ormai l'erede designato ad assolvere tale funzione civica; dalla piazza storica alla piazza coperta del XXI secolo"⁵.

La città è diventata una sorta di vetrina cartolina pensata per il turismo di massa ed è in questo scenario che si è identificata una nuova figura: quella del cittadino-turista, ovvero colui che partecipa al luogo essenzialmente con il consumo e non con l'appartenenza. Per riprendere una riflessione di Augé⁶ si può affermare che l'uso dello spazio diventa sempre più disciplinato ed orientato verso una fruizione solitaria ed individuale priva di legami sociali. Questa trasformazione sembra investire non solo i luoghi di passaggio e di transito, ma anche quei luoghi riconosciuti come storici, promuovendoli da un lato a strumenti della memoria, ri-contestualizzandoli dall'altro ai nuovi rituali di consumo. Ne scaturisce dunque una rigenerazione sociale che investe non solo lo spazio fisico, ma anche lo spazio comunicativo, coinvolgendo i vari soggetti in una partecipazione attiva nella ridefinizione dei luoghi d'uso della città; "sul piano spaziale questa interazione sociale si materializza in una fantasmagoria di diversificazioni funzionali – centri commerciali, parchi a tema, strade-mercato, villaggi satellite, cinematografi multisala, e così via"⁷.

Ed ecco che alla soglia del nuovo decennio i centri commerciali sembrano voler rifare il loro ingresso nel contesto urbano, le grandi catene multisala riscoprono il centro storico come catalizzatore di pubblico portando ad una fusione tra città dei consumi e città dell'abitare, dove la prima appare vincente sulla seconda. La prospettiva centrifuga lascia dunque spazio ad un recupero dei luoghi storici e centrali nella ripresa di funzioni ludico ricreative fino a pochi anni fa relegate alle aree di confine. I grandi contesti di fruizione in cui veniva messa in scena una città fittizia con strutture rappresentative quali piazze, fontane, panchine sembrano in piccola misura recuperare il palcoscenico naturale e scenografico del centro città. Nel primo caso possiamo parlare di spazi circoscritti, accessibili, pedonali, protetti e sorvegliati, strutturalmente modificabili a seconda delle esigenze del consumatore. Nel secondo caso la sala cinematografica costituisce il recupero e la ridefinizione di realtà preesistenti, adattando palazzi storici alle proprie esigenze tecnologiche e riconfigurando il forte ruolo sociale dello spettatore-cittadino. In quest'ultimo caso il connubio tra funzione espositiva e funzione commerciale si realizza, come nel passato, in una fusione tra spazi di mercificazione che coinvolgono il nucleo della metropoli. Più che *nonluoghi* dunque, per recuperare una definizione di Augé⁸ nel raccontare gli spazi transitori e privi di identità, i luoghi del consumo

postmoderno sembrano spesso dar vita a *superluoghi* dove il reale tende, in un continuo gioco di rimandi ad identificarsi con le copie e le immagini che lo riproducono. Anche i contesti che non sono nati per un uso ricreativo vengono così riorganizzati in modo da esaltare la loro destinazione ludica, sia attraverso una riqualifica funzionale (palazzi storici convertiti a spazi commerciali) sia attraverso la standardizzazione, ovvero una manipolazione selettiva di quelli che dovrebbero o potrebbero essere gli spazi di consumo idealizzati. Proprio attraverso lo studio di questi fenomeni emerge come il concetto teorizzato da Augé non sia perfettamente in grado di riassumere tutti i cambiamenti in atto nei processi di trasformazione degli spazi contemporanei e delle relazioni che gli uomini instaurano con essi. La capacità di un luogo di racchiudere molteplici significati per diversi anni ha avuto tra i suoi protagonisti la periferia, scenario ideale per la costruzione di ambientazioni innovative capaci di attrarre un pubblico eterogeneo, una sorta di turista del consumo alla ricerca di maggiore funzionalità: “i nonluoghi della surmodernità [...] hanno questo di particolare: essi si definiscono anche attraverso le parole o i testi che ci propongono [...]. Così si organizzano condizioni di circolazione in spazi entro i quali si sa che gli individui interagiscono solo con dei testi, senza altri enunciatori che persone “moralì” o istituzioni”⁹. La sala cinematografica diventa dunque emblema di questo processo di rimediazione spostandosi dal centro città alla periferia per poi naturalmente ricollocarsi nei flussi metropolitani. Possiamo distinguere due diversi processi d’integrazione tra la funzione cinematografica e il contesto urbano, entrambi legati ai diversi flussi di utenza e alle funzioni attrattive proposte. Nel primo caso possiamo parlare di contesti integrati, ovvero spazi unici e periferici all’interno dei quali lo spettatore-consumatore può usufruire di diversi servizi. Nel secondo caso il rapporto tra l’utenza e lo spazio cinema è teso al recupero di un rapporto con il centro storico senza però un reale confronto con le soggettività presenti. Il tutto si gioca come per Graham su un confine sottile fra dentro e fuori. La sala cinematografica ricerca spazi sempre più ampi in grado di offrire ai propri avventori molteplici attività. Ed ecco che il ruolo delle grandi infrastrutture torna a confrontarsi con l’urbanizzato recente senza apparentemente ricercare integrazione con il contesto storico di riferimento. Parliamo di una sorta di spazio de-realizzato, nuovi poli visivi all’interno dei quali sembra emergere l’assenza di relazione. Il voler riproporre la cultura del *mall* all’interno della città tradizionale sembra abbandonare l’orientamento nostalgico teso al recupero della storicità. La sala cinematografica viene reinventata attraverso la trasposizione delle grandi catene multisala in spazi riadattati con promesse tecnologiche e funzionali di altissima qualità. La “sala urbanizzata” punta su strategie distributive innovative, garantendo prodotti qualitativamente promettenti in spazi tecnologicamente rinnovati. I luoghi deputati alla proiezione stanno acquisendo dunque nuove identità generate da

contesti sempre più ibridi in grado di ospitare molteplici attività compensative di una crescente staticità nell'offerta cinematografica. E' il caso di The Space Cinema Odeon nel centro storico di Milano. La sala, oltre a subire un importante piano di ristrutturazione, ha saputo svelare un nuovo modo di vivere il cinema proponendo un innovativo schermo in lamina d'argento, una sala drink con aperitivo a buffet, 32 posti a sedere con poltrone in pelle regolabili. Il tempo della visione dilatato in un coinvolgimento sensoriale ed emozionale con una programmazione che si apre a contenuti alternativi, dal puro *entertainment* a proiezioni private. La sala cinematografica al servizio delle esigenze dello spettatore è alla continua ricerca di forme di evasione diversificate e molteplici. In questa nuova cornice possiamo dunque ricondurre il ruolo dello spettatore ad una sorta di "vagabondo", indifferente ai luoghi, che segue flussi preconfezionati all'interno di spazi ricreati o ricreativi con un'identità standardizzata e ripetitiva. Passivo e attivo dunque nel cercare di afferrare quanto gli viene proposto, lo spettatore-consumatore non sembra più accontentarsi di un tempo della visione, ma ricerca il suo perpetrarsi all'interno di luoghi predefiniti e non solo con supporti tecnologicamente avanzati.

"I parchi tematici, i centri commerciali, i cinema multisala, gli *urban entertainment center*, i musei, gli stadi e i teatri, i palazzetti per eventi sportivi e musicali ispirati ai criteri dell'*experience architecture* sono le forme aggiornate dei luoghi dell'intrattenimento e del consumo. Sono dal punto di vista formale, la realizzazione pratica dei principi postmodernisti, una ripresa continua del meccanismo della citazione, moltiplicato per il numero di volte necessario a costruire dei racconti credibili, un collage di forme, di sensazioni, di emozioni, un puzzle di *déjà-vu* utili per spingere i visitatori al consumo, per farli sentire a loro agio e per sperimentare, forse, se da un frullato di storie un po' stereotipate, non si possa creare realmente qualcosa di nuovo per le nostre città"¹⁰.

Sebbene si voglia recuperare il ruolo sociale della sala cinematografica come polo di attrazione del centro storico, le prerogative necessarie per ricollocare i nuovi contenitori d'intrattenimento cinematografico sembrano non sposarsi pienamente con gli spazi urbani seppur destrutturati. L'accessibilità viabilistica è condizione necessaria per una buona gestione dei flussi spettatoriali, così come un elevato numero di schermi deve poter garantire non solo un'ampia scelta ma una programmazione continuata. Il tema dell'integrazione tra grandi strutture cinematografiche e centri storici rimane una questione aperta. Negli anni Novanta l'apertura dei multiplex ha avuto effetti differenti sul mercato preesistente dei cinema tradizionali localizzati nelle aree centrali storiche: ha favorito l'evoluzione tecnologica dell'esercizio attivando fenomeni di ristrutturazione e ammodernamento delle sale storiche e contestualmente ha espulso dal mercato quegli esercizi

deboli e marginali che non hanno avuto la forza e le risorse per rilanciare e diversificare il proprio prodotto. Una seconda risposta alla fuga dei flussi spettatoriali dal centro città sembrò essere quella di creare un circuito di monosale in grado di generare un effetto di “multisala diffusa”, capace di intercettare il consistente flusso generato dai grandi attrattori commerciali di matrice low cost. Alla luce dell’inarrestabile diffusione di multiplex e megaplex sul territorio resta dunque condizione essenziale ridefinire il ruolo della sala cinematografica all’interno dei processi di riposizionamento economico e sociologico nella città contemporanea. Oggi si assiste al processo contrario in cui il centro storico per anni veicolo identitario e storicizzato sembra riaffermarsi in questa nuova veste di spazio polifunzionale nel quale ogni spettatore viene fatto entrare per partecipare ad una sorta di rituale collettivo di trasformazione e di consumo dentro ad un’esperienza totalizzante.

La considerazione della città come spazio scenico apre dunque una riflessione sul rapporto centro-periferia e sulle possibili conseguenze troppo negative di una visione troppo radicale di marketing urbano, priva di correttivi ispirati a considerazioni di carattere sociale [...]. Il centro storico costituisce un punto di attrazione indiscutibile, il luogo simbolico in cui avvengono le pratiche che esulano dalla ripetitività della vita quotidiana, che si associano alla ricreazione e al tempo libero¹¹.

Accanto alla sala il centro storico può dunque tornare in scena e reinventarsi cercando di riproporre diffusamente l’esperienza simbolica dei rituali di consumo, dai negozi ai ristoranti, in questo caso sfruttando il forte valore identitario del non ricostruito e standardizzato, ma dell’unico e irripetibile.

Georgia Conte

¹ Luoghi che prevedono un'aggregazione tra megastrutture all'interno dei quali si vengono a creare flussi di comunicazione e di relazioni fisiche ed immateriali legate prettamente ad attività di consumo. Per maggiori approfondimenti si rimanda a: Franco Rella, *Limina*, Feltrinelli, Milano 1987; Vincenzo Vitiello, *Elogio dello spazio*, Bompiani, Milano 1994; David Harvey, *La crisi della modernità*, Net, Milano 1990; Vittorio Gregotti, *Tipologie atipiche*, in "Casabella", n. 568, 1990.

² Jürgen Habermas, *Teoria dell'agire comunicativo*, vol. 2, Il Mulino, Bologna 1986.

³ Massimo Ilardi, *Negli spazi vuoti della metropoli*, Bollati Boringhieri, Torino 1999, p.107.

⁴ Stefano Zamagni, "L'impresa 'socialmente responsabile' nell'epoca della globalizzazione", in *Notizie di Politeia*, n. 72, p. 32.

⁵ Germano Celant, *Frank O. Gehry*, Feltrinelli, Milano 2007, p. 57.

⁶ Marc Augé, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Eléuthera, Milano, p. 88.

⁷ Guido Borelli, *La città: bisogni, desideri, diritti*, Franco Angeli, Milano, 2009, p. 104.

⁸ Marc Augé, *op.cit.*, p. 89.

⁹ *Ibidem.*

¹⁰ Nicola Usai, *Grandi strutture per il tempo libero. Trasformazione urbana e governance territoriale*, Franco Angeli, Milano, 2011, p.31.

¹¹ Maria Carmen Belloni, "La città come scena, le scene della città", in Francesco de Biase (a cura di), *L'arte dello spettatore. Il pubblico della cultura tra bisogni, consumi e tendenze*, Franco Angeli, Milano 2008, pp. 41-42.

“Get the real film”: la sala e la pirateria

Introduzione: “Film distribution is everywhere”¹

Uno dei fenomeni che, nel contesto contemporaneo della *media convergence*², ha più attirato e continua ad attirare l’attenzione degli studiosi³ è senz’altro quello del profondo e plurale mutamento delle forme di circolazione del film; fenomeno che si lega, in un rapporto di stretta interdipendenza, al mutare delle forme dell’esperienza filmica (del consumo, o della fruizione, del film) e delle “forme di esistenza” del film stesso.

Tutto ciò sembra avvenire, evidentemente, a spese del *locus classicus* (in senso letterale, o quasi⁴) della visione per come si è configurato in seno all’istituzione cinematografica del Novecento: la sala, naturalmente, insieme alle forme di diffusione⁵ e di fruizione che essa *dispone* e ai modi di esistenza dell’oggetto film che l’hanno caratterizzata – la coppia costituita da un negativo-matrice e dalle copie positive ottenute⁶.

Nel 1975 Roland Barthes usciva “du cinéma” (dalla sala)⁷, oggi è il cinema stesso che esce dalla sala (ma questa constatazione appare già assodata) o, più radicalmente, l’impressione è quella di uscire da un “cinema della sala”⁸, da una cultura cinematografica novecentesca che si trasforma radicalmente e rapidamente – un tipo di trasformazione che l’etichetta “post-cinema” traduce bene:

While the nickelodeons, movie houses and picture palaces of yesteryear, and the multiplexes of today, are important sites of cultural consumption, formal theatrical exhibition is no longer the epicentre of cinema culture. [...] All around the world, films are bought from roadside stalls, local markets and grocery stores; they are illegally

downloaded and streamed; they are watched in makeshift videoclubs, on street corners and in restaurants, shops and bars. International film culture in its actually existing forms is a messy affair, and it relies to a great extent on black markets and subterranean networks⁹.

In questo mutevole scenario, le diverse pratiche accorpate sotto l'etichetta di "pirateria" (spesso senza nessuna attenzione rispetto alla loro collocazione all'interno di mercati monetari piuttosto che non monetari¹⁰) giocano un ruolo fondamentale su tutti i fronti: costituiscono una sfida in relazione all'innovazione nelle forme di circolazione e distribuzione¹¹, permettono e alimentano nuovi tipi di consumo¹², danno vita a nuove forme di esistenza dell'audiovisivo – nuove "versioni", potremmo suggerire: ma su questo termine occorrerà ritornare.

In questo quadro, evidentemente, lo studio del rapporto tra pirateria e sala costituisce un ambito di indagine privilegiato, e a diversi livelli. Da un punto di vista economico, per esempio, il principale problema consiste nella determinazione dell'incidenza della pirateria sul box office¹³; in quest'ottica, e nonostante la smentita che possiamo trovare in diversi studi¹⁴, la sala tende prevalentemente a configurarsi come "vittima" della pirateria (che va aggiungersi a una lunga lista di altre "vittime" presunte: il DVD, gli artisti, la legalità, la creatività, il cinema stesso...).

Ancora, nell'ambito degli studi sulla ricezione, l'analisi del rapporto tra pirateria e sala tende a declinarsi nel quadro delle più ampie e generali trasformazioni del consumo domestico. In quest'ottica, la "pirateria" si relaziona a tutti gli altri canali (fisici e online, legali o meno) dell'home entertainment e alle diverse categorie che oggi caratterizzano la "cultura convergente" della partecipazione, e la sala, insieme ad altre esperienze di visione più "tradizionali", tende a inevitabilmente connotarsi come "passiva" (rispetto a forme di consumo più letteralmente "produttivo").

In questo breve intervento, si cercherà di indagare (senza alcuna pretesa di esaustività) come il rapporto tra sala e pirateria si declini (o si sia declinato) in alcune campagne antipirateria, perlopiù istituzionali, con l'obiettivo di far emergere l'importanza di una corretta e adeguata comprensione delle forme di esistenza (plurali) dell'oggetto-film, delle loro trasformazioni, delle percezioni che si danno culturalmente, anche ai fini di una più incisiva lettura delle dinamiche contemporanee (e, se vogliamo, di campagne "antipirateria" che abbiano un senso e possano essere efficaci).

“Il falso è un peccato originale”

Fino a non molto tempo fa, si potevano ancora osservare, nell’ingresso di alcuni cinema, le locandine di una campagna antipirateria lanciata nel 2008 (fig. 1).



Fig.1

Della campagna, che ruotava intorno a uno spot distribuito in sala¹⁵, si può trovare una succinta presentazione sul sito di FAPAV – Federazione Anti-Pirateria Audiovisiva:

Il messaggio che manda la nuova campagna mediatica di sensibilizzazione al problema della pirateria è che “Il falso è un peccato originale”. Lo spot sarà in programmazione da febbraio 2008 in mille sale cinematografiche nazionali, ed è stato realizzato e prodotto da professionisti napoletani. La pubblicità è stata ideata da Roberto Barone, art director e fondatore del network Radioart, e consiste in uno spot della durata di 40 secondi che mutua il concept dalla proposta di Antonino Giglio, vincitrice del concorso “Arte libera tutti” rivolto a giovani sceneggiatori. Lo spot, che si conclude con l’ammonimento “non scaricare film da internet”, è stato realizzato in tecnologia HD con audio in dolby digital mentre per la definizione cinematografica ci si è avvalsi dei Cinecittà Studios¹⁶.

Molta della comunicazione di FAPAV si colloca, a dire il vero, su questa linea, e si sviluppa a partire dal valore dell’originale e dalla migliore esperienza percettiva che questo garantirebbe. Si

prendano, per esempio, le immagini accorpate nella figura 2, ricavate dal sito web della Federazione.



Fig.2

Quella superiore e quella centrale¹⁷, in particolare, rielaborano il tema dell'originale. Nel primo caso, viene enfatizzato il nesso tra originalità e artisticità (“un prodotto originale è come un'opera d'arte”), e al binomio viene associata la qualità dell'esperienza estetica e percettiva (“con suono e immagini stupende”); qualità che viene a mancare (l'impoverimento viene suggerito, a livello visivo, dal contrasto tra colore e bianco e nero) se l'esperienza riguarda un prodotto contraffatto (“prodotto pirata”), che è solo un'imitazione e risulta quindi estraneo alla sfera dell'arte.

Nel secondo caso viene ribadito il nesso tra originalità e qualità dell'esperienza di fruizione, con un ulteriore accento su quel godimento estetico che la “scarsa qualità” del “materiale pirata” precluderebbe (come testimonia l'animazione grafica: l'immagine sbiadisce fino a dissolversi).

L'attuale linea adottata da Fapav non è certo nuova: uno spot del 1990, ancora rintracciabile su YouTube¹⁸, invitava ad amare il cinema “nella sua veste originale” (che comprendeva: “sale cinematografiche selezionate, emittenti televisive che [...] diano garanzia di qualità e videocassette originali contrassegnate Siae”), legando esplicitamente la “qualità” delle emozioni cinematografiche alla qualità “tecnicamente perfetta” dell'originale, e concludendosi con il monito: “Combatti anche tu la piaga della pirateria audio-visiva”. Ancora, una vecchia pagina pubblicitaria di epoca analogica ricordava che la “la cassetta pirata si vede male [e] si sente male”¹⁹.

Questa linea²⁰ non è peraltro limitata al territorio nazionale, e ne troviamo interessanti rimodulazioni anche nelle campagne realizzate dalla MPAA (fig. 3)²¹.

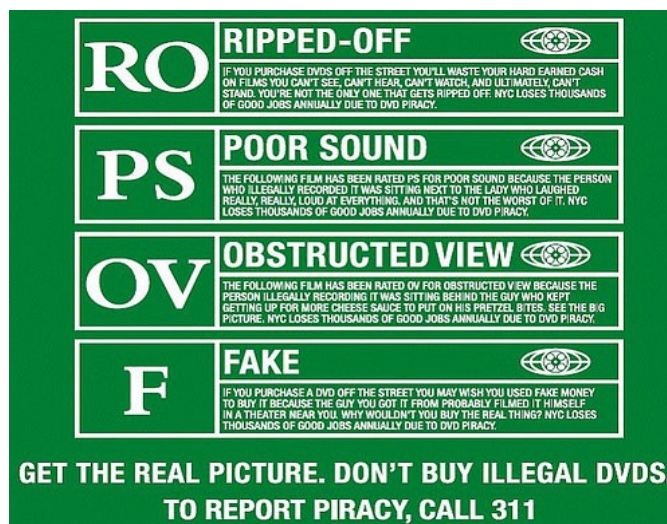


Fig.3

La MPAA non si appella direttamente all'originale ma a qualcosa di simile: "Get the real film", intima, spiegando che comprando DVD per la strada sprecheremo i nostri risparmi per acquistare un film che non riusciremo né a vedere né a sentire, e che alla fine non potremo sopportare. Il "real film", peraltro, si contrappone direttamente al DVD pirata, una sorta di "fake film": "If you purchase a DVD off the street you may wish you used fake money to buy it because the guy you got it from probably filmed it himself in a theater near you. Why wouldn't you buy the real thing?".

Ma quello che più ci interessa rilevare sono le motivazioni addotte per la pessima qualità del prodotto pirata. Se il suono è scadente è probabilmente perché "the person who illegally recorded it was sitting next to the lady who laughed really, really loud at everything"; e se lo vediamo così male è perché "the person who illegally recorded it was sitting behind the guy who kept getting up for more cheese sauce to put on his pretzel bites".

Ecco allora che da queste annotazioni la sala emerge, oltre che come vittima della pirateria, come luogo di esercizio della pirateria, di produzione delle versioni note online come "Cam", o "TS": produzione che viene dettagliatamente illustrata su siti appositi, con tanto di immagini delle apparecchiature utilizzate dai "pirati"²² e suggerimenti per riconoscerli (per esempio: cercare qualcuno seduto al centro in una sala deserta, protetto sui lati da complici; oppure qualcuno che indossa un lungo cappotto fuori stagione...)²³. Produzione che viene inoltre letteralmente "messa in scena" (figg. 4-5)²⁴ e stigmatizzata in diverse campagne antipirateria.



Figg.4-5

“Get the real film”: l’ambiguo confine tra falso e illegale

Il problema, a questo punto, si delinea chiaramente: quale sarebbe, in ambito cinematografico, questo “originale” a cui tante campagne si appellano? Cosa sarebbe autentico, e cosa potrebbe invece essere etichettato come un’imitazione?

Il problema dell’originale cinematografico costituisce evidentemente un tema complesso e ampiamente dibattuto²⁵, che non è naturalmente possibile affrontare in questa sede e che non sarà affrontato in questa sede anche perché, più precisamente, non costituisce il tema di quest’articolo.

Il problema va dunque riformulato: la domanda non è tanto “che cos’è l’originale al cinema” quanto, ai fini della discussione che stiamo svolgendo, *in che senso si può parlare oggi di originale al cinema e in riferimento ai modi di esistenza contemporanei del film?*

Quello che mi pare emerga chiaramente dalla disamina (pur parziale e schematica) delle campagne antipirateria è che il concetto di originale ha senso solo in una cultura della sala cinematografica: vale a dire, l’unico concetto attualmente e largamente condiviso di originale implica l’esistenza di una matrice (oggetto unico al quale si può appunto attribuire lo statuto di originale: il negativo) da cui si ottengono (in questo caso per impronta, cioè per riproduzione

meccanica) un certo numero di esemplari considerati autentici (le copie positive) che saranno fruiti in determinate condizioni (vale a dire la “proiezione” in sala, anche digitale)²⁶.

Se questa lettura è corretta, il film costituirebbe un’opera autografica a oggetto multiplo²⁷: dunque, in quanto autografico, suscettibile di contraffazione²⁸. E in cosa consisterebbe la frode?

All’interno del regime autografico a oggetto multiplo esistono due diverse possibilità di contraffazione: o si presentano come autentiche delle copie supplementari (oltre a quelle legittimamente licenziate) ottenute dalla matrice (per esempio, una versione “workprint”) oppure si presentano come autentiche delle copie ottenute non dalla matrice ma da un’altra copia – che è esattamente il caso delle versioni “Cam” o “TS” stigmatizzate (indirettamente, visto che si rivolgono soprattutto al commercio di DVD pirata) dalle campagne antipirateria prese in considerazione.

Dunque, le campagne hanno ragione, colgono nel segno? A mio avviso no, e per due diverse ragioni.

La prima è ovvia. Prendiamo le versioni “Cam” o “TS”: in nessun caso esse vengono *presentate come autentiche*. D’altronde, come potrebbero, se l’originale coincide esclusivamente con la copia visionabile in sala? Non c’è quindi nessuna frode nei confronti dell’utente finale. Il particolare, per quanto ovvio, è di qualche importanza, dal momento che la cultura dominante dell’originale (che è la cultura dell’arte autografica per eccellenza, la pittura) contempla soprattutto il problema della frode ai danni del fruitore finale.

Ma c’è una seconda ragione, peraltro implicitamente già emersa: tutte queste versioni (ma con esse anche le edizioni in DVD legali o i film scaricati legalmente) risultano automaticamente escluse dal “dominio dell’originale” perché destinate a una fruizione domestica (o comunque diversa da quella in sala) a sua volta esclusa inevitabilmente dalla “cultura dell’originale” dominante in ambito cinematografico – la cultura della sala e delle forme di esistenza del film che essa implica.

Semmai, tutte queste versioni (dalla versione “Cam” al DVD regolarmente acquistato) vengono oggi tendenzialmente percepite (in relazione all’unico “originale”, quello della sala) come “riproduzioni”. Certamente (e non è un problema da poco: è solo un problema diverso), alcune sono illegali (cioè “commercialmente fraudolente”, “sottratte ai legittimi²⁹ diritti dell’autore e del suo

editore legale”³⁰; situazione diversa rispetto alla frode tipica del regime autografico), altre sono invece legali: ma mai originali, autentiche.

Da qui, forse, l’inefficacia, o anche solo la “stonatura”, di certe campagne anti-pirateria che, basando la propria strategia sulla valorizzazione del concetto di originale, risultano a tratti contraddittorie. Nel momento in cui introducono il concetto di originale, non possono che introdurre – per quanto indirettamente – anche il concetto di sala e di visione in sala; ma poi, laddove attaccano la pirateria, non possono che puntare il dito contro i supporti e le forme di circolazione (o di esistenza) del film coinvolti nel fenomeno della pirateria, che risultano inevitabilmente esclusi dal concetto di originale richiamato – e che sono al limite “commercialmente fraudolenti”, ma non “falsi” nel senso che il termine possiede all’interno del regime autografico.

Poco sopra abbiamo provvisoriamente definito le forme di circolazione e di esistenza del film all’esterno della sala in termini di “riproduzioni”: possiamo essere più precisi.

Le riproduzioni (per esempio, la riproduzione fotografica di un dipinto, in un libro d’arte o in un manifesto) costituiscono una “manifestazione indiretta” dell’opera originale, vale a dire “tutto ciò che può fornire una conoscenza più o meno precisa di un’opera, in sua assenza definitiva o momentanea”³¹; si tratta di manifestazioni “qualitativamente parziali” dell’opera (della quale condividono solo alcuni tratti), di “artefatti intenzionali e tipicamente funzionali”³² e che tuttavia non necessariamente implicano un’esperienza estetica meno gratificante di quella che possiamo avere attraverso l’originale: “L’attento esame di una riproduzione può insegnarmi benissimo più cose su un quadro di quanto possa fare la sua frequentazione furtiva e stratonata dalla calca di un’esposizione”³³.

Questa situazione descrive piuttosto bene anche il ruolo avuto dalla videocassetta negli studi sul cinema: nessuno ha mai pensato che fosse anche solo lontanamente paragonabile alla fruizione in sala (dell’originale...) ma tutti ne hanno evidenziato il potenziale didattico e l’utilità ai fini dell’analisi.

Più ambigua appare invece, la situazione del DVD, che in molti casi si vorrebbe anettere al novero degli esemplari autentici, senza alcuna attenzione alla distinzione tra un falso e un’edizione illegale. Eloquenti, in questo senso, diverse campagne realizzate da Univideo – Unione Italiana Editoria Audiovisiva, che nei loro headline (“Se ti piace un film... Devi Vederlo Davvero”, “DVD. Molto più di un film”, “The show must go home”)³⁴ ammiccano ambiguamente al tema

dell'originalità, senza tenere nella giusta considerazione il fatto che 1), il DVD, quanto meno nella percezione corrente, tende a collocarsi nell'ambito delle manifestazioni indirette, e 2), le manifestazioni indirette non escludono affatto (anzi) la possibilità di un'esperienza di fruizione ricca e appagante (che è quella che il DVD promette).

In conclusione: le campagne antipirateria rapidamente esaminate fanno appello (non importa quanto consapevolmente o intenzionalmente) a una cultura dell'originale che viene fatta coincidere (così come coincide nella percezione comune) con la cultura della sala cinematografica. Questo appello, tuttavia, rischia di rivelarsi controproducente e inefficace, perché automaticamente esclude dal dominio dell'originale tutte le forme di circolazione e di esistenza del film diverse dalla sala. Un DVD, dunque, non sarà mai originale o falso: al limite, sarà "commercialmente fraudolento". Ma questo, si diceva, è un altro problema. O forse, più esattamente, è il problema.

Valentina Re

¹Ramon Lobato, *Shadow Economies of Cinema*, London, BFI-Palgrave Macmillan, 2012, p. VII.

²Si veda, per una panoramica generale e aggiornata, e limitandosi alla bibliografia in lingua italiana, il recente volume a cura di Federico Zecca, *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

³Si vedano per esempio i recentissimi volumi di R. Lobato, *op. cit.* e Dina Iordanova, Stuart Cunningham (a cura di), *Digital Disruption: Cinema Moves On-line*, St Andrews, St Andrews Film Studies, 2012.

⁴Perché pare interessante (e curiosamente pertinente) la definizione fornita dall'Enciclopedia Treccani in riferimento alla botanica: "Luogo ove cresce la popolazione-tipo di una specie" (cfr. <http://www.treccani.it/enciclopedia/locus-classicus/>).

⁵Nell'ambito di quella che Ramon Lobato (*op. cit.*) definisce "formal distribution".

⁶Con due precisazioni: altre forme di esistenza del film sono naturalmente sempre esistite e la coppia semplifica evidentemente una situazione più complessa. In questa sede, tuttavia, ci interessano soprattutto l'oggetto matrice e l'oggetto disponibile per la fruizione finale.

⁷Cfr. Cf. Roland Barthes, "En sortant du cinéma", *Communications*, n. 23, 1975.

⁸Si veda, a questo proposito, il recente Convegno della Consulta Universitaria del Cinema "En sortant du cinéma. Gli studi di cinema oltre il cinema" (Università degli Studi Roma Tre, 5-6 luglio 2012); <http://cineconsulta.wordpress.com/convegni/>.

⁹R. Lobato, *op. cit.*, p. 1.

¹⁰Su questo si veda in particolare Chris Anderson, *Gratis*, Milano, BUR Next, 2010, ma anche Lawrence Lessig, *Cultura libera*, Milano, Apogeo, 2005.

¹¹Come emerge dall'attenzione dedicata al fenomeno nei recenti volumi già menzionati di Ramon Lobato e a cura di Dina Iordanova e Stuart Cunningham.

¹²Come dimostrano le ricerche di Lessig intorno alla "Cultura RW"; cfr. L. Lessig, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Milano, Etas 2009.

¹³Si veda in particolare Brett Danaher, Joel Waldfogel, "Reel Piracy: The Effect of Online Film Piracy on International Box Office Sales", 16 gennaio 2012, SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1986299> o <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1986299> (che offre anche una disamina dettagliata della letteratura esistente).

¹⁴*Ibidem*.

¹⁵Ancora disponibile su YouTube: http://www.youtube.com/watch?v=Kon_JXa3ISU.

¹⁶Cfr. http://www.fapav.it/news_details.php?id=21.

¹⁷Quella inferiore tende invece a far leva maggiormente su una cultura della legalità e sulla tutela della creatività.

¹⁸Cfr. http://www.youtube.com/watch?v=z5uUEQ2tWhA&feature=player_detailpage.

¹⁹Una riproduzione si può vedere presso: http://digilander.libero.it/mcacciol/pagine_publicitarie.html.

²⁰Che ha recentemente (e almeno parzialmente) sostituito, ci pare di notare, le campagne di più diretta (e parodiata) criminalizzazione (oggi "riciclate" attraverso il richiamo ai valori di legalità e tutela dell'artista e creatività).

²¹Si veda: <http://www.mpa.org/contentprotection/public-service-announcements>.

²²Si veda: <http://www.fightfilmtheft.org/tools.html>.

²³Si veda: <http://www.fightfilmtheft.org/what-to-look-for.html>.

²⁴Le due immagini sono disponibili presso: <http://www.natoonline.org/piracy.htm>.

²⁵Basti pensare alle numerose trattazioni del tema nell'ambito delle teorie del restauro; per una visione d'insieme, e limitandosi alla bibliografia in lingua italiana, si veda almeno Simone Venturini (a cura di), *Il restauro cinematografico. Principi, teorie, metodi*, Udine, Campanotto, 2006.

²⁶In effetti, il tipo di procedimento per passare dall'oggetto matrice agli oggetti disponibili per la fruizione finale, così come il numero di fasi che il procedimento può implicare, non sono in questo caso pertinenti.

²⁷Cfr. Gérard Genette, *L'opera dell'arte. Immanenza e trascendenza*, Bologna, Clueb, 1999, in particolare l'Introduzione (pp. 3-27) e la sezione "Oggetti multipli" (pp. 47-59).

²⁸Sulla base della distinzione tra autografico e allografico proposta da Nelson Goodman nel capitolo "Arte e autenticità" di *I linguaggi dell'arte*, Milano, Il Saggiatore, 2008.

²⁹Sebbene su tale legittimità non ci sia alcun dubbio, le forme di gestione di tali diritti in epoca digitale sono oggetto di un profondo dibattito e di numerose proposte di riforma, che tengono conto della necessità di tutelare, da un lato, la creatività degli autori e il lavoro degli editori, e dall'altro l'accesso ai contenuti e il diritto alla libera espressione degli utenti. Alla necessità di una riforma della legislazione sul copyright si lega, evidentemente, la riflessione sulla necessità di innovare i modelli di business che caratterizzano l'industria mediale: "Il Gratis non incoraggia la pirateria, è la pirateria a stimolare il Gratis. La pirateria si verifica quando il mercato comprende che il costo marginale della riproduzione e distribuzione di un prodotto è significativamente inferiore al prezzo richiesto. In altri termini, l'unico fattore che mantiene elevato il prezzo è la legislazione che protegge la proprietà intellettuale. [...] Non intendo condonare o promuovere la pirateria; dico solo che la pirateria è più una forza naturale che non un comportamento sociale che possa essere eliminato con l'educazione o con le leggi. Gli incentivi economici alla pirateria dei beni digitali

– costo zero, identico risultato – sono così forti che possiamo dare per scontato che qualsiasi bene digitale di valore sarà prima o poi piratato e distribuito gratuitamente”. Cfr. C. Anderson, *op. cit.*, p. 299-300.

³⁰G. Genette, *op. cit.*, p. 17 (il corsivo è dell'autore).

³¹*Ivi*, p. 232.

³²*Ivi*, p. 237.

³³*Ivi*, p. 233. Sull'utilità della nozione di “manifestazione indiretta” per una più adeguata comprensione dello statuto delle “copie digitali” del film ha riflettuto recentemente anche Leonardo Quaresima in un intervento (“Du cimetière des éléphants au parc thématique? L'archive à l'époque de la numérisation”) presentato al Convegno AFECCAV (Association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel) presso l'Université Paris-Est-Marne-la-Vallée (9-11 luglio 2012), dedicato al tema: “Des sources aux réseaux: tout est archive? / From Source Materials to Databases: Is Everything Archive?”.

³⁴Per un approfondimento mi permetto di rimandare al mio “Opere plurali/ricezioni plurali: la vita multipla del film nell'epoca del digitale”, *Bianco e Nero*, n. 561-562, 2008, pp. 43-61 e all'Introduzione (“Il DVD e la logica dell'ambivalenza”) di Leonardo Quaresima, Valentina Re (a cura di), *Play the movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*, Torino, Kaplan, 2010, pp. 7-13.

Speciale

Sinergie e Sinestesia.

La stereoscopia tra convergenza e nuovo realismo (2005-2012)

There are these two young fish swimming along, and they happen to meet an older fish swimming the other way, who nods at them and says, "Morning, boys, how's the water?" And the two young fish swim on for a bit, and then eventually one of them looks over at the other and goes, "What the hell is water?"

David Foster Wallace - Kenyon College, Ohio, 2005¹

*We are not dreamers,
 we are the awakening from a dream which is turning into a nightmare*
 Slavoj Žižek, Occupy Wall Street, Liberty Plaza, New York 2011²

Il tentativo che inseguiremo in queste pagine è valutare l'interessante convergenza storica di riflessioni che stanno investendo e problematizzando nozioni quali "Realtà", "Verità", "Evento", "Mondo" in quello che sembra un primo tentativo – prevalentemente nei campi della Metafisica, della Filosofia Politica, e dell'Estetica – di dare forma a nuovi possibili scenari e orizzonti, "oltre" il post-moderno³.

Sono proprio queste diverse correnti teoriche ad avere per noi una rilevanza storica tale, da far scaturire nuovi spunti di analisi su un tema come quella della stereoscopia (già riccamente discusso)⁴ nel cinema contemporaneo, e sullo scarto psicologico, ma in sostanza anche estetico, tra la visione 2D e la visione 3D⁵. La riflessione parte dalla volontà di lasciarsi suggestionare dal recente dibattito sul "nuovo realismo", animato in Italia soprattutto da Maurizio Ferraris, con il suo *Manifesto del nuovo realismo* (Marsilio, Venezia, 2012). La nozione di realismo che qui ci interessa e che qui interroghiamo, quindi non ha niente a che vedere con il realismo della messa in scena; piuttosto ciò che tratteremo è la messa in discussione della nozione di realtà, che il

cinema post-novecentesco – con l’evidenza della stereoscopia – esprime attraverso la ri-declinazione delle sue formule di illusione e percezione. Crediamo che alcuni prodotti del nuovo cinema stereoscopico possano a buon diritto essere letti come l’evidenza di un’evoluzione del post-moderno nel cinema, forse proprio nella direzione di una maggiore definizione dei processi di percezione delle forme, degli oggetti e di modulazione dello sguardo all’interno dello spazio filmico, nella ricerca di nuove forme di accesso alle immagini⁶. Purtroppo lo spazio non permette una ricognizione esaustiva sul tema del nuovo realismo nel cinema post-moderno, dunque ciò che seguirà non è che una prima riflessione – da un certo punto di vista sperimentale – in questa nuova direzione.

Il 3D nel 2012

Prima di addentrarci nel cuore della questione, è utile una breve panoramica sull’attuale conformazione della fenomenologia stereoscopica al cinema, a livello globale. Il 18 Dicembre 2009 è la data di uscita mondiale di *Avatar* (James Cameron, 2009)⁷. L’evento segna sicuramente uno spartiacque, almeno per quanto riguarda il dibattito sulla stereoscopia (che proprio a ridosso dell’arrivo del film di Cameron si faceva comprensibilmente incandescente)⁸. Gli estremi della riflessione riguardavano i possibili contraccolpi economici di questa innovazione “già vista”, in altre parole: “una soluzione al calo delle presenze in sala”, “un arma di contrasto alla pirateria”, il 3D come una sorta di “grimaldello” per forzare e accelerare la conversione al digitale delle sale cinematografiche. Prima dell’uscita di *Avatar* si attendevano ancora gli effetti del fenomeno, tra scetticismo ed entusiasmo. A che punto siamo oggi? Ci rifacciamo a uno degli osservatori più accreditati del fenomeno: i rapporti periodici di *ScreenDigest*.⁹ Rapidamente ricapitoliamo alcuni risultati presentati dagli analisti (periodo 2006 - 2013). La produzione Hollywoodiana di film 3D ha raggiunto il suo picco nel 2011, registrando una leggera flessione nel 2012; per l’anno 2013 è previsto un calo fino ai livelli produttivi del 2010: “The production of stereoscopic titles has reached a plateau”¹⁰ è l’asserzione condivisa da tutte le analisi che abbiamo osservato (il ché potrebbe avvalorare le voci di un prossimo tramonto del 3D). Nel 2011 il film

in 3D ha prodotto un incremento del 18% sull'incasso medio dello stesso film in 2D (confermando indirettamente che le produzioni “ibride” – 2D e 3D – sono quasi la norma). Tuttavia gli incassi maggiori complessivi per i film 3D si sono avuti nel 2010, toccando i 6,1 miliardi di dollari, rispetto ai 2,5 miliardi del 2009¹¹. L'effetto “traino” per la conversione digitale delle sale sembra aver prodotto risultati apprezzabili: nell'autunno 2011, stando al rapporto *ScreenDigest* di Charlotte Jones, il parco sale digitali, a livello globale, raggiungeva le 30.000 unità, equivalente a più del 40% del totale. Il grafico presentato da Charlotte Jones ed Helen Davis Jayalath per *ScreenDigest* evidenzia un vero e proprio “Effetto *Avatar*”: dopo l'uscita del film di Cameron l'incremento è stato esponenziale. La produzione 3D copre tutti i principali generi (parliamo di “live-action” e non di animazione), con maggiori concentrazioni in Avventura (33%), Horror (24%), Azione (22%)¹², ma è altrettanto vero che la maggior parte delle produzioni 3D rispetta logiche di mercato, più che vere e proprie strategie creative. La ricerca creativa nel cinema stereoscopico è, infatti, ancora un punto debole¹³. I casi che osserveremo rappresentano probabilmente un'eccezione.

Sinergie e convergenze: stereoscopia anni '50 e cinema post-moderno

Il fenomeno stereoscopico nella storia del cinema è emerso maggiormente e più significativamente in corrispondenza della diffusione massiccia di alcune innovazioni tecnologiche percepite come “minacciose” dal mercato cinematografico statunitense: negli anni '50, con la diffusione di massa degli apparecchi televisivi; negli anni '80 con la diffusione del video; infine oggi, nella cosiddetta “era della convergenza”¹⁴. La principale motivazione che ha spinto i produttori a rispolverare di volta in volta la stereoscopia è legata essenzialmente al tentativo di riportare il pubblico nella sala¹⁵. L'avvento e la diffusione massiccia della televisione negli anni '50 ha portato alla prima importante affermazione della stereoscopia. La pretesa era, allora come oggi, di ricondurre nelle sale spettatori pericolosamente attratti da un fenomeno “alternativo”, generalmente considerato come sostitutivo, meno costoso e più comodo. La sperimentazione stereoscopica ha avuto vita molto breve e non produsse gli effetti sperati; tuttavia quel primo conflitto intermediale ha generato un profondo

cambiamento nella percezione della realtà. Gene Youngblood¹⁶ ha prodotto visionarie e illuminanti riflessioni proprio sul potenziale rivoluzionario della diffusione massificata della televisione nell'arte cinematografica, con il suo *Expanded Cinema*¹⁷, ed è probabilmente l'autore che più di tutti ha saputo interpretare il cambiamento della nozione di realtà nel nuovo scenario mediale. Lo scontro intermediale è stato per Youngblood uno dei propulsori più potenti per l'"l'espansione" del cinema verso altri media e su altri supporti:

There are manifold trends that indicate that virtually all cinema has felt the profound impact of television and is moving inevitably toward synaesthesia. The progression naturally includes intermediary steps first toward greater "realism," then cinéma-vérité, before the final and total abandon of the notion of reality itself.¹⁸

Al giro di secolo, il cinema contemporaneo e post-moderno si trova protagonista di un altro epocale conflitto intermediale. Questa volta ben più radicale e potente di quello televisivo. Le pagine di Henry Jenkins in *Cultura Convergente* (Apogeo, Milano, 2007)¹⁹ sanno esprimere con brillante chiarezza i termini dell'espansione dell'immagine filmica. Il complesso panorama massmediatico contemporaneo ha messo in crisi ormai definitivamente – analogamente a quanto accadde con l'avvento della televisione – lo statuto di realtà e le strategie veritative nel cinema. *Redacted* (2007) di Brian de Palma è probabilmente l'esempio più significativo – per non dire definitivo – dell'evoluzione del cinema postmoderno, facendo della pratica della rimediazione (la ri-declinazione crossmediale del contenuto di un media) una delle forme più emblematiche del cinema della convergenza. De Palma mette in scena un mondo interamente rimediato dai mezzi di comunicazione di massa, onnipresenti e imperanti, dove l'accesso alla realtà per lo spettatore è interdetto (il fatto che queste stesse immagini siano in realtà frutto di una "riscrittura-copia" da originali, non fa che aggiungere un livello di iper-mediazione nella costruzione finzionale). A prova di ciò, l'identificazione dello spettatore – vale a dire il meccanismo di focalizzazione sulla storia – viene annullato, negato, costringendo il suo sguardo a traiettorie scopiche smodate: lo spettatore ha l'illusione di un'immersione totale e incontrollabile. Questa costruzione narrativa è coerente con il principio cardine della post-modernità secondo

cui “non abbiamo mai a che fare con le cose in se stesse, ma sempre e piuttosto con fenomeni mediati”²⁰ (dunque non ci sono fatti, ma solo interpretazioni, si tratta di “una realtà comunque fittizia, ad uso e consumo della propaganda”²¹). Federico di Chio in *L'Illusione difficile* (Bompiani, Milano, 2011) attesta una definitiva crisi dei sistemi d'illusione nel cinema post-moderno, crisi che porta alla perdita dell'orizzonte scopico dello spettatore, perso in logiche narrative disorientanti, uno spettatore sempre più “immerso-allontanato” (sorta di estensione metonimica dell'occhio kubrickiano “wide-shut”) nell'universo filmico. Egli è invischiato in una rete emozionale e percettiva in cui tutta l'attenzione è schiacciata sul processo narrativo: un'immagine sempre più da toccare e meno da vedere e capire. Gianni Canova nel finale del suo *L'Alieno e il Pipistrello* (Bompiani, Milano, 2000) aveva scritto: “lo scacco del visibile rivelato con sempre maggiore intensità autoscopica dal cinema contemporaneo affranca lo spettatore dall'obbligo di interrogarsi sullo statuto di verità delle immagini: non conta più che siano vere o false, belle o brutte. Conta che siano intense ed eccitanti”²². È la condizione perché si realizzi la “crescente indistinzione tra realtà e immaginazione, tra oggettività e soggettività dell'esperienza”²³.

Da questo punto di vista *Redacted* è il film che per densità teorica e lucidità visionaria rappresenta uno dei vertici assoluti del cinema postmoderno e una delle sintesi più precise della crisi dello statuto di realtà e di verità.

Il cinema contemporaneo verso la stereoscopia: nuovo realismo cinematografico?

Il nuovo cinema stereoscopico riaffiora, come negli anni '50, con la speranza di riportare nella sala un pubblico ancor più spaventosamente ridotto, rispetto a quello minacciato dalla televisione. Ma la stereoscopia oggi è il risultato di processi attivi da tempo nella recente storia del cinema²⁴ e che in parte abbiamo sintetizzato. Il 3D porta all'estremo alcuni caratteri già presenti del cinema contemporaneo, ma nello stesso tempo – crediamo – fornisce una possibile “via di fuga” per la riscoperta della realtà, dopo la crisi del suo statuto nella post-modernità: primo passo forse verso una nuova

strategia veritativa. Ci concentriamo su esempi forse già abbondantemente discussi, ma, crediamo, tutt'altro che logori. *Avatar*, “film-ariete” di questa nuova stagione stereoscopica, rappresenta un utile esempio su cui riflettere: l'atto del guardare, il meccanismo della visione, messo in scacco da tanto cinema contemporaneo, viene ridefinito e soprattutto ri-orientato da Cameron attraverso la scelta di una stereoscopia che non lavora soltanto sulla sollecitazione fisica dello sguardo; l'interesse del regista non sta nella generica esaltazione di movimenti di macchina vertiginosi, piuttosto si concentra sulla definizione dell'universo filmico: sono le scene di raccordo, gli ambienti, la materia a ri-dimensionarsi nell'illusione stereoscopica. Quello che Cameron offre allo spettatore è la possibilità di “riagganciare” lo sguardo alla realtà-mondo che prende forma nel film: in un universo mediale deflagrato, sintetizzato da un cinema definitivamente espanso, “ripensa alla polverizzazione dell'esperienza cinematografica e prova a restituirle un'unità [...] che si connette in modo strettissimo con l'abbattimento dei confini percettivi e della loro relazione frontale con l'immagine”²⁵. La stereoscopia di *Avatar* serve da una parte da motore e propulsore dell'immersione dello spettatore – più radicale rispetto alle illusioni immersive del cinema post-moderno – ma nello stesso tempo fa da collettore percettivo, accentuando meccanismi sinestetici da una parte e dall'altra fornendo allo sguardo dello spettatore un rinforzo o forse una guida, tale da ridefinirne le traiettorie scopiche. Pensiamo alla prima emozionante corsa di Jake nel suo *Avatar*: dopo molto tempo sente la vita scorrergli nelle gambe – fino ad allora clinicamente “morte” –, vinto dall'emozione ed eccitato da un'adrenalina incontenibile si lancia in una corsa sfrenata; la visione stereoscopica insegue le forme dei piedi lanciati nella corsa e la terra viene spazzata fuori dallo schermo. L'efficacia dell'effetto non sta tanto nel banale 3D del terriccio sollevato dai piedi in corsa, quanto dalla scena immediatamente successiva: una scena sostanzialmente statica in cui il piede di Jake affonda nella terra, dandoci l'impressione di una sensazione aptica acutissima. Poco prima del primo collegamento con l'*Avatar*, Jake sale nella capsula e affonda il dito nel rivestimento di gomma innescando già un primo, leggero effetto sinestetico, suggerendoci l'illusione tattile della materia (un'illusione che in linea di massima può funzionare anche nella bidimensionalità), ma subito dopo la stereoscopia legata alla corsa e alla terra sollevata e scagliata fuori dallo schermo, concentra la nostra attenzione percettiva

rendendo l'effetto sinestetico del piede che affonda nel terriccio ancora più forte e soprattutto più preciso. La stereoscopia in questo film pare così orientare con più precisione lo sguardo immerso e nello stesso tempo accentuare l'effetto sinestetico dando peso alla materia visiva, alle forme e agli oggetti dell'universo filmico. La stereoscopia in *Avatar* dà forma e sostanza all'aria (pensiamo all'aria di Pandora, che per la prima volta entra nel veicolo militare durante lo sbarco di Jake, all'inizio del film: anche in questo caso la consistenza materica ne esce rafforzata, l'aria diventa un oggetto), dà peso e consistenza alla luce (le lame di luce nella foresta durante la prima escursione), in un film dove il peso ha già una sua consistenza visiva (pensiamo alla corsa notturna nella foresta, dove il terreno si illumina al passaggio dei due avatar in corsa). Se da una parte l'immersione è più potente e l'effetto d'immagine-tattile è più concreto ed effettivo, la strategia visiva di Cameron fa perno sulla stereoscopia per potenziare l'efficacia dello sguardo spettatoriale: Cameron fornisce una sorta di link diretto tra occhio e immagine. Da questo punto di vista *Avatar* funziona come meta-testo: la storia in sé racconta un'educazione allo sguardo (che culmina con l'affermazione definitiva del "io ti vedo"), in un mondo dove il contatto con il reale è diretto (la coda "USB" degli *Avatar*). Ma questo non è l'unico film in cui la stereoscopia funziona da collettore e vettore scopico. Anche *Pina* (2011) di Wim Wenders lavora sulla stereoscopia in maniera analoga. Wenders evita ancora più sistematicamente i facili effetti spettacolari, per concentrarsi da una parte sulla resa della profondità, dall'altra – e soprattutto – sulla definizione dei corpi nello spazio e dello spazio attorno ai corpi. L'immersione nello spazio e la definizione plastica dei volumi sono i punti focali del lavoro di Wenders nella messa in forma-filmica della danza: la definizione dello spazio all'interno del quale i danzatori danno dimensione alle forme e alle emozioni è l'elemento preponderante del film e la vera ragione d'essere della scelta stereoscopica. Racconta Wenders:

The discovery of 'space' was part of the film, and the physicality of those dances was part of the discovery. I could not have had the freedom to make this film without 3D. In 3D there is this other dimension: the film is inside the dancer's very own realm.²⁶

La stereoscopia definisce il peso dei corpi nello spazio, determinando il campo di

visione all'interno del quale lo sguardo può muoversi secondo traiettorie più certe: in questo senso ancora una volta il 3D fa da collettore e vettore percettivo. Pensiamo al gigantesco masso-meteorite nel frammento di *Vollmund*: il grande masso fa da punto vettoriale, e l'effetto stereoscopico definisce una profondità di campo fissa per tutto il frammento, impostando le coordinate spaziali all'interno delle quali si muoverà lo sguardo. L'effetto stereoscopico imposta delle coordinate stabili, determinate da oggetti che delimitano il campo visivo tridimensionale; pensiamo anche alla seconda parte del film, con le riprese all'esterno: la metropolitana sospesa durante la danza nel mezzo di un incrocio cittadino, o l'altissimo ponte di ferro che passa sopra una radura, dove due giovani danzano, lasciandosi cadere da tre sedie. Le sedie come la gigantesca sagoma del ponte producono effetti stereoscopici leggeri e però sufficienti a orientare le dimensioni spaziali, così come la metropolitana che entra nello schermo determina la profondità e permette allo sguardo di orientarsi all'interno di volumi e spazi ormai determinati. L'effetto stereoscopico unito a un sapiente sound-mixing *ad-hoc*, che lo stesso Wenders racconta come una delle fasi più complesse della post-produzione, confermano che questa tecnica è una delle vie più interessanti per una nuova "presa" dell'occhio sulle immagini, attraverso il potenziamento dell'effetto sinestetico e l'azione "contenitrice" e "vettoriale" della stereoscopia. In Italia vediamo qualcosa di altrettanto efficace nei lavori 3D del gruppo filmmaker indipendente Zapruder di David Zamagni, Nadia Ranocchi e Monaldo Moretti. *Joule* (2010, 30 min.), che parte di un progetto più ampio – *Chiavi in mano* – assieme ad *All Inclusive* (2010, 67 min.). è composto da una serie di quadri fissi, che raccontano il lavoro e l'esercizio fisico, tradotti in forma di culto e di rito. Rispetto a *All Inclusive*, che è un film narrativo, in *Joule* la ripetitività delle azioni riprese e l'inquadratura fissa ci permettono di evidenziare un lavoro straordinario sulla definizione dello spazio e dei volumi: anche in questo caso la stereoscopia sembra lavorare sulla definizione delle coordinate spaziali e sulla vettorializzazione dello sguardo, che viene guidato o orientato nella "navigazione" all'interno dell'immagine. L'effetto è particolarmente evidente nel quadro della sala giochi, con la piattaforma elettronica che definisce i confini tridimensionali dell'immagine, nella direzione dello spettatore; o nel quadro del *bodybuilder* dove, con meno carica invasiva, lo spazio viene definito dagli oggetti in campo e dal corpo ipnotico dell'atleta nel suo lavoro ripetitivo. Lo sguardo è quindi

libero di esplorare uno spazio determinato nelle sue precise coordinate e il lavoro sui volumi sembra rendere ancor più effettiva la “presa” dello sguardo sui corpi ripresi. Come in *Avatar*, la stereoscopia sembra fornire un link diretto alle immagini e alle forme in campo, rinforzando il movimento dello sguardo immerso. Nel cinema stereoscopico che abbiamo osservato, ritroviamo una “nuova disponibilità nei confronti del mondo”²⁷, espressa da un tentativo ri-educativo dello sguardo, inserito in logiche percettive che ridefiniscono, ci sembra, le nozioni di immagine-oggetto, forma e realtà nell’universo filmico. I confini del reale sembrano ri-delinarsi con più forza.

Andrea Mariani

¹Discorso tenuto da David Forster Wallace ai laureandi del Kenyon College di New York, per l'inaugurazione dell'anno accademico 2005, poi in David Forster Wallace, *This Is Water*, New York, Little Brown and Company, 2009. In italiano in David Forster Wallace, *Questa è l'acqua*, Torino, Einaudi, 2009.

² Dal discorso tenuto da Slavoj Žižek agli attivisti del movimento Occupy Wall Street, a New York il 9 Ottobre 2011. Il testo è reperibile nella sua forma originale e nella sua revisione successiva rispettivamente su <http://www.versobooks.com/blogs/736> (ultima visita 11 luglio 2012) e su <http://criticallegalthinking.com/2011/10/11/zizek-in-wall-street-transcript/> (ultima visita 11 luglio 2012). La traduzione italiana completa è stata pubblicata su *Internazionale*, n. 919, 14-20 ottobre 2011, p. 30.

³ Si vedano oltre a Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Roma, 2012, il numero tematico di *Nóema*, rivista on-line di filosofia, "Oggettività e realismo: l'ultima impresa della verità", n. 2, 2011, <http://riviste.unimi.it/index.php/noema/issue/view/224/showToc> (ultima visita 1 ottobre 2012); infine il Blog di Gianni Vattimo ricostruisce la rassegna stampa dell'acceso dibattito del 2011: <http://giannivattimo.blogspot.it/2011/09/pensiero-debole-o-nuovo-realismo-mini.html> (ultima visita 1 ottobre 2012)

⁴ Si vedano almeno il numero monografico di *Close up*, "Storie della visione", anno XIII, n. 26, 2010; *Segnocinema*, n. 158, luglio-agosto 2009; i saggi di Kristen Thompspn su *Duellanti*, n.57, novembre-dicembre 2009 e n. 58, gennaio 2010; *Film comment*, vol. 46, n.1, genn.-febb., 2010; *Sight and Sound*, vol. 19, n.3, marzo 2009; *Cahiers du Cinema - España*, n. 21, marzo 2009 e n. 32, marzo 2010; Enrique Cortés Criado, "Understanding the Ins and Outs of 3-D Stereoscopic Cinema", in *SMPTE motion imaging journal*, magg.-giu. 2008, pp. 61-65; Robert Mitchell, "The Tragedy of 3D cinema", in *Film History*, vol. 16, 2004, pp. 208-215; Tim Recuber, "Immersion Cinema: The Rationalization and Reenchantment of Cinematic Space", in *Space and Culture*, vol. 10 n. 3, 2007, pp. 315-330; David Trotter, "Stereoscopy: modernism and the 'haptic'", in *Critical Quarterly*, vol. 46, n. 4, 2004, pp. 38-58; Robert Zone, "The last great innovation: The stereoscopic cinema", in *SMPTE motion imaging journal*, nov.-dic. 2007, pp. 518-523.

⁵Eloquente e "sintomatico" il racconto di Kristin Thompson che riporta la testimonianza del critico Roger Ebert del *Chigago Tribune*: "Recensendo la versione 3D di *Viaggio al centro della terra* ho pubblicamente affermato che avrei preferito vedere il film in 2D [...] il vero film per me è la versione in DVD di prossima uscita [...] Prevedo che il mio giudizio cambierà considerevolmente quando avrò visto la versione 2D", in *Duellanti*, n. 58, gennaio 2010, p. 85.

⁶Ferraris parla di "un ritorno alla percezione", riaffermando con forza l'"inemendabilità" del reale, ovvero "il fatto che ciò che ci sta di fronte non può essere corretto o trasformato attraverso schemi concettuali, diversamente da quanto avviene nell'ipotesi del costruzionismo", in Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, op.cit., p. 48.

⁷In Italia è uscito il 15 gennaio 2010.

⁸Si veda la nota 4 per una parziale ricostruzione del dibattito.

⁹In particolare ci riferiamo alle presentazioni: Tony Gunnarsson, *The Role of 3D in Entertainment*, "PEVE 2012" e Charlotte Jones, Helen Davis Jayalath, *Going Global – Taking 3D to New Markets*, "3D Entertainment Summit," Los Angeles, 20 settembre 2011. Entrambe le presentazioni sono pubblicate da www.screendigest.com.

¹⁰Si rimanda ai grafici in Tony Gunnarsson, *The Role of 3D in Entertainment*, "PEVE 2012".

¹¹Si veda "Global 3D Box Office More Than Doubled in 2010", in *The Hollywood Reporter*, del 12 agosto 2011, <http://www.hollywoodreporter.com/news/global-3d-box-office-more-222737>, (ultima visita 11 luglio 2012)

¹²Seguono: Fantasy e Drama (5%), Sci-Fi (4%), Family e Musical (3%), Comedy (1%). I dati sono tratti da entrambi i rapporti *ScreenDigest* osservati.

¹³Si veda in questo caso C. Jones, H. Davis Jayalath, op.cit..

¹⁴Esistono tuttavia produzioni sperimentali di film in 3D durante tutta la storia del cinema, fin dai primi anni '10 e durante pressoché tutti i decenni del Novecento (e ci limitiamo a considerare i casi in cui la stereoscopia è stata applicata a produzioni cinematografiche per il grande pubblico).

¹⁵Si vedano le concise e chiare ricostruzioni tecniche e storiografiche di Paolo Cherchi Usai, "Vederci Triplo", in *Segnocinema*, n. 158, luglio-agosto 2009, p. 8; e Ben Walters, "The Great Leap Forward", in *Sight and Sound*, vol. 19, n. 3, marzo 2009, p. 38. Per una ricerca più approfondita ai volumi di Ray Zone, *Stereoscopic cinema & the origins of 3-D film, 1938-1952*, Lexington KY, University of Kentucky Press 2007 e Ray Zone, *3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures*, Lanham, Maryland, Scarecrow Press, 2005. Dello stesso autore si segnala *3-D Revolution: The History of Modern*

Stereoscopic Cinema, Lexington KY, University of Kentucky Press, 2012. Infine sulla nuova ondata di film stereoscopici segnaliamo Mario Gerosa (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori alla nuova stagione del 3D*, Recco – Genova, Le Mani, 2011.

¹⁶Per un'efficace rilettura del testo di Youngblood si rimanda a Sandra Lischi, "In Search of Expanded Cinema", in *Cinema & Cie*, n. 2, Spring 2003, Il Castoro, Milano, pp. 82-95.

¹⁷Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, A Dutton Paperback. P. Dutton & Co., Inc., New York 1970.

¹⁸*ivi*, p. 79. Emerge una nuova coscienza nella percezione del realismo delle immagini (negli anni '60 il riferimento era al realismo del *Cinema-verité* da Godard a John Cassavetes a Gillo Pontecorvo), dove la nozione di realtà veniva – nelle previsioni di Youngblood – progressivamente abbandonata fino alle prime forme di cinema sinestetico, che superava il problema del realismo per una via percettiva diversa, un cinema allora orfano di esempi significativi, ma che nei risultati di certo cinema sperimentale – i contributi profetici di Warhol e Stan Brackage – trovava i suoi precursori.

¹⁹Per una lettura critica si veda: Federico Zecca, "Cinema reloaded", in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della Convergenza*, Mimesis, Milano-Udine, 2012, p. 9; Sergio Brancato, "Narrazioni convergenti o La rimediazione del cinema", in F. Zecca (a cura di), *op.cit.*, p. 139.

²⁰M. Ferraris, *op.cit.*, p. 11.

²¹Paolo Mereghetti, *Dizionario dei film 2011*, vol.2, Padova, Baldini Castoldi, 2010, p. 2789.

²²Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, Milano, Bompiani, 2000, p. 152.

²³Federico di Chio, *L'illusione difficile, Cinema e serie-tv nell'età della disillusione*, Milano, Bompiani, 2011, p. 149.

²⁴Si veda ad esempio Roy Menarini, "Spettatori in cielo. Il nuovo 3D e la tematizzazione della stereoscopia", in *Close up. Storie della visione*, anno XIII, n. 26, 2010, p.38.

²⁵Franco Marineo, "Sguardo ibridato, coscienza artificiale", in Antonio Caronia e Antonio Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar*, Milano-Udine, Mimesis, p. 32.

²⁶Wim Wenders intervistato in Nick James, "Motion Pictures", in *Sight and Sound*, vol. 21, n. 5, maggio 2011, p. 23.

²⁷M. Ferraris, *op.cit.*, p.28: "il fatto che si sia tornati a considerare l'estetica non come una filosofia dell'illusione, ma come una filosofia della percezione ha rivelato una nuova disponibilità nei confronti del mondo esterno, di un reale che esorbita dagli schemi concettuali e che ne è indipendente".

Dal museo alla sala (cinematografica)

Esperienza estetica e modelli di fruizione nel video contemporaneo

Introduzione

Nell'ambito del video, in particolare di tipo sperimentale o propriamente "artistico", l'uso delle tecnologie digitali favorisce lo sviluppo e la maturazione di alcuni processi avviati negli anni Novanta. Questi processi, di enorme rilevanza, riguardano al contempo la relazione intrattenuta con il mezzo cinematografico sul piano tecnico e comunicativo, la modalità di fruizione delle opere e la conseguente esperienza di ordine "estetico", sensibile vissuta dal pubblico.

Nel corso degli anni Novanta assistiamo nel campo della cosiddetta videoarte¹ all'affermazione del sistema di proiezione chiamato mono banda o monocanale, basato su un punto di diffusione (delle immagini e dei suoni) unico, sia esso lo schermo cinematografico, quello televisivo oppure il monitor del computer². Nello stesso periodo, grazie anche o soprattutto all'avvento del digitale, il procedimento di videoproiezione migliora in maniera netta e la maggioranza delle produzioni sembra indirizzarsi alla sala cinematografica. Ciò consente una sensibile modifica delle condizioni di visione nonché della dimensione relativa all'esperienza percettiva e cognitiva.

L'adozione del sistema monocanale, il miglioramento della procedura tecnica di videoproiezione e il lampante cambiamento concernente l'attività di consumo, agevolati negli ultimi quindici anni dagli strumenti messi a disposizione dall'informatica, contribuiscono al raggiungimento di importanti obiettivi. In primo luogo vengono messe in luce e valorizzate appieno le qualità formali, visive e contenutistiche possedute dalle opere. In secondo luogo vengono delineate con evidenza le

peculiarità linguistiche del video, di cui in terzo luogo sia i critici specializzati che i ricercatori d'area accademica riconoscono l'assoluta autonomia e specificità a livello espressivo.

Sandra Lischi rileva in diverse sedi come quasi paradossalmente la Rete informatica diventi, o dia l'impressione di diventare, dalla fine degli anni Novanta uno dei principali canali di diffusione delle produzioni video-artistiche³. Internet assorbe per essere corretti l'intero universo della comunicazione mediale⁴. Luciano De Giusti in proposito asserisce che “perduta ormai da tempo l'unicità esclusiva della sala come luogo proprio, assistiamo a una disseminante dislocazione del cinema [e più in generale dell'audiovisivo], espanso oltre ogni confine, disperso a perdita d'occhio in quel luogo globale che è la Rete, immenso ipertesto planetario”⁵.

Il circuito al quale sono rivolti i prodotti audiovisivi qui analizzati, non corrisponde a quello delle gallerie d'arte o dei festival, in precedenza dominanti, bensì a quello cinematografico. A nostro avviso conviene fornire dei chiarimenti in merito alla differenza esistente tra gli spazi espositivi costituiti dalla galleria e dal festival specializzato nel dominio del video d'arte o sperimentale. La differenza è situabile sul piano del consumo e della ricezione; questa investe anche la dimensione storica, estetica e strutturale.

La circolazione delle opere nelle gallerie, e in seguito nei musei, contraddistingue il video delle origini, i cui esponenti principali sono il coreano Nam June Paik, gli americani Bruce Nauman e Bill Viola, l'italiano Fabrizio Plessi. Il periodo storico che possiamo definire “delle origini” copre l'arco temporale compreso tra la seconda metà degli anni Sessanta e gli anni Ottanta. Le produzioni realizzate in tale periodo rientrano - nella maggioranza dei casi - nel cosiddetto genere “installativo”; sono composte dunque da una o più apparecchiature tecnologiche collocate nel luogo dell'esposizione e prevedono un coinvolgimento diretto del fruitore, il quale viene invitato a interagire compiendo determinate azioni.

Il circuito dei festival si impone invece negli anni Ottanta e Novanta e risulta tipico di un'epoca o fase del video meno pionieristica rispetto a quella appena tratteggiata. Nell'epoca in questione il mezzo elettronico raggiunge la maturità sotto l'aspetto espressivo e stilistico-formale. Nel corso degli anni Ottanta assistiamo all'affermazione della modalità monocanale e di autori quali il francese Robert Cahen, lo stesso Viola, il ceco Woody Vasulka e sua moglie Steina. I festival non soddisfano le aspettative del mercato dell'arte visiva in quanto gli intenti perseguiti non sono di ordine commerciale bensì culturale o sociale e, come verificheremo nel prossimo capitolo,

contribuiscono ad avvicinare il video al cinema sotto il profilo tecnico, linguistico e pragmatico. Il passaggio dal circuito delle gallerie oppure dei festival a quello del web è un argomento molto ampio e complesso che qui non verrà affrontato.

La nostra attenzione si focalizza innanzitutto su lungometraggi di più recente uscita destinati (alcuni solo idealmente non potendo contare su una distribuzione) al mercato cinematografico. Questi utilizzano dei supporti di registrazione digitali e recano la firma di cineasti o videoartisti molto importanti. Gli obiettivi perseguiti non appaiono in buona sostanza di natura commerciale, le risorse fornite dall'informatica non risultano quindi funzionali alla semplice creazione di spettacolari effetti speciali, tra i pochi elementi del video prelevati in molte occasioni dall'industria del cinema. Tali risorse condizionano l'operazione di montaggio (o meglio di *editing*) e le riprese.

Si tratta di produzioni da cui è possibile cogliere il grande fascino esercitato sul video, non solamente monocanale, dal cinema inteso come "dispositivo". Il significato attribuibile al concetto di dispositivo equivale in questo caso alla proiezione di immagini in movimento effettuata all'interno di una sala preposta ad accogliere degli spettatori⁶. L'indagine si sofferma sulla fruizione costituita con sempre maggiore frequenza e consapevolezza proprio dalla visione in sala. Le opere filmiche prese in esame indicano con chiarezza le due principali linee di tendenza seguite dall'attività di visione dell'odierno video. Alla prima potremmo assegnare il nome di "immersiva", alla seconda quello di "ipermediale".

La linea di tendenza immersiva prevede una esperienza di fruizione partecipe per non dire assorta che è fondata senza dubbio sul coinvolgimento psicologico, affettivo del pubblico ottenuto mediante svariate strategie espositive e narrative. Bisogna in definitiva "immergersi" nel racconto attraverso le emozioni e i sensi. L'autentica pratica di consumo designata dal termine ipermediale è al contrario tendenzialmente individuale, frammentata e distratta. Questa pratica poggia sull'interazione (vera o presunta) e sulle competenze tecnico-linguistiche dello spettatore, il quale deve interpretare (o addirittura manipolare) testi filmici disponibili in diversi formati e dislocati su differenti piattaforme mediali, tra cui il web. Essa non coincide con l'atto del guardare, bensì con una procedura di raccolta delle informazioni non lineare, disordinata, ipermediale per l'appunto.

Verificheremo di seguito la veridicità delle nostre affermazioni offermandoci su film esemplari realizzati tramite tecnologie di ripresa elettroniche o digitali.

Una esperienza di visione immersiva

Il primo autore a meritare una analisi approfondita è l'italiano Gianni Toti. I video da lui ideati impongono a nostro avviso la modalità di visione immersiva. Nella sua formazione culturale la letteratura e il cinema ricoprono un ruolo fondamentale. Toti esordisce in veste di regista cinematografico indipendente negli anni Sessanta. Nei decenni successivi abbandona la pellicola per i supporti elettronici, conquista la notorietà internazionale e collabora persino con il canale televisivo nazionale, la Rai. Toti raccoglie idealmente l'eredità dei movimenti artistici d'avanguardia, in particolare del futurismo. Delle correnti cinematografiche d'avanguardia recupera la notevole audacia compositiva e la predilezione nei confronti di un pubblico attivo, nel senso di attento e concentrato.

Negli anni Novanta dà vita alle VideoPoemOpere, mediometraggi o lungometraggi diretti (idealmente) alla sala cinematografica basati sulla combinazione di componenti espressive teatrali, letterarie e musicali. Le più importanti VideoPoemOpere sono *Planetopolis* (1994), “che si inserisce nel solco delle sinfonie urbane [...] (già il titolo è una citazione da *Metropolis* [1927] di Fritz Lang) ritraendo però gli incubi della città planetaria odierna”⁷ e *Tupac Amauta* (1998), incentrata sul tema dell'olocausto (<http://web.tiscali.it/aclabor/monogra/gtoti.htm>). Il modello dal quale Toti trae ispirazione è ovviamente la *Gesamtkunstwerk*, la wagneriana “opera d'arte totale”. L'autore desidera produrre effetti sinestetici, ovvero attivare nello spettatore una pluralità di sensi. A tal fine replica le condizioni della proiezione in sala: ambiente oscurato e silenzioso, grande schermo, lunga durata. Toti suscita sensazioni “avvolgenti” ricorrendo altresì a programmi informatici di *editing* che all'epoca pionieristicamente sperimenta presso gli studi francesi del CICV⁸.

La diffusione delle VideoPoemOpere (e di numerose produzioni firmate da Toti) avviene in particolare attraverso i festival. Si tratta di una scelta attuata con consapevolezza dall'autore, analogamente a quella di adottare forme, stili e un approccio alla pratica realizzativa peculiari del cinema, perlomeno sperimentale⁹. Egli giudica non a torto conclusa l'epoca dei pionieri. Ciò a cui punta consiste nel ridimensionamento dell'importanza, di fatto esclusiva, attribuita all'apparato tecnologico negli anni Settanta e Ottanta dai galleristi o dai critici, soprattutto anglosassoni. Toti desidera di conseguenza evidenziare i valori estetici delle singole opere.

Come possiamo dedurre, il rinnovamento da lui auspicato e agevolato non concerne soltanto le strategie comunicative oppure le articolazioni strutturali dei testi bensì la specificità linguistica del

mezzo elettronico. Toti favorisce l'affrancamento del video dalle arti visive, denunciato dal sopravvento preso dal sistema monocanale su quello installativo negli anni Novanta¹⁰. La sala viene considerata al contempo l'indice e il simbolo dell'affrancamento. Costituisce infatti l'elemento centrale del dispositivo di visione, mutuato dal cinema, capace di mettere in luce e sottolineare le caratteristiche espressive dell'opera. Per questo motivo Toti e la maggioranza dei videoartisti tra gli anni Ottanta e Novanta, non disponendo tra l'altro di effettivi canali distributivi, accordano la propria preferenza ai festival specializzati, i cui programmi sono spesso basati su una serie di proiezioni in sala.

La videoartista iraniana Shirin Neshat assimila l'imprescindibile lezione offerta da Maya Deren e presenta una analoga capacità di agire sui sensi¹¹. L'autrice fa inoltre leva, al pari di Toti, sul meccanismo fascinatorio tipico della visione in sala. Anche Neshat con maggiore correttezza si affida al dispositivo spettacolare di tipo cinematografico per stimolare l'interesse e calare o meglio introdurre lo spettatore nell'universo di finzione. Ciò avviene nel riuscito *Donne senza uomini* (*Zanan-e Bedun-e Mardan*, 2008), ricavato dall'omonimo romanzo di Shahrnush Parsipur. Nel film appena menzionato la rappresentazione è meno magniloquente rispetto a *Planetopolis* o *Tupac Amauta*. In esso si intrecciano le vicende di cinque donne (di differente età) durante la caduta della monarchia iraniana.

Donne senza uomini coinvolge emotivamente la platea cinematografica adottando i toni (inquietanti) del mito o della fiaba e proponendo argomenti delicati, controversi quali l'identità di genere sessuale oppure l'emancipazione femminile nelle nazioni asiatiche medio orientali. Il pubblico viene poi avvinto dalla forza evocativa delle immagini, dotate di un discreto lirismo. Per aumentare il potere di suggestione del film Neshat adopera la pellicola in formato 35mm, nonostante le attuali videocamere digitali garantiscano riprese di estremo nitore. La cosa stupisce se consideriamo che l'autrice prende spunto da un proprio progetto video installativo. Secondo Marco Senaldi

Neshat fa aggio sulla propria tradizione culturale [...] in positivo (le sacre radici antichissime della civiltà persiana...) o in negativo (il patriarcato opprimente delle civiltà mediorientali...). [...] Così le abili e commoventi ricostruzioni [...] di riti incomprensibili [...] sembrano fatte apposta per l'ingenuo occhio occidentale, per permettergli di fantasizzare sulla presunta profondità ontologica che da qualche parte (in Oriente) deve risiedere ancora¹².

L'autrice conferisce a *Donne senza uomini* la dimensione collettiva e rituale giudicata tra quelle peculiari della fruizione filmica in sala¹³.

Sulla pellicola cinematografica vengono invece soltanto riversate le immagini registrate da numerose videocamere nel lungometraggio *Exit Through the Gift Shop* (2010) di Banksy, con ogni probabilità il più famoso esponente della *street art*¹⁴. Essa permette una ottimale proiezione sul grande schermo cinematografico. *Exit Through the Gift Shop* è un documentario che ricostruisce a grandi linee la storia della *street art*.

L'attenzione degli spettatori viene innanzitutto catturata dalla misteriosa figura di Banksy, la cui identità è sconosciuta. L'artista inglese compare nel film ma il suo volto è celato dal cappuccio di una tuta. Il coinvolgimento del pubblico a livello affettivo sembra dipendere però dalla facilità di identificazione con il protagonista Thierry Guetta. L'eccentricità e la simpatia di Guetta, un simulacro o meglio un *alter ego* in chiave parodica del regista¹⁵, consentono di appassionarsi a un racconto in parte fittizio dal registro comico-grottesco.

Exit Through the Gift Shop assume l'aspetto di un acuto (e forse inconsapevole) ragionamento sulla ricezione e sul consumo del video. Il lungometraggio rispetta in pieno lo spirito della *street art* e rinnova l'auspicio ad avvicinare l'arte alla persone, proveniente negli anni Cinquanta e Sessanta dalle correnti pittoriche, musicali e teatrali d'avanguardia. La cosa viene per esempio esplicitata nelle sequenze in cui i protagonisti allestiscono mostre in spazi espositivi non convenzionali quali studi televisivi abbandonati e vecchi magazzini situati nelle periferie dei centri urbani.

Banksy invita a guardare e realizzare le opere fuori da luoghi "istituzionali" quali gallerie o musei. Al pari di Shirin Neshat Banky è dell'opinione che il video possa accorciare le distanze che lo separano dalla gente (dunque guadagnare un ampio consenso) imitando dal punto di vista narrativo e stilistico il cinema, mezzo comunicativo "popolare" per eccellenza, in virtù della frequente accessibilità di eventi e tematiche nonché della vastità del bacino d'utenza. Esso evita così anche di rientrare tra le realtà museali.

Un'attività di fruizione prevalentemente ipermediale

L'esperienza estetica procurata da *Exit Through the Gift Shop* pare al contempo immersiva e ipermediale. Le riprese in parte amatoriali effettuate da Banksy oppure da *street artist* impegnati a illustrare il proprio lavoro, a cominciare dal 2002, si configurano infatti come contenuti passibili di circolare nel Web, quindi aperti allo scambio e alla condivisione. Tramite l'utilizzo di cortometraggi amatoriali simili per non dire identici a decine di altri visionabili su Internet, l'artista sembra invitare il destinatario a interagire in modo concreto e, applicando concetti mutuati forse da Lev Manovich¹⁶ a oscillare continuamente dal ruolo passivo di spettatore a quello attivo di utente della Rete.

Exit Through the Gift Shop manifesta la tendenza a prelevare moduli stilistici e componenti linguistiche dal cinema documentaristico seguita sin dagli anni Ottanta da numerosi autori con l'obiettivo di rendere il video una forma espressiva meno astratta e concettuale. Questa tendenza nasce dal tentativo di conferire una dimensione "narrativa" al video, che negli anni Settanta pare esserne privo in quanto fondato sul rifiuto del procedimento di montaggio e sull'esibizione di effetti ottici oppure grafici¹⁷.

L'interazione appare invece esclusivamente virtuale in *The CREMASTER Cycle*, firmato dal famoso artista figurativo e *performer* americano Matthew Barney. La collaborazione richiesta al pubblico si situa perlopiù sul piano interpretativo. Il ciclo intitolato *CREMASTER*, prodotto utilizzando le tecnologie elettroniche analogiche e quelle digitali, è costituito da cinque film di differente durata usciti (in pellicola) tra il 1994 e il 2002. La serie filmica di Barney viene esposta in gallerie o musei e distribuita nelle sale cinematografiche nonché nel circuito dell'*home-video*. Essa tratta argomenti complessi quali l'identità, la rinascita, la mutazione e rende omaggio a numerosi generi cinematografici, tra cui il western, il poliziesco e il musical¹⁸. Alla sua base Nancy Spector colloca un fitto intreccio di rimandi intertestuali¹⁹.

Nancy Spector sostiene giustamente che il ciclo sia "un sistema estetico chiuso in se stesso."²⁰ Barney suggerisce le chiavi di lettura dell'universo autonomo, auto referenziale proposto. Al pubblico spetta il compito di dotarsi degli strumenti culturali necessari a comprendere la serie, contraddistinta da una cura notevole nella messa in scena. "Per capire i cinque film", constata Nicola Dusi,

bisogna approcciare teorie biologiche e mediche, personalizzate dalla fantasia dell'autore, interessarsi alla letteratura e ai fatti di cronaca degli anni Settanta americani,

apprezzare la simbologia massonica, conoscere quella legata alla mitologia celtica ecc. Tutta una proliferazione di senso che usa a piene mani il modo simbolico per stupire e frastornare²¹.

Barney contesta con intelligenza la serialità, intesa come principio fondamentale seguito spesso sotto il profilo compositivo e strutturale dall'attuale narrazione audiovisiva.²² L'artista trasforma abilmente l'attività di fruizione in una pratica intellettuale di reperimento delle informazioni provenienti da svariate fonti: libri, rassegne, Internet, mostre e così via.

Il modello di diffusione e consumo definito ipermediale viene con consapevolezza applicato nel campo del video digitale da Peter Greenaway, cineasta, pittore e artista visuale britannico²³. Egli tende a imporlo per la verità già nell'ambito dell'audiovisivo elettronico analogico con i lungometraggi *A TV Dante* (1989) e *L'ultima tempesta (Prospero's Books)* (1991). Il concetto di ipermedialità informa soprattutto *Le valigie di Tulse Luper (The Tulse Luper Suitcases)* (2003), un autentico progetto multi piattaforma composto da tre film, un *format* televisivo e uno videoludico, alcuni siti Web, una serie di videoinstallazioni e di mostre. L'operazione pare accostabile a quella portata avanti, per scopi commerciali, da Andy e Larry Wachowski con *Matrix*.

Analogamente a Barney Greenaway muove in direzione di un superamento della consueta nozione di cinema. L'utilizzo del video rivela l'accezione allargata o meglio "espansa", per riprendere la nota definizione di Youngblood²⁴, nella quale egli intende il mezzo cinematografico. Nell'autentico post-cinema concepito e realizzato dall'autore la sala (e per estensione il dispositivo di rappresentazione) dà l'impressione di continuare a ricoprire un ruolo importante per non dire fondamentale sul piano semiotico e pragmatico. Intorno a essa ruotano infatti le differenti pratiche da cui l'attività di fruizione è composta. Ciò viene nei lungometraggi testimoniato dalle numerose finestre (rinvianti a quelle del computer) o dagli inserti grafico-visivi (didascalie, sovraimpressioni, disegni animati) usati per impaginare l'inquadratura e "stratificare" l'immagine, dalla frequente narrazione multi prospettica e dalla quasi conseguente illustrazione simultanea di più vicende sullo schermo. La sala si configura come il luogo nel quale convergono e vengono "combinare" esperienze sensibili di diversa origine e natura.

Greenaway ricrea con disagio la situazione tipica della proiezione cinematografica: ambiente silenzioso, oscurità, ecc. Egli rifiuta il meccanismo, ritenuto illusorio, ingannevole e non fascinatorio, innescato da una simile situazione sotto l'aspetto della rappresentazione e della

ricezione. La sua preferenza va alle modalità fruibili individuali. Gli avvenimenti descritti ne *Le valigie di Tulse Luper* sono con coerenza articolati su diverse piattaforme mediali. Per ricostruire l'universo di finzione istituito dall'autore e orientarsi cognitivamente il destinatario de *Le valigie di Tulse Luper* deve navigare sovente in Rete, frequentare delle mostre oppure assistere a spettacoli teatrali. A proposito de *Le valigie di Tulse Luper* Amaducci scrive:

L'ansia enciclopedica che da sempre attanaglia Greenaway può finalmente acquistare con il digitale la sua forma più pura: l'elenco infinito. [...] Il regista inglese, con una certa ironia, decide di raccontare tutte le storie possibili, in tutti i modi possibili, senza sceglierne una. [...] In effetti la sintesi sembra il tema fondamentale del film, nel senso digitale del termine: il *mettere insieme* grazie ai numeri, accostare linguaggi [...]. *The Tulse Luper Suitcases* [...] non è ancora un film *non-lineare*, ma concentra una miriade di informazioni in un tempo che lo spettatore fatica a seguire²⁵.

Il processo di sintesi dei dati riscontrato da Amaducci non sembra quindi compromettere la centralità della visione in sala nella complessa esperienza offerta da *Le valigie di Tulse Luper*, distintiva del video contemporaneo.

Marco Teti

¹ Negli ultimi due decenni la denominazione di videoarte è messa fortemente in discussione, non a torto, da esperti, autori e critici sia italiani che internazionali. Tale denominazione non appare infatti del tutto adeguata a definire gli oggetti, le pratiche e i fenomeni ai quali di solito si assegna. Essa identifica sin dagli anni Sessanta e Settanta una sorta di filone o sottogenere dell'arte visiva contemporanea contraddistinto in modo quasi esclusivo dall'uso di apparecchiature tecnologiche d'origine televisiva. Gli studiosi di discipline audiovisive tentano di sottrarre il video (un appellativo più neutro e congeniale che dimostrano di preferire) al dominio delle arti visivo-figurative e lo riconducono invece a quello, ben più appropriato sotto l'aspetto linguistico e stilistico, del cinema d'avanguardia, sperimentale oppure documentaristico. Cfr. in proposito Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (a cura di), *Vidéo, Communications*, n. speciale 48, 1988; Rosanna Albertini, Sandra Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, ETS, 1988; Gene Youngblood, "Metaphysical Structuralism. The Videotapes of Bill Viola", *Millennium Film Journal*, n. 20-21, autunno-inverno 1988; Raymond Bellour, *L'Entre-Images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Paris, La Différence, 1990; Doug Hall, Sally Jo Fifer (a cura di), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York, Aperture, 1990; Alessandro Amaducci, Paolo Gobetti (a cura di), *Video Imago, Il Nuovo Spettatore*, n. speciale 15, 1993; Sandra Lischi (a cura di), *Cine ma video*, Pisa, ETS, 1996; Valentina Valentini (a cura di), *Video d'autore. 1986/1995*, Roma, Gangemi, 1996; Dominique Noguez, Marc Mercier, "Vidéo expérimentale, cinéma expérimental, même combat", *Bref*, n. 47, inverno 2000-2001.

² Una esaustiva e chiara spiegazione concernente la tecnica di proiezione a monocanale, o *single channel*, viene fornita in Alessandro Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Torino, Lindau, 2003, p. 8.

³ Cfr. Sandra Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Roma-Venezia, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema/Marsilio, 2001, pp. 167-169; Id., *Il linguaggio del video*, Roma, Carocci, 2007, *passim*.

⁴ Cfr. Luciano De Giusti, "Forme intermediali nel cinema dopo il cinema", in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 15-16.

⁵ *Ivi*, p. 17.

⁶ 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*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 131-132; Marco Teti, Vitaliano Teti, "Tecnologie, contenuti e linguaggi della videoarte digitale monocanale. Il caso *The Scientist*", in Marco Teti, Vitaliano Teti (a cura di), *Alchimie digitali. Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche al tempo dell'immagine numerica*, Reggio Calabria, Città del Sole edizioni, 2012, pp. 18-20. La nozione di "dispositivo", riferita perlopiù al video di genere installativo, viene accuratamente trattata in Denys Riout, *L'arte del ventesimo secolo. Protagonisti, temi, correnti*, Torino, Einaudi, 2002, *passim*; Anne-Marie Duguet, "Dispositifs", in Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet (a cura di), *Vidéo, Communications*, n. speciale 48, 1988; Myriam Totaro, *Walter Benjamin. L'estetica dello spettatore*, tesi di laurea in Comunicazione Pubblica, della Cultura e delle Arti (Immagine, Musica, Spettacolo), anno accademico 2009-2010, pp. 31-40.

⁷ S. Lischi, *Il linguaggio del video*, cit., p. 88.

⁸ La sigla CICV indica il centro di ricerca Pierre Schaeffer con sede a Montbliard-Belfort.

⁹ Toti è uno dei primi autori a circondarsi di collaboratori e rendere (seguendo il modello fornito dal cinema) la realizzazione di opere videoartistiche un lavoro collettivo.

¹⁰ Cfr. Marco Maria Gazzano, *L'avventurosa storia della materia e del suono nell'opera dei maestri delle arti elettroniche dal secondo Novecento all'avvento del digitale*, lezione tenuta nell'ambito della II edizione del festival internazionale di videoarte *The Scientist*, Ferrara, 19-20 settembre 2008.

¹¹ Cfr. Marco Senaldi, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, Milano, Bompiani, 2008, p. 150.

¹² *Ivi*, p. 154.

¹³ Cfr. Francesco Casetti, "Novi territori. Multiplex, Home Theater, canali tematici, *peer to peer* e la trasformazione dell'esperienza di visione cinematografica", in Francesco Casetti, Maria Grazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci, 2006, pp. 9-10.

¹⁴ Un profilo biografico di Banksy viene tracciato dallo stesso artista in *Wall & Pieces*, London, Century, 2005.

¹⁵ Cfr. Paolo Pascolo, "La *street art* si è fatta multimediale. *Exit Through the Gift Shop a Banksy movie*", in Marco Teti, Vitaliano Teti (a cura di), *Alchimie digitali. Linguaggi, estetiche e pratiche video-artistiche al tempo dell'immagine numerica*, Reggio Calabria, Città del Sole, 2012, p. 56.

¹⁶ Cfr. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.

¹⁷ Cfr. tra gli altri AA.VV., *Reality Art, Springerin*, n. III, 2003; Sabine Schaschl-Cooper, Bettina Steinbrügge (a cura di), *The Need to Document*, Zurich, JRP Ringier/Kunsthau Baselland/Halle für Neue/Kunst Lüneburg/tranzit, 2005; Maria Lind, Hito Steyerl (a cura di), *The Green Room. Reconsidering the Documentary and Contemporary Art*, Berlin-New York, Sternberg Press/CCS Bard, 2008.

¹⁸ Cfr. Nicola Dusi, "Squarci di cinema nella videoarte: *Cremaster 3* di Matthew Barney", in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 150-154; Maria Rosa Sossai, *Film d'artista. Percorsi e confronti tra arte e cinema*, Milano, Silvana Editoriale, 2008, pp. 41-42.

¹⁹ Cfr. Nancy Spector, "Only the Perverse Fantasy Can Still Save Us", in Nancy Spector (a cura di), *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, New York, Guggenheim Museum, 2003, p. 76. Il volume curato da Spector è il catalogo di una mostra svoltasi a Parigi, Colonia e New York tra il 2002 e il 2003.

²⁰ *Ivi*, p. 4.

²¹ N. Dusi, *op. cit.*, p. 147.

²² L'ordine di realizzazione degli episodi non è quello cronologico. Il primo a uscire è il quarto (1994). Seguono poi il primo (1995), il quinto (1997), il secondo (1999) e il terzo (2002).

²³ Le tappe principali della carriera artistica di Greenaway vengono ripercorse in Michel Cieutat, Jean-Louis Flecniaoska (a cura di), *Le Grand Atelier de Peter Greenaway*, Strasbourg, Université des Sciences Humaines/Les press du réel, 1998.

²⁴ Cfr. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, New York, Dutton, 1970.

²⁵ Alessandro Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007, pp. 144-148.

CINERGIE
il cinema e le altre arti

2

n.s. novembre 2012

Speciale

Leonardo live: i “contenuti alternativi” e la nuova identità della sala cinematografica

Bisogna arrendersi all'evidenza: la buona vecchia sala cinematografica non è più quella di una volta.
André Gaudreault, Philippe Marion¹

Sembra che le due versioni della *Vergine delle rocce* di Leonardo da Vinci non siano mai state esposte insieme, e che neanche il pittore le abbia viste l'una accanto all'altra². A riunirle per la prima volta, con altri capolavori del maestro rinascimentale, sono stati i curatori della mostra Leonardo da Vinci. Painter at the Court of Milan, tenutasi alla National Gallery di Londra dal 9 novembre 2011 al 5 febbraio 2012. Un'esposizione epocale, si è scritto, che non ha lasciato indifferenti storici e amatori d'arte, così come il grande pubblico, tanto da far segnare il tutto esaurito in poche settimane. Oltre che per ragioni storico-artistiche, questo caso si rivela particolarmente significativo nel quadro di un'indagine sui destini della sala cinematografica in epoca contemporanea. L'inaugurazione della mostra, tenutasi la sera prima dell'apertura al grande pubblico, è stata infatti trasmessa in diretta via satellite in circa quaranta sale del Regno Unito, e in *simulcast* sul canale televisivo Sky Arts. Non solo: pochi giorni dopo la chiusura dell'esposizione, una versione più lunga di *Leonardo Live* – come è stata intitolata la trasmissione – è stata proiettata in data unica in un numero limitato di sale in tutto il mondo³.

Fenomeno tutt'altro che eccezionale, *Leonardo Live* si iscrive a pieno titolo nell'insieme di oggetti non filmici (opere musicali, spettacoli teatrali, concerti...) che trovano uno spazio sempre più significativo nella programmazione delle sale cinematografiche. In questo contributo cercheremo di muovere i primi passi nell'esplorazione di questo fenomeno, soffermandoci in particolare su *Leonardo Live* e sulle trasmissioni dell'opera al cinema⁴, e indagandoli secondo tre direttrici: strategie di programmazione, forme testuali, e rituali di visione.

L'evento in sala: verso nuove strategie di programmazione

Negli ultimi decenni la moltiplicazione dei canali e delle forme di fruizione filmica ha messo in discussione lo statuto della sala come luogo privilegiato di incontro con il film che l'istituzionalizzazione del cinema le aveva assegnato⁵. Il che non significa il suo venir meno come luogo di visione, quanto piuttosto un riassetto delle modalità di ricezione che in essa hanno luogo, delle strategie di programmazione di cui è sede, degli oggetti che entrano a far parte della sua offerta. In questo quadro, una delle linee di trasformazione più significativa è senz'altro la crescente diffusione di quelli che vengono definiti "contenuti alternativi" (con termine anglosassone, *alternative contents*): oggetti non filmici come opere musicali e balletto, spettacoli teatrali e trasmissioni radiofoniche, partite di calcio e concerti, fino alla già menzionata inaugurazione della mostra alla National Gallery⁶, che costituiscono ormai uno degli appuntamenti fissi nella programmazione di molti dei cinema che hanno affrontato la transizione al digitale⁷, dai grandi complessi multischermo alle sale cittadine d'essai⁸. Indicativo del consolidamento del ruolo degli *alternative contents* nelle sale cinematografiche è il caso della catena di multiplex The Space Cinema, che ha in qualche modo istituzionalizzato i "contenuti extra" dedicandogli un calendario specifico, distinto dal resto della programmazione filmica (<http://www.thespacecinema.it/extra>).

Un aspetto su cui vale indubbiamente la pena soffermarsi è la modalità secondo cui tali spettacoli non filmici si inseriscono nel quadro dell'offerta – settimanale e stagionale – delle sale. Se infatti la "classica" programmazione cinematografica prevede costitutivamente la reiterazione dello spettacolo in giorni e orari differenti, i contenuti alternativi funzionano invece secondo una logica che potremmo definire "dell'evento": un solo passaggio (o un numero estremamente limitato) in contemporanea in un numero circoscritto di sale, spesso in Paesi differenti. Una dimensione di singolarità che dipende in buona parte dalla trasmissione *in diretta* via satellite⁹ degli spettacoli teatrali o di altro genere (condizione ideale ma non sempre possibile, anche banalmente per ragioni di fuso orario), ma che si ripropone, significativamente, anche nel momento in cui essi sono mostrati in differita, secondo una logica – la proiezione unica – volta a preservarne il carattere di singolarità. Inoltre, piuttosto che puntare su una diffusione più ampia possibile, i distributori privilegiano la selezione di un insieme limitato di sale. Se dunque da una parte uno degli elementi su cui fa maggiormente leva la promozione degli *alternative contents* è la democratizzazione di spettacoli altrimenti non accessibili al grande pubblico (com'è particolarmente evidente nel caso dell'opera), dall'altra non viene del tutto meno una dimensione di "esclusività", con una

programmazione notevolmente più circoscritta rispetto a quella filmica classica.

Le scelte di programmazione si rivelano dunque determinanti nel collocare i contenuti alternativi più sul fronte della singolarità della performance (teatrale, sportiva, musicale) cui fanno riferimento, che su quello della riproducibilità del testo cinematografico, intervenendo a stabilire una sorta di discriminazione tra oggetti che, pur condividendo lo stesso spazio di fruizione, lo abitano in modi differenti. Eppure, più a fondo, tali logiche si estendono anche alla programmazione di film in senso stretto. Si pensi al moltiplicarsi delle anteprime per il grande pubblico, che trasformano la proiezione in un evento, o alla sempre più frequente redistribuzione di film in digitale per periodi limitati, in occasione di restauri o anniversari¹⁰.

La spinta dei contenuti alternativi sembra dunque contribuire a un ripensamento e a una riorganizzazione delle forme dell'offerta di contenuti nella sala cinematografica. Dove, accanto alla "classica" programmazione settimanale di film, si sperimentano strategie differenti e più flessibili: da una parte ritrovano vivacità formule come quella della rassegna costruita su base stagionale (si pensi alla trasmissione di stagioni operistiche come quella del Met), dall'altra a una logica che potremmo definire *orizzontale e continuativa*, se ne affianca una *verticale e puntuale* (l'"evento" al cinema, filmico o meno), che delinea nuove modalità di incontro con lo spazio istituzionale della sala e, come vedremo, ridefinisce le forme di ritualità che essa implica.

Una "nuova arte-in-divenire"

Prima di procedere in questa direzione, è tuttavia opportuno chiedersi che tipo di oggetto abbiamo di fronte nel momento in cui ci rechiamo al cinema per vedere un'opera lirica, un concerto, o l'inaugurazione di una mostra. Sofferamoci sul caso di *Leonardo Live*: proiettato su quaranta schermi del Regno Unito in contemporanea con l'inaugurazione dell'esposizione alla National Gallery, esso alterna riprese effettuate in diretta durante l'evento (che comprendono un *tour* della mostra e interviste agli ospiti) e materiale premontato, che fornisce approfondimenti sul pittore e notizie sul *backstage*. Più lunga (100 minuti in luogo di 80) è la versione circolata in seguito alla chiusura dell'esposizione, arricchita di materiale informativo ed emendata di alcuni errori dovuti alla diretta, come la rottura di una macchina da presa.

Una ricognizione delle modalità con cui *Leonardo Live* viene descritto nell'ambito dei discorsi promozionali da una parte, critici dall'altra, rivela una significativa incertezza definitoria: se i primi

privilegiano espressioni come “show”, “programma” o “trasmissione” o ancora “visita guidata cinematografica”, nei secondi si riscontra con maggior frequenza, soprattutto nei commenti relativi alla seconda versione, il ricorso a termini come “film” o “documentario”. Quindi da una parte il rimando è evidentemente al medium televisivo, che costituisce in effetti uno dei modelli di riferimento principali: da un lato nella copertura in diretta dell’evento, dall’altro nella ripresa di una serie di convenzioni proprie del *talk-show* (il dialogo tra il presentatore e gli ospiti, le costanti interpellazioni al pubblico...). Inoltre, a venir presentata come responsabile del discorso non è la figura del regista Phil Gatsby (eventualmente menzionato in quanto produttore), quanto piuttosto quella dei due presentatori: il critico d’arte Tim Marlow, conduttore di numerosi programmi sul piccolo schermo, e la presentatrice televisiva Mariella Forstup. Dall’altra parte *Leonardo Live* presenta, in modo più evidente nella seconda versione una serie di convenzioni più vicine a quelle di un film documentario, e come tale viene definito nelle recensioni e sui siti specializzati¹¹. Si tratta allora di un programma televisivo trasmesso al cinema, di un documentario che sfrutta ampiamente forme linguistiche tipiche del piccolo schermo, o di due formati testuali, diversi riconducibili ciascuno a una delle due categorie? Nessuna di queste tre opzioni sembra descrivere esattamente *Leonardo Live*, il quale non si caratterizza a ben vedere né come programma televisivo né come film documentario, ma come qualcosa di ancora differente.

Discutendo il caso dell’opera lirica trasmessa al cinema, André Gaudreault e Philippe Marion sostengono che essa si configuri come una vera e propria performance discorsiva, che, andando oltre il livello della mera registrazione, determina la nascita di una “nuova arte-in-divenire” che sarebbe secondo gli autori “la captazione-diffusione, in diretta o in differita, di spettacoli non cinematografici per la sala cinematografica”¹². Un insieme di spettacoli individuabile non solo a partire dalla condivisione del luogo di diffusione (la sala cinematografica, appunto), ma dotato di una serie di convenzioni stabili e riconoscibili, che li accomunano al di là dei contenuti di ciascun *broadcast*. Uno di questi tratti è sicuramente il riferimento a una dimensione di “liveness”: non a caso *Live in HD* è il nome della serie di trasmissioni cinematografiche di opere liriche del Met, e i produttori di *Leonardo Live* hanno utilizzato il termine nel titolo stesso, per quanto tale definizione resti in larga parte problematica¹³. A venir meno nella fruizione di *Leonardo Live*, e più in generale degli spettacoli non filmici al cinema, è infatti non solo la co-presenza del pubblico con lo spettacolo, ma anche, nel caso delle differite, la simultaneità tra la rappresentazione e la sua fruizione in sala. Nonostante ciò essi offrono un’esperienza coerente con un’idea di “liveness” che, come ha efficacemente messo in evidenza Philip Auslander, non si basa su un confine netto tra performance *live* e mediatizzate, ma vede piuttosto un’oscillazione e un costante scambio tra i due poli¹⁴.

In questo quadro diventa possibile una sorta di paradosso, per cui il massimo della mediazione permette di ottenere un senso di immediatezza¹⁵. Infatti da un lato i discorsi promozionali di *Leonardo Live* insistono nell'affermare che si tratta di una trasmissione “*captured live*”, in cui, se esiste una forma di mediazione tra spettatore e opere pittoriche, essa pertiene piuttosto a una delle modalità più classiche della fruizione artistica, la visita guidata. Dall'altro lato, come osservano Gaudreault e Marion a proposito dell'opera lirica¹⁶, siamo in presenza di un lavoro che va ben oltre la pura e semplice captazione di un evento. *Leonardo Live* è stato preventivamente sottoposto a un rigoroso lavoro di scrittura, al punto che le parti da registrare la sera dell'inaugurazione hanno costituito il punto di partenza per sviluppare il materiale pre-montato¹⁷. Non solo: a essere esplicitamente ribaditi sono gli elementi che la mediazione della presentazione cinematografica aggiunge rispetto all'esperienza diretta – e che dunque vanno in qualche modo a compensare la sua assenza: la possibilità di vedere i dipinti da vicino, ad alta risoluzione e su grande schermo, l'accesso al *backstage* della mostra e ad approfondimenti relativi al pittore... In modo analogo, non solo le trasmissioni cinematografiche dell'opera offrono agli spettatori una serie di elementi cui il pubblico a teatro non ha accesso (come le interviste agli attori dietro le quinte), ma coloro che le filmano per il cinema dimostrano di sfruttare “il potenziale del medium che è loro proprio, e di superare, a volte sublimare, la semplice e banale messa in registro”¹⁸, al punto da arrivare a introdurre riferimenti allo stesso processo produttivo cinematografico: si pensi alle opere del Met di New York, in cui alcune inquadrature non esitano a mostrare le postazioni in cui viene effettuato il montaggio delle immagini destinate al pubblico in sala.

Dunque una serie di convenzioni riconducibili alla performance *live* (quella operistica, teatrale e, per estensione, la visita guidata a una mostra), alla televisione e al cinema, convergono a delineare un oggetto dalla fisionomia propria e, per quanto ancora incerta, già dotata di una serie di tratti riconoscibili.

La sala cinematografica e i nuovi rituali di fruizione

Diventa a questo punto necessario interrogarsi su come i contenuti alternativi ridefiniscono il modo in cui lo spettatore entra in relazione con lo spazio istituzionale della sala, e gli atteggiamenti di fruizione che esso è chiamato ad assumere.

Discutendo l'eterogeneità dei contesti che caratterizza la fruizione filmica contemporanea, Francesco Casetti e Mariagrazia Fanchi insistono sulla diversità delle esperienze di visione che

ciascuno di essi va a delineare, e sulla conseguente necessità per lo spettatore di ri-negoziare costantemente il quadro in cui si muove, individuando di volta in volta modalità di comportamento appropriate e legittime¹⁹. Un'esigenza che si ripropone anche in spazi di visione più tradizionali come la sala, in cui forme e rituali di fruizione si modificano sotto la spinta di una molteplicità di fattori,²⁰ tra cui la crescente diffusione dei contenuti alternativi gioca un ruolo tutt'altro che irrilevante. Nel caso della proiezione di un'opera musicale, uno spettacolo teatrale o un evento sportivo al cinema, non si ha infatti semplicemente la fruizione di oggetti non filmici secondo regole e comportamenti "codificati" per la visione in sala, quanto piuttosto una situazione più complessa, in cui quelle stesse regole e comportamenti vengono ridefiniti dalla natura dei contenuti offerti, e dall'insieme delle convenzioni proprie alle forme spettacolari cui essi fanno riferimento. Emblematico è il caso dell'opera: uno degli argomenti più discussi nelle cronache giornalistiche è infatti l'imbarazzo del pubblico al cinema di fronte alla necessità o meno di applaudire, secondo una delle forme di reazione spettatoriale più consolidate nei teatri lirici. La crucialità dell'applauso nell'istituire un contatto diretto e immediato tra il pubblico e l'attore nell'ambito di una rappresentazione a teatro viene evidentemente meno nel momento in cui, in sala, non si riproduce la medesima situazione di co-presenza. Da qui l'incertezza nel codice di comportamento da adottare, e, nel momento in cui gli spettatori non rinunciano a manifestare la propria approvazione battendo anche entusiasticamente le mani, una ridefinizione della condotta propria dello spettatore *cinematografico*. Un discorso analogo vale, ad esempio, per i concerti rock o pop al cinema, che mettono in questione l'immobilità stessa del fruitore, così come il suo isolamento: esattamente come nel momento in cui applaude, lo spettatore cessa di percepire se stesso come un individuo isolato, calato in un contesto che lo pone "a tu per tu" con lo schermo, per aprirsi al riconoscimento della collettività che lo attornia e di cui fa parte. Una collettività con cui è più che mai chiamato a confrontarsi sulle forme della propria partecipazione, negoziandone la legittimità in relazione al contesto in cui essa ha luogo. Si tratta di considerazioni solo apparentemente banali, che si inscrivono in un più ampio contesto di indebolimento dell'azione pragmatica della sala, con la conseguente necessità di rinegoziare costantemente stili e forme di ricezione anche all'interno di una cornice relativamente stabile. Infatti, se da un lato il cinema non è più il luogo privilegiato di fruizione del film, e dall'altro il film non è più il solo oggetto ad essere fruibile al cinema, si profilano una serie di stili spettatoriali molteplici e differenziati, spesso incerti e ancora in via di definizione. Rimane tuttavia possibile individuare alcuni principi ricorrenti che connotano la ricezione dei contenuti alternativi nella sala cinematografica. Innanzitutto, il delinarsi di una ri-socializzazione di forme spettacolari la cui fruizione è già ampiamente mediata dal piccolo schermo televisivo (e dunque destinate a una fruizione domestica), contribuisce alla riarticolazione delle

relazioni tra i poli, solo apparentemente opposti, del pubblico e del privato (già in atto, com'è ben noto, su altri fronti: basti pensare alle pratiche dell'*home cinema*). In secondo luogo, la diffusione di contenuti non filmici al cinema si basa su una promessa di accessibilità, secondo cui forme spettacolari tradizionalmente interdette al grande pubblico (il teatro e l'opera, l'inaugurazione di una mostra...) troverebbero grazie alla "popolarità" del contesto della sala una via di diffusione più ampia e democratica. Eppure, come del resto si è già accennato, è possibile individuare anche un moto contrario: la rigida limitazione del numero di schermi e degli orari di proiezione si erge infatti a garanzia di una sorta di "esclusività", che bilancia l'imposizione di rituali di fruizione per alcuni versi più rigidi (la necessità di adeguarsi a determinati orari e spazi di proiezione, in luogo della più ampia scelta data dalla programmazione cinematografica) con la proposta di un'esperienza irripetibile e per alcuni versi ancora elitaria. Quello che va a determinarsi è dunque in terzo luogo un investimento differente nei confronti dell'esperienza di fruizione, in termini tanto economici quanto emotivi: le politiche tariffarie, in generale più elevate rispetto a quelle applicate ai film (ma nettamente inferiori, per esempio, a quelle dell'opera lirica), implicano con ogni probabilità un livello di aspettativa maggiore nei confronti dall'esperienza di fruizione, da cui la sua forte connotazione in termini spettacolari.

Si tratta di questioni che meriterebbero di essere ulteriormente approfondite. Tuttavia, quello che emerge già in tutta la sua evidenza è come, di fronte alle dinamiche di ridefinizione delle forme e dei rituali di fruizione che caratterizzano il panorama contemporaneo, la rilevanza della sala come luogo di ricezione sia tutt'altro che venuta meno. Al contrario, essa continua a essere un luogo cruciale a partire da cui interrogarci sulla nostra identità di spettatori.

Elisa Mandelli

¹ André Gaudreault, Philippe Marion, “Il cinema è morto, ancora! Un medium e le sue crisi d’identità...”, in Francesco Casetti, Jane Gaines, Valentina Re (a cura di), *Dall’inizio, alla fine / In the Very Beginning, at the Very End. Teorie del cinema in prospettiva / Film Theories in Perspective*, Atti del XVI Convegno Internazionale di Studi sul Cinema (Udine, 24-26 marzo 2009), Udine, Forum, 2010, p. 138.

² Cfr. l’intervista al curatore della National Gallery Luke Syson: <http://www.nationalgallery.org.uk/whats-on/exhibitions/louvre-to-london> (salvo diversa indicazione, la data dell’ultima consultazione per tutte le fonti online citate è il 5 luglio 2012). La prima versione del dipinto (1483-5), è conservata al Louvre di Parigi, la seconda (1491-9, 1506-8) alla National Gallery di Londra.

³ Il 16 febbraio 2012 in Europa e negli Usa, con qualche scarto per altri Paesi (ad esempio il 18 e il 19 febbraio in Australia).

⁴ L’opera è stata tra i primi spettacoli non cinematografici a essere trasmessi al cinema, con alcune sperimentazioni già negli anni ’50 (su cui cfr. Mark Schubin, “The Metropolitan Opera Live in HD, in European Digital Cinema Forum”, a cura di, *The EDCF Guide to Alternative Content in Digital Cinema*, http://www.edcf.net/edcf_docs/edcf_alt_content_for_dcinema.pdf), e una decisa affermazione a partire dal 2006: pioniere è stato il Met di New York, che ha concluso nel 2011-12 la sesta stagione. Anche sul fronte dell’elaborazione teorica, l’opera al cinema suscita un notevole interesse, sia sul fronte degli studi di cinema e comunicazione (per cui si vedano almeno A. Gaudreault, P. Marion, *op. cit.*, e Paul Heyer, “Live from the Met: Digital Broadcast Cinema”, in *Canadian Journal of Communication*, vol. 33, n. 4, 2008, pp. 591-604), che negli studi musicologici (cfr. il numero speciale di *The Opera Quarterly*, vol. 26, n. 1, 2010, dedicato alle forme di mediazione dell’opera, e James Steichen, “HD Opera: A Love/Hate Story”, *The Opera Quarterly*, vol. 27, n. 4, 2011, pp. 443-459).

⁵ Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), “Transitions”, *Cinéma&Cie*, n. 5, 2004; Id. (a cura di), *Terre incognite: lo spettatore italiano e le nuove forme dell’esperienza di visione del film*, Roma, Carocci, 2006; Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005.

⁶ Una visita ai siti web dei distributori di contenuti digitali per i cinema restituisce immediatamente la varietà degli oggetti che possono trovare spazio sul grande schermo. Cfr. ad esempio l’italiana Nexo Digital (<http://www.nexodigital.it/>), o lo statunitense Fathom Events (<http://www.fathomevents.com/>).

⁷ Tale polifunzionalità degli spazi è stata concepita come un modo per attutire gli elevati costi della conversione al digitale, sfruttandone al massimo le opportunità. Cfr. Georgia Conte, *Visioni binarie. La digitalizzazione delle sale in Italia*, in F. Casetti, M. Fanchi, *Terre incognite*, cit., pp. 28-29. Non si discuteranno qui le problematiche – certo non da poco – connesse alla proiezione di film in formato digitale, il cosiddetto “Digital Cinema Package”.

⁸ A ospitare la programmazione di contenuti alternativi sono soprattutto le grandi catene di multiplex (Uci, The Space...), ma essi trovano spazio anche in alcuni cinema monoschermo o multisala cittadini. In questo contributo non ci soffermeremo sulle pur significative differenze che essi presentano in termini di strategie di programmazione e di configurazione del contesto di visione, per cui si rimanda a Georgia Conte, *Altri percorsi. I cityplex, i circuiti cittadini e i cinema monoschermo*, in F. Casetti, M. Fanchi (a cura di), *Terre incognite*, cit., pp. 42-47 e Sara Testori, *Tassonomia. Forme e valenze del cinema multiplex in Italia*, ivi, pp. 14-24.

⁹ La trasmissione via satellite permette la diffusione di contenuti digitali in diretta a un ampio bacino di utenza, con costi indipendenti dal numero di parabole riceventi. Sulle diverse modalità di distribuzione dei contenuti digitali al cinema, cfr. Silvio Borri, “Distribution in the digital model: the delivery and transmission of content”, *European Cinema Journal*, vol. VIII, n. 1, aprile 2006, pp. 2-3 (http://www.mediasalles.it/journal/ecj1_06ing.pdf).

¹⁰ Ad esempio *The Blues Brothers* (John Landis, 1980), al cinema nella versione digitale restaurata il 20 e il 21 giugno 2012, in occasione dei 30 anni dalla scomparsa di John Belushi.

¹¹ Ad esempio su imdb: <http://www.imdb.com/title/tt2248897/>.

¹² A. Gaudreault, P. Marion, *op. cit.*, p. 140. Paul Heyer suggerisce di parlare di Digital Broadcast Cinema per descrivere “the broadcast into movie theatres, either live or recorded [...], of various art and entertainment productions that, like cinema, have a narrative format”. Una definizione che include opera, balletto, e teatro, ma non, ad esempio, sport e concerti. Cfr. Id., *op. cit.*, p. 593.

¹³ Anche nel caso della versione trasmessa a quattro mesi di distanza rispetto alla registrazione e dopo la chiusura della mostra, i discorsi promozionali descrivono un evento *live* più che un film. La tensione tra i discorsi dei produttori, che insistono sulla *liveness* del *broadcast*, e quelli critici, che lo riconducono alla forma documentaria, rende evidente da una parte la precisa strategia messa in atto per posizionare *Leonardo Live* come “contenuto alternativo” piuttosto che come documentario sull’arte, dall’altra la crucialità del concetto di *liveness* a questo scopo.

¹⁴ Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Londra-New York, Routledge, 1999. Con “performance mediatizzata”, Auslander intende una performance “that is circulated on television, as audio or video recordings, and in other forms based in technologies of reproduction” (ivi, p. 5).

¹⁵ Sulla dialettica tra immediatezza e ipermedizione cfr. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* (1999), Milano, Guerini e Associati, 2002.

¹⁶ A. Gaudreault, P. Marion, *op. cit.*, p. 139.

¹⁷ Si veda la descrizione del processo produttivo sul blog del regista e produttore Phil Grabsky (<http://philgrabsky.blogspot.it/2011/11/leonardo-live.html>). Lo stesso processo è utilizzato per il backstage e le

interviste nelle trasmissioni dell'opera: cfr. J. Steichen, *op. cit.*, pp. 448-449.

¹⁸ A. Gaudreault, P. Marion, *op. cit.*, p. 140.

¹⁹ Si vedano i rispettivi saggi nel volume da loro curato, *Terre incognite*, cit., pp. 9-13 e 103-118.

²⁰ Cfr. Francesco Casetti, "Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediata", *Fata Morgana*, n. 8 (*Visuale*), 2009, pp. 173-188.

“Ne restez pas simple spectateur”

Lo spettatore contemporaneo tra online e offline. Il caso *allocine.fr*.

Nelle interazioni quotidiane il corpo è il maggiore protagonista delle *performance* dell'identità. Usiamo infatti i nostri corpi per proiettare informazioni su noi stessi, per trasmettere chi siamo agli altri, attraverso il movimento, i vestiti, la parola e le espressioni facciali: ciò che presentiamo è il nostro migliore sforzo di dimostrare ciò che vogliamo si percepisca di noi. Ma la nostra prestazione non viene sempre interpretata come ci si potrebbe aspettare e, imparando a dare un senso alle risposte degli altri al nostro comportamento, possiamo valutare se e come abbiamo trasmesso ciò che volevamo e modificare di conseguenza le nostre prestazioni. Questo processo Erving Goffman lo chiama *impression management*. In ambienti mediati, i corpi non sono immediatamente visibili e le competenze necessarie per interpretare situazioni e gestire le impressioni sono diverse. Come Jenny Sunden sostiene, “people must learn to write themselves into being”¹, ovvero imparare a rendere visibile quanto con il corpo diamo per scontato. Infatti testi, immagini, audio e video forniscono tutti i mezzi utili per lo sviluppo di una presenza virtuale, ma articularli in modo tale da trasmettere informazioni è profondamente diverso da come faremmo attraverso i nostri corpi. “This process also makes explicit the self-reflexivity that Giddens argues is necessary for identity formation, but the choices individuals make in crafting a digital body highlight the self-monitoring that Foucault so sinisterly notes”².

Recentemente Federica Villa ha sottolineato che il *mediascape* continua a cambiare e il soggetto è schiacciato dalla premura di seguire questo inarrestabile cambiamento, stando, per così dire, dietro all'evoluzione dei media, rincorrendone le modificazioni strutturali e d'uso, mai con un saldo stato d'animo di totale preveggenza; i media sono in costante stato di permuta, vibrano di un'inevitabile stato di alterazione, sempre e comunque, alterazione che puntualmente accade e che ne prefigura un

ulteriore rilancio. E questo stato di cronica instabilità persegue due grandi modalità per alimentarsi: da una parte sviluppa tecniche adattive, lavorando per un medium sempre più su misura, a misura d'uomo, a portata di mano, *personal media* (*handheld media*, che dà il senso della "portabilità") appunto, dall'altra si assesta su tecniche omologanti, tutti i media vengono un po' ad assomigliarsi, si confondono, convergenza e rimediazione diventano concrete possibilità per arrivare a fare esperienza di tutti i media indipendentemente dall'aver maturato una familiarità pregressa con i singoli media³.

Esistono luoghi virtuali in cui le due tecniche, l'adattiva e l'omologante contemporaneamente sviluppate, danno vita a sistemi ponte tra virtualità e realtà, tra mondo online e mondo offline. Questi ambienti ibridi costringono l'utente a vivere un'ambiguità paradossalmente piacevole, ad un avanti/indietro tra mondi che l'utente stesso alimenta l'uno dell'altro. Niente di nuovo in effetti: gli *Alternate Reality Game*, i social network come Foursquare, fino al ruolo di Blackberry Messenger negli scontri di Londra dell'estate 2011⁴, ne sono solo pochi ovvi esempi. Ciò che è interessante è provare a capire cosa accade quando tali sistemi ibridi si trasformano in (*cyber*)spazi che ospitano l'esperienza filmica.

È il caso allora di tornare ancora una volta su concetti tanto discussi, quanto cruciali: poiché la rimediazione e la rilocazione prevedono un processo di trasferimento del film da un contesto ad un altro, è altrettanto vero che conseguentemente si attivano processi di riallestimento dei luoghi e dei contesti che avviene anche in senso contrario, cioè dal nuovo al vecchio modo di fruizione. Ovvero, come accade che un vecchio medium recuperi e trasformi in sé elementi di uno nuovo, allo stesso modo un vecchio spazio si riallestito coerentemente consapevole degli effetti di rilocazioni passate. Ciò, che Casetti chiama *ritorno alla madrepatria*, altro non è che un sistema di resistenze, memoria e nostalgia. È significativo mettere questa riflessione in relazione con un'altra, sempre di Casetti: "Nel corso del tempo, [la visione filmica] ha preso corpo in innumerevoli occasioni, tutte egualmente autentiche. E nondimeno ognuno di noi ha bene in testa che una vera visione filmica si fa con un film proiettato su uno schermo in una sala aperta al pubblico."⁵ Mettere in rapporto questi due ragionamenti serve a dimostrare che la rimediazione, così come la rilocazione filmica, avviene secondo un movimento continuo in avanti e indietro tra la sala e gli altri luoghi di visione. Questo movimento fa sì che s'instauri una sorta di gara tra luoghi diversi la cui posta in gioco è l'impressione di offrire una più vera, più completa, più autentica esperienza cinematografica, nel nome di un riferimento, ad un modello canonico di esperienza cinematografica identificato come archetipico e, quindi, idealizzato, che viene di volta in volta inventato e proposto, ripromettendo di

farsene garante⁶. Lo spettatore di oggi fruisce il film attraverso media rimediati e in luoghi rilocati. Ovviamente la faccenda è tutt'altro che semplice come sembrerebbe, poiché gli spettatori, da un lato, pongono talvolta resistenze e opposizioni ai processi di rimediazione e rilocazione ineluttabilmente in atto; dall'altro poiché, com'è noto, si trasformano, frastagliano nella contemporaneità, lasciano esplodere le proprie incoerenze e contraddizioni.

allocine.fr rappresenta il migliore esempio di ponte tra esperienza cinematografica online ed esperienza cinematografica offline, ponte le cui fondamenta si basano tanto su tecniche adattive, quanto sulle omologanti. Se infatti, da un lato, propone tutte le caratteristiche di piattaforme web simili, dall'offrire una banca dati di titoli, autori e attori (sul modello dell'Internet Movie Database), al rilanciare collegamenti ipertestuali e multimediali ai contenuti in Vod e streaming di altri siti (come canalplay.com del gruppo Canal+); dall'altro lato, funge da canale informativo per stimolare il desiderio spettatoriale della visione del cinema in sala. Come i suoi partner (il tedesco *Filmstarts*, l'inglese *Screenrush*, lo spagnolo *SensaCine*, il russo *Kinopoisk*, il cinese *Mtime*, il turco *Beyazperde*, *Adoro Cinema* in Brasile e *AlloCiné* Canada, come il caso italiano di *MyMovies*), allocine.fr offre agli utenti un servizio informativo prodotto da una propria “classica” redazione di recensori ed esperti e dalla rassegna stampa dedicata, ma insieme sfrutta le caratteristiche del social networking e del blogging per coinvolgere gli utenti/spettatori nella critica dei film e nella condivisione di ciascuna personale esperienza di visione.

Lo slogan nella homepage di *allocine.fr* tuona: “Ne restez pas simple spectateur”! “Spettatore” in questo caso è caricato di un'accezione prettamente passiva, di individuo ammutolito nella sala buia. E allocine.fr dimostra la persistenza di un *active eye*⁷ descritto da Vivian Sobchack e convalida la tesi che ciò che percepiamo dipende dalla nostra *postura percettiva*. Spiegava la Sobchack, in tempi molto distanti dalla massificazione dei *social network sites*, che anche se condividiamo il mondo visivo del film (*viewed view*) e in una certa misura ciò che il film vede (*viewing view*), quest'ultimo non è mai completamente disponibile. Il film intraprende con il “suo Mondo” un susseguirsi di atti percettivi a cui possiamo assistere in quanto spettatori, ma che procedono in maniera autonoma, indipendente dalla nostra volontà. E, proprio come quelle umane, le percezioni del film presuppongono un corpo. È causa della sua corporeità, che la Sobchack chiama *embodiment*, che il film è in grado di comunicare le percezioni in modo univoco e diretto e allo stesso tempo, la forma corporea del film spiega la distanza che rimane tra il punto di vista del film e quello dello spettatore: la percezione umana, tramite il corpo, è di per sé espressione, da un lato perché il corpo è oggetto nel Mondo e percettivamente disponibile per gli altri, d'altra parte, poiché

è coinvolto *con/nel* Mondo e con gli altri attraverso il suo *proprio* comportamento percettivo ed espressivo. Il corpo percepisce il mondo individualmente, mentre ciò che percepisce è accessibile agli altri, poiché il percepire stesso si esprime in comportamenti sensibili. Percepire infatti comporta scelte e valutazioni che attribuiscono significati visibili all'esterno tramite atteggiamenti e gestualità. L'essere nel mondo del corpo è sia percettivo sia espressivo nel duplice senso della percezione che esprime, *intra-soggettivamente*, a se stessa e, *inter-soggettivamente*, ad altri, e l'espressione che percepisce, appunto se stesso e gli altri.

A ben vedere, *web portal* come *allocine.fr* dimostrano questa prospettiva e vi basano il loro funzionamento. Ovvero, si configurano in quanto territori ibridi nei quali, grazie alla loro natura online, virtualizzano *il* corpo dello spettatore e al contempo concretizzano *un* corpo del film, permettendo quindi un incontro tra pari: *avatar* del film e *avatar* dello spettatore, pura rappresentazione dell'utenza dello spettatore e incarnazione, assunzione di un corpo fisico da parte del film. "It [*la corporeità del film*] is both agent and agency of an engagement with the world that is lived in its subjective modality as perception and in its objective modality as expression, both modes constituting the unity of meaningful experience"⁸.

Nel nostro caso, lo spazio dedicato a ciascun film si apre con l'immagine della locandina, l'elenco dei credits e il link alla visualizzazione del trailer; seguono la rubrica "Synopsis et détails" a cura della redazione, la casella di ricerca per localizzare una proiezione in sala dove si preferisce, il collegamento all'eventuale disponibilità del film in Vod, DVD e Blu-Ray; dopo le vetrine virtuali che mostrano ulteriori contenuti video e poi le foto degli attori, seguono le sezioni dedicate alla rassegna stampa e quella dei giudizi del pubblico; la schermata si conclude con le sezioni a cura della redazione "Secrets de tournage", "Dernières news", "Si vous aimez ce film, vous pourriez aimer..." e infine lo spazio bianco per lasciare un proprio commento. Già da questa primissima visualizzazione della home page dello spazio dedicato ad un film, si possono notare le principali caratteristiche di *allocine.fr*: l'estrema versatilità multilinguistica, la natura fortemente *trans* e *crossmediale*, in quanto sito informativo *multi-piattaforma* trasversale a composite piattaforme mediali. Non a caso, l'*Historique* della società fondata nel 1991, ne ricorda l'evoluzione da servizio telefonico a portale web: da "service d'information téléphonique sur la programmation des salles et service de réservation de place", a servizio su Minitel, quindi il web, l'*AlloCiné Édition Mobile*, il canale *AlloCinéInfo*, poi *AlloCinéTv*. In altre parole, *allocine.fr* è esempio delle continue operazioni di *rilocazione*, non solo dell'esperienza filmica, ma anche della promozione cinematografica.

Portali come *allocine.fr* sono riproduzioni in miniatura del *Mondo visto*⁹, percepito/esperito,

dallo spettatore cinematografico nelle vesti del proprio *avatar* virtuale o bidimensionato nel proprio profilo, in cui cioè spettatore e film s'inseguono e lanciano vicendevoli occhiate: riproduzioni che sistematizzano l'ambiguità tra online e offline, che offrono agli utenti la possibilità di incarnarsi in spettatori tramite la costruzione di profili e la garantita libertà di gusti. Al contempo dimostrano il capovolgimento ontologico per cui è lo spettatore contemporaneo, utente online non più *in carne e ossa*, l'oggetto virtuale cui si rivolge il cinema, cioè il film in quanto testo, che, istituzionalizzato dal passare del tempo, dai restauri, dalle politiche culturali e dalla musealizzazione, ha riacquisito un'aura benjaminamente perduta. Il fine è il *ritorno alla madrepatria*, la sala: arricchito di informazioni che sembrano gadget, l'utente si fa spettatore, cerca la proiezione più vicina a casa sua e compra un biglietto con la carta di credito; con tutte quelle informazioni, i collegamenti, i video, le immagini, le banche dati e la messa in rete con infiniti altri utenti, *allocine.fr* offre un *packaging* all'esperienza di visione canonica. Lo spettatore infine spegne il computer e va al cinema.

Giacomo Di Foggia

¹Jenny Sundén, *Material Virtualities*, Peter Lang, New York, 2003.

²dana boyd, "Why Youth (Heart) Social Network Sites: The Role of Networked Publics", in David Buckingham (a cura di), *Youth, Identity, and Digital Media*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2007; anche disponibile sul web: <http://www.danah.org/papers/WhyYouthHeart.pdf>

³Federica Villa, "Scritture e tecnologie del Sé. Tracciati per la ricerca", intervento al Convegno CUC, Roma, 5-6 luglio 2012 (inedito).

⁴Cfr <http://daily.wired.it/news/politica/2011/08/09/scontri-londra-ruolo-blackberry-083766.html>

⁵Francesco Casetti, "The last supper in Piazza della Scala", in *Cinéma & Cie*, n. 11, 2008, pp. 7-14; anche disponibile sul sito di Francesco Casetti.

⁶A tal proposito si veda, tra l'altro: Giacomo Di Foggia, "Cinefilia vs. Rimediazione", intervento al convegno *Forme e modelli. La Fotografia come modo di conoscenza* organizzato presso l'Università degli Studi di Messina, 2010; Giacomo Di Foggia, "Traces of cinephilia online. Facebookisation and Twitterisation of the cinephiliac experience", intervento al convegno *Popular culture and social transformation*, organizzato da Universitetet i Oslo 2012; Giacomo Di Foggia, "Traces of cinephilia on Facebook", intervento al convegno BCN Meeting 2012: *Communication & Learning in the Digital Age*, organizzato da Ope University of Catalonia.

⁷"Introceptively, subjectively busy: at work prospecting its world, actively making – and visibly marking – the visual choice to situate its gaze again and again". Vivian Sobchack, "The Active Eye: A Phenomenology of Cinematic Vision", *Quarterly Review of Film and Video*, n. 3, 1990, p. 24. Si veda anche Vivian Sobchack *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, 1992.

⁸V. Sobchack, *op. cit.*, p. 40.

⁹Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard, Harvard University Press, 1979.

Innovative persistenze. Ruolo e immaginario della sala al *MASHRome Film Fest**

Sempre più di frequente i *Film Studies* contemporanei tendono a includere nella propria sfera d'interesse fenomeni testuali e socioculturali che si collocano sullo sfondo di quella che da più parti è stata identificata come una sostanziale “reinvenzione del cinema”¹. *Mash up*, *crowdsourcing*, *crowdfunding*, *crossmedialità*, *Creative Commons*, *cinema collettivo*, *creatività*, *remix*, *pastiche*, *re-editing* sono soltanto alcune delle modulazioni assunte dall'immagine cinematografica oggi. La riflessione che segue si pone l'obiettivo di provare a comprendere le dinamiche che caratterizzano la sala in questa fase di profonda trasformazione del *medium*, partendo dall'analisi di un caso di studio e cercando di formulare un'interpretazione dell'attuale “azione di colonizzazione” di nuove aree artistico-mediali attivata dal cinema. In tal senso, si tematizzerà questo meccanismo avvalendosi di un frame teorico mutuato dagli studi postcoloniali.

Il *MASHRome Film Fest*, tenutosi dal 6 al 9 giugno 2012, ha proposto una selezione di opere audiovisive all'insegna della contaminazione, con l'obiettivo di unire “cinema, arte e nuove visioni crossmediali”². Il territorio su cui gli artisti in concorso calcano i propri passi è evidentemente quello ibrido del cinema espanso³, in cui le potenzialità espressive trovano forme inedite e linguaggi che intersecano la pluralità delle arti visuali. Muovendosi tra remix cinematografico e sperimentazione, l'iniziativa si è strutturata secondo un format festivaliero che ha previsto tre diverse sezioni: *Mash Prime*, *Mash New Experience*, e *Talented Youth*, più una serie di progetti che hanno funzionato come focus sul concetto di *mash up* attraverso *masterclass*, tavole rotonde e momenti di discussione dedicati proprio ai linguaggi dell'intermedialità e delle formule contemporanee dell'audiovisivo. Un contenuto dal potenziale estremamente originale, dunque, collocato nella cornice di una manifestazione articolata

nelle forme di un festival che alla dimensione spettacolare dell'evento affianca inevitabilmente lo schema tradizionale della proiezione in sala. Se per un verso quindi la forte identità innovativa ha spinto il pubblico a “indagare e riflettere sulle nuove produzioni artistiche e a quanto ruota intorno all'era digitale e alla cultura del Remix”⁴, è pur vero che per l'altro verso tali contenuti sono stati inseriti in un contenitore, il festival, in grado di innescare quella che definiremmo (non per forza con connotazione ‘conservatrice’ e perciò in qualche modo contraria rispetto al posizionamento della manifestazione) un'esperienza filmica. Il teatro di questa esperienza è stato l'Acquario Romano – Casa dell'Architettura, sede che si fa portatrice di una scelta specifica. Nelle parole delle organizzatrici Mariangela Matarozzo e Alessandra Lo Russo:

Non aver scelto una sala cinematografica come luogo del festival ha per noi una precisa motivazione. Abbiamo scelto un luogo storico di Roma legato al mondo dell'arte e dell'architettura in cui il *concept* di *MAshRome* ha trovato la sua ‘naturale’ realizzazione perché perfettamente in linea con la commistione tra classico e moderno, sperimentazione di arti, ecc.⁵

L'idea di rivolgersi di proposito a uno spazio generalmente non adibito alla proiezione rappresenta qui una mossa strategica, ma al contempo mette anche in gioco le condizioni per ricreare una situazione di visione, realizzata tramite l'allestimento *ad hoc* di un contesto strutturato esattamente sulla falsariga della sala. Riconosciamo perciò, in prima battuta, un chiaro tentativo di marcare ancor più esplicitamente la vocazione dell'iniziativa a intersecare le nuove tendenze delle arti visuali, la quale conoscerà uno *spin off* nei mesi estivi presso una serie di altre location non convenzionali⁶, a loro volta riadattate per ospitare la proiezione delle opere presenti al festival. “Con l'apertura del nuovo, non vogliamo recluderci alla sala cinematografica: quando i contenuti sono così innovativi, anche il contenitore non può che essere declinato in tutte le sue infinite possibilità”⁷, continua l'organizzazione, ma a ben vedere la condizione di fruizione di queste sperimentazioni sembra in qualche modo volgersi all'indietro, in direzione di un modello di consumo dell'immagine in movimento che finisce per coincidere (anche nel caso delle video-performances) con quello cinematografico. Il contesto di visione che viene a stabilirsi – sebbene non puramente votato e funzionalmente creato all'uopo – ristabilisce infatti quelle etichette di comportamento, quelle ritualità e quei pattern fruitivi che hanno caratterizzato la visione cinematografica propriamente detta lungo tutta la storia della settima arte.

Senza che il “ritorno alla madrepatria”⁸ sia pedissequo nel riportare l'innovazione in sala, dunque, è

possibile riconoscere un movimento ricostruttivo in direzione di un assetto che garantisca l'innescarsi di un'esperienza in grado di farci nuovamente spettatori⁹. Decontestualizzato nell'ambito di un ambiente "prestato" al cinema, in perfetta linea con uno stile postmoderno¹⁰, il quale tende a trasformare la proiezione in spettacolo facendo leva sui suoi tratti ludici e d'attrazione¹¹, lo spettatore del *MAshRome Film Fest* conserva tuttavia una serie di costanti comportamentali che mettono in atto sia un particolare consumo mediale, sia "una determinata modalità di articolare la visione, la significazione e il desiderio attraverso lo spazio, il movimento e il tempo"¹² che lo definiscono tale nonostante egli non si trovi propriamente in sala¹³. Il *design* dello spazio riarticola la Casa dell'Architettura romana come "luogo di visione"¹⁴ (fig. 1, still), ovvero come area che nel momento in cui siamo invitati a prendere posto, si abbassano le luci e dal buio vediamo emergere l'immagine sullo schermo, al contempo *ridisegna* l'ambiente e lo *designa* come "cinematografico", in una parola – come sala.

Si tratta di un passaggio importante che si riverbera anche su quanto mostrato nell'ambito del festival: solcando la soglia di questa cornice alternativa che si offre come sala, quanto presentato sullo schermo – sia esso *mash up*, *remix*, contenuto audiovisivo di vocazione crossmediale, installazione, contaminazione artistica – diviene "opera" e paradossalmente, al di là del grado di sperimentazione, si fa in qualche modo cinema. Quanto mostrato viene allora riconosciuto e ratificato nel suo statuto artistico e mediale. Ci troviamo perciò di fronte a un meccanismo di legittimazione, nel quale l'idea di sala funziona come costruito in grado di comunicare una qualità cinematografica: in quanto ambiente connotato come emblematico "luogo del cinema", la sala (e l'allestimento che al *MAshRome* la ricrea) riflette questa sua qualità su quanto in essa viene proposto. È così che le sperimentazioni audiovisive al centro della manifestazione ricevono un riconoscimento del grado d'innovatività che le contraddistingue rispetto a un canone filmico più classico e tradizionale proprio attingendo a questo stesso frame e al contempo distanziandosene. In una tensione differenziale che pare quasi svilupparsi all'inverso¹⁵, i *mash up* del festival appaiono differenti nei confronti del film in termini almeno estetico-produttivi, ma rientrano in un circuito di fruizione e sono promotori di un'esperienza filmica, traendo esattamente dal cinema e dalla sua stessa logica di consumo il proprio status di "opere sperimentali". La sala si pone cioè al centro di un processo di istituzionalizzazione che riposa sulla funzione, sulla valenza simbolica e assiologica ad essa attribuita non soltanto dalla tradizione, ma anche e soprattutto da quegli attori culturali che si muovono a cavallo tra cinema e altre arti. Essa si pone pertanto come strumento in grado di agire culturalmente sugli oggetti audiovisivi che vede

transitare. Non si tratta quindi soltanto di identificare i movimenti di migrazione¹⁶ e di eventuale ritorno alla sala attivati da una rinnovata istanza filmica, ma di osservare quali configurazioni assume la geografia mediale attuale, partendo ad esempio da quella circoscritta del *MASHRome Film Fest*, con l'obiettivo di rilevare e tracciare i fenomeni in atto, inquadrando l'entità e la funzione dei suoi elementi costitutivi. Ebbene, ciò che l'osservazione della manifestazione sembra lasciar emergere è una concezione e un utilizzo della sala non soltanto legati ad aspetti pratici e distributivi, ovvero rendere possibile la fruizione delle opere durante il festival, bensì a un'urgenza forse meno contingente ma senz'altro più profonda, che corrisponde alla necessità di attribuire uno statuto artistico e mediale a prodotti audiovisivi e *video-performances* che diventano così opere. L'iniziativa romana si rivela dunque un'occasione importante nei termini in cui offre la possibilità di osservare come la sala rappresenti qui una "vecchia istituzione", chiamata proprio a svolgere il compito di legittimare il nuovo¹⁷.

In questo contesto, la sala s'inserisce allora come elemento legato a un immaginario propriamente cinematografico, ma rappresenta anche uno spazio di esperienza che oggi più che mai può dare spazio a inedite forme audiovisive e alle intersezioni creative che caratterizzano la dimensione del postcinema. Sintesi di tradizione e sperimentazione cinematografica, la sala del *MASHRome Film Fest* riporta in primo piano la dualità e la copresenza di innovazione e persistenza tipica di quella che, con Rodowick, potremmo chiamare la "fase virtuale" della vita del film¹⁸.

Ma allora cosa c'è di davvero nuovo e cosa invece persiste?

Senza coltivare l'ambizione di trovare una soluzione a questa complessa domanda, l'immagine e la funzione della sala del *MASHRome Film Fest* possono suggerire una via non tanto per risolvere la questione, ma almeno per descrivere la logica che regola l'equilibrio tra vecchio e nuovo. Il ricorso a un luogo del filmico per promuovere una sostanziale presa di distanza dal cinema e per comunicare innovazione e contaminazione rappresenta la tendenza a impiegare emblemi e frame istituzionali, pratici e processuali di tipo tradizionale per assimilare e metabolizzare un nucleo di novità.

In un importante saggio, Homi K. Bhabha affronta il tema del postcolonialismo in chiave critica, lavorando comparativamente rispetto alla riflessione di Frederic Jameson sul concetto di postmoderno¹⁹. Se "l'esperienza del colonialismo sta nel problema di vivere 'nel cuore dell'incomprensibile'", ciò a cui oggi siamo chiamati – sostiene il filosofo indiano, collocandosi tra

Joseph Conrad e Walter Benjamin – è un’azione in grado di “mette[re] in atto una poetica della traduzione”²⁰. Si tratta di un’argomentazione particolarmente significativa, in grado di ripercorrere e spiegare efficacemente l’idea che stiamo qui formulando: la condizione postmediale mischia per così dire le carte in tavola, promuovendo una migrazione delle arti verso nuovi territori e inaugurando una tendenza che potremmo definire “postcolonialismo mediale”, per cui assistiamo a una conquista di domini fino a oggi lasciati al di fuori dell’area di competenza e specificità mediale del cinema. Ciò che in questa situazione può consentire una lettura dello scenario è il riconoscimento dell’intenso svilupparsi di prestiti e contaminazioni, non tanto per stabilire confini, bensì per tracciare i vettori che segnano questo meccanismo di scambi, sperimentazioni, traslazioni. Questo processo ha una ricaduta molto concreta sul versante spaziale e simbolico, la quale ci riporta precisamente alla questione della sala: in termini di spazi di visione e – più in generale – di consumo, in gioco c’è qui una ricodifica dei luoghi nel tentativo di operare una traduzione culturale, che mira alla ricostituzione delle condizioni necessarie per riconoscere un oggetto come filmico e per garantirne la fruizione.

Proprio per esplorare questo *trend* può ritornare utile porsi ancora una volta in linea con la letteratura postcoloniale *tout court* per cercare di far luce sulle logiche e i tratti caratterizzanti del postcinema. Ebbene, in tal senso, un primo passo per interrogarsi sulle contaminazioni e la labilità dei confini tra arti visuali consiste nell’acquisire la lezione di quelle riflessioni che propriamente e più letteralmente si sono occupate di *bordercrossing*: di fronte alla liquefazione dei confini e alla messa in discussione degli assetti geografici, le nostre mappe si riconfigurano, e con esse le categorie di locale/globale, inclusione/esclusione. Così il cinema, davanti all’espansione e al remix dei suoi linguaggi con altri²¹, vede stemperarsi quelle limitazioni disciplinari che lo distinguevano nettamente nella propria specificità mediale. Ciò che propriamente gli appartiene è messo in discussione e nuovi tratti concorrono per essere identificati come cinematografici o meno.

Ma facciamo un passo ulteriore: le ricerche che si sono occupate dei processi che interessano le identità culturali della “modernità liquida”²² (ad esempio la questione della migrazione e della dislocazione, il concetto di esilio, transnazionalismo, decentramento, frammentazione, ibridazione) e i numerosissimi contributi sulla globalizzazione hanno già da tempo messo a fuoco l’importanza della mobilità. Non a caso, tra i molti che se ne sono occupati sin dagli anni Novanta, Arjun Appadurai ha sottolineato come il nostro scenario si componga di una serie di flussi interconnessi²³ che caratterizzano i percorsi da/per un territorio all’altro trasformando soggetti, contesti e oggetti in entità ibride in grado

di sopravvivere e anzi sfruttare proprio l'elevatissimo grado di dinamicità. Anche gli studi sul cinema, soprattutto in tempi recenti, hanno integrato a pieno titolo l'orizzonte della mobilità nella propria sfera d'interesse; le declinazioni di questa variabile sono diverse ed eterogenee, comprendendo da un lato le forme di fruizione filmica in movimento²⁴ e dall'altro il movimento del medium cinema all'interno del *mediaspace*²⁵ contemporaneo. Che si tratti dunque di un'esperienza filmica attivata tramite *device* mobile o dei *mash up* crossmediali presentati nella cornice del festival romano, ci troviamo di fronte ad oggetti di studio ibridi, che facendo leva proprio sulla dimensione sperimentale ottimizzano la flessibilità, la leggerezza e spesso l'a-causalità narrativa. Come studiosi di cinema occorre allora capire in che modo rapportarsi a questa natura ibrida e quale definizione poter dare – sempre ammesso che ne esista una univoca – alle opere costruite sulla scorta della contaminazione audiovisiva, artistica e mediale.

Il nostro percorso di confronto con i teorici del postcolonialismo e della globalizzazione ci suggerisce in tal senso un'ultima, importante possibilità collaborativa. In un contesto dove il postcinema ci racconta la “diaspora” dell'immagine in movimento fuori e dentro la sala, Hamid Dabashi, che come è noto di diaspora si è occupato in senso stretto, riprende la formulazione di Edward Said e identifica lo stato degli intellettuali come “condizione anfibia”²⁶. A ben vedere si tratta di una definizione che inquadra perfettamente il panorama attuale, in cui il cinema resta legato a una serie di elementi tipici dell'universo classico, e al contempo fa il suo ingresso all'interno di veri e propri “ecosistemi narrativi”²⁷ strutturati sul modello della costante remixabilità ed espandibilità. Come anche il caso del *MAshRome* dimostra, quello del postcinema è dunque un “dispositivo filmico anfibio”. Come sostiene Dabashi, si tratta di un'entità che “si trova nel proprio elemento in due o più luoghi e quindi si sente a casa nel mondo [...] è attivo, agile, ingaggiato, vivido [...] è radicato sia qui che là – meglio, nella realtà globale che comprende sia il qui che il là”²⁸. La tensione che vede ai poli opposti tradizione e novità trova allora un possibile allentamento. La sala si configura perciò come emblema di uno spazio specifico ricreato altrove, ricostruendo quindi *ex post* le possibili radici cinematografiche di ciò che viene a contenere e istituendolo propriamente come suo contenuto. Si tratta, come si accennava, di un meccanismo che si verifica anche qualora la sala si sia a sua volta rilocata entro una cornice non cinematografica, come nel caso dell'Acquario Romano.

Nel quadro di un postcolonialismo mediale, le prassi di un medium riconosciuto inglobano nuove forme espressive alludendo ad una conquista e al contempo sottolineando come una radice di novità

inevitabilmente contaminati gli stessi media istituzionali che operano questa assimilazione; qui persistenza e innovazione rappresentano due spinte necessarie ad animare lo sviluppo e la fluida sedimentazione di formule filmiche inedite. Ancora radicato al terreno delle pratiche della sala, ma già respirando dalle branchie che il nuovo ambiente espanso ha implementato sul suo corpo, il postcinema trova nella sua natura anfibia un ulteriore nucleo oppositivo che va a sommarsi a quella “moltitudine”, quel “sistema di scarti”²⁹, che secondo Jacques Rancière caratterizzerebbe in profondità la settima arte. Ecco allora che interrogarsi sul ruolo e l’immaginario della sala diviene un modo per mettere a fuoco le innovative persistenze che, nella loro contraddizione, rendono denso e affascinante il territorio ibrido del postcinema.

Miriam De Rosa

^{1*} Ringrazio l'organizzazione della manifestazione, nella persona di Alessandra Lo Russo, per la cortese disponibilità e per l'intervista rilasciata per la stesura di questo testo.

Tra i molti contributi, segnalo qui soltanto Chuck Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Convergence*, New Brunswick, London, Rutgers University Press, 2009.

²Dal comunicato stampa del festival, disponibile on line su <http://www.mashrome.org/> (consultato il 12 luglio 2012).

³Riferimento obbligato in relazione al concetto di "cinema espanso" è Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York 1970. A partire da questo testo, molte sono le riflessioni sviluppatesi in direzione di una tematizzazione dell'idea di cinema espanso. Nel panorama attuale ricordiamo almeno Martin Rieser, Andrea Zapp, *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*, London-Karlsruhe, BFI-ZKM, 2002; Jeffrey Shaw, Peter Weibel (a cura di), *Future Cinema: the cinematic imaginary after film*, Karlsruhe-Cambridge MA., ZKM-MIT Press, 2002; Susan Lord, Janine Marchessault, *Fluid Screens, Expanded Cinema*, Toronto, University of Toronto Press, 2007. In ambito italo-francese, vale poi la pena di segnalare una serie di recenti collettanee: Philippe Dubois, Lucia Ramos Monteiro, Alessandro Bordina (a cura di), *Oui, c'est du cinéma/Yes, It's Cinema*, Udine, Campanotto, 2009; Alice Autelitano (a cura di), *The cinematic Experience. Film, Contemporary Art, Museum/Film, arte contemporanea, museo*, Udine, Campanotto, 2010; Philippe Dubois, Frédéric Monvoisin, Elena Biserna (a cura di), *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*, Udine, Campanotto, 2010; Claudia D'Alonzo, Ken Slock, Philippe Dubois (a cura di), *Cinéma, critique des images*, Udine, Campanotto, 2012.

⁴*Ibidem*.

⁵Dall'intervista ad Alessandra Lo Russo, 6 luglio 2012; d'ora in avanti indicata come INT.

⁶“Oltre a realizzare eventi in sale e *altre location non tradizionali*, le proiezioni si svolgeranno in luoghi non convenzionali come arene estive ed ogni manifestazione prestigiosa dove i contenuti di *MashRome* saranno valorizzati. Ad esempio, il 10 luglio partiamo con il *Mash in Tour*, dove porteremo una selezione di film a *Roma Vintage* all'interno di un festival di videoclip, il 13 luglio a Torino presso *L'Imbarchino*, il 4 agosto a *Calici di Stelle* a San Martino di Marruccina (Ch), un prestigioso evento legato al mondo della cultura”, INT, corsivo mio.

⁷INT. [mettiamo: *Ibidem*]

⁸Francesco Casetti, “Back to the Motherland. The film theatre in the postmedia age”, *Screen*, vol. 52, n. 1, primavera 2011, pp. 1-12. [mettere prima vol. poi n.]

⁹Si tratta in questo caso di spettatori esperti e appassionati, il cui sguardo ormai allenato al consumo dell'immagine in movimento li ha resi molto spesso in grado di elaborare una finezza critica, una capacità operativa e d'intervento rispetto al testo filmico classico. Sono, in altre parole, potenziali *mashuppers* e *remixers* che trasformano l'interpellazione e l'ingaggio promossi dal testo filmico in un fattivo lavoro sul film. Per riprendere la modellizzazione di Charles Musser, la contemplazione, il discernimento e il successivo *engagement*, termina qui in una riscoperta dell'importanza della narrazione che, rispetto al cinema delle origini cui si riferisce l'autore, non resta soltanto sul piano intellettuale, psicologico ed emotivo, ma al contrario stimola una vera e propria rielaborazione dell'audiovisivo, la quale si fonda, fa leva e talvolta esibisce una cultura e una volontà di alimentare il discorso sul film.

Per un'analisi della tipologia di sguardo dello spettatore cinematografico, si rimanda almeno a Mariagrazia Fanchi, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005; il riferimento a Charles Musser riprende il saggio Id., “A Cinema of Contemplation, a Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s”, in Wanda Strauven, *Cinema of Attraction Reloaded*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2006, pp. 160 e ss.; sulla cultura e il circuito dei discorsi sul film cfr. almeno Janet Harbord, *Film Cultures*, London, Thousand Oaks, New Delhi, Sage, 2002 e Chuck Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Convergence*, cit.. In relazione alla rielaborazione dei contenuti audiovisivi da parte dello spettatore e, in generale, secondo una possibilità produttiva *grassroots* la letteratura è ricchissima; nell'impossibilità di riprendere tutti i riferimenti, riportiamo soltanto il volume di Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mash up Cultures*, Wien, Springer 2010, che risulta particolarmente significativo rispetto al caso di studio presentato, oltre alle ricerche recenti che esplorano questo ambito nel solo contesto italiano: Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008; Emiliana De Blasio, Paolo Peverini (a cura di), *Opencinema. Scenari di visione cinematografica negli anni '10*, Roma, Fondazione Ente dello Spettacolo, 2010. Benchè riferito all'ambito artistico, emblematico è poi il lavoro di Mariagrazia Fanchi, “Creatività convergente. L'arte in Italia fra istanze top-down e bottom-up”, in Francesco Casetti, *L'arte al tempo dei media*, Postmedia, Milano 2012.

¹⁰Laurent Jullier, *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997; trad. it. *Il cinema postmoderno*, Torino, Kaplan, 2006, pp. 25-26.

¹¹Non a caso, sulla base di contributi importanti come quelli di Tom Gunning e André Gaudreault, diviene possibile tracciare almeno una delle linee interpretative delle forme contemporanee lungo un vettore di continuità tra cinema dell'attrazione e la dimensione di *entertainment* tipica del postcinema. Cfr. Tom Gunning, André Gaudreault, “Le cinéma des premiers temps: un défi à l'histoire du cinéma?”, in Jacques Aumont, André Gaudreault (a cura di), *Histoire du cinéma. Nouvelles approches*, Paris, Sorbonne, 1989, pp. 49-63; Tom Gunning, “Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century”, in David Thorburn, Henry Jenkins (a cura di), *Rethinking Media Change The Aesthetics of Transition*, Cambridge MA, MIT

Press, 2003.

¹²David N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, Cambridge MA, Harvard University Press, 2007; trad. it. *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008, p. 203.

¹³La ricostituzione di ambienti altri per la visione da un lato e il profondo processo di riattualizzazione che sta attraversando le sale distribuite sia nel centro cittadino sia al di fuori del contesto urbano dall'altro, rappresentano le due opposte ricadute di uno stesso trend che muove in direzione di una contaminazione tra le arti e dunque della relativa rifunzionalizzazione degli spazi ad esse originariamente deputati. A proposito del secondo aspetto, si rimanda al contributo di Georgia Conte "Fuori e dentro la sala. Impatto socio-urbanistico e culturale nei nuovi e vecchi spazi di visione" in questo stesso numero di *Cinergie*.

¹⁴Utilizzo qui il termine "luogo" in accezione heideggeriana, in contrapposizione all'idea di "spazio", concetto che per il filosofo indica semplicemente un'estensione priva di marcature, connotazioni, funzionalizzazioni. Cfr. M. Heidegger "Costruire Abitare Pensare" e "...Poeticamente abita l'uomo..." in *Saggi e discorsi*, Milano, Mursia, 1976, pp. 96-108 e 125-138.

¹⁵La eco va naturalmente a Rosalind E. Krauss, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson 1999; it. *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Milano, Postmedia 2005. L'inversione che mi pare caratterizzare la logica differenziale si riferisce al fatto che nella formulazione di Krauss il cinema riscopre la sua specificità aprendosi e confrontandosi con le altre arti, quindi uscendo dalla sala per invadere spazi nuovi. Per converso, le opere presentate al *MashRome Film Fest* sono senz'altro radicate nel dominio della settima arte ma si vogliono presentare come sperimentazioni di un linguaggio audiovisivo che non si presenta come cinema, ma proprio come contaminazione e che solo in un secondo momento – entrando in sala – si istituisce come oggetto dall'estetica e dal formato *postcinematografico*, e dunque come qualcosa che varcando l'ingresso di una sala ricostituita si riaccosta al cinema per darsi diversa.

¹⁶L'idea di rilocalizzazione del dispositivo filmico proposta da Francesco Casetti rappresenta qui naturalmente una categoria fondamentale per lo sviluppo del dibattito sulle traiettorie di contaminazione e sperimentazione intraprese dall'immagine in movimento nella contemporaneità. Cfr. Francesco Casetti (a cura di), "Relocation", numero monografico di *Cinéma & Cie*, n. 11, autunno 2008. Le successive ricerche adottano esplicitamente un'ottica di *postcinema*, ma rappresentano studi maggiormente circostanziati, focalizzati su un aspetto particolare del vasto territorio d'analisi; in tal senso si faccia riferimento alle interessanti riflessioni di Simone Arcagni, Giovanni Spagnoletti (a cura di), "Dal post-moderno al post-cinema", numero monografico di *Close up. Storie della visione*, nn. 24-25, 2009; Simone Arcagni, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Torino, Kaplan, 2010, Domenico Quaranta, *Media, new media, postmedia*. Milano, Postmedia 2010. Un tentativo di sistematizzazione delle posizioni teoriche e una proposta di analisi è offerta, almeno nelle intenzioni, dal mio *Cinema e postmedia*, Milano, Postmedia (in corso di pubblicazione).

¹⁷Sulla capacità di ratifica e definizione riverberata dalla sala verso ciò che in essa trova spazio, interessante sembra la più ampia riflessione sviluppata negli ultimi cinquant'anni dall'estetica analitica a proposito della definizione dell'arte; riferimenti importanti in tal senso sono Monroe Beardsley, Arthur C. Danto, George Dickie, Dennis Dutton, Nelson Goodman, Peter Kivy, Jerrold Levinson, Frank Sibley e Richard Wollheim, i cui testi sono raccolti per il lettore italiano nella selezione di Pietro Kobau, Giovanni Matteucci, Stefano Velotti (a cura di), *Estetica e filosofia analitica*, Bologna, Il Mulino, 2007 e in Paolo D'Angelo (a cura di), *Introduzione all'estetica analitica*, Roma-Bari, Laterza, 2008. Più specificatamente legate al campo cinematografico e alla *Film Philosophy*, sono poi le posizioni di Stanley Cavell, *Pursuit of Happiness: the Hollywood Comedy of Remarriage*, Cambridge MA, Harvard University Press, 1981, trad. it. *Alla ricerca della felicità. La commedia hollywoodiana del rimatrimonio*, Torino, Einaudi, 1999; David Bordwell, Noël Carroll (a cura di), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, Madison, University of Wisconsin Press, 1996; Noël Carroll, *Engaging the Moving Image*, New Haven-London, Yale University Press, 2003; Noël Carroll, Jinhee Choi (a cura di), *Philosophy of Film and Motion Picture*, Malden, Blackwell, 2006; Paisley Livingstone, Carl Plantinga (a cura di), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, London-New York, Routledge, 2008. In ambito italiano, dove, come è noto, l'estetica analitica ha inizialmente incontrato qualche resistenza nello stabilirsi e dialogare con la filosofia analitica, la filosofia del linguaggio e l'estetica in sé, vale almeno la pena di ricordare i recenti testi che si sono occupati di mettere in relazione la questione della definizione e l'ontologia dell'arte, tipiche del corpus disciplinare, con la riflessione sul cinema: Daniela Angelucci, *Cinema*, in Paolo D'Angelo (a cura di), *Le arti nell'estetica analitica*, Macerata, Quodlibet, 2008 e Id., *Cinema ed estetica analitica*, in Roma, Enciclopedia Treccani XXI secolo, Istituto della Enciclopedia Italiana, 2009, consultabile anche online all'indirizzo [http://www.treccani.it/enciclopedia/cinema-ed-estetica-analitica_\(XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/cinema-ed-estetica-analitica_(XXI-Secolo)/) (consultato il 20 settembre 2012). Nell'ambito dei *Film Studies* si veda invece nuovamente Janet Harbord, *Film Cultures, op. cit.*

¹⁸Facciamo qui eco al titolo originale del testo di Rodowick, *op. cit.*

¹⁹A quanti il riferimento a Bhabha potrà apparire decontestualizzato, è appena il caso di ricordare come l'idea di una conquista che 'strappi' i territori di un'arte per annetterli a un'altra sia stata metaforicamente assunta dal dibattito teorico degli ultimi anni intorno ai *Film Studies*. La stessa idea di migrazione, movimento in direzione esterna o interna rispetto all'area di pertinenza del filmico alludono allo sconfinamento del cinema. Il testo cui ci riferiamo è *Come il nuovo avanza nel mondo. Spazio postmoderno, tempi postcoloniali e tentativi di traduzione culturale*, in Id., *I luoghi della cultura*, Roma, Meltemi 2001.

²⁰ H.K. Bhabha, *op. cit.*, p. 294.

²¹ Nicola Dusi, Lucio Spaziante (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi 2006.

²² Zygmunt Bauman, *Modernità Liquida*, Roma Bari, Laterza, (2002) 2006.

²³ Arjun Appadurai, "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", in *Theory, Culture & Society*, n. 7, giugno 1990, pp. 295-310; Id., *Modernity at Large: cultural dimensions of globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996; it. *Modernità in polvere*, Roma, Meltemi, 2001.

²⁴ Cfr. almeno Maurizio Ambrosini, Giovanna Maina, Elena Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Pisa, Felici Editore, 2009; Roger Odin (a cura di), "Il cinema nell'epoca del videofonino", numero monografico di *Bianco e Nero*, n. 568, LXXI, settembre-dicembre 2010; Pelle Snickars Patrick Vonderau (a cura di), *Moving Data: The iPhone and the Future of Media*, New York, Columbia University Press 2012.

²⁵ La dizione è di Nick Couldry, Anna McCarthy, *MediaSpace. Place, Scale, and Culture in a Media Age*, New York, Routledge, 2004.

²⁶ Cfr. Hamid Dabashi, *Post-Orientalism: knowledge and power in time of terror*, New Brunswick, Transaction Publishers, 2009; Edward Said, *Representations of the Intellectuals*, New York, Pantheon Books 1994.

²⁷ Il riferimento va alle riflessioni sviluppate negli ultimi anni da Guglielmo Pescatore e Veronica Innocenti; cfr. in particolare <http://www.mediamutations.org/home/mm3/> (ultima visita 12 luglio 2012).

²⁸ H. Dabashi, *op. cit.*, p. 230 (traduzione mia).

²⁹ Jacques Rancière, *Les écartés du cinéma*, Paris, La fabrique, 2011, pp. 11-12.

Analogie e discrepanze tra il *Faust* di Sokurov e i suoi modelli

Preistoria del Faust: le fonti scritte

La lunga tradizione letteraria del *Faust* di Goethe, affonda le proprie radici nell'epoca della Controriforma, consacrando questa somma poetica del sapere folclorico tedesco tra le grandi opere del patrimonio letterario romantico. Aveva ragione un teorico della letteratura della statura di Lukács quando osservava che leggende come quella di Faust avevano ben poco di fantasioso e, anzi, elaboravano fatti storicamente accaduti in una forma assolutamente incommensurabile¹. La trasposizione di Sokurov assomma in sé almeno due fonti importanti: il *corpus* degli scritti di Goethe su Faust e il suo mito, e la riduzione cinematografica che apparve nel 1926 per la regia di Friedrich W. Murnau. Delle due opere, Sokurov ha prediletto la prima; si trattava di trovare un testo congeniale a illustrare un mito della cultura dei paesi europei, come riferisce l'autore:

Per noi russi la letteratura europea ha avuto un ruolo fondamentale per la comprensione del “vecchio mondo”, ci ha dato l'idea di quella profondità e delle radici del pensiero europeo. Egli [Goethe, ndr] non è solo un osservatore, come Dante, è un partecipante attivo, oggetto e soggetto del dramma metafisico².

Al *Faust* Goethe lavorò, strenuamente, una vita intera fino al sopraggiungere della morte, nel 1931. Lungo l'arco di oltre cinquant'anni il poeta tedesco approntò ben tre stesure, che sono entrate a far parte delle opere fondanti la storia della letteratura tedesca. Dapprincipio, nel 1785, uscì il poema drammatico *Urfaust* che riuniva le trascrizioni dei frammenti e delle scene su Faust, che Goethe portava con sé; questo testo fu rielaborato *in itinere* sino a dare luogo, tra il 1831 e il 1832, alla pubblicazione dell'opera finita composta da *Faust, der Tragödie erster Teil*, e *Faust, der*

*Tragödie zweiter Teil*³.

Il nome del protagonista del poema di Goethe appartiene alla persona storicamente esistita di Johannes Georg Faust, nato alla fine del 1400 nella regione del Württemberg. Esiste una poderosa messe di racconti popolari, alcuni fantasiosi e altri di cronaca, intorno alla misteriosa figura di Faust, sapiente e alchimista del quale gli storici ignorano la biografia esatta; è nota una porzione dell'antica documentazione a stampa prodotta da Anonimo, ricompresa tra i materiali di lavorazione di Goethe, e risalente al tardo 1500: trattasi del *Volksbuch* di Faust, che riunisce gli episodi e gli aneddoti della vita del personaggio in una raccolta strutturata che aveva funzione edificante.

Faust fu consacrato a epigono di ribellismo grazie alla riscoperta della sua antica leggenda da parte di poeti, scrittori e drammaturghi europei in epoca moderna. Subito dopo la scomparsa dell'uomo Faust, la sua vita divenne materia di trattamento teatrale, per merito della traduzione in inglese compiuta da Christopher Marlowe: il suo dramma *Tragical History of Doctor Faustus* (Christopher Marlowe, 1564-1593) andò, poi, soggetto a rimaneggiamenti e interpolazioni in Inghilterra, e, per secoli, fu rivisitato in tutta Germania sino a dare origine al dramma di Lessing su Faust, nonché ad alcune composizioni musicali sul tema.

Il personaggio di Faust calcò le scene dei teatri stabili e di piazza, e rimase a lungo sui palchi di strada delle città europee; nel corso dei secoli, se ne volgarizzarono le gesta, ma furono due opere in particolare a sancirne la fortuna. In epoca tardo romantica, il lavoro di Goethe segnò indelebilmente la genesi di un mito ben codificato, che avrebbe trovato spazio d'espansione nell'ambito letterario durante i due secoli a venire; poco dopo, fu l'opera musicale *Faust* (1889) di Charles Gounod ad accrescerne la fama nel campo dello spettacolo e a consegnarne la storia a non pochi registi del Novecento⁴; Goethe ne ispessì il profilo fino a generare un campione umano che non si poteva ridurre alla tipologia del dissidio tra fede e ragione; il letterato tedesco inserì Faust in quel che si suole chiamare dramma dello *Streben* (tensione interiore) e lo trasformò in emblema dell'eterno proteismo conoscitivo dello spirito umano⁵. In realtà, c'è chi ipotizza che Faust altro non fosse se non un dotto ciarlatano, il quale pretendeva di essere in relazione con gli spiriti e i diavoli, e conoscere, altresì, le arti magiche. Stando al racconto popolare, il personaggio di Faust fu portatore di valori e superstizioni che, essendo radicati nel Medioevo, si trovavano agli antipodi rispetto ai nuovi indirizzi progressisti coltivati dai dotti dell'Umanesimo rinascimentale coevo, e suscitavano interesse sullo sfondo dell'urto tra le nuove tendenze e il mondo religioso agitato dalla Riforma di Lutero. Goethe sancì l'innovazione, trasformando la psicologia piatta che connotava Faust sino ad

allora: gli fece enunciare lunghi monologhi introspettivi che intercalò a spettacoli coreografici; nel testo di Goethe, Faust acquisiva, dunque, il dono di esternare il proprio finissimo intuito e quel sentire acuto da titano che, intanto, era stato posto alla base dell'uomo romantico dal movimento culturale dello *Sturm und Drang*. Agli inizi dell'età contemporanea, Faust diveniva, così, simbolo di due età: l'una attraversata dalla grande ondata di tumulti religiosi dovuta alla Riforma luterana, un'età incerta fra terra e cielo—tra vincoli religiosi e individualismo—, l'altra percorsa dai fermenti rivoluzionari consecutivi al 1789 che accompagnarono il Romanticismo tedesco.

Al fine di restituire la grandezza della fonte letteraria, Sokurov ha messo a punto il *Faust* in lingua tedesca parlata da attori tedeschi, senza modificarne di molto i dialoghi; allo scopo d'attenersi al testo originale senza tradirne la forma, il regista ha predisposto due versioni, una coi sottotitoli e una con il commento esterno di Sokurov stesso, come avvenne nel caso di altri suoi film non recitati, nonché nel lungometraggio che precede il *Faust* all'interno della cosiddetta “Tetralogia del potere”, ovvero *Il Sole (Solnce, 2005)* filmato sia in lingua inglese che in giapponese.

Da un lato Sokurov s'è valso quasi integralmente della materia letteraria della tragedia di Goethe, dall'altro ne ha tratto liberamente il soggetto, discostandovisi sul piano della trama e del trattamento dei personaggi, e rielaborandone il registro della lingua. Ad esempio, il personaggio goethiano di Faust dà voce a un famoso enunciato, che viene trasformato da Sokurov fino a farlo scomparire. Nel testo originale, Faust stringe il patto di vita eterna con Mefistofele, rifacendosi al famoso aforisma passato alla storia, che ne sottolineava il carattere dissoluto congruo alla tipologia dell'eroe romantico tutto teso verso il *cupio dissolvi*: “Se dirò all'attimo: fermati dunque! Sei così bello! Allora mi potrai gettare in catene, allora andrò volentieri in rovina!” Nel film, mentre Faust è in procinto di rendere l'anima al Diavolo in cambio di un'unica notte con Margarete, egli tace questa frase: mettere in ombra il discorso sull'ottenimento della vita eterna e all'opposto far luce sul vizio della lussuria porta a svilire, dunque, le alte motivazioni filosofiche addotte dal Faust goethiano sul punto di stringere il patto malefico.

Diversamente dal Faust di Murnau, che rispecchia fedelmente il prototipo letterario, il personaggio messo in scena da Sokurov non desidera altro se non possedere Margarete. Tra le novità che apporta Sokurov vi è la scomparsa del tema del “ritorno alla gioventù”, che svanisce indelebilmente: il nostro eroe è diventato un uomo di mezza età, il quale non nutre, affatto, il desiderio di ringiovanire e discetta di vita e morte senza seguire una logica ben precisa, come nel Faust di Klinger *Faustus Leben, Taten und Hollenfahrt (Vita, Opere e Inferno di Faust, 1791)*, dove

la poesia filosofica dell'era romantica, piena delle riflessioni sul sublime del grande pensatore Schiller, si trasforma in un “flusso di coscienza” prosa modernista. All'adattamento del *Faust* ha collaborato, anche in questo film, la sceneggiatrice Marina Koreneva, che ha composto il copione assieme al regista e a Jurij Arabov.

Koreneva ha addotto le difficoltà incontrate nel tradurre il *Faust* e adattarlo alle esigenze del codice cinematografico alla particolare configurazione del *Faust*: è arcinoto che il testo sia pieno di rimandi culturali stratificati alti e bassi, che fanno risalire il lettore a epoche appartenenti a un passato remoto. Ci sono molte citazioni nascoste – spiega Koreneva in un'intervista –, attacchi polemici uniti a riferimenti diretti e obliqui a personalità della contemporaneità dell'autore che hanno richiesto di rifarsi a un commento stratificato del testo, fermo restando che nel poema era, comunque, visibile a tutti e tre una linea narrativa senza tempo, la quale sembrava fatta apposta per il cinema⁶.

L'apporto originale di Sokurov al dramma di Faust consiste nel dare amplissimo spazio alle lunghe parti in prosa, che risalgono all'*Urfaust*, veicolando l'intrigo concreto del racconto di Goethe; Sokurov lavora in particolare sui dialoghi, che taglia e, talora, riformula, attualizzandone la lingua e facendone improvvisare le battute agli attori durante le riprese; il regista russo fa preparare la sceneggiatura nel vivo della recitazione, appuntandovi le proprie modifiche in tedesco tese a semplificare la lingua di Goethe. Ne dà testimonianza Koreneva:

Molte delle battute di Goethe sono reindirizzate: Faust parla con le parole di Mefistofele o di Margarete, e Rostovščik [Mauritius, ndt] – Margarete parla con le parole di Faust – busa le parole di Mefistofele. Tra di loro non ci sono confini, sono un tutt'uno. Alcune microscopiche trame sono state ripensate⁷.

Creare il dialogo tedesco per il film comportò attuare una scelta di ordine grammaticale: scegliere tra enunciare il testo di Goethe in prima persona singolare oppure affidarlo al “noi” di un soggetto impersonale, che determinasse una visione universale, fuori dalla grande storia. Anche le forme modali dei verbi sono mutate: in Goethe Faust insiste ad adoperare le espressioni “voglio”, “non voglio”, che sono funzionali alla dialettica tra libero arbitrio e vincolo etico, mentre in Sokurov la volontà di Faust è affidata tendenzialmente a sintagmi imperativi che indicano una pre-determinazione della volontà. Come mette in chiaro Mauritius alla fine del film, a Faust non è “dato prendere una decisione” e salvare quindi Margarete e sua madre dalla carcerazione.

Sostanzialmente, tutto il sofisticato meccanismo retorico del film ruota intorno a una lotta tra soggetti antagonisti che trova espressione nei dialoghi. Chi o che cosa avrà l'ultima parola? – è il quesito al quale Sokurov affida la funzione di tenere incessantemente desta l'attenzione dello spettatore⁸.

Il Faust di F.W. Murnau come testo intermedio

Se il testo al quale si accosta Sokurov è l'Opera di Goethe sulla leggenda popolare di Faust intesa come combinazione delle due versioni passate alle stampe e del *Fragment*, il film intrattiene, al contempo, una relazione molto salda con un terzo e ultimo testo che è il lungometraggio *Faust. Una saga popolare tedesca (Faust. Eine deutsche Volkssage, 1926)* di Friedrich W. Murnau. C'è una domanda che Murnau non può *non* essersi posto di fronte al compito di adattare il *Faust* di Goethe: cosa filmare di questa vastissima produzione nata dall'estro visionario del poeta tedesco? Non sussiste, forse, sempre e comunque, una lontananza incommensurabile tra il poema di Faust e qualsiasi sua riduzione cinematografica? Se lo era chiesto Walter Benjamin negli anni Trenta⁹, a distanza di pochi anni dall'uscita di un insieme di film tratti dalla leggenda di Faust¹⁰. Tra i primi a porsi tale quesito a scopo creativo vi furono i registi Marcel l'Herbier ed Ernst Lubitsch, i quali, invero, inscenarono altre narrazioni della vita di Faust, finché Murnau, a metà degli anni Venti, non fece il grande passo verso Goethe, con l'intento di renderne la magnificenza. A Murnau furono accordate laute risorse economiche dall'alta finanza tedesca, allo scopo di realizzare un film spettacolare progettato come prestigioso tributo alla cultura tedesca; doveva entrare nel mercato un'opera di largo consumo, capace di risollevarne l'industria del cinema nazionale dalla profondissima crisi che stava vivendo, a causa della depressione economica in cui cadde la Germania nel primo dopoguerra¹¹.

La produzione di Murnau scritturò una celebrità dal talento istrionico quale Emil Jannings per la parte di Mefistofele, e fece riscrivere gli intertitoli a Gerhart Hauptmann (poeta ritenuto tra i maestri del naturalismo tedesco). Ne nacque un film che univa alta tecnologia a soluzioni luministiche assai sofisticate: era il contrasto finissimo tra luce e ombra a costituirne la principale caratteristica. Come ha fatto notare Rohmer era la luce a scolpire le forme in questo film¹², che fu interamente girato nei padiglioni della corporazione industriale Universal Film Aktien Gesellschaft (Ufa), dove Murnau ricreò, per esteso, alcune scene fantastiche di Goethe (prese dalla pittura di Albrecht Altdorfer)

servendosi di innovativi modellini. L'analisi di Rohmer ha chiarito il minuzioso lavoro di cernita delle fonti pittoriche che svolse Murnau in vista della restituzione del Quattrocento descritto da Goethe¹³; il giovane studioso aveva studiato a fondo, una ad una, l'organizzazione delle inquadrature del *Faust* del 1926, mettendole a confronto con la composizione dello spazio in alcune opere della pittura rinascimentale olandese, fiamminga, italiana (Rembrandt, Vermeer, Memling, Grier, Tintoretto, Caravaggio). C'è in Murnau una drammaturgia delle forme che poggia su una cultura artistica¹⁴, che Sokurov ha assorbito indirettamente per quel che attiene la raffigurazione del bosco e degli ambienti chiusi—resi rispettivamente tramite il motivo iconografico della montagna con dirupo, e del tetto spiovente.

A Sokurov serviva attingere a una massa sufficiente di materiale visivo al fine di esprimere la forza evocativa della parola di Goethe: ecco come mai il regista russo ha derivato molti spunti iconografici dal film di Murnau, il quale aveva fissato una sorta di canone della rappresentazione dello spazio vissuto e simbolico del *Faust* ottocentesco. Nel film del 1926, grazie a una finissima orchestrazione di effetti fotografici, la luce produceva il fenomeno pittorico dei “due soli” (due fonti di luce)—procedimento che conferiva alla natura della contrada, ricostruita in studio, un'atmosfera antinaturalistica da fiaba¹⁵. Sokurov adotta una luce molto simile a quella di Murnau quando, riproduce, sull'altopiano islandese, i paesaggi notturni al chiaro di luna dell'incontro tra Faust e Mefistofele; o ancora, dirige da angoli opposti i fasci di luce sull'architettura dalle volte gotiche del villaggio dove vive Faust. L'interesse per la materia faustiana di Murnau è dato dal sostrato mitologico e di leggende derivanti da un Medioevo fantastico che, dal punto di vista del regista, davano origine a iconografie rese non appieno da Goethe nelle parti descrittive del poema¹⁶.

Sokurov tratta il personaggio di Faust in modo innovativo rispetto a Murnau, che era stato fedele a Goethe: nel poema tedesco, l'alchimista invoca il Diavolo, dopo aver perso l'ultimo alito di fede nei confronti delle forze del Bene, che non avevano risolto il male della peste. Nel film del 1926, l'alchimista ha tentato invano di guarire i poveri appestati dal morbo che flagella il villaggio e, preso dalla tensione a vincere la morte, pratica la soluzione del Male. Murnau fa concretizzare Mefisto di notte nella piana dove Faust lo cerca: l'entità diabolica gli appare misteriosamente sotto mentite spoglie e in luoghi diversi, fino ad attenderlo in studio. Se nel film del 1926, Faust firma il patto col sangue per aiutare il povero e il malato e ne approfitta per malcelata bramosia di gloria coerentemente al poema, diversamente, nel film di Sokurov c'è un unico supremo movente che spinge Faust a cedere e venderci: possedere carnalmente la giovanissima Margarete. Inoltre, l'alchimista prescrive il cavillo che la cessione avvenga dopo la naturale separazione dal corpo

dell'anima che, d'altronde, coerentemente alla propria inclinazione panteista, egli a tratti vede dappertutto, mentre Mauritius reputa essa pesi meno di una moneta.

Sokurov rivisita la scena ambientata in Studio (nella Prima Parte del *Faust*), facendo apparire Mefistofele, prima, sotto forma di cane nero barbone che si aggira intorno al dotto e al suo studente Wagner, e poi, dentro la bottega dell'usuraio, sotto le sembianze del diavolo in persona. Come in Murnau è subito dopo aver letto “In principio era il Verbo” dal Vangelo secondo Giovanni, che Faust si blocca e si arrovella sul significato di tale versetto che sta traducendo dal greco: la sua personale filosofia gli impedisce di comprenderne appieno il significato. Sicché, il Diavolo lo viene a trovare, chiarendogli il senso del versetto, e Faust stenta a credergli fin tanto che, nella scena successiva, non sarà l'assistente Wagner a sancire la verità: Faust deve leggere il Vangelo puramente come un'invenzione dell'uomo, perché a questo mondo, il Bene non esiste, e c'è soltanto il Male. Coerentemente a questo sentire il mondo, il Faust di Sokurov non raggiungerà mai Dio e resterà legato alle cose terrene, al tendere verso qualcosa di non ben definito.

Non c'è in Sokurov il “Prologo in cielo” con l'arcangelo che brandisce il gladio e Margarete ha la corporatura e le movenze dell'eterno femminile. In Sokurov il demone appare né come conseguenza del desiderio di Faust né come autorizzazione avuta dal Signore nel “Prologo in cielo” – dove il Bene e il Male si disputano l'anima di Faust finendo per affidarne la sorte ultima a una scommessa che mette in moto il dramma: non c'è traccia nella messinscena di Sokurov di questo dialogo tra il Signore e i tre arcangeli dalle schiere celesti da un lato e Mefistofele dalla schiera dei diavoli dall'altro¹⁷. Al posto del “Prologo in cielo”, assistiamo nel film a un lungo movimento di macchina fluttuante che simula il volo di un'entità superiore e invisibile in procinto di planare sul mondo terreno e dare, quindi, inizio alla storia soprannaturale di Faust. Dell'antico paesaggio boscoso boemo ricreato a mezzo di modellini nei capannoni Ufa da Murnau per il *Faust* del 1926, ritroviamo in questo film una copia artificialmente restituita: al centro il monte cupo a cima piatta, all'ultimo orizzonte il mare, e sopra un cielo conchiuso da una luce rarefatta che segna una condizione della giornata imprecisata sospesa tra l'alba e il crepuscolo. C'è del magico in siffatta scenografia dove l'unione di cielo e mare in un unico quadro non può non richiamare alla memoria tanta pittura paesaggistica del romanticismo tedesco (da Caspar David Friedrich a Karl Friedrich Schinkel). Sokurov visualizza la Germania di Faust servendosi di scenografie naturali, atte a ricostruire dettagliatamente il Medioevo fantastico, dove s'ambienta il poema. Quest'atmosfera da sogno è, però, presto interrotta dalla prima sequenza che vede Faust intento a esaminare le viscere del cadavere di un ammorbato mostrato, insistentemente, in primissimo piano; da tale scena nasce il

quesito sottostante al film intero: che senso ha vendere l'anima al diavolo oggi? La risposta dell'autore risiede nella particolare lavorazione alla quale egli sottopone il personaggio principale che si tramuta in individuo degenerato pari al demone tentatore Mauritius. Egli polarizza la relazione tra i due intorno alla bella e casta Margarete, il cui corpo diviene l'oggetto primario verso il quale è diretta l'ansia di dissoluzione di Faust. Nella vicenda faustiana riletta da Sokurov, Dio tace e tutto il discorso filosofico scivola in secondo piano rispetto al motivo del desiderio di possessione carnale che il protagonista nutre nei confronti dell'adolescente Margarete.

D'altro canto, al corpo è ostinatamente rivolto lo sguardo di Faust sin dalla scena che lo presenta aprendo la diegesi: egli rimescola le viscere di un cadavere verdognolo come se dovesse scovarvi l'anima del malcapitato. Ma non è questa la vera intenzione del personaggio che ha detto molto "sulla struttura dell'organismo umano, ma non una parola sull'anima". La ricerca del protagonista nello studiolo angusto è condotta sul corpo nudo fino ai genitali, in mezzo a organi appena recisi che sostituiscono i "libri a mucchi, che i vermi forano e la polvere ricopre, tappezzato fin su verso l'alta volta da carta resa nera dal fumo, con sparsi tutto intorno, vetri ed ampolle, pieno zeppo di strumenti, ingombro delle avite masserizie."¹⁸ Evidentemente, l'anima non risiede nel corpo del morto: difatti Faust non la troverà là né altrove, perché non è materia che si possa afferrare e, pertanto, anche la vendita pattuita con Mefistofele è, in realtà, nulla.

C'è nel film la medesima atmosfera di un luogo patrio, un *Heimat*, che rinvia a un'epoca che si perde nella notte dei tempi e intrattiene un legame indissolubile con il nostro presente, divenendone lo specchio. Sokurov ha fornito la motivazione sottostante a questa scelta estetica che accomuna la società di Faust alla nostra: in entrambe le società, l'uomo ha smesso di far esistere Dio. Anche al tempo di Goethe, sotto l'influsso della filosofia kantiana che poneva al centro dell'universo l'uomo e i suoi problemi, Dio era scomparso per divenire forma visibile e sensibile del mondo.

Oggi il concetto di anima quasi non esiste più. L'anima singola si sta svilendo. E la responsabilità dell'individuo c'entra molto [...] L'anima secondo me non viene data alla nascita, bisogna coltivarla, nutrirla, farla crescere, insomma, impegnarsi per averla. Oggi ogni impegno spirituale è mal visto e persino il cinema ci abitua a non usare l'intelletto. E' l'assoluto non trionfo della ragione. Quindi vendere l'anima per l'uomo contemporaneo non è più importante: il nostro tempo è fondato sugli affari fasulli, sulla vendita al limite della truffa delle cose inesistenti. Ecco, vendere l'anima, oggi, è una truffa perché il capitale è inesistente. Figuriamoci se ci possono essere dei poveri diavoli

interessati a comprare una cosa inesistente¹⁹.

Il tema autobiografico della ricerca dell'infinito che Goethe tesse nel *Faust* e *Urfaust* ha un corrispettivo in taluni soggetti di argomento storico-mitologico imperniati su tipologie, che vi danno voce attraverso i rispettivi tumulti interiori: Prometeo, il titano, l'io forte e ribelle, Socrate, Cesare. Faust è la figura che ricondusse Goethe a una corrente di pensiero religioso protestatario che riaffiorava allora, sia pur in forma filtrata. Nel film di Sokurov, invece, il dilemma di Faust non converge nella questione della fede: la storia è limitata alla seduzione di Margarete che perde l'aura cristologica impressale da Murnau. C'è un nesso di ordine puramente visivo tra la messinscena del 1926 e la creazione di Sokurov, che riduce sensibilmente i temi di Goethe e alcune tematiche medievali predilette da Murnau, quali l'evocazione di Mefisto nel bosco, la firma del patto con il sangue, il ringiovanimento dell'arcinoto mago e negromante, il volo sul mondo²⁰. Sokurov conferisce carnalità a tutti i personaggi, compresa Margarete che diviene inconsciamente complice dell'opera di seduzione compiuta da Faust, come mostra esemplarmente la scena del funerale del fratello di lei Valentin. Mentre i due ascoltano l'omelia, Faust le sfiora la mano attraendola a sé e lei ricambia il gesto senza sottrarsi. Durante la scena all'interno del confessionale, Margarete penitente cerca il contatto fisico con Faust che intuisce celarsi al di là del pannello divisorio.

Murnau evita di ricorrere alle continue metamorfosi di Mefisto che, in veste di latore del Diavolo è acerrimo nemico del Signore, nei confronti del quale nutre una paura profonda, come attestano le scene in cui ne rifugge i simboli (il crocifisso, la statua della Madonna, la Chiesa)²¹. Lo stesso fa Sokurov, che adotta una soluzione tramite la quale alludere soltanto alla natura animalesca di Mefisto, il quale, dopo l'uccisione di Valentino, grida per i vicoli del villaggio “come un orrendo bestiale Pitecantropo”²². A tale proposito, Sokurov ha chiarito di aver pensato a un'immagine nuova dell'antagonista: “il mio Mefistofele non è un diavolo, è un usuraio. Non fa nulla di sovranaturale. Nulla che non si possa rivelare come abilità di un bravo giocoliere. Il male non è sovranaturale”²³. Questo Mefistofele si chiama Mauritius che significa l'oscuro, a detta del personaggio medesimo, e ha un piede equino in accordo con la credenza popolare tedesca, non è munito di organi sessuali, ma esibisce una coda di maiale—come rivela il gioco di parole che usano le lavandaie quando vedono Mauritius nudo e si riferiscono al suo “Schwanz” – che in tedesco significa sia “coda” che, volgarmente, “pene”.

L'elemento nuovo: il tema del corpo

Come ha asserito Jurij Arabov, co-sceneggiatore del film, in questo adattamento cinematografico il soggetto riguarda sostanzialmente l'opera di seduzione che il diavolo porta a termine sulla persona di Faust, il quale a sua volta seduce Margarete. In generale, è in atto, lungo lo svolgimento del film, un processo di seduzione a sfondo sessuale che interessa, alla fine, persino le anime dei tre giovani soldati morti, i quali, a rigor di logica, avrebbero dovuto perdere qualsiasi tipo di facoltà sensoriale-istintiva: sul fiume dell'Ade, i corpi si abbracciano convulsivamente per darsi calore a vicenda, simulando come un'orgia che provoca loro piacere. La sete di voluttà è il primo dei tre motivi che il maligno usuraio adduce in risposta a Faust, che gli chiede “Cosa lega una donna a un uomo?”

Per Sokurov, angeli e demoni non sono concetti astratti, ma una realtà o, in altri termini, il riflesso di profonde tensioni psicologiche che caratterizzano il nostro tempo, memore delle grandi catastrofi del Ventesimo secolo; e non può non produrre storie di perdizione un cinema che si prefigge di veicolare questo sentire la Storia novecentesca. Ecco come mai l'ultimo capitolo della Tetralogia del potere, che Sokurov concepisce come gruppo unitario sul *decadimento* del corpo dei potenti, attualizza uno spunto del *Faust* da ricondurre a una specifica nozione del romanticismo tedesco: il *Sehnsucht* la malattia del doloroso bramare che è qui rivolta verso beni fisici e terreni, anziché sete di conoscenza e ideali libertari.

Come sottolinea Sokurov, nel testo di Goethe la sfera fisica è assegnata al pensiero, mentre nel film assume “sostanza fisica, perché un conto è pensare un personaggio, un'altra cosa è vederlo”²⁴. Risponde a quest'opinione del tutto personale, che Sokurov esprime sul *Faust*, la scelta di inserire, alla fine del film, un elemento nuovissimo, che dà un'impronta diversa alla materia faustiana: la venuta di esseri dal volto a tal punto abominevole da necessitare di nascondere la bruttezza inaudita dietro una maschera: essi penetrano nella casa di Margarete e stringono il cerchio intorno a lei nuda e dormiente facendo nascere il presentimento di un epilogo scabroso. Da un lato la loro comparsa sembra rimandare al culto dei morti che ispirò la dedica del libro del Faust goethiano: “Ondeggianti figure che un giorno appariste al mio sguardo turbato, vi avvicinate nuovamente.”²⁵ Dall'altro, siffatte figure deformi, molto vicine alla tipologia del morto vivente, segnalano che la storia è giunta *ex abrupto* alla dimensione dell'ultraterreno, che era stata tanto ostinatamente negata da Faust nella prima parte del film. Del resto, non c'è altro indizio straniante, oltre ai mostri suddetti, che indichi in quel punto del film il salto spazio-temporale, ovvero il passaggio a un altrove rispetto al mondo concreto e materiale: l'Aldilà dove finisce la vicenda di Faust rispecchia

quasi in ogni dettaglio la fisionomia dello scenario realistico sullo sfondo del quale era iniziata la tragedia. La vista di questi mostri invita a leggere il film di Sokurov come un'opera che del poema di Goethe fa un'elaborazione originale e indipendente all'insegna della corporeità.

Dunja Dogo

- ¹ György Lukács, *Goethe e il suo tempo*, Firenze, La Nuova Italia, 1974, pp. 207-208. Ladislao Mittner, *Storia della letteratura tedesca. Dal Pietismo al Romanticismo (1700-1820)*, Torino, Einaudi, 1964, p. 979.
- ² Aleksandr Sokurov, "Ho visto il diavolo. È solo un usuraio", intervista curata da Fulvia Caprara, *La Stampa*, 8 ottobre 2011, p. 37.
- ³ Giovanni Vittorio Amoretti, *Introduzione*, in Johann Wolfgang Goethe, *Faust e Urfaust*, Torino, UTET, 1959, pp. XXIII-XXVIII.
- ⁴ Gianluca Miglino, "Una sinfonia dello sguardo. Friedrich Wilhelm Murnau, Faust (1926)", in Matteo Galli (a cura di), *Da Caligari a Good Bye, Lenin!*, Firenze, Le Lettere, 2004, pp. 65-66.
- ⁵ Ladislao Mittner, *op. cit.*, pp. 979-1001, qui p. 980.
- ⁶ Marina Koreneva, "V Fauste Sokurova net ni odnogo slovo kotorogo ne moglo byt' u Goethe", Trad. mia, *Moskovskie novosti*, edizione online, 10 febbraio 2012, [<http://www.mn.ru/friday/20120210/311243950.html>].
- ⁷ *Ibidem*.
- ⁸ *Ibidem*.
- ⁹ Walter Benjamin, *Opere complete. IX, I «passages» di Parigi*, a cura di Enrico Ganni, Torino, Einaudi, 2000, p. 513.
- ¹⁰ Dalla nascita del linguaggio cinematografico sino all'affermazione del cinema sonoro, di film su Faust ne sono stati realizzati almeno centosessanta (sei dei quali diretti dal solo Georges Méliès che diede risalto al lato magico della vicenda). Cfr. Gianluca Miglino, *op. cit.*, p. 75.
- ¹¹ Gianluca Miglino, *op. cit.*, pp. 68-72. Thomas Elsaesser, "Il ruolo dell'Ufa 1917-1933", in Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Schermi germanici Ufa 1917-1933*, Venezia, Marsilio, 1993, pp. 52-58.
- ¹² Eric Rohmer, *L'organizzazione dello spazio nel Faust di Murnau*, Venezia, Marsilio, 1985, pp. 23-27.
- ¹³ Eric Rohmer, *op. cit.*, pp. 21-40.
- ¹⁴ Eric Rohmer, "Lo spazio pittorico", in *op. cit.*, pp. 21-40.
- ¹⁵ Thomas Brandlmeier, "Il Quattrocento tedesco", in Giovanni Spagnoletti (a cura di), *op. cit.*, pp. 111- 20, qui pp. 116-117.
- ¹⁶ Elena Gremigni, *Il Faust di F. W. Murnau*, Pesian di Prato, Campanotto, pp. 24-25 e 152-156.
- ¹⁷ Cfr. Johann Wolfgang Goethe, "Prologo in Cielo", *op. cit.*, pp. 15-19 e Nota a p. 49.
- ¹⁸ Johann Wolfgang Goethe, *Urfaust*, *op. cit.*, p. 464.
- ¹⁹ Aleksandr Sokurov, "Ho visto il diavolo. È solo un usuraio", intervista curata da Fulvia Caprara, *op. cit.*, p. 37.
- ²⁰ La sceneggiatura originaria del *Faust* fu stesa da Hans Kyser, scrittore e drammaturgo tedesco che aveva attinto ampiamente dal *Faust* e dall'*Urfaust* di Goethe, ma anche dai *Volksbücher* e dal *Doctor Faustus* di Marlowe. Secondo la meticolosa ricostruzione storica che Elena Gremigni opera nel suo studio, Murnau l'avrebbe modificata molte volte fino a giungere a una redazione finale che non è mai stata trovata negli archivi. Cfr. Elena Gremigni, *op. cit.*, pp. 9-15.
- ²¹ *Ivi*, pp. 132.
- ²² *Ivi*, p. 140.
- ²³ Aleksandr Sokurov, "Ho visto il diavolo. È solo un usuraio", intervista curata da Fulvia Caprara, *op. cit.*
- ²⁴ Alexander Sokurov, "Alla ricerca dell'umanesimo perduto", intervista a cura di Marco Luceri, *Segnocinema*, n. 172, novembre-dicembre 2011, p. 5.
- ²⁵ Johann Wolfgang Goethe, "Faust", *op. cit.*, p. 7.

La pelle ibrida di Vera Cruz

Questa storia non è fantastica, è solo romanzesca. Ma poiché è inverosimile, dobbiamo forse concludere che non è vera? Sarebbe un errore. Apparteniamo a un'epoca in cui accade tutto – anzi in cui si potrebbe dire che tutto è accaduto. Se il nostro racconto non è verosimile oggi, può esserlo domani, grazie alle risorse scientifiche che sono patrimonio del futuro e nessuno oserebbe metterlo sullo stesso piano delle leggende
 Jules Verne, *Il castello dei Carpazi*, 1892

Da Prometeo a Robert Ledgard

2012, El Cigarral, una sontuosa tenuta nei pressi di Toledo, in Spagna. La macchina da presa scopre un “corpo” fasciato da una guaina, sul quale compare in sovrimpressione il titolo del film *La pelle che abito* (*La piel que habito*, Pedro Almodóvar, 2011): le cuciture visibili e il color carne della guaina (in inglese *body*, e, dunque, tradotto in italiano letteralmente “corpo”); la complessa posizione yoga che snoda muscoli e giunture; il capo, dai capelli corti e raccolti, di profilo e reclinato: potrebbe essere un manichino, se non fosse per il ritmo del respiro visibile sul ventre e per altri movimenti, anche se quasi impercettibili. O si tratta, piuttosto, di un automa, visto che, di primo acchito, potremmo definire questo corpo una “figura antropomorfa animata”? Nelle inquadrature successive, la figura si anima fino ad assumere ai nostri occhi i tratti di una “donna”. La governante Marilia (Marisa Paredes) le somministra di nascosto, stemperato nel succo di una arancia, il contenuto di capsule medicinali che contengono antidepressivi e ormoni femminili. Tutto ciò che fa la donna viene monitorato, ancora, da un sistema di telecamere a circuito chiuso.

A queste prime coordinate, si associa rapidamente un altro elemento o, per meglio dire, un altro personaggio. L'uomo, interpretato da Antonio Banderas (e dunque, di sicuro, uno dei protagonisti del film), deve essere un chirurgo plastico, visto che tiene una conferenza sulla ricostruzione del

volto umano; uno scienziato, con più esattezza, visto che lo vediamo, poco dopo, fare esperimenti in un modernissimo laboratorio annesso alla sua dimora, posta nel cuore di El Cigarral. Il dottor Ledgard, questo il suo nome, è, in effetti, un chirurgo plastico che fa ricerca sulla pelle umana.

La donna che Ledgard tiene rinchiusa si chiama, invece, Vera (Elena Anaya). Mangia, beve, respira, crea sculture ispirandosi a Louise Bourgeois: non siamo, dunque, dinanzi ad un automa – una Coppelia contemporanea – ma potremmo anche avere a che fare con un sofisticato robot, con un replicante di dickiana memoria. E invece no, si tratta di un essere umano in carne ed ossa, anche se la natura ibrida del suo corpo – che scopriremo essere, di sequenza in sequenza, estremamente complessa – pone non pochi interrogativi.

L'aspetto di Vera è infatti il risultato di una serie di manipolazioni della sua pelle. La pelle che ricopre la carne e le ossa di cui questo essere umano è fatto non ha, infatti, più nulla di “naturale”: assomiglia piuttosto ad una stoffa perché è, insieme, un artefatto tecnologico e il frutto della manipolazione genetica di sangue e tessuti di natura organica, anche se non vegetali ma animali e umani. Creata in laboratorio dal dottor Ledgard, essa ha tutte le caratteristiche di qualcosa di perturbante, visto il suo statuto ontologico ambiguo e di difficilissima gestione per la bioetica: soltanto l'utilizzo di una complessa serie di strumenti tecnologici permette alla pelle elaborata dallo scienziato di essere innestata su quella del corpo umano; solo la manipolazione genetica diretta della pelle umana può dunque consentire di arrivare ai risultati auspicati.

Quella che ricopre Vera è una pelle decisamente ibrida, come i corpi che sempre più popolano la realtà e l'immaginario del nostro tempo. Una pelle che, però, se trapiantata produce nel soggetto effetti psicologici ed emotivi simili a quelli del trapianto d'organo, piuttosto che a quelli della protesi meccanica. Da quello che sappiamo prima di avere accesso ai ricordi (o agli incubi) dei due protagonisti del film, la Vera manipolata dallo scienziato è il frutto di un innesto tra organico e inorganico, dunque. Ciò che Almodóvar ci presenta è un caso ben diverso dal trapianto di protesi meccaniche: qui l'inorganico contamina l'organico, non si limita ad affiancarlo, dando così vita ad un altro tipo di ibridazione.

Se la pelle è l'elemento del corpo che mette in comunicazione l'interno con l'esterno, il soggetto con il mondo, il volto, come anche il dottor Ledgard ricorda, è la parte del corpo umano che più definisce la singolarità del soggetto. Al processo di *expeausition* (uscita dalla propria pelle) al quale il soggetto si sottopone mettendosi in relazione con il mondo esterno, si unisce la funzione

esercitata dal volto, visto che anch'esso è un luogo dell'*ex*, un luogo in cui possono sfuggirci espressioni, in cui il contatto con il *fuori* diventa diretto, tradendo, spesso, la vera natura dei nostri sentimenti¹. In quanto tale, il volto è anche il luogo in cui il soggetto può dire la sua differenza. La Vera che noi conosciamo è, però, stata violata in entrambi quei luoghi del corpo, appunto la pelle e il volto, visibili ed esposti alla superficie del mondo: ha subito, infatti, anche un trapianto del volto.

Così, man mano che si aggiungono ulteriori tasselli alla storia di Robert Ledgard e Vera, lo scienziato assume sempre più i tratti di tanti suoi predecessori, non sempre sani di mente, che hanno popolato l'immaginario letterario alle prese con le tante nuove tecnologie che hanno invaso, a partire dalla Rivoluzione industriale e più decisamente dagli anni Trenta dell'Ottocento, la vita quotidiana. Il laboratorio in cui, nel privato della propria casa, Ledgard azzarda esperimenti su fluidi e tessuti organici ricorda quello del Dr. Jekyll/Mr Hyde², scienziato intento ad investigare, attraverso la chimica, la complessità della psiche umana; ma ricorda anche quello del dottor Victor Frankenstein³, filosofo naturale che prova, invece, ad infondere vita in una materia inanimata, assemblando organi interni e parti esteriori del corpo umano, con lo scopo di creare un essere dotato di più intelligenza e di una perfetta salute. L'associazione di queste due figure elaborate dalla letteratura ottocentesca non è qui casuale: in entrambi i casi si tratta di scienziati che giocano con i limiti conosciuti della vita e della natura umana, ma lo fanno in maniera diversa: il primo procede ad un esperimento di natura chimica, cercando di agire a partire dall'interno del corpo; il secondo agisce a partire dall'esterno, trasformando l'inanimato in animato. Due operazioni perturbanti, dunque, che anticipano e esorcizzano insieme il futuro della scienza medica, ai cui sviluppi continuiamo ad assistere. Il dottor Ledgard, in maniera inverosimile ma non per questo impossibile, gioca con la vita, sperimentando sul corpo umano dall'interno e dall'esterno, e facendo di Vera un suo "parto", la sua creatura.

Eva contro...Vera

Vicente viene rapito e rinchiuso in una cantina. Consapevole di aver quasi violentato una ragazza, erano giorni che si tormentava e che si sentiva minacciato, in pericolo. Sarà questa la causa del rapimento? Passa il tempo. È ridotto ad uno stato animale. Del suo carceriere sa pochissimo. Poi, un giorno, si risveglia lentamente da un'anestesia e si trova su di un tavolo operatorio: è stato sottoposto a un intervento di vaginoplastica. A questo punto, il suo carceriere, il dottor Ledgard, gli

dà un nuovo nome: Vera.

Gli antidepressivi, gli ormoni, gli innesti di pelle e l'intervento chirurgico al volto sono solo il perfezionamento, dunque, di questo primo intervento sul corpo della vittima. La ragazza che Vicente ha lasciato distesa sul prato priva di conoscenza era Norma, la figlia di Ledgard che, già psicologicamente inferma, subisce così un nuovo trauma e finisce con il suicidarsi. La sera del funerale di Norma, il dottore decide di consumare una vendetta spietata sul corpo di Vicente cambiando il suo sesso da maschile in femminile. Una evirazione in risposta a quello che egli ritiene sia stato uno stupro? Molto di più perché l'organo sessuale non viene solo menomato ma viene cambiato, e, con questo cambiamento, si incide profondamente sull'identità del soggetto e, ancor più che intervenendo sul volto, sulla sua differenza.

Vera, dunque, non è solo la cavia di un esperimento scientifico. Non è nemmeno, però, solo l'esito di una spietata vendetta. Come lo Scottie di *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), Ledgard cerca di “realizzare un lavoro contro la morte, di rendere attivo il ricordo e di trasformarlo in una nuova promessa di vita”⁴. In seguito al suicidio di Norma, lo scienziato crea la “donna” Vera e, come Rotwang di *Metropolis*⁵ dà al suo robot donna le fattezze della defunta Hell, le modella un volto quasi identico a quello della amatissima moglie Gal, morta tempo prima⁶. Agli scienziati di fama letteraria già citati, ne vanno dunque aggiunti altri che sono entrati a far parte dell'immaginario per un motivo ben preciso: dal Thomas Alva Edison protagonista del romanzo *Eva futura* (*Ève future*) di Villiers de l'Isle-Adam (1886)⁷ all'Orfanik de *Il castello dei Carpazi* (*Le chateau des Carpathes*) di Jules Verne (1892), abbiamo in questo caso a che fare con sperimentatori nel campo dell'elettronica (luce, immagini e suoni) e con creatori di simulacri. Ed è un doppio sostitutivo delle donne amate (amante e figlia) che Ledgard crea, ovviamente innamorandosene, plasmando Vicente in Vera. Novello Pigmalione – e si consideri che Gal non è altro che il diminutivo di Galatea –, costruisce un involucro esterno di parti lavorate e assemblate, negando “la soggettività della persona che viene manipolata”⁸. A quel femminile che non ha compreso e che gli è scivolato via dalle mani cerca di sostituire un femminile da possedere e sul quale esercitare un dominio assoluto.

Il parallelo tra *La donna che visse due volte* e *La pelle che abito* non va però limitato al possibile parallelismo tra i protagonisti maschili dei due film. Se entrambi sono affetti da una sorta di complesso pigmalionico, è però registrabile un effetto Pigmalione⁹ alla base della concezione e della messa in scena dei film nella loro interezza. Bertetto ha affermato con forza che

L'immagine filmica non è il mondo, né un'immagine specchio, ma è il risultato di un lavoro di messa in scena che produce un simulacro (del) visibile. Insieme, l'immagine filmica è inserita in una rete comunicativa e mediatica, è segnata da una doppia riflessività, è immersa nel tempo, e costituisce una forma interpretativa. Non è mai l'oggetto che mostra in assenza, ma una sua configurazione differenziale. È una apertura del visibile verso l'orizzonte intellettuale e verso l'inconscio, che dà al pensiero e agli strati profondi della psiche la possibilità di emergere dal visibile. È infine il prodotto di un lavoro di simulazione che viene abitualmente chiamato regia¹⁰.

Se, come ricorda il teorico, il personaggio hitchcockiano si fa *auctor*, demiurgo, e dunque regista della messa in scena del simulacro di Madelaine, e se, come sottolineato anche da Victor Stoichita¹¹, possiamo leggere nel film una riflessione sul cinema come macchina che produce simulacri, possiamo allora fare un passo avanti nella comprensione del lavoro di Almodóvar. Diventa difficile, infatti, non cedere alla tentazione di instaurare un parallelo tra la pelle ibrida di Vicente/Vera e la pellicola sempre più tecnologicamente ibridata del lavoro di messa in scena contemporanea.

In *Tarantola (Mygale, 1984)* di Thierry Jonquet, il romanzo che ha ispirato la concezione iniziale di *La pelle che abito*, la vittima degli esperimenti dell'inventore/creatore viene rinominata Ève. Nel film, invece, essa viene battezzata Vera; nella scelta di Almodóvar possiamo rintracciare uno degli elementi portanti del film: la matrice riflessiva che lo anima e che si interroga, come nella maggior parte dei suoi lavori, sulla natura e sullo statuto dell'immagine filmica. Il nome rimanda innanzitutto allo statuto di verità dell'"artefatto" (corpo umano manipolato o corpo filmico che sia); ma non solo, se è vero che agli albori del cinematografo era usuale che tanto le case di produzione quanto le star assumessero il nome "Vera". La Vera di Almodóvar è dunque davvero "artefatta", ed è il prodotto di una lunga storia del cinema che guarda se stesso. La pelle di celluloidi, la pellicola¹², è ciò che di materiale separa, nel registro cinematografico, interno ed esterno, essere e apparire, realtà e finzione, così come la costruzione dell'identità del protagonista-vittima nella diegesi deve misurarsi con la "nuova pelle" che gli viene innestata. Ma non solo, giacché proprio come questa pelle seconda da cui emerge Vera (il nuovo "io" che dovrebbe soppiantare Vicente) è il frutto sorto dalla contaminazione di vecchio e di nuovo, di originario e di modificato, così l'immagine cinematografica analogica si è ormai persa nelle "informazioni genetiche" di una ulteriore immagine di sintesi (analogico+digitale), ibridandosi per acquisire, forse, una nuova forma, un nuovo genere, una nuova identità.

Vicente contro Vera?

Quanto appena detto potrebbe però valere per gran parte della cinematografia degli ultimi due decenni. Per comprendere come il film di Almodóvar entri in questa dimensione generale occorre fare un ultimo passaggio di carattere teorico, che riguarda il concetto di *cyborg*. Molto utilizzato negli ultimi anni, soprattutto in riferimento alle sottoculture giovanili, al mondo della fantascienza e alla narrativa cyberpunk di William Gibson. Ma nel nostro caso è opportuno tornare al concetto originario, che proviene dal mondo della biologia e più precisamente dalle ricerche degli anni '60 intorno al potenziamento della resistenza umana in condizioni diverse rispetto alla vita sul pianeta. La parola fu infatti inizialmente utilizzata non per parlare della commistione e compresenza di organico e inorganico (come nel caso del Frankenstein della Shelley), ma per indicare una trasformazione indotta da agenti chimici e farmacologici nel corpo “originario”, nella dimensione biologica ordinaria della specie umana. Qualcosa di molto simile a quanto dicevamo prima a proposito dell'inorganico che contamina l'organico, dando così vita ad un altro tipo di ibridazione.

Le letture teoriche successive servono a produrre un approfondimento complessivo del film. Da un lato, infatti, si potrebbe osservare che, nonostante tutte le manipolazioni, alla fine Vicente, pur nell'“involucro” di Vera, ritorna dalla madre e si dichiara tale: “Soy Vicente” è infatti la battuta che chiude il film. Dall'altro, altrettanto legittimamente si può affermare che Vicente e la giovane figlia del dottore vivono in una condizione di alterazione permanente, facendo rispettivamente uso di droghe (lui) e di psicofarmaci (lei). La pretesa di umanità del “combattente” Vicente si scontra con la sua abitudine alla alterazione chimica e dunque ad un innesto che non lavora sulla genetica ma sul livello neuronale – e si veda per questo aspetto in particolare un film precedente di Almodóvar come *Abbracci spezzati* (*Abrazos rotos*, 2009). La favola “umanistica” del regista spagnolo può, in conclusione, rovesciarsi nel suo opposto. Se la creatura composita, mescolata di organico e inorganico, si ribellava al suo autore solo per essere sconfitta (è il caso di Frankenstein), il nuovo mutante, ibrido di maschile e femminile, frutto dell'innesto dell'inorganico sull'organico, quando si ribella al suo creatore si dimostra invece capace di sopravvivergli. Così, per il mondo circola il gene (contaminante o libertario?) di una possibile nuova specie...¹³

Anna Masecchia

¹ Si vedano le riflessioni di Francesca De Ruggieri, in particolare quelle presenti nel volume *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, Edizioni ETS, 2006, passim. De Ruggieri riprende la grafia, e l'accezione, di *expeausition* (crasi delle parole *exposition* e *peau*) da Jean-Luc Nancy e la associa al discorso sulle tecnologie incarnate, quelle tecnologie, cioè, "che rivestono, trasformano, rendono tecnologico il nostro corpo e che, a loro volta, si sono trasformate al punto da assumere alcuni tratti del corpo umano" (cfr. *Ivi*, pp. 13-14). Analizzando *Videodrome* di David Cronenberg, insiste, poi, sul rapporto tra sguardi e corpi costruito in esso e sul modo in cui il corpo resiste alla sua reificazione e deumanizzazione proprio attraverso la singolarità del volto (cfr. *Ivi*, pp. 66-67).

² Il romanzo *Lo strano caso del Dottor Jekyll e Mr Hyde* (*The strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde*) è stato pubblicato da Stevenson nel 1886.

³ *Frankenstein, o il moderno Prometeo* (*Frankenstein, or the modern Prometheus*) viene scritto da Mary Shelley tra il 1816 e il 1817, e riveduto nel 1831.

⁴ Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani, 2007, p. 43.

⁵ Paolo Bertetto ha insistito sulla natura ambigua della figura di Rotwang, a metà tra l'alchimia e la scienza: "Il lavoro più impegnativo di Rotwang è quindi proprio un'esperienza di trasmutazione della materia, di metamorfosi organica in cui le più tradizionali aspirazioni degli alchimisti si fondono con le ricerche più avanzate della scienza o più esattamente, della fantascienza" (Paolo Bertetto, *Fritz Lang Metropolis*, Torino, Lindau, 2001³, p. 99; ma cfr. tutta l'analisi della costruzione del personaggio del mago/scienziato e dell'ambiente in cui vive *Ivi*, pp. 97-107).

⁶ In spagnolo il vocabolo *vera* vale come la fede matrimoniale.

⁷ Non possiamo qui soffermarci sul modo in cui lo scrittore giustifica il fatto di aver scelto un inventore realmente esistente e ancora in vita per farne il protagonista del suo romanzo: è una questione complessa che meriterebbe attenzione e sulla quale ci ripromettiamo di tornare altrove.

⁸ Paolo Bertetto, *op. cit.*, p. 44.

⁹ Cfr. Victor Stoichita, *The Pygmalion effect. From Ovid to Hitchcock*, Chicago, University of Chicago Press, 2008 (trad. it. *L'effetto Pigmalione. Breve storia dei simulacri da Ovidio a Hitchcock*, Milano, Il saggiatore, 2006).

¹⁰ Paolo Bertetto, *op. cit.*, p. 7

¹¹ Victor Stoichita, *op. cit.*, pp. 215-239.

¹² Francesca De Ruggieri ha sottolineato come *pëllis* sia radice comune di *pelle* e di *pellicola* (F. De Ruggieri, *op. cit.*, p. 52).

¹³ Sarebbe troppo complesso affrontare la questione in questa sede ma va ricordato che Almodóvar pone tra le letture di Ledgard lo studio del biologo e genetista Robert Dawkins *The selfish gene* (*Il gene egoista*) edito nel 1976 e divenuto rapidamente un "classico". La prospettiva libertaria alla quale si fa qui riferimento è quella che emerge dalle riflessioni femministe elaborate in Donna Haraway, *Simians, cyborg and women. The reinvention of Nature*, Routledge-New York, 1991 (trad. it. *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Milano, Feltrinelli, 1995).

Automatic for the People. I video mashup tra applicazioni web e partecipazione

Quale mashup?

Il termine mashup identifica oggetti e pratiche molto differenti tra loro e appartenenti ad aree produttive, espressive e comunicative eterogenee. Generalmente si definisce mashup la fusione di più contenuti, provenienti da fonti differenti, in un unico prodotto derivato non necessariamente chiuso e finito, piuttosto impiegabile in ulteriori processi di riutilizzo. A seconda delle tipologie di fonti implicate è possibile individuare mashup informatici, musicali e audiovisivi. La larga penetrazione di pratiche di riscrittura di contenuti culturali ha fatto emergere l'etichetta *mashup culture* a indicare la vastità e la ricchezza di una serie di fenomeni e di pratiche (*vidding*, *recut* e *machinima*) che spostano il fuoco dell'attenzione dagli atti di semplice consumo culturale verso atti di riciclo e riuso,¹ mettendo in luce la continua coesistenza e interdipendenza tra le attività di riscrittura e le routine delle industrie culturali².

Secondo Henry Jenkins i testi che facilitano l'intervento di riscrittura dei fan possiedono almeno cinque tratti sostanziali³:

- *kernel*: cioè l'insieme degli elementi che vengono introdotti in una narrazione al fine di aprire il varco a possibili piste narrative che tuttavia non sono esplorate nel testo di partenza.

- *holes*: quei passaggi narrativi percepiti come lacune ma che in realtà sono centrali alla comprensione della narrazione e dei personaggi.

- *contradictions*: due o più aspetti presenti in un racconto che, più o meno intenzionalmente, suggeriscono possibili alternative per i personaggi.

- *silences*: rimozioni più o meno intenzionali che comportano delle ricadute di natura ideologica sull'intera narrazione.

- *potentials*: tutto ciò che sarebbe potuto succedere a un personaggio e che si estende oltre i limiti della narrazione stessa.

Eduardo Navas distinguendo tra *regressive* e *reflexive mashup*⁴ chiarisce ulteriormente il panorama della *mashup culture*: l'esempio tipico di *regressive mashup* è costituito dai mashup musicali che contrappongono due o più brani di musica pop⁵. Al contrario i *reflexive mashup* comprendono forme ibride di applicazioni web capaci di fornire una visualizzazione dinamica di informazioni prelevate da più fonti web e remixate in un sito-mashup⁶. Le applicazioni ibride sono oggetti in continua trasformazione sia in termini di risultato finale, sia in riferimento al codice che sorregge il mashup. Il modello informatico è utile per mettere a fuoco alcune caratteristiche dei processi di remix che analizzeremo successivamente. In particolare ci sembrano centrali i concetti di:

assemblaggio profondo: vale a dire un processo di remixaggio che non riguarda più solo ed esclusivamente i contenuti, ma che comporta la fusione delle tecniche e degli strumenti digitali per la produzione dei contenuti stessi⁷;

- estendibilità permanente: ovvero la continua apertura di contenuti, pratiche e strumenti digitali atti alla produzione di nuovi contenuti⁸;

– beta perpetua: le caratteristiche prima descritte comportano una riorganizzazione dei cicli produttivi del web e del software. In particolare, il principio delle versioni progressive di un software (1.0, 1.2, ... 2.0) è gradualmente sostituito con l'idea di aggiornamento costante⁹.

– All'interno del vasto panorama delle forme di remix e mashup¹⁰, analizzeremo, in questa sede, le applicazioni *web based* di carattere audiovisivo, vale a dire quegli oggetti mediali ibridi che generano contenuti audiovisivi attraverso soluzioni web. Nel tentativo di mappare un campo alquanto eterogeneo, proveremo a tracciare una sorta di “percorso evolutivistico” che contempla la pura attrazione mostrativa dell'applicazione, fino alla progressiva integrazione dell'utente tramite molteplici modalità di coinvolgimento – dal *tailoring* alla partecipazione – nella generazione del mashup finale. La nostra proposta è quella di avviare una specifica riflessione sui mashup audiovisivi allargando la ricerca sui mashup, ancora *in fieri*, verso oggetti e formule di partecipazione complesse che ci sembrano sostanziali per una corretta comprensione delle pratiche di remix audiovisivo.

Gli ibridi audiovisivi

Alcuni tra gli esempi pionieristici sono costituiti dai lavori di Aaron Koblin: *The Sheep Market*

(2006) [<http://www.thesheepmarket.com/>] è una collezione di 10.000 disegni fatti dagli utenti grazie a un *tool* simile ad *Amazon's Mechanical Turk*, un sistema di assegnazione di obiettivi in cui i partecipanti sono pagati una piccola somma di denaro per svolgere lavori troppo complessi per una macchina. *The Sheep Market* forniva una semplice applicazione per il disegno e istruiva i contributori affinché schizzassero una pecora rivolta verso sinistra. In questo caso, il meccanismo ludico-partecipativo ha un basso livello di articolazione e l'oggetto finale si configura come un database di disegni navigabili. *Ten Thousand Cents* (2008)[<http://www.tenthousandcents.com/>], invece, è un artwork digitale che ricrea l'immagine di una banconota da cento dollari. Usando *tool* simili a quelli di *The Sheep Market* diecimila utenti, pagati simbolicamente un centesimo di dollaro, hanno disegnato una piccola parte della banconota, assegnata dal sistema, senza conoscere lo scopo finale.

La struttura di questi mashup è senza dubbio pionieristica ed effimera, tuttavia le modalità inedite con cui le tecnologie di organizzazione del lavoro e dei contenuti sono impiegate lasciano emergere alcuni tratti salienti: in particolare modularità, automazione e variabilità¹¹ e la centralità del concetto di database sostengono nuove soluzioni di esposizione/visualizzazione di masse consistenti di dati. Eppure, un'analisi più ravvicinata lascia trasparire il loro lato puramente attrazionale: una serie di piattaforme più o meno fugaci ed eccentriche, degli hapax dallo spiccato valore prognostico in cui, tuttavia, sembra difficile intravedere l'applicazione oltre al prototipo.

La piattaforma *The Johnny Cash Project* (2010) [<http://www.thejohnnycashproject.com/>], invece, si propone come progetto collaborativo e commemorativo dedicato a Johnny Cash e integra nella maniera più completa il lato *crowdsourced*¹², la possibilità di navigazione del database, la modularità e l'infinita variabilità dell'audiovisivo finale, in linea con le dinamiche di estendibilità permanente indicate precedentemente. Nella sezione "contribute" gli utenti che partecipano al progetto trovano un fotogramma – fornito randomicamente dalla piattaforma e scelto dall'archivio fotografico di Johnny Cash – che servirà da traccia per un disegno dell'utente che, assistito da una serie di strumenti di grafica integrati, è chiamato a reinterpretare il frame. Ogni disegno comporrà un video mashup costituito dall'avvicinamento dei fotogrammi *user generated* e visualizzati sulle note di *Ain't No Grave*. Nella sezione *Explore*, è possibile "curare" innumerevoli varianti dello stesso video, scegliendo i criteri con cui ordinare i singoli fotogrammi – *highest-rated, most recent, realistic, abstract...*

La questione del database sembra centrale in questo progetto. Generalmente si intende con database un archivio di dati più o meno omogenei e organizzati, consultabile e aggiornabile. Manovich individua nel database la forma simbolica dell'era digitale¹³ sostenendo che il modello

modulare e flessibile tipico del database andrebbe ad affiancarsi a quello lineare e preordinato della narrazione canonica. Database e narrazione, quindi, si propongono come due forme culturali antitetiche: il primo propone una “strutturazione disordinata”, senza gerarchie evidenti ed esplicite, la seconda, invece, si propone come forma vettoriale. Il database porta a una inversione di ruoli nella relazione tra paradigma e sintagma:

Il database di opzioni a cui si attinge per costruire la narrazione (il paradigma) è implicito; mentre la narrazione effettiva (il sintagma) è esplicito. I nuovi media invertono questa relazione. Al database (il paradigma) viene data un’esistenza materiale, mentre la narrazione (il sintagma) viene dematerializzata. Il paradigma viene privilegiato, il sintagma passa in secondo piano. Il paradigma è reale, il sintagma è virtuale¹⁴.

L’infinità di possibili opzioni acquista maggiore rilevanza rispetto alla singola configurazione che assegna un ordine e un percorso di consumo/fruizione/visione. L’interfaccia multimediale si integra con il database supportando meccanismi di fruizione tramite architetture informative che organizzano e visualizzano le informazioni in termini di percorsi di fruizione trasversali. Il videoclip *Forget me not* (2010) [<http://www.forgetmenot.tv/>], ad esempio, è una sorta di mashup interattivo in cui l’utente può cliccare su alcune parti del video per remixare il database di *B movies* reso disponibile dalla piattaforma e rigenerare il mashup finale.

Nel caso *The Johnny Cash Project*, la quantità degli elementi che compongono il database è sempre esplicitata dall’interfaccia di visualizzazione del mashup audiovisivo. Le possibilità di navigazione affidate a una serie di menù che riorganizzano l’output finale dichiarano la vastità e la riprogrammabilità del database.



Fig. 1. *The Johnny Cash Project* e la centralità del database

HTML5 Experiences

La scelta dell'etichetta *HTML5 Experiences*, sotto alla quale si possono raggruppare una serie di mashup audiovisivi specifici, si basa sulla larga penetrazione che la tecnologia HTML5 ha avuto a partire dal 2010. È complesso fornire una definizione sintetica ma esaustiva di una tecnologia la cui progressiva standardizzazione potrebbe protrarsi fino al 2022, tuttavia l'HTML5 si presenta come la convergenza tra un linguaggio di markup (HTML), Javascript per gestire le interazioni con l'utente, e CSS3, un foglio di stile che amministra la formattazione dei contenuti. Uno dei tratti distintivi di HTML5 che ci preme evidenziare in questa sede è il progressivo slittamento dal sito web all'applicazione multimediale garantito dalla tecnologia in questione. In una prospettiva di *assemblaggio profondo*, HTML5 consente di inserire contenuti audiovisivi e grafica 2D e 3D in modo nativo, bypassando player e software esterni e assicurando così la convalida degli elementi multimediali, la possibilità di personalizzare le opzioni di visualizzazione e un incremento delle prestazioni in fase di playback.

Al momento il mercato vede schierati, da un lato, Apple, Google e Mozilla favorevoli all'adozione di HTML5 e, dall'altra parte, Adobe rimasta sola a difendere Flash¹⁵.

Browser/Device	Market Share	HTML5 Video	Flash Video
Chrome	27%	✓	✓
Firefox	23%	✓	✓
Internet Explorer 6/7/8	22%	✗	✓
Internet Explorer 9	11%	✓	✓
Safari	5%	✓	✓
iOS	4%	✓	✗
Android	2%	✓	✓
Opera	2%	✓	✓
Other (feature phones)	4%	✗	✗

[View Details](#) [View Details](#)

Fig 2: HTML5 Market share

Considerate le potenzialità della tecnologia in questione, non stupisce che Google abbia allestito

una vetrina apposita, *Chrome Experiment* [<http://www.chromeexperiments.com/>], dove esporre le prodezze di HTML5.

Uno dei progetti più riusciti è *3 Dreams of Black*, “film interattivo” pensato come strumento promozionale per l’album *Ro.me* (2011) [<http://www.ro.me/>]. Il video rappresenta un viaggio attraverso luoghi onirici nati dalla combinazione di grafica 2D e 3D.

Caso più articolato, che sembra uscire dal territorio puramente attrazionale, è quello di *The Wilderness Downtown* (2010) [<http://thewildernessdowntown.com/>] per il singolo *We Used to Wait* della band Arcade Fire. L’applicazione, attraverso il mashup con Google Street View, catapulta l’utente in un’esperienza *multi-windows*¹⁶ che remixa elementi di Google Maps e Street View.

Rispetto a *The Johnny Cash Project*, l’apporto dell’utente cambia di segno: nel primo, si richiedeva un investimento di tempo consistente e profondo al fine di comporre un singolo frame che sarebbe comparso per pochi frammenti di secondo nell’oggetto finale. Al contrario, *The Wilderness Downtown* richiede all’utente un investimento minimo di “lavoro” (inserire un indirizzo su Google Maps) che restituirà un’esperienza completamente *user-centered*: fornendo i propri dati personali all’interno di una cornice informatica predeterminata si genererà ogni volta una versione inedita e personalizzata del video.

An interface can be a powerful narrative device, and as we collect more and more personally and socially relevant data, we have an opportunity and maybe even an obligation to maintain the humanity and tell some amazing stories as we explore and collaborate together¹⁷.

L’allestimento inedito di dati più o meno sensibili pone la *storia personale* dell’utente all’interno di un concept/frame predefinito.

Tailored video mashup

Nella medesima prospettiva si inseriscono una serie di applicazioni web che generano oggetti audiovisivi ibridando moduli precostituiti con database di informazioni più o meno personali che provvediamo a strutturare aggiornando i nostri profili sui principali social network¹⁸.

Museum of Me (2011) [<http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm>] è un’applicazione promozionale di Intel che genera un audiovisivo meticcio: l’algoritmo Intel preleva dal proprio

profilo Facebook alcune delle connessioni più ricorrenti, fotografie e relazioni personali e le inserisce in moduli para-narrativi allestiti dall'applicazione. La personalizzazione dell'oggetto audiovisivo si ripete in *Just a Friend* (2012) [<http://www.justafriend.ie/>] e per *White Doves* (2012) [<http://www.whitedoves.me/>] o nella *Wrecking Ball* (2012) [<http://www.wreckingball.it/>] allestita per i fan di Bruce Springsteen. *Mirror* (2010) [<http://sour-mirror.jp/>], invece, costruisce un oggetto audiovisivo pescando contenuti da Facebook, Twitter e attraverso l'attivazione della propria webcam. L'audiovisivo finale dipenderà dal livello di accessibilità ai propri profili che l'utente è disposto a concedere all'applicazione.

La natura ambigua di queste forme di visualizzazione di dati privati diventa pretesto narrativo per *Take this Lollipop* (2011) [<http://www.takethislollipop.com/>] in cui una sorta di molestatore digitale preleva i nostri dati sensibili e li inserisce nel proprio progetto di stalking. Il posizionamento di informazioni personali in un contesto narrativo di genere si ripete con dinamiche simili anche per *Lost in val Sinestra* (2010) [<http://www1.lost-in-val-sinestra.com/>] dove l'utente è invitato a impostare il “fattore di brivido” della storia e scegliere tra i suoi contatti Facebook il cast di un film.

Attraverso le applicazioni descritte gli utenti diventano narratori partecipi nel momento in cui condividono contenuti sui social network, taggano luoghi e persone e li associano a frammenti di vissuto personale. I database che rigeneriamo quotidianamente, anche con un semplice *check-in*, possono dare luogo a oggetti audiovisivi che remixano un racconto personale incapsulato in un profilo social. Tuttavia, l'efficacia narrativa ed emozionale di questi ibridi mediali deve ancora fare i conti con la fallacia dei processi di messa in forma narrativa di uno specifico social graph¹⁹ e deve confrontarsi con i problemi connessi alla tracciabilità delle informazioni. Senza rendercene conto, attivando tali applicazioni, mettiamo in gioco non solo il nostro profilo personale²⁰, ma anche le relazioni interpersonali e i profili di altri soggetti costruiti attraverso l'impostazione di specifici livelli di privacy che possono essere messi in discussione da un video generato automaticamente e condiviso online.

Esperimento più articolato è il mashup *One Millionth Tower* (2011) [http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_world_of_highrises.php], un documentario cross mediale sul tema della riqualificazione collaborativa delle periferie metropolitane che prevede una parte interattiva e partecipata. Creato in HTML5 grazie alla piattaforma Mozilla PopCorn [<http://mozillapopcorn.org/>], *One Millionth Tower* si basa sulla fusione di dati e contenuti prelevati da Flickr, Wikipedia, Yahoo! Weather, Google Maps e Street View, e miscelati in un oggetto navigabile e aggiornabile dall'utente stesso. Lo scopo è quello di creare una connessione tra spazi

digitali e spazi reali attraverso una riscrittura di questi ultimi in ambiente web. L'applicazione, infatti, inserisce livelli informativi immaginari che propongono una riqualificazione degli spazi reali. Il progetto, nato come sperimentazione iper-locale (i grattacieli di Kipling Avenue nel sobborgo Etobicoke di Toronto), si propone di raggiungere un respiro globale invitando gli utenti alla compilazione di un database di sobborghi urbani che necessitano di riqualificazione.

Conclusioni

Nella breve carrellata di mashup audiovisivi ibridati con piattaforme web che abbiamo cercato di riportare ci sembra centrale il salto di paradigma che questi oggetti richiedono. In primo luogo l'idea di mashup informatico spinge verso la riformulazione di griglie analitico-interpretative capaci di integrare i *software studies*²¹. Nello specifico, il mashup informatico pone al centro della questione il problema del codice alla base dell'applicazione: quest'ultimo, infatti, occupa un ruolo sostanziale nella definizione dei percorsi di creazione dell'artefatto²² (assegnazione casuale di task, integrazione di strumenti grafici, aggregazione di dati a completamento di "spazi narrativi") e nella configurazione del mashup finale caratterizzato dalla continua riprogrammabilità e dalla profonda variabilità. Non solo, il codice e la relativa accessibilità definiscono e normano²³ le possibilità di accesso alle pratiche di remix e mashup.

In questo contesto risulta necessaria una riconsiderazione della nozione di autore, sempre più frammentato, flessibile e sfuggente. Chi è l'autore di questi oggetti audiovisivi? Colui che ha orchestrato il concept? Coloro che hanno scritto il codice? O forse gli utenti che hanno abilitato i processi narrativi?

L'apertura verso modalità di coinvolgimento degli utenti che vanno dagli UGC fino a pratiche di inglobamento di profili social deve fare i conti con la questione spinosa della privacy e della raccolta e gestione di dati personali, nonché con possibili forme di riconoscimento del lavoro, in particolare quando si ha a che fare con progetti promozionali e di *branded entertainment*.

Inoltre, la fiorente schiera di mashup audiovisivi simili a quelli descritti, deve confrontarsi con modelli progettuali capaci di

evolvere da un concetto di design come progettazione di singoli artefatti o interfacce [...] a una logica di design come pianificazione/organizzazione di processi o interazioni (interazione uomo-informazione; uomo-prodotto), all'interno della quale la persona possieda un ruolo attivo, diventando compartecipe (al pari del designer) del processo progettuale stesso²⁴.

Ancora non è chiaro quali siano le reali potenzialità di oggetti audiovisivi meticcii come quelli descritti. Al momento prevalgono forme di intrattenimento legate a contesti comunicativi tutto sommato canonici: il video clip e la promozione²⁵. Tuttavia, l'apertura verso formule di mashup e verso l'attività partecipative degli utenti riscrive in modo radicale i format precedenti secondo i noti processi di rimediazione che non riguardano più in modo esclusivo solo contenuti e piattaforme preesistenti, ma che stanno ridisegnando il concetto di mashup audiovisivo stesso: da video finito e più o meno chiuso (la clip caricata su una piattaforma di videosharing) si sposta verso forme di riscrittura e remix che riguardano azioni di riuso di contenuti, applicazioni web, modelli di organizzazione del lavoro e tecniche grafico/compositive.

Roberto Braga, Marta Martina

- 1 Per un'analisi della cultura del remix e delle relative implicazioni cfr. Vito Campanelli, *Remix It Yourself*, Bologna, Clueb, 2011.
- 2 Stefen Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, New York, Springer Wien, 2010.
- 3 Henry Jenkins, "Multiculturalism Appropriation and the New Media Literacies: Remixing Moby Dick" in S. Sonvilla Weiss (a cura di), *op. cit.*, pp. 113-114.
- 4 Eduardo Navas, "Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture" in S. Sonvilla-Weiss (a cura di), *op. cit.*, pp. 157-158.
- 5 A titolo d'esempio: *Rick Astley vs Nirvana* [<http://youtu.be/q1YABGdai5k>].
- 6 A titolo di esempio si segnala *EveryBlock* [<http://chicago.everyblock.com>] applicazione che raccoglie dati di natura eterogenea da diversi siti per georeferenziarli su una mappa.
- 7 Lev Manovich, *Software Culture*, Milano, Olivares, 2010, p. 117.
- 8 *Ivi*, pp. 70.
- 9 Si veda a tal proposito la logica della beta perpetua tipica del Web 2.0. Cfr.: Vito di Bari (a cura di), *Web 2.0*, Milano, Il sole 24 ore, 2007.
- 10 Per una ricognizione si veda Emiliana De Blasio, Paolo Peverini (a cura di), *Open Cinema*, Roma, Ente dello Spettacolo, 2010.
- 11 Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2001.
- 12 Sulle dinamiche di *crowdsourcing* cfr. Don Tapscott, Andony D. Williams, *Macrowikinomics*, Milano, Etas, 2010.
- 13 *Ivi*, p. 274.
- 14 *Ivi*, p. 287.
- 15 I dati più recenti dimostrano un trend in crescita nell'adozione di HTML5 attestatosi al 74% di market share [<http://www.longtailvideo.com/html5/>].
- 16 La dinamica è molto simile al video *All is not Lost* degli OK Go [http://www.allisnotlo.st/index_en.html].
- 17 Maria Popova, "The Interface is The Message: Aaron Koblin on Visual Storytelling at TED", Brainpickings, 24 maggio 2011 [<http://www.brainpickings.org/index.php/2011/05/24/aaron-koblin-ted/>].
- 18 Tutte le applicazioni citate sono attivabili su richiesta dall'utente.
- 19 Il social graph è la rete di connessioni instaurate tra i vari soggetti attraverso atti di comunicazione e condivisione instaurati in un social network.
- 20 Sulla questione della costruzione identitaria sui social network si rimanda alla lettura critica di Geert Lovink, *Ossessioni collettive*, Milano, Egea, 2012, pp. 57-70.
- 21 Matthew Fuller (a cura di), *Software Studies – A Lexicon*, Cambridge, MIT Press, 2006.
- 22 Per un approfondimento su come il software sta modificando design, arte e architettura cfr., Casey Reas, Chandler McWilliams, LUST (a cura di), *Form + Code in design art and architecture*, New York, Princeton Architectural Press, 2010.
- 23 Lawrence Lessig, *Cultura libera*, Milano, Apogeo, 2005, pp. 150-151.
- 24 Luca Rosati, *Architettura dell'informazione. Trovabilità: dagli oggetti quotidiani al Web*, Milano, Apogeo, 2007, p. 85.
- 25 Si veda come caso esemplare *I Think She Ready* [<http://www.ssense.com/video/iggy-azalea-diplo-fki-i-think-she-ready/>], esperimento di mashup tra video musicale e la piattaforma di shop online Ssense.

Art & Media Files

**Convegno *Riflessioni e commenti critici sull'opera di Matthew Barney*,
a cura di Guido Bartorelli, Cristina Grazioli e Farah Polato (Padova, 2 novembre 2010)¹.**

Tavola rotonda conclusiva

Interventi di:

Leonella Caprioli, Guido Bartorelli, Nicola Dusi, Antonio Fasolo, Cristina Grazioli, Farah Polato, Rosamaria Salvatore, Annamaria Sandonà, Michele Sambin, Cosetta G. Saba, Valentina Valentini.

Riportiamo la parte conclusiva del convegno padovano, ricordando che Annamaria Sandonà aveva introdotto l'opera di Barney e Renato Barilli aveva ragionato sulla modernità della proposta barneyana. Lo stesso Barilli ha poi aperto la tavola rotonda, discutendo alcuni degli interventi confluiti in questo volume. Riassumiamo di seguito le sue sollecitazioni, così da introdurre le risposte dei relatori presenti.

Secondo Barilli, ripensando all'intervento di Guido Bartorelli²,

È molto meglio intraprendere il grande discorso dell'enciclopedia. Veramente Barney supera ogni limite, ogni spazio; è eclettico, raccoglie tutto, e così via. Molto interessante è allora il riferimento a Joyce, anche se forse non del tutto applicabile nel caso di Barney. Di sicuro il modello di questa grande narrazione, estesa nel tempo, giocata su mille tasti, non può essere letterario o linguistico, come è emerso in altre letture. Perché, se c'è una componente che manca nelle grandi composizioni di Barney, è proprio quella letteraria, discorsiva. I suoi personaggi parlano pochissimo. E allora

probabilmente il modello di queste grandi composizioni è di tipo musicale. Io accennavo a Wagner con un riferimento abbastanza generico. Non che ci sia un wagnerismo verificabile in senso stretto, filologico. Ma comunque è una grande sinfonia basata anche sui ritorni, sulla tecnica del *leitmotiv* ripetuto; ritorni che alle volte sono perfino eccessivi. Il riferimento a questo suo grande eclettismo, polimorfismo, come del resto ho cercato di dire, mi sembra centratissimo.

Ragionando su altri interventi, come la relazione di Nicola Dusi³, Renato Barilli sostiene che l'opera di Barney è

Tutta basata sulla proliferazione di generi e l'artista li rivisita tutti. La sua è un'arte assolutamente inclusiva. Barney è l'artista dell'inclusione: è onnivoro, vorace, prende tutto; quindi nella sua opera ci sono tutti i generi cinematografici, a cominciare dai generi hollywoodiani che vengono ripresi, forse, con una punta di ironia e con la sfida del kitsch: Barney certamente è un artista che si prende anche il diritto-dovere di sfidare il cattivo gusto, il kitsch.

Infine, Barilli porta avanti una riflessione interrogando Valentina Valentini, che nel suo intervento si richiamava a un purismo sessantottesco⁴. Ecco allora una puntualizzazione:

Rispetto a questo Barney va assolutamente oltre. Joseph Beuys, Marina Abramović, Bruce Nauman ecc. erano dei solisti (e lo sono, perché alcuni di loro sono ancora felicemente all'opera). Però sono artisti monotoni. Non lo dico in senso negativo: sono artisti mono-tematici, mono-lineari, che battono più o meno sempre su quell'unico tasto. Barney, al contrario, con questa sua voracità inclusiva, non è mai monotono, non è assoluto, li comprende tutti: dentro di lui c'è Beuys, c'è Nauman ecc. Questa è una caratteristica dei grandi nomi del momento, che per fortuna hanno tutti un certo eclettismo, e questa attitudine a spillare il kitsch. Penso a Jeff Koons, penso agli Stati Uniti, perché certo Matthew Barney domina il panorama statunitense e oserei anche dire quello planetario... Però negli Stati Uniti c'è un Jeff Koons, c'è un David LaChapelle, c'è un Tony Oursler, ci sono altre belle presenze e soprattutto molto giocate, molto eclettiche, molto narrative. Il modello Barney li supera tutti per completezza e ricchezza, però non è affatto isolato. Le prospettive di purismo sessantottesco, il "per carità una cosa per volta", la performance messa al centro, assoluta, non è più un modello valido perché invece opera un modello eclettico, impuro: "abbasso la purezza stilistica, pratichiamo una grandiosa impurità mescolando le carte".

Ecco, questo mi sembra che sia la grande proposta che ci viene da Matthew Barney ed è molto confortante, perché vuol dire che si aprono prospettive per un'arte planetaria assolutamente vasta, generosa, in cui tutto è possibile.

In conclusione, Barilli sostiene che

Barney è bulimico, si abbuffa, in fondo la sua arte è un'enorme abbuffata e passa attraverso tutto. Quindi non dico che ignora quelle esperienze o che tra la sua opera e queste non c'è niente in comune: le "ruba", anzi le "ricicla". Barney si nutre di tutto, metamorfizza, assimila, o qualche volta non assimila perché ci sono dei punti che restano un po' acerbi.

Guido Bartorelli: Certo, Matthew Barney sconfinava dal disegno e dalla scultura, è enciclopedico, ma ho preferito prendere come spunto le sue dichiarazioni, i suoi titoli e provare a seguirne la logica, a ricostruire un percorso.

Valentina Valentini: Non rivendicavo, semmai "accusavo" Matthew Barney di non avere un purismo sessantottino. Intendevo dire che i critici sbagliano nel momento in cui attribuiscono a Matthew Barney una ascendenza, una affiliazione, una genealogia dalla Performance art fine anni Sessanta-anni Settanta, in quanto questa relazione non c'è. Gli artisti tipo Vito Acconci, ne cito uno per tutti, non sono assolutamente monotematici. Vito Acconci oggi fa l'architetto, dice: "Io non sono più un artista", disegna isole, ponti, città... È cambiato moltissimo. Mi riferivo soltanto a un discorso critico-storico e dicevo: stiamo attenti a non leggere, a non sovrapporre a una pratica artistica e a un'opera contemporanea categorie che non le appartengono. Quindi, in questo senso, sono d'accordo con Renato Barilli: Matthew Barney e le performance, le azioni performative o i video scaturiti da performance o da azioni performative non hanno niente a che spartire con la tradizione di Performance art di Vito Acconci ecc., nonostante Barney rivendichi questa ascendenza. E dicevo nel mio intervento che è una rivendicazione che si può ascrivere piuttosto a una mitologia delle performance di Body art: al rischio, al pericolo, al dispendio energetico piuttosto che a una pratica.

Rosamaria Salvatore: Rispetto alla citazione di Joyce, non è tanto il contatto con la letteratura, quanto il passaggio attraverso Eliot che sembra essere posto a riferimento da Guido Bartorelli in relazione al trattamento dei materiali attraverso un "passaggio temporale": ovvero la compresenza del mito, cioè di modelli antichi, con modelli presenti, con modelli contemporanei. Nel caso di Joyce i materiali sono le parole, nel caso di Barney sono le immagini, ma il procedimento è quello

della compresenza di queste modalità diverse. Proprio il trattamento del tempo pone in evidenza una dilatazione, un eccesso, una *durata* e, vedendo il trailer di *The Order* (2002), mi sembrava che ci fosse un trattamento del tempo che da un lato riprendeva anche gli schemi codificati del cinema, come il montaggio alternato, e però dall'altro – anche per l'uso di un certo sonoro – mi dava la sensazione di quella dimensione atemporale del sogno di cui parla Freud; mi sembrava, cioè, che fosse presente qualcosa che, in qualche maniera, ci fa cadere in un incubo o in un sogno.

Nicola Dusi: Questa interpretazione del *ralenti* mi sembra importante per *CREMASTER* (1994-2002). Il suo modo è presentare però vari livelli di finzione, quindi non è solo documentale, né solo finzionale (nel senso di narrativo), piuttosto entra anche in altri livelli. Ho citato Roger Odin⁵ perché costruisce un sistema molto complicato di "livelli della finzionalizzazione". Il momento che lui chiama *fictionalisant* arriva molto tardi; prima ci sono momenti di passaggio graduale, differenti, fino alla "messa in fase" passionale, affettiva. Tutti i livelli, in qualche modo, sono livelli finzionali, però non sono più solamente onirici, solamente narrativi, solamente documentali.

Valentina Valentini sostiene che *CREMASTER* appare come un testo intermediale tra fragranza e resti della performance, ma, se ho capito bene, dice che quando si parla di performance dentro *CREMASTER* si fa un errore concettuale, perché la performance è altro: è arte processuale, forse in modo più ironico, è consapevolezza differente, partecipazione del pubblico, ecc. La mia proposta, tra semiotica e studi di cinema, è che si potrebbe cercare in queste nuove opere, a metà tra la videoarte e il film, forme di fragranza, forme di performance. In qualche modo il cinema – lo sappiamo – senza permettere allo spettatore di intervenire, lo guarda negli occhi e fa questo gioco rompendo le regole del cinema classico. Negli ultimi anni li ho cominciati a chiamare "Modi della presentificazione"⁶. Il cinema contemporaneo gioca moltissimo sulla presentificazione, sull'effetto di presenza. Mi sembra che Barney faccia "performance" in questo senso, complessivamente giocando col ritmo di tutti quei livelli che ho cercato di enunciare, e giocando sul fatto che mette in scena direttamente il suo corpo, che fa comunque una performance di fronte allo spettatore di cinema o museale. Barney si mette quindi a rischio, almeno in quel momento. Però poi c'è un lavoro di montaggio, di postproduzione, c'è un lavoro digitale, che fa diventare "altro" questo testo. Ed è qui che Barney usa una serie di accorgimenti che producono un effetto di presentificazione. Il *ralenti* è uno di questi, oppure la rottura della continuità e i contrasti ritmici; altri sono il momento in cui i personaggi appunto ci interpellano, ci "guardano negli occhi". Ma le interpellazioni sono anche plastiche, non sono solo figurative: quindi un certo scarto cromatico, uno scarto ritmico, uno scarto topologico sono momenti di interpellazione dello spettatore. Allora, mi sembra, la sua arte diventa "videoarte" proprio perché *prova a raccontare un effetto performance*.

Cristina Grazioli: Un’osservazione su quest’ultimo riferimento alla performance. Consideravo il fatto che, per chi viene da studi teatrali, il termine “performance” va effettivamente inteso – non “va” nel senso che sia obbligatorio, piuttosto la pongo come questione – tenendo conto che la presenza del pubblico – dell’interazione viva del pubblico, che può avvenire secondo modalità le più varie, negli spazi i più vari – è fondamentale. Ciononostante vi sono dei casi particolari, come ad esempio la maggior parte del lavoro di William Kentridge, che non presuppongono la presenza di un pubblico e nondimeno hanno una fortissima dimensione performativa. In questo senso, forse, qui stiamo ragionando anche sull’utilità di accordarci su terminologie che ci facciano capire le cose. Forse l’espressione che utilizzava Valentina Valentini di “azione performativa” mi convince e aiuta a distinguere le due situazioni diverse, le forme espressive che sono più vicine al teatro in senso stretto e quelle che invece usano un altro tipo di mezzi.

Valentina Valentini: Tentavo di ricondurre il discorso sulla performance, con i rilievi storico-critici su cui sono intervenuta prima, alle differenze che – mi sembra – per chi si occupa di storia e di teoria sia importante fare tra gli anni Sessanta e gli anni Novanta. Questo per non aumentare l’indistinzione, la genericità, ovvero l’accantonamento del discorso storico, che per me invece rimane fondamentale. Certo occorre distinguere che cosa intendiamo per Performance art, per performance, per atto performativo. Il tentativo teorico che cercavo di fare, era quello di intendere la dimensione performativa come qualcosa che “modellizza” tutta l’arte contemporanea grazie al digitale, grazie ai *media live*, grazie al discorso che la tecnologia ha fatto riformulando il *qui e ora* (l’evento al di là del riproducibile e del riprodotto) e questo modellizza moltissime espressioni dal teatro al web, alla musica, dovunque. Allora se intendiamo il “dispositivo performativo” come “dispositivo codificatore intermedio” tra l’opera oggetto – sia essa scultura, sia esso film, performance, opera e documento, resto dell’opera – (mettendo al centro non la performance, ma propriamente il “dispositivo performativo”), questo ci potrebbe forse aiutare da andare oltre le pastoie e le codificazioni. E l’opera di Matthew Barney ci invita ad andare oltre. Altrimenti, se noi leggiamo l’opera di Barney attraverso le categorie che già conosciamo – che siano esse cinematografiche, attinte dal teatro, dal cinema e anche dall’arte video, dall’arte visiva – non riusciamo a metterla a fuoco bene, perché è un’opera che sfugge alla messa a fuoco. È un’opera che vive nella, diciamo così, *liminalità* di diverse arti; è un’intermedialità che mette a rischio, a repentaglio i nostri assestamenti teorici. Quindi il mio era un tentativo di dire, riprendendo Lotman⁷: proviamo a capirla o inserirla in questo percorso, in cui il dispositivo performativo è un dispositivo codificatore intermedio.

Michele Sambin: Una piccola nota sulla performance: io credo che la performance negli anni Settanta abbatta il supporto, ossia il diaframma che c'è tra fruitore e opera: l'artista diventa l'opera. Ora nella performatività di Matthew Barney, invece, torna a esserci il filtro del video. Forse è questa la grande differenza.

Annamaria Sandonà: Il mondo creativo in cui ci conduce Barney è fatto di labirinti visionari che, anche se accompagnati da annotazioni, foto, video e performance, risultano spesso di difficile lettura per una certa miscellanea di generi. Se guardiamo l'evoluzione contenutistica dei suoi lavori, il filo di Arianna che li contraddistingue – da *FIELD DRESSING (orifill)* (1989/1990/2006/2007) a *DRAWING RESTRAINT* (1987-2010) a *CREMASTER* – è sempre la corporeità, indagata in un continuo processo di ricerca identitaria. Ci si accorge del bisogno di Barney di esprimersi attraverso dei cicli, specie di racconti a puntate, quasi nello stile delle *soap opera* consumate dal pubblico televisivo. Certamente può infastidire la cripticità e la sovrabbondanza di citazioni, spesso autoreferenziali, questa autofagia di elementi carpiri da miti celtici, da processi alchemici, massonici, mormonici, mischiati a scenografie hollywoodiane e quant'altro. E forse è proprio questo eccesso di trasmigrazione di situazioni a rendere a volte faticosa la lettura della sua opera, in quanto eccessiva, talvolta violenta, stilisticamente coinvolgente, ma allo stesso tempo affascinante quando si riesce a capire, o meglio a decodificare, la logica consequenzialità del suo pensiero. Queste azioni performative, da cui sia la parola sia il pubblico sono esclusi, hanno *locations* spettacolari che presuppongono un dispendio di mezzi che solo il cinema può permettere – basti pensare alla ricostruzione dell'atrio del Chrysler Building – e sono ben lontane dalla “povertà” della video arte degli anni Settanta e Ottanta. Forse solo negli anni Novanta, quando appunto Barney inizia a lavorare, si possono rintracciare gli artisti che, con l'evoluzione dei mezzi tecnologici, hanno contribuito a creare i presupposti di nuove modalità espressive in cui confluiscono cinema, teatro, performance senza essere propriamente nessuna di queste: penso soprattutto a Mike Kelley e Paul McCarthy o, più recentemente, alla spettacolarizzazione patinata di David La Chapelle. Di fatto questi artisti appartengono a quel mondo mediatico che si è, penso irrimediabilmente, allontanato dal fare artistico più artigianale e solitario della performance e della video arte classica per approdare ad opere più vicine al linguaggio concitato dei videoclip musicali; un genere con cui, anagraficamente, sono cresciuti e di cui si è nutrito il loro mondo espressivo.

Nicola Dusi: È appena uscito un numero monografico della rivista *Dégres* sulla transmedialità della danza⁸ che pone questo problema: quando si mette la danza in video si perde la fragranza, si

perde in qualche modo l'idea della performance dal vivo e, giustamente, il problema è che, come diceva oggi Cosetta Saba⁹, c'è un livello di presenza "immediata" e poi un livello di presenza "mediata": "il video media". Sono d'accordo sull'idea di chiamarla "azione performativa", ma abbiamo, anche, nella teoria del cinema, il concetto di "testo performativo" che funziona e quindi che può andare assieme all'idea di azione performativa. Un testo performativo (almeno per Roger Odin¹⁰) è un testo che *fa fare* allo spettatore quel che vuole dimostrare. Quindi, ad esempio, un testo performativo è *CREMASTER* perché lo spettatore è costretto ad agire come se fosse davanti al *live*. È chiaro che non è l'esperienza *live*, è l'esperienza mediata, su questo non discutiamo. Però gli effetti di senso che vengono prodotti – questa è una proposta ancora *in progress* – sono "simili" a quelli che esperirei come spettatore se mi trovassi in una performance dal vivo interrogandomi continuamente sul senso e sentendomi in pericolo: in pericolo di non capire, in pericolo anche di venire toccato e se volete, se sono dentro un certo tipo di teatro contemporaneo, in pericolo fisico. Così il film performativo mi mette in pericolo perché il rischio è non capire niente, è annoiarsi e andare via, oppure anche non vederlo nel modo giusto. Cioè è un altro tipo di pericolo. E molta arte contemporanea mi mette in pericolo nel senso che non si fa capire. Perché bisogna starci sopra, perché sono testi performativi. È chiaro che si perde il *live*, ma lo si reintroduce come effetto di senso. Vorrei portare avanti il discorso su questa differenza.

Guido Bartorelli: Guardando l'opera di Barney dal punto di vista delle figure, delle immagini, delle arti visive, mi pare che anche quando c'è l'azione performativa il risultato consti in icone fortissime. Perché è vero che il "pericolo" di *CREMASTER* è che risulti difficile, "noioso", che disorienti, ma anche è vero che è diventato un fenomeno mediatico. Questa incidenza mediatica, pop, è fortissima e tutte queste figure, anche se non capisci cosa siano, non capisci cosa facciano, hanno comunque il potere di seduzione che è tipico dell'opera di un artista nato nel 1967 e cresciuto immerso in uno spettacolo mediatico potentissimo. Potremmo magari proporre la dialettica *azione/immagine*. Barney va sempre su e giù dall'una all'altra, non si può considerare l'una senza considerare anche l'altra. L'immagine, questo splendido cristallo che egli produce alla fine, è fondamentale per comprendere la fortuna di Barney.

Antonio Fasolo: Per quel che riguarda la performance – o azione performativa – e il video, da sempre Barney li ha utilizzati "contro" l'uso del video tipico della performance degli anni Sessanta e Settanta; ha usato il video per creare definitivamente distacco nello spettatore anziché includerlo nell'opera. Anzi in un certo senso, in un senso sicuramente ambiziosissimo, Barney cerca questo distacco quasi per creare uno stadio aurale, una inaccessibilità e questo dà importanza a quello che fa. Questo ovviamente può essere criticato, non condiviso, però è sicuramente nella sua intenzione.

Annamaria Sandonà: Sì, però lascia degli scritti in cui dà indicazioni sui contenuti.

Antonio Fasolo: C'è sicuramente un'intenzionalità puntuale, nel senso che lui prescrive dei percorsi, però permane una qualche "inaccessibilità". Sulla performatività dello spettatore, siamo qua a interrogarci... Per me essa è legata all'interesse: se qualcuno è interessato si interrogherà, altrimenti no. Sicuramente l'interesse di Barney non è soltanto diretto alla decriptazione della sua opera; l'interesse di Barney, per quanto mi riguarda, è legato all'immaginario, all'incredibile creatività delle immagini e all'influenza che ha nella nostra epoca. Quindi "Qual è l'influenza di Barney, più che il senso di Barney?". Forse è questa la domanda: "Perché Barney influenza?".

Leonella Caprioli: Da quando Matthew Barney inizia la produzione di *CREMASTER* il coinvolgimento dello spettatore include anche il mezzo musicale.

Barney è in grado di fare il progetto, di fare l'artista, di fare lo scultore, di immaginare l'aspetto visuale, il montaggio, il film, il video, ma non è in grado di fare la musica, tant'è che ha un collaboratore: Jonathan Bepler, un compositore molto interessante. Nell'esperienza di *DRAWING RESTRAINT 9* (2005) si avvale della collaborazione di Björk, inaugurando, mi sembra, un diverso tipo di relazione con l'elemento musicale.

Torno a quello che volevo dire rispetto al coinvolgimento dello spettatore. Le riflessioni che abbiamo sentito intorno alla capacità di Barney di costruire una temporalità talvolta dilatata, attraverso il *ralenti*... Si tratta di un *ralenti* delle immagini in cui la musica fa da collante. A richiedere al pubblico, in termini performativi, una partecipazione rispetto a questo tipo di parametro – quello temporale – è proprio la musica. La musica ti invita a identificarti in un tempo psicologico che è quello dell'opera che stai ascoltando. Abbandoni il tuo tempo ed entri nell'opera, se vuoi ascoltare, se subisci la fascinazione; il tuo grado di partecipazione è misurabile anche con il fatto che in qualche modo "entri in fase". Quindi trovo interessante che emergano, per parlare dell'opera di Barney, delle metafore, delle analogie che sono tratte da esperienze assolutamente musicali: Barilli ha parlato di *wagnerismo*, Dusi ha parlato di *saga*. Riconosco una corrispondenza in questo senso soprattutto nell'idea di voler creare un'opera titanica, in più puntate, in più episodi, però avendo dall'inizio del suo concepimento l'intento di svilupparla nel tempo.

Nicola Dusi: Barney parla anche di *opera lirica* per il suo lavoro.

Leonella Caprioli: Perché è molto teatrale, perché molti dei suoi elementi sono presenti nell'opera lirica, che è un genere tradizionale, storico, concepito per una forma di performance rigorosamente *live*. Invece è chiaro che Barney, per dire tutte le cose che vuole dire, che sono tantissime, ha bisogno del video. Già solo la colonna sonora: deve essere "acusmatica"¹¹ per forza, perché è un tale *collage*, molto raffinato, però anche molto progettato proprio perché, in senso musicale, tutto si deve tenere. O forse non si tiene del tutto, forse diventa farraginoso. Però Barney è senz'altro interessato a *dirle* tutte le cose che fa vedere. In questo viene aiutato, nei *CREMASTER*, da una musica molto sofisticata, a sua volta citazionista, ammiccante, ironica. Prima della collaborazione con Bepler, Barney lavora come uno scultore di immagini che si muovono nel silenzio. Dal momento in cui la musica si introduce come presenza costante nelle sue opere, è pensata come mezzo coerente, logico, cinestesico a tutti i livelli. Riferendosi a *DRAWING RESTRAINT 9*, la moglie Björk afferma che, comunque, il processo di creazione, anche dal suo punto di vista, è stato fatto in seconda battuta: l'opera rimane di Barney mentre lei si occupa di creare soltanto un commento sonoro. Però entrambi operano nello stesso "edificio", quindi devono e possono continuamente parlarsi e confrontarsi perché il linguaggio musicale deve essere parte e non supporto, deve avere un ruolo importantissimo nel coinvolgimento dello spettatore, a un livello anche affettivo¹².

Cosetta G. Saba: Riprendo la traccia dell'intervento di Valentina Valentini nel suo evidenziare come la difficoltà della messa a fuoco – da postazioni disciplinari differenti (arti visive, teatro, cinema, musica; semiotica, teorie del cinema, ecc.) – della dimensione performativa dell'opera di Barney discenda dal fatto che è un'opera che "vive nella liminalità di diverse arti". La comprensione di questo fatto pone importanti problemi epistemologici e metodologici. In tale prospettiva, alla luce dell'impatto "modellizzante" delle tecnologie informatiche sui "linguaggi" dell'arte, la ridefinizione del "dispositivo performativo come dispositivo codificatore intermedio" tra differenti sistemi espressivi è importante per molte ragioni. *In primis* perché evidenzia una volta di più come il "polimorfismo" dell'opera barneyana non possa essere solo nominato, ma debba essere compreso, descritto e analizzato.

Nella pratica artistica di Barney (e non solo) si registra un cambiamento di statuto dell'"opera" quale serie espressiva "aperta" che si situa tra una dimensione progettuale e l'insieme delle sue manifestazioni puntuali, immanenti. Quel che è ancora definibile come "opera" si traccia come un punto di immanenza entro un *percorso progettuale* e non corrisponde più, né si riduce, alla concretizzazione di un esito unitario e definitivo. Nel fare artistico barneyano questa procedura presenta una inusitata complessa radicalità.

Vorrei provare ad analizzare alcuni livelli di complessità dell’“opera” barneyana rispetto a quella che non può essere considerata semplicemente un’espansione installativa della dimensione filmica. In *CREMASTER Cycle* e in *DRAWING RESTRAINT 9* l’“opera” si compone, in modo coestensivo, attraverso le serie espressive cinematografica, scultorea e, come si è detto, problematicamente attraverso la “performance”. Il punto non è tanto il processo di derivazione della serie (dal disegno, piuttosto che dalla fotografia o dalla scultura ecc.) che è sempre catalitico, quanto piuttosto la modulazione della *forma* da serie espressiva a serie espressiva, la sua discontinua *traduzione e trasformazione*¹³. Si tratta di un processo traduttivo che, in modo catalitico, procede dall’universo filmico allo spazio espositivo in cui è posta la serie espressiva installata (scultura, disegno ecc.), dove gli oggetti diegetici non sono *props*, ma sono sculture riforgiate in materiali diversi (e spesso sintetizzano proprietà e caratteristiche riferibili alla narrazione attraverso diversi personaggi o situazioni) e dove il video o il film è sia una componente compositiva sia un dispositivo di traduzione. Penso che in qualche modo questa doppia valenza della componente video o della componente filmica abbia a che vedere con quel livello “codificatore intermedio” di cui si è detto. E sembra avere a che vedere con il sistema estetico e con il modo enunciativo dell’opera di Barney che sembrano riferirsi alla “trasformazione della forma” indotta dalla riflessione sul “processo creativo”, attraverso la narrazione del percorso entro il quale la forma è “istradata”, è in “transito” entro differenti serie espressive, attraverso linguaggi diversi.

Certo è possibile analizzare l’“opera” secondo la sua destinazione – *screening* o *installation* (e in tal caso, a rigore, si dovrebbe prendere in considerazione anche il contesto di ricezione, sala cinematografica o spazio espositivo). Ma anche in tal caso non è possibile in alcun modo rescindere le relazioni compositive plurime implicate dall’opera *CREMASTER Cycle* come progetto. Nella serie filmica del ciclo *CREMASTER* anche il silenzio presenta una dimensione musicale...

Leonella Caprioli: O il rumore...

Cosetta G. Saba: ... O il rumore. La composizione *audio-visiva* articola estensivamente nel tempo filmico l’azione narrativa, la dimensione figurativa e l’atto performativo, mettendo in rilievo la *durata* (penso all’immagine-tempo di Gilles Deleuze)¹⁴ che produce *iuxta propria principia* un effetto scultoreo. Anche se evidentemente la dimensione scultorea non si limita a questo e ha una portata radicale, che informa di sé il sistema estetico barneyano. Tale modulazione audio-visiva accade propriamente entro la dimensione filmica. Nondimeno, nelle estensioni installative, la serie *CREMASTER* si presenta in altro modo. L’intero ciclo *CREMASTER*, come è noto, è stato presentato in forma di installazione per la prima volta nel corso della mostra *Matthew Barney:*

CREMASTER Cycle del 2002-03 che dal Museum Ludwig di Colonia e dal Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris è approdata al Solomon R. Guggenheim Museum di New York. In quel contesto *site specific*, il *display* espositivo stesso, vale a dire la “mostra”, diviene il sistema installativo di tutto il ciclo nelle sue molteplici articolazioni. In quell'occasione Barney ha installato i cinque film su cinque monitor in corrispondenza della cupola del Guggenheim. La pentologia filmica in tal modo è stata trasformata in una struttura video-scultorea sospesa in corrispondenza della quinta voluta de La Rotunda. La composizione sonora complessiva si dava per accumulo e interferenza dei suoni provenienti dalle singole sezioni video del sistema scultoreo multischermico, determinando un effetto di “rumore” diffuso, una cacofonia (peraltro tipica delle esposizioni di videoarte, dove si crea, sul piano spaziale, un conflitto tra ciò che si vede sulle superfici schermiche posizionate – l'onnidirezionalità dei suoni – e il “punto di ascolto” dello spettatore). Mentre in altri contesti – ad esempio nel caso della re-installazione del *CREMASTER Cycle* nell'ambito dell'esposizione <<*Fast Forward 2* organizzata nel 2010 presso il Zentrum für Kunst und Medientechnologie a Karlsruhe – la dimensione sonora è stata cancellata: l'installazione non presenta più una dimensione sonora; c'è una specie di vuoto pneumatico che si sente, un'assenza di suono, totale, che quasi toglie “peso”, gravità, ai corpi attoriali e fa dei personaggi delle “zone scultoree”, dà uno spessore diverso alle immagini. Quello che intendo dire è che la *durata delle immagini è inseparabile dal divenire della forma* (non è un tempo misurabile). Tuttavia la forma, attraverso la narrazione, si traduce in altro, in una molteplicità espressiva, dal film alla scultura, al disegno ecc. in interpolazione con lo spazio espositivo, entro la cornice dell'installazione (dove queste componenti singolari del percorso creativo – disegno, film, fotografia, scultura ecc. – sono temporaneamente situate). I cinque film non sono che una serie espressiva entro cui la forma si struttura temporaneamente, già dischiudendosi in altro e vendendo da altro (si pensi alla dimensione transtestuale e all'uso performativo delle fonti).

Leonella Caprioli: Giustamente hai parlato di un'opera in transito; forse questo fa parte del processo, nel senso che là dove un'opera è prodotta per qualcosa d'altro, che non è più il contesto dell'installazione originaria, si può andare oltre riorganizzando diversamente i materiali. Il fatto che il video sia stato concepito avendo in mente una struttura musicale si vede e si sente tantissimo, ma si tratta di una struttura musicale soprattutto mentale, non necessariamente effettiva.

Cosetta G. Saba: Anche quando non c'è il sonoro...

Leonella Caprioli: Indubbiamente, si avverte il senso di una struttura musicale prescindendo dalla presenza del suono. Anzi, devo dire: il raffronto con i modi della musica può stimolare anche

considerazioni di segno negativo... Matthew Barney non è molto “musicale”: l’opera filmica, a prescindere dalla colonna sonora, si evidenzia piuttosto per una ritmica caotica, disarmonica.

Cosetta G. Saba: La musica, nel ciclo filmico *CREMASTER* (dove, come è stato detto, la musica sostituisce la parola, il testo verbale, il dialogo), sul piano metodologico stabilisce una relazione con il “teatro d’opera” e si definisce nell’interazione tra Barney e Bepler che sarà anche alla base del progetto *Ancient Evenings* (tratto dal romanzo omonimo di Norman Mailer), ma non solo: penso alle collaborazioni con Arto Lindsay e, in particolare, a *DE LAMA LÁMINA* (2004). Tuttavia, non credo si possa andare oltre, in quanto, anche solo per restare ai film del *CREMASTER Cycle*, è necessario tener conto delle trasformazioni espressive in cui esso consiste in modo coestensivo.

I cinque film del *CREMASTER* presentano alcune modalità prevalenti di manifestazione: la modalità *screening* (per la sala cinematografica); la modalità installativa dell’intero ciclo (si pensi, ad esempio, all’esposizione *Matthew Barney Mitologie contemporanee*, presentata nel 2008 alla Fondazione Merz di Torino) o di singoli passaggi filmici seriali attraverso il disegno, il C-print, la scultura (ad esempio, *CREMASTER 3, Chrysler Imperial*, 2002) ecc.; la modalità installativa in forma di mostra monografica sull’intero ciclo (l’esposizione itinerante del 2002-03 approdata al Guggenheim Museum di New York), che sussume le altre modalità. Questo per dire che entro la serie progettuale del *CREMASTER Cycle* si aprono diverse “serie operali”; ciascuna “serie operale” presenta delle serie-componenti comprimarie, tra le quali i film stessi.

I film del ciclo *CREMASTER*, quantomeno dopo il 2002-03, non possono allora essere analizzati indipendentemente dalla loro estensione installativa.

In tal senso, rispetto alle installazioni complesse, penso che la riformulazione della nozione di “testo performativo”, elaborata da Odin e introdotta da Nicola Dusi¹⁵ sembra richiedere non solo una semiotica *entre* differenti serie espressive, ma anche una semiotica che renda conto di quella “dimensione performativa che modella l’arte contemporanea” di cui ci ha parlato Valentina Valentini. Inoltre, dentro la cornice dell’installazione la “lettura performativa” s’innesta in una particolare condizione spettatoriale, dove la visione è in parallasse, dove l’attenzione è istantanea e mobile, fluttuante e “passeggera”, e dove il percorso interpretativo è marcato in modo transtestuale ed esperienziale. E ancora, l’installazione, se esperita attraverso la dimensione transtestuale, fa gravitare lo spettatore propriamente nella dimensione scultorea del film o del video. In tal senso, per tornare ai primi *DRAWING RESTRAINT*, e a quanto detto da Michele Sambin rispetto al rapporto

performance e videoarte degli anni Settanta, il video non diaframma la performance, bensì la *traduce* nello spazio installativo, nella presenza scultorea degli oggetti ecc.

Dunque, se pensiamo al cinema e alla “musica filmica”, alla scultura o al disegno ecc. dobbiamo prestare attenzione particolare al processo di traduzione (non si tratta di una traduzione unidirezionale da una materia espressiva a un’altra, bensì di una direzionalità molteplice) e, conseguentemente, di trasformazione che li investe. Si tratta peraltro – ripeto – di una metodologia operativa che non è propria di Barney e che tuttavia nella sua pratica artistica si fa esemplare. Resta da indagare e da storicizzare la portata di quel che Valentina Valentini definisce, attraverso Lotman, come “dispositivo di codificazione intermedia” ovvero quel meccanismo per cui certi elementi del sistema culturale assumono una funzione di “modellizzazione”.

Antonio Fasolo: Come al solito, quando si parla di Matthew Barney, alla fine le risposte e le domande sono all’interno dell’opera stessa. Ad esempio, per la funzione della musica: la musica è stata scritta prima o dopo, la musica è narrativa o commentativa, contrappuntistica o quant’altro? A mio avviso, la musica ha una funzione plastica, tanto è vero che all’interno del *CREMASTER* ci sono innanzitutto dei musicisti che suonano e, in teoria, dal vivo. Ad esempio in *CREMASTER 5* (1987) c’è una cantante lirica e il suono è diegetico: Ursula Andress che canta con l’intera orchestra nel Teatro d’Opera di Budapest, vuoto. Nel *CREMASTER 3* (2002) il concetto di musica come scultura è ancora più portato all’astrazione e materializzato: che cosa fa Barney? Crea suoni con un ascensore, modulando l’entrata e l’uscita dell’aria dalla tromba dell’ascensore stesso con un cuneo. Il suono che ne viene ricavato assomiglia a un’arpa; mentre un cantore, sempre in scena, quindi diegetico, canta in gaelico. La musica fa parte totalmente del rappresentato e fa parte totalmente del visivo. Stiamo parlando, comunque, di un’opera di più di sette ore che, come ha detto prima Dusi, è muta: la musica ovviamente ha un ruolo pregnante, narrativo, ma è fondamentalmente presente come altri elementi all’interno dell’opera, quindi è importante quanto una scultura, anzi è essa stessa, a volte, una scultura.

Leonella Caprioli: Quindi dobbiamo credere a quello che dice Barney: che la sua intenzione era quella di coinvolgere a livello musicale in senso spaziale, visto che parla di scultura e l’accosta a questo.

Antonio Fasolo: Non è questione di dover credere o meno...

Nicola Dusi: Guardiamo ai *testi*, non alle dichiarazioni.

Valentina Valentini: Riprendo, riparto dall'ultimo intervento di Guido Bartorelli e di Antonio Fasolo rispetto al dire. L'immagine creata da Matthew Barney è un'immagine così potente che attrae al di là della significazione, al di là di tutti i significati, delle saghe, delle vicende, dei miti, dei riferimenti. Questo è un interrogativo vero: perché Matthew Barney e *CREMASTER* piacciono ai giovani? Quest'indicibilità e questa incompetenza dello spettatore (di cui parla giustamente Nicola Dusi) è un'incompetenza che, per chi, diciamo così, è uno spettatore abituale di arte video, per chi vede Bill Viola, per chi vede Francisco Ruiz de Infante, cioè per chi conosce come spettatore il repertorio della produzione video di questi anni, non è assolutamente disarmante. Queste opere ci hanno infatti messo di fronte a una differenza rispetto all'esperienza cinematografica – a una differenza molto profonda – a un'assenza di storia nel senso della linearità, a un'assenza del personaggio unico nel senso aristotelico: ci hanno cioè messo di fronte a una mancanza di testo verbale e a un discorso in cui il suono ha una funzione effettivamente di penetrazione dell'immagine scultorea. Ci hanno messo di fronte a un trattamento dell'immagine, quindi del tempo, che porta lo spettatore dentro l'immagine, cioè a essere là, in quel posto e non di fronte e davanti all'immagine. A me pare che di fronte al *CREMASTER* lo spettatore stia davanti all'immagine. L'immagine è una superficie bidimensionale, non la vedo tridimensionale, non vedo questa "funzione aptica" di cui parlava Nicola Dusi¹⁶ utilizzando una figura, a me molto cara, del "figurale", che Deleuze ha coniato in rapporto alla pittura di Francis Bacon¹⁷. Io non vedo assolutamente, diciamo così, un'applicabilità del paradigma del figurale rispetto al ciclo del *CREMASTER*: mi rendo conto che la narrazione è una narrazione interrotta, complicata, non lineare, ma è una forma di non linearità molto diversa dal decentramento delle figure di Francis Bacon, cioè da quello che Deleuze dice quando parla della narrazione che sta sempre sul punto di precipitare. Il *CREMASTER* non sta sul punto di precipitare, anche se non siamo in grado, se non attraverso un lavoro di indagine, di consulenza mitografica, antropologica, pop, sulla cultura americana ecc., di decrittare tutti i simboli. Ma questo non è così fondamentale, non è così importante per aderire, capire o essere affascinati o meno dall'opera.

Cristina Grazioli: Aggiungo solo una cosa, rispetto a quello che diceva Valentini. Anch'io trovo che le immagini siano tutto sommato "rassicuranti": magari la singola immagine, il singolo frammento, sono bizzarri; però l'architettura, la struttura – come credo tutti gli interventi abbiano dimostrato – hanno una solidità e una chiusura, come si diceva, che non sbilancia, non pone quel punto di rischio di caduta, di perdita dell'equilibrio, di disorientamento...

Farah Polato: Vorrei tornare a quanto diceva Nicola Dusi riacciandomi anche a quanto ha appena detto Cristina Grazioli rispetto al rapporto tra il frammento e l'intero. Vorrei riprendere

un'opposizione che è stata più volte messa in campo questa mattina tra lo “sguardo scultoreo” e lo “sguardo filmico”. Credo che, tra l'altro, l'intervento di Dusi abbia in parte ribaltato e comunque ridimensionato i pesi di questa opposizione così come era stata posta nei primi interventi e credo che anche queste ultime osservazioni vadano nella stessa direzione. Credo, per altro, che la nozione di “sguardo filmico” sia stata forse limitata solo a una sua accezione: quando cioè si rapportava questa dimensione dello sguardo a una dimensione di proiettività dello sguardo dello spettatore o di proiettività dello spettatore nel personaggio. Però lo sguardo filmico, la dimensione del filmico, non è circoscrivibile a questo. Si è parlato anche molto, sia nell'intervento di Dusi sia nell'intervento di Rosamaria Salvatore, di una dimensione della temporalità e io vorrei aggiungere di una dimensione di spazialità filmica che in alcuni momenti è molto forte: penso ad alcuni momenti finali, ad esempio, del *CREMASTER 1*, in cui lo spazio filmico diventa uno spazio mutuamente inglobante. E questo è dato solo dalla dimensione del filmico e non dal lavoro sul profilmico, che è importantissimo e che dà evidentemente la forza a quell'immagine. A mio avviso la forza dell'immagine e il rapporto di prossimità rispetto allo spettatore, sono date anche da uno sguardo propriamente filmico, che lavora cioè sul filmico, oltre che sul profilmico. E anche a questo riconduco la percezione sottolineata da Cristina Grazioli tra la visione dell'immagine, del frammento, e la visione poi del film o del ciclo.

Nicola Dusi: Leonella Caprioli parlava di una percezione temporale legata alla musica, con l'idea di “entrare in fase”. Ricordo che Barney non lavora solo con la musica in modo plastico, ma anche in un modo strutturale e isomorfo a quello che sta dicendo con gli altri livelli. Nel saggio *Incorporare il mondo: lo sguardo metamorfico del CREMASTER Cycle* di Angela Mengoni¹⁸ si riprende proprio l'idea presente in *CREMASTER 2* (1999) di metamorfosi, legata ad elementi figurativi e a elementi figurali, che diventano “operatori metamorfici”. E Mengoni in una nota aggiunge:

In una composizione di Jonathan Bepler intitolata *The Executioner's Song* – quella che accompagna il *CREMASTER 2* – i tre elementi timbrici che compongono la struttura musicale – archi, percussioni e *steel guitar* –, piuttosto che mantenersi distinti, entrano in una continua relazione di mimetismo. In modo comparabile al trattamento visivo, i diversi elementi si confondono sulla base di una omoritmia che tende a cancellare le distinzioni timbriche, le quali, tra l'altro, consentono di riconoscere l'identità country del pezzo.

Quindi, anche a livello di lavoro sulla colonna sonora, Barney cerca di elaborare il tema della metamorfosi. Torniamo sulla performance di Richard Serra che viene risemantizzata da Barney in

CREMASTER 3 (2002). Cosa succede? Qui Barney fa un gioco molto contemporaneo di remix, cioè cambia i materiali mantenendo forme simili. Però quando arriviamo al quinto piano del Guggenheim, in *The Order*, e scopriamo Serra al lavoro con la vaselina, la colonna sonora sembra l'originale della performance di Richard Serra degli anni Sessanta con il piombo fuso. Se non è l'originale, ci assomiglia molto: non c'entra niente con gli altri livelli, perché è un rumore, un clangore, di metalli pesanti. Allora il sonoro (e qui non la musica, ma il suono inteso come *sound design*) ci riporta a una funzione realistico-documentale mentre la si viene perdendo. Così, in un certo senso, si gioca un ulteriore capovolgimento, una metamorfosi. Lo stesso Serra, alla fine del catalogo curato da Nancy Spector per la mostra del Guggenheim, dice, più o meno:

Quando mi sono trovato ad agire travestito da me stesso, diretto da Barney, a rifare la mia performance con la vasellina mi sono detto: "Questo mi sta prendendo un po' i per fondelli... Cosa sta succedendo?". E poi ho deciso che uscivo da me stesso e lasciavo che, in qualche modo, il Maestro mi guidasse. Lasciavo il mio corpo diventare il famoso burattino senza fili della teoria del teatro, mi lasciavo guidare e facevo qualcosa che, in qualche modo, partecipava dell'opera di un altro. Allora ho capito che era totalmente coerente con il suo mondo, che mi stava "ri-semantizzando". Aveva diritto di farlo a suo modo, e lo ha giocato fino in fondo¹⁹.

Questo dice Richard Serra, totalmente consapevole.

Chiudo sul "figurale": bisogna capirsi, perché io intendo "figurale" in un "semiotichese" che è diverso dal "figurale" di Jean-François Lyotard (o, in Italia, di Paolo Bertetto) e forse anche, almeno in parte, da quello di Deleuze²⁰. Nella mia ipotesi non è un "figurale psicanalitico": è un "figurale energetico", è vicino alla semiotica che parla di "figurativo profondo", piuttosto che di "figurativo superficiale"²¹. Preferisco, piuttosto che "figurativo profondo" o "strutturale", parlare di "figurale", perché per me ha a che fare con un sistema coerente di costruzione profonda di un testo in termini di contrasti plastici, e questo è un primo problema. Secondo problema: forse non è esattamente il "figurale" di Deleuze, però sicuramente c'è una logica della sensazione in *CREMASTER*, quindi torniamo proprio alle teorie ritmiche e figurali proposte da Deleuze quando lavora su Bacon. C'è una logica della sensazione, ad esempio, in tutte le riprese macro, con quei piani ravvicinatissimi, con lo sguardo che diventa, quasi, tattile. Forse bisogna ripartire dal "figurale" in questo senso, cercando di intendendosi: di solito lo faccio mettendo una (lunga) nota, ma certamente confrontare le diverse accezioni è un lavoro da fare.

Antonio Fasolo: Riallacciandomi al discorso di Farah Polato e di Nicola Dusi: prima, quando parlavo di sguardo scultoreo, non lo intendevo come contrapposto o antitetico alla sguardo filmico. L'episodio più filmico, in tutto il *CREMASTER Cycle*, è il numero 2, dove troviamo una regia, a mio parere, più evoluta e visivamente più cinematografica rispetto agli altri. La cosa forse più interessante è che la funzione dello “sguardo” che ho definito “scultoreo”²², assieme al “cinecorpo” – cioè incarnazione del corpo della telecamera, non del personaggio, né dello sguardo di chi guarda, ma dell'istanza narrante – sta proprio, ancora una volta, nell'escludere l'altro e nell'autoreferenzialismo. È ancora soltanto Barney che vuole guardare. “Sguardo scultoreo”, una “sua soggettiva”, come diceva prima Dusi, che è sguardo non ancorato; nessun altro personaggio è osservante, ma è solo quello del regista-macchina da presa. Quindi questa oggettivizzazione dello sguardo, allo stesso tempo, talmente esasperata e chiusa in sé che è lo sguardo di un'unica persona che è l'autore stesso, produce un'ambivalenza interna che priva lo spettatore di una normale pulsione ottica ed emozionale. Allo stesso tempo, però, noi guardiamo e sentiamo questo desiderio quasi fisico di spazio, questo desiderio di toccare, aptico. Ma la domanda resta sempre: “Nell'intenzione di chi?”, “Nel desiderio di chi?”. Lo spettatore vede, percepisce, però, in fondo, non trova risposta.

Nicola Dusi: Vorrei chiarire un'ultima cosa. Quando c'è uno sguardo, come quello che abbiamo visto in *CREMASTER 4*, di una macchina da presa che si avvicina in oggettiva e però trema, cioè fa sentire il corpo di chi la porta, in semiotica si parla di *embrayage*. La grande distinzione è *embrayage/débrayage* che vuol anche dire, semplificando, modo soggettivante/modo oggettivante: soggettivante è l'*embrayage*, nel senso che rinvia all'istanza dell'enunciazione; rinvia a chi sta producendo; però l'*embrayage* è anche soggettivante nel senso che interpella lo spettatore. Quindi il soggettivante è sia il momento di interpellazione, di chiamata in causa, di presa per la giacca, per gli occhi o per lo stomaco dello spettatore, sia il momento di rinvio a chi sta costruendo quel discorso. Poi (o meglio di base e comunque) c'è il racconto oggettivante, che è un modo del distacco, del *débrayage*. Se teniamo questa distinzione ci capiamo, almeno nei termini di una semiotica dei media audiovisivi. Questo nel tentativo di trovare un lessico comune.

Cosetta G. Saba: Questo anche per ribadire una volta di più che l'“inclusività” (transtestuale, con la complessa stratigrafia di testi che implica) e il “polimorfismo” della pratica artistica barneyana di cui parlava Barilli (descritto e commentato diffusamente da Nancy Spector), devono poter trovare una metodologia esplicativa che la comprenda e la spieghi.

Del resto, la centralità della dimensione performativa attestata nel nostro discorso non è il risultato di una messa fuoco pluridisciplinare e insieme il tentativo di definire un lessico interdisciplinare? Dalla pratica artistica barneyana la dimensione performativa continuerà a interpellarci poiché è stata centrale, con differenti gradualità, nella serie *DRAWING RESTRAINT*, in *CREMASTER Cycle* (peculiarmente in *The Order*, *CREMASTER 3*), in *DE LAMA LÁMINA* e lo sarà per il progetto *Ancient Evenings*. Forse dall'analisi delle sette performance dal vivo destinate alla presenza del pubblico, che “non sono organizzate come dei film”, e che comporranno l'opera *Ancient Evenings* giungeranno nuove chiavi interpretative e nuove sfide metodologiche. Per ora, sono incubate nell'esposizione *Ancient Evenings: Libretto* (presentata alla Gladstone Gallery di New York nel 2009) e nelle performance *Ren* (2008) e *Khu* (2010) realizzate a Los Angeles a Detroit.

- ¹ *TRAINING FOR A METAMORPHOSIS. I film d'artista di Matthew Barney*, Convegno e proiezioni, Centro Culturale Altinate San Gaetano – Auditorium, 2-3-4 novembre 2010, Scuola di Dottorato in Storia e Critica dei Beni Artistici, Musicali e dello Spettacolo dell'Università degli Studi di Padova, Dipartimento di Discipline Linguistiche, Comunicative e dello Spettacolo e Dipartimento di Storia delle Arti Visive e della Musica – Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Padova. Ringraziamo gli organizzatori del convegno per l'amichevole collaborazione che ha permesso un confronto fertile tra i molti interventi del convegno e per il prezioso aiuto nella trascrizione della tavola rotonda. Alcuni degli interventi presentati al convegno sono confluiti nel volume Nicola Dusi, Cosetta G. Saba (a cura di), *Matthew Barney. Polimorfismo, multimodalità, neobarocco*, Milano, Silvana Editoriale, 2012, con saggi di Guido Bartorelli, Nicola Dusi, Valentina Valentini, Cosetta G. Saba, Paolo Balmas, Roberto Calabretto, Fulvio Carmagnola, Simona Chiodo, Massimiliano Di Leva, Roberto Marchesini, Angela Mengoni, Massimiliano Spanu, e con interviste a Paolo Fabbri e Omar Calabrese.
- ² Cfr. Guido Bartorelli, "La natura dei *restraints*: da impedimento meccanico a propulsore narrativo. Sguardo sulla ricerca di Matthew Barney dal punto di vista di disegno e scultura", in N. Dusi, C.G. Saba (a cura di), *op. cit.*, pp. 93-101.
- ³ Cfr. Nicola Dusi, "CREMASTER Cycle tra cinema e danza", in N. Dusi, C.G. Saba (a cura di), *op. cit.*, pp. 103-131.
- ⁴ Cfr. Valentina Valentini, "Performing media", in N. Dusi, C.G. Saba (a cura di), *op. cit.*, pp. 17-29.
- ⁵ Roger Odin, *Della finzione*, Milano, Vita e pensiero, 2004.
- ⁶ Nicola Dusi, "Mystic Musical: *Jesus Christ Superstar*", in Nicola Dusi, Gianfranco Marrone (a cura di), *Destini del sacro*, Roma, Meltemi, 2008, pp. 157-172.
- ⁷ Jurij M. Lotman, Boris A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Milano, Bompiani, 1975.
- ⁸ *Degrés. Revue de synthèse à orientation sémiologique*, numero monografico a cura di Nicola Dusi, Cristina Righi, "Le sens de la danse. Dance research et pratiques transmediales/The Sense of Dance. Dance Research and Transmedial Practices", n. 141, 2010.
- ⁹ Cfr. Cosetta G. Saba, "The Path. Situation, Condition, Production nell'opera di Matthew Barney", in N. Dusi, C.G. Saba (a cura di), *op. cit.*, pp. 47-88.
- ¹⁰ R. Odin, *op. cit.*
- ¹¹ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990 (tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997).
- ¹² L'intervista è compresa nel video della conferenza stampa per la *première* di *DRAWING RESTRAINT 9*, 62. Biennale, Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica, Venezia 2005, Rai Sat Cinema World.
- ¹³ In tal senso sono esemplari *DRAWING RESTRAINT 7* (1993), *DRAWING RESTRAINT 13: The Instrument of Surrender* (2006), o *Cetacea* (2005).
- ¹⁴ Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985 (tr. it., *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1985).
- ¹⁵ Cfr. Nicola Dusi "Lo spettatore incompetente e la flagranza della performance: *Cremaster 3* di Matthew Barney, tra cinema e videoarte", in *E/C*, 2008, <http://www.ec-aiss.it/archivio/tematico/arte/arte.php>.
- ¹⁶ Cfr. N. Dusi, "CREMASTER Cycle tra cinema e danza", *cit.*
- ¹⁷ Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, La Différence, 1981 (tr. it. *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995).
- ¹⁸ Il saggio di Angela Mengoni citato è ripreso e ampliato in A. Mengoni, "Incorporare il mondo: lo sguardo metamorfico del *CREMASTER Cycle*", in N. Dusi, C.G. Saba (a cura di), *op. cit.*, pp. 133-155.
- ¹⁹ Cfr. Nancy Spector (a cura di), *Matthew Barney: The Cremaster Cycle*, catalogo della mostra, New York, Guggenheim Museum, 2004.
- ²⁰ Sul "figurale" nel cinema e nella videoarte, a partire da Lyotard e da Deleuze, cfr. Jacques Aumont, *À quoi pensent les films*, Paris, Séguier, 1996, Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier. L'invention figurative au cinéma*, Paris-Bruxelles, De Boeck, 1998; Paolo Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Milano, Bompiani, 2007; Valentina Valentini, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- ²¹ Sul "figurativo astratto" e il "semisimbolismo" si veda Algirdas J. Greimas, "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", *Actes sémiotiques, Documents*, n. 60 (tr. it., "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in Lucia Corrain, Marco Valenti (a cura di), *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, Bologna, Esculapio, 1991). Jean-Marie Floch, *Petites Mythologies de l'œil et de l'esprit*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamins, 1985; Denis Bertrand, *Précis de sémiotique littéraire*, Paris, Nathan, 2000 (tr.it., *Basi di semiotica letteraria*, Roma, Meltemi, 2002); Nicola Dusi, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino, Utet, 2003.
- ²² Cfr. Antonio Fasolo, *Matthew Barney, Cremaster Cycle*, Roma, Bulzoni, 2009.



Orienti/Occidenti

Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, *manga* e *anime* nel Giappone postbellico

a cura di Toshio Miyake

Introduzione

Il Giappone (post)nucleare dell'11.3

L'11 marzo 2011 segna una cesura nella storia postbellica dell'arcipelago nipponico. In seguito al drammatico terremoto e tsunami nel Giappone nord-orientale, tre reattori della centrale nucleare Daiichi di Fukushima vanno in *meltdown*. La fuoriuscita incontrollata di radiazioni impone un'emergenza nucleare livello 7, lo stesso livello di Chernobyl nel 1986. Tra le conseguenze più immediate, l'evacuazione di migliaia di famiglie residenti, nonché un'ansia più generalizzata che si estende alla capitale Tokyo a 250 chilometri di distanza, alimentata da notizie discordanti sulle radiazioni nucleari rilevate nell'aria, nel suolo, nelle acque e nei cibi.

Come l'11.9 delle Torri Gemelle per gli Stati Uniti, l'11.3 di Fukushima è una data di non ritorno per il Giappone postbellico. È il simbolo numerico intorno al quale l'intera nazione si è ritrovata al contempo unita dall'esperienza condivisa di un evento così catastrofico – tanto da aver fatto parlare di 'Generazione 11 marzo' – ma anche divisa per le tante critiche sugli assetti fondanti della sua politica, società e cultura¹.

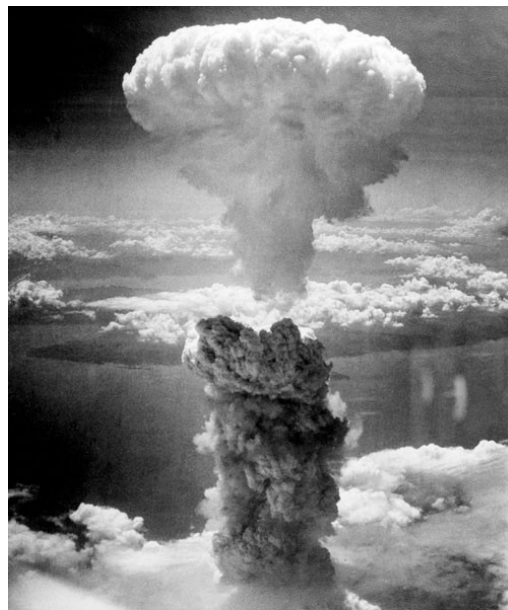
Uno degli interrogativi di fondo reso evidente nello scenario post-Fukushima riguarda il seguente paradosso: come è stato possibile dopo l'olocausto di Hiroshima e Nagasaki arrivare alla costruzione di ben 54 reattori nucleari in un paese ad altissimo

rischio sismico?

Nucleare e identità nazionale

Al di là di ambiti più specifici (politica energetica, sviluppo scientifico, lobby industriali, società civile, informazione, ecc.) che hanno contribuito al consenso egemone sull'energia nucleare nel Giappone pre-Fukushima, può essere utile estendere l'attenzione a una prospettiva più ampia; in primo luogo, alla storia indissolubile fra discorsi sul nucleare e auto-rappresentazioni nazionali, in grado di strutturare e addomesticare in passato percezioni anche più critiche, divergenti e conflittuali.

Fig.1



Nell'immediato scenario postbellico, l'immagine prevalente è il Giappone come vittima dell'Era Nucleare, simboleggiata universalmente del fungo atomico di Hiroshima. Con la fine dell'occupazione statunitense nel 1952 e all'alba del suo primo "miracolo" economico (1955-61), la nazione inizia a rappresentarsi come campione della Pace, della Scienza e della Tecnologia. Alla rinuncia alla produzione, all'uso e alla detenzione di ordigni atomici, sfociata nella Dichiarazione sui Tre Principi Non-Nucleari (1971), si accompagna l'ambizioso programma sulla costruzione delle prime centrali inaugurata dalla Legge sull'Energia Atomica (1955), sotto il programma statunitense "Atoms for Peace". Questo cambiamento radicale è

ottenuto grazie anche a una separazione netta di due discorsi istituzionali sul nucleare. Da un lato, il nucleare come Alterità, come *arma* pericolosa, devastante, cattiva, fonte di contaminazione e distruzione; ma un'alterità che è stata allontanata ed esorcizzata, proiettandola verso il passato (la Seconda Guerra Mondiale) e l'esterno, verso un'origine straniera (soprattutto gli Stati Uniti o l'Unione Sovietica). Dall'altro, il nucleare come Identità, come *energia* pacifica, sicura, buona, direttamente proiettata sul Giappone presente a esprimere la speranza per un futuro luminoso, tecnologico e prospero².

Fig.2



Nel Giappone pre-Fukushima si poteva essere contrari al nucleare come *arma* per motivi storici e ideologici (municipalità di Hiroshima e Nagasaki, vittime delle radiazioni, movimenti pacifisti, partiti di sinistra, sindacati, intellettuali, studenti, ecc.); oppure, contrari al nucleare come *energia* per motivi più contingenti e localistici (associazioni di residenti, agricoltori, pescatori, madri, ecologisti, ecc.). Due mondi discorsivi che nello scenario post-Fukushima, nonostante le imponenti manifestazioni nazionali contro gli impianti nucleari, continuano a rimanere sostanzialmente separati; pena la riesumazione di più profonde contraddizioni storiche che hanno condotto il Giappone verso il miracolo economico e alla stabilità sociale, sotto l'ombra dell'“ombrello nucleare” USA³.

Culture visive, “J-culture” e convergenza mediatica

Tuttavia, oltre al tragico primato sull'olocausto atomico, il Giappone detiene altri primati meno tristi, attinenti alle sue culture visive, almeno in termini quantitativi. L'industria cinematografica nel suo "periodo d'oro" alla fine degli anni Cinquanta, arriva a produrre più film degli stessi Stati Uniti⁴. In seguito, il testimone passa all'industria del fumetto (*manga*) con quasi il 40% della produzione editoriale totale del paese nel 1995 (un mercato superiore a quello complessivo di Stati Uniti ed Europa insieme); poi all'industria dei videogiochi (circa il 50% del mercato globale nel 2001) e dell'animazione (*anime*). Quest'ultima fornisce i primi quattro titoli nella cinematografia nazionale per affluenza ai botteghini (tutti lungometraggi diretti da Hayao Miyazaki) e circa il 60% delle serie televisive trasmesse nel mondo⁵.

A parte tutti questi numeri, è importante sottolineare come i media abbiano negli ultimi due decenni congiuntamente contribuito a configurare un qualcosa di più ampio, una galassia eterogenea nota come "J-culture": una costellazione di piattaforme mediatiche multiple che comprende *manga*, *anime*, videogiochi, design, grafica, pop art, *character goods*, stili subculturali, ecc. Si tratta di una specifica cultura convergente di tipo *mangaesque*, in cui storie, immagini e personaggi si intrecciano e sovrappongono, un "media mix" dove ogni singola parte fornisce un contributo a narrative, stili e pratiche transmediali⁶. Non sorprende quindi che il suo crescente successo globalizzato abbia indotto infine lo stesso governo ad appropriarsene ai fini di promuovere la "J-culture", ribattezzata ufficialmente come "Cool Japan", a nuova immagine nazionale di inizio millennio⁷.

Diventa a questo punto ancora più evidente quanto sia strategica l'intersezione fra rappresentazioni del nucleare e convergenza mediatica; sia per la stessa idea di nazione, sia per capire meglio come sia stato possibile in passato raggiungere un consenso così egemone intorno alle politiche energetiche nucleari. Da un lato, il trauma di Hiroshima/Nagasaki ha attraversato un po' tutti gli ambiti della cultura "alta", inaugurando fra l'altro un genere letterario a se stante, quello della bomba atomica (*genbaku bungaku*), da cui sono scaturite celebri trasposizioni cinematografiche, come *Pioggia Nera* (*Kuroi ame*, 1989) diretto da Shōhei Imamura e tratto dall'omonimo romanzo di Masuji Ibuse (1965). Dall'altro, il nucleare ha alimentato una mobilitazione biopolitica più spontanea e diffusa di emozioni, desideri e paure che ha trovato un terreno ancora più fertile nelle culture popolari. Basti

ricordare solo alcuni esempi più noti: il dinosauro radioattivo Godzilla (*Gojira*, 1954), insieme a tutta la sua progenie sterminata di mostri giganteschi (*kaijū*) che ben esemplificano le retoriche istituzionali sul nucleare esorcizzato come Alterità mostruosa ed esterna. E soprattutto *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, letteralmente “Atom dal braccio di ferro”), la serie *manga* (1951-58) e *anime* TV (1963-66) ideata dal “Dio del *manga*” Osamu Tezuka, che mette in scena le vicende eroiche di Atom: una sorta di Pinocchio robotico del futuro a trazione nucleare che protegge l’umanità da qualsiasi minaccia. Atom, grazie anche alla prima operazione su larga scala di convergenza mediatica, è diventata l’icona più popolare in assoluto in Giappone; e quindi il simbolo perfetto e più “carino” (*kawaii*) immaginabile del nucleare come Identità (Giappone, Tecnologia, Progresso).

Per una lettura di/convergente: cinema, manga, anime e subculture giovanili

Gli interventi di questa sezione mettono in evidenza narrative eterogenee sul nucleare che hanno attraversato la cultura convergente nel Giappone post-bellico. Se è vero che le culture visive possono avere contribuito nel loro insieme al consenso egemone sulle politiche nucleari pre-Fukushima, è bene sottolineare che non si tratta di un processo univoco e omogeneo, di una ideologia transmediale imposta meccanicamente dall’alto su una popolazione massificata. Antonio Gramsci ci ricorda che l’egemonia, in quanto equilibrio storicamente costituito fra coercizione e consenso, è un potere sempre dinamico e polifonico⁸: un processo sostenuto da posizioni multiple di dominio e di subalternità che si articolano a vicenda secondo discorsi e pratiche non solo *convergenti*, ma anche *divergenti*⁹. Da qui, la nota attenzione gramsciana alle culture popolari come luogo strategico per la negoziazione di qualsiasi egemonia. Queste, nonostante la loro dispersione e frammentarietà, sono in grado di introdurre sempre elementi di ambiguità, inversione, se non di rottura e conflitto verso l’ordine costituito.

In questo senso, la sezione raccoglie quattro contributi su diverse letture ispirate alla narrativa transmediale del nucleare, declinate secondo ambiti mediatici più specifici: dal cinema live action e di animazione, al *manga* e alle sue appropriazioni nelle subculture giovanili. Cinzia Cimalando nella sua analisi del documentario

Nuclear Nation (2011) di Atsushi Funahashi e del film *Testimonianza di un essere vivente* (*Ikimono no kiroku*, 1957) di Akira Kurosawa, mette in luce le paure indotte dal nucleare, chiamando in causa temi più universali della modernizzazione quale il difficile rapporto fra individuo e società. Paola Scrolavezza si sofferma sui lungometraggi animati *Akira* (1988) di Katsuhiro Ōtomo, *Metropolis* (2001) di Rintarō e *Summer Wars* (2009) di Mamoru Hosoda, per indagare le cartografie post-apocalittiche dell'esplosione/implosione atomica che attraversano metropoli, corpi cyborg e realtà virtuali. Jaqueline Berndt invece offre una rivisitazione critica del *manga Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, 1973-87) di Keiji Nakazawa e dei suoi due adattamenti animati (1983, 1986) – le opere più lette/viste in Giappone sull'olocausto di Hiroshima –, richiamando l'attenzione sulle possibilità e sui limiti del *mangaesque* in termini estetici, sociali e politici. Infine, Toshio Miyake, si concentra sulle narrative egemoni del nucleare e la loro intersezione con alcune tappe storiche della convergenza mediatica giapponese (*Astroboy*, *Gen di Hiroshima*, *Little Boy*), per arrivare ad esplorare le più recenti parodie sessuali in ambito delle subculture maschili *otaku*.

L'Italia è il luogo da cui partì nel 1951 la legittimazione internazionale del cinema giapponese (Leone d'Oro a *Rashōmon* di Akira Kurosawa) e dove si è raggiunto negli anni Ottanta il curioso primato al mondo per numero di serie *anime* trasmesse in televisione fuori dal Giappone¹⁰. In ottica inversa, l'Italia è diventato in Giappone il paese straniero più amato fra la popolazione giovanile e femminile¹¹, e, dopo il referendum abrogativo del nucleare condizionato proprio da Fukushima, un modello anche per i movimenti anti-nucleari giapponesi. L'augurio è che le narrative transmediali messe in luce da questa sezione possano contribuire a ulteriori e meno tragiche contaminazioni transculturali.

Toshio Miyake

¹ Cfr. l'intervista di Anais Ginori a Hiroki Azuma, "La guerra contro la natura della 'Generazione 11 marzo'", *la Repubblica*, 14 marzo 2011. Per una rassegna aggiornata sulle iniziative e voci più critiche in Giappone (tradotte in tedesco e parzialmente in inglese), si veda il sito *Textinitiative Fukushima*. (www.textinitiative-fukushima.de/pages/die-initiative/the-fukushima-text-initiative-ndash-a-short-description.php) Mentre per il report ufficiale sul disastro nucleare che chiama in causa come responsabili stato, governo e TEPCO (l'azienda che gestisce le centrali di Fukushima), fino a estendere l'accusa alla "cultura giapponese" intera, cfr. The National Diet of Japan (a cura di), *The Official Report of the Fukushima Nuclear Accident Independent Investigation Commission*, 2012. (http://naaic.go.jp/wp-content/uploads/2012/08/NAIIC_report_lo_res5.pdf)

² Cfr. Hirofumi Utsumi, "Nuclear Power Plants in 'the Only A-bombed Country': Images of Nuclear Power and Nation's Changing Self-portrait in Post-war Japan", in Dick Van Lente (a cura di), *The Nuclear Age in Popular Media: A Transnational History*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2012.

³ Cfr. Yuki Tanaka, Peter Kuznick, "Japan, the Atomic Bomb, and the 'Peaceful Uses of Nuclear Power'", *The Asia-Pacific Journal*, vol. IX, n. 18, maggio 2011. (www.japanfocus.org/-Yuki-TANAKA/3521)

⁴ Cfr. David Desser, "A Filmmaker For All Seasons", in Dimitris Eleftheriotis, Gary Needham (a cura di), *Asian Cinemas: A Reader and Guide*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2006, p. 25; Michael Storper, "The Transition to Flexible Specialisation in the US Film Industry", in Ash Amin (a cura di), *Post-Fordism: A Reader*, Londra, Blackwell, 1994, p. 209.

⁵ Cfr. Japan External Trade Organization (a cura di), "*Cool*" *Japan's Economy Warms Up*, maggio 2005. (www.jetro.go.jp/en/stats/survey/pdf/2005/20050509_cool_japan.pdf)

⁶ Nell'industria culturale nipponica, prima ancora della celebre nozione di "cultura convergente", è già in uso sin dagli anni Ottanta il termine "media mix" per indicare l'intersezione transmediale fra *manga*, *anime*, videogiochi e franchising/merchandising. Cfr. Marc Steinberg, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

⁷ Per un'analisi del *mangaesque*, si veda il contributo di Jaqueline Berndt in questa sezione. Mentre per un'analisi del *nation branding* relativo al "Cool Japan", cfr. Michal Daliot-Bul, "Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age", *Social Science Japan Journal*, vol. XII, n. 2, 2009, pp. 247-266.

⁸ Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni del carcere*, 4 voll., Torino, Einaudi, 2007.

⁹ Per una lettura in termini deleuziani del *media mix* nipponico come al contempo convergente e divergente, in quanto "co-existence of compossibility and impossibility", cfr. Marc Steinberg, "The Media Mix Imagination", in Kaori Makabe (a cura di), *ICOMAG 2012: Commons of Imagination: What Today's Society Can Share through Manga and Animation*, Tokyo, Bunkacho, 2012, pp. 55-59.

¹⁰ Cfr. Marco Pellitteri, *Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese*, Latina, Tunué, 2008, pp. 74-75.

¹¹ Cfr. Toshio Miyake, "Italy Made in Japan: Occidentalism, Self-Orientalism, and Italianism in Contemporary Japan", in Graziella Parati (a cura di), *New Perspectives in Italian Cultural Studies*, New York, Farleigh Dickinson University Press, 2012, pp. 195-214.

Orienti/Occidenti
Radiografie della paura nucleare: *Nuclear Nation* di Atsushi Funahashi e *Testimonianza di un essere vivente* di Akira Kurosawa

“Il mio desiderio più profondo è che la nostra situazione possa aiutarvi a fare le giuste scelte per il futuro”.
 (Katsutaka Idogawa, sindaco di Futaba, teatro dell’incidente nucleare della centrale di Fukushima Daiichi)

La seguente analisi si propone di esplorare due rappresentazioni cinematografiche dell’eredità nucleare nel Giappone contemporaneo: *Nuclear Nation* (2011) del regista Atsushi Funahashi e *Testimonianza di un essere vivente* (*Ikimono no kiroku*, 1955) diretto da Akira Kurosawa. Due radiografie della paura nucleare¹ e dei suoi effetti sull’essere umano, due esempi fra quelli possibili, uno nell’ambito del film documentario e l’altro del cinema di *fiction*. Ognuno di essi, pur dissimili per periodo di produzione, composizione e realizzazione, propone con forza una lucida disamina della difficile condizione dell’esperienza del disastro nucleare, attraverso una narrazione convincente, uno stile cinematografico fluido e un punto di vista intellettualmente valido.

Nel cinema, la paura nucleare è stata indagata attraverso la testimonianza sul campo del film documentario, ma anche nella forma immaginaria/immaginifica del *fiction* film. Le due opere, anche se diverse nella loro forma compositiva, possono a buon diritto iscriversi nell’ambito degli studi di un cinema sul nucleare², che includono le due diverse forme espressive cinematografiche, e più in particolare, in quello degli studi sul cinema *hibakusha* (vittime della bomba atomica) – portati avanti da Mick Broderick³ – proprio in qualità di puntuali radiografie, assolvendo all’importante compito di mantenere vivo e ampliare il dibattito sul nucleare. Le voci – vere – del sindaco di Futaba e dei suoi concittadini documentate in *Nuclear Nation* possono così essere idealmente giustapposte a quelle immaginate dei personaggi di *Testimonianza*, al fine di ampliare il

più possibile gli orizzonti nell'epoca delle delicate scelte sul futuro dell'energia nucleare e degli esseri umani stessi.

Abbiamo scelto due opere che non hanno (ancora) una letteratura critica particolarmente ricca, ma che rappresentano bene gli scenari della paura nucleare, ieri come oggi. Ci siamo basati soprattutto sulla visione dei due film per analizzare/radiografare i dilemmi che (ci) tormentano, e cercare di tirare un filo sottile tra presente e passato rispetto alla medesima questione, la paura nucleare in Giappone, quella che dovrebbe spingere l'essere umano a interrogarsi, che dovrebbe essere tenuta in conto nel prendere le decisioni importanti rispetto all'uso del nucleare.

Nuclear Nation di Atsushi Funahashi: il disastro nucleare di Fukushima Daiichi e il “caso Futaba”

Il film documentario è spesso avanguardia d'intervento culturale e politico, e i cineasti giapponesi hanno solidi modelli di riferimento in questo ambito⁴. Shinsuke Ogawa e Noriaki Tsuchimoto, fautori già dagli anni Sessanta di un cinema militante, impegnato sul fronte sociale e civile, hanno fatto la storia del documentario a livello internazionale⁵. Nel momento cruciale dei bilanci per il Giappone, a un anno dal terremoto e dallo *tsunami* che hanno lasciato il Paese devastato e sconvolto, e innescato l'incidente nucleare di Fukushima Daiichi, il regista Atsushi Funahashi, mosso dalla medesima urgenza dei suoi predecessori, presenta il suo film documentario *Nuclear Nation* alla Berlinale 2012.

Il film documenta il caso emblematico di Futaba, cittadina a tre chilometri dall'impianto nucleare; emblematico della politica energetica spinta del governo giapponese (e delle sue conseguenze). Futaba è una di quelle località rurali – che Funahashi mostra allo spettatore attraverso vecchie fotografie in bianco e nero – a cui, fin dagli anni Sessanta, è stata promessa prosperità con sgravi fiscali e forti sussidi come incentivo per l'insediamento *in loco* di un impianto nucleare. Per la gente di queste campagne povere di risorse, la centrale diviene magica fonte di reddito vicino a casa, così accetta di buon grado, senza porsi interrogativi sul mito – alimentato strategicamente non solo dalle compagnie energetiche nucleari ma anche dalla politica governativa – che l'energia nucleare è sempre e comunque sicura, mentre il numero dei reattori aumenta in nome del lavoro e dello sviluppo. La Tokyo Electric Power Company (TEPCO) inizia, infatti, la costruzione della centrale nucleare Fukushima Daiichi nel dicembre 1966, e la produzione di energia elettrica dal 1971; nel frattempo si cura anche di diffondere filmati promozionali sulla sua

sicurezza – materiale video che fino a qualche tempo fa era facilmente reperibile in rete su YouTube, ma che ora non è più disponibile⁶.

Nuclear Nation segue da vicino le vicissitudini degli abitanti di Futaba, man mano che la situazione del disastro nucleare si evolve. Dopo l'esplosione del reattore n. 1 di Fukushima Daiichi – il giorno seguente all'11 marzo 2011 – e l'esposizione alla ricaduta radioattiva, gli abitanti di Futaba vengono evacuati. Il governo giapponese, infatti, designa l'intera città “zona di esclusione” e 1.400 residenti sono alloggiati in una scuola superiore in disuso a Saitama, nell'area metropolitana di Tokyo, a 250 chilometri di distanza; l'intera comunità, compreso l'ufficio municipale, è trasferita in quell'edificio di quattro piani, facendo degli abitanti di Futaba rifugiati nucleari. Funahashi riprende dal vero, con delicatezza e rispetto, i volti e i gesti di persone le cui vite sono state messe all'improvviso in attesa, a tempo indeterminato, in un luogo senza coordinate spazio temporali, in un quotidiano monotono fatto di cibi precotti, aggiungendo alle loro voci e ai rumori della presa diretta un commento musicale minimale al pianoforte⁷.



Fig.1

I rifugiati di Futaba vengono seguiti mentre cercano di adattarsi alla situazione, di poter raggiungere le loro case, di chiedere attenzione e risarcimento al governo – commentando il lavoro svolto, il cineasta dichiara che i più colpiti sono i più ignorati dalle autorità. Punto culminante del film, è la visita, concessa dal governo in una finestra temporale limitata a due ore, alla loro città fantasma, devastata dall'azione della Natura e resa invivibile da quella umana. In una sequenza terribilmente dura (una per tutte), pressata dalla ristrettezza dei tempi concessi, una coppia di persone in tenuta anti radiazioni cerca di porgere un omaggio davanti alla lapide di un familiare (Fig. 1), rovesciata in un mucchio confuso di altre, in quello che un tempo era un cimitero.

Futaba è stata dichiarata “zona di esclusione” a causa dei danni ai reattori nella sua grande centrale nucleare, che l'hanno contaminata, mentre sul portale d'ingresso alla cittadina, sponsorizzato dalla TEPCO, campeggia la scritta: “L'energia nucleare rende la nostra città e la nostra società prospere”, che il regista propone in una lunga inquadratura fissa, senza commenti, solo pianoforte in sottofondo.

Katsutaka Idogawa è il sindaco di Futaba, la città che non esiste più, che presiede caparbiamente il suo ufficio municipale nella scuola di Saitama, cercando di tenere unita la sua comunità e di andare a fondo dell'accaduto. Idogawa è uno di quei sindaci entusiasti sostenitori della politica nucleare del governo (stava esercitando pressioni politiche per costruire altri due reattori), ma, constatata l'esposizione dei suoi elettori a dosi massicce di radiazioni e la situazione ancora

incontrollabile alla TEPCO, le sue convinzioni cambiano. Ora è costretto a sperimentare come le vittime vengano tenute a bada con banalità e assenza di decisioni politiche significative. Il sindaco di Futaba, fautore della costruzione di Fukushima Daiichi, è costretto ad ammettere che la centrale è stata un errore enorme per la sua città, nonostante le promesse fatte dal governo. Non solo: a gennaio, il governo ha richiesto che cittadine come Futaba fungessero da discariche per le scorie radioattive. Cacciato via dalla sua città natale dall'incidente nucleare e ora pressato perché approvi lo smaltimento, il sindaco Idogawa, ripreso durante un incontro con le autorità, si scaglia contro il primo ministro Noda: "Per il governo siamo ancora cittadini? Possiamo ancora considerarci protetti dalle leggi?". Intanto, lasciando che il loro tempo scorra alla scuola dismessa, i rifugiati nucleari pensano a se e quando faranno ritorno a casa, a Futaba. Funahashi intende filmarli fino a quando quel momento arriverà.

Osservare da vicino il "caso Futaba" significa doversi confrontare con la paura nucleare, mettere in discussione le scelte fatte in passato e interrogarsi su quelle future. Ma in Giappone, già a metà degli anni Cinquanta, c'è un fuoriclasse del cinema che pone la medesima questione con lo sguardo di un veggente, si tratta di Akira Kurosawa⁸.

Testimonianza di un essere vivente *di Akira Kurosawa: osservazione di un umanista veggente.*

Nel 1955 Akira Kurosawa realizza *Testimonianza di un essere vivente*, un film in grado di manifestare le più profonde paure dell'essere umano e la paranoia post-atomica⁹, anticipatrice di quella odierna – connessa alla pericolosità dell'energia nucleare, in impianti come Fukushima Daiichi – in maniera così precisa e puntuale che ancora oggi le implicazioni scaturite risultano altrettanto allarmanti e angoscianti. Fin dalla sua uscita, *Testimonianza* ha avuto poca fortuna di critica e di pubblico ed è rimasto pressoché sconosciuto in Europa e in Nord America, pur avendo partecipato al Festival di Cannes del 1956. Ma si può dire che si tratti di un'opera molto importante nella filmografia del regista, che merita di essere riscoperta, una di quelle di più scottante attualità, anche proprio qui e ora, alla luce di quanto accaduto a Fukushima Daiichi.

Nei primi anni Cinquanta, l'esplosione delle bombe atomiche statunitensi sganciate sul Giappone ha già causato almeno 250.000 vittime, molte delle quali contaminate dalle radiazioni, un numero destinato inesorabilmente a crescere nel tempo. I nomi di queste persone, designate come *hibakusha*, cioè, letteralmente, "persone colpite dall'esplosione", sono iscritti in un registro, che

viene a tutt'oggi aggiornato¹⁰. Sembra assolutamente significativo che proprio ora, nella *Dichiarazione di Yokohama per un mondo libero dall'energia nucleare*, redatta a gennaio 2012 dal Comitato Organizzatore della Global Conference for a Nuclear Power Free World¹¹, si affermi quanto segue: “Ogni passaggio nel trattamento del combustibile nucleare ha creato degli *hibakusha*, un termine inizialmente associato ai sopravvissuti delle bombe di Hiroshima e Nagasaki, che attualmente viene usato per tutte le vittime dell'esposizione alle radiazioni. L'estrazione dell'uranio dalle miniere, i test delle armi atomiche, gli incidenti alle centrali nucleari, lo stoccaggio e il trasporto delle scorie nucleari: tutte queste attività hanno creato degli *hibakusha*”.

A questo proposito, se Broderick include espressamente il film di Kurosawa nel suo studio sul cinema *hibakusha*, poiché lo considera in grado di attestare, forse meglio di qualsiasi altro del suo tempo, l'affermazione dello psichiatra Robert Jay Lifton, che, sotto la minaccia onnipresente di distruzione nucleare, siamo tutti *hibakusha*¹², allora, nella una medesima prospettiva, diventa possibile inscrivere anche *Nuclear Nation* nello stesso ambito.

Nel marzo del 1954, la ricaduta radioattiva di un test nucleare americano nell'atollo di Bikini investe e contamina il peschereccio giapponese Daigo Fukuryū Maru insieme a un centinaio di navi in transito e parte degli abitanti delle isole Marshall. L'opinione pubblica giapponese, che si confronta quotidianamente con il monito della gravosa e incerta condizione degli *hibakusha* e delle loro famiglie, ne rimane fortemente scossa. Un'ulteriore preoccupazione riguarda la contaminazione della fauna ittica e le sue ricadute sul mercato e sulla salute. Il timore, dai più considerato irrazionale, ma comunque reale e realistico, che le esplosioni nucleari abbiano compromesso gravemente anche l'equilibrio ecologico, dà origine alla prima creatura mostruosa cinematografica uscita dal mare radioattivo a cercare vendetta: *Gojira* (*Godzilla*, 1954, diretto da Ishirō Honda)¹³.

Kurosawa riceve la spinta a realizzare *Testimonianza di un essere vivente* dal compositore Fumio Hayasaka, suo stretto collaboratore, che, toccato dalla vicenda dei marinai contaminati del Fukuryū, propone al regista di scrivere insieme una sceneggiatura¹⁴ sulla paura della catastrofe nucleare. Reduce dal grande successo, anche internazionale, di *I sette samurai* (*Shichinin no samurai*, 1954), il cineasta ha la possibilità di imporre le sue scelte alla casa di produzione Toho e intende portare immediatamente l'opera sullo schermo, proponendo anche gli stessi attori protagonisti: Takashi Shimura e Toshiro Mifune.

In contrasto con la pura fisicità della narrazione epica di *I sette samurai*, *Testimonianza* è un lavoro introspettivo e cerebrale, rivolto a preoccupazioni più puntuali e pertinenti al Giappone post-bellico. Kurosawa decide di trattare il terribile – e quanto mai delicato per il Giappone – tema dell’impatto con la distruzione nucleare attraverso un melodramma familiare dai risvolti filosofici e umanistici. Il primo a entrare in scena è il personaggio del dottor Harada, che funge da punto di riferimento per lo spettatore, ed è colui che si sforza più fortemente di rimanere obiettivo per quanto riguarda il dilemma di fondo del film: è razionale o irrazionale permettere alla paura del nucleare di stabilire le linee guida attraverso cui dobbiamo vivere? In effetti, la forza della sceneggiatura risiede proprio nell’interrogare senza sosta lo spettatore, attraverso un dramma familiare, che può sembrare banale, ma in cui si contrappongono concetti universali e fondamentali: autorità e ribellione, valore dell’amore e dei beni materiali, egoismo e interesse collettivo, cecità e veggenza, follia e normalità. La questione di come riuscire a vivere sotto minaccia nucleare è cruciale e Kurosawa tratta questo tema spinoso con grande sensibilità, con un registro metaforico e, insieme, realistico.

Kiichi Nakajima (Toshiro Mifune), un anziano industriale di grande personalità, benestante e di successo, vive nella paura dell’annientamento nucleare e vorrebbe espatriare in Brasile con tutta la famiglia, amanti e figli illegittimi compresi, per mettersi in salvo da morte sicura a causa di una probabile esplosione nucleare e contaminazione radioattiva. Tuttavia, la famiglia gli si oppone e si rivolge al Tribunale per le Controversie familiari per farlo interdire, temendo che con il suo sconsiderato comportamento dilapidi tutte le sostanze che spettano loro. Infatti, ne ha già impiegate molte nel progetto incompiuto di un rifugio antiatomico e ora ha intenzione di liquidare la fonderia su cui si basa il benessere dei figli, per poter fuggire dal Giappone e trasferirsi in una piantagione brasiliana. Dopo aver tentato tutte le strade per convincere, a uno a uno, i membri della sua famiglia a seguirlo, limitato nelle sue azioni dalla sentenza del Tribunale, Nakajima si spinge a un tragico e irreparabile gesto: l’incendio della fonderia stessa. Superato il punto di non ritorno, ormai ridotto all’impotenza, perde così completamente il senno e viene internato in ospedale psichiatrico. Il dottor Harada (Takashi Shimura), un dentista che fa parte della commissione nominata dal Tribunale, rimane colpito dalla vicenda sul piano umano, ma anche della responsabilità civile.

Harada emerge con umanità e dà spessore ai momenti più significativi del film. Kurosawa lo riprende di spalle nei passaggi chiave, come a sottolineare il suo rifiuto di condividere il comportamento della famiglia di Nakajima, degli altri membri della corte (personificazione della società e delle sue convenzioni, convinti che certe preoccupazioni siano di competenza degli organi

preposti e non del singolo), del suo stesso figlio (che, come gli altri, non comprende il suo interrogarsi), ma anche la sua impotenza.

Il dentista, come *alter ego* di Kurosawa stesso, osserva entrambe le facce della medaglia. Da un lato c'è un uomo che guarda nel profondo le paure che attanagliano la sua società, rimanendone lacerato. Dall'altro, c'è una società di persone compiacenti e ignoranti (mentre Harada si ostina a volersi informare, leggendo libri sulla ricaduta radioattiva con il fungo nucleare in copertina [Fig. 2]), che scelgono di non vedere la crudeltà di ciò che potrebbe accadere e di non rapportare il loro caso specifico a quello più generale di un mondo fatto di eccessi materiali. La questione è aperta anche qui e ora, nel “caso Futaba”, come nella decisione di riaccendere i reattori nucleari (presa dal governo Noda a metà giugno 2012).



Fig.2

Il personaggio di Shimura fa da giusto contrappunto a quello di Mifune, invecchiato del doppio dei suoi anni per sostenere il ruolo del vecchio *tycoon* Nakajima. Nella interpretazione di Mifune, Kiichi Nakajima è un grande vecchio, perfettamente lucido nei suoi ragionamenti, attanagliato da una crescente e irrimediabile inquietezza, che lo rende nervoso e gli fa agitare freneticamente il ventaglio, che porta con sé per trovare sollievo dalla calura estiva (che sembra non dargli tregua proprio come le sue paure), e che, schioccato come una frusta, tradisce il suo temperamento volitivo e iracondo; mentre il dentista Harada di Shimura è un uomo pacato e riflessivo, si potrebbe quasi dire un umanista rinascimentale, che pone al centro dei suoi pensieri e delle sue azioni l'essere

umano, svolgendo con cura la sua professione insieme al figlio (la macchina da presa riprende in primo piano i suoi gesti di dentista meticolosi e delicati), e impegnandosi per la comunità in prima persona come mediatore familiare del Tribunale.

Kurosawa intende spingere lo spettatore a farsi coinvolgere: hanno ragione i figli, che non vogliono perdere i privilegi acquisiti attraverso il lavoro del padre e vogliono vivere una vita agiata in un paese in ascesa, o il vecchio Nakajima, nella sua genuina convinzione di voler fare il bene di tutte le persone a lui care, allontanandole, con la forza se necessario, da un imminente e terribile pericolo? E la natura di questa minaccia non è niente di meno che la morte immediata a causa di un'esplosione nucleare, o peggio ancora, l'esposizione alle terribili radiazioni che contamineranno all'istante il Giappone. Kiichi Nakajima è infatti colui che asserisce: "Io vivo nella paura"¹⁵, non solo a parole, ma anche fisicamente, contraendosi in un fascio di nervi al solo rumore del passare di un aereo o nel vedere un lampo di luce del temporale filtrare dalla finestra, gettandosi sull'ultimo nato dei suoi figli per proteggerlo con il suo corpo stesso, convinto che l'annientamento di tutto ciò che ha di più caro sia questione di pochi attimi.

Nakajima ha costruito la sua fonderia da zero e ora deve subire l'umiliazione di vedere il suo ruolo di capofamiglia sovvertito dai figli, che non percepiscono la minaccia da cui egli cerca di proteggerli. I suoi piani di fuga implicano lo sradicamento della sua famiglia dal Giappone, "una valle in balia della radioattività", come recita l'articolo del quotidiano letto dal padre della sua amante più giovane Asako, nella sequenza in cui Nakajima strappa quella pagina con disperata veemenza, cercando di fare a pezzi la minacciosa immagine del fungo nucleare su cui campeggia il titolo: "La terribile realtà della bomba a idrogeno. Arma mortale per sterminare tutta l'umanità". La soluzione di emigrare in Brasile comporta sconvolgimenti indesiderati per le giovani generazioni, che sono venute a patti con il fatto di vivere in un tale pericolo, liquidato considerandolo irrazionale, e semplicemente accantonato. Così, appare loro logico presentare una petizione per farlo interdire, anche se forse in realtà la sua pazzia è una forma estrema di lucidità, quando asserisce: "Tutti dobbiamo morire, ma io mi rifiuto di essere ucciso!".

Fin dai suoi film precedenti del primo dopoguerra, sembra che Kurosawa voglia porre la medesima questione: considerato il nostro passato e le condizioni attuali, che tipo di società diverremo in futuro? La radiografia sociale di *Testimonianza di un essere vivente* si potrebbe anche considerare come un seguito ideale di *Vivere (Ikiru)*, 1952), questa volta con Shimura nei panni dell'osservatore, coscienza tormentata dello spettatore stesso, mentre Mifune rappresenta una forma

di ribellione più spinta (rispetto al protagonista di *Vivere* Watanabe), paradossalmente sempre in età avanzata, contro la disumanità del sistema; quel sistema politico e sociale che pretende di prendere – o non prendere – tutte le decisioni importanti, sopra la testa dell'essere umano, con la scusa della delega ricevuta.

Così, i fatti filmati in *Nuclear Nation* possono in qualche modo essere interpretati come il risultato del rifiuto dei concittadini di Kurosawa di voler osservare da vicino la paura nucleare e le sue implicazioni, fin dagli anni Cinquanta – come invece il cineasta propone strenuamente nel suo film, con lo sguardo di un veggente, appunto – accantonandola come irrazionale e folle, e lasciando così che la politica energetica governativa messa in campo facesse diventare il Giappone da Paese dell'olocausto nucleare a Paese in cui “l'energia nucleare rende le città e la società prospere” (come la TEPCO dichiara sul portale d'ingresso di Futaba, filmato da Funahashi).

In gran parte girato in modo documentaristico, quasi fosse un cinegiornale¹⁶, il film ha un'intensità quasi claustrofobica. Kurosawa fa uso del fotogramma in formato *academy* per stipare insieme tutti i personaggi nella medesima inquadratura, nelle sequenze in cui si discute il caso in tribunale, o quando i familiari sono riuniti a casa, spingendo la cinepresa appena un po' più vicino del solito, quel tanto che basta per far sentire allo spettatore di far parte della commissione stessa o di intromettersi nelle discussioni private dei personaggi. Kurosawa tiene spesso la cinepresa fissa su di essi, in lunghe inquadrature statiche, in modo che lo spettatore incominci a interrogarsi a sua volta. La fotografia ad alto contrasto enfatizza un incisivo bianco e nero con un minimo di grigi opachi; lo stile è minimalista con frequenti stacchi sugli oggetti inanimati, anche a indicare un certo senso di meccanizzazione della nuova era industriale – dipendente dall'energia elettrica.

Kurosawa intende trasmettere il suo messaggio umanista e universale attraverso un'estetica strettamente realistica, in economia di mezzi, con uso di dissolvenze a tendina, nessun effetto speciale, pochi movimenti di macchina. Tuttavia, dall'inizio alla fine, la quotidianità sembra abitata da un'intangibile angoscia di morte, quasi confinante con il cinema fantastico. La sequenza iniziale, su cui scorrono titoli di testa, apre con le inquadrature delle vie affollate di un'indaffarata Tokyo in pieno decollo industriale, accompagnate da un brioso motivo musicale jazz con *theremin*, il cui inquietante lamento acuto segnala subito la paranoia dell'Era atomica degli anni Cinquanta, già utilizzato nelle colonne sonore dei film di fantascienza americani del periodo.

Il regista rende l'essenza stessa del film in una delle prime sequenze, quella in cui la famiglia Nakajima viene fatta accomodare nel corridoio del Tribunale, in attesa di discutere le circostanze del caso. Sulle diverse inquadrature dei famigliari, che attendono nervosamente nello stretto corridoio, vengono sovrapposte in dissolvenza incrociata le frasi scritte della loro petizione, mentre i membri della commissione la stanno leggendo tra di loro ad alta voce nell'aula adiacente, in montaggio parallelo. Sequenza questa che tocca la perfezione dal punto di vista della capacità espressiva cinematografica: le linee sulla carta e gli ideogrammi stessi vengono a creare le sbarre di una prigione su ciascuno di essi, rinchiudendoli forse in una prigione di follia che, arrivati a questo punto, non potranno più lasciare (Figs. 3-4). Da questo momento in poi, le parole impresse sulla carta hanno il potere di limitare la capacità di un uomo di agire, dando peso e consistenza a una, in qualche modo, superficiale insofferenza e all'incomprensione, che genera sfiducia e inaffidabilità nelle relazioni umane.



Fig. 3-4

Kurosawa trova un accorgimento decisamente interessante per mettere in scena le modalità con cui giudizi terzi sembrano poter governare la vita dei singoli nell'era post bellica. Tutti rimangono imprigionati nelle convenzioni sociali, nelle maglie del sistema, che indica una via già politicamente messa in campo e quindi non modificabile e non discutibile: la sola possibilità è adeguarsi, o soccombere, come Nakajima. Viste attraverso quelle sbarre metaforiche, tutte le parti forse hanno ragione e forse sbagliano. Sono le stesse sbarre che separano Harada e il medico dell'ospedale psichiatrico – dove il dentista va a trovare un Nakajima, ormai completamente prostrato e sopraffatto dalle sue paure – dai pazienti, nella sequenza che conduce alla chiusura del film. La grata del sanatorio, al centro dell'inquadratura, sembra accomunare, più che dividere, suggerendo con una punta di poesia che la follia si trova su entrambi i lati. Significative le parole del medico: “È pazzo lui? O lo siamo noi, che possiamo rimanere imperturbabili in un mondo folle?”.

L'immagine finale della timida speranza, a cui il fervente umanista Kurosawa non può rinunciare, è resa dalla giovane amante che va a trovare il vecchio patriarca, salendo le scale dell'ospedale con l'ultimo dei suoi figli addormentato sulle spalle (Fig. 5), in contrappunto con la sconsolata discesa di Harada che, battuto dagli eventi, non è riuscito a evitare la tragedia pur mettendoci il suo impegno civile.



Fig.5

La paura nucleare di *Testimonianza di un essere vivente* troverà ulteriore spazio¹⁷ nel sesto episodio di *Sogni (Konna Yume o mita, 1990)*, *Fuji in rosso (Akafuji)*, nello scenario apocalittico causato proprio dall'esplosione di una centrale nucleare, costruita sconsideratamente ai piedi del Monte Fuji¹⁸, infuocato da un'improvvisa eruzione. Il tema verrà ripreso anche in *Rapsodia in agosto (Hachigatsu no kyōshikyoku, 1991)*, suo penultimo film, in cui riporta la memoria all'olocausto di Hiroshima, attraverso gli occhi e il cuore di nonna Kane. Nell'ultima memorabile sequenza, Kane confonde il lampo di un fulmine causato dal forte temporale con l'esplosione nucleare¹⁹ – proprio allo stesso modo di Nakajima –, e si mette così a correre a perdifiato nella radura contro il vento e la pioggia battente, cercando di raggiungere il marito (perito molti anni prima nell'olocausto), aggrappata a un ombrellino fragile quanto lei, inseguita dai familiari in montaggio parallelo. Tutti ripresi in corsa nella stessa direzione, più e più volte, facendo un calibrato uso del ralenti, con una canzoncina infantile cantata da un coro di bimbi, in contrappunto. L'ottantunenne Kurosawa tocca qui, con incontestabile maestria, le più alte vette di lirismo

raggiungibili attraverso il linguaggio cinematografico: pura poesia nella dolorosa resa dell'essere umano segnato dalla paura nucleare.

Cinzia Cimalando

- ¹ Cfr. Spencer Weart, *Nuclear Fear: A History of Images*, Cambridge, Harvard University Press, 1988.
- ² Cfr. Jack G. Shaheen (a cura di), *Nuclear War Films*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1978.
- ³ Cfr. Mick Broderick (a cura di) *Hibakusha Cinema: Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear Age in Film*, Londra, Keegan Paul International, 1996.
- ⁴ Cfr. Abé Mark Nornes, Markus Nornes, *Japanese Documentary Film: The Meiji Era Through Hiroshima*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2003.
- ⁵ Ogawa realizza tra il 1968 e il 1977 la pregevole serie di film documentari *Sanrizuka*, dedicata alla lotta dei contadini della località di Sanrizuka contro la costruzione dell'aeroporto internazionale di Narita a Tokyo; mentre l'opera di maggior impatto di Tsuchimoto è una serie di documentari (1971-78) sul cosiddetto "incidente di Minamata", in Kyushu, cioè il disastro ambientale dell'inquinamento da mercurio, causato da una grande industria scaricando in mare residui chimici, con il conseguente avvelenamento del pescato e della popolazione locale. Per ulteriori approfondimenti, si rimanda a Abé Mark Nornes, *Forest of Pressure: Ogawa Shinsuke and Postwar Japanese Documentary*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2007 e David Desser, *Tsuchimoto Noriaki and the Political Documentary in Japan*, Amherst, Hampshire College, 1990.
- ⁶ La TEPCO è riuscita a ritirarlo, ma rimangono a disposizione altri materiali significativi, come il documentario *Nuclear Ginza*, realizzato da Nicholas Rohl nel 1995 per la televisione britannica Channel Four, sull'industria nucleare giapponese e il rischio che rappresenta per i suoi lavoratori e per la popolazione stessa. Il film è stato realizzato con il contributo del fotografo Kenji Higuchi, che documenta dal 1977 la vita dei lavoratori impiegati negli impianti nucleari giapponesi. Utile in proposito il sito Backyard World, dedicato alla crisi nucleare di Fukushima e costantemente aggiornato. (<http://bywo.wordpress.com/video/docu-storici>)
- ⁷ Funahashi si occupa della regia, del montaggio e della fotografia – con Yutaka Yamazaki –, mentre la musica è di Haruyuki Suzuki e Ryuichi Sakamoto (il noto musicista ha deciso per la militanza e si è schierato pubblicamente contro il riavvio del nucleare).
- ⁸ Per ulteriori approfondimenti si rimanda, tra gli altri, a Stephen Prince, *The Warrior's Camera: The Cinema of Akira Kurosawa*, Princeton, Princeton University Press, 1999 e Donald Richie, *The Films of Akira Kurosawa. Third Edition Expanded and Updated with a New Epilogue*, Berkeley, University of California Press, 1999.
- ⁹ Cfr. E. Ann Kaplan e Wang Ban (a cura di), *Trauma and Cinema: Cross-Cultural Explorations*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2004 e Adam Lowenstein, *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, New York, Columbia University Press, 2005.
- ¹⁰ Cfr. Robert Jay Lifton, *Death in Life: Survivors of Atomic bombings of Hiroshima and Nagasaki*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1991.
- ¹¹ Il testo integrale è scaricabile on line al seguente indirizzo. (http://npfree.jp/download/yokohama_declaration_en.pdf)
- ¹² M. Broderick (a cura di), *op. cit.*, p.15.
- ¹³ La memoria dell'olocausto nucleare, la paranoia che circonda i test effettuati da Stati Uniti e Unione Sovietica negli anni Cinquanta e la guerra fredda permeano molti film, da *Hiroshima Mon Amour* (Alain Renais, 1959), al satirico *Il dottor Stranamore, ovvero: come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb)*, Stanley Kubrick, 1964), a *Sacrificio (Offret)*, Andrei Tarkovskij, 1986) – con cui il film di Kurosawa sembra avere interessanti punti di contatto – e *Pioggia nera (Kuroi ame)*, Shohei Imamura, 1989). Se questo stato di paura ha preso altre forme, sicuramente anche oggi, dopo Fukushima Daiichi, non si è placato. Cfr. Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*, New York, Routledge, 2002.
- ¹⁴ Fumio Hayasaka viene quotato per la sceneggiatura insieme a Shinobu Hashimoto, Hideo Oguni e Kurosawa stesso. Il musicista, gravemente ammalato di tubercolosi, scompare nell'ottobre del 1955 senza vedere l'opera compiuta, lasciando il regista profondamente prostrato, al punto che decide di lasciare il film senza commento musicale, tranne che per il tema di apertura, impostato da Hayasaka e poi completato dal suo allievo Masaru Satō, utilizzato anche per i titoli di coda.
- ¹⁵ *I Live in Fear* è il titolo internazionale in inglese del film, e anche in italiano, accanto al letterale *Testimonianza di un essere vivente*, si trova il titolo alternativo *Vivere nella paura*.
- ¹⁶ Interessante a questo proposito la sequenza in cui l'emigrato in Brasile, invitato da Nakajima, si presenta con un cine proiettore portatile – d'avanguardia tecnologica – e mostra alla famiglia un filmato sulla sua piantagione. Oppure anche la particolare modalità in cui viene proposto un flashback nella narrazione, nella sequenza in cui la figlia più giovane Sue mostra insieme all'anziana madre un album fotografico all'amante Asako, a testimonianza dei giorni felici in cui Nakajima faceva divertire i familiari: Kurosawa propone abilmente un breve montaggio di fotografie in dettaglio. Senza dimenticare l'immagine reale del fungo nucleare proposta in dettaglio, fotografata sulla copertina di un libro e sulla pagina di un giornale, a cui ho già fatto riferimento.
- ¹⁷ Cfr. James Goodwin, "Akira Kurosawa and the Atomic Age," in Mick Broderick (a cura di), *op. cit.*, p. 187.
- ¹⁸ Non può non tornare alla mente la splendida immagine del Monte Fuji filmata in *Testimonianza*, alle spalle di Nakajima e del suo ospite proveniente dal Brasile, mentre visitano un terreno sulla collina verdeggiante. Nella sua bellezza ricorda allo spettatore che i giapponesi vivono in un arcipelago pericolosamente esposto a eruzioni vulcaniche e terremoti.
- ¹⁹ In effetti, i cronisti dell'epoca descrivono la detonazione atomica come un lampo di luce subito seguito da uno scoppio fragoroso, cioè *pika don*, termine con cui viene subito designata. Cfr. Katharine Anne (Gabele) Douglass,

“Pika-Don and Motion Pictures: The Atomic in Cinema”, in *Montage*, n. 2, 2008.
(http://www.uiowa.edu/~montage/issues/2008/01_Douglass.pdf)

Orienti/Occidenti

Cartografie della post-apocalissi: rappresentazioni della metropoli post-atomica nel cinema d'animazione giapponese contemporaneo

“Ma la città non dice il suo passato, lo contiene come le linee di una mano, scritto negli spigoli delle vie, nelle griglie delle finestre, negli scorrimenti delle scale, nelle antenne dei parafulmini, nelle aste delle bandiere, ogni segmento rigato a sua volta di graffi, seghettature, intagli, svirgole”.

(Italo Calvino, *Le città invisibili*)

La città, distrutta, deformata, rinata dalle proprie ceneri, al tempo stesso metafora e nemesis di un sistema e di un potere fatalmente votati a un destino di implosione/esplosione, è senz'altro una delle immagini più potenti, disturbanti e presenti del cinema di animazione giapponese contemporaneo. *Akira* di Katsuhiro Otomo (1988), *Metropolis* di Rintaro (2001) e *Summer wars* di Mamoru Hosoda (2009), ognuno – come vedremo – in modo diverso, offrono interessanti spunti di riflessione sulle modalità in cui la metropoli si costruisce come fulcro della narrazione del fallimento della modernità, lo stesso che ha condannato l'umanità a vivere nel limbo sospeso dell'era post-atomica. Edifici che dovrebbero racchiudere e proteggere le vite degli individui e della comunità, articolare gli spazi del pubblico e del privato, si rivelano inadeguati, ambigui, inospitali, porosi. E il rapporto fra l'uomo e l'architettura urbana si fa incerto, e fragile.

Girati a quasi un decennio di distanza l'uno dall'altro, ci parlano di una progressiva rarefazione della paura del nucleare, dalle immagini di distruzione nette e senza appello all'interno delle quali *Akira* è incastonato, al virtuosismo citazionista di *Metropolis*, dove la deflagrazione finale si moltiplica – e nel contempo si diluisce – in un gioco di specchi, fino ad arrivare a *Summer wars* e alla dissoluzione del reale nel virtuale. Un processo che non implica tuttavia una perdita di senso,

anzi. E la mappa metropolitana di Tokyo – riferimento ossessivamente presente, citazione esplicita o metonimia – si fa ora cartografia di uno spazio simbolico, e in gioco non è solo la distribuzione architettonica delle aree urbane, quanto la rappresentazione iconica del controllo sullo spazio geografico e sulla comunità che lo abita a opera dei meccanismi politici, e la costruzione di nuove gerarchie, valori e poteri.

Film di culto¹, psichedelico e visionario, *Akira* esplora uno dei temi ricorrenti dell'animazione giapponese di fantascienza, la metamorfosi del corpo. La pellicola si snoda fra due distruzioni, quella di Tokyo, al termine della III Guerra Mondiale, il 16 luglio 1945 (data della première del film), e quella di Neo Tokyo, risorta dalle macerie 31 anni dopo e teatro della vicenda. Al centro, la figura di Tetsuo, membro di una delle gang di motociclisti che imperversano per le strade della città.

Legato al capo della banda, Kaneda, da un'amicizia profonda che risale ai tempi della loro difficile infanzia in orfanotrofio e che suscita in lui un mix di sentimenti contraddittori e confusi, sospesi fra una sorta di dipendenza e il risentimento, è un adolescente fragile, fatalmente destinato a essere manipolato da una scienza al servizio delle oscure mire di un potere politico tentacolare, e a diventarne strumento di devastazione e morte².

Nella sua trasformazione consiste il nucleo narrativo del film: prigioniero nel laboratorio segreto degli scienziati governativi che con i loro esperimenti scatenano il suo potenziale psichico, Tetsuo riesce a fuggire, ossessionato da Akira, un'entità ambigua con la quale in un ciclo di orrifiche mutazioni – che per inciso ricordano un altro cult della cinematografia giapponese dello stesso anno, *Tetsuo* di Shin'ya Tsukamoto – sembra passo dopo passo identificarsi. Nel finale, scompare, trascinato nel destino di Akira e degli altri mutanti psichici.

Nell'*opening* la città ci viene mostrata in una rapida sequenza a volo di uccello: nella luce dorata del sole, la grande arteria stradale multicorsia, i palazzi che la fiancheggiano, fino ad abbracciare con lo sguardo che si alza veloce l'intera area metropolitana dominata da un pugno di grattacieli grigi, a suggerire la presenza di un potere (politico) che allunga la sua ombra minacciosa sulla comunità. All'improvviso una luce incandescente, dalla forma perfettamente emisferica – plastica stilizzazione del fungo atomico – avanza dai sobborghi fino a divorare l'intera città, strade, palazzi, grattacieli (Figg. 1-2). Una scena della durata di una manciata di secondi, eppure dilaniante per lo specifico legame che instaura tra spazio, memoria e identità. Tokyo, Hiroshima e Nagasaki: prodotti della storia che, integrati e più e più volte riproposti nei meccanismi culturali, ne sono riemersi

trasformati in significanti universali, per cui a essere in gioco non è ormai l'identità "giapponese", ma quella dell'uomo condannato a vivere nell'era post-atomica.



Figg.1-2

Siamo tutti dei sopravvissuti. Tokyo, fin dall'epoca della sua prima, grande espansione alle soglie del '900, è sempre stata una delle città simbolo della modernità, del progresso; rasa al suolo dai bombardamenti sullo scorcio della II Guerra Mondiale, non solo risorge dalle proprie stesse macerie ma più di ogni altra metropoli contemporanea sembra incarnare il sogno avvenirista e il modello della *global city*. Nelle parole di Saskia Sassen:

[T]hese cities now function in four new ways: first, as highly concentrated command points in the organization of the world economy; second, as key locations for finance and for specialized service firms, which have replaced manufacturing as the leading economic sectors; third, as site of production, including the production of innovations, in these leading industries; and fourth, as markets for the products and innovations produced. These changes in the functioning of cities have had a massive impact upon both international economic activity and urban form: cities concentrate control over vast resources, while finance and specialized service industries have restructured the urban, social and economic order. Thus a new type of city has appeared. It is the global city. Leading examples now are New York, London, Tokyo [...]³.

Akira fotografa il momento in cui la "città globale" si sta affermando, uno spazio architettonico e simbolico che racchiude le caratteristiche individuate da Sassen, e in più coglie quello che è il tratto peculiare di Tokyo rispetto a New York o Londra, la proiezione nel futuro. Non a caso, dopo l'*opening* e i titoli di testa, ci troviamo catapultati nel 2019, a Neo Tokyo. Questa volta lo sguardo è dal basso, sono piedi che si muovono nei vicoli degradati, aree liminali dal punto di vista urbanistico, economico, sociale, la zona d'ombra del sistema capitalistico. E poi la corsa in moto fra i grattacieli, i fari di luce, le rutilanti immagini pubblicitarie: la scena è una citazione fin troppo esplicita di *Blade Runner* di Ridley Scott, film di culto del 1982. La lettura filologica della città dei

replicanti è nota: una Los Angeles distopica del 2019, con tutti i tratti della metropoli asiatica; lo skyline si dice sia di Hong Kong, ma nell'immaginario si sovrappone a quello di Tokyo, capitale allora emergente, in pieno boom economico. Colpisce qui come in *Akira* la disturbante assolutizzazione dell'estetica della sgradevolezza, nessun ristoro è concesso allo sguardo, solo ombre cupe, degrado, e l'ubiqua sensazione di pericolo. Perché questa è l'eredità di Hiroshima e Nagasaki, la paura di una forza distruttrice incontrollata scaturita dal cuore stesso di quelle città teoricamente costruite per accogliere e tutelare la vita delle comunità. Le metropoli cresciute fra le due guerre, ispirate ai modelli dei maestri del modernismo – Mies van der Rohe, Frank Lloyd Wright, Le Corbusier – proponevano una marcata separazione degli spazi: edifici governativi, università, aeroporto e stazione ferroviaria centrale, area industriale, zona residenziale... un'articolazione razionale non solo delle architetture, ma anche della vita degli individui, pensata per garantire ordine, sicurezza, *normalità*. Ma dal centro nevralgico di quelle stesse città, la sede del potere, urbanisticamente collocato e pensato per poter essere riconosciuto come punto di riferimento dell'identità nazionale collettiva, si è sprigionata una incontrollabile potenza distruttrice che ha alterato per sempre l'equilibrio uomo/scienza/natura. Per questo il potere – qualunque forma di potere, politico o economico – nel mondo post-atomico è iconicamente reso in costruzioni grigie, buie, che odorano di morte.

Lo scoppio dell'atomica ha deformato il rapporto fra l'uomo e lo spazio pensato per accoglierlo, le strutture architettoniche si sono dimostrate altrettanto fragili e ambigue delle ideologie che le avevano progettate, e pur tuttavia sembrano in grado solo di riprodurre se stesse, all'infinito. Neo Tokyo, ma ancor di più la futuristica Metropolis dell'omonimo film di Rintaro del 2001, propongono un'articolazione dello spazio che appare come una distorsione distopica della città ideale modernista, fondata sulla netta separazione fra centro e periferia⁴. Il film segue le vicende di Kenichi, appena adolescente, e dello zio, un investigatore privato impegnato nella ricerca dello scienziato pazzo Dott. Laughton, giunti in città durante i festeggiamenti che seguono all'inaugurazione di un immenso grattacielo, lo Ziggurat, simbolo del potere del signore di Metropolis, Duke Red (Fig. 3). Ed è proprio a Laughton che quest'ultimo ha ordinato di costruire Tima, un ginoide con le sembianze della figlia perduta, perché possa sedere sul trono situato in cima al gigantesco edificio per governare il mondo.



Fig.3

Cuore di Metropolis, lo Ziggurat è l’emanazione di Duke Red, immagine vivente del controllo da lui esercitato sulla città, e destinato a trasformarsi in una micidiale arma per la conquista del pianeta. Come già ha notato Lawrence Bird, il mostruoso grattacielo riunisce in sé i due simboli architettonici del potere presenti nell’ovvio ipotesto dell’*anime*, il film di Fritz Lang del 1927, la Torre di Babele e la Cattedrale; non solo, ma il suo profilo richiama chiaramente il *Tokyo chosha*, la sede del governo metropolitano di Tokyo, progettato da Kenzo Tange (1913-2005)⁵ e inaugurato nel 1991⁶. Allo Ziggurat e alla prepotenza con cui si erge, quasi a sfidare il cielo (interessante a questo proposito che il *Tokyo chosha* abbia conservato fino al 2006 il primato di edificio più alto della città), si oppongono i cunicoli tentacolari dei sotterranei che, a differenza di Lang, Rintaro immagina pieni di colore, e di vita. Perché nel mondo post-atomico l’umanità pulsa ai margini, nelle periferie, lontano dal centro da cui emana un potere che continua a divorare se stesso.

Un altro elemento che accomuna Metropolis e Neo Tokyo è, a fronte del rapporto distorto con la comunità, una sorta di legame simbiotico con una figura ibrida destinata a dividerne l’ineluttabile destino di distruzione, in un doppio movimento di implosione/esplosione. Tima e Akira sono corpi il cui involucro – l’epidermide – non è più in grado di assolvere la funzione naturale e culturale di barriera fra *dentro* e *fuori*, fra ciò che è umano e ciò che non lo è. Corpi liminali, nel contempo biotici e meccanici, soggetti che non possono esperirsi e percepirsi come “uno”, ma nemmeno considerarsi “duplici”, anche solo perché i confini violati non possono essere rifissati⁷. Il cyborg è una figura pressoché onnipresente – nelle sue diverse declinazioni – nel cinema di animazione giapponese del dopoguerra: icona delle culture pop incentrate sui temi dell’apocalisse e della sopravvivenza, potente metafora dell’angoscia di fronte all’oscura minaccia delle radiazioni,

ci riporta all'inevitabile confronto con il bombardamento atomico e la possibilità reale della distruzione globale in esso implicita, all'esplorazione della natura intrinsecamente ambigua della tecnologia. Figura che istintivamente ascriviamo al futuro, ci parla invece del presente, della società contemporanea, delle sue trasformazioni, dei nostri incubi e delle nostre paure. Perché il corpo cyborg, come il corpo *hibakusha*⁸, il corpo sopravvissuto all'esplosione e al successivo *fall-out*, è un corpo lacerato, esposto, improvvisamente permeabile alla contaminazione, alla metamorfosi. L'atomica non uccide una volta sola, ma nasconde nelle viscere dell'uomo un seme di morte di cui non è possibile prevedere le fasi di crescita e germinazione.

Dopo il 9 agosto 1945 siamo tutti sopravvissuti. Senza più certezze e sicurezze, non più protetti dalle nostre case, dalle nostre città, dai nostri corpi. Protagonisti di narrative che possono solo costruirsi sulla base di meccanismi di perdita o sottrazione: dell'innocenza, di punti di riferimento solidi, ma soprattutto del proprio io. Ed è proprio quest'ultima perdita che riecheggia nel finale di *Metropolis*, nell'ultima domanda di Tima: "Io, chi sono?"⁹.

Come abbiamo già anticipato nelle prime righe, le immagini di città distrutte si rincorrono nell'animazione (e non solo) del dopoguerra, in una ripetizione scandita e ricorrente che anziché produrre una perdita di senso, sembra dischiuderne nuovi livelli, anche laddove i riferimenti alla storia e alla memoria si fanno più rarefatti. Così, in *Summer wars* di Mamoru Hosoda (2009), il potere non si iscrive più al centro della città reale, ma dilaga nello spazio virtuale. Ancora una volta il protagonista è un adolescente, Kenji, liceale geniale ma con problemi di socializzazione, che all'improvviso un mattino si risveglia al centro di un disastro: Oz, il mondo immateriale dove è solito trascorrere la maggior parte del proprio tempo (Fig. 4), è stato violato da Love Machine, un'intelligenza artificiale che si è impadronita del suo account, ed è precipitato nel caos. Oz è ubiquo e inafferrabile, svincolato dai limiti imposti da spazio e tempo, e controlla ogni singolo sistema elettronico del paese: Love Machine si impadronisce di questo incredibile potenziale, ingigantendosi e spandendosi senza controllo, arrivando a minacciare non solo il Giappone ma il mondo intero. Fino all'implosione finale.

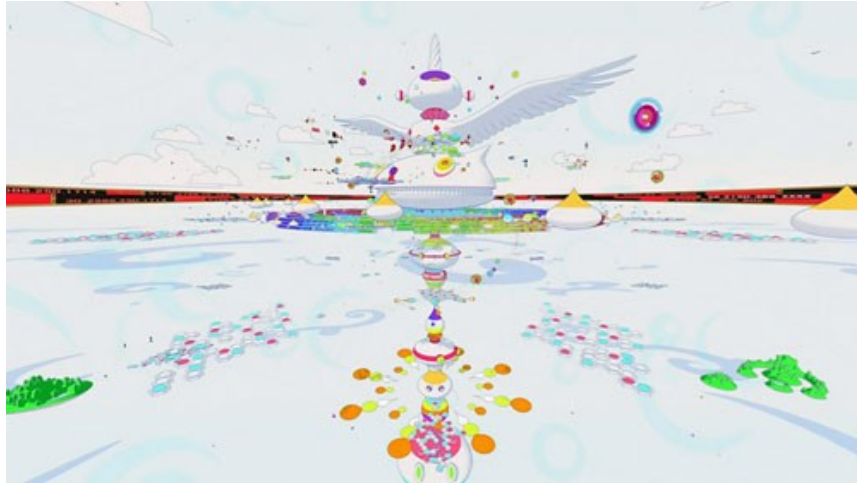


Fig.4

Il fascino di *Summer wars* è tutto nella distopica decostruzione del reale, delle sue strutture e categorie fondanti, in una sonnacchiosa quotidianità che viene bruscamente spezzata dal manifestarsi di un potere incontrollabile perché scaturito dell'iperreale, dall'ipercorporeo – anche se il missile con il quale Love Machine sfida la terra è quanto mai reale... La minaccia non trova più una rappresentazione grafico-architettonica, non è più identificabile in uno spazio più o meno simbolico. Viviamo in un mondo sempre più virtualizzato, in cui grazie alla tecnologia l'oggetto svapora nella propria riproduzione, in nome di quella che è stata definita *estetica della sparizione*¹⁰. Privato dei limiti oggettivi, l'elemento architettonico va alla deriva, galleggia in un etere elettronico sprovvisto di dimensioni spaziali, inscritto nella sola temporalità di una diffusione istantanea¹¹.

Questo lo scenario nel quale irrompono i drammatici eventi dell'11 marzo 2011, inducendo inevitabilmente a una ri-lettura delle reiterate, multiformi rappresentazioni del mondo post-atomico, in una prospettiva che può essere duplice: da un lato, rispetto alla rarefazione nel virtuale, i problemi al nucleo del reattore hanno drammaticamente riportato le nostre paure a una dimensione più concreta, materica, all'hic et nunc; dall'altro hanno messo in luce la presenza di un potenziale distruttivo silente, e ubiquo, del quale in opere come *Summer wars* sembra di ritrovare un presentimento¹².

Paola Scrolavezza

¹ *Akira* in Giappone fu il film più visto del 1988, e l'anno successivo replicò il successo negli USA e in Europa, dove, osannato da pubblico e critica, a tutt'oggi viene considerato il lungometraggio che ha segnato l'inizio del *boom* dell'animazione giapponese.

² Susan Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, pp. 39-48.

³ Saskia Sassen, *The Global City: New York, London, Tokyo*, Princeton, Princeton University Press, 2001, pp. 3-4.

⁴ Il film di Rintar si ricollega all'omonimo *manga* di Osamu Tezuka del 1949, a sua volta ispirato al capolavoro di Fritz Lang del 1927. Il filo che unisce le tre opere è tuttavia molto tenue, essendo tutte profondamente radicate nel contesto storico all'interno del quale si sono prodotte: rimane la potente dimensione distopica sulla quale il futuro è proiettato, la riflessione sul corpo, sull'essenza e la riproducibilità dell'essere umano, sulle responsabilità di una scienza irrimediabilmente collusa con il potere. Per un approfondimento di queste tematiche si rimanda a Lawrence Bird, "States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the *Metropolis* Tales", *Mechademia*, vol. 3, 2008, pp. 127-148.

⁵ Tange, lo ricordiamo brevemente, è stato profondamente influenzato dai maestri del modernismo, in particolare da Le Corbusier.

⁶ Lawrence Bird, "States of Emergency: Urban Space and the Robotic Body in the *Metropolis* Tales", *op. cit.*

⁷ Sharalyn Orbaugh, "Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of the Human", *Mechademia*, vol. 3, 2008, pp. 150-172.

⁸ Con il termine *hibakusha* si indicano coloro che riuscirono a sopravvivere al bombardamento atomico di Hiroshima e Nagasaki.

⁹ Il tema della perdita dell'innocenza è sottolineato dalla presenza di protagonisti adolescenti come Tima, Kenichi, Tetsuo: figure liminali, sulla soglia fra l'infanzia e l'età adulta, simboleggiano la parte più autentica e fragile dell'umanità, il suo futuro.

¹⁰ Paul Virilio, *Estetica della sparizione*, Napoli, Liguori, 1992. In Virilio, per la precisione, l'estetica della sparizione descrive l'attuale derealizzazione dell'esperienza derivante dall'alienazione tecnologica.

¹¹ Paul Virilio, *Lo spazio critico*, Bari, Dedalo, 1998, p. 10.

¹² Questo breve saggio rientra in un progetto di ricerca più ampio sul ruolo degli spazi urbani nelle narrative del Giappone contemporaneo. Mi ripropongo di approfondire ulteriormente gli spunti qui proposti, e gli interrogativi rimasti irrisolti in successive pubblicazioni, in particolare Paola Scrolavezza, *Punto. Linea. Cerchio. Percorsi metropolitani nella scrittura del Giappone contemporaneo*, Milano, Morellini, in corso di pubblicazione.

Orienti/Occidenti
Facing the Nuclear Issue in a “mangaesque” Way: The Barefoot Gen anime

In the aftermath of the earthquake on the 11th March, 2011, and especially the nuclear power plant accident, questions have rekindled about the critical role of popular media such as manga and anime in contemporary Japanese society. This current has manifested itself, among other things, in revisiting the A-bomb manga *Hadashi no Gen* (*Barefoot Gen*, Keiji Nakazawa, 1973-87; below: GEN). GEN was, arguably, the very first Japanese comic to cross language borders thanks to activists of the peace movement¹. In Japan, it saw an exceptional acknowledgement already in the 1980s, entering school libraries. However, responses within Japan towards the Fukushima meltdowns suggest that GEN did not contribute to raising a critical awareness about the dangers of nuclear power plants on that earthquake-ridden archipelago. The same applies to the two animated film adaptations, released in 1983 and 1986².

Since the 1980s, GEN has seen its canonization related to A-bomb literature. This facilitated a primary focus on representation and contents. In addition to peace messages critics have, for example, appreciated the visibility of the Korean minority, as epitomized by Gen's neighbour Mr. Pak³. Such emphasis on ideological readings by critical intellectuals may have contributed to diminishing GEN's initially subversive potential for younger consumers. As such, GEN can serve as

a good example of how popular media texts work, particularly in contemporary Japan, the (almost) uncontested “empire of manga”⁴. Artists have been offering stories which hold the potential for political readings, but consumers do not necessarily actualize this potential. Many fans exhibit an indifference towards representational contents in general and societal meanings in particular. Thus, popular media like manga and anime call for considering contexts, above all, the media environment which affects whom they get through to and how. In my discussion below, I shall intertwine the aspects of story content, style and publication history in regard to GEN, the manga, while comparing it to the animated versions. I suggest approaching the animated films from the manga angle because in Japan, anime is much more in rapport with comics than live-action film or literature. My own field of expertise is mainly Comics Studies, but I also find it vital to consider what passes as ‘typically manga’ (or typically anime) among regular media users in order to gauge GEN’s socio-critical potential. This focus I call “mangaesque”, in the sense of manga-like or typically manga, which is, of course, no established scholarly term, yet it allows to draw attention to practically relevant popular discourses on the one hand and on the other to critically informed, theoretical reflections on what may, or may not, be expected from manga (and anime).

In the case of GEN, the initial manga series deserves special attention, first of all, because the two animated films have not nearly generated the same amount of discourse despite their widespread dissemination⁵. In part, this has to do with their media-cultural position. Due to commemorative screenings at school on August 6 – and the more or less non-voluntary mode of viewing – audiences have received the films as “educational” rather than “anime proper”⁶. Although they were produced by the major animation studio Madhouse and created by artists crucial to the industry, not to forget the entertaining elements they provide; yet, both are self-contained feature films for theatrical release not a TV series, a fact which distinguishes them fundamentally from the manga.

The manga

GEN, the manga, was serialized with intervals from 1973 until 1987 in various magazines, taking its departure from *Weekly Shōnen Jump*, a latecomer among the boys'-manga magazines which was to become the flagship of the whole industry around 1990. In 1974, it had already a weekly circulation of 1.65 million copies, with each copy going through the hands of approximately three readers⁷. Due to the oil shock and the shortage of printing paper, GEN – not ranking among the top 10 series anyway – was discontinued after one year and three months. But its serialization went on in non-manga magazines⁸. Finally, the total number of pages ran up to about 2600, filling an unexpectedly successful 10-volume book edition⁹. Containing the initial *Jump* installments the first four volumes provided the material for the first animated film which was released shortly after the publication of vol. 8. The second film, released two years after vol. 9, is based loosely on volumes 5-7.

The non-manga publication sites were addressed to adult readers and were committed to political debate. They drew not only journalistic attention to GEN but also affected its storytelling. Typical “flaws” of a magazine series, such as verbal anticipation and reiteration of narrative events, had disappeared. Instead, the initially straightforward narration became increasingly interrupted by flashbacks, and speech balloons packed with long explanatory dialogue lines. Historical events not directly related to the characters' daily life were mentioned. For example the visit of the emperor to Hiroshima in 1947 (vol. 5), or the outbreak of the Korean War in 1950 (vol. 8). As of consequence, the interrelation between the three narrative perspectives – one of protagonist Gen, two of his relatives and friends, and three (more or less extra-diegetically presented) the macropolitical one – changed remarkably in the course of the serialization. It is noteworthy though, that these alterations in the latter half of the manga, starting from vol. 5, make themselves felt only in the first animated film which, as distinct from the second film, employs a masculine voice-over narration¹⁰.

The timeline of the manga stretches from April 1945 to spring 1953. At the beginning, the daily life of elementary schoolboy Gen and his family are depicted. Since Gen's father is against the war, the family is persecuted by police and neighbours. When the atomic bomb is dropped on Hiroshima – against the end of vol. 1, but already after the first thirty minutes of the animated *Hadashi no Gen* (1983) – the fire kills Gen's father, his sister and his younger brother. Over the course of time, Gen meets many other A-bomb victims (*hibakusha*) and he experiences numerous sad partings. His mother dies of radiation sickness in spring 1950, i.e. at the end of vol. 7 of the manga, which corresponds to the end of the second animated film (1986). The latter omits not only her final trip to Kyoto but also the previous recollection of her life during which she tells her sons, among other things, about war-time torture by the Japanese Secret Service against critical minds. Similar to the latter half of the manga series, the second animated film focuses on Gen's friendship with orphaned children who try to survive as street urchins, escape detention camps and work for the Black Market and are being used by gangsters (*yakuza*).

Related to the lack of food and money continuing to be the central issues, Thomas LaMarre has suggested “to look at the effects of the atomic bomb [as represented in the manga *GEN nda*] in a framework other than that of trauma and national sovereignty”:

It is a struggle to survive that is highlighted, a struggle for life, for food and shelter, in which money has immediate physical consequences. In addition, the general emphasis on torture and medical experimentation confirms the general gravitation toward scenes of *biopolitical* struggle¹¹.

Fukuma finds it symptomatic that upon its release in 1986, critics related the second animated film to the then-pressing issue of bullying (*ijime*) among school children, rather than to the wartime past and nuclear weapons¹². Some historians have proposed to regard *GEN* as a story about *postwar* Japan, told from below and revealing among other things, the *hibakusha*'s discrimination including Koreans¹³. This, however, applies more to the manga than the animated films, which downplay the physical, political and social violence characteristic of *GEN*, the manga.

Acclaimed American comics artist Art Spiegelman noted in his introduction to the first volume of the new English edition:

The degree of casual violence in Japanese comics is typically far greater than in our homegrown products. Gen's pacifist father freely wallops his kids with a frequency and force that we might easily perceive as criminal child abuse [...] Yet these casual small-scale brutalities pale to naturalistic proportions when compared to the enormity of dropping a nuclear weapon on a civilian population¹⁴.

Leaning on Tessa Morris-Suzuki's assumption that an unexpected counter-image helps to make unimaginable traumata visible, Tomoko Ichitani points out that "attempts to reenact the tragedy of wars and atomic bombs often result in recalling different images associated with the provocative and brutal visuals of horror manga".¹⁵

With their images of people melting, of eyeballs falling out and clothes burning, the animated films, however, evoke also responses like "grotesque" and even "disgusting"¹⁶. This may be partially traced back to the fact that they refrain from contextualizing the preceding "small-scale brutalities" and thus obscure their interconnectedness with the violence of war and post-war survival. To name just a few examples: the first film only alludes to the pre-bomb conflicts between Gen's family and their neighbourhood, but the "bad guys" which are not given their own voice in the manga anyway, do not appear as characters in the films and thus they cannot be bitten by Gen, whose father is, of course, not shown walloping his sons. (Just to mention in passing, experienced manga readers would not take the father's alleged "domestic violence" at face value, but rather as a way of visually suggesting the intensity of his emotions, or more precisely, as a device characteristic of the genre of boys', or *shōnen*, manga.) The second film casts the blame for chasing homeless children from the Japanese police to the American Military Police, replaces the frightening yakuza Masa by a sympathetic orphaned teenager (vol. 5), and turns a blind eye on the Hiroshima Peace Memorial City Construction Law (1948) that leads to the demolition of the children's self-built shack (vol. 8-

9)¹⁷. Furthermore, the film shows the boys' discovery of skulls in the river, but not how they are sold as souvenirs to American soldiers (vol. 5).

Animations

Comics in general and manga in particular have been subjected to prejudices, denouncing them as infantile, simplifying, overly spectacular and unrealistic. From such a perspective, the animated films of GEN may appear “mangaesque” in a negative sense, as here exaggeration and stylization serve a belittled narrative cause here. The first film in particular gives a mangaesque impression, literally, as it employs a whole range of comics-specific stylistic elements: pictograms appear whenever the boys fight or show emotions (Fig. 1), and impact lines accompany kicks; teeth are pictorially rendered as a long horizontal stroke divided by short vertical lines when the (lipless) mouth is opened in moments of joy, surprise or fear. In especially happy moments, the boys while walking sprawl out their legs unnaturally to the side at right angles.



Fig.1

The clear narrative divide not only between good guys and bad guys but also between children and adults is facilitated by (the latter being characteristic of the films, not necessarily the manga), the stylistic borrowings from the initially child-oriented medium of manga¹⁸. This helps to re-tell the story in a hazard-free way, content-wise rather reminiscent of valuable picture books than trashy entertaining manga magazines. This does not come as a surprise, as many adaptations of manga series into animated feature films exhibit a similar thematic downplaying, due to production costs as well as reception sites¹⁹. Yet, the two GEN adaptations line up with another strong current. Many Japanese animated feature films about World War II focus on victimized children and thereby avoid addressing adult responsibility. The TV film *Anne no nikki (Anne's Diary, 1979)*²⁰, for example, could have served as a model to GEN; *Hotaru no haka (Grave of the Fireflies, 1988)*²¹ followed shortly after. But while those two resemble GEN in regard to the central role of child protagonists, they barely pass as “mangaesque”. The latter has been especially appreciated for its avoidance of “stereotyping”; after all, it was based on a completed novel (by Akiyuki Nosaka) not an ongoing manga series.

GEN, the manga, itself has not easily been acknowledged outside Japan, due to its vacillating between “objective” accounts on the one hand, and “mangaesque” playfulness on the other²². Indeed, GEN invites realistic readings with respect to tortured bodies as well as Japan’s modern history, but at the same time, it distracts from realism. In the animated films, this manifests itself, for example, in the choice of the protagonist’s voice actor. Since *Astro Boy (Tetsuwan Atomu, 1963-1966)*, it had become customary to lend stylized female voices to boy characters, but for Gen, an extra audition was held in Hiroshima to find a boy of the same age. Issei Miyazaki who later became a professional was selected for Gen’s voice also in the second animated film. His puberty vocal change then adding another layer to the desired authenticity of a media-wise non-authentic character. The impression of “inconsistency” is further supported – in the first animated film more than in the second – by the visual gap between the Ghibli-like upscale watercolors used for the

background art, and the plain looking comics characters. The manga itself relies on strong G-pen based line work and refrains largely from employing screen tones needed for gradation. Literally as well as figuratively, it appears “graphic”, more drawing than painting – with its firm outlines, conventionalized symbols, renderings in black and white – on the one hand, and drastic, almost too explicit visualizations of violence on the other hand.

The immediate aftermath of the launch of the A-bomb in the manga is conveyed in silent monochrome images, whereas the animated film, naturally, employs colour and sound. The sequence begins with a parallel montage, juxtaposing daily life on ground with the aerial perspective of the pilots of the Enola Gay, to whom Hiroshima appears merely as an abstract map. As distinct from the manga, they are depicted in American-comics style (war comics, to be precise [Fig.2]), and they are even given dialogue lines, which help to personalize them as the “bad guys” in contrast to the “good guys” rendered in manga style.



Fig.2

Immediately after the dropping of the bomb, there is a moment of silence and colorlessness, before the blast sets in. Rendered in spectacular red, green and orange, it disintegrates flesh and

bones, not of already familiar characters but types of people – a mother with a baby (Fig. 3), school children, an old man and so forth.



Fig.3

A highly stylized visual language, reminiscent of both late, or “bloody” *ukiyo*e artists such as Yoshitoshi Tsukioka (1839-1892; *muzan*’e) and horror manga, for example, by Kazuo Umezu, facilitates this generalization. After stills of the mushroom cloud, a shockingly gray, ruined cityscape emerges, with *hibakusha* trudging across. The manga removes the pupils from these people’s eyes to denote them as already lost and to reduce the fear for its young readers²³, whereas the animated film opts for a change of style. Both the dying and the dead are *painterly* depicted, not graphically, and thus removed from the otherwise manga-like mode.

With regards to both the stylized, yet “graphic” representation of the blast’s impact on human bodies and the distance towards manga style, the first animated GEN movie resembles an animated short-film of 8 minutes length, created five years earlier by Renzo Kinoshita (1936-1997) and his wife Sayoko, the later initiators of the Hiroshima International Animation Festival. Titled *Pikadon*, that is, with the onomatopoeic word used for the blast by the Hiroshima survivors, it was the first attempt at confronting the A-bomb within the medium of animation. As such, it seems more than

likely that it affected the visual language of the first animated GEN movie, although this has not been verified yet. However, *Pikadon* goes much further in its distance towards the “mangaesque” (and thereby allows to confirm the respective characteristic of the GEN movie): the American pilots do not appear in person; no clinking sound accompanies the *hibakusha* and there are no characters for the viewer to identify with (last but not least) due to the complete absence of dialogue. The style suggests children’s drawings, and it was indeed modeled after drawings by survivors. Based on the film’s cels, the Kinoshita’s published a picture book in 1979²⁴.

“Mangaesque” Aspects

As indicated by the above discussion of the manga and the animated films, the “mangaesque” can be taken in a twofold way. On the one hand negatively, in line with long-time biases related to simplification instead of complexity, conventionalization instead of realism and authenticity, empathy instead of critical distance and so forth. On the other hand, perceived “inconsistencies” may also be treated as a chance to undermine ideological claims and representational messages in favor of a different kind of complexity.

Against the background of Japan’s extraordinarily mature domestic market, Japanese-language Manga Studies show a strong penchant for supposedly “typical manga”. Such manga lean on their readers’ command of a certain visual grammar, which provides them with an allegedly direct emotional access to characters and narrative, unclouded by formal or material considerations. In other words, attention to unconventional form as a gateway to unconventional meaning –one of the markers of modern art – is not regarded relevant for quality here. If readers pay attention to form at all, then related to specific genre conventions, comparing, for example, GEN to their experiences with other works of *shonen manga*²⁵. The more mature the manga industry and its genres, the less connotative the readings of single works have become. Regular readers concentrate rather on

characters' tangible emotional states and relations rather than on allegorical interpretations referring to society at large or even mankind. This has contributed to the de-politicization of manga culture, the "political" here relating not to specific ideologies or parties but, above all, to an interest in societal matters beyond privacy or fan communities.

Contemporary manga (and anime) fans privilege a kind of media consumption that is less about deep meaning which may be unpacked by intellectuals, than about economic, sensory (or even sensual) and cultural impacts. In this connection, manga and anime series are appreciated for the relationalities they trigger. As distinct from the majority of manga critics and researchers, younger fans tie "mangaesque" particularities less to panel layouts, line work and genre conventions than to the invitation to create fan art and fan fiction, to form affective communities online, and also to engage in cosplay. Here, commonalities among kindred spirits tend to outweigh critical and political considerations of society at large. The fictive setting (*sekai*) and characters, as its inhabitants, are given more relational importance than representation by single, self-contained works. On the Internet, even Gen has become subject to *moe*, that virtual love for characters usually attached to cute girls or beautiful boys. The person who runs the website "1995 Gen Production", initially intended to counter-attack the popularity of "Akira"²⁶. In other words, he regarded Gen, the manga protagonist, as representative of a "hot Japan" in danger to becoming lost, due to canonization on the one hand and the increasing prevalence of "cool" subcultural media content on the other. At any rate, his website provides a platform to celebrate the "mangaesque" neither in the sense of simplification nor ambiguity but affective dedication to characters which fans feel the need to protect.

It goes without saying that the word "mangaesque" evokes a range of different meanings and that it means different things to different people. It points to collaborative creativity, codification and mediation, an aesthetic emphasis on fantasy rather than realism and impacts rather than messages, further, an astonishingly precise depiction of emotions and intimate relationships, often at the

expense of allegorical and metaphorical thinking. At any rate, it is worthy being put into consideration when discussing Japanese comics and animated films, namely as a horizon of expectations shaped by media formats, publication sites, intertextuality and fan activities, in addition to the educational system, public cultural institutions and political discourse. Regarding to Japan's recent nuclear issue, the angle of the "mangaesque" may help to refrain from short-circuiting single manga texts with social issues, which usually overrates either the potential of such texts or denies them that very potential. Recently, there are Japanese voices, which claim that the Fukushima accident needs to be exhaustively understood before it can be represented in manga – just like GEN became possible only decades after the atomic bomb had been dropped on Hiroshima. However, as the discussion above hopefully suggests, manga goes beyond "understanding"; rather, it is a media which can give rise to solidarity by sharing emotions and by communicating things suppressed by the centralized Japanese media. The challenge now is to unfold this "mangaesque" potential in a social manner, without being constrained by anachronistic models of reading manga and anime.

Jaqueline Berndt

- ¹ Small-press distribution of the first English translation since 1978. See Roger Sabin, “*Barefoot Gen* in the US and UK: Activist Comic, Graphic Novel, Manga”, in Jaqueline Berndt, Steffi Richter (eds.), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig, Leipzig University Press, 2006, pp. 39-58. Bill Randall introduced GEN as “one of the first manga translated, perhaps the most important, and certainly one of the best handled.” See Bill Randall, “Manga in English: For Better or Worse”, *The Comics Journal*, vol. 5, March 2005, p. 3.
- ² *Hadashi no Gen* (1983, ca. 83 min.), directed by Masaki Mori; *Hadashi no Gen 2* (1986, ca. 83 min.), directed by Toshio Hirata.
- ³ Takayuki Kawaguchi, “*Barefoot Gen* and ‘A-bomb Literature’: Re-recollecting the Nuclear Experience”, in Jaqueline Berndt (ed.), *Comics Worlds and the World of Comics*, Kyoto, 2010, pp. 233-44 (<http://imrc.jp/lecture/2009/12/comics-in-the-world.html>).
- ⁴ Roland Barthes (*L’empire des signes*, 1970), during his three visits to Japan 1966-1968, missed out on manga as a particular “empire of signs”, although weeklies such as *Shōnen Magazine* had already a print-run of 1 million copies back then.
- ⁵ The animated films have been screened at schools and on TV more frequently than the live-action adaptation which preceded them in 1976. The first animated GEN film is supposed to have influenced the representation of the A-bomb drop in Shōhei Imamura’s film *Black Rain* (1989).
- ⁶ Brophy includes the first animated GEN film in his guide on “anime”, but Japanese Animation Studies does not necessarily regard all animation made in Japan as “anime”, even if the word is in wide use now, for the sake of convenience. By tendency, “anime” refers to TV series, rendered in the limited (or selective mode) of cel animation, leaning heavily on specialized voice actors and their stylization, addressing non-infant viewers with fantastic narrative settings, inviting empathy or even affective participation on several levels (including mecha designs and erotic “fan service”). See Philip Brophy, “*Barefoot Gen* (*Hadashi no Gen*)”, in AA.VV., *100 Anime* (BFI Screen Guides), London, BFI, 2005, pp. 40-42.
- ⁷ See Yoshiaki Fukuma, “‘Genbaku manga’ no mediashi” (“A media history of A-bomb *manga*”), in Kazuma Yoshimura, Yoshiaki Fukuma (eds.), “*Hadashi no Gen*” *ga ita fukushi* (“The Landscape of *Barefoot Gen*: War, Manga, and Memory”), Matsudo, Azusa, 2006, p. 24.
- ⁸ Subsequently in *Shimin, Bunka hyōron and Kyōiku hyōron* For details see Y. Itō, Tomoyuki Omote, *Barefoot Gen* in Japan: An Attempt at Media History”, in J. Berndt, S. Richter (eds.), *op. cit.*, pp. 22-23; K. Yoshimura, Y. Fukuma (eds.) *op. cit.*
- ⁹ Available in Japanese today are the book edition by Chōbunsha (10 vols.), a partially revised one by Chōkōronsha (10 vols.), and the “Jump Comics” edition by Shōeisha for convenience stores (2005, 4 vols.) limited to the installments of the first 15 months which were published in *Jump* magazine. Last Gasp published the complete 10-volume English translation 2004-2009. Fukuma points out that the live-action film (1976) paved the way for recognition by adults, and that the medium of the book was vital as well (as distinct from the medium of the magazine). The first 5 volumes had sold a total of one million copies by 1980. See Yoshiaki Fukuma, *op. cit.*, pp. 29-30.
- ¹⁰ This voice-over narrates first, the “pre-history” (before the opening titles), second, the morning of August 6, 1945 focused on the Enola Gay, third, the post-bomb radioactive fall-out due to the “black rain”, and fourth, the events which led to the Nagasaki dropping on August 9, 1945.
- ¹¹ Thomas LaMarre, “Manga Bomb: Between the lines of *Barefoot Gen*”, in Jaqueline Berndt (ed.), *op. cit.*, pp. 302-03, reprinted as “Believe in Comics: Forms of Expression in *Barefoot Gen*”, in Timothy Perper, Martha Cornog (eds.), *Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World*, Englewood, Libraries Unlimited, 2011, pp. 191-207.
- ¹² Yoshiaki Fukuma, *op. cit.*, p. 49.
- ¹³ See Takuya Kimura, “Kioku no fukushi to soshiki ni kishite: Nakazawa Keiji ‘Hadashi no Gen’ o yominaosu” (“Resisting the efflorescence and burial of memory: Re-reading Nakazawa Keiji’s *Barefoot Gen*”), *Image&Gender*, vol. 8, 2008, pp. 86-100.
- ¹⁴ See Art Spiegelman, “*Barefoot Gen*: Comics After the Bomb”, in Keiji Nakazawa, *Barefoot Gen: Out of the Ashes*, vol. 1, San Francisco, Last Gasp, 2004 (first published in 1990).
- ¹⁵ See Tessa Morris-Suzuki, *Kako wa shinanai* (“The past within us”), Tokyo, Iwanami, 2004, pp. 241-42; Tomoko Ichitani, “*Town of Evening Calm, Country of Cherry Blossoms*. The Renarratation of Hiroshima Memories”, *Journal of Narrative Theory*, n. 40, 2010, p. 368.
- ¹⁶ Toshiaki Shikata, “‘Kyōkai’ de deatta ‘tasha’: gakkō nitotte no ‘Hadashi no Gen’” (“‘Strangers’ meeting at the ‘border’: What *Barefoot Gen* means for the school”), in K. Yoshimura, Y. Fukuma (eds.), *op. cit.*, p.199.
- ¹⁷ Ichitani discusses this law in relation to another “A-bomb manga”, Fumiyo Kōno’s *Town of the Evening Calm, Country of Cherry Blossoms* (2003). See Ichitani, *op. cit.* pp. 364–90.
- ¹⁸ Exactly during the time of GEN’s serialization, Japan’s manga culture makes the crucial transition: magazine-based serialized comics narratives (story-manga) initially featuring minors and addressed to readers of the same age, achieved an increasingly mature readership, including criticism.
- ¹⁹ Although not related to the nuclear issue but to sexual abuse, *Piano no mori* (“The perfect world of KAI”) is a representative example in that regard. Manga by Makoto Isshiki, since 1998 in *Young Magazine*, later *Weekly Morning* (21 volumes so far); animated feature film directed by Masayuki Kojima, 2007, produced by NAS.
- ²⁰ Directed by Eiji Okabe, produced by Nippon Animation, aired by TV Asahi.
- ²¹ Directed by Isao Takahata, produced by Studio Ghibli for Shinchōsha.
- ²² See Dale Luciano, “Gen of Hiroshima: Two-Fisted Pacifism (Review)”, *The Comics Journal*, n. 69, December 1981, pp. 40-43. See also the overtones in Art Spiegelman, “*Barefoot Gen*: Comics After the Bomb”, *op. cit.*
- ²³ Kazuma Yoshimura, “‘Hadashi no GEN’ no inpakuto: manga no zankoku byōsha o meguru hyōgenteki ichikū satsu”

("The impact of *Barefoot Gen*: A stylistic consideration of cruel depictions in manga"), in K. Yoshimura, Y. Fukuma (eds.), *op. cit.*, pp. 267-75.

²⁴ Kinoshita Renz (text) and Sayoko (art), Tokyo: Dynamic Sellers.

²⁵ As distinct from traditions of European literature or Hollywood cinema, in Japan, manga genres have developed primarily according to age and gender, the major ones being *shōnen* (boys') *manga*, *shōjo* (girls') *manga*, and *seinen* (youth) *manga*. On a side note, to regard manga in its entirety as a genre (be it as a subcategory or an equivalent to comics) does not find approval among those who are familiar with *manga* culture in and outside Japan. In a similar way, this applies to *anime* as well.

²⁶ By Katsuhiro Ōtomo, *manga* serialized in *Weekly Young Magazine* 1982-90, and feature-length animated movie (1988).

Orienti/Occidenti

Desideri nucleari: convergenze mediatiche nelle culture popolari giapponesi

Il Giappone (post)nucleare: egemonia dal “basso” e media mix

Il tragico incidente alla centrale nucleare di Fukushima il 3 marzo 2011 ha messo in evidenza un apparente paradosso. Com'è stato possibile nel Giappone postbellico l'affermazione di un consenso così egemone intorno alle politiche energetiche sul nucleare, nonostante sia l'unico paese al mondo ad aver esperito bombardamenti atomici sulle proprie città? Come si è arrivati alla costruzione di ben 54 impianti nucleari in un piccolo arcipelago ad altissimo rischio sismico e così densamente popolato¹?

Molta attenzione è stata finora rivolta all'egemonia sul nucleare istituzionalizzata in ambito geopolitico (rapporto Giappone-Usa), politico (strategie energetiche), economico (lobby industriali), sociale (informazione, società civile) e geografico (marginalizzazione delle regioni extra-urbane)². Tuttavia, l'egemonia, come ricorda Gramsci, non si riduce a un potere imposto unilateralmente dall'“alto”³. Per essere efficace come “blocco storico” di forze sociali eterogenee richiede un processo fluido e polifonico, in cui discorsi e pratiche sia convergenti, sia divergenti, concorrono ad articolarsi a vicenda⁴. In altre parole, la portata di un'egemonia storicamente costituita è direttamente proporzionale alla sua capacità di mobilitare un consenso attivo e più ampio possibile anche da parte subalterna. Da qui, la particolare importanza dell'egemonia dal “basso” e soprattutto delle culture popolari come luogo strategico per la (ri)produzione e negoziazione di qualsiasi ordine costituito.

Il Giappone, oltre all'olocausto atomico di Hiroshima e Nagasaki, detiene fortunatamente altri primati meno tristi che investono in particolar modo lo sviluppo straordinario delle sue

culture visive: dall'industria cinematografica alla fine degli anni Cinquanta, al fumetto (manga), all'animazione (*anime*) e ai videogiochi nei decenni successivi. Il successo globalizzato delle sue culture popolari negli anni Novanta ha fatto infine parlare di "J-culture" per indicare la più generale costellazione di piattaforme mediatiche multiple che comprende manga, *anime*, videogiochi, design, grafica, *character goods*, subculture giovanili, ecc.: una galassia transmediale dove le egemonie dall'"alto" e dal "basso", sono disseminate e riannodate lungo i circuiti del nuovo *media mix* nipponico:

The "media mix" is a popular and industry term [in Japan] that refers to the practice of releasing interconnected products for a wide range of media "platforms" (animation, comics, video games, theatrical films, soundtracks) and commodity types (cell phone straps, T-shirts, bags, figurines, and so on). It is a state of what we might call the "serial interconnection of media-commodities" – wherein commodities and media types do not stand alone as products, but interrelate and communicate, generally through the existence of a principal character and narrative world⁵.

Questa esplorazione sulla portata egemonica delle narrative transmediali sul nucleare pone quindi l'attenzione in primo luogo allo specifico carattere convergente di tipo *mangaesque* delle culture visive nel Giappone postbellico. Tuttavia, gli sconfinamenti non riguardano solo le separazioni fra vecchi e nuovi media, ma investono anche quelle fra produttori e consumatori, generando nuove intersezioni fra produzione capitalistica, intrattenimento ludico e fruizione partecipativa. In secondo luogo, verrà quindi indagata la crescente mobilitazione affettiva, attivata dalle nuove tecnologie del desiderio e da figure emergenti di *prosumers* dell'era digitale, quali le subculture *otaku* nel Giappone contemporaneo⁶.

Convergenze mangaesque del nucleare: identità, alterità e postmoderno

Un ruolo storico e paradigmatico nella formazione di questa cultura convergente spetta al manga che ha fatto del Giappone postbellico il cosiddetto "paradiso dei fumetti"⁷. Nel periodo di massima diffusione negli anni Novanta, raggiunge quasi il 40% di tutto il mercato editoriale nazionale, superando di gran lunga il mercato del fumetto europeo e statunitense sommati insieme. Il manga ha costituito a lungo tempo l'ipotesi principale, il riferimento originario da cui adattare un'infinita catena di serie televisive e lungometraggi *anime*, videogiochi, fiction

televisive, film live action, *light novels*, *character goods*, ecc.; mentre dalla sua ulteriore evoluzione negli ultimi due decenni questo ruolo si è pian piano invertito a favore di *anime* e videogiochi⁸.

Il *mangaesque*, oltre a definire uno stile grafico distintivo delle culture popolari nipponiche, fornisce in senso più ampio altri aspetti che contribuiscono al carattere convergente della “J-culture”: potenziale di interconnessione (grammatica intermediale del fumetto in termini di temporalità-lettura-visione e sua capacità di unire testi-lettori/lettori-lettori); rassicurazione postcritica (preferenza per il già noto e per un’identificazione emotiva, come le icone “iper-carine”); estrema codificazione dei segni (alto livello di artificialità dei personaggi); ibridità estetica (intertestualità fra contesti euro-americani, asiatici e nipponici)⁹.

L’intersezione strategica fra narrative dominati sul nucleare e manga è particolarmente evidente se si considerano alcune delle tappe più innovative del manga stesso. Il successo senza precedenti di *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*, letteralmente “Atom dal braccio di ferro”, 1951-58) basato sulle gesta eroiche di Atom, una sorta di Pinocchio robotico volante a trazione nucleare, costituisce una svolta storica nello sviluppo moderno del fumetto giapponese. La nascita di Atom è segnata dalle innovazioni radicali introdotte dal suo artefice Osamu Tezuka (1928-89), noto come il “Dio del manga”, che avrebbero modellato questo media nei decenni seguenti: lo stile *kawaii* o “carino, adorabile” dei personaggi (teste sproporzionate, occhi enormi, membra arrotondate); lo *story manga* o *graphic novel* (storie sviluppate per migliaia di pagine, con intrecci complessi, introspezione psicologica, temi universali, scenari visionari); tecniche cinematiche (inquadratura dinamica, montaggio, carrellate, ecc.). Essi contribuiscono congiuntamente alla “narrativa visiva”, allo specifico stile fluido del manga che lo ha distinto per molto tempo dalla “narrativa illustrata” di buona parte dei fumetti euro-americani, più statici e con più parti scritte¹⁰.

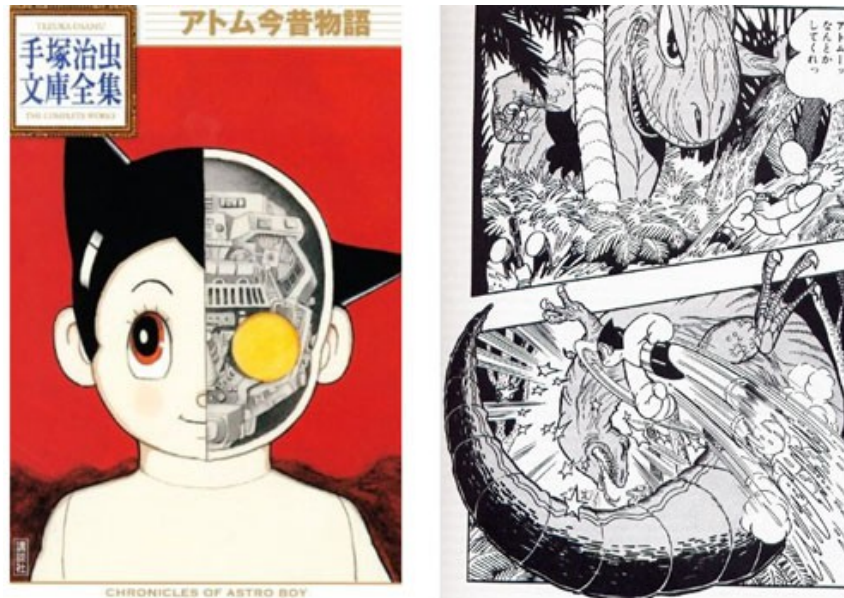


Fig.1-2

Inoltre, *Tetsuwan Atom* è il primo manga a essere stato adattato in serie animata televisiva (1963-66). La sua successiva trasposizione industriale in termini di merchandising e marketing multimediali, segna il primo esempio pionieristico di *media mix* in Giappone. Ma cosa ancora più importante, Atom, oltre ad essere diventato così il personaggio manga in assoluto più popolare in Giappone, rappresenta anche l'icona più *kawaii* immaginabile per esorcizzare il ricordo ancora vivo dell'olocausto atomico. In altre parole, Atom rende popolare la narrativa ufficiale del nucleare in termini identitari come simbolo del nuovo Giappone, come energia pacifica a servizio di un paese proiettato verso un futuro tecnologico, scientifico e prospero¹¹.

Un'ulteriore svolta è rappresentata dalla serie manga *Gen di Hiroshima* (*Hadashi no Gen*, 1973-87) di Keiji Nakazawa (1939) che insieme ai due lungometraggi animati ad esso ispirati (1983 di Masaki Mori; 1986 di Toshio Hirata), costituisce in Giappone la narrazione più letta e vista sul bombardamento atomico di Hiroshima¹². Il manga si ispira all'esperienza autobiografica del suo autore sopravvissuto all'esplosione atomica su Hiroshima e racconta le sofferenze del protagonista Gen, un ragazzo che insieme alla sua famiglia deve sopportare pene e tragedie incommensurabili per sopravvivere all'interno di una città distrutta e contaminata dalle radiazioni. Nonostante le difficoltà iniziali per essere pubblicato negli anni Settanta, a causa del suo realismo crudo e scioccante, la successiva legittimazione sancita dalla critica sia nazionale che internazionale ha segnato l'ingresso del manga come materiale didattico nelle scuole, contribuendo finalmente alla sua promozione allo statuto di "cultura" agli inizi degli anni Ottanta.



Fig.3-4

Ma soprattutto ha contribuito a rendere popolare un'altra narrativa ufficiale del nucleare nel Giappone postbellico. Se Atom è diventato il simbolo nazional-popolare del nucleare come Identità (energia, pace, tecnologia, progresso), Gen lo è per la narrativa complementare, altrettanto ufficiale, del nucleare come Alterità (arma, guerra, olocausto). Con la proiezione delle paure collettive verso un'origine esterna, reale (gli USA) o fantastica (mostri, alieni), oppure verso il passato, la nazione può essere evocata come vittima più o meno passiva di qualche catastrofe misteriosa o soprannaturale, non come paese imperialista attivamente partecipe alla II Guerra Mondiale. Tutta l'attenzione può essere così rivolta in termini retrospettivi alle sofferenze private e ai tentavi eroici dei protagonisti per sopravvivere a dolori e privazioni inimmaginabili¹³.

Infine, giungiamo alla più recente svolta postmoderna delle narrative transmediali sul nucleare. "Little Boy" è il nome della bomba atomica sganciata su Hiroshima e riappare nel titolo *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture* (New York, 2005), la mostra curata dall'artista neopop Takashi Murakami (1962) che ha contribuito alla sua definitiva consacrazione come artista giapponese più noto e riconosciuto nel mondo¹⁴. Sin dagli anni Novanta, Murakami assieme ad altri artisti neopop di Tokyo elabora una cosiddetta estetica del "superflat", un crossover deliberato e ironico fra arte "alta" o colta, da una parte, e subculture urbane più o meno commerciali (manga, *anime*, videogiochi, giocattoli mostruosi), dall'altra.



Fig.5

Uno dei presupposti della mostra teorizzati da Murakami assieme al critico d'arte Noi Sawaragi è che la Guerra del Pacifico (1937-45) – poi estesa alla II Guerra Mondiale per il Giappone - sia stata progressivamente repressa dai discorsi in ambito pubblico, soprattutto dopo la sconfitta della sinistra radicale nei primi anni Settanta, a favore di un'ideologia della pace, della crescita economica e della stabilità sociale¹⁵. La rimozione della memoria sull'invasione militare giapponese in Asia, sulle contraddizioni della Costituzione Pacifista, sul ruolo dell'Imperatore, e sui bombardamenti atomici da parte statunitense, tutto questo avrebbe creato una condizione storica distorta nel Giappone postbellico: una sorta di vuoto o di capsula a-storica chiamata "Giappone". Ansie, desideri, traumi, sensi di colpa innescati dalla Guerra del Pacifico sarebbero stati rimossi dalla scena pubblica, per essere trasferiti e liberati nei mondi meno controllati delle subculture giovanili. Questo sarebbe tra l'altro uno dei motivi per cui le culture popolari, soprattutto le subculture come quella degli *otaku* (appassionati di manga, *anime*, videogiochi, ecc.), avrebbero sviluppato uno stile visivo così intriso di eccessi e distorsioni: iper-infantilismo, iper-sessualità, iper-violenza, una cultura visiva *esplosiva* alimentata all'infinito dalla sua sospensione rispetto alla realtà storica o empirica. In altre parole, i temi irrisolti legati ai bombardamenti atomici di Hiroshima e Nagasaki sarebbero diventati delle energie ambivalenti ad alto potenziale emotivo, che avrebbero finito per debordare oltre i confini delle diverse piattaforme mediatiche e delle convenzioni estetiche.

La mostra infatti include, oltre alle opere dello stesso Murakami, un'ampia rassegna di alcune fra le icone più popolari nel Giappone postbellico che mettono in scena versioni eterogenee del nucleare (mostruose, *kawaii*, SF, cyberpunk, postapocalittiche, ecc.): dal dinosauro radioattivo Godzilla al gattino robotico-nucleare Doraemon, dalla *Corazzata Spaziale Yamato* al fungo atomico in *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988). Nonostante le intenzioni al contempo critiche ed ironiche del suo curatore, non c'è dubbio che *Little Boy* abbia contribuito

ad estetizzare e a spettacolarizzare l'esperienza dell'olocausto atomico. In quanto simulacro postmoderno le narrative popolari sul nucleare si sono fatte leggere, si sono disciolte e riconfigurate attraverso le interconnessioni crescenti del *media mix* nipponico ormai globalizzato, fino a diventare ubiquo. Alla fine, paradossalmente, non sono più da nessuna parte, prive ormai di referenzialità concreta, e forse anche di potenziale critico.

Nuove frontiere del desiderio: dal kawaii alla parodia sessualizzata moe

Lo stile *kawaii* (“carino, adorabile, desiderabile”) è stato sin dall’elaborazione di Tezuka uno dei paradigmi visivi del manga e *anime* postbellici, tanto da estendersi nei decenni successivi ad un più ampio stile giovanil-femminile in ambito vestiario, comportamentale ed emotivo¹⁶. Con il crescente *media mix* dei *character* (personaggi) negli Settanta – avviato pionieristicamente proprio da *Atom* – quest’ultimi si sono tuttavia sempre più esonerati dal manga o *anime* originali. L’esempio più noto è quello della gattina Hello Kitty della Sanrio, un *character* creato senza storia, manga, *anime*, e assurto nel frattempo a icona globalizzata del *kawaii* made in Japan.

Questa sorta di *characterification*, di proliferazione di personaggi *mangaesque* nel panorama mediatico si è intensificata negli ultimi due decenni ed è entrata in una nuova fase. Il cambiamento è ben esemplificato nel passaggio da *character* a *kyara*¹⁷. I *character* sono i personaggi convenzionali, come quelli di Tezuka, e devono la loro esistenza a un legame forte con il loro contesto, hanno una personalità complessa, e sono legati ad una narrativa che fornisce significati più o meno espliciti e profondi alla loro esistenza. I *kyara* invece sono indipendenti da uno specifico *media* o da una specifica storia, e sono pertanto adatti a un uso infinito e decontestualizzato. Un *kyara* è creato come una pura icona e la sua personalità si manifesta attraverso la rappresentazione della sua forma. Può essere attaccato come un adesivo su qualsiasi tipo di oggetto, alimentando la sua attrazione puramente in base all’apparenza.

Alcune subculture urbane, come gli *otaku*, gli appassionati più o meno compulsivi di manga, *anime*, videogiochi e modellini, sono state identificate come una delle forze trainanti del passaggio dai *character* ai *kyara*. È in particolar modo la generazione di *otaku* nati negli anni Ottanta, la cui attività principale si è spostata nel nuovo mediascape del web, ad emergere come *prosumer* di un modo postmoderno di appropriazione dei media, noto come “consumo database”¹⁸. I nuovi *otaku* sono i protagonisti di un *bricolage* che attinge a un “database”

composto da un numero eterogeneo di *settings* ed elementi codificati, che, sul modello della navigazione online, non richiede nella sua produzione-consumo una *grand narrative*, un paradigma e una prospettiva unificati di tipo moderno, che orienti in modo monologico le scelte, letture e interpretazioni. Alcuni elementi ricorrenti delle nuove icone *kyara* sono: occhi enormi senza pupilla, pelle diafana, seno piccolo, orecchie di gatto, grembiule da domestica, personalità pura e innocente, ecc.

La combinazione di questi elementi è impiegata fra gli *otaku* per suscitare un sentimento ambivalente chiamato *moe*; un neologismo che unisce l'idea di “accudire” con quella di “bruciare”, a indicare una passione senza confini verso *kyara* o personaggi *mangaesque* in grado di innescare un intreccio complesso fra senso di protezione, empatia e attrazione erotica. Se a un primo sguardo questi personaggi potrebbero sembrare semplicemente *kawaii*, in contrasto con Hello Kitty o altre icone desessualizzate atte a ispirare un senso univoco di innocenza pura, quelle in stile *moe* sono invece alquanto sessualizzate. L'affetto o sentimento *moe* può essere considerato infatti come una fusione ambivalente fra innocenza infantile e desiderio adulto, una stimolazione polimorfa di sentimenti puri, protettivi per personaggi carini e indifesi, da una parte, e stimolazione perversa del desiderio adulto per ragazze (pre)adolescenti, dall'altra¹⁹.



Fig.6-7

Grazie alla sua elaborazione digitale in discussioni online, fanfiction, manga amatoriali, il

moe ha subito nell'ultimo decennio un'ulteriore evoluzione, tanto da venire ormai utilizzato per personificare qualsiasi tipo di oggetto inanimato o concetto astratto: sistemi operativi, software vocali, nazioni, macchine da guerra, linee metropolitane, cibi, concetti filosofici, ecc. Qualsiasi cosa esistente o immaginabile è stata antropomorfizzata in veste di ragazze (*shojo*) o ragazzi (*shonen*), al contempo carini ed erotizzati²⁰.

A questa *moeficazione* del mondo intero non sono rimasti estranei temi ed elementi legati al nucleare. Per esempio in una guida illustrata alla Costituzione del Giappone, tutti gli articoli costituzionali sono antropomorfizzati come ragazze *moe*. Nello specifico, l'articolo 9, il pilastro pacifista della nazione che sancisce la rinuncia al ricorso della forza militare, è personificato come Kyujo-chan (letteralmente, "Ragazza dell'Articolo 9"): una ragazzina esile in piedi sullo sfondo di una città distrutta a ricordare Hiroshima o Nagasaki che dice solo: "Spero nella pace eterna"²¹. I commenti extradiegetici che accompagnano ogni articolo-personaggio, la descrivono come una creatura indifesa e miserevole, con gambe deboli e scalza, incapace di camminare per conto proprio, ma attraente per essere una creatura molto dolce e gentile, come un bocciolo di fiore. Un altro esempio simile è offerto da una guida illustrata sugli elementi chimici della tavola periodica, in cui la Ragazza Uranio è introdotta dal titolo curioso "L'uranio è stato impiegato in passato nelle fabbriche di vetro", con un breve accenno nel testo sottostante al suo utilizzo militare. Analogamente la Ragazza Plutonio è disegnata con in mano una lunga falce che dice "chi vuole essere il prossimo ad essere tagliato?", mentre nel testo esplicativo si accenna su come del plutonio fosse presente nella bomba sganciata su Nagasaki²².

È importante tuttavia sottolineare che *kyara*, antropomorfismo e *kawaii* sessualizzato di tipo *moe* non si riducono necessariamente solo a dei feticci ludico-escapisti o pedofili. L'incidente nucleare di Fukushima ha messo a nudo, fra le altre cose, l'evidente inconsistenza del "Mito della Sicurezza" (*anzen shinwa*): la convinzione sull'impossibilità di incidenti alle centrali, promossa in passato da stato, governo e lobby energetiche. A più di un anno dall'11.3, l'industria mediatica del *mangaesque*, in ritardo rispetto all'opinione pubblica ormai contraria alle centrali nucleari, non ha ancora prodotto un'opera mainstream che diverga sostanzialmente dalle precedenti narrative egemoni sul nucleare. È invece l'ambito più amatoriale dal "basso" di alcune subculture giovanili, tra cui proprio quello degli *otaku*, che, nonostante l'apparente apoliticità, ha dato visibilità alla sperimentazione di nuove di/convergenze sul nucleare, soprattutto in chiave parodica e sessualizzata.



Fig. 8

A un mese dall'incidente nucleare di Fukushima è apparso su Pixiv, un sito di arte amatoriale con circa quattro milioni di utenti, un'illustrazione intitolata: "Poster Educativo sul Mito della Sicurezza" (www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=18273983)²³. Il titolo è una parodia dei concorsi nazionali indirizzati in passato a tutte le scuole del paese, sollecitate a inviare poster con titoli del tipo "Grazie per l'aria pulita" o "L'Energia atomica costruisce il nostro futuro"²⁴. Lo sfondo dell'illustrazione è riempito da un susseguirsi ripetuto della frase – quasi invisibile come se fosse una pubblicità occulta – "l'energia nucleare giapponese è sicura. L'energia nucleare giapponese è sicura....". Oltre al fitto intreccio di rimandi intertestuali, sono le icone *mangaesque* ad essere i protagonisti più vistosi di questa parodia sul nucleare. Sono riprodotti Pluto-kun (letteralmente il "Ragazzo Plutonio"), una delle tante mascotte create in passato dalle agenzie semi-governative per spiegare "scientificamente" ai bambini perché l'energia nucleare fosse importante e sicura. In questo caso vengono riportate le affermazioni di Pluto-kun estratte da un controverso video didattico²⁵: "Il plutonio è sicuro anche se viene bevuto... le radiazioni possono fare anche bene alla salute", con l'aggiunta dell'autore: "Avanti, inviate i vostri poster sulla sicurezza dell'energia nucleare e riceverete dalla TEPCO in premio 5 milioni di yen [50.000 euro *nda*]!"²⁶. E appare quindi anche Denko-chan, la mascotte ufficiale della TEPCO che proferisce il suo slogan reso celebre da infiniti spot televisivi²⁷: "Abbiate cura dell'energia elettrica", aggiungendo, "però non lamentatevi se vi alziamo le bollette". Ma la protagonista assoluta è Puruko-chan (letteralmente "Ragazza Plutonio"), una new entry dell'antropomorfismo sul nucleare che giganteggia al centro dell'illustrazione; un tipico personaggio *kyara* di tipo *moe*, una ragazzina in lingerie, al contempo carina ed erotizzata. Il

suo unico commento a tutto questo, a indicare la sua esuberante esplosione attraverso i mattoni di cemento della centrale nucleare di Fukushima, è un'onomatopea: “Boom!”.

In conclusione, è ancora presto per valutare a pieno la portata di questa inedita mobilitazione biopolitica relativa al nucleare, che oscilla fra il parodico, il ludico e l'erotico. Da una parte, le subculture giovanili di tipo *otaku* sono i protagonisti emergenti di nuove tecnologie del desiderio, nonché della più ampia cultura convergente indirizzata “verso relazioni ancora più complesse tra i grandi media *top-down* e la cultura partecipativa *bottom-up*”²⁸. Dall'altra, contro ogni lettura sovradimensionata di testi e immagini specifici, è bene ricordare che le parodie sono caratterizzate da uno statuto ambivalente, da un legame doppio e paradossale nei confronti del loro ipotesto originario ed egemone, in termini sia di conferma ripetitiva che di inversione critica. E questo riguarda a ben vedere le subculture giovanili in tutto il mondo nel relazionarsi con la loro società di riferimento.

Toshio Miyake

- ¹ Cfr. anche l'Introduzione a questa sezione "Da Hiroshima/Nagasaki a Fukushima: cinema, *manga* e anime nel Giappone postbellico".
- ² Molti studi su questi temi sono consultabili nel sito del *The Asian-Pacific Journal: Japan Focus*. (<http://japanfocus.org/>)
- ³ Cfr. Antonio Gramsci, *Quaderni del carcere*, 4 voll., Torino, Einaudi, 2007.
- ⁴ Per una lettura del cosiddetto "villaggio dell'energia nucleare" (*genshiryoku mura*) come "blocco storico", un sistema di interessi convergenti sul nucleare che comprende governo, burocrazia, industria elettrica, mass media, università, edilizia, sindacati, ecc., cfr. Kimio Ito, "The Fukushima Daiichi Case from the Viewpoint of Political and Cultural Sociology", relazione presentata alla conferenza *Frontiers of Knowledge: Health, Environment and the History of Science*, Università di Heidelberg, 6 ottobre 2011.
- ⁵ Marc Steinberg, *The Emergence of the Anime Media Mix: Character Communication and Serial Consumption*, PhD Thesis, Brown University, 2009, p. 4. Per un'analisi dei limiti della nozione di "cultura convergente" di Henry Jenkins (2006), cfr. James Hay e Nick Couldry (a cura di), *Rethinking Convergence/Culture. An Introduction*, numero speciale di *Cultural Studies*, Volume 25, Issue 4-5, 2011. Mentre per un'indagine sulla "convergenza" in ambito cinematografico, cfr. Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, Racconto, Pubblico*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- ⁶ Sin dagli anni Ottanta, l'intersezione crescente fra *media mix*, società dei consumi e subculture giovanili non solo è diventato un aspetto caratteristico delle culture popolari giapponesi, ma ha anche istituzionalizzato lo sconfinamento fra cultura "alta" e "bassa". Cfr. Eiji Otsuka, *Sabukarucha bungakuron* ("Sulla letteratura come subcultura"), Tokyo, Asahi bunko, 2007.
- ⁷ Per un'introduzione alla storia postbellica del manga, cfr. Paul Gravett, *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Londra, Laurence King, 2004.
- ⁸ Cfr. Japan External Trade Organization (a cura di), "*Cool*" Japan's Economy Warms Up, maggio 2005. (www.jetro.go.jp/en/stats/survey/pdf/2005/20050509_cool_japan.pdf)
- ⁹ Cfr. Jaqueline Berndt, "Globalisierende Manga, mangaesque Kultur: Oberflächen, Zeichen, Beziehungsgeflechte", relazione presentata al convegno *Cool Japan*, Università di Leipzig, 31 ottobre 2007. Per un'ulteriore analisi del "mangaesque", si veda il contributo della stessa Berndt in questa sezione.
- ¹⁰ Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 26.
- ¹¹ Per il nucleare come simbolo nazionale di Identità/Alterità, cfr. l'Introduzione di questa sezione e soprattutto Hirofumi Utsumi, "Nuclear Power Plants in 'the Only A-bombed Country': Images of Nuclear Power and Nation's Changing Self-portrait in Post-war Japan", in Dick Van Lente (a cura di), *The Nuclear Age in Popular Media: A Transnational History*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2012.
- ¹² Per un'analisi più dettagliata di *Gen*, si rimanda al contributo di Berndt in questa sezione.
- ¹³ Cfr. Kazuma Yoshimura, Yoshiaki Fukuma (a cura di), "*Hadashi no Gen*" *ga ita fukei: manga, senso, kioku* ("Il paesaggio di *Gen di Hiroshima: manga, guerra e memoria*"), Matsudo, Azusa Shuppansha, 2006.
- ¹⁴ Cfr. Takashi Murakami (a cura di), *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, New Haven-Londra, Yale University Press, 2005.
- ¹⁵ Noi Sawaragi, "On the Battlefield of 'Superflat': Subculture and Art in Postwar Japan", in Takashi Murakami (a cura di), *op. cit.*, pp. 187-207.
- ¹⁶ Cfr. Alessandro Gomarasca, "Sotto il segno del *kawaii*", in Id. (a cura di), *La bambola e il robottone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*, Torino, Einaudi, 2001, pp. 57-90.
- ¹⁷ Cfr. Go Ito, *Tezuka izu deddo* ("Tezuka è morto"), Tokyo, NTT Shuppan, 2005.
- ¹⁸ Cfr. Hiroki Azuma, *Generazione otaku: uno studio sulla postmodernità*, Milano, Jaca Book, 2010.
- ¹⁹ Oltre alle subculture maschili *otaku*, il *moe* è stato appropriato anche dalle subculture femminili, come le *fujoshi* (letteralmente "donne marce, avariate"), appassionate del genere Boys Love/*yaoi* con storie di intimità omosessuale maschile, molto popolari in ambito manga, anime, *light novel*, *slash fiction*, *dating sim*. Il *moe* al femminile si alimenta di un'analoga stimolazione polimorfa di fantasie proiettate su ragazzini idealizzati ed erotizzati, un connubio fra il filone *bishonen* (ragazzi belli) e quello dal sapore pedofilo *shotakon* (complesso Shotaro). Cfr. Patrick W. Galbraith, "Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among 'Rotten Girls' in Contemporary Japan", *Signs*, vol. XXXVII, n. 1, 2011, pp. 211-232.
- ²⁰ Cfr. Jason Thompson, "Militant Cute and Sexy Politics in Japanese Moe Comics [NSFW]," *io9 invisible manga*, 13 novembre 2009. ([http://io9.com/5403562/militant-cute-and-sexy-politics-in-japanese-moe-comics-\[nswf\]](http://io9.com/5403562/militant-cute-and-sexy-politics-in-japanese-moe-comics-[nswf]))
- ²¹ Cfr. Yuko Morita e Hogaku Future Labo (a cura di), *Constitution Girls*, Tokyo, PHP Kenkyujo, 2011, pp. 26-27.
- ²² Cfr. Studio Hard Deluxe (a cura di), *Element Girls*, Tokyo, PHP Kenkyujo, 2008, pp. 189, 191.
- ²³ Illustrazione postata su Pixiv dall'utente Inono il 20 aprile 2011.
- ²⁴ Questi concorsi sono stati organizzati negli ultimi vent'anni dalla Japan Atomic Energy Relations Organization (JAERO) all'interno di una strategia istituzionale più ampia per affrontare il consenso declinante sull'energia nucleare indotto dall'incidente di Chernobyl. Cfr. Daniel P. Aldrich, "Trying to Change Hearts and Minds. Japanese Nuclear

Power Plant Sting”, in Id., *Site Fights. Divisive Facilities and Civil Society in Japan and the West*, Ithaca, Cornell University Press, 2008, pp. 118-151.

²⁵ Cfr. Debra J. Occhi, “Genpatsu-Kun, Fukkii, and Mr Pluto: Anthromorphized Kyara in Three Japanese Nuclear Narratives”, paper presentato alla conferenza dell’American Anthropological Association, Montreal, 16 novembre 2011.

²⁶ Il video dal titolo “Pluto-kun, il compagno su cui puoi contare” (11 min.) è stato commissionato nel 1993 da un ente semi-governativo (Power Reactor and Nuclear Fuel Development Corporation; oggi JAEO) e proiettato fino al suo recente ritiro come video didattico online e nei parchi giochi annessi alle centrali nucleari. (http://www.youtube.com/watch?v=Q_6yomWh05o; visitato il 10.01.2012)

²⁷ Denko-chan è stata disegnata nel 1987 da Shungiku Uchida, nota autrice di manga e romanzi, su commissione della Tepco.

²⁸ Cfr. Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 266. Per un’indagine sulle intersezioni transmediali e sul contributo delle subculture *otaku* alla “creatività collaborativa” necessaria al successo globale dell’industria *anime*, cfr. Ian Condry, *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan’s Media Success Story*, Durham, Duke University Press, 2013 (in corso di pubblicazione).

Sotto Analisi

Abitare e filmare

Archetipi e immagini della casa nel cinema

Una porta aperta

Se gli studi sul rapporto tra città e cinema abbondano, l'analisi della rappresentazione della casa, primo luogo identificativo dell'abitare, merita di essere ampliata. Il cinema ha da sempre dedicato particolare cura agli interni, siano essi studi di posa o location reali, in quanto luoghi in cui il lavoro è sottoposto al totale controllo da parte della troupe e della produzione.¹ Ma il problema che ci interessa da qualche tempo è scovare le conseguenze della dimensione abitativa, del nostro "essere-per-lo-spazio"², sulla costruzione scenografica del film, e, reciprocamente, di percepire le esigenze della composizione iconografica (con tutte le sue implicazioni significative ed estetiche) imposte allo spazio domestico³.

In quest'ottica, la riflessione sviluppata da Iñaki Ábalos, rinomato architetto spagnolo, ne *Il buon abitare. Pensare le case della modernità*⁴ offre un'originale possibilità di fruizione negli studi cinematografici. Mettendo in relazione le modalità dell'abitare con i pensieri filosofici e sociologici moderni, Ábalos descrive una serie di archetipi di case (alcune reali, alcune immaginarie). Ogni casa testimonia un abitare diverso e caratteristico, che dovrebbe essere in grado di suscitare spunti e critiche, e di migliorare la qualità dei modi di vedere e di vivere la casa. Seguiremo una metodologia analoga sulle rappresentazioni dell'abitare nel film, con l'intento di contribuire a una visione più nitida dei modi di vivere la casa, ma anche di capire dalle immagini come questi archetipi dell'abitare possono essere rappresentati.

Per evitare di catalogare questi spazi cinematografici attraverso un discorso troppo

contemplativo, bisognerà rintracciare la messa in immagine dei diversi archetipi risalendo alle radici architettoniche e filosofiche di questi stessi archetipi. È attraverso i meccanismi scenografici e iconografici del film, che lo spazio domestico viene caratterizzato, pur riferendosi necessariamente a una realtà più complessa e variegata che occorrerà chiarire. Se il libro di Ábalos incita a migliorare l'immaginazione delle abitazioni e i loro abitanti, l'immaginario cinematografico può a sua volta aiutare la comprensione delle tematiche sociologiche e architettoniche relative all'abitare. È la porta aperta di una stanza buia che vorremmo varcare, per tentare di porvi qualche lume.

Vedere senza vivere – la casa positivista degli Arpel

Per Ábalos, tra gli architetti contemporanei il metodo più diffuso di pensare la casa ha origine nella corrente positivista⁵. Ne *Il buon abitare* vengono ripercorsi i suoi grandi principi filosofici partendo da Auguste Comte, Charles Darwin e Herbert Spencer per legarli ai nuovi habitat e ai nuovi modi di abitare. Com'è risaputo, il pensiero positivista intende condurre l'uomo verso una società perfetta, organizzata dalla scienza, dall'ordine e dal progresso. Le famose parole di Le Corbusier risuonano ancora: la casa deve essere una “macchina per abitare”⁶ e seguire una concezione tecnicista e funzionale dell'habitat. Così Ábalos sceglie di illustrare il proprio discorso sulla casa positivista attorno alla villa della famiglia Arpel in *Mio zio* (*Mon Oncle*, Jacques Tati, 1958). Secondo lui, questa famiglia costituisce un “modello” nel senso che non possiede alcun tratto distintivo e che nega l'individuo per “consegnarsi ai tempi dell'industrializzazione”⁷.

In filosofia, il positivismo sorge allo stesso tempo dello *zoning* in urbanistica, e perciò la cosiddetta casa “positivista” viene integrata in un piano regolatore complessivo, pensato per la collettività, per “fare città”, come dice Ábalos. Con lo stesso gioco di conseguenze, gli spazi moderni del film di Tati contengono leggi fisiche e architettoniche identiche: la fabbrica del signor Arpel è morfologicamente uguale alla scuola di suo figlio e il loro collegamento stradale mette in scena una fila di automobilisti impeccabilmente sistemati, come se fossero programmati.

Spazi identici ma non identitari, luoghi emersi tramite una “sovramodernità” che Marc Augé ha definito in quanto “non-luoghi”⁸. Pertanto l'atmosfera e la memoria tangibili della

casa vengono cancellate. Vengono sostituiti dall'ascetismo, dalla rigidità – e dalla scomodità: gli Arpel sono costretti a sedersi sulla terrazza per vedere il televisore nel salone. La materia non accumula il passato ma appartiene al futuro. Il materiale più rilevante della casa positivista è il vetro, mezzo attraverso il quale la famiglia “acquisisce visibilità”⁹. Una visibilità trasformata in vigilanza, che Tati riesce ad esprimere con la messa in scena degli Arpel che scrutano il mondo esterno di notte. Come tanti ricorderanno, le due finestre tonde della loro stanza vengono personificate e diventano due occhioni minacciosi.

Questo episodio apparentemente leggero la dice lunga sui presupposti di Tati nel rappresentare la casa positivista. Se gli Arpel rifiutano di criticare una società e un habitat di cui non hanno neanche coscienza, Tati si rifiuta di penetrarvi senza porvi uno sguardo critico e ironico. Il suo pretesto per mettere in atto la sua critica è ovviamente l'intrusione di Monsieur Hulot (con tutto l'universo antitetico di cui è l'emblema) che deturperà, con la sua spontaneità, la sua goffagine e il suo disordine, la mancanza d'anima tipica della casa positivista. Perciò lo spazio filmico non ricalca né sublima lo spazio architettonico: le sagome della modernità che sono addomesticate nella ripresa cinematografica.

Lo scenografo di *Mio zio*, Jacques Lagrange, ha dichiarato: “Con riviste internazionali di architettura, con forbici e colla, ho fatto un montaggio. Ho preso elementi di qua e di là [...]. È una specie di miscuglio di architettura”¹⁰. Questo *collage* conviene perfettamente all'ironia di Tati che ne restituisce l'assurdità attraverso due fattori: il rifiuto dell'estetismo (le inquadrature non sposano mai le prospettive e le geometrie suggerite dall'architettura moderna); la messa in scena di Hulot e della famiglia Arpel (la mera direzione di attori-abitanti).

Dicevamo prima che le strutture della casa positivista si risolvono nello *zoning*, nella standardizzazione del morfema architettonico a livello urbanistico. Eppure la scenografia di Lagrange, realizzata nei teatri di posa – altro “non-luogo”¹¹ – della Victorine a Nizza (quindi fittizia però immaginata a partire da case reali) è quanto mai insolita e inedita. I coniugi Arpel si diletano a farla visitare come un museo. Ma eccezion fatta del suo profilo storto, dei percorsi insulsi e dell'irrazionalità degli oggetti – che ne fanno il dominio dell'apparenza – questa casa non accumula altro che pareti bianche. Costringe gli Arpel a una routine residenziale, a gesti ripetitivi, programmati, messi in scena. A sua volta, il comico di Tati insiste logicamente su “scenette dell'abitare”, su gag e punti di vista della cinepresa reiterati¹², che rivelano a poco a poco i controsensi degli Arpel, i quali girano in tondo come pesci nella

loro casa-acquarium: l'assenza di memoria nella casa diventa l'immagine dell'assenza di memoria dei suoi abitanti. Hulot, fratello della signora Arpel, porta con sé un mondo dell'ingenuità, della genuinità e della semplicità che viene condiviso soltanto dal suo nipotino. E tutto il film di Tati tende a criticare l'assurda dimenticanza dell'identità e delle radici (per cui la Villa Arpel sembra costruita su un terreno vergine, per cui è stata progettata da uno scenografo) da parte di persone che sono figli di una tradizione, o di un quartiere "tradizionale" (Saint-Maur dove vive Hulot).

Tuttavia sono meno le conseguenze della modernità che dell'uso della modernità che trovano una risonanza nella regia di Tati. Per difendere una certa *art de vivre*, la sua estetica "radicalizza l'idea che un oggetto – *a fortiori* un 'oggetto locativo' – dipenda anzitutto dall'uso che ne viene fatto o dallo sguardo che vi è posto. Così la verità non è più quella delle cose bensì appartiene all'immagine che ne viene data"¹³. Se l'interno dello spazio della casa positivista è comunicativo, l'incomunicabilità vige tra i membri della famiglia, come attestano perfettamente la rarità dei dialoghi e l'utilizzo enfatico dei suoni, tipici del regista francese, per meccanicizzare i personaggi. Lo spazio esterno viene a sua volta isolato da un portone elettrico e irritante, grazie al quale gli Arpel hanno l'illusione dell'esclusività del loro spazio domestico e della loro intimità. In questo senso, Tati aveva giustamente precisato a proposito di *Mio zio*: "Non sono affatto contro l'architettura moderna, ma contro l'uso della casa da parte della coppia: hanno una casa da far visitare, non da abitare! [...] Forse sbaglio, ma credo che si dovrebbe avere non soltanto un permesso di costruire, ma anche un permesso di abitare"¹⁴.



Figg.1-2



Figg.3-4

La casa poetica – tra fenomenologia ed esistenzialismo

In *Mio zio*, Ábalos definisce la casa di M. Hulot a Saint-Maur come l’archetipo antagonista alla casa positivista degli Arpel. Relazionandola con gli scritti fenomenologici degli anni Quaranta-Cinquanta sulla percezione, la chiama logicamente casa “fenomenologica”. L’abitante della casa fenomenologica è “un individuo la cui esperienza dello spazio si basa sul ricordo del passato e sull’esperienza sensoriale del presente: non possiede un passato trascendente ma immanente e individuale, legato all’infanzia e alla doppia azione del segreto e della scoperta”¹⁵. Lo spazio interno è labirintico, e ogni stanza crea o contiene una molteplicità di microcosmi ricchi di memoria, di oggetti che restituiscono un mondo in miniatura. La fisicità delle mura, la materialità dell’arredamento e la funzionalità dell’attrezzatura domestica stimolano intensamente i sensi. Infine, la casa fenomenologica si espande in senso verticale (dalla cantina al granaio, per riprendere a Bachelard la sua famosa espressione) ma anche orizzontale: la luminosità cambia di stanza in stanza, e “la natura non appare come qualcosa di esterno ma come uno dei protagonisti della casa, modellandone l’esperienza sensoriale e dando significato alla complessità topologica”¹⁶.

L’archetipo “filmico” della casa fenomenologica è reperibile in un film come *Milou a maggio* (*Milou en mai*, Louis Malle, 1989). Siamo nel cruciale maggio del 1968 e in una grande dimora di campagna del sud-ovest della Francia, la morte della vecchia padrona di casa, che viveva con suo figlio sessantenne Milou, determina l’arrivo di parenti e amici per i funerali e la divisione dell’eredità. A Malle interessava esaminare in che modo reagiscono le persone quando escono dal loro tran tran quotidiano: i suoi personaggi devono quindi improvvisare, chiedersi chi sono, seppellire presto l’anziana, vendere la proprietà e tornare a casa. Ma vi rimangono bloccati. Tra di loro i legami si stendono, si riformano e riescono alla

fine – per un attimo – a creare un microcosmo utopistico, quasi surreale, o almeno a formularne il desiderio¹⁷.

Alcuni personaggi sono cresciuti in quella casa ma tutti vi riscoprono il loro passato, le loro origini, la loro infanzia. Con Milou si va a pescare i gamberetti, con sua figlia si ricercano i primi baci nel granaio, con l'amica si suona il vecchio pianoforte, con altri si va a cogliere ciliegie. Si passa dalla luminosità di un pasto nel giardino alla luce di candela di una cena sull'invitante tavolo della sala da pranzo. Ma qui non ci rassegheremo a rintracciare la fenomenologia nella topologia del film.

Milou a maggio ci interessa particolarmente per la convergenza tra lo spazio diegetico, scenografico, e la metodologia della realizzazione filmica. Louis Malle, il quale ha già girato *Luna nera* (*Black Moon*, 1975) nella propria dimora (situata nel Quercy, vicino a Tolosa), intendeva ripetere l'operazione. Però aveva bisogno di un paesaggio “un po' meno austero, più ridente e rigoglioso”¹⁸, insomma, di una continuità esterna con la sua casa fenomenologica. Esegue pertanto un vero “casting di case”, visitando più di settanta dimore nella stessa regione, con immagini mentali ben precise (tra cui l'esigenza di un grande ciliegio)¹⁹. È interessante il modo in cui il regista cerca la ricognizione dello spazio personale in vista dello spazio filmico. Ma anche i visitatori/abitanti della casa di Milou costituiscono vecchie reminiscenze dell'atmosfera borghese della famiglia di Malle e del suo prestigioso co-sceneggiatore, Jean-Claude Carrière, con tutta l'amabile satira sociale che ne consegue. Non ci si stupisce quindi che dopo essere fuggiti dal loro habitat iniziale, i personaggi trovino rifugio in una grotta preistorica, frequenti in questa zona della Francia, e che segnerà per loro l'impossibilità del ritorno alle origini, la fine delle illusioni e del “vivere poetico”.

Malle e Carrière raccontano come la scrittura della sceneggiatura sia stata realizzata assieme a tutto il cast, a casa dell'uno o dell'altro, oppure durante i sopralluoghi e sul set, prova di un'immaginazione bachelardiana che non si nutre semplicemente dell'immaginario, ma della materia stessa. Durante le riprese venne anche improvvisato all'interno della casa di Milou, cioè dentro la scenografia, un piccolo locale dove effettuare un primo montaggio. In seguito, la troupe rimase molto attaccata e si riunì più volte per tornare sul luogo delle riprese, in una vecchia e vasta dimora del sud-ovest della Francia²⁰. L'occupazione della scenografia diventa appropriazione della troupe, identificazione intima a un luogo da parte di un collettivo eterogeneo, come una reinterpretazione fenomenologica del loft alla Warhol²¹, dove la tradizione, la famiglia, l'individualità sarebbero ancora possibili perché accettati, perché

desiderati in vista della creatività e della creazione del film.

La casa fenomenologica è la versione conviviale, spensierata e “leggera” – forse propizia alla commedia sentimentale o sociale – di un’altro abitare ben più ermetico e centrato su se stesso, e di cui trattiamo nelle righe successive.



Figg.5-6



Figg.7-8

“[...] *dichterisch wohnt der Mensch* [...]”, “l’uomo abita da poeta”: il verso di Hölderlin è stato ripreso da Heidegger per affermare com’è la poesia, in primo luogo, a fare dell’abitazione un’abitazione, a “far abitare”. Ma non si arriva all’abitazione senza costruirla (cfr. il *bauen* heideggeriano): la poesia è anche la costruzione dell’abitare²², anche se “non è tanto importante cosa o quanto costruire, quanto sapere perché costruiamo”²³.

Ábalos vede nel domicilio personale di Heidegger – una piccola baita isolata nella Foresta Nera – l’archetipo della casa esistenzialista. Questo rifugio bucolico si oppone alla *Großstadt*, alla città industrializzata, alla casa positivista. Per il filosofo tedesco l’abitare è la prima metafora dell’essere, dell’esser-lì (il *Dasein*) e pertanto la casa esistenzialista è il regno dell’interno, cioè dell’interiorità dell’uomo, in particolare di chi la possiede – una figura patriarcale. Gli interni, invece, non sono spettacolari, l’arredamento è tra i più convenzionali, sprovvisto di tecnologia e di piaceri superflui, e quindi senza progetto di comunicazione e di omologazione con la civiltà esterna. Esiste però la ricerca di un legame costante e consistente con gli elementi propri del luogo, di un’armonia con la natura, di un contatto con la materia organica (lo spazio è prevalentemente fatto di pietra, mattoni, legno): essi segnano e accettano

il passare del tempo, portano autenticità nell'habitat. Secondo Ábalos, il luogo di “massima intensità” della casa esistenzialista non è una stanza, bensì la porta, l'accesso in cui privato e pubblico entrano in contatto²⁴. La porta non viene privilegiata per la sua funzione ma per il suo “figurativismo”, per la sua capacità di “conservare la memoria di un passato espressione di dignità”²⁵.

Uno dei cantori più immediati della casa esistenzialista sembra essere Andrej Tarkovskij, benché i suoi interni non siano direttamente delle illustrazioni delle teorie di Heidegger. È addirittura ben noto quanto il regista russo diffidasse di ogni approccio filosofico (o analitico) della sua opera²⁶. Eppure, le abitazioni dei film di Tarkovskij sono spesso case di campagna isolate. Anche il suo diario contiene una moltitudine di compiti domestici da effettuare nella sua dimora di Miasnoïé, di postulati e riflessioni sull'abitare, come se possedere una casa di campagna aiutasse a trovare un certo equilibrio, una certa fiducia artistica. Per lui la casa è una presenza, è un ricordo della casa dell'infanzia lasciata per sempre²⁷.

Leggendo Bachelard e la sua fenomenologia della casa, impariamo come la nostra concezione dello spazio è legata all'immaginario della casa natale, ai primi spazi vissuti nell'infanzia²⁸. La tipologia di casa ricorrente nei film di Tarkovskij è quindi quella della campagna russa, la *datcha* (oppure è una variante della *datcha*) nella quale propone “una tipografia dell'essere intimo”²⁹. È altresì difficile non vedere nella *datcha* la casa heideggeriana. L'ammirabile descrizione che ne fa Pauline Nadrigny nel suo articolo raggiunge anch'essa i precetti della casa esistenzialista: autenticità, carattere primitivo del materiale, alleanza tra uomo e natura, gravidanza della memoria le segnano entrambe³⁰. Al di là di queste irrefutabili constatazioni tipologiche e morfologiche, come Tarkovskij mette in immagine la struttura della casa esistenzialista? Come concepisce lo spazio domestico attraverso l'estetica dei suoi film?

Il cinema di Tarkovskij è stato definito non come il cinema del senso ma come il cinema dei sensi, delle sensazioni. “Sensazioni elementari riferite al bere, al mangiare, al toccare, al dormire, e che conservano la forza che avevano nell'infanzia”³¹, scrive Chion, ma anche fenomeni che sorgono dalla fisicità della costruzione scenografica (vincolata ai quattro elementi naturali). Lo sguardo di Tarkovskij concede una grande attenzione ai dettagli della vita quotidiana, ai quali riesce a dare una certa densità, come una ripresa “iperestetica del reale”³², pur quando le case sono precarie, sgretolate, martirizzate. Più che creare livelli di significati, la regia tende a esprimere con purezza la stilizzazione della quotidianità

domestica, processo facilmente rintracciabile in un film come *Lo specchio* (*Zerkalo*, 1974).

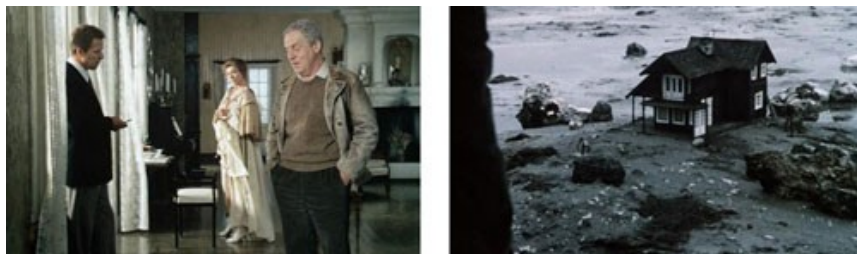
La stessa Pauline Nadrigny avverte un estetismo tarkovskiano non da intendere in quanto segni o simboli funzionali, bensì come “l’occasione per sentire pienamente tutto quello che la quotidianità maschera”³³. Smascheramento che si attua nella forma filmica, tramite lo slittamento della macchina da presa sugli oggetti domestici (i cosiddetti “revelation pan”), le innumerevoli carrellate che attraversano porte e corridoi, per lo più con una frontalità, una prospettiva “piatta” alla Bergman che costruiscono visivamente un palcoscenico dell’intimità o dell’interiorità³⁴. “Slittamenti” che non sono mai compiuti ma aperti, “sempre legati a una ricerca, a una domanda”³⁵. Galleggianti, fuggitive, le case di Tarkovskij sembrano proprio uscite da una *rêverie* bachelardiana. Semplicemente perché le sue inquadrature non sono inquadrature, ma assumono il ruolo di “figure cinematografiche”, di contenenti di tempo.

Com’è noto, il ritmo nel cinema di Tarkovskij esprime lo scorrere del tempo non solo all’interno dell’immagine ma anche al di là dei limiti iconografici (Chion lo definisce “tempo organico”³⁶: il tempo “visivo” vive nel tempo “reale”); in questo si oppone agli artefici significativi del montaggio. Ciò impedisce alla casa tarkovskiana di obbedire a ogni logica spazio-temporale: vi è sondato il regno della memoria, materia fluida, mai pietrificata (spesso l’acqua o la pioggia entrano nelle abitazioni nei film di Tarkovskij, alla stessa stregua delle correnti d’aria). Perciò, nei film del cineasta russo, la dipendenza dei personaggi alla casa (luogo dell’intimità ne *Lo specchio*, dell’esilio in *Nostalghia* (1983), dell’autoriflessione ne *Il sacrificio*) chiama un necessario spossesso, una liberazione dalla memoria della casa. In questo senso l’habitat esistenzialista diventa propriamente il focolaio, e la casa viene incendiata come l’uomo si immola.

Rimane ne *Il Sacrificio* (*Offret*, 1986) un’immagine alquanto inconsueta e complessa dell’habitat, malgrado la sua apparente limpidezza: dopo il passaggio di aerei di combattimento che fa preoccupare le persone presenti all’interno della casa di Alexander, la macchina da presa viene posizionata sulla spiaggia, e una panoramica parte dal profilo esterno e sfocato della casa per sfociare nella sua riproduzione fedele in un modellino posto sulla sabbia. L’interesse di questo movimento è il senso della scala che rivela l’impostazione del soggetto metafisico: “il focolaio si fa focale, obiettivo che struttura, organizza il mondo del film”³⁷, scrive Nadrigny, ma Alexander vi scopre anche i limiti dell’anima, dell’essere, e dell’essere-per-la-casa, potremmo dire. Varca la porta di una dimensione esterna “per esplorare un oceano che non è altro che il proprio spazio mentale”³⁸. Lo spossesso è l’ultima

alternativa per tentare di conoscere la propria interiorità, la propria origine. Ma fuori dall'habitat, il personaggio tarkovskiano rimane un abitante del film come l'uomo, pur esiliato o smarrito, è malgrado suo parte di un cosmo supremo, anche se la scenografia o il mondo vengono sacrificati.

L'epanadiplosi filmica (un albero piantato sulla riva a qualche metro dalla casa isolata) illustra i misfatti dell'azione trasformatrice dell'uomo: per Luca Governatori, "si tratta di una terra che un individuo decide di trasformare in giardino"³⁹, cioè in territorio, ed è così che l'uomo comincia ad allontanarsi dal focolaio interno, a perdere identità e consistenza, a smarrirsi nel deserto (nella follia per Alexander). Qui la parabola di Tarkovskij potrebbe echeggiare la violenta critica di Heidegger al progetto cartesiano, al soggetto possessore della natura, che concepisce il reale come succube ai principi dello spirito umano: "il cinema di Tarkovskij ci porta agli antipodi di qualsiasi posizione costruttivista nei confronti del mondo"⁴⁰. Perciò – il dolce sfumare dell'immagine finale, dal bambino all'albero, lo disegna – il suo gesto estetico non consiste in una spudorata manipolazione del reale, bensì nella sua delicata contemplazione.



Figg.9-10



Figg.11-12

Per Ábalos il pragmatismo è più un metodo che una filosofia. Così distingue subito la casa pragmatica da quella positivista, benché entrambe mantengano uno sguardo favorevole alla modernità, al quotidiano, all'assimilazione in un piano urbanistico. Però la pianta della casa pragmatica “non è più il risultato di un assemblaggio di stanze, ma uno spazio libero, non vincolato dalla distribuzione e nello stesso tempo differenziato funzionalmente per mezzo di mobili e attrezzature incorporate e specializzate”⁴¹. La tecnologia vi installa un comfort istantaneo, la casa essendo in questo antitetica alle tesi heideggeriane. All'architetto e all'architettura – non più all'abitante – vengono affidati idealmente il compito di costruire l'abitare, di regolare le interazioni tra l'ambiente e l'individuo, non meccanizzando i rapporti (come avviene nella casa positivista) ma in vista della loro liberalizzazione. Il pragmatismo supera le utopie scientifiche e positiviste per privilegiare un'individualità aperta alla comunicazione, sempre pensata nel suo rapporto con il presente. È la novità concreta, non un ipotetico futuro, ad essere lo strumento della sua immaginazione. Benché l'architettura pragmatica non perda tempo nella concezione di dettagli inutili, o di microcosmi fenomenologici, il suo spazio interno è ricco di metafore, di simboli che ricercano un'armonia tra artificio e natura, l'insieme essendo votato a stabilire una conversazione, tra le parti dell'habitat come tra gli abitanti/ospiti.

Se esiste un regista per cui, come per il pragmatismo, la ricerca dell'armonia è fondamentale, pur rimanendo consapevole dell'instabilità del contesto – ma trovandovi materiale creativo – questo è Antonioni. *La notte* (1961) è ambientato nella nuova Milano del miracolo economico. Giovanni Pontano, scrittore alla moda, e sua moglie Lidia si recano a una “notte milanese” organizzata dall'ingegnere Gherardini in occasione della vittoria del cavallo di corsa di sua figlia Valentina.

La lussuosa Villa Gherardini è stata progettata da un architetto nominato nel film, Luigi Vietti – sigillo che localizza il luogo in un presente immanente superando il presente diegetico – ed è situata in mezzo alla Brianza. La sua struttura, la sua decorazione e la sua illuminazione hanno tendenza a creare “spazi di passaggio, d'incontro, di attesa, di osservazione o di scambio sociale”⁴². Eppure, fin dall'arrivo della coppia in crisi, tutto lo spazio della Villa consisterà in un gioco tra superficie ed equivoci. Dallo spiazzone riempito di automobili parcheggiate all'ingresso nel salotto-terrazza, la casa dell'industriale si presenta inizialmente vuota e abbandonata. Impressione falsa, poiché subito dopo il primo approdo si sente un

applauso, il quale non è rivolto all'apparizione dello scrittore mentre poteva sembrarlo: tutti gli ospiti si trovano nel parco-giardino, raggruppati per festeggiare l'eroe equino, sorta di vitello d'oro riduttivo e moderno. Questo luogo di ricevimento testimonierà presto il vuoto sociale e affettivo, e rivelerà l'estraneità tra le persone presenti. Di fatto la casa antonioniana è frequentata da occupanti, non da abitanti.

Spazi pure occupati in modalità nuove, indefinite e non definitive, le quali, in una strana analogia con il medium cinematografico, li decontestualizzano per poi risemantizzarli⁴³: le scale diventano il posto dove Valentina legge *I sonnambuli* di Hermann Broch, il trampolino della piscina fa da letto, il pavimento è reinterpretato in maniera ludica. È abbastanza rilevante il fatto che questi spazi si stacchino da ogni identificazione precisa, da ogni accezione pre-concepita e rivelino un'assenza di legami comunicativi (lo spettatore non può ricrearsi mentalmente la pianta della casa). La notte, che cancella linee e volumi per abbozzare sagome incerte, è l'alleata della regia di Antonioni, la quale spesso oscilla tra un punto di vista interno ed esterno alla casa e gioca con la materia traslucida (vetri, finestre), con angolazioni ricercate (riprese dall'alto, profondità di campo, panoramiche calcolate), con la diversità dell'illuminazione (luci, controluci, oscurità si alternano in luoghi identici), processi che impediscono altresì di cogliere l'essenza della disposizione topografica, come se ogni inquadratura si svolgesse in un ambito diverso, pur restando nello stesso contesto; come se l'interiorità (umana e architettonica) potesse liberarsi da ogni costrizione, pur rimanendo imprigionata tra le sue pareti. Ogni punto di riferimento viene sfumato, e la consistenza dello spazio domestico, come la presenza dell'essere, hanno un valore derisorio se non illusorio.

Nella Villa Gherardini come nella casa pragmatica, la solitudine non è la norma. Scambi superficiali e discussioni falsamente serie vi si susseguono, nell'attesa di una novità, o di un pretesto per saltare nel precipizio di un mondo senza regole, puramente edonico. Questo pretesto viene offerto dalla pioggia: alcuni si tuffano in piscina, e una ragazza bacia una statua in un'euforia di piacere orgiastico.

Se, in Antonioni, lo spazio domestico è il regno delle superficie, del vuoto centrale, degli equivoci, nell'arredo è l'oggetto ad acquisire interiorità. Per questo alcuni hanno assimilato la villa de *La notte* a una "casa giapponese": in quanto le riprese di Antonioni, durante la scena del gioco, sono fatte "ad altezza di tatami – uso di pannelli, riquadri e cornici [...], in quanto l'arredo non ha mai volume o spessore, né lo spazio si presenta in maniera drammatica, chiaroscurata, contrastata, tormentata"⁴⁴. Anche l'oggetto, assorbendo la luce, ripropone "il

dispositivo del *toko no ma*: l'oggetto immerso nella profondità della penombra, insieme a grafie, pitture stampate, pareti ruvide, su cui si posa una luce debole ed indecisa – senza ritorni”⁴⁵. L'oggetto non è portatore di significati, non è un segno ma piuttosto il testimone che connota l'assenza di senso e di soggetto, che rivela la mancanza, nel microcosmo dipinto nel film ma anche oltre, di un “terzo interpretante” (di un vero abitante) capace di coscienza, o semplicemente di visione. Le immagini di Antonioni sono però cariche di senso: quella del gatto che fissa una scultura lasciata per terra rimane eloquente, densa di ironia. Prima di lasciare la Villa Gherardini, al levar del mattino, Giovanni e Lidia passano davanti ai musicisti che suonano ancora, forse sperando di rallentare il naufragio esistenziale di ciascuno. In accordo con lo spazio della casa pragmatista, ma contrariamente ai suoi occupanti, Antonioni non intravede una verità univoca, ma coglie il secondo grado della verosimiglianza.



Figg.13-14



Figg.15-16

Lasciare la porta aperta

Se le case qui elencate sembrano sempre sull'orlo del precipizio, come quella dei vagabondi-ricercatori ne *La febbre dell'oro* di Chaplin (*The Gold Rush*, 1925), all'habitat si è imposta da sé la necessità di criticare i pensieri specifici e di cercare nuovi profili, nuovi percorsi. In architettura questa corrente si chiama decostruttivismo, influenzata com'è ovvio dalla filosofia della decostruzione di Jacques Derrida (formulata a partire dagli anni Sessanta). L'abitante non è più il soggetto significante⁴⁶ del proprio habitat, da spettatore vede il suo mondo trasformarsi.

In *One Week* (1920), Buster Keaton deve lottare per assemblare una casa prefabbricata i cui componenti gli sono stati spediti via treno da un vecchio pretende della moglie. Dopo varie peripezie, la casa finirà abbattuta sulla stessa ferrovia che l'aveva consegnata: non viene così distrutta solo la casa, ma anche il sogno della coppia che su di essa aveva proiettato una domesticità felice, “mostrando in questo lo stretto legame esistente tra l'incapacità di saper impiegare strategie materiali alternative e la crisi di quelle istituzioni che si costruiscono in parallelo a queste stesse pratiche materiali”⁴⁷. Eppure, la coppia riparte mano nella mano lasciando davanti alle macerie della casa la busta delle istruzioni per l'uso destinata a un'eventuale e coraggiosa posterità, come una porta aperta verso un'altra (ri)creazione, verso un'altra creatività possibile. Raggiungendo le macerie, la busta non diventa soltanto il segno della fine delle regole, l'annuncio del decostruttivismo contemporaneo, ma è l'impronta di un contenuto che sopravvive, e del suo potenziale risorgimento⁴⁸.

La casa può essere smantellata, sottomessa ad archetipi o messa a dura prova da fenomeni naturali particolari; non sarà mai un luogo stabile, perché, dopo essere stata progettata e concepita, verrà sempre messa in discussione da chi la vive, da chi la abita, o perfino da chi la osserva e la rappresenta: semplicemente perché un'unica immagine imposta dello spazio domestico “rischia di non bastare alla diversità delle popolazioni, e neanche a un'unica persona nel corso del tempo”⁴⁹.

Gli habitat visitati nei film evocati, se illustrano ciascuno uno degli archetipi di Ábalos, non testimoniano mai un'interpretazione categorica della domesticità, bensì la contingenza degli incroci, l'accoglienza dei particolari. Però essi contengono già, per lo più, una certa dose di immaginario, per cui non è stato troppo difficile rintracciarli nei film. Nella loro rappresentazione abbiamo spesso notato una coerenza tra l'estetica, la metodologia del film e l'archetipo dell'abitare, una sorta di simbiosi tra le intenzioni dell'architettura, le vicissitudini dei suoi abitanti/interpreti, e i risultati della messa in scena. Se libro di Ábalos si concludeva con l'auspicio di suggerire “la casa che ancora non abbiamo”⁵⁰, forse possiamo concludere che, a sua volta, il buon abitare può suggerire il buon filmare, può chiamare il film o la casa che ancora non è stata filmata. Ma non sappiamo ancora se il buon filmare può suggerire il buon abitare. Sappiamo solo che Buster Keaton ha costruito la sua casa decostruita prima degli architetti.



Fig.17-18

Julien Lingelser

- ¹ Cfr. Alessandro Cappabianca, Michele Mancini, *Ombre urbane. Set e città dal cinema muto agli anni '80*, Roma, Kappa, 1982, p. 5.
- ² Alessandro Cappabianca, *Fantasmî dell'abitare. La casa e l'immaginario*, Roma, Prospettive, 2011, p. 9. Commentando Heidegger, Cappabianca ricorda che l'architettura non è tanto dominio dello spazio o volontà di potenza, bensì è la costruzione architettonica a prendere possesso di noi.
- ³ Cfr. Julien Lingelser, Nuccio Lodato (a cura di), *L'immaginario della casa nel cinema. Tra costruzione scenografica e composizione scenica*, Pavia-Como, Ibis/Collegio Ghislieri, 2011.
- ⁴ Iñaki Ábalos, *Il buon abitare. Pensare le case della modernità* (2000), Milano, Marinotti, 2009.
- ⁵ *Ivi*, p. 9.
- ⁶ Le Corbusier, *Urbanisme*, Paris, Crès, 1925, p. 219.
- ⁷ *Ivi*, p. 75.
- ⁸ Qui non possiamo restituire complessivamente la riflessione di Augé, ma possiamo consigliare la lettura di: Marc Augé, *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992.
- ⁹ I. Ábalos, *op. cit.*, p. 80.
- ¹⁰ Citato in Marie-Anne Sichère, "Jacques Tati, 'Où est l'architecte?'" in *Monuments historiques*, n. 137, febbraio-marzo 1985, p. 88. Trad. mia.
- ¹¹ Cfr. Carlo Montanaro, "La casa del cinema", in J. Lingelser, N. Lodato (a cura di), *op. cit.*, p. 143: secondo Montanaro, "il teatro di posa è un non-luogo, nel senso che esiste solo come possibilità di diventare qualsiasi luogo, verosimile o immaginario che sia".
- ¹² Pur ammirando Tati, il giovane Truffaut aveva già rilevato la logica pesante dei gag ripetuti di *Mio zio*, al punto di constatare che, al fin di evitare l'autocontraddizione, il regista si imprigionava anche lui nella propria logica. Cfr. François Truffaut, *Les Films de ma vie* (1975), Paris, Flammarion, 2007, pp. 257-259.
- ¹³ Fabien Bouilly, "Dialectique des lieux et des non-lieux chez Jacques Tati", in Anne Goliot-Lété (a cura di), *Le film architecte*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 140. Trad. mia.
- ¹⁴ Citato in M.-A. Sichère, *op. cit.*, pp. 86-87. Trad. mia.
- ¹⁵ I. Ábalos, *op. cit.*, p. 102.
- ¹⁶ *Ivi*, p. 106.
- ¹⁷ Cfr. Louis Malle, *Il mio cinema. Conversazioni a cura di Philip French* (1992), Genova, Le mani, 1994, p. 216. In *Milou a maggio* si nota anche la forte influenza di Jean Renoir e Luis Buñuel.
- ¹⁸ *Ivi*, p. 218.
- ¹⁹ *Ibidem*.
- ²⁰ *Ivi*, p. 225.
- ²¹ Il loft di Warhol viene anche analizzato in I. Ábalos, *op. cit.*, pp. 121-152.
- ²² Cfr. Martin Heidegger, *Essais et conférences*, Paris, Gallimard, 1958, pp. 226-227.
- ²³ I. Ábalos, *op. cit.*, p. 47.
- ²⁴ *Ivi*, p. 63.
- ²⁵ *Ivi*, p. 64.
- ²⁶ Cfr. Ian Christie, Mark Le Fanu, "Tarkovski à Londres", *Positif*, n. 249, dicembre 1981, p. 28: Tarkovskij dice che "è impossibile parlare del problema della creazione con il linguaggio ordinario e razionale. La creazione non c'entra con l'analisi razionale". Trad. mia.
- ²⁷ Cfr. Andrej Tarkovskij, *Journal 1970-1986*, Paris, Cahiers du cinéma, 1993.
- ²⁸ Cfr. Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace* (1957), Paris, PUF, 2009, pp. 23-50.
- ²⁹ *Ivi*, p. 26.
- ³⁰ Cfr. Pauline Nadrigny, "Le foyer en exil. Images de la maison dans le cinéma d'Andreï Tarkovski", in *Implications philosophiques. Dossier 2009. L'habitat, un monde à l'échelle humaine* (<http://www.implications-philosophiques.org/Habitat/dossier.html>).
- ³¹ Michel Chion, "La maison où il pleut", *Cahiers du cinéma*, n. 358, aprile 1984, p. 35. Trad. mia.
- ³² M. Chion, *Andreï Tarkovski*, Parigi, Cahiers du cinéma-Le Monde, 2008, p. 32. Trad. mia.
- ³³ P. Nadrigny, *op. cit.*
- ³⁴ Qui si possono ricordare tutte le affinità nutrite tra *Il sacrificio* di Tarkovski (*Offret*, 1986) e *La vergogna* di Bergman (*Skammen*, 1987).
- ³⁵ M. Chion, "La maison où il pleut", *Cahiers du cinéma*, n. 358, *op. cit.*, p. 37.
- ³⁶ *Ivi*, p. 38.
- ³⁷ P. Nadrigny, *op. cit.*
- ³⁸ *Ibidem*.
- ³⁹ Luca Governatori, *Andreï Tarkovski. L'art et la pensée*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 19. Trad. mia.
- ⁴⁰ *Ivi*, p. 18. Si può anche leggere Patrick Lévy, "Martin Heidegger: sur le cinéma, le Japon et le Nô", *Cahiers du cinéma*, n. 186, gennaio 1967, pp. 44-46.
- ⁴¹ I. Ábalos, *op. cit.*, p. 198.
- ⁴² José Moure, *Michelangelo Antonioni. Cinéaste de l'évidement*, Paris, L'Harmattan, 2001, pp. 17-18. Trad. mia.
- ⁴³ Cfr. Antonio Costa, "Riprendere all'architettura..." in Marco Bertozzi (a cura di), *Il cinema, l'architettura, la città*, Roma, Dedalo, 2001, pp. 23-27.

⁴⁴ Michele Mancini, Giuseppe Perrella (a cura di), *Michelangelo Antonioni: architetture della visione*, Roma, Coneditor, 1986, p. 148.

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ Anche in filosofia, Michel Foucault (e non solo) parla di “morte del soggetto”. Cfr. Id., *Le parole e le cose: un'archeologia delle scienze umane* (1966), Milano, Rizzoli, 1967.

⁴⁷ I. Ábalos, *op. cit.*, p. 156.

⁴⁸ Per un'analisi dettagliata di *One Week* rimandiamo a Francesco Ballo, *Buster Keaton: One Week*, Torino, Lindau, 2000.

⁴⁹ Thibault Zuppinger, “Urbanisme et humanisme”, in *Implications philosophiques*, cit. Trad. mia.

⁵⁰ *Ivi*, p. 223.

Critica e cinefilia
***Les cinéphiles.* Il post-cinema secondo Louis Skorecki**

– *Fuori, hai chiuso, sei estirpato, sei cancellato!*
Ti giuro che non farai mai più un film in vita tua!
Non lavorerai mai più!
 – *Neanche televisione posso fare?*
Hollywood Party (The Party, Blake Edwards, 1980)

Secondo Louis Skorecki – critico e cineasta atipico¹ – la nascita del post-cinema va certamente retrodatata. Questo concetto, divenuto negli ultimi anni, in particolare sulla spinta dei lavori di Francesco Casetti², una delle nuove frontiere nell'ambito dei *Film Studies*, viene comunemente utilizzato per descrivere i cambiamenti subiti dal testo e dalla pratica cinematografica in seguito ai processi di digitalizzazione e di convergenza mediale, alla “fine di due tratti più caratteristici del cinema, cioè la sua natura di medium fotografico e quella di spettacolo collettivo”³. Per Louis Skorecki si tratta di tutta un'altra storia. Per lui il cinema inizia a finire nel 1955, quando Alfred Hitchcock – il genio che mette d'accordo i critici dei *Cahiers du cinéma* con il cameriere del bar sotto la redazione – decide di realizzare per la TV la celebre serie *Alfred Hitchcock presenta*. Hitchcock, colpito dall'intuizione che il piccolo schermo è dotato di una potenza comunicativa superiore a quella del cinema, finisce per “tradire” la sala buia per vendersi “armi e bagagli” alla televisione, trasferendovi “non solo il suo *savoir-faire* ma anche la sua immagine di produttore-cineasta di successo e, soprattutto, la sua arte di regista leggendario”⁴.

Alla tele Hitchcock non intende firmare un qualche tipo di 'mise en scène', bensì introdurre con dolcezza, agli occhi del mondo, un nuovo concetto di cinema, come prova l'episodio-allegoria intitolato “Il crimine perfetto”, nel quale una donna fa mangiare a un

poliziotto l'arma del crimine che ha appena commesso: un cosciotto. Niente avanzi, niente prova, niente bonus. Non resta alla tele che l'osso del cosciotto da rosicchiare, l'osso del cinema⁵.

Con *La finestra sul cortile* (*Rear Window*, 1954) Hitchcock ha firmato una lezione teorica sul tema dello sguardo dal buio che vale come affermazione del suo definitivo superamento del medium cinematografico. I film successivi del maestro inglese sarebbero sola maniera, cinema di “secondo grado”, della “connivenza”⁶. Skorecki cita Borges: “il barocco è la tappa finale di ogni arte quando esibisce e dilapida i suoi mezzi”⁷.

Si può certamente inscrivere l'ipotesi di Skorecki all'interno delle numerose periodizzazioni eretiche della storia del cinema, accostandola ad esempio (le date coincidono) a quella di Jean-Luc Godard, quando dichiara che la Nouvelle Vague è arrivata a sancire la chiusura di un universo di possibilità, il funerale del cinema, non una sua rinascita⁸. Da ogni ipotesi eretica, condivisibile o meno, si possono trarre spunti per ragionare sui canoni costituiti e assumere un nuovo punto di vista sulle convenzioni del presente. Quello che viene oggi comunemente chiamato post-cinema, la cui data di nascita si può fissare, con Henry Jenkins, nel 1999⁹, va definito invece per Skorecki “post-post-cinema”¹⁰. Se il post-cinema di Hitchcock “ruba cinema” dal grande schermo, il post-post-cinema attuale vede il cinema su grande schermo rubare idee, trame, attori, etc. dalla televisione, e in particolare dalla serialità televisiva.

L'enunciazione frontale di questa tesi è contenuta nel terzo film della trilogia *Les cinéphiles* (*Les ruses de Frédéric*, 2006), dove, in apertura, un attore adulto recita una sorta di manifesto le cui singole frasi vengono pedissequamente ribadite da un bambino. Questa seconda voce che ripete a pappagallosa toglie seriosità a un'ipotesi teorica che accetta così volentieri di assumere su di sé dei connotati di autoparodia. Nel corso del monologo raddoppiato Skorecki prende a campione *Un dollaro d'onore* (*Rio Bravo*, Howard Hawks, 1959), film di genere che ricapitola tutti gli altri, “linea rossa oltre la quale il biglietto non è più valido”:

Dopo il 1959 il cinema decide di vivere giorno per giorno, in pieno giorno. Il cinema di giorno, nel caso non lo sappiate, è la televisione. Ne è passata di acqua sotto i ponti. Il cinema di oggi è la reality tv. Non siete d'accordo? Me ne frego. Voi pensate che le serie televisive – *24*, *Nip/Tuck*, *Oz*, *I Soprano* – abbiano preso il posto del cinema? Siete in

ritardo di una ventina d'anni. Questi sono gli anni del post-post-cinema. I film del cinema si sono messi a scopiazzare a man bassa la televisione – o le serie televisive.

Al di là delle provocazioni verbali o terminologiche, ciò che distingue la tesi di Skorecki da una serie di altri sguardi che si rivolgono al passato del cinema è che negli occhi del critico francese non vi è traccia di nostalgia. La televisione, capace di proporre in ogni momento qualcosa di interessante, gli piace altrettanto se non più del cinema. Skorecki dichiara peraltro di non amare gli “effetti modernisti delle serie alla moda”¹¹ alla *Mad Men*, preferisce la banale programmazione televisiva della domenica mattina. Il paradigma critico di Skorecki è evidentemente ludico e idiosincratico: si tratta di giocare con le immagini, con la storia dei media, all'interno di un percorso che non perde occasione per lodare ciò che intrattiene.

Nella sua rubrica su *Libération* Skorecki approfitta del libero arbitrio che gli regala in dote quell'enorme scatola fluida. È facile trovare quotidianamente qualcosa di interessante all'interno di un'offerta comunicativa ininterrotta. La televisione assume le caratteristiche di un medium popolare in grado di far nascere o rinascere la passione cinefila.

Quel che c'è di buono della televisione è che lascia delle possibilità alle immagini e ai personaggi, cosa che il cinema ha smesso di fare da almeno cinquant'anni. Il cinema, non appena identificato come arte – diciamo verso il 1955, da un gruppo di scrittori falliti, trincerati dietro una piccola rivista giallo canarino –, non ha mai smesso di gerarchizzare e di scomunicare, rendendo uno scorrere di immagini essenzialmente democratico uno spazio di terrore e di esclusione.

A partire dai suoi debutti commerciali, la televisione si è assegnata un compito esattamente inverso: dare a ciascuna immagine la stessa possibilità. È quel che succede quando la accendi, ogni immagine si equivale. Lo dicevo all'amico Daney, nel pieno del suo periodo zapping, quando gli bastavano trenta secondi di immagini per scrivere una cronaca ispirata. Questo non impedisce che qualche anno prima, verso il 1978, apprezzasse solo moderatamente che mi entusiasmassi, in “Contre la nouvelle cinéphilie” [...], per la televisione. “La televisione, è tutto quello che hai trovato?”, mi diceva con aria disgustata¹².

Il cinema si dimostra una breve parentesi. Louis Lumière ha scoperto la televisione, sostiene Skorecki. L'invenzione ha solo impiegato una sessantina d'anni a manifestare la sua vera natura.

Tale sconvolgimento (storico o almeno cronologico) degli equilibri classici tra cinema e televisione ha una serie di conseguenze. Il flusso televisivo, fra i suoi primi effetti, cancella la nozione stessa di “autore”, quella su cui, contemporaneamente, avevano costruito la loro trincea proprio i critici della rivista giallina. Si legga questo dialogo irriverente in cui Skorecki parla con il fantasma di Serge Daney partendo da *Il caso Maurizius* (*L'affaire Maurizius*, Julien Duvivier, 1954):

– Non conosci la schizo-analisi? La contraddizione in seno dell'arte? Si vede che sei morto da tempo. Ne è passata di acqua sotto i ponti.

– Rivalutazione?

– Rivalutazione un cazzo.

– Cosa, allora?

– Si è imparato a guardare i film, non il culo dei cineasti.

– Degli autori?

– Un culo è un culo¹³.

Quel che rimane, quello su cui occorre concentrarsi, sono dunque le opere. La continua riproposizione di film da parte della programmazione televisiva obbliga a non archivarli, costringe a prenderli in considerazione come oggetti sempre carichi di novità. Un grande film cambia ogni volta che lo si avvicina, pur restando uguale a se stesso, oscuramente indicibile¹⁴. Oltre a Hitchcock, i registi su cui Skorecki insiste sono Jacques Tourneur (la presenza più ossessiva), Leo McCarey, John Ford, Otto Preminger, Raoul Walsh...

La triangolazione tra opera, visione e scrittura critica è potenzialmente infinita. Le tre componenti sono legate da una forza gravitazionale, visione e scrittura ruotano come satelliti attorno a un pianeta che li costringe al movimento, impedendo loro tanto di allontanarsi quanto di avvicinarsi troppo, di cercare un definitivo contatto.

La critica deve dunque sapersi adeguare alla disponibilità del testo, essere in grado di riformulare le parole che lo commentano. Non si capisce però davvero se il tempo, i passaggi in tivù, le revisioni aiutino la critica ad affinare progressivamente le armi: la freccia scoccata dalla recensione si

avvicina di volta in volta al bersaglio o se ne allontana? Il ritorno di Skorecki sul medesimo film risponde in effetti alla pignoleria di un artigiano che continua a rifinire il pezzo su cui sta lavorando ma anche alla disinvoltura di chi si lascia volentieri prendere la mano dall'estro del momento.

Un esempio viene fornito dall'analisi di un film che interessa a pochi, *Masked & Anonymous* (*id.*, Larry Charles, 2003), su cui Skorecki pubblica sei articoli dal 9 al 22 novembre 2006¹⁵. La pellicola attira Skorecki perché è sceneggiata e interpretata da Bob Dylan, uno dei personaggi chiave del suo orizzonte di riferimenti artistici. Il 9 novembre scrive che si tratta di un film “fallito e appassionante in forma di canzone filmata” (p. 75); il 10 parla di un “film il cui fallimento equivale al successo” (p. 76); il 14 di un fallimento mutante, di un film che diventa “una canzone di Bob Dylan, Bibbia e finzioni politiche mescolate”; il 15 di “briciole di dialoghi, come altrettanti pezzetti di canzone gettati al vento” (p. 78); il 20 sostiene che “Dylan attraversa il film come un fantasma, come sua abitudine. Sceneggiatura debole, canzone sublime” (p. 79-80); il 22: “questo film è impacciato perché non è un film ma una canzone, nel mezzo della quale Dylan avanza mascherato. [...] Sceneggiatura debole, tra Bibbia e contro-rivoluzione” (p. 80-81). Ogni considerazione, ogni ripetizione, ogni tessera del mosaico critico cerca il suo ordine all'interno di una scrittura che è un turbine, sconvolta da prolessi (“Ne saprai di più tra qualche giorno”, pp. 75-76), invettive contro il lettore (“Cosa ne sai, coglioncello?”, p. 76), appelli dell'autore a se stesso (“Calmati, Skorecki, bisogna finire il pezzo”, p. 76)...

Patrice Blouin sostiene che esiste in Skorecki una “polarizzazione continua del lavoro tra cambiamento e ripetizione, variazioni e costanti”¹⁶. In questo Skorecki ha molto in comune con un altro dei suoi autori di riferimento, Donatien-Alphonse-François De Sade, di cui Skorecki ha adattato per il cinema un racconto (*Eugénie de Franval*), sotto il cui nume ha pubblicato il romanzo (programmaticamente illeggibile) *Il entrerait dans la légende*.

Skorecki dimostra di essere anche un *critico sadiano*, stavolta non per l'estremismo dei contenuti ma per la struttura che assumono i suoi testi. Marcel Hénaff¹⁷ afferma che la scrittura di Sade si basa su quattro operazioni essenziali: programmazione, esecuzione, variazioni e saturazione. La scrittura di Skorecki sembra percorrere lo stesso sentiero. Nel nostro caso al termine *programmazione* – che designa chiaramente il momento in cui l'azione (erotica o letteraria) viene concepita – si può collegare un significato ulteriore, che rimanda alla programmazione televisiva che Skorecki si trova a inseguire. Segue l'*esecuzione*, la pubblicazione della recensione o dell'articolo, che dà luogo a una serie di *variazioni* sullo stesso film o su ciò che può evocare. Si raggiunge così una *saturazione* (di

parole, di letture, di chiacchiere) che permette finalmente di rilasciare l'oggetto, pur continuando, a tempo indeterminato, a rimanere nella sua orbita.

Come abbiamo appena ricordato Skorecki è anche un critico musicale che ha seguito Bob Dylan sin dal primo LP ed è stato testimone diretto, nel 1965, della registrazione di un album epocale come *Highway 61 Revisited*. In ogni riga che scrive, Louis Skorecki sembra lottare per distinguersi dal Mister Jones cantato nel disco: un personaggio (un accademico? un critico?) che si aggira per la scena con la penna in mano e la pretesa di capire ciò che sta succedendo. Quel *Thin Man* non ha però alcuna possibilità di afferrare lo spirito del tempo, proprio per motivo della sua sottigliezza, della sua posa da interprete. Skorecki non vuole essere un arzigogolatore di pensieri inutili, un accademico distaccato, un Mister Jones: “la cinefilia, in fondo, sarà schizofrenica o non sarà”¹⁸. L'impurità critica, il pasoliniano “scandalo del contraddirsi” sono tratti continuamente ricercati e ribaditi. Il sistema di Skorecki si fonda su una paradossale e costitutiva instabilità. La scrittura rifugge il soliloquio e cerca costantemente la forma del dialogo. Il bisogno fondamentale del cinefilo è trovare un interlocutore.

Del cinema-cinema, nel post-cinema o nel post-post-cinema, non sembra rimanere che *la chiacchiera*. Non un foucaultiano *discorso*, ma banale chiacchiera, *bavardage*. Lo spazio in cui Skorecki espone questa tesi è il trittico *Les cinéphiles*, in cui filma giovani cinefili in coda fuori dalle sale, per le strade di Parigi, intenti a scambiarsi opinioni nelle loro stanze sui film e sui registi¹⁹. Nella chiacchiera si mescolano osservazioni intelligenti, gusti personali, provocazioni, battute, *avances* sentimentali, riflessioni sulla società e sul mondo. Come afferma uno dei personaggi di *Cinéphiles 2*, Parigi è una città dove non si può muovere un passo senza incontrare qualcuno che ti parla di cinema: “Ieri ero a una festa e c'erano solo tre argomenti di conversazione: Carax, Beineix e Godard”. In questo magma indifferenziato di chiacchiere non è facile distinguere il pensiero profondo da quello futile, l'analisi arguta dall'osservazione superficiale, il nozionista intelligente da quello autistico. Ancora una volta Skorecki mescola le carte in cerca di spiazzamento.

Il significato di “post-cinema” assume così quello ulteriore di “dopo-visione”, di chiacchiere al termine del film. *Les cinéphiles* è un film girato nell'imminenza di sale cinematografiche che sembrano mantenere almeno in questo una superiorità rispetto alla visione domestica: la pratica della sala non è quasi mai solitaria e per questo induce o obbliga a un confronto sul film. Post-cinema è dunque il dialogo, gli scambi di idee, i pensieri istintivi, le considerazioni futili, le

classifiche che tengono occupati i personaggi di *Les cinéphiles*. Il *bavardage* del 1988 non è diverso da quello del 2006, elemento di continuità che resiste a ogni frattura, a ogni istanza teorica che vorrebbe tracciare il confine di un “post-”. Su tutto sembra dominare fundamentalmente uno spleen, una malinconia di fondo che spinge a uscire in strada, in cerca di qualche tipo di condivisione delle proprie visioni, dell'esperienza e del pensiero ad esse collegati. L'importanza attribuita alle persone in carne e ossa, ai cinefili, segnala la centralità della pratica spettatoriale nel (non-)sistema teorico di Skorecki.

In questo senso si nota un'inaspettata convergenza tra il post-cinema di Skorecki e quello concepito dai Film Studies attuali: in entrambi i casi lo spettatore emerge come protagonista, in entrambi i casi, più che con un testo, si ha a che fare con un ipertesto, da esplorare nelle diverse componenti, nei suoi collegamenti e espansioni.

Il post-cinema di Louis Skorecki assume in conclusione almeno due connotazioni. La prima rimanda a un tradimento: Hitchcock si vende, passa armi e bagagli alla televisione; la seconda alla scoperta, in televisione, di un inedito ambito di libertà delle immagini. Un tradimento apre di fatto a nuove epocali possibilità. Proprio come accadde a Bob Dylan a Newport, quando salì con la chitarra elettrica sul palco di un festival folk. Non stupirà scoprire che quel giorno Louis Skorecki era lì.

Alberto Brodesco

¹ Louis Skorecki (1943-), compagno di liceo di Serge Daney, ha collaborato dagli anni Sessanta, prevalentemente sotto lo pseudonimo Jean-Louis Noames, ai *Cahiers du cinéma*, su cui ha scritto nel 1978 l'importante articolo "Contre la nouvelle cinéphilie" (reperibile al sito <http://www.vacarme.org/article1180.html>). Dalla metà degli anni Ottanta è critico per il quotidiano *Libération*, titolare dal 1996 della rubrica "Le Film", in cui segnala, recensisce, divaga attorno al passaggio televisivo di un film o di una serie. Si dimette (o viene dimesso) polemicamente dal giornale nel 2007. Ha collaborato e collabora a diverse riviste non specializzate, fra cui *Rolling Stone*, *GQ*, *Playboy*. Le sue pubblicazioni in volume comprendono le antologie di articoli *Les Violons ont toujours raison: Chroniques cinématographiques, 1998-1999* (Paris, PUF, 2000), *Raoul Walsh et moi suivi de Contre la nouvelle cinéphilie* (Paris, PUF, 2001), *Dialogues avec Daney et autres textes* (Paris, PUF, 2007) e le recenti raccolte sulla serialità televisiva *Sur la télévision. De Chapeau melon et bottes de cuir à Mad Men* (Nantes, Capricci, 2011) e su Bob Dylan *D'où viens-tu Dylan?* (Nantes, Capricci, 2012). Fra i suoi lavori cinematografici principali, l'adattamento da Sade *Eugénie de Franval* (1974), il trittico *Les cinéphiles* (*Les cinéphiles – Le retour de Jean*, 1988, *Les cinéphiles 2 – Eric a disparu*, 1988 e *Les cinéphiles 3 – Les ruses de Frédéric*, 2006) e il reportage sul suo allontanamento da *Libération* dal titolo *Skorecki déménagement* (2009). Skorecki è inoltre autore del romanzo-scandalo *Il entrerait dans la légende* (Paris, Léo Sheer, 2002), vincitore del premio Sade 2003, il suo unico titolo tradotto in italiano (*Entrerà nella leggenda*, Milano, ES, 2004). È attivo sul blog www.skorecki.blogspot.com e sul canale YouTube <http://www.youtube.com/user/skorecki>.

² Di cui si vedano in particolare: "L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema", *Fata Morgana*, n. 4, (Esperienza), 2008; "The Last Supper in Piazza della Scala", *Cinéma&Cie*, n. 11, autunno 2008; "Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediatica", *Fata Morgana*, n. 8, (Visuale), 2009; "Cinema Lost and Found: Trajectories of Relocation", *Screening the Past*, n. 32, (Screen Attachments: New practices of viewing moving images), 2011.

³ Francesco Casetti, "Andar per film. Breve storia dell'esperienza cinematografica (prima parte)", *Duellanti*, n. 44, luglio-agosto 2008, p. 106. Sulle forme del post-cinema rimandiamo naturalmente anche allo Speciale curato da Roy Menarini all'interno di questo stesso numero di *Cinergie*.

⁴ L. Skorecki, *Les violons ont toujours raison*, *op.cit.*, p. 137.

⁵ L. Skorecki, *Sur la télévision*, *op.cit.*, p. 143.

⁶ *Ivi*, p. 9.

⁷ L. Skorecki, *Les violons ont toujours raison*, *op. cit.*, p. 160.

⁸ Jean-Luc Godard, *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, vol. II, 1984-1998, a cura di Alain Bergala, Paris, Cahiers du Cinéma. 1998, p. 181.

⁹ In *Cultura convergente* (*Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006, trad. it., *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p. 111) Henry Jenkins cita *Entertainment Weekly* che definisce il 1999 come "l'anno che ha cambiato la storia del cinema": per motivo dell'uscita di film rivoluzionari come *Matrix* (*id.*, Andy e Larry Wachowski), *The Blair Witch Project* (*id.*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez), *American Beauty* (*id.*, Sam Mendes), *Essere John Malcovich* (*Being John Malcovich*, Spike Jonze), *Fight Club* (*id.*, David Fincher)..., e dei paralleli cambiamenti produttivi (il *media franchise*), tecnologici (gli effetti speciali, il digitale...) narratologici (il *transmedia storytelling*) e socioculturali (il convergere delle piattaforme, le *fan cultures*...). Per approfondimenti rimandiamo a Federico Zecca (a cura), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

¹⁰ È forse il caso di sottolineare che il prefisso "post-" rimanda alla persistenza di un concetto o di un'entità oltre la sua fine: il cinema continua a essere presente e vivo nel post-cinema, la modernità nel post-moderno, il rock nel post-rock...

¹¹ L. Skorecki, *Sur la télévision*, *cit.*, p. 197.

¹² *Ivi*, p. 8.

¹³ L. Skorecki, *Dialogues avec Daney*, *cit.*, p. 98.

¹⁴ L. Skorecki, *Les violons ont toujours raison*, *cit.*, p. 19.

¹⁵ Raccolti in *D'où viens-tu Dylan?*, *cit.*, pp. 75-81.

¹⁶ Patrice Blouin, "Louis Skorecki ou le cinéophile contrarié", *Critique*, n. 692-693, (Cinéphilosophie), gennaio-febbraio 2005, p. 76.

¹⁷ Marcel Hénaff, *Sade. L'invention du corps libertin*, Paris, Presses Universitaires de France, 1978.

¹⁸ L. Skorecki, "Mais qui a tué Harry?", *Libération*, 13 settembre 1999, reperibile al sito <http://www.liberation.fr/medias/0101291651-mais-qui-a-tue-harry-arte-20-h-45>.

¹⁹ I tre film sono usciti in un cofanetto edito da *La vie est belle* nel 2007.



Critica e Cinefilia

From Inside a Festival: Investigating the Spaces of Cinephilia at the London Indian Film Festival 2012

Through a personal viewpoint (which is highlighted in the title of this article: “from inside a festival”), this paper chronicles my experience at the London Indian Film, having been part of a large moving audience. Feeling a genuine pleasure in film viewing and observing the audience crawling across the British capital city at the above mentioned Film Festival, held between the end of June and beginning of July 2012, are the premises for the consideration of new urban paths drawn by cinephilic pleasure, within a boundless film festival. Although it had been well advertised throughout the city, the festival this year was overshadowed by the euphoria for the London Olympics 2012 and its related posters and billboards. Before proceeding to read and investigate this exciting festival, the desire to welcome the readers to the intricate world of film festivals by sharing my experiences from the first one I attended over a decade ago is irresistible and intertwined with the intellectual backdrop of this paper. Memories of the Venice Film Festival of 1998 still constitute a vivid and emotional memory. The images of the films, the crowd and the atmosphere of fans expecting the arrival of their idols clad in sumptuous dresses, and the parallel live performances of journalists, and of showman/showgirl are all pieces of a wider mosaic of events that fit perfectly into the definition of “puzzle of events”. With a fellow student (now a film critic), we wandered snaking through the advertising stands and those who offered flyers and catalogues or photographs of the films screened that year at the festival with fascination.

A series of amateur images recorded by me at Venice Film Festival are now stored on a dusty old analogue Hi8 cassette, which not only contains the atmosphere and particulars of the space of the festival, but also the enthusiasm of being able to capture on camera film stars at the mythic beach of Luchino Visconti's *Death in Venice* to capture ~~on-camera~~. Together with the films screened, the sounds of the festival arena and the animated spirit of the event that year, upon our return to the hotel we would share our "personal" interpretation of the films we had watched during the day, are still alive in my memories. Those comedic reviews of the films watched and our fascination of the event are the premises which set the argument of this paper; the frames of our interpretations *a posteriori* perfectly encapsulates a sense of discovery of a mythic universe available only to a few. However, as this article intends to showcase, this is less true for the London Indian Film Festival, which was indeed an open event, wherein cinephilia was not suffocated within exclusive spaces of pleasure, but rather it stretched across the city of London. The cinephilic experience is here explored from inside the festival, positioning myself not only as an observer, but also as an elated participant of the crowd moving around London, overcoming the boundaries of film festival viewings and hence tracing what I call as the "cinephilic path". The aim was to move forward from the condition of in-between-ness specific to cinephilia, as pointed out by Betz¹. While, on one hand, it can be considered as something pertinent and a condition entrenched in academic studies, on the other hand, the overwhelming new technology has recorded that cinephilia has swerved away from previously privileged sites and forms of consumption (i.e. film theatres, 16 and 35 mm projections) highlighting new ways for thinking about cinephilia. With this distinction in mind, this work approaches cinephilia as experiential, or rather as being concerned with collective and individual practices of film viewings and pleasures associated to a film festival. The scope is to pinpoint how film viewing and its intrinsic pleasure cannot be merely associated to a static intellectual sphere, such as being confined to academic studies or debated within the discourses of new technologies, devices and languages, but rather, to demonstrate that cinephilic pleasure intersects other human spheres too, and in this case the urban space of London, through the "experiential" yet intellectual observation of the London Indian Film Festival 2012.

London Indian Film Festival (LIFF): The Festival for Many

Being a spectator, and a researcher, at the London Indian Film Festival was an extraordinary experience, as the rich programme not only took the audience into the interesting changes that cinema from India could offer, it also represented the opportunity to wander around the city of London. The important characteristic of this festival was the scattered screenings of films throughout the city. Being a spectator at this festival also allowed me to be a part of a multitude of experiences, which offered me an opportunity to engage not only with the films screened during the event, but also with the waiting time beforehand the film screenings spaced out by the rhythms of a city in trepidation for the Queen's Jubilee celebrations, and the imminent beginning of the Olympic games.

The LIFF appears to embrace the dynamics of an international film festival functioning as spaces in which the audience is invited to experience films by moving away from the engrossing popular Hindi industry – Bollywood – towards independent and still enchanting films from India. Besides, it is the occasion for these films to be screened and to fully serve their purpose: to produce significance and pleasure².

As the director of the festival Cary Rajinder Sawhney takes care to mention, this festival had been dedicated to the scouting and screening of independent high quality films from India, which is aimed at people who “think India as a state of mind, with its huge spectrum of identities, its admirers, its neighbours and the vast number of people around the world who connect to it including British Asians” (<http://www.londonindianfilmfestival.co.uk/>).

As highlighted by the growing literature on film festivals, there is a scarce consensus on what an international film festival should be, or actually is, despite the common understanding highlighted in *Dekalog 3 On Film festival* as follows:

[International film festivals are] an alternative distribution network... providing audiences with opportunities to enjoy commercially unviable films projected in a communal space – films that most communities, even the most cosmopolitan, otherwise would not have the opportunity to see³.

Similarly, the work of Jonathan Rosenbaum draws attention to the terminology of a “film festival” as being problematic *per se*, and writes as follows:

Mainly a pejorative term in the film business...it generally refers to a film destined to be seen by professionals, specialists, or cultists but not by the general public, because some of these professionals decide it won't or can't be sufficiently profitable to warrant distribution⁴.

However, LIFF attempts to reframe these perspectives. By being a spectator at this festival for two consecutive years, it has been possible to affirm that the programmes encourage the audience to be a part of a concentrated yet intense traffic of Indian films that strongly portray the desire to be regarded as the product of a globalised aesthetic: thematically, textually and conceptually. These films are the epitome of changing India, which is becoming less and less self-referential. The reels are attempting to reach a wider arena promoting a larger cinephilic consensus. For a few years, the independent new wave from India has been the focus of academic criticism that emphasised the necessity for innovation of the cinematographic language “made in India” on one hand, and on the other, critics have highlighted that these films jeopardise the largely discussed Globalization of Bollywood cinema⁵.

The variety of films screened such as *Delhi Belly* (Abhinay Deo, Akshat Verma, 2011) from last year's edition or *Gandu Circus* (Q, 2010) (<http://vimeo.com/41081560>) from India's most radical director Q, *Delhi in a Day* (Prashant Nair, 2011), *Arjun and Alison* (Sidharth Sharma, 2011) and *Queens! Destiny of Dance* (David Atkins, 2011) are only few of the titles that have shaken the screens of India and abroad, embodying the evident rejection of the shimmering glamour of Bollywood aesthetics. As Andrew Buncombe wrote, these films deal with “real life themes”

(<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/indian-cinema-reveals-a-dark-side-2026767.html>). As confirmed by the director of the festival, there have been a deliberate attempt to challenge the stereotype of what films from India could be; he added: “We are trying to push down the barriers”⁶. The special screening pattern that has the same feel as a travelling show creates the perfect atmosphere for all the screenings to expand and move beyond the festival dates to produce a logic cinephilic continuation of pleasure among its

audience. Cinephilia, at the LIFF appears to perfectly embrace the logic of discovery⁷ of the cultural economy of film production as being the knot and the propeller across a temporal shift. Thus, this film festival appears to assert a uniform unfolding of time⁸, space and new practice of film viewing.

Shifting Cinephilia: From Being a Privilege of a Few, to Being a Privilege of Many

While attempting to understand cinephilia, the initial question is to comprehend how this concept is currently framed and debated by recent scholarly accounts. Does cinephilia include a feeling of melancholic attachment to moving images? Does it include the definition of an elitist relationship between the observer and the art form, still deliberately non-commercial? Is there a new form of cinephilia springing out from the fast-growing technology? As Thomas Elsaesser has pointed out, cinephilia has been defined with a multitude of acceptations such as being a pejorative term, and even a “dismissive sobriquet in the politicised 1970s”⁹, besides being associated to a certain cosmopolitan snobbery, or to a demonstration of loyalty for filmgoers of all ages and tastes. Discourses on cinephilia and new (or old) “spaces” of cinephilic pleasure are mushrooming across current academic discourses. As de Valck indicates, empowering the discussion that this article intends to take forward, cinephilia can nowadays be considered as an umbrella term for a variety of differentiated “affective engagement[s] with the moving image”¹⁰. Indeed, this article intends to highlight, the “classical” understanding of the pleasure or joy that the spectator (and the cinephile) experiences whilst sitting in the darkness and staring at the flickering screen, appears to shift from the canonical framing of cinephilia, to a newly reborn (following the death of cinema as conjectured by Susan Sontag)¹¹ manner of watching films.

In this instance, the need is to move away from the orthodoxy of the French theorisation of cinephilia, as it has been widely suggested by de Valck¹², to step into the post *Cahiers du Cinéma* era and reflect on cinephilia and its ontological space, as being a widened, open and a collective place of pleasure. Cinephilia is envisaging a theoretical and critical repositioning among the academic community and it is constantly under debate. The way a film is watched, and especially the way it is experienced was a reason of concern among the recent debate held at Bologna during the Festival del Cinema Ritrovato (2012). Regarding

the state of cinephilia today, scholars from across the world are attempting to answer the universal questions on the existence (or not) of a pure and real film experience, besides questioning if the impact of technology – particularly internet, but in more general the digital era – had jeopardised the standardised understanding of cinephilia. As Elsaesser foresaw, the “emotion that... has been seductive to a happy few, while proving beneficial to the film culture”¹³ appears to enact a comeback. The rewriting of this pleasure requires a diversification between first generation and second generation of *cinèphiles*. Specifically, the second generation of *cinèphiles* is formed by two well distinct categories: the one that has held connections with a certain authorship and with the film-on-film image, and the second one that has found pleasure in watching films, in rather unconventional formats such as DVD, BluRay, mobile phones, tablets and digital technology at its best. This last clause is well explicated by Ian Christie’s position at one of the round table discussions on cinephilia, pointing it out as follows:

The web has created extraordinary opportunity to link people and to develop a new kind of cinephilia which is related to the old cinephilia, through the web, now people are more connected and develop this kind of culture very specific to the era of the web, no less passionate and eccentric all consuming than the old cinephilia was, I think this is an interesting argument. The web then, it is not just critical for people to exchange their point of view, messages and discourses but also is a way to give an access to film and the all business of being hunt down on the web, on DVD, VHS etc. or you can just download them has given a new impetus to cinephilia... cinephilia is in its classic form, into its new reborn form, it is not about film classics, not about the great films, it is about the deliberate cultivation of the marginal, the obscure, the esoteric... hunting things out, being attuned with the name of trashy film-makers, often despised.

(<https://www.youtube.com/watch?v=ZX98zxmV1Nc>)

On the contrary, Susan Sontag writes that a movie image can capture the audience through the utter enormity of the screen size: “You wanted to be kidnapped by the movie... [and] to be overwhelmed by the physical presence of the image... To be kidnapped, you

have to be in a movie theatre, seated in the dark among anonymous strangers”¹⁴. Similarly, Adrian Martin too pointed out that “immersion in the film itself” is a prerequisite for the cinephiliac experience to happen¹⁵.

As a vast literature on film festivals have been debating in the last decade or so, these “alternative venues”¹⁶ of the film festival pertain to spaces in which old forms of first-generation cinephilia (the only place where a film could be appreciated and loved was the cinema theatre) and contemporary forms of cinephilia, clearly elucidated by Ian Christie’s intervention, circumvent the cinema going experience altogether. As argued by Malte Hagener and Marijke de Valck: “One of the most ‘classical’ of contemporary cinéophile practices is the festival visit”¹⁷.

The surge of international film festival networks suggests that cinephilia does not seem to be dead. As enunciated by Susan Sontag, the death of cinema as noted by Liz Czach, might be reframed as the death of a preferred viewing space – the big screen; Czach, also reminds that this is an era of the decline of single-screen movie theatres concomitant with the naissance of overwhelming multiplexes and megaplexes. The film festival, both intellectually and spatially, provides a privileged area for cinephilic pleasure to take place. However, I argue that with this assumption, cinephilia remains intellectually enclosed within the safe, essentialised and so far hegemonic area of a film festival. Czach writes: “It is no surprise that film festivals emerge as one of the last refuges for the cinephile”¹⁸. In accordance with this consideration with this consideration, the flourishing literature on the topic must be noticed, as Catherine Russell reminds, “[c]inephilia is in many ways alive and well, continuing to flourish in the hundreds of film festivals that take place every year around the world”¹⁹. Similarly, echoing Russell’s point of view, Elsaesser writes that the place where cinephilia happens are “the film festival and the film museum, whose increasingly international circuits the cinephile, critic, programmer, or distributor frequents as *flâneur*, prospector, and explorer”²⁰. Nevertheless, the discussion on cinephilia is still open with several contrasting points of view and since the origins of its observation, the cinephilic pleasure is somewhat associated with a specific type of audience and space.

However, through the instance of the London Indian Film Festival earlier mentioned, it has emerged that the pleasure of film viewing cannot be regarded uniquely to the so called

experts, to the academics or to what Elsaesser calls *flâneur*; the social function of a film ought to be taken into account and deserves a new-fangled reference. This intellectual extremism exemplifies and showcases a kind of snobbism to the “rehearsal” (if it can be so called) of loving films, loving the darkness of a cinema theatre and the togetherness around the filmic event. De Valck writes that “the film experience evoke[s] particular sensations of intense pleasure resulting in a strongly felt connection with the cinema, often described as a relation of love”²¹. This point must help to overcome the politicized position of certain intellectuals regarding the life of a film on and off the screens. The way in which the audience connects with a film, with its history and its context is universal. There appears to be a kind of connection that embraces the spectator and the film being screened, and it seems too naive to attempt a definition or an identification of cinephilia merely as a pleasure for a few. The way this love is expressed by the spectator is individual, as much as the way in which it is elaborated. Academics have to step down from the tower of Babel and recognise that cinephilic pleasure is not only an essentialised event, or for a select few. The pleasure for a film and the conundrum of collateral experiences (sensorial, mental, visual and experiential) ought to be acknowledged as being communitarian, attuned with de Valck’s thinking of it as a “universal phenomenon”²². Czach reminds the reader that: “With the decline of other screening opportunities and venues, the film festival has emerged as a privileged site for big-screen... cinephilia”²³; wherein, the London Indian Film festival and its organic structure appears to expand the geographies of this pleasure. As highlighted by Czach, the fear of Stars dominating and stealing all the attention at festivals over the cinephilic public sphere does not affect the LIFF (at this stage), which by moving away from the appreciation of certain marginal cinema (as Jim Hoberman has pointed out in a conversation with Ian Christie), has the scope for a wider divulgation of New Indian cinema, whose emergence is congruent with the process of economic globalization and post-liberalization from the Mumbai Industry (1991-present). In this light, Shekhar Kapur’s statement regarding the changing face of Indian cinema is important. The Indian director, who rose to popularity with his film *Bandit Queen* (1994), firmly suggests that the cinema from India is changing in its core, not by being “less Indian”, but rather moving away from, what he calls, “Planet Bollywood” (<http://www.londonindianfilmfestival.co.uk/programme.htm>), thus embracing a new-fangled modern identity. London is the city that is encompassing this emerging *Indien Nouvelle Vague*, which is now coming to terms with its globalization. The

appreciation of independent and low budgets films – yet not marginal although being independent – happens across the city, wherein spatial centrality of the festival location is reframed. As De Valck suggests, international festivals are firstly defined by their spatial qualities²⁴. The screening of films at LIFF does not happen in a constrained elitist space, but rather through a network of cinema theatres, which are located throughout London. From Waterman cinemas just besides the Hounslow area (highly populated by South Asian communities), to Cinemaworld O₂ in North Greenwich, East London, and the more central ICA, Cinemaworld Haymarket, Shaftesbury avenue and BFI Southbank, the London Indian Film Festival encouraged the participation of a large audience promoting the re-mapping of a too stagnant geography of film festivals, and with it endorsing an urban amplification of cinephilic pleasure. This ideological and structural shift, which happens not only on a textual level, where the *Indien Nouvelle Vague* moves conceptually, aesthetically and thematically away from its bigger cousin Bollywood, but also actually the audience too crisscross the city, thereby mobilizing the cinephilic pleasure of watching a film out the “box” of intellectual borders. With the LIFF, the multitude of audience living and crossing the different areas of the city, are encouraged to be part of a festival. Cinephilic appreciation loses its intellectual and geographical leadership, through a relocation of spaces and events. In addition, the mobility of cinephilia, from being a niche marginal phenomenon and having a privileged (for a few) position has come to assume a new privileged (for many) position, which connects with the pleasure of larger masses of spectators.

This re-discovered cinephilia answers the issue raised by Ian Christie, who, in response to a comment on film culture becoming richer and historically self aware, mentioned:

Film Culture has become richer but, also people coming to this festival (Festival del Cinema Ritrovato). Nobody knows what to do with all these discoveries, there is a real problem. I have seen discoveries at Pordenone, landmarks, 10 years later they are forgotten. How much has the history of cinema being changed by these discoveries. (<https://www.youtube.com/watch?v=ZX98zxmV1Nc>)

The novel image of India provided by the films screened at the festival, and the diffusion of this image for a large appreciation, does break the concerning rigidity raised by Christie.

The emerging films presented at the LIFF are a convincing agglomeration of films, for a differently educated audience, experiencing the re-birth of an (inter)national cinema, and being the embodiments of a new cinephilic pleasure. Love for films, and the recognition of cogent changes in the panorama of Indian cinema abroad, is what determines the success of this festival, which is attuned with both the cinephilic pleasure and its different affective engagements with the moving image, breaking the canons of what cinema from India is regarded as. LIFF, by endorsing the viewing of films across the city and engaging with a wider spectatorship, triggers a novel way reading cinephilic pleasure, which broaden its ontological space of signification.

At the Festival del Cinema Ritrovato 2012, another probing point of view on cinephilia was raised through the intervention of the so-called New Brigades, who presented a radical reading of contemporary changes in cinephilia. Despite being quite radical, this group of young intellectuals highlighted two important concerns. The first of these two points is recorded as follows:

As new *cinéphiles*, we like to watch films as much as possible, as much a variety as possible, trying to be knowledgeable about these films and try to share this enthusiasm about these things. And more and more we find that the things that we like to watch are slowly becoming inaccessible because, there is no way for us to see films that we enjoy... we are still the generation that used to watch films on films for the most part. We are very familiar with that experience and we don't want to see that it goes away very soon. People are prognosticating that we will not be able to enjoy films of films... there are only a few canonical films on which a few people agree, and that we will be able to see, and that is it. (<http://vimeo.com/44858239>)

Attuned with this extreme perspective, the emerging independent Indian cinema finds a way to emerge through the festival (the intellectual and pleasurable arena *par excellence*) to the big-screen partially leaving behind its surfacing via digital products, which cannot substitute the original: the film artefact. The LIFF's way of screening films in multiple cinema theatres across the city, provides the space for the second point of concern: the digital culture as substitution. The development of a film screened across a network of

cinemas, in principle, asserts the end of a digital dictatorship in favour of a “purist” access to the films: via the darkness of the theatre. Indeed, the “canonical” way of watching a film as seen in film print, is strongly promoted by the LIFF, which weaves cinephilia with the social and cultural history of an original film viewing space, without renouncing totally to *La Grand illusion*.

In conclusion, walking across the streets of London moving with the crowd through the various metro stations and bus stops to reach the sites of film screenings, provided me with the possibility of reasoning on the expansion and the understanding that spaces of cinephilia are ought to be unchained from the orthodoxy of academicism and embrace a wider social-urban (perhaps more popular) traits. By observing the organic body of the LIFF from inside, bestowed me with the unique opportunity of experiencing how the changing economic status of a country such as India, echoes across the different spectrum of its culture²⁵. Independent films, through the means of an international festival, come to terms with a new experience of geographical and cinephilic temporality, and conforms to Iordanova’s auspices that “with the ongoing shift of cultural consumption into the ‘Long Tail domain’ [...] it is possible that festival[s] will be reinvented in some new viable alternative forms”²⁶. Perhaps, this is already happening?

Monia Acciari

- ¹ Mark Betz, (ed.), “In Focus: Cinephilia”, *Cinema Journal*, n.2, Winter 2010, pp. 130-132.
- ² Graeme Turner, *Film as a Social Practice*, London, Routledge, 2003, p. 49.
- ³ Richard Porton, *Dekalog 3: On Film Festival*, London, Wallflower, 2009, p. 23.
- ⁴ Jonathan Rosebaum, “Sampling in Rotterdam”, in Rosebaum Jonathan and Adrian Martin, *Movie Mutations: The Changing Face of World Cinephilia*, London, British Film Institute, p. 54.
- ⁵ This was largely discussed during the conference entitled “What’s New? The Changing Face of Indian Cinema” held at the University of Westminster, on the 8th and 9th of July 2011. Several scholars have addressed this problem, wherein two distinct schools of thoughts were formed. Particularly, the implication of a film such as *Delhi Belly* (Abhinay Deo, Akshat Verma, 2011) within the growing panorama of Indian cinema across the world was largely debated.
- ⁶ Stated at the opening of the LIFF 2012.
- ⁷ Marijke de Valck, *Film Festivals: From European Geopolitics to Global Cinephilia*. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2007.
- ⁸ Janet Harbord, “Film Festival-Time-Event”, in Dina Iordanova and Regan Rhyne, *Film Festival Yearbook I: The Festival Circuit*, St Andrews, St. Andrews Film Studies, 2009.
- ⁹ Thomas Elsaesser, “Cinephilia and the Uses of Disenchantment”, in Marijke de Valck and Malte Hagener *Cinephilia Movies, Love and Memory*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2005, p. 27, and pp. 27-44.
- ¹⁰ Marijke de Valck, Malte Hagener *Cinephilia Movies, Love and Memory*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2005.
- ¹¹ Susan Sontag, “The Decay of Cinema”, *New York Time Magazine*, February 25, 1996, pp. 60-61.
- ¹² M. de Valck, M. Hagener, *op. cit.*, pp. 11-26.
- ¹³ T. Elsaesser, *op.cit.*, p. 32.
- ¹⁴ S. Sontag, *op.cit.*, p. 60.
- ¹⁵ Adrian Martin, “No Flowers for the Cinéophile: The Fates of Cultural Populism 1960-1988”, in Paul Foss, *Island in the Stream: Myths of Place in Australian Cinema*, Sidney, Pluto Press, p. 117.
- ¹⁶ D. Iordanova, *op.cit*, p. 25.
- ¹⁷ M. de Valck, M. Hagener *op. cit.*, p. 25.
- ¹⁸ Liz Czach, “Cinephilia, Stars and Film Festival”, *Cinema Journal*, n. 2, Winter 2010, pp. 139-145.
- ¹⁹ Catherine Russell, *Cinephilia in Schirmer*, in Barry Keith Grant, *Encyclopedia of Film*, Vol.1, New York, Schirmer Reference, p. 302.
- ²⁰ T. Elsaesser, *op.cit.*, p. 36.
- ²¹ M. de Valck M. Hagener *op. cit.*, p. 11.
- ²² *Ibidem*.
- ²³ Liz Czach, “Cinephilia, Stars and Film Festival”, *Cinema Journal*, n. 2, Winter 2010, pp. 139-145.
- ²⁴ M. de Valck, *op.cit.*, p. 38.
- ²⁵ Regarding the way cultural artefacts – specifically films – have been affected by the changing economy of India see the following texts: Sangita Gopal, *Conjugations. Marriage and Forms in New Bollywood Cinema*, Chicago, The University of Chicago Press, 2011; Ashish Rajyadaksha, *Indian Cinema in the time of Celluloid: From Bollywood cinema to Emergency*, Bloomington, Indiana University Press, 2009; Kearney A.K., *The New Economics of Indian Film Industry: Creativity and transformation*, 2008. The report can be purchased on-line at http://cii.in/documents/Publications_List_May2009.pdf.
- ²⁶ D. Iordanova, *op.cit*, p. 36.