

#2

-
SULLA MATERIA OSCURA
DELLO SGUARDO

PHILM

RIVISTA
DI FILOSOFIA
E CINEMA

#2

2023

-

**SULLA MATERIA OSCURA
DELLO SGUARDO**



Immagine di copertina

-

Adrian Paci

2013, *The Column*



UNIVERSITÀ
di **VERONA**

Dipartimento
di **SCIENZE UMANE**



UniSR

Università Vita-Salute
San Raffaele

PHILM. RIVISTA DI FILOSOFIA E CINEMA

Rivista annuale

Editore

Università degli Studi di Verona
Dipartimento di Scienze Umane
Lungadige Porta Vittoria 17
37129, Verona

Luogo e data di pubblicazione

Verona, 19 ottobre 2023

ISSN: 2974-6442

Direttore:

Gianluca Solla (Università degli Studi di Verona)

Vicedirettore:

Maria Russo (Università Vita-Salute San Raffaele, Milano)

Comitato scientifico:

Emmanuel Alloa (Université Fribourg), Daniela Angelucci (Università Roma Tre), Pietro Bianchi (University of Florida), Mario De Caro (Università Roma Tre - Tufts University), Jun Fujita Hirose (University of Ryukoku), Paul Kottman (New School for Social Research of New York City), Roberto Mordacci (Università Vita-Salute San Raffaele, Milano), Viva Paci (Université du Québec à Montréal), Riccardo Panattoni (Università degli Studi di Verona), Luca Salza (Université de Lille), Francesco Tava (University of the West of England), Enrico Terrone (Università degli Studi di Genova), Fabio Vighi (University of Cardiff), Thomas Wartenberg (University of Massachusetts), Cornelia Wild (Universität Siegen).

Caporedattore:

Nicola Turrini (Università degli Studi di Verona)

Comitato di Redazione:

Raffaele Ariano, Luca Cardone, Giuseppe de Ruvo, Michele Pavan, Maria Rosaria Perrelli, Enrico Redaelli, Andrea Vailati.

INDICE

Editoriale	Gianluca Solla La vita segreta delle immagini	7
Scritture	Jun Fujita Hirose <i>Eyes Wide Shut</i> . Al di là dell'oculocentrismo	19
	Maria Calabretto Sul non-sguardo dell'esperienza filmica: chiudere gli occhi per vedere meglio	33
	Mario De Caro – Enrico Terrone Cattivi, cattivissimi, cattivelli e cattivoni: la rappresentazione del male al cinema	49
	Marthe Stadius Exhilaration and innovative vision. From “transparent eyeball” to a new mode of perception	65
	Barbara Grespi Lo sguardo fra reale e virtuale. Teoria del cinema e costruzione del visibile	83
	Clio Nicastro Sandra Lahire: per un cinema dismorfico	99
	Francesca Pola La mano, il buio, il suono. Studio Azzurro nei primi anni Novanta	115
Incontri	Adrian Paci con Gianluca Solla	133
Tracce	Maria Russo Sguardo/schermo. La malafede dei volti in <i>Persona</i>	181
	Gioele Cima Lo sguardo del morto. Freud, Lacan, Buttgereit	193
	Leonardo Strano <i>Tenet</i> , o dello sguardo come spazio di gioco	213
	Maria Rosaria Perrelli Il suprematista e il cinematografo: Malevič e Hans Richter	225
	Nicola Turrini <i>Nope</i> . Domare lo sguardo	239

Editoriale

La vita segreta delle immagini

L'editoriale del primo numero di PHILM si concludeva con una citazione da Jean-Louis Comolli: «al cinema si vede meno che nella vita, ma meglio»¹.

Da allora non abbiamo smesso di interrogarci sull'enigma di questa formula. “Meno, ma meglio” è, forse, l'espressione di uno sguardo differente da quello che abitualmente portiamo sulle cose? Se così fosse, allora il cinema inaugurerebbe il regime di un altro sguardo o, più esattamente, di sguardi altri, in cui il meno – il restringimento del campo visivo, le scelte di ripresa e di montaggio, in una parola: i tagli – si coniugherebbe con un meglio, di cui andranno approfonditi ora i tratti. Del resto, cosa vuol dire “meglio”? Di che tipo di visione parliamo qui?

Al suo diario Kafka ha affidato un'annotazione che coglie meglio di ogni altra testimonianza quale doveva essere l'esperienza del pubblico al cinema nei primi anni del Novecento: «Gli spettatori impietriscono quando passa il treno»². Potrebbe quasi sembrare – ma la cosa non è certa – che la frase faccia allusione al celebre *L'Arrivée d'un train à La Ciotat* (1896) dei Fratelli Lumière, la cui unica inquadratura ha come oggetto l'ingresso in stazione di un treno, con dei passeggeri in attesa sulla banchina. L'annotazione è precisa: ci racconta dell'impressione sconvolgente che doveva fare un treno sullo schermo per spettatori non ancora abituati a confrontarsi con delle immagini in movimento. L'aspettativa comune era che il treno uscisse dallo schermo per attraversare a tutta velocità la sala. Ma non è solo da un punto di vista storico, di sociologia della visione, che le parole di Kafka catturano un determinato clima. Ci dicono anche qualcosa che non smette di sopravvivere nel dispositivo filmico: davanti a uno schermo non si ha il controllo delle immagini che si susseguono. Se con cinema intendiamo non la sola sala cinematografica, ma l'esperienza complessiva del guardare delle sequenze di immagini in movimento, allora cinema è quel

1 J.-L. Comolli, *Jouer le jeu?*, Verdier, Paris 2022, p. 12 (trad. mia).

2 F. Kafka, *Diari*, Mondadori, Milano 2013, p. 117. Cfr. anche H. Zischler, *Kafka geht ins Kino*, Rowohlt, Hamburg 1996.

luogo in cui lo spettatore è escluso dalla possibilità di decidere quale immagine seguirà alla sequenza che sta guardando in un determinato istante. Il cinema ci espropria di questo controllo sulle immagini, lasciandoci in balia di un singolare evento: guardare cinema significa stare dentro lo sguardo di un altro, che ha pensato, filmato, montato, le immagini che ora stiamo guardando. È l'altro a produrre uno sguardo nel quale abitiamo, almeno per il tempo della visione del film.

Guardare le immagini cinematografiche significa, in un certo senso, stare dentro lo sguardo di Dio: uno sguardo che non è certamente il nostro, ma che forse è solo uno sguardo di nessuno. È uno sguardo in cui il vedere si sovrappone a un'esperienza di espropriazione, dato che è privo perfino dell'ultimo mito del soggetto moderno: l'autonomia. Guardare un film significa accettare la condizione di essere abitati da quest'altro sguardo e di vedere attraverso di esso il mondo come non l'abbiamo forse visto mai, mediante sequenze che non abbiamo né deciso, né predeterminato, né concordato. Da questo punto di vista, l'esperienza filmica è molto differente da quella che compie un *gamer* con il suo videogioco. Là lo sguardo si muove in maniera intenzionale, voltandosi verso la direzione in cui sospetta ci sia qualcosa che lo interessa ai fini del gioco. Al cinema, invece, lo sguardo è espropriato di qualsiasi padronanza su quanto passa sullo schermo. A meno di non chiudere gli occhi, possibilità che sempre resta allo spettatore.

Così, anche quando crediamo di guardare delle immagini, in realtà è attraverso di loro che guardiamo la realtà: il mondo, i nostri desideri, i sogni, le preoccupazioni. Perciò il soggetto-spettatore è soggetto in un senso tutto particolare, esposto com'è allo sguardo di un altro, di cui si trova alla mercé. Più che essere soggetto dell'immagine, diremo che è soggetto all'immagine. Ciò che guarda non lo conosce né lo controlla anticipatamente; ciò che guarda non è suo e forse non lo diviene mai veramente, per quanto indimenticabile possa restare l'impressione che quelle immagini hanno provocato nel suo ricordo. Lo spettatore partecipa alle immagini senza che esse gli appartengano. Accetta

dunque di abitare un campo che ha la forma di un indecidibile. Più esattamente, il suo sguardo non fugge via dall'immagine, ma vi viene trattenuto dalla sua stessa apparizione. Basta a volte una quasi-apparizione – un dettaglio minimo, una traccia incerta – e l'immagine è là a esigere del tempo dallo sguardo. Gli chiede che si prenda un po' più di tempo per guardare. Questo supplemento di tempo, questo tempo supplementare, è già il segno che lo sguardo è stato catturato dall'immagine attraverso il suo desiderio di vedere: *guarda meglio, guarda di più, guarda ancora...*

Là avvertiamo a che punto non sia lo sguardo che si impossessa delle immagini, ma le immagini a impossessarsi dello sguardo. Essa coincide con l'esperienza di un corpo che non è centrato, ma centrifugo: un corpo che è in sala, ma che è al tempo stesso lì, nel film, dentro lo schermo. È a questo punto che lo sguardo naturale, sin da sempre dato come facoltà comune a tutti gli esseri umani, lascia il posto a un'altra esperienza che possiamo chiamare dell'evento dello sguardo. Là un altro sguardo viene al mondo, viene alla luce. Non si tratta solo di un'esperienza di non-sapere, in cui si tratta di guardare ciò che non si sa, ciò che non si conosce, ciò che non si è (ancora) in grado di riconoscere. Benché questa sospensione del sapere faccia ancora parte integrante dell'esperienza dello sguardo, davanti all'apparizione dell'immagine siamo chiamati a sostare in un tempo in cui non si è in grado di dare un senso a ciò che vediamo o forse solo intravediamo. Ci vorrà un montaggio personale dello spettatore per arrivare a tanto, per mettere a fuoco ciò che sta effettivamente accadendo là sullo schermo.

C'è un tempo che dev'essere dedicato all'apparizione del visibile, necessario affinché essa venga davvero allo sguardo. Ci rallenta, trasformando il nostro modo di guardare. Ci costringe a una forma di esitazione, a un'incertezza temporale lunga quanto un respiro trattenuto ai bordi di un'attesa. Il di più che l'immagine porta con sé e che non siamo all'istante capaci di tradurre in un sapere già posseduto arresta lo sguardo. È là che le immagini trasformano lo sguardo che le incontra. È là che non si guarda senza che lo stesso soggetto non sia cambiato dal-

le immagini che guarda e che, in un certo senso, lo guardano. Come ha scritto Georges Didi-Huberman, l'esperienza delle immagini in movimento accade nella misura in cui l'orizzonte del cinema non va senza un orizzonte della *perdita di sé*³. Questo è vero a patto di pensare correttamente questa perdita non come una scomparsa, bensì come il punto in cui avvertiamo le immagini non solo per quanto esse ci mostrano, ma per il loro ritmo⁴. Là il tempo delle immagini si fa vibrazione del corpo, si fa risonanza che sospende il senso per affidare il nostro sguardo e qualcosa di noi stessi al loro accadimento.

Questo significa pensare lo sguardo come una questione temporale: il suo effetto si rivela nell'esperienza ritmica dell'essere presi da immagini che non si traducono mai nel loro senso, se non tardi, sempre più tardi di quando le vediamo per la prima volta. Lo sguardo è il punto in cui si incontrano tempi differenti, la cui compresenza – intreccio o urto che sia – deve essere sostenuta lungo la durata della visione e spesso anche oltre. Là le immagini si rivelano compiutamente come cristalli di tempo. Là lo sguardo prende atto di come l'immagine non sia il mero oggetto per cui l'ha forse considerata, ma la stessa intensificazione della sua esperienza temporale. È per questo motivo che la temporalità delle immagini, in un certo senso, ci salva dal coincidere con noi stessi: disattende il soggetto per dove credeva di essere o di situarsi. È solo allora che si accede alla vera capacità dell'immagine, che è quella di *far vedere* e non semplicemente di *rispecchiare*⁵. È solo allora che si accede alla profondità di uno sguardo che si fa spazio in cui le immagini convivono.

Stendendo queste note, è venuta spontanea l'associazione con un film che, quando uscì, recava con sé l'eco delle forti emozio-

3 G. Didi-Huberman, *Savoir-mouvement (l'homme qui parlait aux papillons)*, Préface a Ph.-A. Michaud, *Aby Warburg et l'image en mouvement*, Macula, Paris 1998, p. 23.

4 Cfr. É. Benveniste, *La nozione di «ritmo»*, in Id., *Problemi di linguistica generale*, tr. it. di M.V. Giuliani, Il Saggiatore, Milano 1971, pp. 390-399.

5 Cfr. P. Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Meltemi, Milano 2022, p. 48.

ni suscitate dalla guerra in Bosnia. Fin dal titolo il film porta un riferimento esplicito al tema di questo numero: *Lo sguardo di Ulisse* (*To Blémma tou Odosséa*, 1995) di Theo Angelopoulos. Il protagonista – un regista in esilio che attraversa i Balcani durante gli anni della guerra – non possiede sin da subito una visione definitiva sulle cose. Il suo viaggio segna il lento emergere di uno sguardo, il cui evento non è istantaneo, ma coincide con il viaggio stesso, compiuto attraversando le varie entità nazionali di una regione in dissolvimento.

Perché questo sguardo emerga lungo le quasi tre ore del film, deve intanto attraversare una materia di densità sonora, opaca perché fatta di un intreccio di voci concitate e di suoni non immediatamente intellegibili. Nella scena iniziale si vede quello che è considerato il primo film dei fratelli Manakis – i pionieri del cinema nei Balcani – *Le tessitrici* del 1905, come se una realtà potesse essere intanto guardata solo attraverso le immagini d'altri.

Sin da subito lo sguardo si fa carico di immagini che vengono da un altro tempo. Sono immagini cariche di tempo. Per questo, anche là dove le cose non sono immediatamente visibili, il protagonista dice che là *qualcosa mi trattiene*: un ricordo o un fantasma sono presenti sin da subito, per quanto restino inattingibili, sinché non si dà tempo a quello sguardo di emergere.

La scoperta dello sguardo di Ulisse è nello scorrere di paesaggi umani e naturali, ma anche di uno scenario arcaico in cui la gente cammina ai margini della strada, tra le rovine di un mondo. Là dove bruciano i Balcani anche le immagini bruciano. Del resto, cosa si vede della guerra se non la pura cancellazione? Se una vecchia foto mostra la casa bruciata, il suo invito a vedere non approda a niente: *guarda*, sembra che dica, ma noi non vediamo niente. Al di là delle sue rappresentazioni che troppo spesso cadono nel cliché, la guerra è intanto solo un rumore infernale di spari, scoppi e sirene, pianti e urla. Il resto non è che rovina.

Bruciano le immagini, com'era bruciato il cinema che i Manakis avevano installato a Monastir (una città che oggi si trova in Macedonia del Nord e si chiama Bitola) e che andò a fuoco il giorno che proiettavano un film di Charlot. Ed è per questo

che il protagonista del film è alla ricerca dei tre rulli di filmati girati dai Manakis all'inizio del Novecento, perduti in quel tormentato crocevia della Storia recente che sono i Balcani. Del resto, lo sguardo si fa anche di perdite irreparabili e di una certa elaborazione del lutto.

Uno sguardo può, dunque, fare la sua comparsa solo passando attraverso i suoi vuoti, *come se il mio sguardo non mettesse a fuoco*. Come se la prima esperienza del guardare veramente coincidesse con il buio, con una vista privata del suo occhio. Le foto che rimanevano non erano che *quadrati vuoti, buchi neri*, sinché lo sguardo di Ulisse non fosse finalmente venuto alla luce. Ed ecco, a un certo punto compaiono quei rulli tanto lungamente cercati. Ma il primo sguardo resta *uno sguardo perduto*. Se viene all'improvviso recuperato, questo accade solo in seguito a tutto quel viaggiare. Esso compare nello sguardo con cui i Manakis avevano ripreso qualsiasi cosa, cercando di mostrare *il mondo, i fatti, la gente*. Là si guarda il mondo attraverso i loro occhi, *come se si trattasse del mio primo sguardo, perduto tanto tempo fa*. C'è sempre una sorpresa, dato che non si sa come in effetti sarà quello sguardo di cui siamo in cerca, che lo si sappia o no.

Il cinema stesso non offre mai una garanzia. Piuttosto c'è cinema solo come ricerca di uno sguardo, quasi il suo fosse un percorso di iniziazione. E ci potrà essere sguardo, ma solo come irruzione di un anacronismo potente: vediamo il mondo di oggi attraverso immagini concepite e realizzate molti anni prima, con tecniche meno raffinate di quelle che il protagonista avrebbe avuto a disposizione. Ma in fondo per lui non si tratta di girare, bensì di recuperare immagini già realizzate. Come quando viene condannato a morte: ciò che gli accade è di essere lasciato con gli occhi bendati, da solo, in attesa dell'esecuzione. E in quel buio sono le immagini della memoria a farci visita.

Così l'anacronismo con cui le immagini irrompono dentro il nostro campo visivo si fa visione: ora vede, il regista, ma ciò che vede è un binario di altri tempi, su cui incontra sua madre che lo chiama bambino. Come il soldato giapponese che continuò

a combattere nella giungla a guerra finita, non sa più quale sia la realtà e quale l'allucinazione, quale il ricordo e quale il sogno. Cosa è capitato realmente ed è stato ricordato, ma da vite precedenti, e cosa è stato solo sognato? Ma poi, ai fini dello sguardo, questa differenza ha davvero importanza?

Allora gli succede di incontrare persone che verosimilmente conosce solo da vecchie fotografie di famiglia, così come gli è permesso di assistere al ritorno del padre da Mauthausen, come se avessero la stessa età. Per questo quando qualcuno dice: *Facciamo una fotografia, un'ultima fotografia*, a questo scatto partecipa alla fine anche lui, bambino. Là si realizza quell'incontro impossibile che Roland Barthes aveva teorizzato con la madre bambina, attraverso la fotografia⁶. Là il protagonista balla con la madre, contemporaneo a epoche che non ha potuto conoscere se non decenni dopo in fotografia. Come se la potenza intensiva del film fosse, in fondo, tutta legata alla capacità di operare una sorta di inversione del tempo storico, della corrente che ci trasforma e ci cancella. In quella sequenza il film lascia scorrere davanti a una camera fissa i personaggi di altre epoche che, comparando, si muovono davanti al suo obiettivo. Non sono nemmeno personaggi, sono comparse. Il protagonista vero e proprio scompare davanti al paradosso temporale a cui è ammesso. Non è che un sogno, ovviamente. Ma in realtà è un'altra forma di sguardo, quella che il cinema ha la potenza di evocare. In essa le immagini cariche di tempo portano con sé anche un istante in cui il tempo è come scomparso ed è possibile parlare con gli assenti, con i morti.

Solo chi accolga questa avventura senza fine, solo chi si disponga ad attraversare la prova costituita dal buio, dall'accecamento, dallo stesso sguardo cieco della statua di Lenin, può arrivare a testimoniare nel mezzo di una catastrofe l'eredità di immagini che non appartengono a nessuno in particolare, ancor meno a uno Stato in guerra con l'altro. Arriverà a farlo solo avendo liberato il proprio sguardo imprigionato, che nessuno

⁶ Cfr. R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, tr. it di R. Guidieri, Einaudi, Torino 2003..



Το Βλέμμα του Οδυσσέα

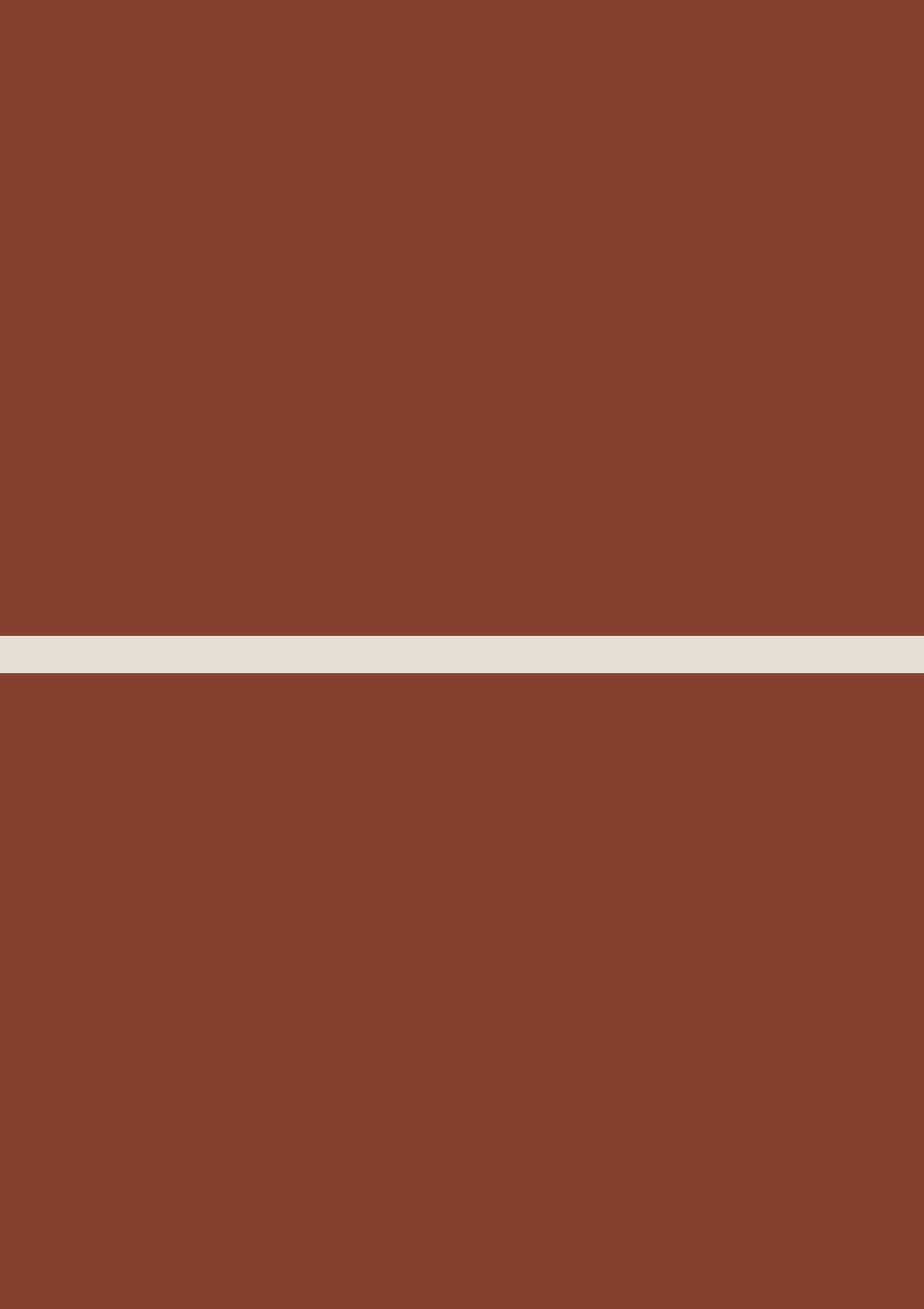
-

1995, Theo Angelopoulos

ha il diritto di tenere in ostaggio. Ma, appunto, il suo sarà uno sguardo che cerca di uscire dall'oscurità, quasi a festeggiare una specie di nuova nascita. Questo erede non è che *un collezionista di sguardi perduti* che ci racconterà in un'ultima scena come la nebbia festeggiata dai cittadini della Sarajevo assediata fosse una salvezza dai cecchini. Eppure anche in mezzo a quella nebbia rimbombano i colpi di un'ennesima esecuzione contro la popolazione civile.

Chi ha affrontato questa prova vede l'immagine non più come una verità assoluta, quanto come l'esperienza di un'intermittenza. E proprio nel momento in cui la luce del film assume una singolare intermittenza sul suo volto lui finalmente parla a lei, al suo fantasma, all'avventura che non ha mai fine.

Gianluca Solla





SCRITTURE

Jun Fujita Hirose

Eyes Wide Shut. Al di là dell'oculocentrismo

Platone, Lévinas, Godard e Ozu

Jean-Luc Godard accusa Émmanuel Lévinas: «Crediamo [...] di vedere la realtà perché la guardiamo in faccia. Anche un filosofo come Lévinas pensa che quando si può vedere chiaramente il volto di qualcuno, non si può desiderare di ucciderlo. È una cattiva idea usare il controcampo»¹. Questa accusa non varrebbe anche per Yasujiro Ozu, regista noto per il suo campo-controcampo frontale?

Lévinas, da parte sua, accusa Platone: «A partire da Platone, l'ideale della socialità verrà sempre cercato in un ideale di fusione. Si penserà che nella sua relazione con l'altro, il soggetto tende a identificarsi con lui, dissolvendosi in una rappresentazione collettiva, in un ideale comune. È la collettività che dice "noi", che, rivolta verso il sole intelligibile, verso la verità, sente l'altro *a fianco di sé*, e non *di fronte a sé*»². Lévinas non direbbe lo stesso del campo lungo di *Viaggio a Tokyo* (1953), in cui due personaggi, seduti fianco a fianco in riva al mare, guardano insieme verso il sole che si suppone sorga all'orizzonte nel fuori campo? Ozu sembra essere sia un Lévinas che un Platone perché non è nessuno dei due e neanche un Godard. Ozu inventa il suo proprio cinema, in cui il *faccia a faccia in campo-controcampo* e il *fianco a fianco in campo lungo* coesistono senza opporsi l'uno all'altro.

Il campo lungo platonico

Platone filma la città di Atene in campo lungo. In quel piano vediamo i cittadini fianco a fianco. Sono fianco a fianco in quanto sono *rivali*: la democrazia ateniese permette a qualsiasi cittadino di pretendere qualsiasi cosa o, in altre parole, di affermare di essere l'*amico* di qualsiasi oggetto. Per quanto riguarda l'oggetto

1 J.-L. Godard, *Entretien avec Jean-Luc Godard. Avenir(s) du cinéma*, «Cahiers du cinéma», Hors-série n. 4, 2000 (*Aux frontières du cinéma*), p. 11 (trad. mia).

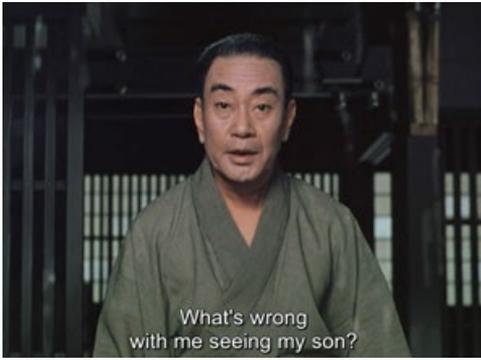
2 E. Lévinas, *Il tempo e l'altro*, tr. it. di F.P. Ciglia, Il Melangolo, Genova 1987, pp. 55-56 (corsivo dell'autore).

Abstract

Through a close comparison between the thought of Plato, Lévinas and Godard, this essay aims to discuss the theme of *oculocentrism* and its overcoming in the cinema of Ozu. Despite the distance he establishes between the Greek philosopher and himself, Lévinas invites us to look at the face, just as Plato invites us to look at the sun, falling prey to the same centrality of the scopic regime. Godard himself will not be able to avoid this aporia, since he will suggest looking at the screen. In Ozu, on the other hand, the characters lose their eyesight and thus their vision in order to become visions themselves. In this way, Ozu restores to the image its optical fullness or, if you like, its "panoramacity".

KEYWORDS

PLATO
-
LÉVINAS
-
GODARD
-
OZU
-
OCULOCENTRISM



Erbe fluttuanti

-

1959, Yasujiro Ozu

“uomo”, ad esempio, non solo il contadino che lo nutre, il medico che lo cura o il guerriero che lo protegge, ma qualsiasi altro cittadino ha il diritto a presentarsi come suo amico.

Il problema, per Platone, è che il suo piano non contiene nessuna istanza per giudicare la legittimità delle pretese. Da qui la necessità, secondo Platone, d’instaurare istanze di giudizio *nel fuori campo*, alle quali tutti i cittadini devono volgere lo sguardo. Le Idee platoniche sono come un codice costituzionale, che regola dall’esterno i conflitti endogeni della democrazia.

Ma questa democrazia costituzionale non avrebbe futuro. “Filosofo” è il nome dato all’amico delle Idee. Nella democrazia ateniese, tuttavia, nulla impedisce a una folla di cittadini di reclamare: “Sono io il filosofo”, “Sono io l’amico della Costituzione”.

Cos’è che condanna in anticipo la rivoluzione platonica al fallimento? È il fatto che Platone non concepisca un piano che interiorizzi il costituzionale. Platone filma la città in campo lungo, focalizzando i cittadini. Cosa comparirebbe se lo si facesse con *profondità di campo*? Comparirebbero tutti i non-cittadini, come le donne, gli schiavi, i meteci, ecc. Non sono forse loro i veri amici dell’uomo? La loro esclusione dalla cittadinanza non è forse la condizione della vita degli uomini come cittadini? Platone cerca il costituzionale nel fuori campo perché esclude dalla visibilità gli esclusi dalla cittadinanza.

Il campo-controcampo levinassiano

Lévinas critica Platone proprio per non aver inquadrato il costituzionale. Ma ciò che Lévinas propone non è la profondità di campo. Al campo lungo platonico, Lévinas contrappone un campo-controcampo: secondo lui, bisogna scindere il campo lungo in tanti piani quanti sono gli esistenti, siano essi cittadini



Viaggio a Tokyo
-
1953, Yasujiro Ozu

o meno, e accoppiare tutti questi piani individuali in campi-controcampi frontali. In *Totalità e infinito*, Lévinas si spiega:

La stessa legge universale si riferisce ad una posizione di faccia a faccia che sfugge ad ogni “ripresa” esterna. Dire che l’universalità si riferisce alla posizione di faccia a faccia significa contestare (contro tutta una tradizione della filosofia) che l’essere si produca come un panorama, come una coesistenza di cui il faccia a faccia sarebbe una modalità. [...]. Il faccia a faccia non è una modalità della coesistenza, neppure della conoscenza (anch’essa panoramica) che un termine potrebbe avere dell’altro, ma la produzione originale dell’essere alla quale risalgono tutte le possibili collocazioni dei termini. La rivelazione del terzo, ineluttabile nel volto, si produce solo attraverso il volto. La bontà non è ciò che si diffonde sull’anonimato di una collettività che si offre panoramicamente, per assorbirvisi³.

³ E. Lévinas, *Totalità e infinito. Saggio sull’esteriorità*, (1961), tr. it. di A. Dell’Asta, Jaka Book, Milano 1977, pp. 313.

Secondo Lévinas, la “filosofia della totalità”, che va da Platone a Heidegger, riprende “panoramicamente” tutti gli esistenti in un unico piano, il quale, di per sé confuso, deve essere chiarificato da una luce che è essa stessa “panoramica” e la cui sorgente si suppone sia nel fuori campo.

È sorprendente, infatti, vedere fino a che punto il pensiero levinassiano sia cinematografico. Lévinas afferma che, filmato dall'esterno, anche il faccia a faccia sarebbe una modalità del fianco a fianco, perché, per lui, la “posizione” non è questione di “collocazione” ma di “ripresa”. In un campo lungo, il soggetto non è mai in “posizione faccia a faccia” con un altro, anche quando *si colloca* di fronte a lui. Per stabilire la “*posizione* faccia a faccia”, la “ripresa” deve essere *interna*: si deve interporre la macchina da presa tra gli esistenti e filmarli in campo-controcampo frontale. È soltanto così che la posizione faccia a faccia viene strappata da quella fianco a fianco.

Lévinas argomenta, altrove, che il rapporto tra due piani accoppiati in campo-controcampo frontale è una “relazione senza relazione”. “Senza relazione”, perché il procedimento levinassiano inserisce un *interstizio* tra i piani e *decostruisce* così il “noi” platonico, facendo emergere un “io-tu” eterogeneo. Ma questi piani stabiliscono comunque una “relazione” tra di loro, dal momento che ciascuno di essi *parla* nel suo mutismo stesso. L'etica levinasiana è un *cinema muto*, nel senso che è l'immagine visiva stessa a parlare, senza ricorso ad alcuna *colonna sonora*. La sua prima parola è: “Non uccidere”. Se il piano platonico, invece, ricorre a un terzo estrinseco, lo fa perché non pronuncia una sola parola. Privato della propria voce, deve essere doppiato o post-sincronizzato da una *voce fuori campo*. Per Lévinas, la “filosofia della totalità” è un *cinema sonoro*, le cui immagini sono condannate a dipendere dalla voce esterna.

Lo schermo godardiano

Criticando Lévinas, Godard sostiene che «Il vero controcampo deve essere *grosso modo* sull'asse. Per capire l'altro, bisogna

mettere la macchina da presa dietro di lui, per non vedere il suo volto e capirlo attraverso chi lo ascolta»⁴.

Per Godard, Lévinas, pur sviluppando un modo di pensare cinematografico, ignora una cosa essenziale dell'arte in questione: il proiettore funziona solo in connessione con uno schermo; in altri termini, il flusso di luce scorre solo quando viene tagliato. E secondo Godard, questo vale anche per il controcampo: si può intendere l'altro solo attraverso un terzo che ne taglia o intercetta il flusso espressivo.

In una conferenza, Godard affronta questa questione in termini di “copia” e “comunicazione”:

Ho sempre copiato le parole. Non so, le prime parole che devo aver copiato sono state “mamma” e “papà”, come tutti. E la storia della copia e dell'impressione è qualcosa che mi interessa. Sto iniziando a intravedere una differenza che altre persone non hanno ancora visto, credo, tra “impressionare” [*imprimer*] ed “esprimersi” [*s'exprimer*]. Credo che ci sia una grande differenza. Le persone, per esempio, pensano di comunicare quando parlano a turno. [...] Penso che ci sia una differenza tra “espressione”, che significa “uscire [*sortir*]”, [...] e “imprimere”, che significa “rientrare [*rentrer*]”. C'è una relazione tra le due cose. E ciò che rende possibile la comunicazione è riportare all'esterno [*ressortir*] qualcosa che è ri-rientrato [*re-rentré*]⁵.

Ci sono due punti da notare. Il primo è l'affermazione che ogni espressione è una copia. Esprimersi è sempre esprimere ciò che è stato impresso o stampato prima, cioè fare uscire ciò che è rientrato. Il secondo è la questione di come dare forza comunicativa alle copie. Affinché la comunicazione si produca, l'espressione di ciò che viene impresso deve essere essa stessa

⁴ *Entretien avec Jean-Luc Godard. Avenir(s) du cinéma*, cit. (trad. mia).

⁵ J.-L. Godard, *Introduction à une véritable histoire du cinéma. Tome 1*, Albatros, Paris 1980, p. 46 (trad. mia).



Tardo autunno

1960, Yasujiro Ozu

impresa, e questa seconda impressione deve essere espressa a sua volta. Ecco perché il “vero controcampo” godardiano inquadra due persone: una, ripresa di spalle, fa uscire ciò che è rientrato, e l'altra, di fronte, fa *riuscire* ciò che è *ri-rientrato*. Se il controcampo levinassiano è un piano *parlante*, quello godardiano è un piano *balbettante*, cioè un piano che esprime la stessa cosa due volte: una volta nella *projection* e l'altra nello *screening*.

Per Lévinas, la parola d'ordine “non uccidere” deve essere ripetuta da “tutte le persone”. Ed è proprio per questo che per Godard questa parola non è che una copia e rimarrebbe inoperante se non intercettata da una terza persona. Il Novecento è per Lévinas un secolo che ha tragicamente disprezzato il faccia a faccia, invece per Godard è un secolo di faccia a faccia per eccellenza: un faccia a faccia tra tedeschi ed ebrei, un altro tra ebrei e palestinesi. Godard conclude: «Tutto il XX secolo ha dimostrato che quando si vede il volto dell'altro, l'unica cosa che si vuol fare è ucciderlo»⁶.

⁶ M. Guilloux, *Le cinéma de Jean-Luc Godard ne se joue pas à pile ou face* (Entretien avec Jean-Luc Godard), «L'Humanité», 20 Mai 2004 (trad. mia).



Seguimi in silenzio

1949, Richard Fleischer

Il faccia a faccia di Ozu

Se c'è comunque un terreno comune a Lévinas e Godard, è nella critica della rappresentazione. Il volto levinassiano ci salva dalla “rappresentazione collettiva”, mentre il controcampo godardiano presuppone che ogni parola sia una copia. Anche Ozu non è indifferente alla questione. Ozu respinge tutte le tecniche cinematografiche che considera rappresentazionali. Secondo lui, la cosiddetta “grammatica del cinema” è un miscuglio di “imbrogli”, tra cui proprio quello che riguarda il campo-controcampo. Ozu si spiega in un saggio:

Ad esempio, la “grammatica” ci dice: quando si gira la scena di una conversazione tra A e B, se si vuole riprendere ciascuno di loro attraverso un piano ravvicinato, la macchina da presa deve rimanere sempre dallo stesso lato della linea che unisce A e B, senza mai scavalcarla. [...] Così, sullo schermo, i due personaggi guardano uno a destra e l'altro a sinistra, in modo che i loro sguardi si incrocino sopra le teste del pubblico, il che, secondo la “grammatica”, darebbe l'impressione che si stiano parlando. [...] Ma questa “regola”, a mio parere, non è che un inganno. Quindi, se metto la macchina da presa da un lato della linea per riprendere A, la metto dall'altro lato per riprendere B. Poiché A e B guardano nella stessa direzione sullo schermo [...], i loro sguardi non si incrociano [...], ma ciò non impedisce di dare l'impressione che stiano parlando tra di loro⁷.

7 Y. Ozu, “Eiga ni «bunpo» wa nai” [Non c'è “grammatica” nel cinema], *Ozu Yasujiro Sengo Goroku Susei* [Yasujiro Ozu. Scritti e interviste: 1946-1963], Film Art Sha, Tokyo 1988 (trad. mia).



Tardo autunno

-

1960, Yasujiro Ozu

Ozu si rifiuta di adoperare il “raccordo di sguardi [*eyeline match*]”, che è infatti genuinamente rappresentazionale. In realtà, se A e B si guardano mentre si stanno parlando, nessuno dei due guarda a destra o a sinistra, ma si guardano dritti uno verso l’altro lungo la linea A-B. Il raccordo di sguardi è un vero “imbroglio”, in quanto rappresenta con un incrocio di due linee ciò che in realtà è un’unica linea con due direzioni opposte. Ma come si può *presentare* sullo schermo quella linea bidirezionale? È possibile filmarla? La risposta di Ozu è negativa. O, a dire il vero, Ozu non si pone neppure la domanda perché già diffida della nozione stessa di sguardo.

Per Ozu, la comunicazione non è affare di sguardo, il che lo distingue radicalmente da Lévinas, per il quale “guardare il volto” equivale al «guardare uno sguardo»⁸. Per Lévinas, l’altro deve essere ripreso di fronte, perché l’inquadratura frontale è l’unica capace di catturare, per la sua assoluta rettitudine, lo sguardo nella sua invisibilità stessa, al di là di tutte le apparenze fisiche del volto, persino il “colore degli occhi”. Lo *sguardo in macchina dell’altro* è la definizione del controcampo levinassiano. Anche Ozu riprende il volto di fronte, ma non è affatto per catturare lo sguardo. Per lui, se il campo-controcampo frontale mette in comunicazione due persone, la comunicazione avviene attraverso qualcosa di assolutamente visibile.

Cos’è questo *qualcosa di assolutamente visibile*? In proposito è molto suggestiva la testimonianza di Yuharu Atsuta, operatore alla macchina della maggior parte dei film di Ozu:

Per Ozu, ciò che conta non è se gli sguardi si incrocino o meno, ma se i due piani accoppiati mantengano

⁸ E. Lévinas, *Difficile Libertà* (1963), tr. it. di S. Facioni, Jaca Book, Milano 2004, p. 23



Il sapore del riso al tè verde

1952, Yasujiro Ozu

tra di loro un equilibrio compositivo. Supponiamo di realizzare un campo-controcampo tra un uomo e una donna che si parlano faccia a faccia, riprendendo ciascuno di loro in mezzo primo piano. Se la macchina da presa mantenesse la stessa distanza da entrambi, ci sarebbe uno squilibrio compositivo tra i due piani prodotti, in quanto il volto dell'uomo apparirebbe più grande di quello della donna. Ad esempio, Shin Saburi è un attore dal volto molto grande, per questo durante le riprese del campo-controcampo tra lui e Michiyo Kogure ne *Il sapore del riso al tè verde* [1952], abbiamo posizionato la macchina da presa a una distanza di tre piedi da lui, mentre a due piedi e mezzo dall'attrice⁹.

Il vero controcampo per Ozu non è, quindi, semplicemente quello che fissa l'altro di fronte, ma quello che ripete in sé la stessa composizione del piano al quale è accoppiato. Per Ozu, la comunicazione si produce nella *risonanza ottica*: due persone comunicano tra di loro quando entrano in un rapporto di risonanza attraverso l'“equilibrio compositivo” dei loro piani.

Il fianco a fianco in Ozu

Gli occhi ben aperti, ma privi di sguardo, ridotti a mere macchie nere: questo vale per tutti i personaggi dei film di Ozu. Sono accecati, perché non hanno bisogno della vista per evitare di uccidersi a vicenda. Ed è per questo che Ozu non è levinasiano ma nemmeno platonico. Così come Lévinas ci invita a

⁹ Y. Atsuta, S. Hasumi, *Ozu Yasujiro Monogatari [La storia di Yasujiro Ozu]*, Chikuma Shobo, Tokyo 1989, pp. 230-231 (trad. mia).



Buon giorno

-

1959, Yasujiro Ozu

guardare il volto, Platone ci invita a guardare il sole. Nonostante tutte le contrapposizioni che stabilisce tra il filosofo greco e sé stesso, Lévinas rimane pienamente iscritto nel medesimo regime di Platone, cioè quello dello sguardo o, se si vuole, il regime *oculocentrico*. Anche Godard non si sottrae a questo, dal momento che propone di guardare lo schermo invece di guardare direttamente la sorgente di luce come in Platone e Lévinas. Ozu è, infatti, uno dei pochissimi registi che non si sono inginocchiati davanti all'*oculocentrismo*.

Nei campi lunghi dei film di Ozu, è frequente, difatti, che i personaggi siano fianco a fianco, guardando insieme verso un oggetto che si suppone sia nel fuori campo. Inoltre, non è raro che si scambino qualche parola sull'oggetto in questione. Ma in tale piano, molto simile in effetti a quello di Platone, ciò che conta per Ozu non è che i personaggi condividano una visione comune, ma che, girandosi insieme nella stessa direzione, assumano la stessa postura fisica e generino così una risonanza di forma tra di loro. Nei film di Ozu accade spesso che due o più personaggi, in piedi o seduti fianco a fianco in un campo lungo, compiano un medesimo gesto in perfetta sincronia. Ma questo non deve essere compreso secondo la logica della rappresentazione: non è la simpatia prestabilita tra i personaggi a prendere forma nel loro gesto comune, ma il contrario: è la comunanza di forma a produrre simpatia.

Ozu non cerca il “terzo” costituzionale né nel sole, né nel volto, né nello schermo, ma nella *forma*. Ed è sotto questo formalismo che *il fianco a fianco in campo lungo* e *il faccia a faccia in campo-controcampo* coesistono nel suo cinema. Forse possiamo anche dire, per riprendere l'espressione di Lévinas, che in Ozu il faccia a faccia in campo-controcampo è una “modalità” del fianco a fianco, nella misura in cui la sua funzione consiste nell'estrarre



Notre Musique

2004, Jean-Luc Godard

da ogni scena di conversazione un fianco a fianco *intensivo*, oltre la “collocazione” *estensiva*.

Il campo-controcampo di Ozu afferra *in parallelo* due esistenti, ciascuno isolato in un piano ravvicinato, ma che comunicano tra di loro apparendo entrambi nella stessa forma visiva. Qui possiamo nuovamente convocare Godard. In *Notre Musique* (2004), Godard, interpretando se stesso, tiene una *masterclass*; e, mostrando due foto tratte da *His Girl Friday* (1940), dice: “Ma se guardate attentamente queste due fotografie del film di Hawks, vedrete che in realtà sono due volte la medesima foto. Questo perché il regista è incapace di vedere la differenza tra una donna e un uomo”. Le sue parole sarebbero ancora più convincenti se le foto fossero tratte da un film di Ozu. Ma Godard non è andato a cercarle da Ozu, forse perché sapeva bene



His Girl Friday

1940, Howard Hawks



Buon giorno

-

1959, Yasujiro Ozu

che Ozu non è “incapace” di vedere la differenza, ma è *capace* di vedere il comune oltre la differenza. A tutela dell’onore di Howard Hawks dobbiamo aggiungere che l’accusa di Godard contro lui è ingiusta: anche Hawks era uno dei pochi registi capaci di vedere ciò che è comune alle esistenze differenti.

La Repubblica panoramica di Ozu

Verso la fine di *Buon giorno* (1960), un uomo (Keiji Sata) incontra una donna (Yoshiko Kuga) su una piattaforma ferroviaria. Questa scena è esemplare dell’arte di Ozu, in quanto si compone di un faccia a faccia in campo-controcampo e di un fianco a fianco in campo lungo, e mostra bene come questi due procedimenti si articolino l’uno con l’altro sotto il principio di risonanza ottica.

Ma nei campi lunghi di questa scena, solo i due protagonisti sono in risonanza? Con loro risuonano anche i figuranti, i pilastri, i pali dell’elettricità, le ciminiere, ecc., assumendo ciascuno la forma di linea retta verticale. Da questo punto di vista, dobbiamo dire che è finalmente Ozu a dare profondità di campo al campo lungo platonico in modo da far comparire tutti i non-cittadini.

È quest’attribuzione universale e ugualitaria del diritto alla visibilità a tutti gli esseri è forse parallela all’accecamento generalizzato nel cinema di Ozu. I personaggi perdono la vista e quindi la visione, per diventare essi stessi visioni. Ed è questo *divenire-visione* o *divenire-ottico* a permettere loro di entrare in risonanza con altri esseri accecati. Ozu restituisce così all’immagine la sua pienezza ottica o, se si vuole, la sua “panoramicità”.

Ozu restituisce la panoramicità, non solo al campo lungo, ma anche ai piani del campo-controcampo. È proprio questa la condizione di possibilità dell’“equilibrio compositivo”: è



Buon giorno

1959, Yasujiro Ozu

ovvio che la composizione di un piano è costituita da tutti gli elementi visivi che lo popolano. Ed è qui che troviamo il maggior contrasto tra Ozu e Lévinas. Lévinas non vede nulla, tranne lo sguardo o la sua parola, in un piano ravvicinato sul volto, mentre Ozu vede tutto in un piano praticamente identico.

Maria Calabretto

Sul non-sguardo dell'esperienza filmica:
chiudere gli occhi per vedere meglio

Star lì a guardare da Karasciò magico cooperante nella mia sedia di tortura, mentre quelli mi facevano scintillare atroci bocconi di ultravioletta sullo schermo...

[Arancia Meccanica]

Nel panorama delle riflessioni riguardanti il fenomeno artistico, la maggior parte degli autori, in modo particolare in ambito fenomenologico, si è soffermata sul come questa pratica possa offrire una possibilità per «reimparare a vedere il mondo»¹. A questo livello ci collochiamo dunque in una descrizione dell'esperienza che l'opera d'arte può metterci nelle condizioni di fare: un'esperienza trasformativa, grazie alla quale lo spettatore può scorgere degli aspetti inediti della realtà. Stiamo dunque compiendo una precisa scelta d'analisi, ossia concentrarci sull'esperienza che l'opera può farci provare, tralasciando momentaneamente le problematiche legate, per esempio, alla sua istituzione o a questioni di carattere contenutistico-formale. L'arte, secondo questa concezione, è un “dé-voilement”, un togliere un velo, una patina opaca che non ci permette di vedere la realtà. È un evento che coinvolge i due poli di questo processo: l'oggetto (l'opera d'arte) e il soggetto (lo spettatore) che guarda, che è interpellato dall'opera. L'arte, in questo modo, è un luogo di rivelazione di un mondo, come sottolinea chiaramente Charles Bobant nella sua delineazione di un'estetica fenomenologica². La nostra indagine, in questi termini, intende dispiegare il mondo e restituirne il movimento, riuscire a vederlo veramente andando oltre le determinazioni oggettive che caratterizzano il “pensiero operatorio”.

Considerando il caso specifico del cinema, fenomeno da noi scelto in questo quadro, notiamo come questa particolare esperienza sia caratterizzata da un forte legame con lo spettatore

1 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 2003, p. 30.

2 C. Bobant, *L'art et le monde: une esthétique phénoménologique*, Mimésis, Paris 2021.

Abstract

Drawing from phenomenological perspectives within cinema, particularly regarding the situated and embodied spectatorial experience, the article aims to explore the phenomenon of the subject's “non-gaze”, activated through the closing of the eyelids. What is revealed within a subject when the mounting tension and suspense within an image, as seen in iconic sequences present in Hitchcock's filmography, lead to the closing of the eyes? Through an investigation into the phenomenology of the unbearable and visually unsustainable, the article delves into the self-reflective moment of a subject in the midst of the suspension of the objective world.

KEYWORDS

NON-GAZE
-
CINEMA
-
HITCHCOCK
-
SUSPENSE
-
PHENOMENOLOGY

che si trova coinvolto in questo processo. Vi è, in questa particolare forma d'arte, un livello di attenzione, un investimento emotivo da parte del pubblico che non ha eguali nelle altre manifestazioni artistiche. Lo schermo interpella lo spettatore presentandogli un tipo di immagine nuova, creando un nuovo mondo, un nuovo modo di pensare che va oltre i rigidi confini concettuali. «Un'opera cinematografica è un evento in se stesso: appare diverso a ogni momento, mentre nella pittura e nella scultura non esiste simile progresso temporale»³. I movimenti degli oggetti, gli effetti della prospettiva, i giochi del montaggio riescono a compiere questo movimento espressivo globale, presentandoci in questo modo un fenomeno senza eguali nella storia dell'arte. Infatti, come sottolinea Massimo Donà:

Ma in verità quella che si determina al cinema è una condizione davvero incomparabile. Anzi, unica. Ed è unica almeno per un fatto: perché l'occhio che vede (ossia, lo schermo nella cui cornice tutto quel che accade, accade), non vede la scena sempre dallo stesso punto di vista (come quello costituito dalla poltrona su cui a teatro, così come al cinema, siamo comunque costretti a sedere). Al cinema, infatti, l'esser seduti su questa o quella poltrona non vincola mai il punto di vista a partire dal quale la visione sempre e comunque si dispiega⁴.

Al cinema si compie un'esperienza che si dischiude a partire da una totalità eterogenea, da un insieme di forze che si sprigionano dallo schermo, alle quali ogni persona del pubblico reagisce in modo differente. Anche se il film si presenta come un prodotto sempre uguale, riproducibile, esso intrattiene un rapporto differente con lo spettatore che guarda l'opera. Tramite i suoi occhi, tramite l'attività del suo sguardo, egli è in grado, dunque, di compiere una “messa tra parentesi” di ciò che

³ R. Arnheim, *Film come arte*, tr. it. di P. Gobetti, Abscondita, Milano 2013, p. 127 [trad. modificata].

⁴ M. Donà, *Abitare la soglia: cinema e filosofia*, Mimesis, Milano-Udine 2010, p. 21.

lo circonda, permettendogli così, in primo luogo, di realizzare una sospensione della sua particolare esperienza e, in secondo luogo, di inserirsi nella rivelazione di un mondo anteriore all'esperienza soggettiva particolare. Come sottolinea ancora Donà: «Al cinema, infatti, sempre che si tratti di buon cinema (in grado di produrre una reale esperienza estetica), nessuno di noi è mai semplice “spettatore” dell’evento in questione. Perché diventiamo tutti “parte”, in senso proprio, *del medesimo*»⁵. Si è in grado di vivere un’esperienza di «spossessamento»⁶, in quanto, al riparo nella sala, si riesce a provare, a vedere meglio alcuni aspetti del mondo e, in questo senso, sembra veramente possibile sottolineare l’importanza dell’esperienza rivelativa che si dischiude dall’opera. Si abbandonano, dunque, i ruoli che ci vengono assegnati nella vita di tutti i giorni per arrivare ad esplorare una nuova modalità di pensiero, nuovi punti di vista e per vivere un’esperienza affettiva che, probabilmente, non si riesce a esperire con una tale intensità nelle altre arti.

Parte della letteratura critica ha indagato l’importanza dello sguardo in questi termini, prima tra tutte l’opera di Vivian Sobchack⁷, che si è soffermata a lungo sulla necessità di interrogare l’esperienza della visione cinematografica come atto situato, materiale e incarnato, ma non molti contributi si sono focalizzati sul momento complementare a questo fenomeno, il *non-sguardo*, la chiusura degli occhi. Quando lo spettatore è particolarmente coinvolto nella scena vista, gli è così necessario bloccare l’esperienza che sta vivendo, essendo costretto a chiudere le palpebre, a distogliere lo sguardo. Se da una parte quest’ultimo può delinearsi come una possibilità di relazione attiva con il mondo, dall’altra il movimento opposto può farci esplorare una dimensione nuova e complementare a questo atto. Il *non-sguardo*, allontanatosi così dai caratteri oggettuali

⁵ *Ivi*, p. 20.

⁶ *Ivi*, p. 19.

⁷ Sottolineiamo in modo particolare l’importanza di V. Sobchack, *The Address of the eye: A phenomenology of film experience*, Princeton University Press, Princeton 1992; Id., *Carnal Thoughts: embodiment and moving image culture*, University of California Press, Berkeley 2004.

dell'esperienza, viene in questo modo inteso come una possibilità di far vedere la propria dimensione interiore, ossia le emozioni con cui ci rapportiamo con l'esterno. Distaccandosi così dalla scena vista, dai suoi oggetti e dai significati che essa produce, lo spettatore può accedere ad una dimensione più intima, relativa al vissuto dell'individuo stesso.

All'azione, all'attività dello sguardo, è co-originaria dunque la passività della chiusura delle palpebre, momento in cui non vi è una distanza con la propria dimensione affettiva, con il proprio puro *sentire*. Questo fenomeno caratterizza principalmente il cinema, fenomeno artistico, come abbiamo visto, in cui lo spettatore è legato in modo particolare al farsi dell'opera, in cui la sua attenzione e il suo coinvolgimento emotivo detengono una particolare importanza. I mezzi cinematografici riescono così, da una parte, a favorire l'immersione nell'opera, ma dall'altra provocano la conseguente necessità di distacco da essa. Sebbene non si voglia escludere che il *non-sguardo* possa verificarsi anche in presenza di opere di differente natura (in particolar modo, le arti caratterizzate da una forte partecipazione emotiva, in cui si avverte la necessità di porre una distanza con l'oggetto visto), la peculiare connessione che si verifica tra lo spettatore e l'opera cinematografica rende questo fenomeno particolarmente efficace. In questa forma artistica in cui lo sguardo funge da soglia attraverso la quale possiamo avventurarci tra le immagini, si può più chiaramente, grazie alla specificità dei suoi mezzi, cogliere un'altra dimensione che stiamo qui cercando di delineare.

In questo movimento inverso alla visione ordinaria, nel *non-sguardo*, troviamo, in primo luogo, una conferma dell'*epochè* che l'opera rende possibile, ponendo lo spettatore in uno stato di esposizione che è l'*autentico* vedere. Egli, infatti, sospende i suoi giudizi e le sue credenze per immergersi nell'esperienza – non sempre irenica – che il cinema gli fa provare. «Facendo questo» – riprendendo le parole husserliane presenti nelle *Idee* – «io non nego questo “mondo” [...] ma esercito l'*epochè* “fenomenologica” [...]. Io metto quindi fuori circuito tutte le scienze che si riferiscono al mondo naturale e, [...], non faccio assolutamente nessun uso di ciò che esse

considerano come valido»⁸. Il tentativo è, dunque, quello di cercare di liberare una dimensione che non si riduce ad un'indagine diretta e ingenua del mondo, ma che ne rivela il suo autentico manifestarsi. In secondo luogo, sviluppando queste considerazioni, possiamo notare come l'atto di chiudere gli occhi comporti l'apertura dell'esperienza affettiva, lontana dai caratteri oggettuali della nostra esperienza. Per argomentare le nostre posizioni, dialogheremo con le scene dei film ad alto impatto emotivo: quelle in cui si avverte con maggiore chiarezza il bisogno di staccare lo sguardo.

A tal fine, pensiamo ad uno dei luoghi più caratteristici della settima arte: la *suspense*⁹ che attraversa la filmografia di Alfred Hitchcock¹⁰. Il cinema di questo regista è stato ampiamente indagato, ma questo particolare aspetto della visione non è stato ancora sufficientemente preso in esame. Nel cinema di Hitchcock c'è una «funzione-spettatore»¹¹, un coinvolgimento emotivo del

8 E. Husserl, *Idee per una fenomenologia pura e per una filosofia fenomenologica. Libro primo: Introduzione generale alla fenomenologia pura*, a cura di V. Costa, Mondadori, Milano 2008, pp. 71-72.

9 Per la delimitazione del concetto di suspense abbiamo in parte utilizzato alcune idee provenienti dalle lezioni del corso di *Teoria della letteratura* del prof. Adone Brandalise, svoltosi all'Università degli Studi di Padova durante il primo semestre dell'anno accademico 2017-2018. In modo particolare, abbiamo fatto riferimento a queste lezioni per quanto riguarda l'importanza della relazione tra lo spettatore e l'opera cinematografica e l'utilizzo "geniale" della suspense fatto dal regista.

10 Sul tema dello sguardo in Hitchcock sono presenti numerosi contributi, tra i quali sottolineiamo, per quanto i suoi obiettivi siano differenti dai nostri, diverse opere di Slavoj Žižek (in *primis*: S. Žižek, *Enjoy your symptom: Jacques Lacan in Hollywood and out*, Routledge, New York 2001; Id., *L'universo di Hitchcock*, a cura di D. Cantone, Mimesis, Milano 2008). In questo nostro articolo, non abbiamo modo di sottolineare a fondo l'importanza della sua opera, ma ci preme sottolineare come, secondo il filosofo sloveno, il regista sia in grado di mettere in pratica lo "sguardo dell'Altro", disincarnato così come teorizzato da Jacques Lacan. Si faccia riferimento, per esempio, al celebre ultimo piano di *Psycho* (*Psycho*, 1960) su Norman Bates o ai doppi sguardi della *Finestra sul cortile* (*Rear Window*, 1954). Su questo tema si faccia riferimento anche a J. A. Bertolini, *Rear window, or the reciprocated glance*, «The Hitchcock annual», n. 3, 1995, pp. 55-75.

11 D. Cantone, *Il film pensano da soli. Saggi di estetica del cinema*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 15.



Vertigo

1958, Alfred Hitchcock

pubblico che è strettamente implicato nella costruzione totale dell'opera. Per questo motivo riteniamo che la sua opera sia in grado di esprimere chiaramente il fenomeno del *non-sguardo* e che possa in questo modo farci fare un'esperienza particolare, quella della necessità di uno schermo – quello delle nostre palpebre – davanti al Reale¹² a cui l'opera cinematografica accenna.

La suspense come insopportabile attesa

«Qui bisogna riempire la tappezzeria, là bisogna completarla»¹³, sottolinea Hitchcock durante la celebre conversazione con François Truffaut. Non abbiamo scene in cui il pubblico si

12 Slavoj Žižek illustra efficacemente questa tematica facendo riferimento alla psicoanalisi lacaniana. Riferendosi alla *Signora scompare* (*The Lady Vanishes*, 1938), Žižek sottolinea come la famosa bustina di tè di Miss Froy, che testimonia la sua esistenza, si configuri come una «macchia», un'emersione del Reale che rompe ogni «distanza di sicurezza». In S. Žižek, *L'universo Hitchcock*, cit., p. 47. Su questo tema si faccia riferimento anche alle parole di Lucas Harriot: «Ce dévoilement se fait selon une construction complexe, par une série de révélations de pas de côté ou de pas en avant narratifs, de changements de perspectives qui jalonnent l'évolution du rapport des personnages au Réel qui les entoure, et accompagnent les émotions et le cheminement réflexif du spectateur» in L. Harriot, *Histoire de voir. The Lady Vanishes (Une femme disparaît)*, «L'art du cinéma», n. 103, 2021, p. 14.

13 F. Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, tr. it. di G. Ferrari e F. Pititto, il Saggiatore, Milano 2014, p. 80.

rilassa, non ci sono «macchie di noia»¹⁴, ma tutte le sue opere sono caratterizzate da una forte emozione. L'obiettivo del regista è, come vedremo, quello di suscitare, come un direttore d'orchestra¹⁵, delle emozioni da parte del pubblico. Gli spettatori partecipano alla scena, vivono in prima persona le ansie e le paure dei personaggi, o anche *più* dei personaggi, visto che essi (gli spettatori), riprendendo il titolo del celebre film del regista inglese, “sanno troppo”. In questo modo, l'angoscia non è data, per esempio, dalla visione del sangue nella doccia di *Psycho* (*Psycho*, 1960), ma dall'insopportabile attesa che troviamo nei film hitchcockiani. La suspense, ci dice François Truffaut, «è prima di tutto la drammatizzazione del materiale narrativo di un film o almeno la presentazione più intensa possibile delle situazioni drammatiche»¹⁶. Il problema non è, dunque, il *che cosa* vediamo nello schermo, ma il *come* viene esperito. Lo spettatore si trova in uno spazio inedito in cui non riesce a trovare le coordinate spazio-temporali, catapultato in un'insopportabile dimensione inquietante, angosciante. Quello che conta non è la violenza del rappresentato ma la vibrazione dell'immagine, i giochi che il regista compie con essa.

In questo modo viene intensificata la componente emotiva dell'opera che va a rafforzare il coinvolgimento dello spettatore alla scena presentata. «L'arte di creare la suspense è nello stesso tempo quella di mettere il pubblico “nell'azione” facendolo partecipare al film»¹⁷, rendendolo così una parte fondamentale dello spettacolo.

Gli spettatori sono dunque consapevoli di quello che sta accadendo, al contrario dei personaggi che si muovono ignari nella

14 *Ivi*, p. 261.

15 Cfr. *Ivi*, p. 281: «L'essenziale è commuovere il pubblico e l'emozione nasce dal modo in cui si racconta una storia, dal modo in cui si giustappongono le sequenze. Ho dunque l'impressione di essere un direttore d'orchestra; uno squillo di tromba corrisponde a un primissimo piano e un campo lungo evoca tutta un'orchestra che suona in sordina».

16 *Ivi*, p. 14.

17 F. Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., p. 15.

scena: il pubblico è parte attiva della scrittura dell'opera. Come sottolinea Gilles Deleuze ne *L'immagine-tempo*,

Includendo lo spettatore nel film, Hitchcock aveva inaugurato il capovolgimento di questo punto di vista. Ma soltanto ora l'identificazione si capovolge davvero: il personaggio è diventato una specie di spettatore. Ha un bel muoversi, correre, agitarsi, la situazione nella quale si trova supera da ogni parte le sue capacità motorie e gli fa vedere e sentire quel che non può più essere teoricamente giustificato da una risposta o da un'azione¹⁸.

Il personaggio non domina più le situazioni, il mondo circostante e, per questo motivo, Deleuze colloca questo passaggio all'inizio del suo secondo tomo sul cinema, in cui abbiamo il celebre cambiamento di paradigma dall'immagine-movimento all'immagine-tempo. Il cinema è così pensato dal regista come un insieme di elementi per intrappolare lo spettatore allo schermo. Tramite la suspense lo spettatore vive un'angoscia reale¹⁹ che lo porta però a qualcosa di insostenibile. Il regista così gioca, si diverte con gli spettatori, dilatando e restringendo i tempi dell'azione, provocando attese più grandi provenienti da attese più piccole²⁰. La suspense si rivela così essere una presentazione il più drammatico possibile dell'azione narrata dal film. Non è, dunque, una sorpresa, ma un tempo di attesa, una tensione insopportabile²¹. Se analizziamo rapidamente, ad esempio, la

18 G. Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, tr. it. di L. Rampello, Ubulibri, Milano 1989, p. 13.

19 Cfr. D. Lévy, *Alfred Hitchcock-le maître du réel*, «L'art du cinéma», n. 103, 2021, p. 7: «Cette dimension [la dimension d'ancrage au réel] existe en effet dans son œuvre et il ne s'agit pas ici de la nier, mais de l'articuler à une autre dimension, essentielle à nos yeux : celle d'un cinéaste soucieux du réel de son temps, par quoi l'envergure de son œuvre est véritablement universelle. On fera donc l'hypothèse que cette formalisation (y compris la construction du suspens) est destinée à faire apparaître un point de réel».

20 Cfr. F. Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, cit., pp. 57-58.

21 Parlando della differenza tra sorpresa e suspense Hitchcock ci dice che «bisogna informare il pubblico ogni volta che è possibile», creando in questo

già menzionata “scena della doccia” in *Psycho*, possiamo notare, come ricorda Federico Vitella, che anche il ritmo molto sostenuto del montaggio, la presenza di molte inquadrature che fanno durare il delitto molto più a lungo di quanto sarebbe stato in realtà, rendono questa scena interminabile agli occhi del pubblico²².

Con il fenomeno della suspense usciamo, dunque, dal cinema come luogo irenico ed entriamo in una dimensione angosciante che destabilizza le nostre certezze oggettive. Lo spettatore viene sopraffatto, non riesce a sostenere la visione di questa dimensione inquietante e, distogliendo lo sguardo, conferma il potere dell'opera stessa²³. Se il pubblico, da una parte, è vittima della fascinazione del personaggio, ha un desiderio viscerale di *vedere* cosa succede nello schermo²⁴, di *provare* queste sensazioni inaudite, dall'altra, sente la necessità di proteggersi da questa dimensione, atto che conferma il movimento rivelativo stesso dell'opera.

Lo sguardo più profondo

Compreso il potere del cinema nella possibilità di accogliere questo incontro “mostruoso”, libero dalla patina, dagli offuscamenti con cui siamo soliti convivere nella nostra esistenza ordinaria – di cui l'atto di chiudere gli occhi ne è la conferma – analizziamo la *dimensione affettiva* che questo fenomeno ci fa cogliere. Se, da un lato, il chiudere le palpebre ci conferma la visione autentica che il film ci fa compiere, dall'altro, questo fenomeno può farci vivere degli aspetti inediti della nostra esistenza che

modo una situazione di attesa, di partecipazione alla scena. Si faccia riferimento a Ivi, p. 60.

22 F. Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, Venezia 2009, pp. 106-107.

23 Si veda la scena della rappresentazione di *Psycho* nel film di Sacha Gervasi (*Hitchcock*, 2013). Gli spettatori urlano, si scompongono davanti allo schermo, non riescono a reggere la visione della realtà inquietante nello schermo.

24 Cfr. J. Douchet, *Hitchcock*, Cahiers du cinéma, Paris 1999, p. 6.

l'opera è in grado di farci provare: una dimensione invisibile, interiore che non riusciamo a cogliere nel mondo esterno, nelle caratterizzazioni esterne di esso, ma solo all'interno dello spettatore. La sospensione dell'esteriorità riesce così a metterci in contatto con una dimensione *pativa*, con il nostro puro *sentire*. Andiamo oltre la storia rappresentata nei film, il significato che ci comunicano queste immagini, ottenendo così uno spazio per una pura manifestazione affettiva, libera dalle impurità della narrazione o dalla preoccupazione di aderire alla realtà.

Prendiamo, ancora una volta, il caso di *Psycho*²⁵. Dopo aver appurato la necessità di chiudere gli occhi durante la visione del film, la domanda che ci poniamo è: cosa prova lo spettatore quando compie questo atto? Con quale dimensione egli entra in contatto? Egli accede a una dimensione invisibile che non viene semplicemente posta davanti agli occhi dello spettatore come un oggetto, ma viene vissuta, *interiormente*, in prima persona, senza alcuna distanza. Chiudendo gli occhi durante i momenti più inquietanti dell'opera, il pubblico esperirà, anzi vedrà, «ciò che non si vede e non può essere visto»²⁶. Non ci si focalizza più sulla trama, su ciò che questo fenomeno ci vuole comunicare o rappresentare, ma esso si configura, piuttosto, come un luogo, uno spazio per vedere una dimensione interiore, invisibile, pura. In questo caso la sospensione, il momentaneo distacco dalla scena vista, riuscirà a far recepire meglio allo spettatore le proprie emozioni con cui si rapporta al mondo e ai suoi oggetti. Mettendo a lato le figurazioni oggettive, al-

25 Cfr. *Ivi*, p. 112: «Nous la voyons ainsi s'enfoncer progressivement dans l'univers dilaté du suspens. Impression, d'abord, de dilatation de la durée que nous, spectateurs, ressentons pleinement. Impression plus physique, ensuite, qui pousse la jeune femme à changer subitement de voiture, se trouver à l'intérieur d'une enveloppe autre». La *suspense* non è un elemento narrativo che viene a galla con il crimine di Norman (Anthony Perkins), ma, come ci sottolinea Jean Douchet, viene alimentata sin dall'inizio, a partire dalla decisione di Marion (Janet Leigh) di rubare il denaro del suo capo. La tensione poi continua anche successivamente alla morte di Marion, anzi peggiora, dato che il pubblico è sempre più cosciente della colpevolezza di Norman.

26 M. Henry, *Vedere l'invisibile. Saggio su Kandinsky*, tr. it. di X. Rodríguez Bradford, Johan & Levi, Monza 2017, p. 18.

lontanandosi dal semplice significato che ci comunicano queste immagini, lo spettatore riesce così ad aprire una dimensione interna, invisibile, pura. Entrerà in contatto con le sue proprie gioie, le sue emozioni, in definitiva, con il proprio vissuto. È lo spettatore che si avvicina all'opera, che la vive a partire dalla sua prospettiva singolare e che cambia in base alla sua particolare esperienza. «Il film non è più solamente davanti a noi»²⁷, come ci dice Clélia Zernik, ma viene interpretato sotto la forma di un vissuto o di una partecipazione del soggetto all'esperienza filmica: partecipazione intesa come polo necessario dell'evento che si dischiude dall'opera, come ascolto reciproco. L'atto unitario che si viene a creare nello spettacolo cinematografico è un fenomeno in cui lo spettatore si iscrive durante la costituzione nel film, ne fa parte in prima persona. Portando l'esempio delle "crisi di acrofobia" di *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, 1958), Zernik sottolinea come la frammentazione dello spazio visibile nello schermo «fa perdere tutta la sua coerenza e la sua coesione all'immagine ed è solo sotto forma di vissuto e non più di esperienza visiva unidirezionale che bisogna interpretare la percezione così realizzata dalla messa in scena hitchcockiana»²⁸. Si realizza, dunque, un evento nello spettatore e la riuscita o meno del film dipenderà anche dalle sue capacità di creare uno spazio in cui è possibile per il pubblico esperire la propria dimensione affettiva. A questo livello, l'attività di sospensione che il cinema è in grado di compiere è legata all'esperienza in prima persona della propria interiorità. Essendo così forzati a chiudere gli occhi, gli spettatori riescono a mettere da parte l'apparenza esteriore dei fenomeni per fare così spazio alla rilevazione del contenuto interiore dell'opera. La realtà oggettiva del mondo, l'insieme dei suoi significati viene sospeso dalla chiusura delle palpebre e, in questo modo, si è nelle condizioni di vedere meglio la nostra vita interiore, le nostre emozioni. Le scene presentate dallo schermo parlano direttamente allo spettatore e,

27 C. Zernik, *Perception-cinéma: les enjeux stylistiques d'un dispositif*, Vrin, Paris 2010, p. 61 [trad. mia].

28 *Ibidem*.

spogliate così dei loro caratteri strumentali, sono in grado di svelare una dimensione profonda, intima.

Basti pensare, tra i tanti, a un altro film del regista: *Il sospetto* (*Suspicion*, 1941). Lina (Joan Fontaine) inizia a nutrire dei sospetti nei confronti del marito Johnnie (Cary Grant), fino ad arrivare a pensare che abbia in mente di ucciderla. La suspense è letale e viene aumentata dai continui indizi lasciati dal regista (la parola “murder” nel gioco da tavolo, la lettera dell’assicurazione sulla vita della moglie, ma anche l’immagine del bicchiere di latte²⁹ “luccicante” portato dal marito che Lina teme essere avvelenato). Quando la donna, esausta, vuole ritirarsi per qualche giorno dalla madre, Johnnie si offre di accompagnarla e lei, anche se controvoglia, finisce per accettare. Il viaggio in macchina è insopportabile e lo spettatore, consapevole dei sospetti di Lina, avverte questo momento come interminabile grazie anche all’inquadratura del tachimetro che continua ad alzarsi e della musica molto incalzante. Il pubblico non riuscirà più a reggere la tensione della situazione e sarà così costretto a chiudere le palpebre, a proteggersi dall’urlo terrificante di Lina. Cosa “vede” lo spettatore? L’ansia, la paura, il terrore, o meglio esso è l’ansia, la paura, il terrore nel rapportarsi al mondo secondo queste modalità. La sua esperienza viene orientata da queste affezioni, le quali non sono dei semplici colori con cui egli percepisce i fenomeni. L’importanza di quest’opera non è nello sviluppo narrativo (che si potrebbe riassumere in qualche riga), ma in ciò che essa vuole esprimere. Su questo tema Pierre Rodrigo ci ricorda come nella scena dell’interrogatorio la camera del regista riprenda gli spostamenti, le parole dei personaggi e che «un breve piano fisso, inquadrato a mezzo busto, cattura improvvisamente, rompendo la narrazione in modo del tutto inaspettato per lo spettatore, il volto e lo sguardo scon-

29 Cfr. P. Rodrigo, *Les Montages du sens: Philosophie, cinéma et arts plastiques*, Circé, Belval 2017, p. 169: «Quoi de plus normal pourtant que de proposer du lait à une malade alitée, quoi de plus conforme aux codes narratifs? Mais le style cinématographique d’Hitchcock, son art du cadrage et du montage, confère à cette séquence une tonalité de sourde menace d’autant plus angoissante qu’elle reste inexplicable».

Sul non-sguardo dell'esperienza filmica: chiudere gli occhi per vedere meglio



Suspicion

1941, Alfred Hitchcock



Spellbound

1945, Alfred Hitchcock

certato del più giovane dei due ispettori di polizia che fissa con stupore un quadro alla parete»³⁰: inquadrature che non dicono nulla, ma *esprimono*, chiedono di essere vissute.

Si potrebbero ricordare molti altri luoghi della filmografia hitchcockiana, come *Io ti salverò* (*Spellbound*, 1945), in cui le continue fobie del malato John Ballantyne (Gregory Peck), suscitate dalle linee sulla tovaglia e sulla coperta e dalla vestaglia della dottoressa Petersen (Ingrid Bergman), gli provocano delle vere e proprie crisi. Fino a quando i due amanti si ritrovano sulla pista da sci, luogo che il pubblico ha già identificato come cruciale nella storia dell'amnesia del protagonista. Anche in questo luogo la situazione, incalzata dalla musica, è difficilmente sostenibile, come quella creata nel castello di Manderley in *Rebecca – La mia prima moglie* (*Rebecca*, 1940) o durante il tentativo di smascherare il nazista Sebastian nella sua casa a Rio in *Notorious – L'amante perduta* (*Notorious*, 1946). Tutte queste situazioni hanno la comune caratteristica di essere “insopportabili” per il pubblico, di essere caratterizzate da una tensione emotiva straordinaria che ci pone a stretto contatto con la nostra dimensione affettiva,

³⁰ *Ivi*, p. 72. [trad. mia].

invisibile, interiore. Ad occhi chiusi, il pubblico entra in contatto con un lato irraggiungibile della nostra vita che viene da queste opere suscitato, provocato.

Il non-sguardo e il doppio volto del cinema

Come abbiamo sottolineato, se da una parte il cinema può delinearsi come un'operazione collettiva, dall'altra si rapporta soprattutto al soggetto in prima persona. L'atto di chiudere le palpebre rivela quindi questa duplicità, in quanto accompagna tutti gli spettatori verso un comune movimento rivelativo, ma apre anche una dimensione irriducibile all'esperienza pubblica. L'attraversamento di alcuni luoghi iconici dell'opera hitchcockiana ci ha aiutato a sondare le potenzialità della settima arte in questo lato fondamentale dell'esperienza umana, nel tentativo di rivelare questo mondo, di accedervi. In tal modo questo tipo di cinema, ma non solo, può essere un'occasione per "vedere l'invisibile", per sondare una dimensione indicibile e singolare che precede ogni intenzionalità. Relativamente a *Psycho*, Robert Harris e Michael Lasky sostengono che:

Ciò che procura grande soddisfazione a Hitchcock è che con *Psycho* abbiamo a che fare con del cinema puro, con un cinema che ha un impatto sul pubblico di tutto il mondo: nessun messaggio che lo remunererà, nessuna particolare performance attoriale; *Psycho* è, nelle sue parole, "un film che appartiene ai registi", che mette insieme degli elementi diversi - pezzi di pellicola, suoni di diversa provenienza, tecniche artistiche - per creare un'opera che gli spettatori ricordano e di cui parlano tra loro³¹.

Spettatori che parlano tra di loro ma anche, aggiungiamo, con loro stessi. I film di Hitchcock, ma non solo, si offrono così

31 R.A. Harris, M.S. Lasky, *Alfred Hitchcock*, Veyrier, Paris 1982, p. 198 [trad. mia].

ancora una volta come un modo per fare un'esperienza inedita della nostra dimensione patica, affettiva. Come afferma il regista inglese: «[l]a nostra natura è tale che dobbiamo subire tali “scuotimenti” per non diventare inattivi e simili a molluschi; ma, d'altra parte, la civiltà ci ha protetti e riparati in modo tale che è difficile vivere questi brividi in prima persona»³². Con queste parole e con l'immagine di *Arancia meccanica* (*A Clockwork Orange*, S. Kubrick, 1971) da cui siamo partiti, giungiamo al termine di questo nostro contributo che vuole inaugurare una riflessione sulle potenzialità filmiche di questa dimensione singolare. Come il drugo Alex non riesce a tollerare la visione delle scene di ultraviolenza presentate nello schermo e avverte la necessità di chiudere le palpebre, così gli spettatori dei film di Hitchcock, ma non solo, si proteggono dal Reale presentato nello schermo ed entrano in contatto con il loro puro *sentire*.

32 A. Hitchcock, «Perché i “thriller” hanno successo» in Id., *Io Hitchcock: il maestro del brivido si racconta*, a cura di S. Gottlieb, tr. it. di R. Caccia, Donzelli, Milano 2015, p. 133.

Mario De Caro, Enrico Terrone

Cattivi, cattivissimi, cattivelli e cattivoni:
la rappresentazione del male al cinema

Il western classico è il genere in cui la struttura manicheistica tipica del cinema dei primi decenni, soprattutto di quello hollywoodiano, è più chiaramente evidente. Consideriamo tre celebri esempi. In *Stagecoach* (John Ford, 1939), l'eroico Ringo Kid (John Wayne) va incontro a morte apparentemente certa confrontandosi a duello con i tre cattivissimi fratelli Plummer – che però vengono sbaragliati. In *My Darling Clementine* (John Ford 1946), l'intrepido sceriffo Wyatt Earp (Henry Fonda) vendica l'assassinio di due suoi fratelli portando uno scalcagnato manipolo di buoni alla vittoria contro il clan dei tremendissimi Clanton. Ancor più eroicamente, in *High Noon* (Fred Zinnemann 1952), lo sceriffo Will Kane (Gary Cooper), lasciato solo dai pavidi cittadini di Hadleyville, di malfattori ne accoppa ben quattro. In questi film il mondo è diviso in maniera chirurgica tra bene e male. I buoni sono coraggiosi, gentili, generosi, belli e (tanto per non farceli sentire intollerabilmente perfetti) un po' timidi; i cattivi invece sono sadici, brutti, lerci, viziosi ed esibiscono barbe tremendamente incolte¹.

Questa rigida struttura manicheistica si ritrova anche in altri generi del cinema classico. Molto spesso, per esempio, James Stewart interpreta il personaggio del brav'uomo che si ritrova a combattere battaglie più grandi di lui e ogni volta, per uscire dai guai, deve *oborto collo* dimostrarsi un eroe: e in questo senso basterà menzionare *Mr. Smith Goes to Washington* (Frank Capra, 1939). Non è da meno il già citato Henry Fonda, che in *Grapes of Wrath* (John Ford, 1940) difende, in perfetto spirito New Deal, i derelitti immigrati dell'Oklahoma, illusi dal sogno californiano, e in *12 Angry Men* (Sidney Lumet, 1957) salva dalla sedia elettrica un ragazzo portoricano, vittima potenziale del razzismo, esplicito o implicito, di una giuria composta esclusivamente da maschi bianchi.

¹ Questo articolo in parte riprende, sviluppandole, alcune sezioni di M. De Caro, E. Terrone, *I valori al cinema*, Mondadori Università, Milano 2023. Ringraziamo Malcolm Turvey per alcune utili discussioni sui temi trattati in questo articolo.

Abstract

The article analyses the various types of villainous characters in the film industry, starting with classic cinema and ending with more contemporary examples (from Quinlan to Corleone, from Alex in *Clockwork Orange* to Crudelia Demon, and many others). According to the authors, the clear separation of good and bad characters is not a useful key for many films of the last decades. This is why the categories of *antihero* and *rough hero* were conceived. To these categories, the authors believe it is necessary to add a third: the *crypto hero*.

KEYWORDS

CHARACTER
-
EVIL
-
ANTIHERO
-
ROUGH HERO
-
CRYPTO HERO

Questi film sembrano privi di ambiguità morale. Guardandoli, il pubblico ammira i protagonisti, eroi che non deflettono mai dalla loro costitutiva bontà. Sono i *buoni*, appunto, ma meglio si direbbe i *buonissimi*, perché la loro inscalfibile rettitudine morale li rende simili a creature angelicate. Gli antagonisti, i *villain*, invece, sono inalterabilmente malvagi, alieni da ogni possibile redenzione, e ben lieti di provocare sofferenza nel prossimo. Tanto maggiore è questo loro perverso piacere tanto più le loro vittime sono incolpevoli e indifese. Non sorprende, dunque, che il pubblico disprezzi questi detestabili personaggi con le loro terribili tare morali e si compiaccia della punizione cui sono ineluttabilmente destinati alla fine dei film. Tra i campioni di questa categoria di tipi cinematografici figurano Crudelia Demon, perfida cacciatrice di dalmati in *One Hundred and One Dalmatians* (Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi, 1961), la sadica Jane Hudson-Bette Davis, che gode nel martoriare la sorella paralizzata in *What Ever Happened to Baby Jane?*² (Robert Aldrich, 1962) e lo Amon Göth di Ralph Fiennes, disumano comandante del campo di concentramento nazista di *Schindler's List* (Steven Spielberg, 1993). Questi personaggi non sono semplicemente cattivi: sono *cattivissimi*, veri parametri di depravazione morale, e assolutamente irredimibili, come per Dante lo erano Caino, Giuda e Bruto.

La categorica separazione di buoni e cattivi (ma più accuratamente si dovrebbe dire di buonissimi e cattivissimi) non è però chiave di lettura utile per molta parte dei film degli ultimi decenni e nemmeno per qualche capolavoro del periodo d'oro di Hollywood. Si pensi, per esempio, ai personaggi dei gangster di film classici, come il Caesar "Rico" Bandello di Edward G. Robinson in *Little Caesar* (Mervyn Le Roy, 1931): quando Rico, colpito a morte vittima della sua *hybris* criminosa, bisbiglia le famose parole "Is this the end of Rico?", il pubblico non può non avere un moto empatico verso di lui – una cosa che capita mai con i cattivissimi citati sopra. Oppure si pensi ad altri fuorilegge come lo spietato ma carismatico don Vito Corleone-Marlon Brando in *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972): quando il don spira, per lo spettatore è come se se ne fosse andato un



The Godfather

1972, Francis Ford Coppola

vecchio zio. Per comprendere adeguatamente la valenza morale di questi personaggi, e l'effetto che provocano negli spettatori, non bastano le letture manicheistiche: occorrono nuove categorie interpretative. La critica, in effetti, ne ha proposte varie, ma due in particolare risultano particolarmente centrate: quella dell'*antieroe* [*antihero*] e quella dell'*eroe brutale* [*rough hero*].

L'*antieroe* è un personaggio sostanzialmente buono, ma con qualche marcata debolezza psicologica e morale: è *cattivello*, insomma (come può esserlo un ragazzino scapestrato), ma, in fondo, è “un buon diavolo”. Nel cinema contemporaneo – se si escludono i film Marvel e quelli Disney – ci sono molti più antieroi (ossia i cattivelli che in realtà sono buoni) di quanto non vi siano eroi tradizionali (i buonissimi tipici dei vecchi film): e, in questo modo, il cinema si è maggiormente avvicinato alla vita reale. Ma cos'è, precisamente, un antieroe? Nel suo eccellente articolo, *Robust Immoralism*, Anne Eaton ha elencato in modo molto preciso le caratteristiche che definiscono questo tipo di personaggio:

I suoi difetti sono (a) poco rilevanti rispetto alla situazione generale, (b) marginali rispetto all'essenza della sua personalità... (c) perdonabili o almeno scusabili

(perché, per esempio, sono il risultato di errori compiuti in passato) e (d) controbilanciati dalle virtù che l'antieroe possiede².

Prendiamo il Rick Blaine-Humphrey Bogart di *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942): per buona parte del film si dimostra scostante, cinico e persino egoista, ma alla fine rivela grande coraggio e nobiltà d'animo. Oppure pensiamo a Rossella O'Hara-Vivien Leigh di *Gone with the Wind* (Victor Fleming, 1939): è egocentrica, prepotente e viziata; ma con grande determinazione e forza d'animo riesce a superare i drammi e le vere e proprie tragedie che continuamente la vita le para innanzi: e così, in definitiva, lo spettatore ne conserva un buon ricordo. Oppure consideriamo il Bruno Cortona-Vittorio Gassman de *Il sorpasso* (Dino Risi, 1962): fanfarone, cialtrone e anche un po' profittatore, Bruno possiede anche spiccate qualità positive, in particolare la trascinate simpatia. Inoltre, a mano a mano che il film procede, gli spettatori si rendono conto di quanto siano profonde le sue carenze affettive: e così gli si affezionano.

Se l'antieroe è un buono con qualche tratto negativo, l'eroe brutale ne è il corrispettivo sul versante dei personaggi moralmente deplorabili. Si tratta, insomma, di un cattivo che esibisce anche, in maniera rilevante, alcuni tratti moralmente o psicologicamente positivi: ed è per questo che gli spettatori tendono a simpatizzare con lui. Secondo Eaton, cinque sono le caratteristiche essenziali dell'eroe brutale: (1) esibisce gravi difetti morali; (2) questi difetti sono parte costitutiva della sua personalità; (3) è intenzionalmente cattivo e non nutre alcun rimorso per le proprie nefandezze; (4) al pubblico non si chiede di perdonarlo né di considerare le sue azioni come se dipendessero dalla sfortuna, dalla debolezza o dall'ignoranza; (5) i suoi vizi non sono controbilanciati da altre caratteristiche che possano far ritenere che sia redimibile³.

2 A.W. Eaton, *Robust Immoralism*, «Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 70, n. 3, 2012, p. 283.

3 Cfr. *ivi*, p. 284.

Secondo Eaton, dunque, i film incentrati sugli eroi brutali, in quanto ci portano a parteggiare per personaggi eticamente negativi, hanno un carattere insanabilmente immorale e per questo suscitano nello spettatore una duplice reazione. Da una parte, questi riconosce la ripugnanza morale di questi personaggi, ma dall'altra ne apprezzano i tratti positivi (simpatia, piacevolezza e così via): «Siamo combattuti tra i nostri sentimenti positivi per l'eroe brutale, da un lato, e la forte disapprovazione nei suoi confronti, dall'altro. Questa tensione non può essere risolta notando che gli atteggiamenti contraddittori riguardano parti diverse del personaggio»⁴. Secondo Eaton, dunque, i film incentrati sugli eroi brutali ci fanno aderire a una prospettiva immorale che ci turba perché mette in luce uno «stato di ambivalenza indefinitamente prolungato»⁵; ed è proprio per questa ragione che, a suo giudizio, questi film sono opere esteticamente riuscite⁶.

Eaton elenca alcuni eroi brutali, personaggi che pur essendo mostri morali esercitano un indubitabile, fascino sullo spettatore; Michael Corleone-Al Pacino in *The Godfather 2* e *The Godfather 3* (Francis Ford Coppola, 1974 e 1990) e Mickey-Woody Harrelson e Mallory-Juliette Lewis in *Natural Born Killers* (Oliver Stone, 1994). È interessante notare che in questa lista Eaton menziona anche Patrick Bateman-Christian Bale di *American Psycho* (Mary Harron 2000). In realtà, però, si può plausibilmente sostenere che questo personaggio non può essere considerato un eroe brutale perché, più che gravi difetti morali, sembra avere severissimi problemi psichici. Patrick, insomma, è uno psicopatico al pari di Hans Beckert-Peter Lorre in *M - Eine Stadt sucht einen Mörder* (Fritz Lang, 1931), di Norman Bates-Anthony Perkins in *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) o di Jack Torrance-Jack Nicholson in *Shining* (Stanley Kubrick, 1980): personaggi ad alto interesse psichiatrico di cui sarebbe incongruo offrire una valutazione morale⁷.

⁴ *Ivi*, p. 287 (trad. degli autori).

⁵ *Ibidem* (trad. degli autori).

⁶ Cfr. *Ibidem*.

⁷ Ringraziamo Sofia Bonicalzi per averci indotto a riflettere su questo punto.

A ben guardare, però, le caratteristiche dell’“eroe brutale” sopra elencate non sembrano applicabili molto bene ad altri personaggi che pure Eaton pretenderebbe di ascrivere a questa categoria, come il Jules Winnfield-Samuel L. Jackson di *Pulp Fiction* (1994) o il Tony Soprano-James Gandolfini della serie *The Sopranos* (1999-2007). Per questi personaggi, in effetti, non proviamo avversione, ma certamente possono essere catalogati come eroi o antieroi, perché in loro i tratti moralmente riprovevoli superano di gran lunga quelli positivi. Tuttavia, essi non ci appaiono nemmeno personaggi definitivamente dannati, come se fossero moralmente irrecuperabili. E ciò accade perché i loro tratti positivi dischiudono una parte del loro carattere – o, meglio, della loro stessa identità personale – che apre alla possibilità di redenzione: un po’ come accade con il Raskòl’nikov di *Delitto e castigo*, insomma. Dunque, in base alla stessa definizione di Eaton, secondo cui gli eroi brutali sono moralmente irredimibili, non è questa la categoria a cui essi possono essere ascritti.

Prendiamo Tony Soprano. Nonostante tutte le sue malefatte, Tony ci fa spesso tenerezza, per esempio quando durante le turbolente sedute psicoanalitiche cerca di autorappresentarsi come moralmente solido oppure quando si propone come irreprensibile educatore nei confronti della sua disastrosa prole o, ancora, quando viene colto da subitanei attacchi di panico che allo spettatore suggeriscono chiaramente la possibilità di coscienza morale che rimorde. Oppure consideriamo Miranda Priestly-Meryl Streep di *The Devil Wears Prada* (David Frankel, 2006): è spietata, arrogante e megalomane, ma in lei ci sono anche grandezza e genialità (e in qualche momento persino vulnerabilità). E così, in ultima analisi, chi guarda il film la apprezza e considera con indulgenza le sue pecche morali. Infine, si pensi al temibile sergente maggiore Hartman (R. Lee Ermey) di *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987), che compie con severità quasi feroce il suo dovere di addestratore di reclute da spedire in Vietnam. Non è vera cattiveria, però, quella di Hartman: è rigore professionale. Se un soldato non temprato a dovere si ritrovasse in una zona di combattimento, non sopravviverebbe



Clockwork Orange

1971, Stanley Kubrick,

che pochi minuti. Insomma, se si fosse ritrovato a fare un altro mestiere, Hartman sarebbe stato un idolo delle folle.

Personaggi di questo tipo possono essere definiti *criptoeroi*: perché, dietro la scorza moralmente riprovevole, in loro si cela un prezioso nucleo di qualità positive che ce li fa stare simpatici. In effetti, i criptoeroi non sono né cattivissimi (come i *villains*), né cattivi (come gli eroi brutali) e neanche cattivelli (come gli antieroi, che in realtà sono buoni *en travesti*). Piuttosto, I criptoeroi sono *cattivoni* redimibili: per pressione ambientale, predisposizione biologica o scherzi del destino si ritrovano a fare i cattivi, ma in fondo hanno le qualità per stare (se si dessero le condizioni opportune) dalla parte dei buoni.

Il criptoeroe, figura molto presente nei film degli ultimi decenni, si caratterizza dunque per i seguenti tratti: (1) i suoi difetti morali sono gravi; (2) tali difetti sono parte integrante della sua personalità; (3) intende essere cattivo e non nutre alcun rimorso rispetto alle proprie nefandezze; (4) i suoi difetti sono perdonabili o almeno scusabili (perché, per esempio, sono il risultato di errori compiuti in passato, di traumi infantili o di una deteriore pressione ambientale); (5) presenta anche lati positivi che testimoniano della sua possibilità di redenzione; (6) il pubblico simpatizza con lui perché lo ritiene in grado di redimersi.

Per comprendere meglio questo tipo di personaggio, consideriamo il caso esemplare di Alex DeLarge-Malcolm McDowell in *Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971). Alex è diabolico, anzi sadico, ma esibisce anche tratti molto apprezzabili (adora

le sinfonie di Beethoven, è spiritoso e autoironico e psicologicamente acutissimo): e proprio in virtù di questi tratti positivi gli spettatori, in fondo, si schierano dalla sua parte. In questo film, però, c'è anche un altro aspetto importante da sottolineare. Il tema fondamentale di *Clockwork Orange*, infatti, è che un essere umano che compie liberamente il male è preferibile a uno che il male non lo commette mai, ma solo perché è impossibilitato a farlo. Ma se uno compie il male liberamente, potrebbe anche decidere di compierlo. Potrebbe dunque accadere che in futuro Alex maturi intellettualmente e moralmente – magari perché si troverà finalmente a vivere in un ambiente più sano di quello degenerato in cui opera le sue scorribande – e che possa dunque fare qualcosa di buono. In fondo, il Nostro è dotato di notevole intelligenza e grande sensibilità (è per questo che, per esempio, è in grado di apprezzare il valore della grande musica). Potrebbe dunque accadere che in futuro Alex possa arrivare ad apprezzare anche il valore della moralità e a comportarsi bene – non perché è determinato a farlo, ma perché sceglie di farlo. Negare che questo scenario sia possibile significherebbe, appunto, negare ad Alex il libero arbitrio.

E così, in questa prospettiva, ben spiegata agli spettatori dai due brevi interventi del cappellano della prigione dove Alex viene spedito dopo una delle sue imprese criminose, siamo indotti a pensare che Alex possa migliorarsi, che sia redimibile: che insomma possa diventare una persona sostanzialmente morale, sia pure ancora con qualche difetto (come tutti noi). È proprio per questo che noi simpatizziamo con Alex, nonostante tutte le sue malefatte. Alex, insomma, non è un cattivo tradizionale né un eroe brutale, perché lo spettatore, guardando ai suoi lati positivi, ritiene che possa redimersi e diventare morale. Alex, d'altra parte, non è nemmeno un antieroe, perché al momento le sue azioni sono moralmente troppo riprovevoli. Piuttosto, è un criptoeroe ossia un personaggio che, come l'antieroe e l'eroe brutale, non può essere ricondotto alla manichea distinzione buono-cattivo. A differenza di questi altri due personaggi non manichei, però, il post-eroe non è confinato una volta per tutte nella categoria “buoni con qualche difetto” oppure in quella



Touch of Evil

1958, Orson Welles

“cattivi con qualche virtù”. Il pubblico, infatti, vede in lui la possibilità di scavallare il confine e passare dalla parte dei cattivi a quella dei buoni. Peter Bradshaw spiega questo punto con chiarezza: ciò che accade nel film è che la terapia Ludovico ha privato Alex non solo della capacità di fare il male, ma anche della qualità che testimonia della sua redimibilità (e che in sostanza spiega perché noi simpatizziamo con lui)⁸.

L’uso di Beethoven nel sottofondo musicale fa sì che Alex odi non soltanto stupri e violenze ma anche la musica di Beethoven, che sino ad allora è stata l’amore della sua vita e *sua qualità salvifica*.

Un altro chiaro esempio di criptoeroismo è offerto da Hank Quinlan-Orson Welles in *Touch of Evil* (Orson Welles, 1958). In un’immaginaria città messicana al confine con gli Stati Uniti, il capitano Hank Quinlan – obeso, claudicante, prepotente e con problemi di alcolismo – indaga un omicidio con metodi assai poco ortodossi: costruisce infatti prove a carico degli indagati (“ma solo dei colpevoli!”, si giustifica). Alla fine del film tenta persino di uccidere un collega che lo ha scoperto, ma rimane vittima delle proprie macchinazioni.

⁸ Cfr. P. Bradshaw, *A Clockwork Orange review. Kubrick’s sensationallly scabrous thesis on violence*, «The Guardian», 5 April 2019, <https://www.theguardian.com/film/2019/apr/05/a-clockwork-orange-kubrick-review> (consultato il 04/09/2023).

È stato notato da più parti che Quinlan è un personaggio grandioso e dannato come lo sono gli straordinari personaggi shakespeariani di Otello e Macbeth. Come loro, Quinlan ha una mente ingarbugliata, che lo induce a violare i precetti della morale, a ingannare, a minacciare, persino a uccidere. E però verso di lui lo spettatore non ha un atteggiamento di condanna morale, ma quasi di compassione, come bene spiegano le parole della sua antica amante Tana (Marlene Dietrich), cartomante e tenutaria di bordello: “A modo suo era un grand’uomo... Ma che importa quello che si dice di un morto?”.

Nella personalità di Quinlan c’è una tragica grandezza, sottolineata dalla straordinaria interpretazione di Orson Welles, truccato in modo da dimostrare trent’anni e cinquanta chili in più. Vediamo allora le caratteristiche positive di questo personaggio, quello che ce lo fanno considerare redimibile. In primo luogo, Quinlan è geniale: intuisce infallibilmente chi è il colpevole dei delitti su cui indaga, anche se poi non va per il sottile e lo incastra illegalmente. Quinlan, poi, non è venale, il denaro non gli interessa: quello è per i veri corrotti – sostiene – ossia i politici (e i veri cattivi dei film!). Inoltre, in passato ha compiuto atti eroici, per esempio salvando la vita al suo assistente (che poi lo ucciderà). E, soprattutto, nel corso del film si viene a scoprire l’origine del travaglio di Quinlan, che è poi una buona attenuante per i suoi misfatti. L’amatissima moglie, infatti, è stata assassinata senza il che suo assassino sia mai stato scoperto: ed è per questo motivo che Quinlan si sta autodistruggendo. Memorabile una scena in cui Quinlan, ubriaco fradicio, chiede a Tana di predirgli il futuro. “Non ne hai più”, risponde Tana, “il tuo futuro non esiste più”. E noi pensiamo che, in fondo, Quinlan, è un povero diavolo e, se il destino fosse stato meno crudele con lui, si sarebbe potuto comportare in modo retto.

Touch of Evil è un capolavoro della storia del cinema (soprattutto nell’edizione del 1998, molto più fedele alle intenzioni di Welles di quanto non fosse quella, deturpata dalla Universal, distribuita in origine). Ed è un capolavoro proprio perché rappresenta in modo esteticamente straordinario e non manicheo la corruzione morale. David Edelstein dà bene conto di questo

punto: «La prima volta che vidi l'*Infernale Quinlan* avevo quattordici anni e lo trovai uno dei peggiori film mai girati – violento, opprimente e con una recitazione estremamente sovraccarica. Ora che sono adulto userei gli stessi aggettivi, però penso che sia uno dei migliori film mai girati»⁹. Alla fine del film, noi spettatori non siamo affatto contenti della morte di Quinlan: «Quasi lo compiangiamo, piuttosto che essere irritati con lui»¹⁰. Non ci si dispiace mai quando al cinema muore un vero cattivo, ma con i cryptoeroi è diverso: ci dispiace che a Quinlan non sia stata data l'opportunità di redimersi – liberandosi del peso del suo passato e dando finalmente piena voce alle sue notevoli qualità positive – perché ne aveva tutta la capacità.

La nostra idea, insomma, è che una tipologia sinora negletta, ma importante, di personaggi cinematografici sia quella dei “cryptoeroi”: personaggi moralmente negativi per cui però il pubblico simpatizza in quanto li ritiene redimibili, cioè potenzialmente buoni. Qualcuno potrebbe obiettare che la nostra è una tipica argomentazione filosofica, perché è asserita a priori riguardo a una questione – perché gli spettatori tendono a simpatizzare con personaggi cinematografici negativi? – che in realtà ha natura empirica. Questa obiezione, però, non funziona. Un importante articolo pubblicato su *Cognition* da un gruppo di psicologi della University of Michigan viene infatti in soccorso della nostra proposta¹¹. Questo articolo, basato su tre studi empirici condotti su 434 bambini (di età compresa tra i 4 e i 12 anni) e 277 adulti, giunge alla conclusione che gli spettatori dei film hanno la tendenza a considerare l'io reale (il “*true self*”) dei personaggi moralmente negativi molto migliore

9 D. Edelstein, *Place Your Bets*, «Slate», 13 settembre 2007, <https://slate.com/culture/1998/09/place-your-bets.html> Joyce 2012 (consultato il 04/09/2023, trad. degli autori).

10 S.A. Joyce, *Touch of Evil a Touch of Genius*, «Chameleonfire1», 1 marzo 2012, <https://chameleonfire1.wordpress.com/2012/03/01/touch-of-evil-a-touch-of-genius> (consultato il 04/09/2023, (rad. degli autori).

11 Cfr. V.A. Umscheid, C.E. Smith, F. Warneken, S.A. Gelman, H.M. Wellman, *What makes Voldemort tick? Children's and adults' reasoning about the nature of villains*, «Cognition», vol. 233, April 2023, 105357.

delle loro azioni antisociali. Gli spettatori tendono insomma a ritenere che, nella loro interiorità, i cattivi dei film siano molto più buoni di quanto non appaia esteriormente¹².

Così Umscheid *et al.* riassumono i risultati dei loro esperimenti:

[Negli esperimenti che abbiamo condotto] tanto i bambini quanto gli adulti hanno costantemente valutato l'io reale dei cattivi come maggiormente negativo di quello dei buoni. È importante notare, tuttavia, che c'è stata anche una asimmetria nei giudizi, poiché i cattivi avevano più probabilità degli eroi di [vedersi attribuire] un io reale non in linea con i loro comportamenti esteriori. Più precisamente, nelle diverse età prese in esame, i partecipanti hanno considerato i cat-

¹² Questo studio si inserisce in un recente e importante dibattito che investiga il cosiddetto “*true self*”: l'io reale e profondo che costituirebbe l'identità personale più profonda delle persone e che noi tendiamo ad attribuirci gli uni agli altri (in questo senso, dunque, l'atteggiamento della *folk-psychology* ha carattere essenzialistico). In questo quadro, molti studi mostrano che noi abbiamo un “*positivity bias*” nel giudicare le persone, incluse quelle che compiono consistentemente azioni immorali: e ciò vale, naturalmente, anche per le interpretazioni che gli spettatori fanno dei personaggi dei film. In sostanza, dunque, noi tendiamo a pensare che, nel profondo, le persone immorali siano migliori di quanto non appaiano e, conseguentemente, che le azioni immorali siano periferiche e quelle morali centrali rispetto al vero io delle persone; cfr. G.E. Newman, P. Bloom, J. Knobe, *Value judgments and the true self*, «Personality and Social Psychology Bulletin», vol. 40, n. 2, 2013, pp. 203-216; N. Strohminger, J. Knobe, G. Newman, *The true self: A psychological concept distinct from the self*, «Perspectives on Psychological Science», vol. 12, n. 4, 2017, pp. 551-560. In un significativo articolo intitolato *Consistent Belief in a Good True Self in Misanthropes and Three Interdependent Cultures*, si legge, a esempio: «Gli studi esistenti suggeriscono che le persone (persino quelle con tendenze misantropiche) tendano a credere che il vero sé sia moralmente virtuoso» (J. De Freitas, H. Sarkissian, G.E. Newman, I. Grossmann, F. De Brigard, A. Luco, J. Knobe, *Consistent belief in a good true self in misanthropes and three interdependent cultures*, «Cognitive Science», vol. 42 (Suppl. 1), pp. 134-160, 2017, p. 134, trad. degli autori). Inoltre, nello stesso studio si mostra anche come la tendenza psicologica a considerare l'io reale come moralmente buono abbia valenza transculturale.

tivi come interiormente buoni più spesso di quanto non abbiano considerato i buoni come interiormente cattivi¹³.

È utile menzionare due situazioni escogitate in questo studio. Entrambe riguardano Ursula, la cattiva di *The Little Mermaid* (John Musker e Ron Clements, 1989). Ursula è un personaggio molto negativo, anzi «la migliore cattiva dei film di Walt Disney dai tempi di Biancaneve e i sette nani»¹⁴, perché «nemmeno fa finta di essere buona... sin dall'inizio, ella palesa completamente la propria malvagità di strega»¹⁵. E tuttavia Ursula è anche carismatica, intelligente, suadente e molto spiritosa: insomma, nonostante la sua cattiveria, è una figura che ci attrae nonostante le tante cattive azioni che compie. In una prima situazione, dunque, Umscheid *et al* chiedono ai partecipanti all'esperienza di valutare la vera natura di Ursula in questo modo:

Per molto tempo, Ursula è stata costantemente cattiva e ha fatto del male al prossimo. Un giorno, però, Ursula prende una pillola magica che provoca in lei un grande cambiamento: inizia infatti a comportarsi bene e ad aiutare gli altri. Non fa più del male. Che cosa ha fatto la pillola? Ha dimostrato che, nel profondo, Ursula è davvero buona oppure ha solo fatto sì che Ursula, pur rimanendo cattiva nel profondo, si comportasse bene?¹⁶

13 V.A. Umscheid, C.E. Smith, F. Warneken, S.A. Gelman, H.M. Wellman, *What makes Voldemort tick? Children's and adults' reasoning about the nature of villains*, cit., p. 1 (trad. degli autori).

14 R. Ebert, *The Little Mermaid*, «RogerEbert.com», 1989, <https://www.rogerebert.com/reviews/the-little-mermaid-1989> (consultato il 04/09/2023, trad. degli autori).

15 E. Dockterman, L. Stamper, *The Little Mermaid: Not as Sexist You Thought It Was*, «Time Magazine», 17 novembre 2014, <https://time.com/3586569/sexist-little-mermaid> (consultato il 04/09/2023, trad. degli autori).

16 V.A. Umscheid, C.E. Smith, F. Warneken, S.A. Gelman, H.M. Wellman, *What makes Voldemort tick?*, cit., p. 10, (trad. degli autori).

In una seconda situazione si chiede invece ai partecipanti all'esperimento di immaginare che Ursula venga posta in una macchina in grado di identificare l'io reale delle persone e di immaginare quale sia il responso della macchina. Rispetto a entrambe le situazioni, gli spettatori hanno attribuito a Ursula un io reale molto più positivo di quanto le sue azioni non potessero far ritenere. In una parola, secondo gli spettatori, celato in Ursula c'è un lato morale positivo che ne rappresenta la vera natura, e ciononostante i suoi comportamenti moralmente molto riprovevoli.

In questa luce, gli autori dell'esperimento suggeriscono – molto plausibilmente, a nostro giudizio – che la parte buona della personalità di Ursula (che, come detto, secondo gli spettatori ne rappresenta l'io reale) sia stata sopraffatta da una scorza di cattiveria in ragione di circostanze di vita molto sfavorevoli. E proprio per questo, aggiungiamo noi, se si dessero condizioni favorevoli, quel lato potrebbe riemergere. Ciò mostra come Ursula sia potenzialmente redimibile: ed è proprio per questo, anche se ne combina di tutti i colori, che in fondo ci attrae.

La redimibilità dei criptoeroi – che, come detto, il pubblico individua a partire dai loro tratti positivi – è, in generale, il fattore che ci fa simpatizzare con loro. In proposito sono però necessarie due osservazioni. Primo, se il pubblico simpatizza con i criptoeroi in virtù della loro redimibilità, non simpatizza affatto con personaggi che non hanno lati positivi che inducano a pensare alla loro redimibilità: in questo senso si pensi al cattivissimo personaggio di Bette Davis in *What Ever Happened to Baby Jane?*, alla Crudelia Demon in *One Hundred and One Dalmatians* o al nazista sadico di *Schindler's List*.

Seconda osservazione. Sopra abbiamo concesso a Eaton che effettivamente esistano alcuni eroi brutali (come lei li definisce) ossia personaggi negativi con cui simpatizziamo, ma cui non attribuiamo redimibilità. Gli esperimenti appena citati però sollevano un dubbio su questa possibilità. Se tendiamo ad attribuire un io reale positivo a Ursula – anche se ne combina di tutti i colori – perché esibisce anche tratti positivi e dunque la consideriamo redimibile, allora lo stesso potrebbe accadere con

un personaggio come Michael Corleone. In fondo all'inizio del *Padrino I*, Michael è un bravissimo ragazzo; poi l'enorme pressione familiare e ambientale lo trasforma in uno spietato mafioso. Questo sembra il tipico caso di un io reale buono che gli eventi hanno celato sotto una scorza immorale; ma quell'io, se si dessero le condizioni, potrebbe riemergere e dunque Michael si potrebbe redimere. Se le cose stanno così, allora nemmeno Michael potrebbe essere considerato un "eroe brutale", come pensa Eaton, perché secondo la sua definizione gli eroi brutali sono in linea di principio irredimibili: e se ciò valesse per Michael Corleone, potrebbe valere per tutti gli eroi brutali. Resta una questione aperta, insomma, decidibile solo a livello empirico, se esistano personaggi cinematografici negativi per cui il pubblico simpatizza in virtù dei loro tratti positivi, anche se in realtà tali personaggi sono percepiti come irredimibili. Detto altrimenti: è da vedere se al cinema esistono gli eroi brutali di Eaton o se anche quelli, in realtà, sono criptoeroi che potrebbero redimersi.

Marthe Stadius

Exhilaration and innovative vision.

From “transparent eyeball” to a new mode of perception

Reconsidering Münsterberg’s aesthetics

Hugo von Münsterberg, who arrived in Cambridge from Germany in 1892, had taken charge of the psychological laboratory at Harvard on William James’ invitation. After having built his reputation as one of the most famous academics in the United States, he quickly became considered the founding father of applied psychology¹. Yet, as far as film theory is concerned, his name has ended up in oblivion. In the introduction of his seminal book about cinema, *The Photoplay*, published in 1916, right before his sudden death, he describes himself as a recent “convert” to film after having been blown away by Annette Kellerman’s performance in *Neptune’s Daughter*, a silent fantasy film directed by Herbert Brennon and released in 1914². Since then, *The Photoplay* has been treated as film theory’s first example of the cognitive approach to movies, focusing brilliantly on both the physiological and psychological features of the cinematic experience, and developing a new philosophy of attention from a neo-Kantian aesthetic perspective.

Although his influence on film criticism and scholarship was sporadic compared to Vachel Lindsay’s recently rediscovered prophecies about cinema, the deep originality of his approach and its reliance on the American Nineteenth-Century’s theory of a new art to come, has both a historical and philosophical interest. Münsterberg’s belief that films are free from the bonds of natural space, time and causality is the basis for a new understanding of the aesthetic experience, transcendently rooted in the disappearance of the opposition between the external world

1 Among his most significant contributions to applied psychology, we can mention H. Münsterberg, *Psychology and Industrial Efficiency*, Houghton Mifflin, Boston-New York 1913, Id., *Business Psychology*, Le Salle Extension University, Chicago 1917, and Id., *Psychology: General and Applied*, Appleton, New York-London 1914.

2 See A. Langdale (ed.), *Hugo Münsterberg on Film. The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, Routledge, New York-London 2001, p. 8: «Last year, while I was travelling a thousand miles from Boston, I and a friend risked seeing *Neptune’s Daughter*, and my conversion was raid».

Abstract

In *Nature* Emerson describes the ecstatic experience of an individual recovering his «original relation to the universe» by becoming a «transparent eyeball», a vision in which the boundaries between subjectivity and the external world have disappeared. This same dream of a total vision can be found in Münsterberg’s reflections on the aesthetic possibilities of the cinematic medium in *The Photoplay: A Psychological Study*. Following these seminal intuitions and Sitney’s work about Brakhage and Mekas, this paper explores Emerson’s role in both early American film theory and modern experimental practice.

KEYWORDS

MÜNSTERBERG

-

EMERSON

-

BRAKHAGE

-

VISION

-

SPECTATORSHIP

and the human mind. To explain the popularity of the new art form and its aesthetic possibilities for the future, the philosopher considers that the exhilarating dimension of the «cinema of attractions»³ should be further examined. His affinity for German idealism, especially for Kant⁴, has occulted the unexpected connections between his theses and Ralph Waldo Emerson's reinterpretation of aesthetics based on a renewed notion of experience as shown in his first essay, *Nature*, published in 1836. This filiation can also be explained by Münsterberg's mentor, William James, who never fully acknowledged his debt to Emerson when he was teaching at Radcliffe College⁵. Not only is *Principles of Psychology* deeply related to Emerson, but it will also have a strong influence on another modernist film theorist, Gertrude Stein, who happened to be James' student.

Crossing the border between nineteenth and twentieth century versions of transcendentalism in order to define a main current within the arts has been a common tendency of the American aesthetic reflection; to escape the debate about modernism, simply because transcendentalism can be defined as an idealistic point of view on art. When Münsterberg wants to contribute to an emerging film theory, his perspective on the medium is idealistic, which means transcendental, and it includes the description of the aesthetic conditions of the filmic experience. Given that *Nature* is also considered the transcendentalist manifesto, the parallel between Münsterberg and Emerson can shed new light on the insistence of the spectatorial experience, which consists of a dislocation of the self. For both philosophers, the self – a wanderer for Emerson (or, rather, a lyrical and poetic “I”), a spectator for Münsterberg –

3 T. Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator, and the The Avant-Garde*, in W. Strauven (ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006, pp. 381-388.

4 See D. Fredericksen, *The Aesthetic of Isolation in Film Theory: Hugo Münsterberg*, Arno Press, New York 1977, and N. Carroll, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press, Cambridge 1996.

5 See R. Poirier, *The Renewal of Literature: Emersonian Reflections*, Yale University Press, New Haven 1987.

finds in aesthetics a way to have a meaningful and harmonious experience and to reestablish a relationship with ordinary life. Therefore, we suggest coming back to Emerson’s dream of an overwhelming and exhilarating experience described in visual terms and through the well-known metaphor of “a transparent eyeball”, even if he did not witness the birth of cinematography. This dramatized episode of the free abandonment to God and Nature is an epiphanic moment described by a personal narrative voice, whose dream is to disappear as an individuated self and blend into a glasslike world.

This specific use of Emerson’s theses and their relevance in film studies has become more and more obvious, as two well-known philosophical paths have shown. For Stanley Cavell, classical Hollywood cinema inherited Emerson’s problematics⁶. P. Adams Sitney⁷, on the other hand, argues that American avant-garde filmmakers should also be considered heirs to Emerson’s aesthetics of exhilaration and innovative vision. Put simply, Cavell’s interpretation of Emerson’s moral perfectionism insists on ethical stakes, whereas Sitney tackles the phenomenological shift of the essays. Claiming that these filmmakers followed Emerson’s suggestions without knowing the source (which is also a way to understand Cavell’s starting point), he writes: «For the American visual artists who inherited the exhilaration of the transparent eyeball, the dissolution of the self within a divine afflatus often entails the hypothetical silencing or disengagement of language»⁸. He shows how significant and yet repressed the reference to Emerson is for the American cinema of the 1970s and 1980s. In so far as the “transparent eyeball” is a metaphor for the feeling that nature is absorbing the individual in a transcendental experience⁹, it can also be

6 S. Cavell, *Cities of Words: Pedagogical Letters on a Register of the Moral Life*, Harvard University Press, Cambridge MA 2004.

7 P. Adams Sitney, *Eyes Upside Down: Visionary Filmmakers and the Heritage of Emerson*, Oxford University Press, Oxford 2008.

8 *Ivi*, p. 8.

9 In his introduction, Emerson starts by asking a genuine question that will pave the way for American philosophy escaping “the courtly muses of Eu-

read as a cinematic pattern, or rather as Stanley Cavell calls it, a «premonition of film»¹⁰.

The fantasy about an ecstatic experience, which consists of the absorption of the self in a borderless world, can apply to Münsterberg's insistence on the "phenomenon of attention" – one of the three categories he uses to analyze film aesthetics. In other words, this paper aims to find the missing link between Emerson and American avant-garde cinema by reconsidering the role of the early American film theory in defining their cinematic vision instead of taking this affinity for granted. Hence, my critical ambition is twofold: first, I would like to highlight the specificity of the American film theory, which is often disavowed when compared to the European debates of the early 20th century; secondly, keeping in mind Sitney's definition of American vanguardism as an Emersonian practice, my goal is to show that the so called second avant-garde¹¹ appeared as a characteristically and quintessentially American form, precisely because of its intellectual debt to transcendentalism. I will first recall Münsterberg's major statements about the suspension of physical laws in the cinematic vision to understand the relevance of Emerson's metaphor in the psychological approach to film. Finally, following Sitney's analysis, I will open the reflection to Stan Brakhage's visionary conception of the camera eye.

Münsterberg's dream of a new vision

While the poet and film theorist Vachel Lindsay supported Münsterberg's original contribution to the new field, Victor O.

rope": «Why should not we also enjoy an original relation to the universe? Why should not we have a poetry and philosophy of insight and not of tradition, and a religion by revelation to us, and not the history of theirs?» in R.W. Emerson, *Nature* [1836], in Id., *The Essential Writings of Ralph Waldo Emerson*, Modern Library, New York 2000, p. 22.

10 S. Cavell, «An Emerson Mood», in Id., *Senses of Walden*, University of Chicago Press, Chicago-London 1992, p.150.

11 See P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-1978*, Oxford University Press, Oxford 2002.

Freeburg, who was teaching film aesthetics at Columbia University from 1915 to 1917, encouraged his students to read Epes W. Sargent’s *The Technique of the Photoplay* (1913) to learn how to write a scenario, and Lindsay’s *The Art of the Moving Picture* (1915) to understand the relationship between film and the other art forms. He also assigned Münsterberg’s work about the spectatorial absorption, characteristic of a completely new aesthetic experience. A few years later, Lewis Jacobs, synthesizing for the first time the history of early American cinema in *The Rise of the American Film*, writes: «Lindsay’s *The Art of the Moving Picture* and Münsterberg’s *The Photoplay* are the first truly critical and significant books on film»¹². The critical response to Münsterberg’s study was generally good and the reviews concentrated more on the psychology section than on the aesthetics one¹³. Indeed, his scientific capacity to classify and organize the psychological functions required for the aesthetic experience constituted his most significant insight about the new medium. Thus, the reviews reinforced his image as a prominent psychologist rather than as a philosopher of art. Moreover, Münsterberg’s key analogy between the psychological laws of the human mind and the mechanisms of film gave a solid scientific foundation to a nascent film theory devoted to the defense of the artistic legitimacy of cinema and its independence from theater.

Unlike Ricciotto Canudo¹⁴, Louis Delluc, Béla Balázs, Sergei Eisenstein or Rudolf Arnheim, these American contributors to early film theory and criticism have been forgotten and neglect-

12 L. Jacobs, *The Rise of the American Film: A Critical History*, Harcourt Brace, New York 1939.

13 See R.J. Harberski Jr., *It’s only a movie. Films and critics in American culture*, University Press of Kentucky, Lexington 2001, p.28: «The book had received enthusiastic responses initially, then suffered neglect from a public unaware of Münsterberg’s name, an industry unwilling to heed his advice, and a community of intellectuals disposed to ignore him as a pioneer in cinematic theory».

14 Ricciotto Canudo published his manifesto *The Birth of the Sixth Art* in 1911. Delluc started writing on film in 1918, whereas Moussinac and Eisenstein published their first articles in 1925. See R. Abel (ed.), *French Film Theory and Criticism: A History/Anthology, 1907–1939*, Princeton University Press, Princeton 1993.

ed for decades. In his dissertation¹⁵ which remains one of the very rare sources on the history of American criticism¹⁶, M.O. Lounsbury only refers briefly to Münsterberg as a marginal and outdated representative of an idealistic conception of film. Laura Marcus¹⁷ makes the same observation about the total lack of studies devoted to early American critics and film theorists¹⁸. It was only in the 1940s, when James Agee became *Time's* film critic and a new generation of moviegoers was born, that the American contribution to film theory and movie culture was taken seriously. Major critics like Manny Farber, Pauline Kael, and Andrew Sarris later, finally revived this tradition of film criticism¹⁹, which first appeared in 1909 with Frank E. Woods' reviews in *The New York Dramatic Mirror*. This theoretical disdain comes also from the fact that Münsterberg's aesthetics do not embrace the specific stakes of the avant-garde cinema and the artistic revolution in general. Münsterberg stayed out of most of the debates about the artistic possibilities of the new medium and their experimental discovery.

Unlike Lindsay, who was interested in showing possibilities to future filmmakers, Münsterberg concentrated his research on the cinematic illusion to write the first treatise on spectatorship. To him, the cinema as modern magic²⁰ is primarily bound with the mental processes of the spectator. In other words, the miracle of depth and movement happens because the basis of

15 See M. Lounsbury, *The Origins of American Film Criticism 1909-1939*, Arno Press, New York 1973.

16 Along with P. Lopate (ed.), *American Movie Critics. An Anthology from the Silents until Now*, The Library of America, New York 2008.

17 See L. Marcus, *The Tenth Muse: Writing about Cinema in the Modernist Period*, Oxford University Press, 2007.

18 This observation also applies to critics and theorists of the 1930s such as Otis Ferguson and Harry Alan Potamkin, or to Iris Barry and Gilbert Seldes for example.

19 For an in-depth analysis of that question, see David Bordwell, *The Rhapsodes. How 1940s Critics Changed American Film Culture*, University of Chicago Press, Chicago 2016.

20 See R. O. Moore, *Savage Theory: Cinema as Modern Magic*, Duke University Press, Durham NC 1999.



the medium resembles the human mind. His antirealist position differs from more common assumptions that the strength of the movies is to reproduce the physical world. By locating the origin and the power of movies in the psychological realm of the mind, he suggests that «an aesthetic idea» leads «the internal development of the moving pictures»²¹. From a modernist perspective, this idea is in fact a promise of a new vision, or rather of the restoration of a natural vision²². Münsterberg sees the birth of the motion picture in terms of an external world given back to vision. According to him, the nearness of physical reality is the main difference between cinema and theater.

However, the proximity and nearness of reality, the abolition of the separation between the human mind and the ordinary world, are precisely the challenge of the modern definition of art²³. The extraordinary popularity of the new medium comes

Neptune's Daughter, 1914,
Herbet Brennon

-
Annette Kellermann
performance

21 A. Langdale (ed.), *Hugo Münsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, cit., p. 54.

22 This hope is also at the core of Béla Balázs' conception as well as in Panofsky's and Benjamin's writings. See F. Casetti, *Eye of the century: Film, experience, modernity*, Columbia University Press, New York 2008.

23 The dialectics of distance and closeness, objectivity and subjectivity are no-

from its capacity to show an intensified and condensed version of ordinary life. In Emerson's terms, the «original relationship to the universe»²⁴ is made possible through the mechanism of projection because the motion picture does much more than simply record the reality of facts: it isolates natural beings from a ceaseless flow of change²⁵, it identifies specific times in an endless process of metamorphosis and hypostatizes meanings of phenomena²⁶. Having broadly laid out the issues of film's relation to reality, to the human mind, and its status as an independent art, Münsterberg continues his analysis by studying the psychological significance of cinema. He divides the first part into categories (depth and movement, attention, memory and imagination, emotions) arranged in hierarchical fashion from lower to higher perceptual and mental processes.

Distancing himself from the myth of persistence of vision, according to which the viewer passively receives visual impressions, he argues that the illusion of motion consists of a synthetic experience. In other words, the viewer's mind unifies and gives sense to the succession of images. The relationship between the spectator and the photoplay must be described as a co-creation of meaning in an experience characterized by a free play of imagination and understanding. Distinguishing our common use of attention in daily life from the way this faculty is involved in the theatrical mechanism, Münsterberg considers that cinematic attention should be analyzed as a new form of perception. The way we look at filmic images, gradually leaving a state of consciousness which determines our voluntary attention in

toriously discussed by Clement Greenberg, Michael Fried, and re-examined by Stanley Cavell in his reflection about the ontology of film.

24 R.W. Emerson, *Nature* [1836], cit. p.22.

25 According to Emerson, «the virtue of art lies in detachment, in sequestering one object from the embarrassing variety», in R.W. Emerson, *Art* [1841], in Id., *The Essential Writings of Ralph Waldo Emerson*, cit., p. 448.

26 See R. W. Emerson, *The American Scholar* [1837], in Id., *The Essential Writings of Ralph Waldo Emerson*, cit., p. 106: «show me the ultimate reason of these matters; show me the sublime presence of the highest spiritual cause lurking, as always it does lurk, in these suburbs and extremities of nature».

practical life, indicates the transcendental nature of cinematic experience. Escaping the chaos of daily life, the spectator receives vivid, clear, and meaningful visual impressions that can be easily rearranged and reinterpreted by memory. In the language of the photoplay, the reshaping of our ordinary experiences in a cinematic experience is achieved by the mechanism of the close-up, as Münsterberg writes: «The close-up has objectified in our world of perception our mental act of attention»²⁷.

Behind this rigorous, scientific approach to film, Münsterberg seems also to be describing a dreamlike experience, and imagining the future development of the motion picture in an optative mood: «It is as if that outer world were woven into our mind and were shaped not through its own laws but by the acts of our attention»²⁸. In his chapter about the role of memory, he continues: «It is as if reality has lost its own continuous connection and become shaped by the demands of our soul. It is as if the outer world itself became molded in accordance with our fleeting turns of attention or with our passing memory ideas»²⁹. The projected world becomes a malleable material created by and for the human mind, dissolving the objective and physical reality into a free succession of images, emotions and ideas. One of the psychological requirements to have a true aesthetic experience is to be absorbed in a unique and specific setting, distinct from our normal life. What Münsterberg hopes for the new medium is not to get closer to reality by achieving its perfect representation, but to break the chains of the physical laws (space, time, causality) and gain freedom so that the spectators can experience a genuine relationship to the world viewed. Fundamentally, the cinematic apparatus works exactly like the human mind: the close-up is analogous to the faculty of attention, the flash-back is similar to memory, the editing resembles the association of ideas.

27 A. Langdale (ed.), *Hugo Münsterberg on Film. The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, cit., p. 87.

28 *Ivi.*, p. 88.

29 *Ivi.*, p. 90.

In Münsterberg's view, cinema does not have to represent a world we already know but to make it appear in the spectator's mind as if for the first time. The audience is not only spellbound by a technical miracle but also attracted by an expanded vision. As a medium of the mind, cinema is a promise of emancipation for a modern subjectivity trapped in an inexplicable and trivial world. Furthermore, the cinematic spectator has learned to find pleasure and beauty in his own mental processes:

The massive outer world has lost its weight, it has been freed from space, time, and causality, and it has been clothed in the forms of our own consciousness. The mind has triumphed over matter, and the pictures roll on with the ease of musical tones. It is a superb enjoyment which no other art can furnish us³⁰.

The inner world of cinema, unconnected and unburdened by reference to the outer world, is where an autotelic experience becomes possible, a formal contemplation freed from all practical contexts. Using Kantian terminology, Münsterberg explains that the cinematic sublimity happens when one does not perceive the difference between the outside world and himself, which goes much further than the common idea of an immersive experience.

Indeed, Münsterberg's description of the transcendental conditions of vision in filmic experience shares with Emerson the wish for an absolute visibility. In both contexts, the euphoric moment is one of mystic revelation, in which the individual experiences a transformation of the self through total immersion into the film world. If the outside world appeared encoded and mysterious before, it suddenly becomes symbolically understandable and materially visible.

30 A. Langdale (ed.), *Hugo Münsterberg on Film. The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, cit., pp. 153-154.



Emerson’s epiphany: influences of a metaphor, from a “transparent eyeball” to Brakhage’s camera eye

Emerson’s first essay, *Nature*, published in 1836, opens with a lamentation on the loss of meaning in American culture, and with a call for rebuilding our relationship to nature, art, history, and culture in general. In his later writings, this tension will become a usual starting point for his reflections. One year later, *The American Scholar* begins with a bitter analysis of the modern state of fragmentation and ends with a hope for a new American art to come. The metaphor of the transparent eyeball appears as a turning point, or rather as a moment of synthesis, which articulates the *tabula rasa* theory with the formulation of a profession of faith for transcendentalism. Already preaching his gospel of self-reliance, he places the self at the very heart of his epistemological and metaphysical system, as the unique source of perception: «I become a transparent eyeball; I am nothing; I see all; the currents of the Universal Being circulate through me; I am part or parcel of God»³¹. In *The Photoplay*,

31 R.W. Emerson, *Nature* [1836], cit., p.26.

Transparent eyeball,
ca. 1836-1838,
Christopher Pearse
Cranch

Christopher Pearse Cranch
illustration to
Emerson’s Nature,
Houghton Library,
Harvard University.

Münsterberg refers to this same idea of transparency when he uses the very common image of the window which stands for the cinematic screen. He compares it to a glass plate in front of a stage, which suggests the idea of transparency and leads us back to Emerson's ecstatic experience: «If the pictures are well taken and the projection is sharp and we sit at the right distance from the picture, we must have the same impression as if we looked through a glass plate into a real space»³². In the cinematic experience, as in Emerson's scene, the new vision becomes possible thanks to the decentering of the self, who is both the origin of perception and the vanishing point of an unlimited frame. In these conditions, the human mind and physical reality can finally coincide. In the Emersonian context, during this metamorphosis, the self understands what harmony, beauty and unity mean and how these notions apply to nature. According to Münsterberg, these aesthetic categories should be used as criteria for judgment in a film theory and criticism that are yet to be developed.

The annihilation of the self, absorbed in a glasslike world, immersed in a continuous flow of visual impressions, triggers a shift of attention. Suddenly, our attention is fully projected into the life around us, as if the inner and the outer worlds were no longer facing each other, so that Münsterberg writes: «It is the only visual art in which the whole richness of our inner life, our perceptions, our memory, and our imagination, our expectation and our attention can be made living in the outer impressions themselves»³³. In other writings, Emerson describes the potential of art in terms of a way to make nature appear as a translucent interface, full of symbols, and analogically similar to the human mind. By introducing this metaphor at the very beginning of the essay, Emerson asserts the vast powers of the human mind ("I see all") in forming a new perceptive experience, in which it acknowledges the objectivity of the world. In

32 A. Langdale (ed.), *Hugo Münsterberg on Film. The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*, cit., p.15.

33 *Ivi*, p.178.

other words, through the ecstatic experience of a *total vision*, the individual becomes aware of his own power: “I am nothing” reflects a desire to disappear and to merge with the world.

Precisely because Emerson’s poetics are deeply cinematic and visual, the transparent eyeball has been used in reference to the aesthetic potential of the camera to absorb and be absorbed into nature, to change the world into a transparent surface instead of a reflexive one. Insofar as “the act of seeing and the seen, the seer and spectacle [...] are one”, the camera fulfills the dream of a transcendental vision, which will be pursued by some of Emerson’s readers identified by Sitney.

Metaphors on Vision: towards an Emersonian redefinition of vision

When Stan Brakhage develops his mystical theory of film in *Metaphors on Vision*, published in 1963, he explains how he intends to redefine cinematic vision by including dreams, memories, peripheral sightings, and even the things we see with our eyes shut. He articulates a theory of filmic seeing with a renewed conception of perception based on the exploration of the immediate reality of the mind. Retroactively, the text clarifies some of aesthetic choices he made in one of his most highly acclaimed films, *Anticipation of the night*, released in 1958. The film is entirely composed of double exposure effects, glimpses, and light rays, and does not have any narrative structure. We simply follow the peregrinations of an individual struggling in a network of visual signs and searching for a renewed vision of the world in his careful observation of everyday reality. Brakhage imagines a purely sensorial movie about and structured by the nature of the seeing experience – that is, how one encounters a sight, how images reappear in our memory, and how some visual impressions affect our vision. The origin of Brakhage’s project is an attempt to restore an «original relationship to the universe» in an Emersonian perspective, by exploring what seeing means before seeing, and how light, colors,

depth, and movement are perceived. He wishes to abolish the problem of representation by trying to merge human sight with the camera's mechanized vision. In Brakhage's words, the transparent eyeball is an equivalent to what he calls "the camera eye" and requires the use of personal cinematic techniques because the immediate and individual experience is the ground of all truth and all artistic value. In saying so, Brakhage borrows from Emerson's most famous theses exposed in *Nature* (1836), *Self-Reliance* (1841) and *Experience* (1844), and transforms them into semi-orphic theoretical statements. In Sitney's study of the second American avant-garde, Emersonian aesthetic problematics are considered the source of Brakhage's most radical experimentations on film, in which the filmmaker tries to convey the ecstasies of moments when the individual visually experiences the world with such intensity that he gets the impression of disappearing into it. Fundamentally, Brakhage agrees with Emerson and Münsterberg's psychological theory of cinema because he believes in the profound unity of the mental and the physical realms. He shares with the two philosophers a conviction that the external world is as fluid³⁴, fluctuating, and dynamic as the psychic one, so that cinema is really the medium of the mind.

In *Metaphors of Vision*, the theory of the "Camera-Eye" follows Brakhage's prophetic opening paragraph about the need to find an "untutored" vision:

Imagine an eye unrul'd by man-made laws of perspective, an eye unprejudiced by compositional logic, an eye which does not respond to the name of everything, but which must know each object encountered in life through an adventure of perception³⁵.

34 See R.W. Emerson, *Circles* [1841], in Id., *The Essential Writings of Ralph Waldo Emerson*, cit., p. 410: «There are no fixtures in nature. The universe is fluid and volatile. Permanence is but a word of degrees».

35 See S. Brakhage, *Metaphors of Vision* [1963], in P. Adams Sitney (ed.), *Anthology Film Archive*, New York 2017.



In Brakhage’s view, the experience of the transparent eyeball is ecstatic but not passive and should be described as the perpetual and erratic movement of an individual. Instead of a geometric eye, determined by the compositional perspective, he defends the idea of a wandering eyeball that confronts itself with the meaningful yet opaque physicality of the world. To become a transparent eyeball requires the embrace of a free vision, which does not consist of a passive reception of information, but of an active search for symbols. In other words, the individual must acknowledge a feeling of estrangement as a condition for the reconfiguration of the codes of visibility. Confronted by the multiple, contradictory, and confusing character of reality, the transparent eyeball can no longer be considered an ordering principle. Unlike Münsterberg, Brakhage does not dream of an aesthetic experience that can organize the chaos of experience, harmonize the constant stream of stimuli, and clarify the position of the self. Cinema shows that the adventure of perception is deeply individual and inarticulable, which helps to explain why Brakhage only makes silent films. Paradoxically, his understanding of Emerson’s dream of a transparent vision entails the possibility of what he calls the “closed-eye vision”

Eye Myth, 1972,
Stan Brakhage

-
*A screenshot revealing the
“hidden” image of a man.*

which refers to the perception of flashes and flares when we push in on our closed eyes³⁶. Interested in every obstruction, imperfection, and impediment that resist the common myth of unmediated transparency³⁷, he suggests that an experimental approach to vision should show cinema as an imitation of the act of seeing.

As Sitney puts it: «For him, the act of making a film intensifies and makes conscious this perpetual process of vision. Any dramatic representation whatsoever is anathematized by him»³⁸. Brakhage radicalizes both Münsterberg's metaphor of a glasslike world on screen, and Emerson's transparent eyeball, by showing the physiological origin of vision. To him, transparency does not mean clarity and immediate perception of the physical reality. Recapturing an original relationship to the universe, restoring an "untutored" vision, means acknowledging and celebrating the fundamental opacity of the external world.

Cinema as a transcendentalist dream

By bridging the gap between an experimental practice of cinema and a philosophical tradition, our aim has been to trace the origin of a common dream. Emerson's aesthetics consisted of a vision in which the self and the world merge together, thanks to a poetic gesture that submits physical reality to psychic laws. This dream, only sketched in Emerson's writings, finally became a reality when systemized in early film theory. We also established that Münsterberg's aesthetics of isolation could not be fully understood and treated as an original attempt to circumscribe the power of cinema without having a broader perspective on

36 M.F. Miller, *Stan Brakhage's Autopsy: The Act of Seeing with One's Own Eyes*, «Journal of Film and Video», vol. 70, n. 2, 2018, pp. 44-55.

37 See C. Dworkin, «Stan Brakhage, Agrimoniac», in D.E. James (ed.), *Stan Brakhage: Filmmaker*, Temple University Press, Philadelphia 2005.

38 P. Adams Sitney, *Brakhage and Modernism*, in T. Pendergast, S. Pendergast (eds.), *International Dictionary of Film and Filmmakers. Volume 2: Directors*, St. James Press, Farmington Hills 2001.

American aesthetics. The deeper meaning of the analogy between the camera and the eye has to do with a wish, a desire, a hope for overcoming a state of fragmentation experienced in our ordinary life. It is precisely the state of isolation, the filmic expression of reality as particular, that brings rest to the mind of the subject, and makes possible the ecstatic contemplation of the world. Restoring a vision, overcoming the difference between the mind and the external world, are different versions of a similar task assigned to art in both Emerson’s and Münsterberg’s writings. Münsterberg’s interpretation of idealism must be analyzed in the context of Emerson’s understanding of the Kantian legacy in order to identify an artform which would hold that the mind is the ground of the cinematic spectacle. The relationship between Münsterberg and Emerson cannot be described as a casual intellectual affinity. The concept of isolation, which leads Münsterberg to develop a theory of attention, is central to Emerson as well, since they are both inspired by Kant’s description of a beauty that cannot be subsumed under a concept. As we explained through Brakhage’s example, the camera eye has a synthesizing power to integrate all the parts of reality in a defined vision, delimited by the screen. Therefore, going back to Emerson’s philosophy of nature and perception means articulating the theoretical and poetical inspirations of avant-garde cinema with a neo-idealistic theory of film, which stresses the importance of the gaze that film claimed for the twentieth century³⁹.

Finally, Emerson’s metaphor of the transparent eyeball sheds a new light on the heuristic value – rather than its scientific legitimacy, as Noël Carroll recalls⁴⁰ – of Münsterberg’s aesthetics. It also helps us understand Münsterberg’s antirealist position. This cross-referenced interpretation of American avant-garde cinema clarifies the use of Emerson’s writings by filmmakers like Brakhage and Mekas. As Sitney proved, the avant-garde

39 F. Casetti, *Eye of the Century: Film, Experience, Modernity*, cit.

40 N. Carroll, *Theorizing the moving image*, cit., chap. XIX, “Film/Mind Analogies: The Case of Hugo Münsterberg”.

was deeply indebted to Emerson's conception of subjectivity and wished to reinvent the medium in order to achieve a cinema of personal expression that would exist beneath language. What explains this surprising rereading of transcendentalist philosophy is also the rediscovery of Münsterberg's pioneering work, thanks to its republishing in 1970. In the period's artistic turmoil, the redefinition of the purposes and possibilities of cinema was embraced by both filmmakers and theorists⁴¹ who finally acknowledged Emerson's and Münsterberg's legacy in the American theory of film.

41 P. Adams Sitney, *Visionary Film: The American Avant-Garde*, cit.

Barbara Grespi

Lo sguardo fra reale e virtuale.

Teoria del cinema e costruzione del visibile

Le immagini che sfilano sullo schermo sono un composto di varie materie: luci e ombre, soprattutto, ma anche polveri, frammenti della superficie schermica, e infine sguardi, lo sguardo degli spettatori che le riempiono e le costituiscono. Il movimento si ancora all'occhio umano, perché non esiste al di fuori di esso, mentre il flusso narrativo del film si genera grazie alle molte integrazioni, non solo cognitive, che lo spettatore attua, riempiendo i vuoti fra i fotogrammi con immagini mentali.

Nel suo studio su cinema e pittura, Jacques Aumont definisce “intermittente” o “a eclissi” lo sguardo spettatoriale, dato che l'occhio posto di fronte allo schermo ha sempre la possibilità di ritrovarsi fra le immagini, e sostare là dove non c'è nulla di visibile¹. Le pagine seguenti intendono approfondire questo aspetto della costruzione del visibile tornando su quel frammento della teoria del cinema che ha messo in relazione la componente mentale del film con le forme di soggettivazione delle immagini.

1. Jean Mitry: lo sguardo mentale dello spettatore

La teoria del cinema ha sviluppato il tema dello sguardo soprattutto all'interno dell'approccio semiotico, incentrato sulle forme dell'enunciazione filmica. In realtà molti argomenti tipici della semiologia del cinema erano già stati introdotti da riflessioni di impianto fenomenologico², e in particolare da *Esthétique et psychologie du cinéma* di Jean Mitry, l'imponente trattato in due volumi che il critico, attivista e regista francese dedica al cinema fra il 1963 e il 1965³. Il volume secondo, incentrato sul linguaggio

1 J. Aumont, *L'occhio interminabile. Cinema e pittura*, tr. it. di D. Orati, Marsilio, Venezia 1991, p. 62.

2 Per Dudley Andrew, Mitry sta sul crinale di due stagioni del pensiero sul cinema. Cfr. D. Andrew, *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford University Press, Oxford 1976, pp. 181 e ss.

3 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, Editions Universitaires, Paris 1963. Per un magnifico rilancio di Mitry, cfr. M. Lefebvre, *Revisiting Mitry's Esthétique et Psychologie du Cinéma at Fifty*, «Mise au point», n. 6, 2014, <https://journals.openedition.org/map/1645>, (consultato il 20.02.2021).

Abstract

Starting from reflections by Mitry, notably influenced by Husserlian phenomenology, the essay presents an analysis of the spectator's gaze in cinema. The gaze is construed as an intricate interplay between mental and cinematic images, so as an interplay between the self-manifestation of thought and the dual dimension of the cinematic sign: linguistic and psychological. Wherein projection serves as a Husserlian instance of “presentification”, the contribution, through the investigations of Metz and Sobchack, invites reflection upon the camera's gaze, embodied by the viewer through subjective and semi-subjective perspectives and on cinema's ability to make virtual spaces habitable.

KEYWORDS

GAZE
-
SUBJECTIVE
-
JEAN MITRY
-
MENTAL IMAGE
-
VIRTUAL

gio cinematografico, è da sempre un classico della teoria del cinema, mentre il primo, particolarmente eclettico, ha subito un'evidente rimozione, anche testimoniata dai significativi tagli praticati nelle contemporanee riedizioni francese e inglese⁴.

Mitry cerca di analizzare lo sguardo dello spettatore usando la fenomenologia, e in particolare la sua versione husserliana. Tenta questo approccio decenni prima della cosiddetta *Film Phenomenology*, che gli riconosce questo primato, pur giudicando spesso la sua lettura di Husserl poco ortodossa⁵. Per Mitry l'immagine in movimento si comprende solo a partire dal fenomeno delle immagini mentali, perché è nella mente (o nell'occhio della mente) che le immagini si compongono in un flusso e sfilano, creando il film. Le immagini mentali sono uno dei temi husserliani: il filosofo le considera una forma di *Phantasie*, termine ombrello con cui indica tanto il complesso delle immagini prive di supporto fisico quanto l'atto di immaginazione attraverso cui esse "appaiono" [*erscheinen*]⁶. È un atto di immaginazione sia quello che dà forma a un'immagine fisica, cioè fissata su un supporto e in grado di raffigurare un oggetto assente [*Bildvorstellung*], sia quello che dà luogo a immagini senza corpo [*Phantasievorstellung*], da intendersi non come "contenuti iconici" della coscienza, ma piuttosto come intuizioni basate su "fantasmi sensoriali"⁷. Mitry

4 L'edizione inglese – *The Aesthetic and Psychology of the cinema*, Indiana University Press, Bloomington 1997 – è infatti una traduzione parziale dell'edizione francese del 1990.

5 Vivian Sobchack riconosce il suo contributo a una fenomenologia husserliana del cinema (cfr. Id., *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992, p. 29), ma A. Casebier (*Film and Phenomenology: Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*, Cambridge University Press, Cambridge-New York 1991) preferisce riferirsi a Baudry. Christian Ferencz-Flatz e Julian Hanich liquidano l'idea di immagine mentale di Mitry come una distorsione degli argomenti fenomenologici (si veda la loro introduzione a *Film and Phenomenology*, «Studia Phaenomenologica», vol. XVI, 2016, p. 36).

6 Cfr. E. Husserl, *Gesammelte Werke, Bd. XXIII: Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925)*, Nijhoff, Den Haag-Boston-London 1980.

7 Riprenderemo il concetto a breve. Nel commentare la teoria dell'immaginazione di Husserl seguiamo C. Calì, *Husserl and the Phenomenological Description*

non fa riferimento a queste precise pagine di Husserl, di cui tuttavia riecheggiano le tesi fondamentali, evidentemente rimodelate sotto l'influsso della sua esperienza del cinema.

Esthétique et psychologie du cinéma muove da una riflessione sulla percezione, che interpreta ibridando la fenomenologia con la psicologia. La percezione è un atto che si basa sulle impressioni sensoriali, scrive Mitry, ma non si riduce ad esse; è la coscienza a completarle, estraendo un oggetto dal continuum indifferenziato che costituisce la materia (cioè *intenzionandolo*) e dando forma, per differenza, al soggetto. La coscienza si basa su immagini mentali, che non sono residui della percezione oculare sopravvissuti in assenza dell'oggetto, e neppure entità che esistono in sé e di cui il pensiero si serve; sono piuttosto forme attraverso cui il pensiero si accorge di se stesso. Con questa idea, Mitry si libera della metafora della coscienza come contenitore di dati e la sostituisce con l'idea della coscienza come *riflesso* della percezione. Con la percezione in assenza dell'oggetto, cioè la *Phantasie*, il riflesso di coscienza è per così dire ripiegato su se stesso: «l'image mentale est le fait d'un vouloir dirigé sur l'objet dont on sait qu'il est absent. [...] Ce n'est pas l'objet qui est dans la conscience mais la conscience qui est ou *deviant* objet – ou, du moins, qui s'actualise en lui»⁸. Le immagini mentali di cui Mitry si interessa sono quelle che entrano a far parte del processo immaginativo, materia primaria dell'esperienza cinematografica. Nel cinema, infatti, il mentale è importante quanto il reale, pertanto, i segni cinematografici sono sia linguistici che psicologici. I primi danno forma alle immagini filmiche (attraverso una grammatica del visibile), i secondi le rivestono, le attraversano e le animano.

Per capire come queste due dimensioni si intreccino nello sguardo dello spettatore serve tornare alla tripartizione husserliana che descrive la *coscienza di immagine*, un passaggio non chiaramente citato in *Esthétique et psychologie du cinéma*, ma riconoscibile in filigrana. Essa si basa su tre dimensioni percetti-

of Imagery: some issues for the cognitive science?, «Arhe», vol. 4, n. 10, 2006, pp. 25-36 e Id., *Husserl e l'immagine*, Aesthetica Preprint, Palermo 2002.

8.J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit., pp. 116-117.

ve: la prima è la “cosa-immagine” [*Bildding*], cioè il materiale concreto di cui un’immagine è fatta, il suo supporto; la seconda è l’“oggetto-immagine” [*Bildobjekt*], cioè l’oggetto immateriale che raffigura qualcosa («le contenu idéal d’un ensemble de perceptions»⁹); la terza è il “soggetto-immagine” [*Bildsujet*], cioè il soggetto rappresentato, il referente. Tra cosa-immagine e oggetto-immagine c’è una differenza sostanziale: se la cosa venisse intaccata o distrutta (se ad esempio la tela di un quadro venisse lacerata), il suo oggetto non ne risentirebbe, dato che esso non ha né una materialità né un’esistenza coscienziale (ad esistere è solo una *complezione di sensazioni vissute dallo spettatore* di fronte ai pigmenti e *il modo in cui egli intenziona*, creando la coscienza di immagine). Questa componente è più facilmente intuibile nel caso dell’immagine mentale, che si distingue da quella fisica perché è priva di un supporto materiale. Si tratta però di una differenza minore, perché quello che conta è appunto la loro comune capacità di *presentificare* oggetti assenti. La presentificazione è basata sulla produzione di *fantasmi sensoriali* che ci permettono di intuire come sarebbe un oggetto se cadesse sotto la sfera di uno dei nostri sensi, ad esempio il tatto e l’udito, ma prima di tutto la vista. Un fantasma “ottico” fa intuire come apparirebbe allo sguardo un determinato oggetto all’interno di un ambiente, e questo atto immaginativo copre la nostra percezione, anche se non totalmente. Infatti, tanto l’immagine mentale quanto l’immagine fisica si inseriscono nella percezione in forma *contrastiva*, cioè non rivestendola del tutto, e sostituendola, ma permettendoci di mantenerla attiva. Non è una questione di maggiore o minore potenza illusionistica (alcune immagini possono sembrare così vere da essere scambiate per la realtà), e neppure di cornici (una discontinuità più o meno marcata nello spazio della loro collocazione), piuttosto è un fatto di tempi: Husserl precisa che si tratta soprattutto del contrasto fra il tempo dell’oggetto-immagine e il presente attuale¹⁰, a cui appartiene innanzitutto il nostro corpo (e anche la

9 Così la definisce Mitry, riprendendo Bradley: cfr. *ivi*, p. 110.

10 Cfr. E. Husserl, *Fantasia e immagine*, a cura di C. Rozzoni, Rubbettino, Sove-

Bildding, se parliamo di immagini fisiche). Ecco l'eco di questi concetti in Mitry:

Nous avons vu que l'image mentale présente une réalité qui est à la fois visée et reconnue comme absente. Si, en écrivant ces lignes, je songe à ma voiture qui est au garage, je le vois bien, mentalement – ou du moins j'en vois un certain aspect – mais je la vois comme non présente. Elle se donne à ma conscience telle qu'une image qui affirme l'absence de ce à quoi je pense d'autant que, ce faisant, je ne cesse de percevoir le monde qui s'impose à moi de toutes parts.

L'image mentale est donc un fait volontaire qui s'oppose à la perception normale du monde et des choses et qui, s'il coexiste avec elle, s'en distingue d'autant plus fortement qu'il s'y oppose¹¹.

Mitry intuisce che tutto questo è di grande utilità per un'analisi dell'immagine cinematografica, che peraltro aveva trattato fugacemente l'attenzione dello stesso Husserl. Le principali osservazioni che il filosofo dedica al cinema riguardano la ripetibilità della proiezione cinematografica, tale da lasciare inalterata l'"oggetto-immagine" [*Bilddjekt*]¹², e l'intensità della presentificazione prodotta dalle immagini filmiche, così completa da assottigliare al massimo il rilevamento cosa-immagine. In un'appendice, Husserl si esprime così: «Täuschung und Sinnenschein nach Art der Panoramabilder, der Kinematographen u. dgl. beruhen darauf, dass die erscheinenden Objekte

ria Mannelli 2017, p. 57: «[La manifestazione dell'oggetto immagine] porta in sé il carattere dell'irrealità, del *contrasto con il presente attuale*. La percezione dell'ambiente circostante, la percezione nella quale si costituisce per noi il presente attuale, si estende attraverso la cornice e da quest'altra parte si chiama "carta stampata" oppure "tela pennellata».

11 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit. pp. 182-183.

12 E. Husserl, *Gesammelte Werke, Bd. XXIII: Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925)*, cit., p. 536.

in ihrem ganzen erscheinenden Habitus von den in normaler Wahrnehmung erscheinenden wenig oder unmerklich unterschieden sind. Man kann hier wissen, dass es blosse Bildobjekte sind, aber nicht lebendig empfinden»¹³. Questa germinale riflessione sul cinema è stata raccolta da alcuni contributi, per lo più incentrati sul rapporto fra coscienza e credere vero e sull'*interplay* fra attore e personaggio¹⁴, ma la strada indicata da Mitry è altrettanto interessante e forse più aderente ai suggerimenti di Husserl. Scrive Mitry:

L'image filmique se donne *effectivement* comme une image. Elle existe objectivement comme telle. Fixée sur un support, projetée sur un écran, elle se détache, en tant qu'image, des choses dont elle est l'image et n'a plus aucun rapport avec elles. Elle est indépendante, autonome¹⁵.

A l'encontre de l'image mentale, l'image filmique est objectivement présente mais, comme elle, elle est l'image d'une réalité absente: d'une réalité passée dont elle n'est que l'image. Sa réalité concrète est d'être *fixée* sur un support; par là, objectivement présente et saisissable. Le réel enregistré sur le ruban de celluloid est, à tout moment, projetable. Ainsi la projection est-elle une sorte d'"actualisation", tout comme l'image mentale.¹⁶

13 *Ivi*, p. 132: «L'inganno e l'apparenza sensoriale, come le immagini panoramiche, immagini cinematografiche e simili si basano sul fatto che gli oggetti che appaiono nell'intero habitus di apparizione differiscono poco o in modo impercettibile da quelli che appaiono nella percezione normale. In questi casi si può essere coscienti del fatto che sono mere oggetti-immagini e tuttavia non si percepiscono come vivi» (trad. a cura della redazione).

14 Cfr. C. Rozzoni, *Cinema Consciousness: Elements of a Husserlian Approach to Film Image*, «Studia Phenomenologica», vol. XVI, 2016, pp. 294-324; J. Brough, *Showing and Seeing: Film as Phenomenology*, in J. D. Parry, *Art and Phenomenology*, Routledge, London-New York 2010, pp. 192-214; A. Casebier, *Film and Phenomenology*, cit.

15 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit., p. 110.

16 *Ivi*, p. 183.

Compare in queste righe una questione centrale: nel cinema, l'atto di *presentificazione* (“attualizzazione” scrive Mitry alludendo specificamente a Husserl) si compie al momento della proiezione, perché la striscia di pellicola è soltanto un film “latente”; per Mitry la pellicola è il supporto principale (la cosa-immagine), mentre lo schermo sbilancia la percezione *dalla cosa all’oggetto*, permettendo l'apparizione del movimento. Né la distruzione della pellicola né tantomeno la scalfittura dello schermo cancellano l'oggetto-film che, come detto, è quel contenuto ideale creato sì dalla proiezione, ma che le sopravvive – come non smette di insegnarci il *Don Chisciotte* di Orson Welles, che anche dopo avere squarciato la tela bianca con la spada nel tentativo di partecipare a una battaglia continua a lottare contro i suoi nemici di luci e ombre. Fra le altre cose, Welles dimostra che lo schermo non è come la tela in pittura, cioè non fa corpo con l'immagine, che infatti resiste alla sua distruzione, sia perché è ancorata a un altro, più “reale” supporto, sia perché vive nella mente, paradigmaticamente in quella del visionario Don Chisciotte. La pellicola è più simile ai materiali concreti del pittore, tant'è che il regista ne sceglie con cura il formato e la sensibilità, mentre non può lavorare su quelli dello schermo. Tuttavia, in origine i due supporti erano implosi l'uno nell'altro: nel precinema, fotogramma e schermo coincidono, perché l'illusione del movimento dipende dallo scorrere delle fotografie rilegate una *sopra* l'altra, all'interno del rettangolo tridimensionale creato dal sovrapporsi del loro contorno: uno schermo-libro.

Esiste dunque una doppia “cosalità” dell'immagine filmica? E se sì, essa non è una proprietà fondamentale di tutte le immagini tecniche¹⁷, pur nelle molte varianti previste sia dal sistema analogico che digitale? La pellicola cinematografica è il corrispettivo della carta sensibile nella fotografia, o della matrice di dati nel digitale, mentre le ombre proiettate sullo schermo corrispondono alla stampa fotografica in positivo e all'“estrazione”

17 Questo potrebbe essere un altro modo per interpretare l'idea di “immagine tecnica” di Vilém Flusser, cfr. Id., *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*, Annablume, São Paulo 2010.

del file su display. Dalla fotografia in poi¹⁸, codificare un'immagine e visualizzarla, cioè renderla fruibile all'occhio umano, diventano due processi ben distinti e non per forza concomitanti; naturalmente, con il passaggio al digitale il divario fra i due momenti si approfondisce, perché qui la matrice non è più una prima, inverosimile o oscura visualizzazione del soggetto, bensì la sua traduzione nel linguaggio numerico, non disponibile ai sensi e accessibile alle sole macchine¹⁹. Ma il punto è: per sviluppare una teoria del cinema ancorata al processo di *visualizzazione* anziché a quello di codifica dell'immagine filmica – dunque basata sullo sguardo dello spettatore perché senza i suoi occhi l'immagine in movimento semplicemente non esiste – bisogna lavorare sull'intersezione fra immagini fisiche e mentali.

È quello che sostengono, con argomentazioni diverse, anche due grandi storici del cinema, Tom Gunning e Thomas Elsaesser. Gunning propone di ripensare la base di realtà del cinema a partire dalle osservazioni del Metz fenomenologo (o almeno di una delle sue poche incursioni in questo territorio)²⁰. Lo studioso americano non è particolarmente attratto dalla questione del mentale, ma ancor meno da quella del reale come mero portato della base fotografica, indessicale delle immagini; per questo si chiede che cosa succederebbe se accettassimo, come diceva Christian Metz, che la realtà del cinema è nell'effetto di movimento, non nel legame fra segno e referente. Thomas Elsaesser, viceversa, non è un fenomenologo ma recupera la dimensione mentale del film proprio distinguendo fra la trasmissione dell'immagine e la sua registrazione su traccia. Riconduce infatti questa divaricazione al modello freudiano della memo-

18 Ma non nella sua versione dagherrotipica, che non utilizzava il processo positivo-negativo inverso: la lastra di metallo fotosensibile nella fotocamera veniva sviluppata come positivo e come copia unica.

19 Su questo tema si veda F. Casetti, A. Pinotti, *Post-cinema Ecology*, in D. Chateau, J. Moure (a cura di), *Post-cinema: Cinema in the Post Art Era*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2020, pp. 193-218.

20 Cfr. C. Metz, «À propos de l'impression de réalité au cinéma», in *Essais sur la signification au cinéma. Tome I*, Klincksieck, Paris 1968, ripreso da T. Gunning, *Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality*, «differences», vol. 18, n. 1, 2007, pp 29-52.

ria, il *Wunderblock*, proponendo di riavviare il discorso teorico sul cinema come medium interfaccia tra i dati e i sensi umani, il tutto nella chiave di un'archeologia del digitale²¹.

Questi contributi pionieristici sono in linea con l'interpretazione che Mitry dà della proiezione, riconoscendo in essa il momento husserliano della *presentificazione*, fase in cui la percezione dell'immagine fisica si intreccia con l'immaginazione; in essa «L'image filmique y remplace simplement l'image mentale avec toute la force de sa convaincante réalité»²². Il Metz citato da Gunning, del resto, muove da Mitry nella sua analisi del "mode filmique", che definisce «un mode filmique de la présence»²³, non pensando a uno stato di sopraffazione sensoriale bensì a una coscienza attiva fatta di riflessi mentali della percezione. Tuttavia, il mentale, pur essendo un riflesso e una logica delle immagini, è proprio ciò a cui il film non potrà mai dare visibilità: «En aucun cas on ne saurait représenter une image mentale puisque, dès l'instant qu'elle le serait, ce ne serait plus une image mentale»²⁴.

Le immagini filmiche sono inefficaci di fronte a ciò che non si dà a vedere o almeno che nessuno ha mai visto, per questo Mitry avrebbe apprezzato, probabilmente, il film senza inquadrature di Douglas Gordon (*Feature Film*, 1999), una videoinstallazione che consiste semplicemente nella registrazione video di un'esecuzione dell'intera colonna sonora scritta da Bernard Hermann per il film *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958). Sulle due pareti della sala espositiva, in ampie proiezioni speculari, appaiono le immagini del direttore d'orchestra che esegue il brano. Tuttavia, le vere immagini che riempiono la stanza non sono quelle fisiche sulle pareti, ma quelle che scor-

21 T. Elsaesser, *Freud as Media Theorist: Mystic writing pads and the matter of memory*, «Screen», vol. 50, n. 1, 2009, pp. 100-113. Sul modello freudiano della memoria e il cinema, aveva già lavorato T. Kuntzel, *A Note upon the Filmic Apparatus*, «Quarterly Review of Film Studies», vol. 1, 1976, pp. 266-271.

22 J. Mitry, cit., p. 191.

23 C. Metz, «À propos de l'impression de réalité au cinéma», cit., p. 14.

24 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 2. Les Formes*, Editions Universitaires, Paris 1965, p. 65.

rono nella mente dello spettatore in corrispondenza delle note musicali: la sequenza in cui Kim Novak si butta sotto il Golden Gate Bridge di San Francisco, o quando riappare come fantasma nel suo vestito verde. Lo spettatore, dunque, fa una vera e propria esperienza di visione non basata sulla retina, come racconta lo stesso regista riferendo delle interviste all'uscita della sala: *La donna che visse due volte* viene proiettato attraverso le orecchie dentro la mente di chi ascolta le note di Hermann.

2. Christian Metz e Vivian Sobchack: lo sguardo della macchina

La teoria del cinema ha sempre distinto due modalità dello sguardo filmico: la cosiddetta *oggettiva*, corrispondente alla simulazione di un mondo che non si dà come percepito, né da essere umano né da macchine né da altre specie viventi, e la *soggettiva*, ovvero la simulazione di un mondo percepito, e di conseguenza filtrato sul piano ottico da una ben precisa identità finzionale. L'analisi di queste due modalità enunciative, assieme ad altre più sfumate, è parte del dibattito semiotico-narratologico degli anni Ottanta e Novanta, ripreso sul finire della stagione anche da Vivian Sobchack, che apre la sua fenomenologia del cinema proprio con una riflessione sul contributo di Mitry. Le pagine sul punto di vista in *Esthétique et psychologie du cinéma* sono del resto le più note e discusse, anche se, prima di Sobchack, forse non del tutto comprese. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1992) esce un anno dopo il metziano *L'nonciation impersonnelle, ou le site du film*²⁵, e di primo acchito appare in polemica con la semiotica, e in particolare con il Metz lettore di Mitry²⁶. In realtà la tesi di Metz e quella di Sobchack sono molto vicine.

25 C. Metz, *L'nonciation impersonnelle, ou le site du film*, Klincksieck, Paris 1991. Ci riferiremo qui all'edizione italiana, C. Metz, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, tr. it. di A. Sanna, Edizioni scientifiche italiane, Napoli 1995.

26 Cfr. C. Metz, «Problèmes actuels de théorie du cinéma» (1967), in *Essais sur la signification au cinéma. Tome II*, Klincksieck, Paris 1972, pp. 35-86.

Mitry studia lo sguardo dello spettatore a partire da *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), il celebre noir girato quasi interamente in soggettiva. In esso lo spettatore indaga su un crimine identificandosi con l'investigatore Philip Marlowe, che gli presta occhi e corpo venendo inquadrato frontalmente solo all'inizio e alla fine del film. Mitry sa descrivere splendidamente il modo in cui lo sguardo dello spettatore segue l'incedere del personaggio dal suo interno, sforzandosi di considerare i suoi piedi come i propri, o il modo in cui si aggrappa con lui alla ringhiera cercando di vedere le proprie mani in quelle di Marlowe, ma ne conclude che il suo sforzo è vano. Lo spettatore non può riconoscere le immagini soggettive del proprio corpo, tutt'al più immagina di accompagnare il corpo di un altro, parzialmente visibile ma pure sempre *oggettivato* come tutto il resto nel film: «Ce n'est donc pas moi, assurément, qui marche et qui agit de la sorte», scrive Mitry, «bien que j'éprouve des sensations semblables à celles qui seraient mienne s'il en était ainsi. Je marche donc *avec* quelqu'un, je partage ses impressions»²⁷. Questa condivisione culmina con la famosa sequenza dello specchio, in cui il volto di Marlowe appare riflesso. È il momento di massima delusione dello spettatore, messo di fronte al fatto che le impressioni che si è sforzato di sperimentare come sue, in realtà, non erano le sue. Questo naturalmente vale per tutti gli spettatori tranne che per Montgomery, il regista, l'unico che può riconoscersi nell'immagine riflessa dallo specchio, dato che è lui, forse non a caso, l'attore che interpreta Marlowe. In quelle immagini in soggettiva, dunque, Montgomery sperimenterebbe un Sé come altro, reincorporando i fantasmi sensoriali della propria esperienza pregressa e vivendo un'esperienza propriocettiva mediata.

Sobchack interviene su questa analisi a due livelli. A un primo livello allarga la critica di Mitry aggiungendo altre difficoltà alla simulazione della propriocezione. Lo spettatore nota non solo la differenza fra le sue mani e quelle dell'attore, ma anche fra l'atto percettivo che il personaggio compirebbe nella realtà e

27 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 2. Les Formes*, cit., p. 67.

quello rappresentato. Le soggettive del film servono a due scopi simultanei: mostrare gli indizi necessari a risolvere il mistero, e mostrare in modo credibile la percezione di Marlowe. Nella realtà della finzione, tuttavia, Marlowe sarebbe interessato soltanto alle indagini, non a sé stesso percipiente, sicché la simulazione del suo sguardo in soggettiva non è del tutto esatta dal punto di vista del *fuoco intenzionale*. Inoltre, il modo di orientare la nostra attenzione consiste nel muovere gli occhi all'interno di un campo visivo in cui tutto resta ugualmente nitido, anche ciò su cui non ci stiamo concentrando; il film (classico) al contrario mette a fuoco e sfuma, gestisce la propria focale in modo di costruire zone di visibilità e zone nebulose. Questo elemento smaschera la differenza fra uomo e occhio della macchina da presa, creando, in ultima analisi, l'*eye machine*.

Basandosi sulla versione merleau-pontyana della fenomenologia, Sobchack ridiscute la distinzione semiotica fra soggettiva e oggettiva attraverso il concetto di *corpo del film*. Il film è dotato di corpo in quanto «It is an intentional instrument able to perceive and express perception»²⁸. Secondo questo presupposto, la materialità non umana (ma percipiente) del corpo-film presenta *soggettivamente* il mondo agli occhi dello spettatore. Di conseguenza, nel film la camera vede un personaggio o lo vede vedere con lo stesso grado di soggettività (la sua); può tentare di nascondersi totalmente in esso, attribuendogli una responsabilità temporanea per quanto appare sullo schermo, ma l'operazione non riesce mai completamente²⁹. Se dunque la differenza fra corpo dello spettatore e del personaggio rappresenta una prima difficoltà, la differenza fra corpo macchinico (l'incorporazione non umana del film) e corpo attoriale (e per traslazione spettatoriale) crea uno scarto molto più profondo e in ultima analisi incolmabile. Lo sguardo del film sovrascrive sempre quello del personaggio, e ciò anche se non accettassimo la definizione della macchina cinema come soggetto o corpo senziente).

28 V. Sobchack, cit., p. 247.

29 Cfr. *Ivi*, p. 231.

Negli anni compresi fra il volume di Mitry e quello di Sobchack, molti interventi superano le tesi di Mitry e sviluppano l'idea della soggettiva in modo sostanziale attraverso le teorie dell'enunciazione³⁰. Ma quando Metz chiude il capitolo con *L'enonciation impersonnelle*, si torna in un certo senso all'origine. Metz arriva da un libro su cinema e psicanalisi dove ha differenziato una forma di identificazione primaria (con la macchina da presa) da una secondaria (con il personaggio), ed è dunque già orientato a pensare al ruolo riflessivo dell'apparato. Ma *L'enonciation impersonnelle* comincia sostenendo, esattamente come Sobchack, che la semi soggettiva scoperta da Mitry – quell'inquadratura sopra le spalle diretta lungo un asse che più o meno si allinea con lo sguardo del personaggio – è la miglior forma di soggettività, sia perché non nega la possibilità di vedere il corpo del percipiente, fattore necessario per l'identificazione dello spettatore³¹, sia perché esplicita la presenza di un secondo sguardo che percepisce il percipiente. Anche uscendo dalla fenomenologia e restando in ambito semiotico, il punto resta questo: la soggettiva non è uno stampo per lo sguardo e il corpo dello spettatore, è piuttosto un luogo del raddoppiamento: il *point of view shot*

opera prima di tutto è un duplice raddoppiamento delle istanze enunciative [...] il personaggio-osservatore “raddoppia” al tempo stesso il *foyer*, che fa vedere attraverso di lui, e lo spettatore [ossia la *cible*], che vede ugualmente attraverso di lui [...] Questo personaggio si installa come un cuneo tra i due: come mostratore, e *foyer-bis*, come osservatore pubblico [*cible*]-bis³².

30 Fra cui il fondamentale F. Casetti, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano 1986, cfr. pp. 58-97.

31 Mitry chiarisce che per adottare uno sguardo, bisogna aver visto il corpo che sostiene questo sguardo prima di entrare in esso. Si veda lo sviluppo di questa idea in E. Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, Amsterdam-New York-Berlin 1984.

32 C. Metz, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, cit., pp. 154-155.

In questo quadro, la soggettiva diventa una riproduzione *en abyme* della proiezione, una rilocazione del proiettore nel corpo di un personaggio: così, probabilmente, bisogna ripensare anche l'idea del *first person shot* nel VR e nelle tecnologie immersive, dove il corpo-sguardo dell'*experimenter*, in apparenza implicato al massimo grado, è soprattutto da intendersi nella sua frequente coincidenza con la macchina della visibilità. In questo senso anche la cornice nei media immersivi è da ripensarsi in termini non oculocentrici, come la possibilità di uscire dalla finzione toccando il mondo circostante e ricostruendo il reale con l'immaginazione, in un rapporto sostanzialmente inverso rispetto al cinema.

Ma tornando al cinema, una volta chiarito che quando parliamo di soggettivazione dell'immagine stiamo parlando di una forma di riflessività per la quale *il film si dà a vedere*³³, o *attraverso* gli occhi di un personaggio o attraverso altre strategie stilistiche o altri strumenti non umani (“entità enunciative”), servirsi di un'identità finzionale non per accedere a un visibile fisico ma a una qualche forma di *Phantasie*, per riprendere il termine husserliano, significa introdurre un ulteriore livello enunciativo nel quale il personaggio, indiscutibilmente, media il visibile con il proprio Io, vale a dire con la propria soggettività umana e finzionale. È questo che intendeva, probabilmente, Mitry, quando sosteneva che le allucinazioni, i ricordi, i pensieri sono le uniche immagini filmiche a rappresentare non tanto il mentale, quanto il filtro della soggettività.

Questa condizione dello sguardo soggettivo, nel senso metziano della “soggettività impersonale” è molto chiaro nei film sugli individui dotati di capacità soprannaturali, perché in essi gli stati alterati non si spiegano in base alla psicologia dei personaggi ma alla loro funzione di corpi umani come macchine della visione (simmetrici alla macchina cinematografica come corpo non umano, secondo le parole di Sobchack). In *La zona*

33 A meno che non si pensi alla distribuzione dei saperi e al posizionamento del narratore rispetto all'universo diegetico in termini genettiani (la focalizzazione).

morta (*The Dead Zone*, D. Cronenberg, 1983), le visioni di John che si risveglia dal coma dopo cinque anni viaggiano attraverso il suo corpo e si materializzano attorno a lui. Le immagini degli eventi che John riesce ad “allucinare” sono registrate su un supporto fisico (l’immagine-cosa) che coincide con il corpo di chi li ha vissuti: ogni visione si genera dal contatto fra la mano di John e quella del soggetto il cui passato o futuro sono in questione; la stretta di mano produce segnali che viaggiano attraverso il veggente e arrivano ai suoi occhi, che a quel punto “proiettano”³⁴ le immagini (l’immagine-oggetto) nell’ambiente, non senza sofferenza. John diventa un visitatore di quegli spazi virtuali, che abita anche con il corpo, mentre lo spettatore vive la sua allucinazione come propria, ma non in virtù di un’incondizionata adesione di sguardi (la soggettiva), piuttosto in virtù di una pluralità di soggettivazioni che rendono il visibile *un luogo dell’emersione dello sguardo*³⁵. Nella sua prima visione, John allucina l’incendio in cui potrebbe morire la figlia dell’infermiera che lo sta curando: la stanza di ospedale si trasforma nella stanza della bambina, incluso il letto in cui l’uomo giace, improvvisamente circondato da giocattoli, peluche e fiamme. La visione è soggettivata in un senso complesso e multiplo: uno sguardo verso destra apre il campo immaginario con una classica soggettiva, e uno sguardo verso sinistra riporta in campo la realtà; tuttavia, fra i due gesti si apre uno spazio-tempo mentale in cui la camera vaga, fino a includere John: i suoi occhi smettono di supportare la visione, mentre la sua voce resta alterata come indice del suo stato di allucinazione.

34 Si veda l’idea della divinazione come *proiezione* in una delle figure che ha ispirato il pensiero di Jean Mitry, Cfr. R. Allendy, *La valeur psychologique de l’image*, in AA. VV. *L’art cinématographique*, Felix Alcan, Paris 1926, pp. 99-100: «I cartomanti [...] non fanno altro che proiettare sulla realtà ciò che non ha in sé alcuna determinazione fissa, un’immagine latente che è in lei, e dunque possiamo comprendere tutti i meccanismi di divinazione come proiezioni sulla realtà d’un senso interiore e oscuro» (trad. e corsivo dell’autrice).

35 Vedi l’idea del film come “superficie visibile” che si crepa attraverso differenti sguardi nella prospettiva merleau-pontyana adottata da A. C. Dalmasso, *Le plan subjectif réversible: Sur le point de vue au cinéma à partir des écrits de Merleau-Ponty*, «Studia Phenomenologica», vol. XVI, 2016, p. 140.



Vedere in un altrove
parallelo.

-
The dead zone, 1983,
David Cronenberg

Vedere nel passato.

-
The dead zone, 1983,
David Cronenberg



Nella più memorabile delle allucinazioni, che riguarda la vittima di un serial killer, la soggettiva di John proietta lo spazio immaginario del gazebo in cui è avvenuto l'omicidio; ma già il controcampo su di lui è diversamente soggettivato perché non è immerso nel buio della sera, come il presente, bensì circondato da un chiarore diffuso, quello che c'era al momento del delitto; questo brusco salto di illuminazione fa intuire che John è ormai parte della propria allucinazione. Il suo ingresso nel mondo virtuale, la sua presenza artificiale sulla scena del delitto, proprio dietro la vittima che non può vederlo né sentirlo, è un ottimo esempio di soggettività impersonale, intercorporea e a metà fra uomo e macchina. John finisce nell'immagine quasi involontariamente: il dolly si muove lento ed è come se portasse in campo per caso, per un movimento di troppo, il *foyer* di quelle visioni. Ma è proprio questa *presenza fantasmatica, casuale e plurale* che caratterizza l'esperienza cinematografica, ed è difficile pensare che essa possa replicarsi nei media immersivi, come la realtà virtuale, dove non si è ancora sperimentata, per il momento, la possibilità di staccare il nostro sguardo dal "proiettore".

Clio Nicastro

Sandra Lahire: per un cinema dismorfico

L'occhio non si sazia mai di vedere,
e l'orecchio non è mai stanco d'udire.

(Qoelet, 1:8)

Mi sento come allora
un uccello posato
scosso per un attimo
tra l'acqua
e la terra.

Carla Lonzi, *Taci, Anzi Parla*

Intro

Un gufo si agita dentro una gabbia, poi si posa su un trespolo e guarda fisso in camera. In montaggio parallelo Sandra Lahire imita l'uccello, muovendo le braccia scarnie come ali per spiccare il volo e, anche lei, sembra fare alcuni tentativi per uscire fuori dalla stanza. Le due scene sono colorate da filtri, uno viola e l'altro blu, lo stesso blu che tinge la prima immagine della gabbia toracica che appare in *Arrows* (1984), esponendo un frammento del corpo estremamente magro della regista. Fin dalle prime scene, il corpo è un recinto dal quale evadere, volando, strisciando come il serpente "inside Eva"¹, simbolo del desiderio femminile, e, infine, auto-osservandosi attraverso l'occhio della telecamera. Quest'ultimo un paradosso: come ci si può liberare del proprio corpo scrutandolo, filmandolo mentre lo si guarda allo specchio, sdoppiato nel suo riflesso, inseguendone l'ombra sulle rocce dell'Ontario e perfino penetrandolo con una radiografia? Il cinema di Lahire tenta di portare in superficie i caratteri meno ovvi della dismorfia, che invece di essere ridotta esclusivamente al senso della vista, rivela i suoi livelli multisensoriali attraverso il suono stridente della colonna sonora, delle voci delle donne che condividono con Lahire

¹ La scritta "The snake inside Eva" appare in sovraimpressione in *Arrows*, al min 2:42.

Abstract

As a medical category, dysmorphia defines an excessive preoccupation with the whole body or a single part; the constant need to modify one's body that does not (yet) coincide with one's identity. In this essay I explore the way filmmaker Sandra Lahire reflects on dysmorphia in her experimental films where the gaze becomes haptic, "contaminating" and transforming the viewers' perception. Lahire's anorexic body performs the vulnerability of humans' bodies exposed to radioactivity and pollution.

KEYWORDS

SANDRA LAHIRE

-

DYSMORPHIA

-

CONTAGION

-

ANOREXIA

-

ECO-FEMINISM

le storie dei loro disturbi alimentari e sfruttando la materialità della pellicola enfatizzandone l'elemento aptico.

In questo saggio propongo un'interpretazione del ruolo dell'anoressia nel lavoro di Lahire, in particolare nei suoi due film *Arrows* e *Serpent River* (1989). Questa analisi fa parte di una ricerca più ampia sulla rappresentazione cinematografica dei disturbi alimentari², incentrata sul rapporto peculiare che questi disturbi intrattengono con le immagini. Cercherò di mostrare come il cinema di Lahire riesce a dare profondità alla dismorfia, un sintomo presente in tutte le forme di disordini alimentari.

Immagine contagiose?

Lesbica, ebrea e femminista, Lahire (1950- 2001) è stata filmmaker e attivista ambientalista in un periodo travagliato della storia britannica, gli anni Ottanta di Margaret Thatcher. Ha realizzato dieci cortometraggi in 16 mm e ha fatto parte della prolifica scena sperimentale londinese degli anni '80, collaborando strettamente con Sarah Pucill, sua compagna, e con il London Film-Makers' Co-op. Quest'ultima era un'organizzazione indipendente creata nel 1966 dal regista Stephen Dwoskin e dal poeta Bob Cobbing, poi unitasi, nel 1999, al London Video Arts dando vita all'archivio LUX. Il gruppo londinese si ispirava alla Filmmaker Coop di New York, fondata qualche anno prima, tra gli altri, da Jonas Mekas, Shirley Clarke e Stan Brakhage, con l'obiettivo di ampliare produzione e distribuzione del cinema sperimentale. Lahire è stata molto vicina al London Film-Makers' Co-op fino a quando decise di dedicarsi completamente alla causa del separatismo femminista lesbico, divenendo critica soprattutto nei confronti di Jean-Luc

² Il risultato del progetto di ricerca *Contagious Images? Visual Representations of Eating Disorders* – condotta dal 2021 al 2022 all'ICI Berlin Institute for Cultural Inquiry grazie al sostegno del programma Original - isn't it? della VolkswagenStiftung – è una monografia che verrà pubblicata nel 2024 per transcript Verlag.

Godard e dello stesso Dwoskin, del modo in cui, a suo avviso, lo sguardo maschile fosse divenuta la cifra del loro cinema. Il *male gaze*, la cui teorizzazione si deve al celebre testo di Laura Mulvey *Visual Pleasure and Narrative Cinema*³, è già al centro del dibattito femminista all'inizio degli anni 80, come mostra il saggio di Lahire *Lesbians in Media Education*:⁴

Turning the camera to the world, yes, and if it is oppressive, turning the monitor to the wall, or manipulating the Barbie-doll imaginary sold to us. In the case of the woman dealing with autobiographical material and self-perception, turning the camera on herself is necessary, not because she is reinforcing the male fetishizing of parts of her body. She opposes externally imposed images of her sexuality by building up a dialogue with aspects of herself, with doubles of twins or alter-egos, as Sylvia Plath does by her writing in the Bell Jar. The mirror is a common-sense method of crystallizing a twin through inward dialogue. Far from mimicking the isolated self-obsession of the male narcissist, a woman working with herself and devoting her love to herself in another woman, instead of gaining access to power via men, is working with the self-reflection essential for self-determination and political change⁵.

L'auto-osservazione prende infatti svariate forme nei film di Lahire, soprattutto grazie all'aspetto performativo del suo mettersi in scena. Un'autoriflessione che ama spingersi oltre i limiti della forma. Questa ossessione unita alla collaborazione – seppur interrotta – con la Filmmakers coop di Londra, in un momento in cui vi era molta curiosità per la sperimentazione

3 L. Mulvey, *Visual pleasure and narrative cinema* in *Visual and other pleasures*, Palgrave Macmillan UK, London 1989, pp. 14-26.

4 S. Lahire, *Lesbians in Media Education* (1987), in *Living on Air. The Films and Words of Sandra Lahire*, online publication.

5 *Ibidem*.

tecnica e formale, ha contribuito a rendere speciale il modo in cui Lahire affronta il tema dell'anoressia che non è mai soltanto il resoconto della sua esperienza personale. In *Arrows* (1984), unico film interamente ed esplicitamente dedicato all'anoressia, la regista sceglie di intrecciare la sua storia a quella di altre donne affette dallo stesso disturbo alimentare, dando vita a un racconto corale di cui sono protagoniste le lettere di queste donne lette in voice-over. In altri lavori, soprattutto in *Serpent River*, il corpo scheletrico di Lahire incarna la vulnerabilità dei corpi delle donne esposti alle radiazioni dell'uranio impoverito, alle radiazioni nucleari e all'inquinamento. La vulnerabilità dei corpi – il suo, quello delle lavoratrici donne, quello della terra – è al centro del lavoro di Lahire che vede un'analogia tra la violenza commessa dalla società patriarcale contro le donne e quella commessa dagli esseri umani contro l'ambiente (un tema oggi sempre più dibattuto, soprattutto delle ecofemministe e nelle teorie posthuman). Fondendo documentario, performance, animazione e tecniche sperimentali come sovrapposizione, stampante ottica, tecniche di ri-filmatura e colorazione, cambi di velocità e sperimentazioni sonore, i suoi quattro film sul nucleare – *Serpent Rivers*, *Terminals* (1986), *Uranium Hex* (1987), *Plutonium Blond* (1987) – rivelano il suo impegno come attivista ecologista insieme ai movimenti femministi antinucleari e pacifisti, subito dopo il disastro di Chernobyl.

Il modo in cui Lahire intreccia l'anoressia, come problema psicologico e sociale, con la vulnerabilità dei corpi (quello umano e quello della terra) esposti alla violenza, risuona tristemente con il contemporaneo. Durante il lockdown dovuto alla pandemia di Covid-19, il numero di persone affette da disturbi alimentari e dismorfofobia è aumentato esponenzialmente e le condizioni di coloro che erano già affetti da questi problemi sono notevolmente peggiorate. Un dato che non sorprende se si considera l'ansia generata dalla pandemia unita all'obbligo di trascorrere gran parte delle proprie giornate in casa, il luogo più temuto e al contempo più anelato da chi soffre di disordini alimentari. Una doppia reclusione se si tiene conto di come i disturbi alimentari e quelli dismorfofobici costituiscano già una

prigione corporea per coloro che sono ossessionati dalla propria immagine. Ma come queste fantasie e sofferenze provocate dall'essere nel corpo "sbagliato", difettoso, non (ancora) pronto a vivere pienamente, sono interconnesse con la paura di vivere in un mondo minacciato dalla crisi climatica e dall'inquinamento? Recenti risultati clinici⁶ mostrano che alcuni giovani sensibili all'attuale crisi ecologica sviluppano disturbi alimentari perché identificano il loro corpo con quello della terra sofferente e danneggiata da inquinamento e surriscaldamento del pianeta⁷. La dismorfia si rivela quindi più di una semplice preoccupazione per la bellezza e per la perfezione fisica e domanda urgentemente di ripensare il modo in cui questa costellazione di sintomi e i suoi significati nascosti esprimano un disagio e un cambiamento culturale.

Come categoria medica, la dismorfia definisce un'eccessiva preoccupazione per il corpo, l'intero corpo o una singola parte; la lotta per accettare il proprio corpo, il bisogno di modificarlo, la sensazione che non coincida (ancora) con la propria identità. «I soggetti affetti da dismorfofobia spesso presentano narrazioni problematiche della propria vita e mostrano una generale deprecazione non solo nei confronti del proprio corpo, ma anche di sé stessi come individui»⁸. L'esperienza del proprio corpo, che non è mai soltanto riducibile al modo in cui lo vediamo, influisce quindi sull'auto-percezione, sulla propria rappresentazione corporea così come alla narrazione del sé. Un'attenta analisi della dismorfia, che caratterizza sia l'anoressia che la bulimia, permette quindi di allargare l'indagine sulle immagini dai soli aspetti visivi all'esperienza percettiva incarnata che coinvolge anche gli altri sensi e la costruzione del sé e di dare una consi-

6 Cfr. D. Palliccia, *Corpo In/fame. Il cibo tra piacere e colpa*, «Rivista di psicologia analitica», 2022.

7 Ringrazio Ida Dominjanni per avermi messo al corrente di questa pubblicazione.

8 A. Tramacere, A. Kaufmann, *Bodily self-narratives and the experience of disliking ourselves*, «Journal of Consciousness Studies», in corso di stampa (trad. mia). Ringrazio Antonella Tramacere per la generosità con cui ha condiviso la sua ricerca con me.

stenza multisensoriale all'immagine sulla quale siamo abituati ad appiattare il disturbo dismorfico: una donna magra che si guarda nello specchio e si vede più grassa di quanto sia in realtà.

Negli ultimi anni la questione della rappresentazione visiva delle malattie organiche e psichiche e di chi ne è affetto – un tema inaugurato da autori come Sander Gilman⁹ e Stuart Hall¹⁰ – ha guadagnato sempre più attenzione nell'ambito degli studi culturali, degli studi di genere e delle *medical humanities*. Se la relazione bidirezionale tra le condizioni mediche e le loro narrazioni visive è in generale cruciale per tutte le categorie mediche, ritengo che i disturbi alimentari costituiscano un caso di studio peculiare, in quanto i loro sintomi, la loro definizione e la loro natura epidemica appaiono strettamente correlate sia alla costruzione/rifiuto dell'immagine di sé, sia alla circolazione di foto *glamour* e di ideali di bellezza che si suppone scatenino i disturbi e, di conseguenza, anche alle immagini che li “riproducono”. L'ambiguità di tale termine è in questo caso saliente: almeno dagli anni Novanta in poi, da quando cioè il mondo della moda ha osannato i corpi pallidi, emaciati e *glamour* di modelle e modelli definendoli *heroin chic*¹¹, si è sempre più affermata l'idea che la circolazione di queste immagini contribuisca notevolmente alla diffusione dei disordini alimentari – specie dell'anoressia. Questa pericolosa esposizione al potere emulativo scaturito dalle immagini sembra contraddire i curiosi esperimenti di Hugh Diamond, uno dei pionieri della fotografia psichiatrica, convinto che mostrare ai suoi pazienti una foto del loro stesso viso ritratto durante una crisi acuta, potesse avere un influsso benefico, guarendoli per effetto di una terapia d'urto¹².

9 Cfr. S. L. Gilman, *Picturing health and illness: images of identity and difference*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1995.

10 Cfr. S. Hall, *Representation. Cultural representations and signifying practices*, Sage Publications, London-Thousand Oaks-New Delhi, 1997.

11 Con “Heroin chic” ci si riferisce lo stile delle top model degli anni '90 come Gia Garangi e Kate Moss (soprattutto la famosa campagna di intimo di Calvin Klein del 1991), caratterizzato da un fisico estremamente magro, pelle pallida e occhiaie.

12 Cfr. S.L. Gilman, *The face of madness: Hugh W. Diamond and the origin of*

Ulteriori esperimenti avevano poi messo in questione che non fosse il soggetto della fotografia a generare lo shock, quanto invece la natura stessa del nuovo mezzo tecnologico: la macchina fotografica, nata proprio nel periodo in cui Diamond si formava come psichiatra. Il ritratto di un paesaggio era in questo senso tanto efficace e curativo quanto quello di un volto. Del resto, la nascita della fotografia è, come noto, ciò che ha reso possibile la controversa diagnosi dell'isteria messa a punto da Jean-Martin Charcot alla *Salpêtrière*¹³, la categoria medica che per definizione si basava sull'inscenare il sintomo, sul fare dei sintomi delle pazienti dell'ospedale parigino – tutte donne – uno spettacolo per gli occhi di un pubblico di medici – quasi esclusivamente maschile – e per l'obiettivo di un appassionato fotografo come Charcot.

Anche nel caso dei disturbi alimentari la visibilità acquista un ruolo complesso e ambivalente. Sia perché i sintomi sono, quasi sempre, visibili – anche se alcuni disturbi alimentari sono meno “spettacolari” e più invisibili di altri – sia appunto perché si pensa che siano alimentati dai media e dalle foto di moda che le giovani donne – statisticamente il principale bersaglio dei disturbi alimentari – ammirano e imitano. Naturalmente, una simile prospettiva alimenta il rischio di considerare le donne come soggetti narcisisti, vittime passive degli ideali di bellezza promossi dai media. Un aspetto che è stato messo in luce già a partire dagli anni Settanta da studiosi femministe come Hilde Bruch¹⁴, Susie Orbach¹⁵ e Susan Bordo¹⁶ che hanno interrogato la componente sociale dei disturbi dall'alimentazione.

psychiatric photography, Brunner/Mazel, New York 1976.

13 Cfr. G. Didi-Huberman, *L'invenzione dell'isteria. Charcot e l'iconografia fotografica della Salpêtrière*, tr. it., Marietti, Bologna 2008; S.L. Gilman, H. King, R. Porter, G.S. Rousseau, E. Showalter, *Hysteria Beyond Freud*, University of California Press, Berkeley 1993; E. Showalter, *Hystories: Hysterical Epidemics and Modern Media*, Columbia University Press, New York 1997.

14 H. Bruch, *La gabbia d'oro. L'enigma dell'anoressia mentale*, tr. it. di L.D. Treves, Feltrinelli, Roma 1998.

15 S. Orbach, *Fat is a Feminist Issue*, Arrow, New York 1978.

16 S. Bordo, *Il peso del corpo*, Feltrinelli, Roma 1997.

Il modo in cui le narrazioni cinematografiche raccontano i disordini alimentari solleva questioni fondamentali per esplorare la tensione tra contagio e riproduzione. La necessità di questa ricerca nasce, come spesso accade, da un'assenza: la scarsa filmografia esistente sui disturbi dell'alimentazione (molti dei film sono stati realizzati alla fine degli anni '80 e negli anni '90 per la televisione americana)¹⁷ e la banalità con cui, per lo più, vengono raccontati, senza una particolare attenzione alle correlazioni tra matrice psicologica e componente sociale o alle fantasie celate e generate dal disturbo, soprattutto quelle relative alla dismorfia. Sandra Lahire costituisce in questo senso un'interessante eccezione, così come il recente lavoro della regista brasiliana Moara Passoni *Ecstasy* (2020)¹⁸. Di solito le protagoniste sono giovani adolescenti belle, benestanti e perfezioniste che sviluppano un problema con il cibo, con la famiglia e con gli amici e infine, dopo un peggioramento, al quale segue un ricovero ospedaliero, guariscono completamente. Il problema di un plot così lineare non è soltanto quello di escludere altre forme di disordini alimentari altrettanto, se non maggiormente, diffuse ma anche e soprattutto di ridurre la complessità "temporale" della malattia che spesso ha una natura cronica o è soggetta a ricadute. Un'occasione mancata per un *time-based* medium come il cinema. Non si sta qui sostenendo l'idea che ci sia un modo "giusto" per rappresentare certe condizioni mediche, un tema molto dibattuto negli ultimi anni. Le ragioni al centro di questo dibattito sono estremamente valide e hanno messo in luce come fotografia e cinema abbiano nella storia tragicamente contribuito a creare

17 Negli ultimi due anni sono usciti due film sul tema, entrambi incentrati sulla famiglia reale: *Spencer* (Pablo Larrain, 2021), sulla bulimia di Diana Spencer, e *Corsage* (Marie Kreutzer, 2022), liberamente ispirato alla vita della principessa Sissi e ai suoi problemi con l'anoressia.

18 Si veda C. Nicastro, 'Symptomatic Images/Contagious Images: The Ambivalence of Visual Narratives of Eating Disorders', in *The Representation and Care of Illness. Visual Culture, Trauma, and Medical Humanities*, n. «Cinema & cie. International Film Studies Journal», Vol. 22 No. 39, ed. by S. Casini, A. Cati and D. Toschi, 2022, pp. 37-51; C. Nicastro, *Biografia di un sintomo. Ecstasy di Moara Passoni*, «Fata Morgana», n. 46, 2022.

e/o a veicolare stereotipi e pregiudizi di genere e di razza e alla stigmatizzazione di alcune patologie mediche. Tuttavia, spesso vi è il rischio di semplificare eccessivamente la questione e di abbracciare un'idea ingannevole di “buona mimesi” a scapito dell'ambivalenza che l'esperienza di certe condizioni porta intrinsecamente con sé e che non dovrebbe, quindi, scomparire nella dimensione narrativa. I film non guariscono come i farmaci, svelano scenari imprevisi, ci portano lì dove non eravamo ancora arrivati. Nel caso dei disordini alimentari il timore per il contagio, per l'emulazione e per la spettacolarizzazione di corpi sofferenti chiama direttamente in causa la capacità del cinema di rendere qualcosa o qualcuno visibile (o invisibile), e la confronta con l'ossessione per l'auto-osservazione causata dal disturbo dismorfico: ogni forma non è ancora quella buona, ogni inquadratura non ha ancora la giusta distanza. Spesso le persone affette da disturbi alimentari sono alla ricerca di un immaginario che possa aiutare a comprendere la loro oscura ed estenuante costellazione di sintomi e che possa lasciare emergere ciò che il più delle volte nascondono e vivono in segreto. In questo senso, si chiede alle immagini di mostrare quello che non si ha il coraggio di dire e ciò che non si è ancora in grado di vedere. Alle immagini non si chiede quindi di essere fedeli, ma piuttosto di sfuggire, scoprendoli, alla ripetizione e alla “riproduzione” di certi gesti e comportamenti in cui si è intrappolati.

Lahire trova un linguaggio che scava nella paura per un corpo in costante mutamento, un corpo che non può essere contenuto.

Fuori di sé: un corpo in protesta¹⁹

La lotta per definire i confini corporei ed emotivi è ciò che Lahire condivide sia con la sua amata Sylvia Plath alla quale ha dedicato il film *Lady Lazarus* (1991) sia con le donne che in

¹⁹ Parte di questa sezione è stata pubblicata in C. Nicastro, ‘Sandra Lahire: *Swelling, Shrinking, Spoiled*’, in *A moving X-ray*, online screening series *Another Screen* organized by «Another Gaze journal».

Arrows condividono con lei l'esperienza dell'anoressia. Le diverse forme di disturbi alimentari rivelano una comune ansia per la porosità del corpo, come se la pelle non potesse contenere l'interno: se l'anoressia è segnata da ansie agorafobiche, la bulimia è legata alla claustrofobia²⁰. Queste due reazioni apparentemente opposte nascono dalla medesima difficoltà di gestire bisogni e desideri del corpo e dalla convinzione che ci siano solo due opzioni per farvi fronte, ovvero creare un «sistema di difese senza ingresso»²¹ o lasciare entrare tutto (per poi espellerlo). Lahire riconosce un'affinità con l'opera di Plath, dove la connessione tra corpo e linguaggio non conosce limiti, poiché le parole attraversano costantemente il confine tra interno ed esterno. Nel cinema di Lahire, infatti, i limiti tra interno ed esterno, organico e inorganico, digeribile e velenoso sono molto precari, così come il confine tra piacere e rottura. Proprio all'inizio di *Little Death*, un breve saggio in cui Sandra Lahire discute del film *Cast* (1999) della sua compagna Sarah Pucill e del suo film *Johnny Panic* (2000), ci viene ricordata l'etimologia del termine "orgasmo", dal greco *oragao*, che significa "gonfiare". Qui Lahire descrive il piacere come la possibilità di dilatare le «fragili frontiere di un essere»²² e più avanti nel testo mette in relazione questo movimento con la descrizione di Plath delle poesie come vortici senza fine: «devi andare così lontano, così velocemente, in uno spazio così piccolo che non puoi che bruciarne i confini... il poeta vive un po' in aria»²³. Ed è a quest'ultimo elemento che rimandano sia gli uccelli che le frecce animate in *Arrows*, dove la stessa Lahire imita il volo del gufo in gabbia. Un tentativo di elevarsi, di uscire fuori di sé. Questo movimento anabatico non è però liberatorio, non risolve un conflitto sfuggendo alla materialità del corpo. Viene piuttosto declinato in varie forme e generando analogie a tratti stridenti.

20 Cfr. M. Charles, *Meaning, metaphor, and metabolization: the case of eating disorders*, «The American Journal of Psychoanalysis», vol. 81, n. 4, 2021, p. 448.

21 *Ibidem*.

22 S. Lahire, *Little Death*, in *Living on Air. The Films and Words of Sandra Lahire*, pubblicazione online, p. 58 (trad. mia).

23 *Ibidem* (trad. mia).

In *Serpent River*, Lahire stabilisce un parallelismo tra i processi dell'industria estrattiva e i confini violati del corpo femminile²⁴. Il film del 1989 prende il titolo dal fiume Serpent River che scorre nel territorio apparentemente incontaminato dell'Ontario settentrionale. Nelle prime scene le acque trasparenti del fiume sembrano appartenere a un paesaggio idilliaco ma poco dopo le voci delle lavoratrici raccontano che il Serpent River sgorga da una miniera di uranio e trasporta rifiuti radioattivi. I camion della compagnia che gestisce la miniera, la Rio Tinto Zinc, rimuovono la terra senza curarsi dei rifiuti tossici che si riversano nell'acqua potabile. Immagini "innocenti" di bambini che giocano sul ghiaccio in inverno incrociano quelle delle lavoratrici nelle miniere, in particolare Diane, la prima donna minatrice di uranio. La si sente (in voice-over) parlare con la dottoressa degli effetti di questo materiale radioattivo, mentre descrive con orgoglio i suoi muscoli frutto della fatica del lavoro fisico. La dottoressa mostra le lastre delle radiografie dei suoi polmoni e le indica i danni della contaminazione, mentre in montaggio parallelo appare la schiena magra di Lahire dipinta con colori fluorescenti, come se fosse attraversata da una radiografia. Il corpo anoressico di Lahire abita un inquietante spazio intermedio tra organico e inorganico che materialmente e simbolicamente convoglia la vulnerabilità del corpo femminile (sovra)esposto allo sguardo maschile e allo sfruttamento estrattivo: come nel caso di Diane in *Serpent River*, delle lavoratrici nelle centrali nucleari in Gran Bretagna in *Terminals* e *Huranium Hex*, così come di Thelma, una donna addetta ai monitor di un reattore di plutonio in *Plutonium Blond*. Il tubo di aspirazione che raccoglie la polvere di scarto dal sito di estrazione in *Plutonium Blond* ricorda quello della liposuzione del chirurgo che Lahire descrive in *Arrows*²⁵ che rimuove il grasso aspirandolo. Si tratta del metodo Illouz, inventato all'inizio degli anni '80, il momen-

24 Cfr. P. Champion, *Embracing Entropy: Sandra Lahire's Anti-Nuclear Trilogy*, in *Another Screen*, <https://www.another-screen.com/a-moving-x-ray-seven-by-sandra-lahire>.

25 *Ibidem*.

to in cui la liposuzione, le diete e l'esercizio fisico hanno fatto il loro ingresso nell'industria cosmetica.

Attraverso l'uso di colori fluorescenti e sovrapposizioni, Lahire scolpisce immagini aptiche che possano sfidare l'appiattimento alla sola dimensione visiva. I corpi messi in scena da Lahire coinvolgono la tattilità dello spettatore, come osserva Maud Jaquin, rifacendosi alla nozione di "visualità aptica" di Alois Riegl, in cui «gli occhi funzionano come organi tattili»²⁶. È il caso, ad esempio, delle bandiere agitate dal vento che colpiscono il volto dello spettatore in *Terminal* o quando la macchina da presa si avvicina ai cadaveri mummificati e ai sarcofagi dei faraoni egiziani in *Arrows*. Secondo Jaquin, il chiasmo tra vista e tatto stabilisce uno «scambio sensuale e tattile tra i corpi in scena, quello della regista e dello spettatore, essi si toccano e si trasformano reciprocamente»²⁷. Un apparente gesto ossimorico, quello di associare tattilità e corpo anoressico, un corpo che sembra rifuggire il contatto, così corazzato ed estremamente fragile al contempo. Ma è proprio questa apparente contraddizione che rende i film di Lahire unici nella rappresentazione dei disturbi alimentari. Tragicamente per Lahire questo non è solo il frutto di una scelta artistica performativa, l'anoressia ha accompagnato e segnato tutta la sua vita, causandone la morte prematura all'età di cinquant'anni. Nel lavoro di Lahire il corpo anoressico è intenzionalmente sovraesposto, sia alle radiazioni che agli occhi dello spettatore e, in questo modo, sfida la critica alla spettacolarizzazione dell'anoressia, un tema che è tornato recentemente all'attenzione quando *To the Bone* (2017) di Marti Noxon è stato accusato di glamourizzare i disturbi alimentari. L'intenzione di Lahire è proprio quella di "contaminare", inva-

26 J. Maud, 'Overexposed, like an X-ray': *The politics of corporeal vulnerability in Sandra Lahire experimental cinema*, in L. Reynolds (a cura di). *Women Artists, Feminism and the Moving Image. Contexts and Practices*, Bloomsbury, London 2019, p.237. Maud non cita direttamente Riegl ma il testo di Laura U. Marks, *In The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham 2000, in cui l'autrice utilizza l'aptico in Riegl e Deleuze per riflettere su come il cinema possa restituire ricordi multisensoriali per chi vive in diaspora.

27 *Ibidem* (trad. mia).

dere, gli spettatori, di avvicinarli alle sue protagoniste e alla loro sofferenza. Lottando contro l'oggettivazione dello sguardo maschile, come afferma fermamente nei suoi scritti, Lahire cerca modi alternativi per filmare sé stessa, le altre donne, il paesaggio e la zona ibrida tra amore e morte (quella esplorata da Plath). Con l'aiuto di lenti macro, dissolvenze, primi piani estremi, Lahire si interessa ai dettagli, senza abbandonarsi a una contemplazione nostalgica, a una mera celebrazione estetizzante del frammento come sottrazione alla realtà. La frammentazione diviene piuttosto un metodo di analisi in cui la prossimità, il primo piano e la macro permettono al materiale di diventare «vie lattee e collisioni cosmiche»²⁸: acqua e onde marine riempiono l'inquadratura, un primissimo piano di sabbia e piccole pietre, gli strumenti di lavoro nelle miniere e nelle centrali nucleari. Così come i rifiuti tossici e le radiazioni attaccano il corpo umano e la natura, Lahire costruisce immagini, suoni e parole che traboccano fuori dallo schermo e contaminano lo spettatore come le sostanze velenose che si infiltrano nei tessuti e negli organi danneggiandoli. Le gambe, le braccia, il bacino, le spalle ossute e la voce di Lahire si fanno veicolo di questa contaminazione, intenzionalmente "insopportabile". Viene voglia di tapparsi le orecchie ascoltando Lahire che si lamenta al telefono con gli operatori di una clinica, accusandoli di non ascoltarla e di non occuparsi di lei: non l'hanno richiamata, sostiene, perché non sono in grado di capire il suo problema e ciò di cui ha bisogno. Ci si sente sopraffatti dalla voce fuori campo della diciassettenne anoressica che in una lettera a Lahire scrive:

If only I was not alone in this big empty skin
 If only you could enter and comfort me
 My mind separates my body
 My fear cannot conceal the two
 I don't want to hide it anymore
 Why do I have to suffer alone²⁹

28 Cfr. S. Lahire, *Little Death*, cit. (trad. mia).

29 Dal film *Arrows*.

In *Arrows* la contaminazione agisce a livello emotivo e, sebbene questo vuoto sotto la pelle, descritto dalla ragazza, sembra opposto alla pienezza claustrofobica, alla dirompenza dei sentimenti incontenibili descritti in *Little Death*, parla di una difficoltà analoga nel definire i propri confini. Nei film di Lahire questo confine è sempre valicato e i corpi sono campi attraversati dalle storie e dalla sofferenza dell'ambiente e degli altri individui – si fanno *medium* in modo esplicito nelle scene che mostrano il corpo di una chiaroveggente che riceve messaggi dall'aldilà nel film su Plath – tematizzando il desiderio idiosincratico di incorporare o assimilare gli altri per poi ritrarsi nell'ossessione per l'auto-osservazione. In *Arrows*, la macchina da presa copre il volto di Lahire come una maschera antigas, un filtro per respirare e metabolizzare non solo cose e persone ma soprattutto la propria immagine, usando la telecamera come strumento di auto-riflessione. Come scrive Lahire in *Lesbians in Media Education*, sia la macchina fotografica che lo specchio sono strumenti con cui una donna entra in dialogo con aspetti nascosti di sé stessa e con il proprio alter ego. Questo sguardo su sé stesse è a suo giudizio diverso dal narcisismo maschile perché nella storia della costruzione della soggettività femminile l'autoriflessione diviene piuttosto una tappa essenziale e necessaria per l'autodeterminazione e il cambiamento politico, un metodo che in parte risuona con quello dei gruppi di autocoscienza organizzati da Carla Lonzi in Italia a partire dagli anni Settanta e accompagnati dal celebre motto “partire da sé”.

Invece di optare per una soluzione iconoclasta che contrasti il piacere voyeuristico della spettacolarizzazione della fragilità del corpo, Lahire ne sovverte le strategie. Il corpo non è un oggetto di desiderio per compiacere lo sguardo, ma un mezzo doloroso e prismatico che porta con sé la storia della vulnerabilità del corpo femminile. Attraverso la frammentazione, la sovrapposizione, l'alterazione del colore e il primo piano estremo, i film di Lahire attraggono, respingono e frammentano gli oggetti. La sua dismorfia non si limita alla percezione del proprio corpo, ma “intacca” tutto ciò su cui la telecamera si sofferma. Nelle scene finali di *Arrows*, Lahire cita ancora una volta i versi della

Plath: la sua poesia *The Thin People* accompagna la trasformazione di Lahire in un uccello, che nell'ultima scena sbatte felicemente le ali in una pozza d'acqua limpida. Ora può finalmente vivere come la poetessa, "un po' in aria".

Francesca Pola

La mano, il buio, il suono.

Studio Azzurro nei primi anni Novanta

Significante e fondante è la correlazione tra visivo, aptico e sonoro nell'opera di Studio Azzurro della prima metà degli anni Novanta: una fase cruciale nel passaggio dai Videoambienti installativi degli anni Ottanta ai successivi Ambienti sensibili interattivi, avviati alla metà dell'ultimo decennio del XX secolo. Fulcro dell'analisi di questo contributo è la presenza ricorrente della mano che emerge dal buio, articolando gestualità che attivano narrazioni e processi immaginativi complessi ed empatici: una presenza non puramente iconografica e simbolica, che assume un preciso ruolo nella ridefinizione identitaria dello schermo video, in cui la componente acustica ha una funzione significativa. Vengono così messe in luce alcune coordinate distintive dell'opera di Studio Azzurro, con particolare attenzione storico-critica alla materialità delle coordinate di genesi progettuale e di esperienza intermediale dei singoli lavori analizzati, contestualizzati nelle rispettive occasioni di presentazione, quale aspetto fondante la correlazione tra gli ambiti presi in esame.

La relazione tra mano, buio, suono è un plesso fondativo del lavoro di Studio Azzurro: pertiene alla relazione complessa tra i corpi e le immagini e permette un affondo particolarmente significativo in rapporto alla "materia oscura dello sguardo". Si cercherà in questa occasione di mettere a fuoco come si è configurata quella combinazione complessa tra visivo, aptico e acustico che presiede alle peculiari modalità espressive di Studio Azzurro nell'articolare immagini, tecnologie, tattilità, vocalità, sonorità. Una modalità paradossale e che appare oggi profetica rispetto agli attuali e prossimi "destini tecnologici dell'immaginazione", per citare uno dei loro più acuti esegeti, Pietro Montani¹.

La trattazione intreccia vari livelli dell'analisi storico-critica: *in primis*, l'esame di una serie di preziosi materiali dagli archivi, che mi sono stati gentilmente messi a disposizione da Studio Azzurro: sono documenti testuali, progettuali, documentari, visivi e audiovisivi che hanno costituito il tessuto e il fondamento delle

Abstract

The essay focuses on the signifying correlation between visual, haptic and sound in the work of Studio Azzurro in the first half of the 1990s, a crucial phase in the transition from the video installation environments of the 1980s to the interactive Sensitive Environments. The core of the analysis is the recurring presence of the hand emerging from the darkness, articulating gestures that activate narratives and empathic imaginative processes: a presence that is not purely iconographic and symbolic but plays a role in the redefinition of the identity of the video screen.

KEYWORDS

DARKNESS
-
HAND
-
STORYBOARD
-
SOUND
-
VIDEO

¹ P. Montani, *Destini tecnologici dell'immaginazione*, Mimesis, Milano-Udine 2022.

riflessioni qui espresse². Significative coordinate di approfondimento emergono inoltre da una intervista realizzata da Valentina Valentini con i tre fondatori di Studio Azzurro – Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi – tra l’ottobre 1993 e il febbraio 1994: un passaggio di riflessione cruciale, perché precede immediatamente la presentazione dei loro primi Ambienti sensibili interattivi del 1995 e può quindi esserne considerata uno dei più fedeli retroterra ideativi³. Sollecitazioni ulteriori si riferiscono alla nozione di “ambiente” e alle relazioni tra immagine ed esperienza: cercando di delineare questo momento di passaggio che è per Studio Azzurro insieme occasione di ricapitolazione e riflessione su oltre un decennio di sperimentazioni interdisciplinari con il video, ma anche incubatore della successiva liberazione delle immagini dalla fisicità di questo supporto. Una liberazione che segna la svolta definitiva all’interattività e alla coralità dell’esperienza dei loro Ambienti sensibili.

La visione di Studio Azzurro ha costantemente perseguito una riflessione pratica e teorica sull’immagine fondata sull’interdisciplinarietà e sull’intersettorialità. La sua attività di ricerca non è circoscrivibile all’ambito della videoarte, perché si è costantemente e volutamente svolta in uno spazio intermedio e intermediale, creativamente interferente, tra arte, cinema, teatro, musica, danza. Spesso, proprio inventando nuove forme espressive a sé proprie, come nel caso di esperienze quali gli Ambienti sensibili negli anni novanta, o i Portatori di storie negli anni duemila. Studio Azzurro ha inoltre attraversato diversi campi extra-artistici di sperimentazione: ideando e progettando manifestazioni e contestualità espositive e museali alternative,

2 Si tratta di materiali che, in alcuni casi, sulla scorta delle sollecitazioni emerse nel corso delle ricerche, mi sono stati segnalati con generosità e disponibilità dai suoi stessi membri, in particolare da Laura Marcolini che desidero qui ringraziare.

3 Cfr. V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell’universo estetico di Studio Azzurro. Conversazione di Fabio Cirifino, Paolo Rosa e Leonardo Sangiorgi con Valentina Valentini*, registrata il 29 ottobre 1993 e il 12 e 13 febbraio 1994 a Milano presso la sede di Studio Azzurro, in V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. Percorsi tra video, cinema e teatro*, Electa, Milano 1995, pp. 105-113 (l’interlocutore che parla in prima persona è Paolo Rosa).

in cui i livelli espressivo-comunicativo, documentario e formativo si alternano e spesso coabitano. In tutte queste esperienze, il lavoro creativo è sempre stato accompagnato da scritti e riflessioni teoriche, che potessero dare conto in tempo reale della propria visione della rivoluzione tecnologica e digitale in atto: una visione di cui Studio Azzurro ha sempre voluto sottolineare la prospettiva umanistica, sviluppando le potenzialità democratiche, relazionali, inclusive dei nuovi media, e traducendole nella fisicità elementare della propria particolare e originalissima formula di interattività, concepita secondo dispositivi ed interfacce dove è abolita qualsiasi protesi o barriera tecnologica e l'interazione avviene compiendo gesti naturali come toccare, camminare, respirare, parlare.

Il primo lavoro su cui intendo concentrarmi è *Delfi* (1990), significativamente definito da Studio Azzurro, già dai materiali di lavoro, “studio per suono, voce, video e buio”, presentato per la prima volta al Festival *Teatro 2* di Parma nel 1990 e in seguito rivisitato nel 2016 in una edizione differente per il Teatro Olimpico di Vicenza (per la rassegna *Conversazioni*). Si tratta di un'opera costituita dalla combinazione di due programmi video sincronizzati trasmessi in due monitor 50", due camere infrarossi, due lettori 3/4, un progetto luci fondato sulla presoché totale oscurità della scena sino alla rivelazione finale e 35 copie in gesso di statue ed elementi architettonici ispirati dal sito archeologico greco di Delfi.

Delfi inizia con un video amatoriale girato in Super8, in cui due mani prendono alcuni souvenir turistici e li incartano per un viaggio: questi souvenir riproducono statue le cui copie sono fisicamente presenti sulla scena, ma che lo spettatore non vede perché sono al buio. Le mani sono quelle di Paolo Rosa e questa è la prima di una serie di sequenze di manipolazione dell'oggetto/immagine, che vedremo ricorrere in questi primi anni Novanta. L'opera si ispira al poemetto *Delfi* di Ghiannis Ritsos; scritto tra Delfi, Atene e Samo, dal maggio 1961 all'aprile 1962, tradotto in italiano da Guido Reverdito e adattato e interpretato da Moni Ovadia. La componente sonora ha un ruolo preponderante:



Delfi, 1990,
Studio Azzurro
-
*Studio per suono, voce,
video e buio*
*Frame video del filmato
amatoriale iniziale*
© Studio Azzurro

Il testo ricreato da Moni Ovadia tra parola, melismi, è in greco e in italiano, si intreccia con le musiche di Piero Milesi che ha isolato la forma più conosciuta e “turistica” della Grecia, il sirtaki, per riversarla in un magma di scuola minimalista: organizzate con basi pre-registrate, campionamenti, interventi sulla voce e anche con l’ausilio di strumenti etnici. [...]. Piero Milesi unisce alle iniziali note elettroniche, che alludono al rumore dello scatto della macchina fotografica dei turisti di Delfi, uno scampanello reiterato, il suono di una parola greca pronunciata, in cui predomina la consonante “s”, il rumore distorto del vento, suonato da una conchiglia e le note di buzuki. Nasce così una sorta di collage musicale in cui i suoni si mescolano alla voce di Moni Ovadia e ai rumori ambientali, creati dal rapporto dell’attore con gli elementi fisici della scena (es. il rompersi dei piatti scagliati a terra, lo spostamento di alcune scaglie di cocci, il fruscio dei lievi passi di danza tipici del sirtaki)⁴.

⁴ N. Pittaluga, V. Valentini (a cura di), *Studio Azzurro. Teatro*, Contrasto, Roma 2012, p. 75.

In scena si articola un dispositivo complesso, fondato sul rapporto tra sguardo, oscurità, mani, sonorità e voce. L'interprete e co-autore è Moni Ovadia: scena e protagonista, immersi nel buio, sono negati alla vista dello spettatore e diventano visibili soltanto attraverso gli occhi della tecnologia, ovvero i raggi infrarossi delle telecamere. La telecamera a raggi infrarossi, creata per scopi scientifici e militari (proprio tra l'agosto 1990 e il febbraio 1991, protagonista delle cronache in tempo reale della prima Guerra del Golfo, vissuta in diretta globale attraverso la sua versione spettacolare televisiva) è contrappuntata dalla potenza interpretativa di un attore la cui fisicità è ridotta alla presenza vocale, per bucare la cecità dello sguardo massificato dai media e dal turismo organizzato: la voce, che nel lavoro di Studio Azzurro è sempre materia viva e presente nella fisicità precipuamente umana del suono espresso (in questo caso come linguaggio articolato, nel senso e significato della parola interpretata, e in seguito come oralità, nella cultura testimoniale e gestuale della narrazione) è qui accompagnata da una musica definita «gastroturistica»⁵.

Tra la fine degli anni Settanta e i primi anni Novanta Studio Azzurro è impegnato in strette collaborazioni con musicisti, drammaturghi, attori in cui si delinea molto forte da un lato la dimensione del suono musicale a carattere fisiologico come imprescindibile connotato delle loro immagini in movimento (che lo avvicina alla voce), dall'altro quella della parola filmica e teatrale (che di quella voce è espressione performante). Il suono materiale, radicale, fisiologico, e la parola come momento psicologico, narrativo, espressivo sono le componenti che permettono a Studio Azzurro di disinnescare i rischi potenziali di un "voco-centrismo"⁶, che si ritrova talvolta nel cinema, che prevede l'attenuazione di tutti gli altri suoni per far emergere

5 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 107.

6 Cfr. M. Chion, *La voce nel cinema*, tr. it. di M. Fontanelli, Pratiche, Parma 1991, e Id., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, tr. it. di D. Buzzolan, Lindau, Torino 1997. Rispetto alla presenza e al ruolo della vocalità nel lavoro di Studio Azzurro, per una più ampia e circostanziata trattazione rimando al



La scena iniziale è completamente al buio: questo buio è solcato dalla comparsa di una linea di luce, che coincide con l'entrata in scena dell'attore, mentre sui monitor compare questa linea di luce, seguita dal Super8 turistico con la manipolazione dei souvenir cui si è accennato prima. Poi questi due grandi occhi elettronici si accendono sul paesaggio di rovine retrostanti, percorrendolo nell'oscurità grazie alle telecamere a infrarossi cui sono collegati in diretta, mentre l'attore si muove in scena "a tastoni", cioè anche toccandole. La notazione esplicitamente tattile non è certamente casuale: *Delfi* inaugura la relazione tra mano e oggetto nel buio, con movimento circolare, come gesto basilare del creare l'oggetto stesso (il gesto del vasaio che crea la stoviglia, ad esempio) e qui la sua immagine, che tornerà ricorrente nei lavori successivi, come *Visit to Pompei* (1991) e *Il giardino delle cose* (1992).

È qui importante sottolineare come la tipologia di *storyboard* caratteristica del lavoro di Studio Azzurro, pensata per questo tipo di ambienti performativi e installativi (e in seguito per quelli praticabili e interattivi, e quindi ancor più incentrati sull'esperienza percettiva dello spettatore/visitatore/co-autore e sui suoi percorsi possibili), sia radicalmente differente rispetto a quella di uno *storyboard* cinematografico, fondato su una linearità narrativa o comunque sequenziale, e abbia invece un carattere "ipertestuale":

Delfi, 1990,
Studio Azzurro

-
*Studio per suono, voce,
video e buio*
Prima presentazione: Parma,
Festival Teatro 2
© Studio Azzurro

In concreto, la differenza normalmente è questa: al posto di una successione di disegni, c'è una compresenza, addirittura una sovrapposizione degli stessi. Bisogna immaginare, nel caso di un'installazione interattiva, che le strade da scegliere possono essere svariate e imprevedibili e quindi creare le condizioni affinché possano stare insieme ugualmente. Una caratteristica rilevante è che spesso nei disegni preparatori per una installazione interattiva si tende a visualizzare anche posizioni e azioni degli spettatori. Nel preparare la scena di un film è difficile pensare a come reagisce il pubblico. In un'installazione, viceversa, è indispensabile pensare a come il pubblico entrerà a far parte dell'opera stessa e dunque la sua presenza diventa parte integrante del progetto⁷.

Il testo recitato è un dialogo immaginario fra due custodi delle rovine di Delfi, uno più anziano che racconta e l'altro più giovane che ascolta: gli occhi delle statue divengono l'emblema di uno sguardo contemporaneo cieco, assuefatto e anestetizzato, che deve venire reinventato dall'immaginazione. Così descrive *Delfi* un significativo testo di sala redatto da Studio Azzurro nel 1994:

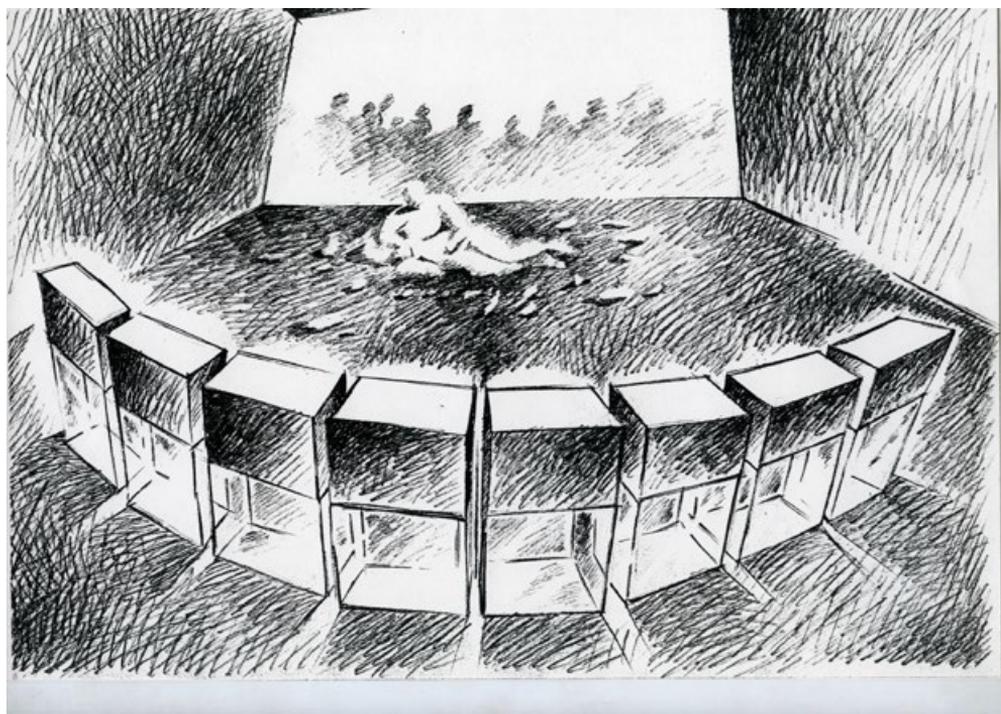
Nel primo studio realizzato per lo spettacolo del 1990, ci tentò immediatamente il mettere in scena l'essenzialità estrema del nero, l'avvolgere il palcoscenico in un buio denso, impenetrabile. Immaginavamo anche noi che dentro il teatro si oscurasse all'improvviso tutta la scena, rendendo i nostri occhi incapaci di distinguere. Immaginammo due schermi collegati in diretta a due camere agli infrarossi che si sarebbero mossi come occhi. Due fari cioè, che con il loro movimento sincronizzato il loro effetto stereoscopico, la capacità di creare analogie e generare sogni ci avrebbero guidato a deci-

⁷ A. Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Milano, 2011, pp. 149-150. Su questo tema si veda anche A. Balzola, R. Pesce, *Storyboard. Arte e tecnica tra lo script e il set*, Dino Audino editore, Roma 2009.

frare uno scenario gremito di statue in attesa di essere restituite ad un nuovo livello di sguardo, ad una nuova condizione di sensibilità. [...] Non è, e non è stata solo la messa in scena di un malessere, ma semmai ancor più l'esigenza di uno sfogo, come quello del vecchio custode contro l'aggressività con cui certe immagini ci assediavano, alla superficialità con cui vengono assunte, ai comportamenti che esse determinano. Uno sfogo per non ridurci ad essere "turisti del proprio immaginario", per non diventare visitatori distaccati e distratti di quello che esso contiene e di quello che esso significa⁸.

Le mani che toccano le statue, nel buio, per farle rinascere a un diverso sguardo: le mani e il buio come il luogo dell'attenzione dell'immagine, che si ritrovano già in alcuni lavori degli anni precedenti come *Pareti, figure strappate* (1986) nell'atelier di Mariano Fortuny al Palazzo Fortuny di Venezia, dove luci mobili e video si spostano in modo sincrono tra loro e lame di luce si innestano su porzioni degli affreschi; o *Tracce di sguardi profondi* (1987) nell'ex convento di Santa Scolastica, Bari, dove fasci di luce "animano" superfici e file di monitor paralleli a queste traiettorie riproducono, in sincrono, le stesse superfici. È in questo dirompente connubio tra mano, buio e suono che i corpi e gli oggetti imprigionati dal video iniziano a liberarsi sempre più come immagini. In *La perfezione di uno spirito sottile* (1991), opera videomusicale per il Maggio musicale fiorentino presentata al Teatro Comunale di Firenze, costituita da tre programmi video sincronizzati, tre videoproiettori, tre lettori 3/4, uno specifico progetto luci e tre schermi da retroproiezione rotanti, il silenzio sensibile della musica di Salvatore Sciarrino viene fatto dialogare con le immagini accecate dalla luce del sole e dal biancore delle saline del Mediterraneo e delle mani che vi affondano.

⁸ Studio Azzurro, *Turisti dell'immaginario*, in *Delfi*, testi di sala per *Suoni e visioni*, Milano, Teatro di Portaromana, 19 e 20 maggio 1994.



Visit to Pompei, 1991,
Studio Azzurro

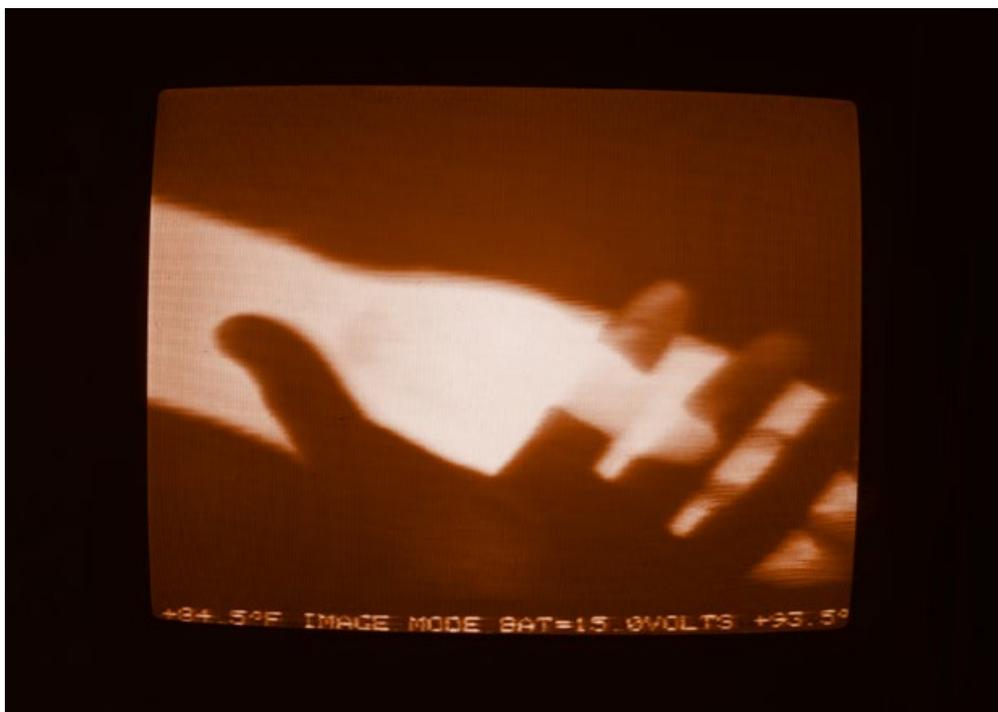
-
*Videoambientazione per
frammenti archeologici e
camere a infrarosso*
*Disegno con punto di vista
rovesciato sul pubblico*
© Studio Azzurro

È *Visit to Pompei* (1991), presentata in Giappone alla Biennale di Nagoya, a costituire un ulteriore passaggio in questa direzione: videoambientazione per frammenti archeologici e camere a infrarosso, è costituita da nove programmi video con camere a IR, nove monitor e nove lettori. Qui, con l'uso di telecamere termiche a infrarossi, Studio Azzurro si concentra su quello che non si vede. Una figura in gesso, definita «simulacro di un visitatore»⁹, guarda questa serie di monitor disposti in emiciclo attorno a sé, sdraiata tra i resti utilizzati per modellarla: «Lo sguardo assente della statua rivolto agli schermi dove dal buio si rivelano delle tenui tracce d'immagini. È un mondo che viene generato e reso visibile dalla manipolazione delle cose»¹⁰. Nei monitor, compaiono: «Mani che toccano, modellano, accompagnano la forma degli oggetti e delle figure e trasferiscono su di essi il calore necessario per essere decifrati dalle camere agli infrarossi: occhi elettronici sensibili al calore e ciechi alla luce»¹¹. Si intravedono mani che toccano, accarezzano, manipolano vasi, anfore, statue, corpi pietrificati e le loro stesse mani: le forme emergono dal buio del passato per tornare vitali, come reperti

9 Studio Azzurro, *Visit to Pompei*, testo di sala, Biennale di Nagoya 1991.

10 *Ibidem*.

11 *Ibidem*.



salvati dalla dimenticanza. Una realtà provvisoria ed evanescente (dipende dal loro temporaneo calore), eppur presente, che appare e scompare. Mani che scaldano altre mani, volti, oggetti pietrificati: è una Pompei rovesciata, vicino alla quale, nel nono monitor, sono trasmessi immagini e suoni della Pompei vera, in particolare i corpi «fissati, come in una istantanea fotografica, dalla cenere, dissolti per effetto del calore e riapparsi dopo molti secoli attraverso il calco dei loro vuoti. Corpi immobili come quello del visitatore. Sguardi esauriti forse come quelli che accompagnano la nostra civiltà carica d'immagini»¹².

La mano vuole uscire dal video, per toccare le cose, riappropriarsi del mondo oltre il flusso accelerato e ipertrofico delle immagini con cui ci viene quotidianamente restituito: in un “coinvolgimento materiale”¹³, Studio Azzurro recupera, non regressivamente, il valore della manipolazione. È qui la radice della successiva triangolazione sempre più significativa tra immagine elettronica, contestualità e spettatore che giungerà a compiuta maturazione con i primi Ambienti sensibili della metà

*Visit to Pompei, 1991,
Studio Azzurro*

-
*Videoambientazione per
frammenti archeologici e
camere a infrarosso
Frame video della prima
presentazione, Biennale di
Nagoya (dettaglio da uno
degli schermi)*
© Studio Azzurro

¹² *Ibidem.*

¹³ Non casuali sono le assonanze con la teoria del “material Engagement” sviluppata da Lambros Malafouris, Cfr. L. Malafouris, *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*, MIT Press, Cambridge MA-London 2013.

del decennio, preannunciata anche dalla già citata intervista con Valentini:

Ma l'importanza del dialogo con lo spazio è facilmente desumibile dalla definizione "videoambiente" che avevamo dato al nostro primo lavoro. Avevamo sottolineato questo termine anche per distinguere il nostro percorso da quello delle "videoinstallazioni" che è una catalogazione più interna alla videoarte e alle discipline figurative, mentre sentivamo che il linguaggio che usavamo aveva una specificità disciplinare propria. Avvertivamo soprattutto che in quella relazione con l'ambiente ci correva qualcosa di più; che in quel rapporto tra lo spazio fisico, le sue caratteristiche, la sua storia, il suo vissuto e lo spazio sintetico dei monitor, mentale, prospettico, illimitato si generava *l'ambiente* della storia, si creava cioè il contenitore astratto in cui confluivano, comunicando, le esperienze nostre e quelle dello spettatore: l'ambiente narrante¹⁴.

Nel lavoro di Studio Azzurro, a partire da questo momento, per portare (materialmente) l'immagine alla luce è necessario un soggetto che stabilisca con essa un contatto: è il tatto il senso decisivo, non la vista, perché senza di esso non si dà l'azione che determina la sua esistenza. L'immagine audiovisiva per Studio Azzurro non è dunque un dato naturale della realtà, fisica o mediatica, ma il risultato di un'attività che innesca e svolge una narrazione. In questi primi anni Novanta, questa azione/narrazione è ancora interna alla dinamica audiovisiva e performativa, ma dalla metà del decennio si farà interattiva e corale con gli Ambienti sensibili¹⁵: spazi nei quali le immagini escono dalla sca-

14 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 106.

15 Cfr. L. Marcolini, *Dall'incantamento alla coralità. Lo spazio della percezione nelle opere di Studio Azzurro*, in *Il video rende felici. Videoarte in Italia*, C. Saba, V. Valentini (a cura di), Treccani, Milano 2022, pp. 371-382.

tola del monitor liberandosi della sua inquadratura e, sollecitate dal comportamento dello spettatore attraverso interfacce naturali (il tocco, il passo, il respiro), vengono proiettate su superfici che all'inizio si offrono come orizzontali (dei tavoli, un tappeto).

Direttamente legata a *Visit to Pompei* è *Il giardino delle cose* (1992), videoambientazione per immagini agli infrarossi con sei programmi audiovideo sincronizzati, 18 monitor 25", sei lettori ³/₄, tre casse audio, tre tavoli; suoni e musiche di Piero Milesi. Concepito, realizzato e presentato in occasione della XVIII Esposizione Internazionale di Triennale Milano, dedicata al tema *La vita tra cose e natura: il progetto e la sfida ambientale*, questo videoambiente era il fulcro dell'omonima mostra tematica *Il giardino delle cose*, curata da Ezio Manzini, che suggeriva una nuova visione del rapporto tra le cose e la tecnica che le produce, sottolineando la dimensione della "cura", intesa come attenzione affettiva verso ogni aspetto dell'esistente, nell'ottica di sviluppare una «ecologia dell'artificiale»¹⁶. Si tratta di tematiche che si ritrovano ancora oggi al centro delle riflessioni sulle diverse dimensioni possibili della sostenibilità, così come del lavoro di Studio Azzurro: la riflessione osmotica tesa a coniugare naturale e artificiale; il legame tra materialità, virtualità, complessità; la sostenibilità come cultura insieme ambientale e produttiva; il tempo lento della cura per l'esistente come antitetico a quello della velocità e dell'accelerazione caratteristico della contemporaneità "usa e getta", quale antidoto alla banalizzazione delle relazioni con il pianeta e con le cose e gli interlocutori che lo abitano.

Una miriade di oggetti e figure virtuali fluiscono senza lasciare il tempo di costruire la minima esperienza né la possibilità di caricarle del più semplice valore affettivo; immagini che depositano una enormità di scorie mentali, per nulla differenti da quelle reali che invado-

16 F. Carmagnola, F. Doveil, E. Manzini, F. Morace, A. Petrillo, *Il giardino delle cose. Una nuova ecologia dell'artificiale*, in Aa. Vv., *La vita tra cose e natura: il progetto e la sfida ambientale. Triennale di Milano, XVIII Esposizione internazionale*, Electa, Milano 1992.

no i nostri spazi fisici. Una massa di rifiuti che altera la qualità del nostro immaginario e oscura la nostra intelligenza con uno scenario densissimo e forse anche seducente, ma utile soltanto a mascherare il vuoto che gli sta dietro. Ma è proprio da un vuoto, da un silenzio, da un buio che si sente la necessità di ripartire: una pausa che faccia riscoprire l'utilità di "conquistare" un'immagine, "sentire" una cosa. Questa videoinstallazione racconta la cura e l'attenzione che occorrono per far emergere dall'oscurità degli schermi una serie di oggetti. [...]

Il tempo rende instabile l'oggetto, lo trasforma, lo dissolve in un passaggio continuo di nuove intensità. La videoinstallazione, nel rappresentare la cura e la conquista dell'immagine e il rispetto per il suo tempo, vuole evidenziare la necessità di formare una nuova esperienza adeguata alla trasformazione della natura delle cose, alla diffusa condizione immateriale, a quello scenario virtuale che anche esse formano e che in questa occasione abbiamo cercato di "toccare", per una volta senza l'aiuto di guanti elettronici e sensori, protesi e tastiere, ma così, semplicemente con le mani¹⁷.

In questo lavoro, «le mani muovono i sogni» (così lo *story-board*), ma anche «le mani formano gli oggetti e il tempo li trasforma»¹⁸: l'opera è un generatore tattile di attenzione, in cui germina il significato di un rapporto. Il blu cobalto si sostituisce alla palette legata alle terrecotte dei frammenti archeologici: «Sugli schermi di quest'opera si forma una immagine che non è più la rappresentazione di un oggetto ma il risultato – mi verrebbe da dire il diagramma – di una relazione affettiva che poi sparisce per essere restituita alla memoria»¹⁹.

È una empatia tattile che è insieme riconoscimento e aspirazione, a ricordarci che «la percezione è *sinestesica* e la visione è

¹⁷ *Ivi*, pp. 130-131.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ibidem*.

solo parte di una produzione co-operativa del significato sensibile e della sua rappresentazione»²⁰. Il rapporto tra oggetto, tempo e immagine si attiva nella voce delle cose, fatta emergere dalla mano. Il significato direttamente tattile, nel toccare, sfregare e far parlare le materialità stesse degli oggetti che animano l'immagine intende far emergere la voce stessa delle cose: «Diciamo che abbiamo valorizzato tutta la materia sonora scaturita dalla genesi dell'immagine che si trasforma in immagine-suono, in immagine-cosa»²¹. Come esplicitamente dichiarato da Paolo Rosa:

Giorgio Battistelli [...] ci ha suggestionato molto anche con i suoni dei venti artigiani, organizzati come un'orchestra del suo *Experimentum Mundi*. Un'opera che abbiamo documentato in video e i cui echi si possono scoprire nel sonoro de *Il giardino delle cose*. In questa installazione mi sono divertito a organizzare io stesso i suoni senza alcuna pretesa di far concorrenza ai nostri amici [musicisti], ma non ho resistito all'idea di far "suonare" la plastica, il legno, una bicicletta, una corda...²²

L'anno successivo, con *Ultima forma di libertà, il silenzio* (1993), opera videoteatrale per canto, suoni e immagini realizzata per la XII Edizione delle Orestadi di Gibellina, le fratture del *Grande cretto* di Alberto Burri (1984-89) e quella della memoria del terremoto del Belice (1968) si materializzano negli sguardi dei testimoni di quell'avvenimento: ai quattro programmi video sincronizzati, 50 monitor 25', quattro lettori 3/4, una videocamera, un computer, quattro casse audio, progetto luci, si aggiungono le 25 sedie su cui sono seduti i testimoni, silen-

20 V. Sobchack, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992, p. 82 (trad. mia).

21 V. Valentini, *La vocazione plurale della regia. Conversazione con Paolo Rosa*, Roma, 18 febbraio 2009, «Biblioteca teatrale: rivista trimestrale di studi e ricerche sullo spettacolo», n. 91/92, 2009, pp. 143-164.

22 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 107.

ti ma presenti: intercalati a frammenti documentaristici, i loro occhi muti e bocche serrate sono traccia testimoniale. L'uscita sul territorio e la partecipazione diretta dei testimoni prefigura, *in nuce*, i successivi Portatori di storie²³. Nello sguardo cieco, svuotato ed esaurito delle statue di *Delfi* come negli sguardi drammaticamente silenti di *Ultima forma di libertà, il silenzio*, la “materia oscura” si fa palpabile, empatica, partecipata. Una delle possibili strade, con profetica lucidità già individuata da Studio Azzurro in quei primi anni Novanta, per reinventare i destini dell'immagine, anche cinematografica, in una chiave di ritrovata e rinnovata socialità:

È lì, in quel territorio di nessuno, che si sperimentano i margini dei nuovi percorsi narrativi, le modalità per riattivare un immaginario depresso, la necessità di essere partecipativi all'opera. È il mondo che parte dai clip, dalle videoambientazioni, dagli esperimenti di teatro e video, dalle opere di [Zbigniew] Ribcizky²⁴, dalle immagini sintetiche, sino alle opere interattive. E se penso a un prolungamento dell'esperienza del cinema lo vedo più vicino a queste forme coinvolgenti, aperte, plurisensoriali, piuttosto che al modello televisivo.

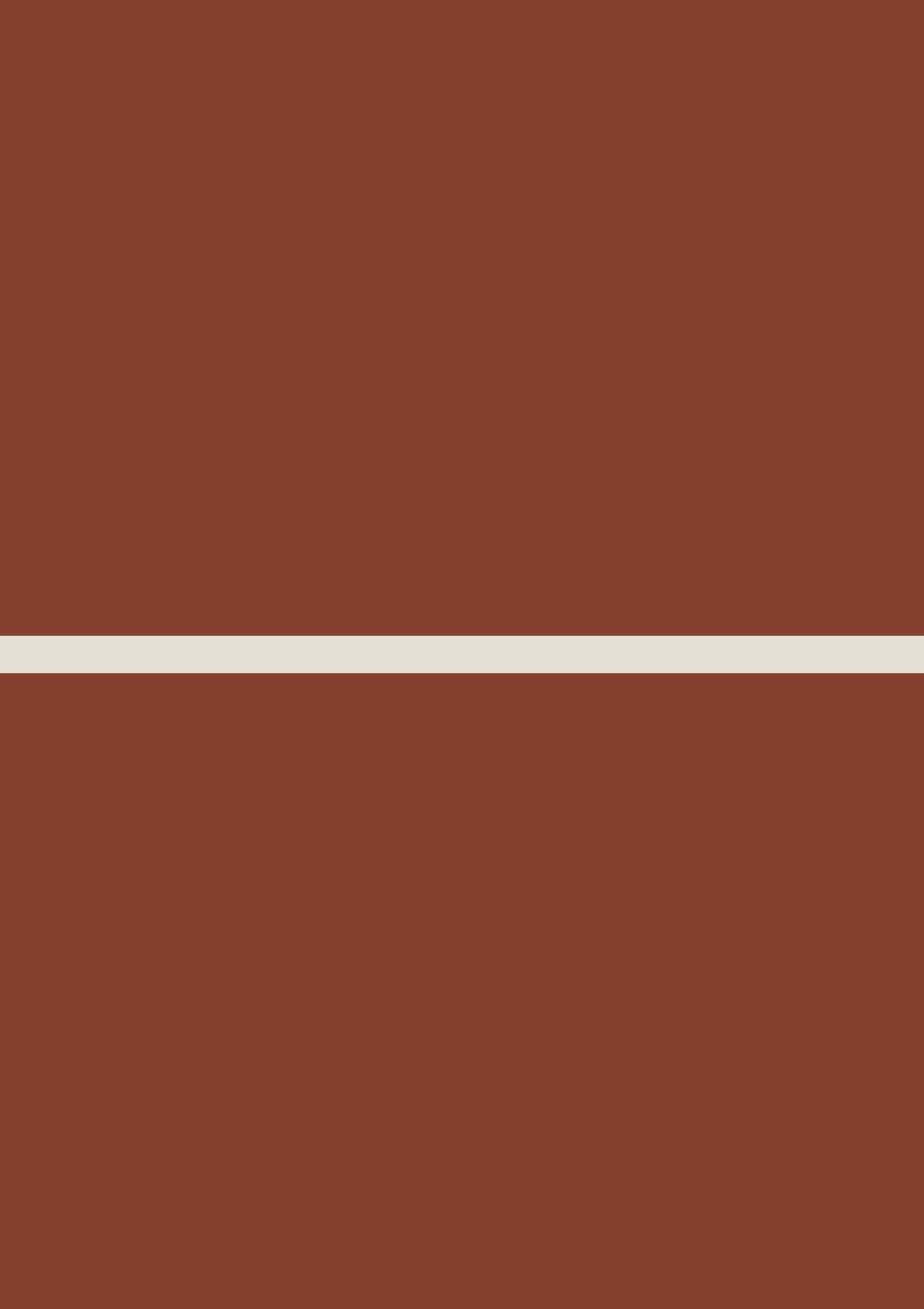
È probabile che la rottura dei margini dello schermo sia uno dei prossimi obiettivi: le immagini, come del resto già i suoni, gireranno nello spazio, collegate magari a sistemi interattivi e sensoriali. Si vedranno più frequentemente linguaggi misti: personaggi reali in scena che interagiscono con le proiezioni, musicisti “live” che accompagnano le visioni. Non è futuro, ma se ti giri intorno cogli facilmente questi segnali, e se addirittura guardi indietro ritrovi il cinematografo con tanto di pianista accompagnatore. Il problema centrale, però,

23 Su questo significativo formato creativo che connota l'attività degli ultimi decenni di Studio Azzurro, si veda la recente pubblicazione: Studio Azzurro, *Portatori di storia. Portatori di storie*, Mimesis, Milano-Udine 2023.

24 Regista polacco celebre per animazioni e videoclip (n.d.a).

dal mio punto di vista è che il cinema deve tornare ad essere un mezzo fortemente socializzante, senza gratificare l'individualismo cui tendono le nuove tecnologie. Dovrà recuperare quella dimensione collettiva, conviviale, che in parte ha negato. Dovremo poter navigare insieme a molti altri dentro un'opera che ritrova una nuova complicità tra autore e spettatori, un racconto modificabile nel suo sviluppo. Ma soprattutto avrà la responsabilità di produrre un'esperienza percettiva, un immaginario che risponda all'esigenza di uscire dal corto circuito realtà-informazione, che stiamo subendo in questa epoca²⁵.

25 V. Valentini, F. Cirifino, P. Rosa, L. Sangiorgi, *Temi e figure dell'universo estetico di Studio Azzurro*, cit., p. 110.





INCONTRI

Adrian Paci a Verona

“Contemporanea”, 13 ottobre 2021

Nell'ottobre del 2021 abbiamo invitato Adrian Paci a incontrare gli studenti dell'Università di Verona all'interno di una serie di appuntamenti della piattaforma transdisciplinare “Contemporanea”, sviluppata a partire dalla collezione AGI Verona, esposta al Polo di Santa Marta.

Qui sotto il dialogo che ne è seguito.

Gianluca Solla

Raccontandoci la tua storia di artista, la sensazione è che tu ci stia raccontando di una ricerca, che definirei un'erranza, che, come ci hai detto, si colloca tra la realtà e la finzione. E questa erranza mi è venuta in mente perché tu hai detto: “tutto nasce da un incontro con una storia, ma questa storia contiene sempre un errore”. Contiene uno sbaglio. C'è qualcosa che non torna. Mi viene in mente che forse questa erranza si declina per te non solo come un'erranza tra un medium (la pittura) e l'altro (il video), che sarebbe anche un'erranza dei segni, dei regimi di segno differenti tra un medium e l'altro, ma anche da un mondo all'altro: tu prendi dei segni e li porti in un altro mondo, fai un'opera di *détournement*, per usare un'espressione del lessico situazionista. Per esempio, dai quaderni di una persona autistica al mondo della tessitura e del tappeto o in quello del mosaico. Da un tappeto mi aspetto che renda calda la mia casa, che la decori. In questo modo mi sembra che quello che tu fai sia di slegare i segni dalle finalità a cui noi abitualmente li associamo. Un segno

serve per noi sempre per qualcosa, per indicare, per comunicare e, perché no?, per riflettere. Invece tu fai questa operazione di sottrarre il segno al regime dei fini: ne fai un mezzo senza fine, senza finalità. Li restituisci al gesto stesso, sono lì, sono delle presenze, ma il loro significato non è definibile immediatamente. Mi è sembrato che ci sia in questo il senso di un'attenzione, di un'esitazione: se tutte le cose scivolano verso il linguaggio, se anzi sembra che un linguaggio già esista e non occorra fare altro che usarlo per dirle, tu le trattieni dal coincidere con il loro significato. Questo emerge in maniera molto chiara, per esempio, in un lavoro come *The Column*, in cui alla colonna è sottratto il suo fine, la sua determinazione prevista. È una presenza, ma è diventata una presenza interrogativa: non è più una colonna che serve a sorreggere un edificio o una sua parte. Ci interroga sul lavoro, sulle migliaia di navi che solcano i mari, su tante cose, a ciascuno vengono in mente le sue. Tu prima dicevi che si tratta di non esaurire i segni. Una colonna che funziona, potremmo dire, è già esausta: non la vedo neanche, ci passo tutti i giorni a fianco, lei non fa altro che corrispondere alla sua funzione e così le cose sono sistemate. E lì, invece, qualcosa appare dell'infinità di quella colonna, che è restituita alla sua presenza enigmatica.

Adrian Paci

Hai fatto una lettura molto azzeccata del mio lavoro. E hai usato la parola er-

ranza che contiene sia lo spostamento sia la dimensione dell'errore. Perciò si tratta di un liberare continuo e, allo stesso tempo, di una tensione che l'imperfezione e l'errore producono. Sono momenti fondamentali per me. La vita ha qualcosa di misterioso che ti chiama continuamente a interrogarla. E allora tu, attraverso il gesto di costruire, di fare, di mostrare, di esprimerti, devi mantenere insieme a quel dire, a quell'enunciare, devi sempre mantenere anche quel trattenimento che ti permette di problematizzare il tuo stesso enunciato. E lo fai non soltanto a partire da un gesto della tua volontà, ma perché le cose hanno in sé qualcosa di più complesso di una semplice dichiarazione. Prima, a pranzo, parlavamo di Giorgio Agamben. Per me una delle cose più preziose della sua riflessione è come mantenere una potenzialità nell'attualità, cioè come non togliere l'elemento della potenzialità mentre stai attualizzando una forma, che è quello che abitualmente fa un artista. Invece questa dimensione di mantenere una potenzialità nell'atto con cui dai forma alle cose non può essere soltanto una questione della volontà dell'artista, né di una tecnica specifica che inventi per farlo. Ma devi tenere lo sguardo fisso sulla cosa e pretendere che quella potenzialità sia presente anche nell'opera.

Così, quando ho sentito la storia di una possibile scultura realizzata nella nave sull'oceano, storia che ha dato vita a *The Column*, quell'immagine di un blocco di marmo che viene scolpito secondo

un modello che viene dall'Occidente, ma che viene prodotto da maestranze cinesi e che in questo passaggio viene restituito all'Occidente, tutto questo costituisce per me l'attivazione di tanti elementi, per esempio quello di una riattivazione della tecnica scultorea che viene dal passato, ma che è attiva ancora oggi. Tutti questi elementi producono una tensione tra di loro. Producono un campo di tensione. Per passare dallo stato di confusione alla dinamica della forma, ovviamente devi portare ordine, ma stando attento a non soffocare questa vitalità che è fatta di attriti. È questo gesto che mi è caro. È questa la vitalità che trovo importante e che vedo e cerco in situazioni diverse: nei disegni del signore autistico, nei migranti che stanno ad aspettare, nei generatori che si attivano quando manca l'energia elettrica. Sono tutti elementi che richiamano l'attenzione perché sono carichi di una potenzialità che non si è ancora espressa del tutto e che merita uno sguardo. Ovviamente, lo sguardo è soggettivo e non è che l'autore non ci sia. Ma l'artista è chiamato *in primis* a farsi testimone e poi a diventare egli stesso l'attore di un processo, elaborando attraverso un suo linguaggio ciò che ha di fronte. E questo non accade mai senza accettare delle trasformazioni del proprio sé, del proprio sguardo. Questo fare artistico non è mai celebrativo del soggetto che crea. È piuttosto una ricerca, ovvero una scoperta continua di queste varie connessioni che mantengono l'enigma della realtà di cui tu parli.

Nicola Turrini

Solo una cosa molto rapida, mi ricollego a quello che diceva Gianluca poco fa. Tu hai costruito nella tua lezione una storia autobiografica del tuo essere artista, però senza mostrare i tuoi lavori, come abitualmente si farebbe, ma solo i lavori degli artisti che per te sono stati importanti, cioè che sono stati degli incontri. In questo modo hai già operato uno spostamento, come se ci stessi dicendo che l'artista è colui o colei che, appunto, opera degli spostamenti e che poi guarda cosa succede. Poi ci hai fatto vedere come tu, nel tuo transitare tra gesti differenti, traduci da un medium all'altro, dalla pittura al video e dal video alla pittura, in modo tale che le codificazioni dei punti tra i quali ti muovi siano, in un certo senso, destituite di importanza. È così che accedi a un territorio inesplorato che è collegato all'idea di un'espressività non codificata.

Adrian Paci

Non sarebbe onesto da parte mia dire come faccio, perché non lo so. Non c'è tanto l'idea di un'operazione intenzionale o intellettuale. Ho guardato, per esempio, il VHS del mio matrimonio e, a un certo punto, ho visto una scena che era il quadro che avrei voluto dipingere. Non ho fatto nessuna operazione di passaggio. Così come quando ho ascoltato mia figlia bambina raccontare le storie dell'Albania: lì ho visto un video. Ho semplicemente visto. Tutto nasce dal fatto che

quel medium è già lì davanti ai miei occhi ed è da quel momento che io posso iniziare a lavorare. Non si fa perché lo sai, ma si fa perché è necessario. Io non so scrivere, e allora in *Vedo rosso* ho chiesto a Daria [Deflorian] di farlo lei, perché era necessario mettersi al servizio di un'idea. E un'idea non c'è perché l'hai prodotta tu, ma perché è nata. Un'idea nasce non dentro di te, ma nel rapporto tra te e il fuori. Per me è un'esperienza di cui occorre mettersi al servizio. Non importa allora quanto tu sia bravo o meno bravo tecnicamente. Si tratta sempre di entrare in relazione con quell'idea, di darle forma. Si tratta di un processo sempre molto vicino al fallimento. Si apre anche lì un territorio, in cui il non-sapere ti costringe a rimanere in uno stato di sobrietà. Forse in questo mi ha aiutato il mio essere straniero perché devi costruire un discorso da zero in una lingua che non è la tua. E allora devi essere sobrio per affinare il tuo pensiero ed entrare nella parola. Diventa anche questo un processo in cui metti tutto in gioco, anche il medium, che è un aspetto molto importante, non perché venga celebrato, ma per partecipare a questa relazione.

Domanda dal pubblico

Buonasera, ci troviamo in un'università, cioè in un contesto non convenzionale per esporre al pubblico delle opere d'arte. Prima lei diceva che sarebbe presuntuoso per un artista pensare di essere l'unico depositario del significato di un'opera e

la mia curiosità era proprio questa: quanto conta la percezione del pubblico nella costruzione del significato di un'opera dal suo punto di vista di artista?

AP

Ti ringrazio per la domanda perché è una domanda importante. Spesso davanti a questa domanda si cerca una soluzione sbagliata, che è quella dell'autore che pensa il pubblico: cosa penserà il mio pubblico? Devo adeguarmi al pubblico se è costituito, per esempio, da studenti universitari?

Il problema esiste e una strada percorribile è che per me l'autore prima di essere autore è spettatore di qualcosa e, essendo tale, fa incontri. Prima parlavamo dell'incontro come elemento generativo dell'arte. Nell'incontro tu sei in prima battuta spettatore, cioè ti interroghi su cosa stai vivendo in prima persona. Ma anche mentre passi da questa posizione e decidi di diventare autore, mentre stai di fronte alla tua opera sei una specie di spettatore di ciò che sta prendendo forma. Ecco, io penso che l'unico modo dell'autore per attivare lo spettatore sia essere lui stesso spettatore, sia cioè mantenere davanti a questo processo dell'opera una posizione da contemplatore. Nel momento in cui fai tuo questo atteggiamento, senza volere consegnare un po' il tuo ruolo di autore agli spettatori, al pubblico. Hai lasciato uno spazio aperto da cui lo spettatore può entrare, senza che l'autore blocchi e monopolizzi la propria

posizione. È un modo per non rendere passivi gli spettatori, per non pensare che debbano rivolgersi all'autore o all'artista per avere la chiave di lettura del suo lavoro. Per me questa è l'unica strada percorribile: se come artista pensi di fare un lavoro per un pubblico, che è un semplice referente esterno, sei finito. Il pubblico come istanza è dentro di te, non può essere solo qualcun altro. C'è una possibilità che l'artista deve lasciare aperta.

GLS

È interessante questa tua puntualizzazione. Del resto, anche questo nostro incontro di oggi si inserisce dentro "Contemporanea", che nasce da una "forzatura" di accogliere un prestito della collezione AGI Verona di arte contemporanea dentro gli spazi universitari, cioè dentro spazi non immediatamente deputati a tale scopo, per farsi largo al loro interno, trasformandone la natura stessa. Quindi la domanda che ti veniva posta coglie il cuore del problema. Non solo come l'arte si muova nello spazio pubblico, ma anche come lo costituisce o come lo trasforma. Ovvero, per usare la tua parola, di quali potenzialità è portatrice l'arte rispetto allo spazio pubblico, non solo quindi in rapporto alla mia fruizione che è una fruizione soggettiva, individuale, personale, ma che diventa un fatto politico.

AP

Certo, del resto se ci pensiamo, l'arte ideata per lo spazio dell'arte è un'inven-

zione recente, degli ultimi tempi. L'arte delle grotte era un'arte che stava nello spazio della vita. E così anche l'arte nelle piazze, nelle chiese, negli oggetti quotidiani. Se l'arte ha una valenza, ce l'ha perché è qualcosa di necessario alla vita. Altrimenti, se esistesse solo per celebrare un mondo chiamato mondo dell'arte, l'arte sarebbe una cosa grottesca.

Domanda dal pubblico

A me ha colpito particolarmente quando, riferendosi al lavoro sulla colonna, lei ha parlato dell'Occidente e della coazione a comprendere. C'è una violenza in questa coazione, così come anche nel video *Vedo rosso*, il riferimento è alla violenza. Rispetto alla violenza della significazione, c'è nelle sue opere il tentativo di trovare un senso etico nel suo lavoro?

AP

Certo, ci sono molti di tipi di violenza. La violenza può diventare un fatto fisico, ma c'è una violenza fatta di arroganza di pensiero, di posizionamento da cui si tratterebbe di guardare l'altro dall'alto. È una violenza intrinseca, nonostante quello sguardo possa pretendere di essere benevolo. Parte di questo atteggiamento lo ritroviamo nell'idea di possedere o di dominare attraverso il capire. Naturalmente tutti vogliamo capire, l'importante è che la volontà di capire non arrivi a saturare lo spazio del far esperienza, che è uno spazio di relazione continua. Entrare dentro questo spazio vuol dire accettare

che qualcosa di me cambi. Capire diventa troppo spesso una resistenza al mio proprio cambiamento, al fatto che la relazione chiede una modestia, un'umiltà, una disponibilità a mettersi o a essere messo in discussione. Là capisci, solo mentre partisci. È allora che fai un'esperienza che produce sapere, ma non potere.

NT

In merito alla domanda sul pubblico, quello che dicevi mi ha fatto venire in mente Félix González-Torres e le sue installazioni che il pubblico attivava, esaurendole. C'è un'idea di coinvolgere il pubblico?

AP

Sì, però c'è un pubblico specifico e un pubblico generico. Se pensiamo al pubblico in termini specifici, non particolaristici, ma universali, lo facciamo perché nella nostra profondità tra di noi siamo più simili agli altri che in superficie, dove si vedono soprattutto le differenze. Perciò, se riusciamo a entrare in una dimensione di intensità e di profondità con qualcuno, apriamo la possibilità di inglobare una moltitudine. Invece se pensiamo al pubblico come una categoria generica, non andiamo da nessuna parte.

Domanda dal pubblico

Che ruolo gioca l'esigenza di esprimerti, a cui hai fatto spesso riferimento? Che importanza ha e dove si colloca secondo te l'aspetto dell'espressione del sé? È

consustanziale con il ritrarsi? Cioè, una specie di rinuncia è necessaria per fare un'arte che sia l'effetto di un incontro continuo con il reale?

AP

Per me il sé, cioè l'autore, resta sempre presente. Il problema è che non è una posizione netta, dogmatica, e non è né migliore né peggiore di tante altre. Il problema è capire se questa espressione di sé nasce da un'urgenza che viene autogenerata o è un'esigenza espressiva che nasce da una partecipazione del sé a un contesto più ampio e, al tempo stesso, molto concreto, fatto di incontri specifici. In questi incontri è presente il reale, nella sua dimensione materiale e fisica, ma è presente anche l'elemento fantastico. Esprimersi non è parte di un bisogno dell'autore, ma del fatto di sentirsi parte di un meccanismo più ampio, di cui partecipa in quanto soggetto sia come spettatore sia come autore. Essere autore vuol dire produrre gesti che lasciano la traccia, il segno. Io ho vissuto per anni il dilemma di tutti gli artisti: chi sono io?, cosa devo fare per dare forma a un linguaggio mio, che permetta al mio sé di esprimersi? Poi, però, ho capito che il mio sé è già una moltitudine che viene plasmata nella realtà in cui vivo. Ho allora pensato che questo sé espressivo è comunque una categoria che indica un divenire continuo degli incontri che faccio. Non è la categoria di un isolamento del soggetto, ma nasce nelle relazioni a cui quello stesso

soggetto partecipa. È questa ultima dimensione che è per me fondamentale e che crea l'urgenza che è necessaria per lavorare artisticamente nell'incontro con la realtà. Per esempio, quando ho realizzato il video di *The Column*, tutto è partito dal racconto di un amico che mi raccontava di queste navi-fabbrica. Però non ne ho trovato nessuna che scolpisce la pietra, la maggior parte produceva magliette destinate all'Occidente. Allora ho creato io stesso una nave-fabbrica con degli scapellini. Non l'ho fatto in mezzo all'Adriatico, ma sono andato in Cina, per fare incontrare la mia fantasia con la realtà. Contemporaneamente, realizzando il video, non mi sono dimenticato della fantasia prodotta dal racconto del mio amico, che è stata il punto di partenza di questo lavoro. Mentre cercavo di dare forma a questa mia fantasia che ha dato origine al video, ho fatto una serie di incontri con la realtà che non potevo anticipare prima di mettermi al lavoro. La fatica di fare questo video, di fare il viaggio, di trovare banalmente chi producesse questo lavoro, si mettono insieme per realizzare un'opera che rimane aperta, che ha cioè lo stesso timbro della mia prima fantasia, quando qualcuno mi ha raccontato quella storia. Perciò occorre rimanere sia l'autore che si sporca le mani, realizzando il lavoro, sia contemporaneamente colui che contempla l'idea da cui si è partiti.

Incontri

Adrian Paci con Gianluca Solla

Prima conversazione. Atelier di Adrian Paci, Milano, 21 marzo 2023

Gianluca Solla

Adrian, la sezione che ospiterà questa nostra conversazione su PHILM si intitola “Incontri” ed è una sezione liminare tra la parte di “Scritture” e quella che abbiamo chiamato “Tracce”.

Adrian Paci

Per me il concetto di incontro è un concetto fondamentale. L'incontro nasce dalla differenza tra uno spazio pieno e uno spazio vuoto. La sua potenzialità ha a che fare con un vuoto: c'è una presenza che richiama sempre anche una mancanza. È proprio quella mancanza che crea il desiderio e anche la tensione che mi spingono ad abitare lo spazio vuoto con un gesto, con un segno, ma prima di tutto con la fantasia, prima che questa tensione diventi azione artistica e produca degli effetti visibili. Perciò, anche questi lavori pittorici che puoi vedere qui nel mio studio nascono da incontri con immagini. Non sono invenzioni, sono dialoghi. Sono dialoghi con un'immagine dove qualcosa manca. In questo caso, la pittura entra in gioco come mezzo che attiva il dialogo oppure come un elemento che io riconosco essere presente già nell'immagine, come una specie di qualità nascosta dell'immagine. Ovviamente è uno sguardo soggettivo che riconosce questa cosa, cioè non c'è niente di oggettivo o di realistico. Ma senza

quell'incontro io farei fatica a iniziare il discorso. È stato così per il mio, se vogliamo, primissimo lavoro-video che ho fatto e da lì c'è stata questa specie di deviazione dalla posizione dell'artista come creatore alla posizione dell'artista che non fa che elaborare continuamente l'esperienza di un incontro e la porta a espressione. L'esperienza diventa allora espressione, che, come tale, richiede un linguaggio, ma un linguaggio non precodificato, che si tratterebbe cioè solo di applicare. È sempre un linguaggio che nasce spinto da qualcosa che proviene da un territorio che non è ancora linguaggio, ma che esige di essere detta.

GLS

Rispetto al tema di questo numero di PHILM, dedicato allo sguardo e, in particolare, a ciò che abbiamo definito “la materia oscura dello sguardo”, mi colpiva che in molti tuoi lavori-video ci siano degli sguardi che non corrispondono mai perfettamente a un oggetto. Spesso compaiono degli sguardi che, come spettatori, non sappiamo cosa stiano guardando. Come in *Interregnum* (2017): là si vede il saluto del popolo al capo di Stato morto, si vedono le lunghe file che si formano per omaggiarne la salma, ma le immagini non mostrano il cadavere illustre, anzi lo escludono. La cosa fondamentale, direi, diventano questi sguardi di gente anonima che sta in fila. Ma sono sguardi che non sanno dove poggiarsi. Sono in un certo senso carichi di imbarazzo davanti al passaggio



Interregnum

2017, Adrian Paci

della telecamera che li inquadra. Oppure penso a *Electric Blue*, dove gli sguardi sono tutti maschili, rivolti alla scoperta della pornografia, dunque carichi di desiderio, ma anche di una loro innocenza. E noi spettatori guardiamo il loro sguardo, che è rivolto verso qualcosa la cui evidenza è sottratta al nostro sguardo. Se arriva a noi, lo fa solo nel riflesso dei loro volti pieni di una meraviglia quasi infantile o attraverso un sonoro che, venendo da fuori campo, non mostra mai la sua fonte.

Poco fa dicevi: io parto da un'immagine per dipingere. Però, appunto, anche questa immagine, tu non la mostri mai, cioè la mostri solo attraverso la tua pittura, giusto?

AP

Sì, la fotografia è la materia prima di questi quadri, ma rimane privata. Non

nel senso che io la nascondo in qualche modo. Semplicemente non la mostro - questo nel caso della pittura. Nei video come *Interregnum*, che tu hai citato, io mostro quella materia fotografica e cinematografica, che proviene dagli archivi, ma lavoro sull'editing. Per me giungere alla narrazione vuol dire togliere. Togliere, per esempio, la figura che tu hai notato: la figura del morto. Il che è singolare, se ci pensi, dato che il cadavere resta alla fine l'unico vero fatto, mentre tutto il resto non è che una grande finzione, tutto il resto è teatro, tutto il resto è costruzione. È però a questa costruzione che io dedico questi filmati, narrandola diversamente attraverso il montaggio. La cosa singolare è che quella dimensione autentica che noi spesso colleghiamo al dolore qui non c'è più. Le risate possono essere fal-



Interregnum

2017, Adrian Paci

se, i dolori ci sembrano sempre autentici, no? Invece, se li guardiamo attraverso il montaggio, vediamo una grande messinscena dell'onore tributato al leader di un regime. A cosa ci fa pensare questo meccanismo di come viene espresso un dolore? Quanta finzione implica anche il dolore più autentico? Nei funerali di Stato che ho montato insieme c'è come una grande regia che va a influenzare anche l'autenticità di un sentimento come il dolore. Quanto la regia di quell'evento dà spazio a un dolore che non è il dolore di quel momento, ma l'occasione per far emergere un dolore già presente dentro un corpo politico o dentro ogni singolo individuo? C'è un paragrafo molto bello di Simon Weil quando parla degli schiavi che piangono il loro padrone nell'*Iliade*, e lei dice: che occasione migliore posso-

no avere gli schiavi di far uscire tutto il dolore accumulato nelle loro vite se non la morte del padrone, dove non soltanto gli è finalmente permesso di piangere, ma anzi gli è imposto?

In generale, a me interessa questa dimensione del rapporto con la potenzialità. Anzi, proprio con la natura oscura della potenzialità, con quella sua natura enigmatica, che non permette di identificarne l'origine e quindi di rappresentarla una volta per tutte. Piuttosto, guardo, elaboro, continuo a guardare, continuo a portare fuori la sua alterità, il suo enigma. Questa dimensione che mi affascina cerco di mantenerla attiva nel mio lavoro. Così il lavoro che faccio non è un'occasione per risolvere quell'enigma, proprio perché tale enigma non può risolversi compiutamente nel lavoro.

GLS

Se penso a *The Column* (2013), il tuo lavoro sulla costruzione di una colonna che coincide col viaggio che quel bocco di pietra fa in mare dalla Cina in Europa, in quanto spettatori si ha la sensazione di partecipare a quella traversata di oceano il cui tempo permette la costruzione della colonna. Intanto che la colonna viene alla luce dalla pietra che la conteneva, si ha la sensazione di vedere tutto. E allora mi chiedevo: là cos'è che *non* si vede, che non appare allo sguardo dello spettatore? Che cosa viene lasciato fuori dai margini dell'inquadratura affinché qualcosa appaia, come appare la colonna dal blocco di pietra? In altri termini, a quale resto fa riferimento la nostra esperienza di spetta-

tori, resto che pur rimanendo invisibile ci permette in effetti di vedere?

Credo che questa domanda provenga dall'immagine degli operai stanchi e impolverati che si fermano a guardare il lavoro che hanno sinora svolto e intanto fumano una sigaretta. C'è qualcosa nella polvere che li ricopre. La colonna ne viene ripulita, ma gli operai sono pieni di questa sorta di farina di pietra, che è una sorta di resto non monumentale e non artistico del loro lavoro. E quando la nave arriverà in porto in Europa e la colonna sarà pronta per essere esposta, la polvere – questo resto così inapparente della scultura – sarà testimoniata solo dal tuo video, che mantiene traccia di ciò che resta altro rispetto all'opera d'arte nel



Interregnum
-
2017, Adrian Paci

suo compimento, che in quanto tale pare sempre avere un carattere totalizzante. Ecco, per dirlo in maniera semplice, mi sembra che tutto il tuo lavoro sia un lavoro potente su questo concetto – anzi, meglio: su questa esperienza – del *resto*.

AP

Allora, prima di tutto la colonna: anche quello è un resto, perché quello che vediamo durante tutto il film non è che la distruzione di un blocco di pietra. La colonna emerge perché viene tolta pezzo per pezzo la pietra che non serve. Si costruisce, cioè, unicamente attraverso il gesto del togliere. In questo percorso qualcosa si perde e qualcosa si guadagna.

C'è poi un altro resto invisibile: quello che non vediamo mai è l'arrivo. Né ci sono dialoghi, pertanto non sappiamo chi siano effettivamente queste persone, da dove vengano e dove vadano. In generale, anche al di là di *The Column*, l'idea di resto è una componente molto forte del mio lavoro. Perché ci sia resto, perché qualcosa rimanga, occorre accettare le varie trasformazioni che intercorrono. Queste trasformazioni sono la condizione normale affinché qualcosa avvenga. Perciò non esiste un'identità fissa, identificata una volta per sempre. Qui il problema è capire cosa resta e se c'è un resto. Il resto si presenta come traccia. E, nel suo essere traccia, contiene un rapporto con la verità. La traccia è il segno distintivo che una verità è passata e ha lasciato un'impronta di sé. Non la vedi direttamente,

ma attraverso l'impronta che ha lasciato. Certo, questa impossibilità di identificare qualcosa o di auto-identificarsi, non vedendo qualcosa direttamente, può essere frustrante. Almeno, io vivo continuamente questa frustrazione. Non la vivo con la leggerezza trionfante di chi ha scoperto che non c'è l'identità e vede in questo la condizione della libertà. Per me la mancanza dell'identità resta sempre qualcosa di problematico, come la mancanza di stabilità. Perciò c'è la tensione per capire cosa resta, avendo coscienza che non possediamo mai cose immutabili, dotate di qualità fisse, se non al prezzo di una menzogna o di grandi disastri.

GLS

Mi sembra che in *The Column* ti decida per un passo molto chiaro, che è un “passo a lato”: tu, l'artista, non sei lo scultore, ma affidi ad altri il lavoro. Decidi così di tirarti indietro rispetto al fare artistico che dà forma alla colonna. È solo in questo modo, in forza di questo passo, che permetti a chi guarda il video di vedere la nascita stessa di una colonna che prima non esisteva. In altri termini, la possibilità di mostrare e di guardare avrebbe proprio in questa rinuncia all'operare classico dell'artista il gesto che le dà origine. Cosa ne pensi?

AP

Quanto dici parla dell'importanza dello sguardo. Per me lo sguardo non è mai un gesto passivo, ma è sempre e comunque



The Column
-
2013, Adrian Paci





The Column
-
2013, Adrian Paci



un gesto molto attivo, nel decidere dove guardare e come farlo. Nel caso del video questo significa: che narrazione costruire attraverso lo sguardo? Che viaggio far fare allo sguardo nell'arco del tempo? Questo aspetto diventa fondamentale. Perciò per me montare quei materiali video di *The Column* è stato come scolpire un'altra scultura: decidere dove tagliare, cosa mettere prima e cosa dopo, che ritmo dare alle immagini. Perché il lavoro corrisponde, in parte, a quello che noi vediamo accadere davanti ai nostri occhi, anche nel senso che io non dico agli operai cosa fare. Continua a rimanere unicamente uno sguardo che però è stato precedentemente attivato da una fantasia, da uno sguardo interiore, che ha a che fare con la fantasia che io ho avuto di quel viaggio, di quell'impresa. Per guardare quella cosa ho dovuto già immaginarmela, attivando uno sguardo interiore su come sarebbe stata: il marmo, la nave, l'oceano, i corpi degli operai, i gesti, i rumori... Erano già parte della mia fantasia. Perciò la fantasia, l'immaginare attraverso lo sguardo interiore qualcosa che potrebbe accadere, è il primo passo per entrare in contatto con la realtà. E poi la realtà ti sorprende a volte perché ti porta altrove. Una volta raccolto tutto, non sei più di fronte a una materia, come dire, fantasiosa, immaginaria, mentale, ma sei di fronte a dei materiali reali. Per me la prima sfida è riportare tutto a livello della fantasia, togliendo dal video qualsiasi aspetto informativo, qualsiasi intenzione di informare lo spettatore

del viaggio. Ovviamente ti sto raccontando un viaggio che è avvenuto, perché c'è l'oceano, c'è la nave, non è più uno storyboard e non è neanche un set girato con il *green screen*. Però, nello stesso tempo, c'è una dimensione di finzione in cui stai cercando di mettere a confronto questa realtà dei fatti insieme a qualcosa di fantasioso, di quello guardo interiore da cui tutto ha avuto origine.

GLS

Prima hai detto che ciò che non si vede della colonna è l'arrivo. Eppure, queste sono dimensioni potenti in tutto il tuo lavoro: la partenza, l'arrivo, il ritorno... Perché non si vede l'arrivo? Deve forse rimanere un puro sguardo interiore?

AP

Non si vede l'arrivo perché questa colonna deve continuare a viaggiare. E anche quando è stata esposta a Parigi la prima volta è sempre stata distesa, mai eretta. È come se stesse dormendo in attesa di un prossimo viaggio.

GLS

Mi chiedo se in tutto questo non sia presente l'idea che partenza e ritorno non si corrispondono mai e nessun ritorno si sovrappone mai perfettamente alla partenza.

AP

Sì, questo è vero. Perché comunque il ritorno porterebbe il gesto della poten-

zialità alla conclusione dell'atto. Ecco: per me questa cosa è importante. Questa continua apertura è importante.

GLS

Mi pare che qui ci sia un legame del tuo lavoro con il tema dell'in-finito...

AP

Sono stato invitato a Piacenza a tenere una serie di lezioni in cui parlo delle relazioni tra il non finito, l'indefinito e l'infinito. C'è qualcosa che lega questi tre momenti. L'indefinito, per esempio, lascia lo spazio a un possibile infinito. In queste lezioni, che si chiamano le mie storie dell'arte, che però non sono davvero tali in senso accademico, intendo restituire il senso di una serie di incontri che ho fatto, dato che parlo dei miei incontri con degli artisti, delle opere di vari periodi e di varia fama. Si parte da maestri entrati nella storia dell'arte fino a giovani artisti che gli studenti non conoscono. Li affronto a partire da alcune tematiche, per esempio il rapporto tra la semplicità e la complessità o tra la contemplazione e l'azione dell'artista. Un'altra di queste lezioni verteva sulla precisione e sull'apertura.

Lì dico, a proposito dell'incontro, che un'artista deve parlare di qualcosa solo quando ne è testimone. Nel caso di Morandi, per non fare che un esempio, parlo della dimensione del piccolo, del minimo, legandola alla sua pennellata. Nel senso che il dettaglio non è soltanto un elemen-

to distinto, piccolo, minimo, ma anche nella pennellata, nel modo, nelle tracce che nella loro semplicità rendono la complessità del suo sguardo.

GLS

Quanto hai appena detto mi rimanda a una questione molto presente nella filosofia contemporanea, quella dell'ontologia modale: l'essere delle cose non è dato da una loro sostanza presupposta, ma dai modi. È il come che decide il che cosa, non il contrario.

AP

Nel mio lavoro c'è un legame fondamentale tra il come e il cosa che non appartiene soltanto al come del tuo sguardo, ma anche a come qualcosa ti appare. Ovviamente lo sguardo, dicevamo, ha un ruolo attivo, ma c'è anche una qualità che tu riconosci alla cosa. Il come non è un'applicazione, ma qualcosa che ti arriva dalla cosa stessa.

Quando parlo con i miei studenti di questo rapporto, quando devono dipingere una montagna, banalmente, dico loro: voi non state soltanto dipingendo la montagna in qualche modo, con uno stile che è vostro, con qualche capriccio che vi appartiene; voi state lavorando a partire da come quella montagna vi appare. È quel come della montagna a determinare poi il modo in cui voi la dipingerete. Perciò l'incontro con la montagna diventa un incontro di scoperta con l'alterità della montagna. Non mi state confermando

il fatto che ci sia una montagna fatta così e così, come Morandi non mi sta confermando che ci sono delle bottiglie fatte così e così, cioè non mi sta ri-presentando niente. La cosa che mi intriga in Morandi è che, pur guardando delle bottiglie, vedo che sono diventate della pittura. Sono diventate dei personaggi. Le vedo come tracce.

E poi nelle lezioni piacentine parlo anche di Ettore Spalletti. Nel suo caso la semplicità si lega anche al fatto che non è mai il singolo quadro a rappresentare il tutto. Il singolo quadro è accanto a un altro quadro e a un altro ancora. È in una sequenza specifica, è nello spazio sempre insieme ad altri quadri, mai isolatamente. Questa consapevolezza che non può dire mai tutto da solo, ma solo nella misura in cui si crea un insieme, ovvero una complessità, fa sì che il singolo quadro si sottragga per lasciare spazio a questo dialogo con l'altro.

Ho parlato anche di un ragazzo giovanissimo che ho scoperto. Racconto che, insegnando alla NABA, porto molto spesso gli studenti a visitare atelier di artisti. Avevo visto questo ragazzo che ha un nome d'arte – Zazzaro Otto – che ha vissuto in Germania e ha riflettuto sulla difficoltà di parlare del nazismo. Lui ha realizzato un lavoro molto bello, un ventilatore che durante la mostra girava tutto il tempo. Finita la mostra, è stata staccata la spina della corrente e chi era lì ha visto che la pala era a forma di svastica. È sempre stata là, ma

sinché girava era invisibile. La sua presenza era quella di un fantasma.

Per me è importante pensare un'idea di complessità che richiami, però, la semplicità. Negli studi che ho fatto di liturgia queste due qualità si presentavano spesso insieme, perché nella liturgia c'è un insieme di segni, che presentano il mistero divino, ma riuniti tutti in un unico discorso. C'è una complessità, ma al tempo stesso uno spirito di unità, una coesione organica. È per questo che l'artista può tendere a quella dimensione di mistero che ritroviamo in maniera esemplare nella *Tempesta* di Giorgione. La pittura non rappresenta il mistero, ma trattiene nell'enigma tanto chi dipinge quanto chi guarda.

GLS

C'è una questione su cui mi interrogo anche adesso, ascoltandoti. All'inizio, quando parlavi della fotografia come materia prima della tua pittura, mi chiedevo quale fosse per te il rapporto tra la fotografia e i video che realizzi.

AP

Non sono un fotografo, naturalmente. Piuttosto direi che, quando ho in testa un'immagine, a volte mi viene da farla diventare una fotografia. Oppure riconosco in un video un'immagine di una certa forza e la estraggo dalla sequenza. Tornando al mio percorso, io ho cominciato con la pittura figurativa per passare a quella astratta, da cui sono poi voluto uscire. È allora che ho incontrato il video,

con questa bambina che raccontava una storia. Così è nato *Albanian Stories* (1997).

Inizialmente il video mi serviva per raccontare l'incontro con quella bambina e per riflettere. Mi sono accorto che il video non era per me soltanto un modo per esprimere qualcosa, ma prima di tutto un medium per riflettere. E per riflettere sull'autore che, come spettatore, fa un incontro. È da quell'incontro che nasce l'autore. L'incontro attiva lo sguardo dello spettatore, gli dà una certa forma e, però, grazie a essa porta lo sguardo a riflettere su cosa sta succedendo. Questa situazione ha riportato nel mio lavoro sia la dimensione della narrazione, che la pittura astratta aveva rimosso, sia la dimensione dell'immagine, che la pittura astratta cercava di eliminare il più possibile. A quel punto, la pittura è tornata a guardare le immagini e il video, cioè un immaginario che nasce dallo scorrere dell'immagini, che è diventato il mio punto di partenza. Quindi la pittura nasce da un materiale video che a un certo punto fermavo e iniziavo a dipingere. Così la mia pittura dal 2000 a oggi è sempre una pittura che nasce dal movimento delle immagini o, più esattamente, dall'incontro con l'immagine in movimento, come se nel *frame* riconoscessi una dimensione di vibrazione e di non totale compiutezza.

GLS

Mi incuriosisce la questione della narrazione nell'inclinazione che le stai dando. Interessante che tu dica: io ho recuperato

la narrazione. Però, se penso a un lavoro come *Vajtojca* (2002), mi chiedo: lì c'è davvero una narrazione? O non è forse più simile a quella *Tempesta* di Giorgione che mi hai appena fatto vedere, nel testo delle tue lezioni? Non c'è, cioè, necessità di decidersi tra la narrazione e l'enigma?

AP

Anche lì c'è tutto un percorso. Come ti dicevo, io vengo dalla pittura. Vado verso la pittura astratta, comincio a lavorare con il video attraverso il ritratto di una bambina che racconta, che parla. Poi faccio un altro video, in cui racconto l'esperienza vissuta in un commissariato di polizia, in cui si sentono le parole (*Believe me I am an artist*, 2000). Poi c'è *Piktori* (2002), dove vado a trovare un pittore in Albania che produce certificati di morte e anche lì ci sono parole, c'è il suo raccontarsi. E mi viene voglia di dire: ma posso fare un video in cui non ci sia la componente verbale e dove ci sia comunque un'azione? Dove c'è una narrazione nel senso che c'è qualcosa che succede, c'è un inizio, uno sviluppo e una fine? C'è una narrazione per immagini, però poi ovviamente rimane quell'esperienza di non cogliere immediatamente cosa stia succedendo. Quindi penso alla narrazione non semplicemente come racconto di qualcosa. Piuttosto, c'è una dimensione performativa, come azione, come *happening*. Così più avanti ho realizzato *Turning on* (2004), con i generatori, le luci, rinunciando alle parole, ma guardando cosa

The Wanderers

-

2021, *Adrian Paci*





succede. Lo stesso accade in *Per Speculum* (2006) e anche con *Centro di Permanenza Temporanea* (2007). Eliminare le parole permette di concentrarsi su ciò che resta: una narrazione fatta per immagini. Così è anche nel caso di *The Column*. Volutamente non metto le parole dentro questi lavori, però c'è qualcosa come lo sviluppo di un'azione, c'è un avvenimento che si può seguire.

GLS

Capisco. D'altro lato, se pensiamo anche al tuo *The Wanderers*, c'è qualcosa che non procede secondo lo stile di una narrazione classica, in cui qualcosa inizia e poi termina. Il video potrebbe, in effetti, continuare all'infinito, come in una sorta di *road movie* senza limiti né di spazio né di tempo.

AP

The Wanderers (2021) è un lavoro che nasce dal desiderio di tornare a un elemento molto semplice, che ha a che fare con esseri viventi che camminano. C'è il camminare come modo di abitare un paesaggio. E c'è un doppio registro, perché tutta la parte in bianco e nero è fatta di immagini trovate per caso, mentre quelle a colori sono una messa in scena, fatta con persone del villaggio che avevo coinvolto come attori. C'è anche un'attrice – Stefania Rocca – che per simpatia e per amicizia ha partecipato alle scene. La parte in bianco e nero è invece “materia fresca”, per così dire, nel senso che io fa-

cevo questi viaggi e delle persone in cammino apparivano ai margini della strada e le catturavo come fossero appunti di viaggio. E anche lì c'è l'idea di puntare molto sull'apparizione. Di puntare sulla performatività della telecamera e sulla performatività di quello che arriva. Da qui si genera l'incontro che il momento dell'apparizione produce. Tu viaggi, sei in cerca di qualcosa, incontri per caso qualcosa che sta andando verso qualche altra parte. E quando succede questo incontro è come se succedesse una sorta di apparizione.

GLS

Questa apparizione tu la restituisci allo spettatore in una forma complessa, perché realizzi una doppia proiezione, dove schermo in bianco e nero e schermo a colori procedono in parallelo e andrebbero visti simultaneamente. Prendi, perciò, degli elementi semplici come lo sono dei viandanti lungo una strada, ma non dici allo spettatore: guarda, questa è l'apparizione. Gli fai vedere due cose, tra le quali dovrà in un certo senso decidersi perché è impossibile guardare entrambe contemporaneamente. Eppure, è questa simultaneità che si chiede allo spettatore. Così l'apparizione da semplice si trasforma in un fenomeno doppio, l'una e l'altra si co-appartengono. Confronti ogni spettatore con la produzione di due tipi di sguardi o di uno sguardo doppio, in cui gli occhi devono separarsi e le due visioni non coincidono mai, perché gli

schermi mostrano cose diverse in modi diversi.

AP

Sì, sono due modi, due sguardi, ma sono anche due tipi di movimento diversi. In un caso la camera va avanti e i personaggi ti appaiono arrivandoti incontro, nell'altro caso la camera è puntata verso la strada da cui si allontana.

Questa soluzione è nata da una sorta di frustrazione, perché volevo che l'immagine avesse la freschezza di qualcosa che accade. Per esempio, c'è una scena in cui ci sono dei cavalli che corrono lungo la strada, cosa che tu non puoi mai costruire. Oppure anche la fragilità di un corpo di una vecchia donna che cammina un po' persa. Per ottenere quella atmosfera filmavo con un cellulare messo sulla macchina, così che ogni volta che vedevo qualcosa da dentro schiacciavo un pulsante. Perciò avevo tantissimo materiale raccolto, che possedeva questa spontaneità che non volevo perdere. D'altra parte, guardando quel materiale, mi mancava una dimensione cinematografica, qualcosa di più. Volevo che, oltre questi frammenti, ci fosse un lungo piano-sequenza. E allora, ragionando, mi sono chiesto: perché non li scelgo tutti e due? Inizialmente avevo pensato di proiettare i frammenti come appunti di viaggio su un piccolo schermo nell'angolo di una stanza, lasciando invece al film a colori un grande schermo centrale. Poi, però, quando li ho visti insieme, ho capito che funzionano molto bene uno

accanto all'altro. Anche qui è fondamentale lo spazio vuoto che si produce in mezzo a questi due tipi di immagini. È fondamentale questo *tra*, per così dire. Così, anche quando ti concentri su uno schermo, sai che nel frattempo c'è l'altro. C'è questa doppia cosa e continuamente è come se tu spettatore operassi un montaggio con lo sguardo, andando dall'una all'altra, ecco.

GLS

A me sembra che, come in altri tuoi lavori, anche in *The Wanderers* ci sia un tratto che definirei, in mancanza di un'espressione migliore, etnocentrico. Qui tu cogli un momento, una situazione, di persone che camminano lungo la strada, un gesto che è diventato abbastanza inusuale nei paesi dell'Europa occidentale e che per me resta un ricordo indimenticabile dei Balcani, anche subito dopo la guerra della ex-Jugoslavia. Questo elemento di uno sguardo che potrebbe essere etnocentrico tu, però, lo smentisci ogni volta. Crei nello spettatore un'aspettativa, quasi dicendogli: adesso ti faccio vedere com'è là, ma poi lo confronti con una smentita. Capita così anche in *Interregnum*, che abbiamo già citato, con l'omaggio alla salma dei vari capi di Stato dell'ex blocco sovietico. A me questa smentita pare una figura particolarmente importante nel tuo lavoro. Opera una sorta di destituzione. Come se dicessi: pensavi di vedere quella certa cosa? cercavi nella fotografia o nel video una conferma di qualcosa che già sai? Al-



Centro di permanenza temporanea
-
2007, Adrian Paci





Centro di permanenza temporanea

-
2007, *Adrian Paci*



lora squarcio il cliché e confronto il tuo sguardo con questa lacerazione che destituisce le sue aspettative inesprese.

AP

Questo aspetto ha a che fare con il riconoscere sempre una dimensione di alterità. Non è tanto un gioco che io faccio perché so ma non ti voglio dire cosa so. È, invece, qualcosa che rimane oscuro a me stesso. Non è qualcosa su cui io abbia il controllo. Vivo profondamente questa delusione continua di non sapere e non voglio darti l'illusione che io sappia tutto ma non te lo offra. Lo dico anche in una delle lezioni piacentine, quando parlo della natura enigmatica di Leonardo. Io credo fortemente che, anche se a lui piaceva giocare un po' con lo spettatore, creando del mistero, però fondamentalmente quell'emozione che noi troviamo nei suoi dipinti appartiene al suo stesso sguardo. È un non definito che, come dire, ti lascia lì, pur nella semplicità di un ritratto come la *Gioconda*. C'è qualcosa di indeciso, di indefinito, per cui non si sa se rida o pianga, se sia triste, se si muova o se sia ferma, se sia giorno o sera... Così la sfumatura stessa non è un trucco tecnico di Leonardo, ma appartiene alla mancanza di una definizione chiara dei bordi, dei margini, dove una cosa penetra nell'altra, lasciando questa fluidità continua.

Così, anche se guardi *Per Speculum*, pensi di vedere questi ritratti, ma poi scopri che non stai guardando i ritratti, ma il loro riflesso. La formula che dà il titolo al la-

voro è ripresa dalla *Lettera ai Corinzi* – “ora vediamo come in uno specchio, in modo oscuro” (1Co 13:12) – quando San Paolo dice che oggi possiamo vedere soltanto attraverso lo specchio, cioè nell'oscurità. C'è, cioè, la smentita della possibilità che attraverso il riflesso noi possiamo conoscere la verità. Però, nel frattempo, non è pacifico stare nell'ignoranza o, come dicevamo prima, nella non identificazione. C'è comunque questa tensione, così come nella scala dell'aeroporto di *Centro di Permanenza Temporanea*, c'è il tentativo di andare, anche se non sappiamo dove.

Seconda conversazione su Zoom, Milano-Venezia, 25 aprile 2023

GLS

Adrian, intanto grazie che siamo qui insieme a parlare in un giorno di festa.

Oggi volevo abordar il discorso a partire da una parola-chiave che mi è arrivata lavorando sul tuo *Vedo rosso* (2020) per il breve testo di questa sezione di “Incontri” e che ho intitolato *Sul colore della violenza*. La parola-chiave in questione è “sottrazione”, che mi pare una tecnica, un gesto decisivo in quel tuo lavoro, e forse non solo.

AP

La sottrazione è, in effetti, un concetto decisivo per me in quanto – come dire? – si tratta sempre di mettere in campo solo il necessario. Nel senso che quando scelgo

un mezzo mi chiedo sempre se è necessario o meno e cerco di giocare solo con il necessario. In questo senso cerco di evitare di considerare il lavoro una specie di campo in cui esercitare un virtuosismo artistico, in una sorta di autocompiacimento. Spesso la domanda non è cosa voglio io, ma di cosa c'è bisogno. Proprio perché – come abbiamo già detto anche l'altra volta – il lavoro nasce da una specie di testimonianza e ha delle sue specifiche regole.

Nel caso di *Vedo rosso* ero partito cercando di capire come fare un lavoro sulla violenza domestica in una situazione assolutamente sfavorevole, quella del lockdown. Quello schermo rosso apparso nel cellulare nasce da un piccolo incidente di vedere l'effetto che fa il pollice sopra la camera. Pur nella sua semplicità, sin da subito quel colore mi è parso come il campo capace di tenere una storia. Quell'incidente ha offerto la risposta a come trovare le immagini per raccontare delle storie possibili, pur nelle ristrettezze tecniche imposte dal lockdown. Quel rosso è diventato il campo dove poi la storia poteva essere accolta, senza interferenze. Daria Deflorian mi ha detto che davanti a delle immagini non avrebbe potuto stilare il testo che ha scritto e che recita. Quel rosso accoglie naturalmente anche l'immaginazione che si attiva non vedendo.

GLS

Mi sembra che in questa sorta di iconoclastia del rosso si crei un vuoto dentro

il quale la storia terribile di una violenza domestica rimbomba. E, guardandolo più volte, è come se si rimanesse dentro uno spazio dove le parole riecheggiano e vengono ricordate di volta in volta. Non vanno più via dall'orecchio e dalla testa. Anche nella loro escalation così morbida che è in contrappunto con la brutalità di questa violenza.

Nella conversazione precedente mi hai parlato dell'importanza per te di quello sguardo interno che precede la possibilità stessa di girare un film. Di mostrare ad altri, dunque. In questo caso l'incidente del pollice precede anche l'immaginazione?

AP

Certo, ma vale per tutti gli incontri: ce n'è sempre uno da cui l'immaginazione è preceduta e, per così dire, attivata. L'immaginazione è una specie di potenzialità interiore che però viene attivata comunque da un incontro con qualcosa di esterno. Per questo non è mai solo un fatto di cronaca, ma questa accende una potenzialità che c'è già dentro di me e che però io vedo solo nella cosa che incontro. Il concreto, il singolare che è di fronte a me, chiede un rapporto che generi possibilità sia nella mia immaginazione, sia nel linguaggio espressivo, cioè nel caso del video nell'uso delle tecniche, del montaggio, del ritmo, dell'inquadratura, della grana, delle tonalità cromatiche. Si crea così una specie di triangolo tra me, la cosa e il lavoro, in cui ci sono continuamente dei rimandi e dove non



Centro di permanenza temporanea

2007, Adrian Paci

c'è uno – l'autore – che determina o che controlla l'opera. Ma è il suo dialogo con la cosa che attiva la fantasia e la fantasia comprende anche il linguaggio, il mezzo, le possibilità espressive e il mezzo stesso entra così in gioco come un attore a pieno titolo in questo processo, suggerendone le evoluzioni. Si apre un campo che è un campo di suggestioni tra me che vedo la cosa carico della mia memoria, delle informazioni precedenti, delle mie paure. Il soggetto che guarda non è mai passivo, è lì con tutto il suo bagaglio. Però il suo incontro con la cosa riconosce in lei delle vibrazioni, delle stratificazioni, e tutto questo passa poi nel linguaggio. Perciò è difficile stabilire poi cosa appartiene a me, cosa appartiene alla cosa che ho incontrato e cosa va nel lavoro, che è l'unica cosa che vediamo. Il lavoro diventa il territorio dove tutto questo processo lascia delle tracce e diventa per lo spettatore che lo guarda capace di attivare altre fantasie, altre possibilità e altri pensieri. Anche il lavoro non è un dato

di fatto a cui lo spettatore deve obbedire. Io cerco di trasmettere allo spettatore quell'esperienza e permetto allo spettatore di farne parte.

GLS

Ascoltandoti ora, pensavo a una distinzione capitale nella filosofia del Novecento tra l'oggetto e la cosa. Dove una cosa non è mai un oggetto, quanto piuttosto uno spazio di risonanza – per usare le tue parole –, è un'aura più grande dell'oggetto. In un certo senso, non è più né oggetto né soggetto. Questo tratto della tua riflessione si ritrova nelle tue lezioni piacentine quando parli della potenza dell'illusione: intendi qualcosa di simile alla questione dell'immaginazione?

AP

Lì parlo di questa dimensione dell'illusione come campo che appartiene all'arte in quanto l'arte non offre soluzioni, non offre risposte che risolvono le questioni. Questo vuol dire per me "illusione": ope-

rare attraverso l'immaginazione, agire nella nostra possibilità di immaginare le cose diversamente. Non è una pura fantasia, ma un modo diverso di guardare alle cose. È un'illusione che si dichiara, non è ingannevole, non vuole manipolare. È così che dà forma all'immaginazione. È questo il suo territorio: il territorio del possibile, che offre spazi di possibilità al pensiero.

GLS

Mi viene spontaneo unire questi temi di cui stiamo parlando a quel passaggio di *Electric Blue* (2010) in cui il protagonista dice: "ho sempre sognato fare un film". Qual è il ruolo del sogno in tutto questo,

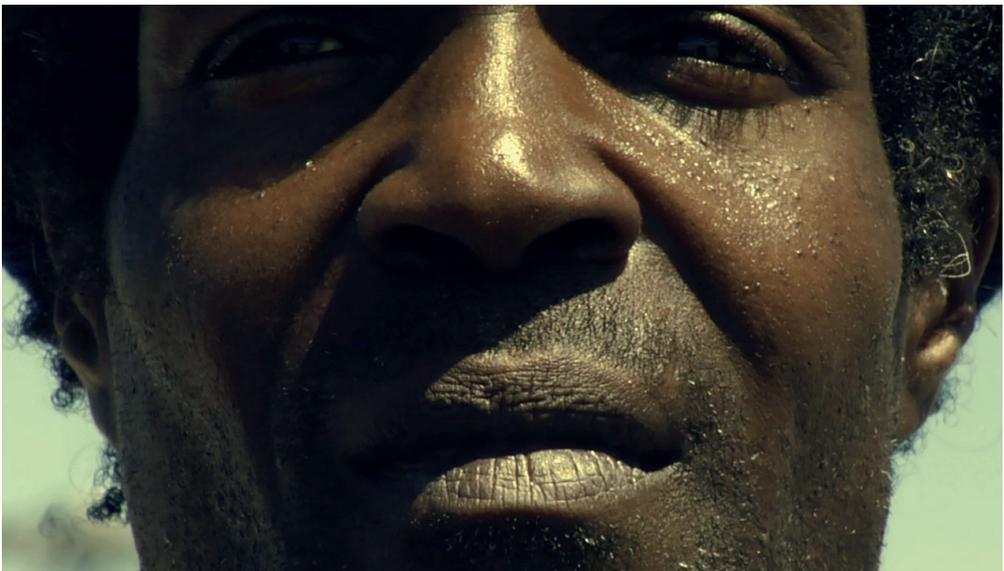
se pensiamo che il sogno monta insieme delle parti delle nostre percezioni, dei nostri ricordi? Questo montaggio del sogno non è, del resto, solo immaginativo, perché ci permette di vedere diversamente la realtà. In questo senso, se non è puramente immaginativo, non è però neppure perfettamente aderente alla realtà, dato che porta con sé una distanza.

AP

Immaginare, sognare, illudersi e, perché no?, anche deludersi sono dimensioni concatenate. Anche la delusione ha posto nel mio lavoro, perché non vedo mai queste dimensioni del sogno o della possibilità come un territorio incantato di

Centro di permanenza temporanea

2007, Adrian Paci



godimento puro. Le vedo come un luogo di scontri, di tensioni tra il possibile e l'impossibile. Il possibile non è un campo di svago, di pura apertura, perché è continuamente in relazione con ciò che lo nega, con l'impossibile. Perciò nel caso di *Electric Blue* è tutto lì, in questo spazio di sogno che non si realizza mai, però è un campo pieno di desideri – desiderio di fare un film, ma anche desiderio sessuale – che si incontra e si scontra con le impossibilità: la mortalità, la guerra, etc. D'altra parte, anche nella guerra c'è qualcosa di erotico, perciò alla fine il principale protagonista del film è il monitor, su cui si proiettano tutte le immagini che l'esperienza di questo uomo produce: dai matrimoni ai funerali, dalle alluvioni alle distruzioni, dalla guerra al sesso, alla pornografia.

GLS

Ricordi il film di Wim Wenders, *Fino alla fine del mondo*? Anche se forse non è uno dei suoi migliori, è stato un buon anticipatore della tendenza contemporanea di non riuscire più a staccarsi dal monitor, su cui i personaggi del film vedono frammenti dei loro sogni.

AP

Per me che vengo da una formazione accademica dal punto di vista artistico e da un regime che ti metteva in riga l'azione, ma anche il pensiero, è stato fondamentale che l'aggiornamento della mia espressività artistica non passasse

esclusivamente attraverso la conoscenza di nuovi codici espressivi, ma che passasse per questo incontro-scontro con l'imprevedibile dell'esperienza, che poi produce tracce nuove da un punto di vista espressivo. Nel momento in cui ho capito che questo è un territorio fertile, sono stato però attento a non considerarlo come un territorio dove tu semplicemente rispondi a dei dati di fatto, ma come un processo carico di potenzialità immaginifiche e di libertà di pensiero, oltre che di sperimentazione formale. Questo è stato per me fondamentale. Nel caso di *Vedo rosso*, per tornare al punto da cui siamo partiti, un incidente come quello del pollice sopra la telecamera del cellulare produce un'immagine che, invece di essere scartata, chiede di fermarsi e di soffermarsi su di lei. E cerchi di elaborarne le possibilità. Questo ha molto a che fare con una sorta di paura di non subire l'irrigidimento che ti dà l'abitudine a un codice già dato di espressività artistica. Dall'altra parte, non sono mai stato un fan di sperimentazioni per il gusto di sperimentare. Ho sempre avuto bisogno di sentire un motivo forte perché dovevo fare qualcosa al di fuori dai codici. Così la pittura è per me il territorio del familiare, però anche qui mi interessa capire come posso mantenere il rapporto con la familiarità senza farla diventare, come dire, accomodante, nel senso che sia priva di qualsiasi possibilità di scoprire e di riscoprire. Con la pittura mi interessa rimanere dentro un territorio senza al-

cuna pretesa di novità, proprio perché la pittura è un mezzo senza questa pretesa. Però mi interessa capire dove quel linguaggio possa risentire di una freschezza data da un incontro importante.

GLS

È per questo motivo che nella tua pittura è presente la figura del ritorno che si ritrova anche nei lavori video?

AP

È vero, trovo pretenziosa la ricerca continua del nuovo. Per me il rapporto tra il nuovo e il ritorno è legata alla necessità del ritorno in quanto riattivazione di un passato che non è mai semplicemente passato, ma possiede un'urgenza nel presente e forse anche nel futuro. Si tratta di riconoscere nelle cose passate un sapore che le lega all'avvenire.

GLS

Mi sembra che sia la situazione di *The Guardians* (2014). Nella sua apparente decifrabilità trovo che resti un lavoro enigmatico, con questi ragazzini che si prendono cura con molto vigore delle tombe, cioè del passato, degli antenati. Come se si trattasse in un certo senso di trovare i gesti del gioco nella cura del passato e fare di quella cura del passato un'urgenza del presente. Qualcosa di simile mi sembra di ritrovarlo anche in *U'ncuontru* (2021), il film girato a Modica durante il lockdown, con l'annuale processione che in quel caso si è svolta in assenza di pub-

blico. Anche là insiste una certa poetica di gesti clandestini come se, come dicevi prima, in fondo non si trattasse di gesti già codificati – il rito che si ripete uguale di anno in anno – né di passare da un gesto codificato a un'altra codifica, solo all'apparenza più libera. Piuttosto, direi che con il tuo lavoro esprimi la necessità di coltivare una certa clandestinità dell'incontro – anche dell'incontro dello sguardo con il mondo.

AP

Assolutamente. Per me è molto importante e questo mi ricollega agli ultimi lavori pittorici che sto facendo. In Albania negli anni '90 entra per la prima volta la telecamera nelle mani dei privati. Prima c'era una narrazione attraverso un occhio guidato dal regime, mentre negli anni '90 la società entra in uno stato anarchico, a cui partecipano anche i nuovi strumenti che permettono di raccontare la realtà in nuovi modi. Però, all'interno di questa situazione, mi interessa molto la dimensione cerimoniale: i matrimoni, i funerali, eccetera. Nella situazione anarchica la comunità tende a riunirsi, a unire gli uni con gli altri e anche il presente con la tradizione. È l'immagine povera dei VHS nella quale possiamo vedere come si celebra un rito collettivo per far fronte a una situazione di fragilità. È quello di cui parlo anche in *The Guardians*, come hai notato, o nel rito di Modica: c'è questa dimensione cerimoniale, della cura, di una specie di omaggio al passato, così

come c'è qualcosa di clandestino, di intimo, di silenzioso. Mi interessano queste situazioni in cui si verifica uno stato di tensione tra qualcosa di celebrativo e una dimensione precaria o clandestina o anarchica, che non ha niente di celebrativo, come la dimensione giocosa che c'è già in *Albanian Stories*, in cui la bambina racconta situazioni drammatiche con un tono da fiaba.

GLS

Mi sembra che sia la tensione che si ritrova anche in *Per Speculum*, dove i bambini giocano con gli specchi infranti e con quelli fanno luce. In questo modo mettono in scena la questione su quale uso noi possiamo fare delle totalità interrotte, dei frammenti, delle schegge e delle rovine, di cui la nostra storia è colma. Qual è questo uso di qualcosa che non è più un'unità organica?

AP

Quello che vediamo in *Per Speculum* è un'unità illusoria. Inizialmente vediamo dei ritratti, quello che vediamo un attimo dopo è il riflesso di questi ritratti nello specchio: non il vero, ma il riflesso. E poi segue questa rottura che rivela la falsità di quella immagine. Perciò è una totalità ingannevole, che ci arriva come riflesso. Come ti ho già detto l'altra volta, sulla scorta della *Lettera ai Corinzi*, si tratta da parte mia di una sorta di riflessione sull'impossibilità della conoscenza.

GLS

Adrian, avrei tante domande ancora da farti, tanti temi di cui discutere insieme a partire dal tuo lavoro. Però non possiamo fare l'elogio del frammento e poi voler rincorrere un desiderio di totalità...

Un'ultima suggestione: ho visto un'anteprima di un nuovo film con Willem Dafoe e in una scena si vede la fotografia ormai famosa di *Centro di Permanenza Temporanea*, quella con i migranti sulla scala dell'aereo, in assenza dell'aereo stesso. Rispetto a quanto detto sinora mi chiedo cosa accada quando un'immagine diventa iconica.

AP

Credo che una volta che un lavoro è compiuto non appartenga più all'autore, ma a chi lo guarda. E allora, quando un'immagine "va molto in giro", da una parte vuol dire che sta godendo della sua fama, dall'altro che è molto esposta a qualsiasi tipo di uso improprio o di abuso. Però a me interessa vedere quanto un'immagine resiste ai vari contesti. Questa resistenza determina la forza delle immagini in generale. Un'immagine resiste o non resiste, è una dimensione che per me è molto importante perché tutto è destinato a morire, tutto è destinato a passare, però credo che l'arte abbia la funzione di scontrarsi con la dimensione di una morte inevitabile a cui tutto è esposto. E lo fa soltanto attraverso un atto di resistenza. Naturalmente non si può sperare che l'opera resista semplicemente custodendola

presso l'artista; per l'artista stesso come autore è certo che deve morire. Se c'è qualche speranza che l'arte possa resistere alla morte dell'artista, occorre lasciarla libera quando si è ancora in vita. L'artista non può controllarla. Nel caso di *Inside* con Willem Dafoe, si tratta di un contesto particolare in cui nella storia del film l'opera fa parte di una collezione e il film rispecchia molto la narrazione del lavoro stesso. Il protagonista ha, del resto, un rapporto di forte empatia con la fotografia (c'è una scena in cui Willem Dafoe piange davanti a lei). C'è dunque sintonia e rispetto nei confronti di quel lavoro. D'altra parte, mi sembrerebbe un gesto eccessivo perseguire legalmente chi ha usato in modo improprio l'immagine, perché allora vuol dire che l'immagine non resiste a questo abuso e quindi è debole. Ma non è compito mio accudirla nella sua debolezza perché è già nel mondo.

Gianluca Solla

Sul colore della violenza. Per Adrian Paci

La prima volta che Adrian Paci è venuto a Verona, a parlare con i nostri studenti, solo alla fine del suo intervento ha mostrato un suo lavoro video. Era *Vedo rosso* di cui ci ha raccontato la genesi, durante il soggiorno coatto in casa, che tutti abbiamo imparato a chiamare “lockdown”. In quelle condizioni di ristrettezze materiali e tecniche, si era trattato di filmare la luce del sole con la telecamera del cellulare attraverso la carne di un dito della sua mano. Un principio tutto sommato essenziale rispetto alla ricchezza di emozioni che quegli undici minuti di video sono in grado di evocare. Ne emerge un rosso vivo, pulsante, una monocromia che nega l’immagine come siamo abituati a pensarla e a guardarla. Quel rosso si muove come si muove la vita dentro una mano. È un vuoto e, al tempo stesso, un pieno. È un’assenza, dentro la quale succede qualcosa che non si riesce bene a decifrare. Se la camera registra la luce attraverso quel pezzo di corpo che è un dito, tutto sembra fatto di carne, come al microscopio, ma in un fuori fuoco che non mostra niente della struttura cellulare di quel corpo. In questa monocromia ogni istante non è mai uguale al successivo. Tutto palpita, tutto è vitale e, al tempo stesso, fragile. L’immagine unica che scorre sullo schermo è, dunque, il risultato di una serie di immagini apparentemente identiche l’una all’altra, al punto da produrre l’impressione che in *Vedo rosso* le immagini siano assenti. Questa *una-immagine*, questa immagine unica, è

onnipresente: riempie il nostro sguardo. Lo stesso schermo sembra aver assorbito una tale quantità di quel colore da risultarne saturo.

E allora: vedo rosso, così come si dice vedo nero, vedo blu... tutte espressioni che non indicano il colore in quanto funzionale alla visione ossia alla differenza, alla diversificazione, a distinguere una cosa da un’altra. Indicano piuttosto un assoluto. *Vedo rosso* assolutizza qualcosa che non è in rapporto alla visione, se non come resto o come resistenza. L’assolutizzazione diventa un movimento indirettamente mimetico rispetto a quell’insensato della violenza che si vorrebbe raccontare. In un certo senso, contro l’assoluta pretesa della violenza il video scommette su un assoluto della cura. Perché l’arte non è qui solo testimonianza, bensì cura: una cura di quel sacco bucato, di quell’emorragia di senso e di umanità, di quel corpo che vuole solo essere accolto, ascoltato e lasciato in pace.

Mi sembra qui decisivo ricordare questo lavoro perché quasi programmaticamente fa qualcosa con il nostro sguardo che forse può essere utile approfondire in un numero di PHILM che è dedicato alla “materia oscura dello sguardo”. Mi sembra una coincidenza preziosa, da non lasciarsi sfuggire. Cosa fa tutto quel rosso con il nostro sguardo? C’è un eccesso di colore che colma lo sguardo, in una visione univoca al punto tale da non permettere di vedere altro. L’occhio ne è come catturato, lo sguardo realizza la propria



Vedo rosso

-

2020, Adrian Paci

esperienza esclusivamente nel suo essere tenuto in ostaggio da quel rosso denso come il sangue di cui racconta la voce dell'attrice.

Qui c'è uno sguardo che vede proprio perché non vede più. Se vede è solo perché sullo schermo si addensa la potenza espressiva del colore, in una ripresa sulla quale, fotogramma dopo fotogramma, l'artista abbia steso sopra una pennellata di rosso. Lo schermo sembra allora fatto di una materia pittorica che si sovrapponga alla qualità filmica del video. Lo schermo non offre la trasparenza di una finestra da cui guardare il mondo. Offre un'esperienza dello sguardo che potremmo definire di colore-calore: la sua tonalità è un incendio che divampa dentro la nostra visione. Il colore non è qui una variazione del visibile nell'ordine della mol-

teplicità, ma ha la qualità di una sostanza liquida che, come il sangue, non scorre semplicemente via, ma lascia impresse le sue tracce su tutto ciò che tocca.

Mi sembra che molto sia paradossale in questo lavoro. A cominciare dalla scelta di fare un video a partire da ciò che interrompe l'immagine, perché la carne del dito di fatto blocca la telecamera del cellulare. Mostrare attraverso l'arresto: fare di questo blocco l'accesso a una storia impossibile da raccontare, nella sua insensatezza, nel suo abisso domestico. Riguardando *Vedo rosso*, si può essere colti da una singolare evidenza che riguarda la testimonianza: forse non si può testimoniare se non attraverso un disturbo? Del resto, la testimonianza non è mai una rappresentazione, né ci può essere

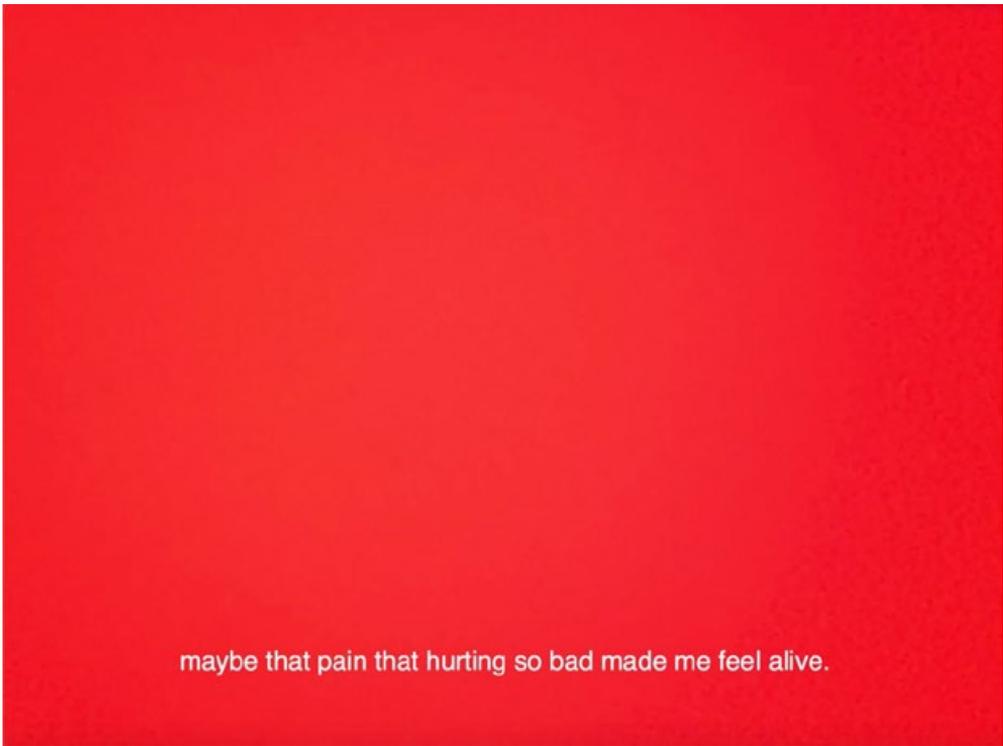
testimonianza dove in nome della verità si espone la vittima nella sua fragilità, aggiungendo dolore al dolore. Allora quel colore-calore ha forse la funzione di proteggere la donna che parla, lasciando che solo la sua voce giunga a noi.

È vero che l'artista sceglie di mostrare, all'inizio e alla fine, una porzione di volto femminile e il particolare del suo occhio. Queste scene sono quasi due colonne che segnano l'incipit e la chiusa, ma lo si capisce solo dopo, perché sul momento si è occupati con la decifrazione di questo volto muto: cosa starà cercando di dirci? Ci dice qualcosa?

Volto e voce qui non coincidono. Anche se non sapessimo che il volto proviene da una serie di ritratti di rifugiate siriane che Paci ha incontrato qualche anno prima a Beirut, sentiremmo che c'è qualcosa di impari nella loro relazione, per cui non dicono né mostrano mai la stessa cosa. A una voce senza volto corrisponde un volto senza voce. Per questo quel volto è assordante nel suo mutismo, quasi per contrappunto alla voce femminile che si sente in corrispondenza allo schermo rosso. In silenzio, alla fine, una lacrima scorre. Mi sono sempre chiesto che cosa ne è delle lacrime. Stranamente in questo numero di PHILM non compaiono neppure una volta. Eppure, lo sguardo ha una relazione essenziale con le lacrime, che proteggono gli occhi, talora impedendone la vista. L'accecamento momentaneo dell'occhio che la lacrimazione produce

fa ancora parte della nostra esperienza del vedere, come una "materia oscura" di tutti i nostri sguardi. Ma è, appunto, una materia per lo più dimenticata, rimossa, come un impedimento qualsiasi.

Dicevo già all'inizio che la genesi di questo video può essere collocata nel punto di una rinuncia alle potenzialità espressive della camera. In un certo senso si approfitta della radicale cesura sulle vite che è stato il lockdown della pandemia, oltretutto rispetto a quell'esperienza in cui le case e le loro camere erano la dimensione spaziale di fatto predominante per i corpi. Qui uno sguardo si produce, facendo a meno, alla lettera, di tutti gli artifici tecnici che avrebbe avuto a disposizione in un altro momento. E si produce, non per caso, voltandosi verso l'invisibile di una violenza domestica, resa ancora più invisibile e spesso ancora più inevitabile dalla convivenza forzata, indotta dal lockdown. Questo sguardo di *Vedo rosso* abita i margini abituali della visione oggettuale. Non si registra che attraverso dei lapsus, degli errori, dei disturbi. Non si registra che nel tentennare della voce che lentamente e attraverso le sue ripetizioni cerca la strada verso il racconto. Ecco perché una testimonianza non è forse che in questi disturbi della vista, in questi lapsus, in questo tremore o balbettio che afferra la lingua o la mano che gira: perché il suo fine non è mai un oggetto che si lascia catturare con una certezza oggettiva. Nessuna trasparenza è qui possibile, dove è richiesta una



maybe that pain that hurting so bad made me feel alive.

Vedo rosso

-
2020, Adrian Paci

cura essenziale e sensibile per mostrarsi pubblicamente. In fondo, è questo il paradossoso di tutte le testimonianze: che l'ingiunzione a testimoniare non può trovare soddisfazione né nel mostrare, né nel dimostrare. E che la necessità della testimonianza è sempre accompagnata dall'ombra di un negazionismo, che è sempre in agguato. Niente di più facile, in un certo senso, smentire la versione della protagonista, cancellare le tracce della violenza, usare l'amore come suo alibi.

“Vedo rosso” dice alla fine la voce narrante: gli occhi chiusi, ma riempiti dalla luce del sole, attraverso il sottile velo delle palpebre. Una strana cecità, in cui la visione nulla vede, ma coincide con la luce stessa che riempie l'occhio. Guardare a occhi chiusi. Guardare quando gli occhi sono privati della loro capacità visiva dal-

le palpebre che li proteggono dal troppo di luce, che pure penetra sotto quel sottile velo di carne. È la luce dentro gli occhi a colmarli di sé, rendendoli incapaci di vedere. Di vedere altro che la luce.

In questo colmo di luce, in questo abbacinamento, il gesto iconoclastico fa spazio alla voce. Il rosso ha ipnotizzato lo spettatore e ora, parola dopo parola, aspetta che il racconto della donna gli dischiuda una verità che non tarda a sospettare. Vorrebbe magari tenerla lontana da sé, quella voce e la sua verità scomode, ma finisce per restarne invischiato. Quella voce così fragile e così determinata, al tempo stesso, è della stessa natura del colore: onnipresente e inevitabile. Colore e voce sono densi di una materialità difficile da definire. Nell'iconoclastia la voce narrante dell'attrice e autrice del

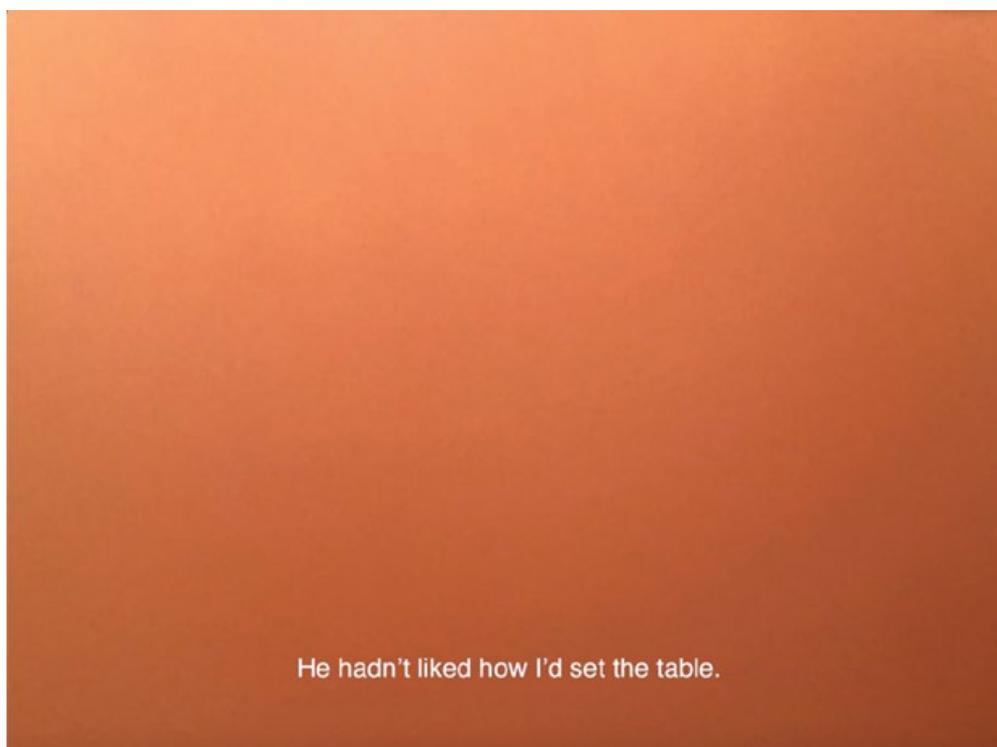
testo, Daria Deflorian, risuona ancora più inaggirabile. La verità di quella voce risuona anche dopo esser passata da queste parti. Questo accade, forse, perché la voce del racconto e l'immagine-unica dello schermo sembrano non incontrarsi mai. In un certo senso, procedono in parallelo: la storia racconta qualcosa che non viene mai mostrato e il rosso non ci fa mai vedere il volto che parla o frammenti della vicenda, a cui lentamente finiamo

per partecipare, testimoni o voyeur. Forse l'unico punto in cui queste due dimensioni s'incrociano siamo proprio noi: spettatori-uditori il cui sguardo è riempito di colore, come l'udito è ricolmo della violenza banale, quotidiana, familiare di un uomo contro una donna.

L'esperienza di *Vedo rosso* sabota l'abituale corrispondenza che istituivamo tra vista e ascolto, aprendo così uno spazio terzo, uno spazio immaginale. Se l'ascol-



"Madame, if you feel pain, just lift up your hand and I'll stop."



Vedo rosso

-

2020, Adrian Paci

to nella sua passività ci restituisce al senso di essere esposti alla verità faticosa e scomoda che ci viene narrata, la stessa vista risulta impastata da qualcosa che guarda, che non smette di guardare, ma in cui in effetti sembra non esserci nulla da vedere: quel colore grave, quel rosso che la satura sin nei suoi più intimi recessi. In un certo senso la vista – pur evocata sin dal titolo – ne risulta come smentita nella sua capacità di distinguere. Dallo schermo non afferra che brevi mutamenti di luce, ma non sa dare loro alcun significato, perché forse non ne hanno nessuno. Tutto il significato deriva esclusivamente dal racconto, ed è un significato che buca, che trapassa da parte a parte il nostro ascolto.

Oltretutto il racconto riguarda, come tutti i racconti, fatti che hanno già avu-

to luogo: riguarda una riflessione fatta a posteriori dalla voce narrante. Davanti a quel tappeto di ricordi minimi di una vita familiare spaventosa, la sensazione prevalente è quella dell'irreparabilità di ciò che è stato. Riuscirà questa donna a trovare una vita sua, a cucire le proprie ferite? Riuscirà – e in che misura – a lasciare la violenza subita dentro di sé? Nella sua voce partecipiamo a un labirinto di riflessioni, dubbi, angosce, ripensamenti. Sentiamo l'eco della violenza subita in quel senso di colpa che è tanto più reale per chi lo vive quanto più inspiegabile da fuori.

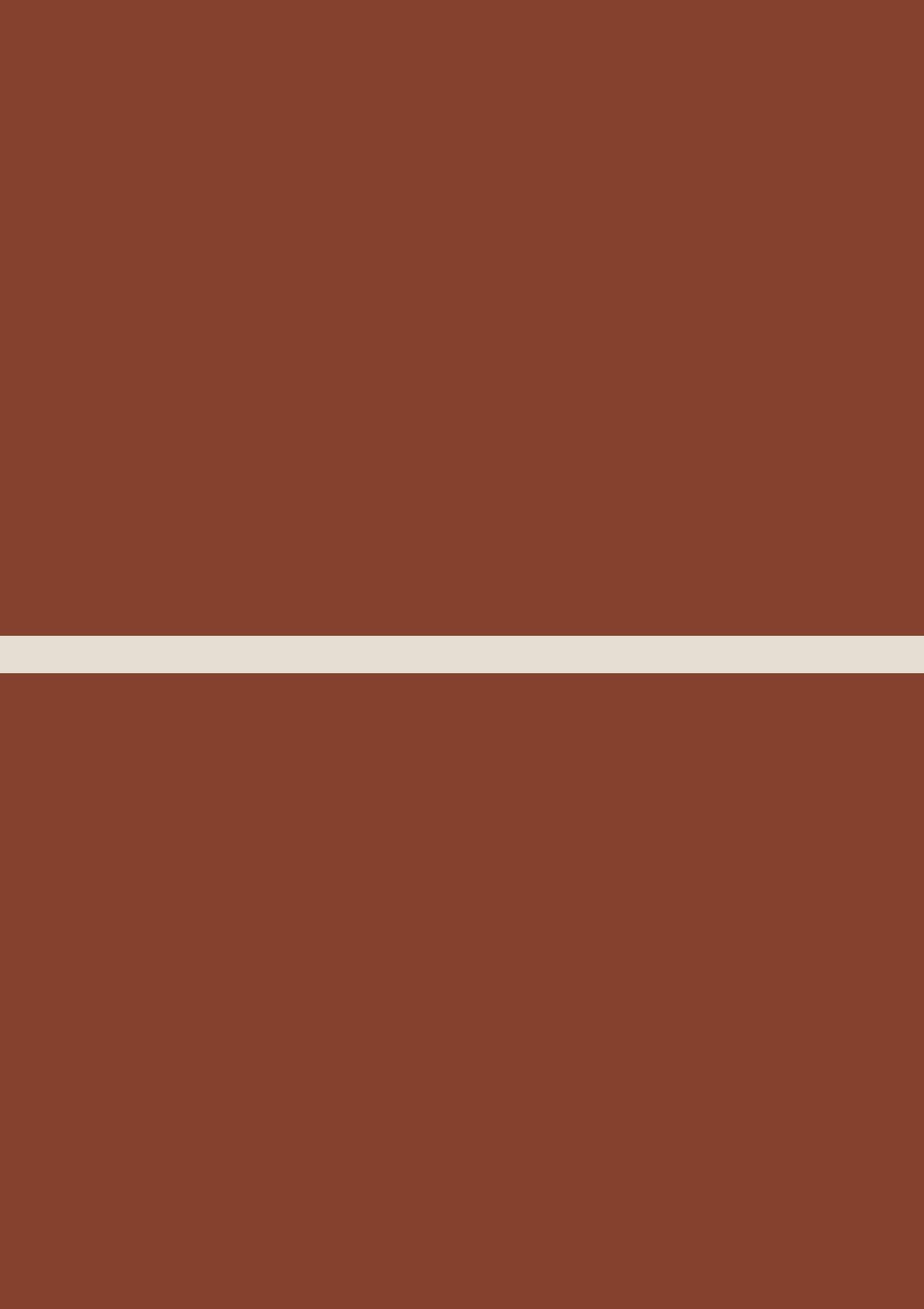
Insieme a molti altri elementi, anche quest'ultima dicotomia di *Vedo rosso* rimanda a un principio-chiave che non saprei definire altrimenti se non con la

parola “sottrazione”. Evidentemente è possibile lavorare per sottrazione in molte occasioni. Eppure, raramente come qui, questo principio si trova *a casa*, dovendo testimoniare l’esistenza di una violenza inspiegabile. La brutalità di quella storia, come di tutte le storie che le assomigliano da vicino, non solo è qualcosa – un fatto, una catena di istanti d’angoscia che tende poi a diventare un incubo senza fine – ma è *in primis* un vuoto che si scava giorno dopo giorno, un buco: è una sottrazione di senso, un’entropia senza soluzione, un “sacco bucato”, come viene detto anche dalla voce.

Quando è realizzato in *Vedo rosso*, il principio della sottrazione sta per un’impossibile mimesi della perdita, del disamore, della ferocia senza fondo dei rapporti. Prodotta dall’assenza di figura umana, quella sottrazione – di vista, in primo luogo – crea uno spazio cavo che si apre nel centro esatto della nostra percezione. Là, nulla appare risolto una volta per tutte. Là, l’insensatezza della violenza è semplicemente esposta nel suo enigma. È registrato il rumore assordante che fa il suo evento senza perché. Quella violenza inspiegabile, inutile, senza fondo, resta là. Evidenza nella sua forma più scandalosa, corpo di donna oltraggiato dalle azioni di un uomo che “la ama”. Contemporaneamente, quel corpo non lo si vede mai. Parla, ma non viene mostrato. Eppure, qualcosa ci dice che le parole che dice vengono dalle sue ferite. Ci resta, però, il dubbio che dietro quel sottile lembo di

pelle del dito posto davanti alla telecamera ci sia la persona in carne e ossa che, presto o tardi, verrà mostrata - ciò che non accade mai.

Tuttavia, essere privati della vista mantiene, in un certo senso, un’eco lontana di quella violenza di cui prova a fornire testimonianza. Del resto, la vista è il senso che più ha a che fare con l’iniziativa, con la propensione soggettiva nel farsi un’idea, nel comprendere. Qui, in questa storia smembrata e dilaniata da una violenza doppiamente insensata e vigliacca, la vista non ha accesso. Qui tutto è spiegato dalla voce, ma non c’è niente da comprendere, in un certo senso. Solo da seguire, senza sapere dove ci condurrà.





TRACCE

Maria Russo

Sguardo/schermo. La malafede dei volti in *Persona*

Il responsabile della faccenda chiese gentilmente quale sarebbe stato l'argomento del film, io risposi evasivo che si trattava di due giovani donne sedute su una spiaggia, con grandi cappelli, intente a paragonarsi le mani. Il responsabile non si scompose e dichiarò con entusiasmo che era un'idea brillante. [...] Un giorno scoprii che una di loro era muta come me. L'altra era loquace, premurosa e sollecita come me. Non riesco a scrivere una normale sceneggiatura. [...] I contatti tra il meccanismo dell'immaginazione e il linguaggio che doveva realizzarla erano interrotti o gravemente danneggiati. Sapevo quel che volevo dire, ma non riuscivo a dirlo¹.

Il capolavoro di Ingmar Bergman *Persona* (1966) si apre con una serie di immagini frammentate, evocative, prive di rapporti di causa ed effetto. È nelle ultime inquadrature di questoincipit che, in particolare, emerge la questione del rapporto tra sguardo e schermo, quando lo stesso bambino della trilogia sul silenzio di Dio (*Come in uno specchio, Luci d'inverno, Il silenzio*) prova a raggiungere una donna (sua madre?), che però vede solo come immagine sfuocata.

Lo schermo, quello cinematografico anzitutto, è una *superficie profonda* su cui vengono proiettate delle immagini, anche quando i confini tra sogno, realtà e mezzo di riproduzione non sono, come qui, tracciati nettamente. Bergman espone subito il *setting* della sua *lanterna magica*, facendoci vedere *la* pellicola, le luci del set, «il dispositivo della proiezione che mostra se stesso»², ma anche le storie che ci ha già raccontato, la citazione di Méliès ne *La prigione* e il ragno di *Come in uno specchio*, i temi esistenzialisti che ha già pensato, nella luce fredda di un paesaggio invernale, in una chiesa, in un obitorio³.

1 I. Bergman, *Laterna magica*, tr. it. di F. Ferrari, Garzanti, Milano 2021, p. 187.

2 A. Costa, *Persona*, in Id. (a cura di), *Ingmar Bergman*, Marsilio, Venezia 2009, p. 86.

3 Costa ben introduce la frammentarietà del prologo del film: «All'inizio di

Abstract

The aim of this contribution is to investigate the relationship between the gazes of Bergman's *Persona*, through a possible Sartrean interpretation, as well as the relationship that these gazes weave with the cinema screen. It will be seen that this screen is both a device of visibility and a material barrier, referring to the separation between mother and child that lies at the centre of the film. What does the non-recognition of the two protagonists tell us about existence and the possibilities of cinematic representation?

KEYWORDS

BERGMAN
-
PERSONA
-
BAD FAITH
-
SARTRE
-
GAZE



Persona

-

1966, Ingmar Bergman

Forse per questo il bambino è interpretato sempre dallo stesso attore. Bergman vuole subito farci entrare nella familiarità non solo del cinema, ma del *suo* cinema. Il bambino che vediamo al termine della prima sequenza non sarà più in scena fino alla fine, proprio perché è al suo sguardo che non si vuole rispondere, uno sguardo avido di tenerezza e di richiesta di relazione. Probabilmente, non farà che continuare a leggere Lermontov, il poeta del romanticismo russo, in attesa di quella reciprocità necessaria nel rapporto tra madre e figlio, la quale, negata, ostacola la stessa possibilità di diventare *una persona*. È uno sguardo schermato quello tra questo figlio e questa madre; lei si scherma, si protegge dallo sguardo del bambino, e lui non può fare altro che rivolgersi a uno sguardo al di là dello schermo, che rimane fuori portata. *La barriera dello schermo, nella sua materialità, rimanda allora all'impossibilità stessa dello sguardo*: è semplicemente un volto quello che vediamo, con un paio di occhi che guardano altrove o che, forse, *guardano a vuoto*. Si rimanda alla duplice natura dello schermo come dispositivo di proiezione, e quindi di visibilità, e di protezione, quindi come filtro, sbarramento.

Persona, un flusso di immagini e suoni sconnessi, disarticolati, ci investe in rapida successione, prima dei titoli di testa. Pellicola, arco voltaico, ronzio della proiezione, luce abbagliante, code, start, quadrucio, fotogrammi isolati (un pene in erezione), immagini capovolte [...]. Ma a poco a poco si insinua qualcosa di più preciso, riconoscibile: immagini che potrebbero provenire o provengono da altri film di Bergman», *ibidem*.

È insieme qualcosa che mette in relazione e, al contempo, ne impedisce la piena realizzazione.

Che poi ci sia in questo il fantasma di un Edipo irrisolto lo conferma anche il fatto che questa madre che non vuole essere inchiodata al proprio ruolo è un'attrice. Elisabeth smette di recitare quando improvvisamente scoppia a ridere, per poi cadere in un mutismo ostinato, mentre interpreta il ruolo di Elettra – come se lei stessa non potesse prendere sul serio questo legame che rimanda a una forma di amore impegnativo e pericoloso, né tanto meno vivere la catarsi promessa dal teatro. Un'attrice deve saper restituire uno sguardo che non sia il proprio: quando Elisabeth si accorge che è quello che sta facendo anche al di fuori del dispositivo teatrale non può che smettere di essere attrice, e, più in generale, di *essere* qualcosa.

Difficile non notare la risonanza tra l'angosciante rapporto che Elisabeth ha con la sua identità e la riflessione che viene condotta da Jean-Paul Sartre ne *L'essere e il nulla*, sia sulla questione dello sguardo dell'altro che è sempre alienante, sia della malafede, sia infine delle possibilità dialettiche della dimensione dell'essere-per-altri. Bergman è qui profondamente esistenzialista. Le parole della direttrice della clinica dove viene ricoverata l'attrice sono sartriane:

Tu vuoi essere e non sembrare di essere; essere in ogni istante cosciente di te e vigile, e nello stesso tempo ti rendi conto dell'abisso che separa ciò che sei per gli altri da ciò che sei per te stessa. Provoca quasi un senso di vertigine il timore di vedersi scoperta, vero? Di vedersi messa a nudo, smascherata, riportata ai suoi giusti limiti. Poiché ogni parola è menzogna, ogni gesto falsità ogni sorriso una smorfia, qual è il ruolo più difficile?⁴

Peraltro, seguendo l'approccio metodologico della psicanalisi esistenziale di Sartre, potremmo sostenere che anche il mutismo, che altri intenderebbero come sintomo di un trauma, è

⁴ Monologo della direttrice della clinica. Da 00:20:10 a 00:20:43.

in realtà il risultato di una precisa scelta esistenziale. Il mutismo di Elisabeth non sarebbe, cioè, il prodotto di qualcosa di già avvenuto, bensì il progetto di volersi così a partire da quel momento. Lungi dall'essere un disturbo, esso rappresenta il modo in cui Elisabeth ha scelto di essere nel mondo, secondo un fine esistenziale ben preciso, che è un rifiuto dell'altro e di quel sé che era costretto a stare in quella relazione. *Il mutismo di Elisabeth è un altro modo di dire che il suo sguardo non vuole ricambiare.* Questo avviene nella relazione con il figlio (arriva, non a caso, a strappare una sua fotografia), con il marito (che, non riconoscendola, la confonde con l'infermiera, in una sequenza onirica) e, soprattutto, con Alma, con la quale la (non) relazione esplose proprio per questa negazione risoluta di un riconoscimento reciproco.

Gli occhi non guardano, la bocca non parla, in un *medium* come il cinema dove si vede e si ascolta. Da qui, l'uso destabilizzante del primo piano, che non è utilizzato per vedere meglio qualcosa, bensì per scoprire il vuoto dietro la maschera. Ecco perché Bergman ci mostra il volto di Elisabeth, immobile, in primo piano, quando, distesa nel suo letto, ascolta senza espressività il *Concerto per violino in Mi Maggiore* di Bach. L'immagine subisce un progressivo oscuramento e non una dissolvenza in nero, proprio perché non è un'immagine narrativa, che chiude una sequenza, ma la *statua* che è diventata Elisabeth proprio per evitare di essere ridotta a qualcosa. Di nuovo, risuona la differenza tra l'essere-in-sé e l'essere-per-sé delineata ne *L'essere e il nulla*, l'impossibilità di aderire a se stessi senza che venga coscientemente messa in atto un'operazione di riduzione e di falso determinismo psicologico:

E proprio questo soggetto *io ho da essere*, ma non lo sono affatto. Non già che io non voglia esserlo o che esso sia un altro. Piuttosto non c'è una misura comune fra il suo essere e il mio. Esso è una "rappresentazione" per gli altri e per me, il che significa che io non posso esserlo se non *in rappresentazione*. Ma precisamente se me lo rappresento, non lo sono affatto, ne sono sepa-

rato, come l'oggetto dal soggetto, separato da niente, ma questo niente mi isola da esso, non posso esserlo, non posso che giocare ad esserlo, cioè immaginarmi di esserlo⁵.

Il dispositivo teatrale riflette il modo in cui si prova a essere nella vita fuori dal palcoscenico: si recita un personaggio, dall'inizio alla fine, senza interruzioni; il dispositivo cinematografico, invece, con i suoi primi piani, il suo montaggio, le sue ellissi, le sue *vite parallele*, rivela la stessa frammentarietà della persona e la mancanza di coincidenza tra essenza ed esistenza.

Chi ha intravisto questa frattura non può essere considerato patologico rispetto a chi la dovrebbe curare; non bisogna dimenticare che per Sartre la nausea e l'angoscia sono rivelative della contingenza e dell'impossibilità di *essere*, non sono certo sintomi da cui guarire. Elisabeth ha intuito la condanna della malafede, mentre Alma, la sua infermiera, è totalmente inchiodata al suo *tipo*; dice, a voce alta, come se fosse un altro esempio della malafede sartriana, in aggiunta alla donna durante il suo primo appuntamento e al celebre cameriere de *L'essere e il nulla*: «Uno può scegliersi la vita che vuole. [...] Mi sposo [...], avrò due bambini che dovrò tirare su. È già deciso così da tempo, fa parte di me. Non doverci più pensare... dà un senso di pace [...]. Una buona cosa»⁶. Ma è questa una forma di identità possibile, soprattutto, una forma di identità buona? Cosa si deve sacrificare, censurare, tagliare (nel senso stesso del montaggio) per poter *essere*? Che cosa non si deve guardare di sé, come si deve guardare l'altro? Peraltro, anche se solo con brevi accenni, Bergman si interroga sull'estensione di questa malattia personale all'intera società. Che cosa l'Occidente non sta guardando, invischiato nel suo dramma individuale? Il richiamo all'Olo-

5 J.-P. Sartre, *L'essere e il nulla*, tr. it. di G. Del Bo, Il Saggiatore, Milano 2002, p. 96. Il tema della malafede ritorna anche in altri scritti sartriani degli anni Quaranta, tra cui *L'esistenzialismo è un umanismo*, *L'antisemitismo*, *Quaderni per una morale e Verità e esistenza*.

6 Monologo di Alma. Da 00:14:00 a 00:14:30.



Persona

1966, Ingmar Bergman

causto, così come al monaco arso vivo, sono dettagli che vanno in questa direzione; non a caso è Elisabeth, consapevole della vuotezza del suo sguardo, che può vedere questi riferimenti, e lo fa nella sua solitudine. Entra nell'orrore della Storia, anche se, ancora una volta, attraverso un *medium* che protegge dall'esperienza diretta: la fotografia del bambino del ghetto nel libro, il monaco in un servizio televisivo. In un certo senso, è lo stesso schermo, nel suo duplice intento di rendere visibile e di sbarrare, che agisce in malafede.

Ovviamente, anche la scelta del titolo non è casuale: "persona" rimanda al carattere individuale di ciascuno, ma anche al significato latino, ossia "dramatis personae", la "maschera", che è quella che sia Elisabeth sia Alma indossano nella vita reale. C'è una persona dietro alla maschera? In fondo, anche il mutismo di Elisabeth potrebbe essere l'ennesimo personaggio interpretato dall'attrice. È poi possibile dismettere la maschera senza compromettere l'identità personale? Come si distingue lo sguardo di una maschera e lo sguardo della persona? Nella relazione tra Alma ed Elisabeth, che sancisce la necessità e insieme l'impossibilità del riconoscimento reciproco, queste domande culminano nel loro confronto finale.

In effetti, anche Alma non ambisce a un *riconoscimento* nel senso hegeliano del termine, bensì a un'*identificazione*: «Vorrei essere come te. Sai, sai a che ho pensato quella sera dopo aver visto il tuo film? A casa mi sono guardata nello specchio e mi sono detta “le assomiglio, io”. [...] Credo che riuscirei anche a trasformarmi in te»⁷.

Alma vuole la maschera di Elisabeth; non è un caso che ci siano diversi riferimenti alla figura del vampiro, nel collo che viene offerto alla bocca dell'altra e nel gesto di succhiare il sangue dal braccio di Alma. È quando Elisabeth nega il riconoscimento delle *dramatis personae* che Alma toglie anche la sua maschera di infermiera amorevole e premurosa, diventando al contrario giudice e carnefice della paziente. Ma è proprio nel *riconoscimento negato* tra le due che Bergman ci mostra la loro *coincidenza* più profonda. Negli sguardi che si mancano e che mancano di reciprocità viene prodotto un nuovo tipo di sguardo.

È questo il significato del raddoppiamento del confronto più feroce tra le due. È la celebre sequenza che viene girata due volte, prima Elisabeth che ascolta, poi Alma che parla, che si conclude con l'immagine della fusione dei volti, in un *unico* sguardo *doppio e insieme dimezzato*, dritto in camera, a occupare tutto lo schermo. È uno sguardo asimmetrico nei lineamenti all'interno della simmetria dell'inquadratura, che suggerisce l'inquietudine di una disarmonia quasi invisibile. La vediamo senza accorgerci di guardarla. Dallo sguardo che non vuole guardare, lo sguardo schermato, si arriva qui allo sguardo nello schermo, allo sguardo che noi possiamo guardare (c'è anche un fermo immagine). Così, anche il mutismo di Elisabeth viene riempito dalla minuziosa descrizione identificativa di Alma, che la accusa di aver negato ogni forma di amore nei confronti di suo figlio. La sua, però, non è la placida coscienza giudicante della *Fenomenologia dello spirito*: Alma può *vedere e descrivere* Elisabeth perché anche lei ha una parte eccedente e residuale di sé che le impedisce semplicemente di essere. Da una parte del tavolo c'è una donna che ha desiderato avere un figlio nato morto, dall'altra una

⁷ Alma a Elisabeth. Da 00:35:28 a 00:35:50.



Persona

1966, Ingmar Bergman

donna che ha abortito in seguito a un'orgia avvenuta su una spiaggia. Lo sguardo reciproco tra le due, come nell'infernale dimensione dell'essere-per-altri, riduce l'altro a oggetto, ma è comunque l'unica occasione di conoscersi: si è qualcosa solamente *per* un altro. Ciò che più colpisce di questa sequenza è il fatto che Alma citi dettagli che solamente Elisabeth potrebbe conoscere: «È come se il transfert tra le donne avesse comportato la trasmissione di un sapere segreto»⁸.

A questo volto insieme *tropo umano* e disumano, Gilles Deleuze ha dedicato un brano nel suo *L'immagine-movimento*:

I volti convergono, si prestano i loro ricordi e tendono a confondersi. È vano chiedersi in *Persona*, se sono due persone che si somigliavano prima, o che cominciano a somigliarsi, o al contrario una sola persona che si sdoppia. È altro. Il primo piano ha soltanto spinto il volto fino a quelle regioni in cui il principio d'individuazione cessa di regnare. Non si confondono perché si somigliano, ma perché hanno perduto non solo l'individuazio-

⁸ A. Costa, *Persona*, cit., p. 101.



Persona

1966, Ingmar Bergman

ne, bensì anche la socializzazione e la comunicazione. [...] Allora il volto unico e sconvolto unisce una parte dell'uno a una parte dell'altro. A questo punto non riflette né risente più niente. Ma risente solamente una sorda paura. Assorbe due esseri, e li assorbe nel vuoto. [...] Bergman ha spinto il più lontano possibile il nichilismo del volto, cioè il suo rapporto nella paura con il vuoto o l'assenza, la paura del volto di fronte al proprio nulla. In tutta una parte della propria opera, Bergman perviene al limite estremo dell'immagine-affezione, brucia l'icona, consuma e spegne il volto [...] ⁹.

Questo sguardo che vediamo alla fine realizzare la fusione tra le due donne, invece di suggerire una verità profonda, una comune materia o la densità che ci aspetteremmo, rimanda a un vuoto di senso, a uno sguardo sospeso sul proprio nulla, che dovrà, infatti, non a caso, bucare l'inquadratura, ossia l'immagine cinematografica, ma anche la pellicola, la materia stessa del cinema.

⁹ G. Deleuze, *Cinema 1. L'immagine-movimento*, tr. it. di J.-P. Manganaro, Ubulibri, Milano 1984, pp. 122-123.

Allo sguardo *bucato*, che ha rivelato il suo vuoto interno, corrisponde la ripetizione, *guarito* il mutismo, dell'unica parola che ora Elisabeth può dire: «nulla». In effetti, *nulla* è cambiato: Elisabeth deve tornare a recitare, stavolta il ruolo della paziente docile che si è totalmente annullata, Alma quello dell'infermiera accudente, e il bambino ancora protende il suo braccio verso questo schermo che non si può attraversare. Si rimane immersi nel tempo senza divenire della malafede, che è un tempo di ripetizione *senza* differenza, che si chiude con la circolarità della relazione non risolta e del disvelamento del dispositivo cinematografico, che incornicia esplicitamente il racconto nell'enunciazione filmica, destinato a proiettarsi sempre uguale, storia eterna.

La delimitazione metacinematografica ci suggerisce infine di riflettere sul nostro sguardo di spettatori, a porre in questione la nostra immedesimazione e le nostre aspettative sull'identità personale e sulle possibilità rivelative dello sguardo. Perché gli occhi non sono lo specchio dell'anima, dalla promessa evangelica all'analisi sulle molteplici maschere dell'identità di Pirandello, bensì sono anch'essi uno schermo che nasconde un'assenza, un baratro, un vuoto che si vuole ostinatamente riempire. Allora, dietro allo sguardo alienante che ha descritto Sartre come dinamica di oggettivazione dell'altro c'è la trasposizione più minacciosa dell'alterità, ossia il suo rimando al nulla.

Se la pellicola come materia si brucia quando vuole raggiungere il segreto del volto è però vero che rimane l'orizzonte di senso dell'intera pellicola come film; in una sorta di metonimia rovesciata, è il *tutto* che rimanda alla parte e la significa, salvandola, forse, dal suo risvolto nichilista. Perché, in fondo, per Sartre, quel nulla non rimanda all'indifferenziazione del non-essere puro, come nella *Scienza della Logica* di Hegel, bensì alla possibilità dell'esistenza, che è insieme vuoto ed eccedenza, e forse per questo *non può stare* nell'immagine, benché in movimento. Infatti, poco prima della fine dell'intera pellicola *materiale*, l'ultima inquadratura mostra l'immagine che non c'è più dello sguardo della donna nello schermo di fronte al bambino.

Resta solo lo schermo, senza sguardo. L'esistenza, sembrano dire Bergman e Sartre all'unisono, è insieme questo vuoto

e questa eccedenza, nell'impossibilità di fissarla. Che il fotogramma bucato, la pellicola bruciata, il volto forato non siano la *rappresentazione impossibile* di un'esistenza che non è ciò che è e che è ciò che non è? Di certo, al di là delle questioni teoretiche, resta l'appello a questo vuoto e a questa eccedenza, che non è pura assenza ontologica, bensì *manca* struggente di un bambino che si rassegna a non essere guardato dalla propria madre. Nell'opera di Bergman si vede lo sguardo, in tutte le sue molteplici sfumature nel corso della storia tra queste due donne. Ma forse non era quello che dovevamo guardare, forse lo sguardo ci ha depistato. Bisognava guardare il bambino, ricambiare il suo sguardo, guardare e fare qualcosa rispetto al rastrellamento del ghetto di Varsavia, al monaco che si dà fuoco, che brucia davvero, al di là dello schermo.

Gioele Cima

Lo sguardo del morto. Freud, Lacan, Buttgereit

Tu vuoi guardare? Ebbene, vedi questo allora!

(Jacques Lacan)

They have no names, no background.

They are only interesting as objects.

(Jörg Buttgereit)

Si prega di chiudere gli occhi

Chiudere gli occhi ai defunti è un'usanza che ci accompagna sin dagli albori dell'umanità, e che viene ritenuta un atto di pietà nei confronti del morto. Elevata talvolta a vero e proprio dovere morale, la chiusura degli occhi impedisce al defunto di divenire irrequieto, permettendo così all'anima di essere liberata dal fardello del corpo. L'antropologia moderna, tuttavia, ha in più occasioni rovesciato il significato di un simile gesto: non chiudiamo gli occhi al morto per benevolenza, ma perché *temiamo* il suo sguardo. Nulla, si sa, è più sgradevole della visione del cadavere. Eppure, al tempo stesso, non c'è niente di più angosciante del pensiero che il cadavere possa ricambiare il nostro sguardo.

Nel suo ambizioso saggio, *La nera signora*, Alfonso di Nola dedica a questo argomento un'intera sezione, insistendo su come la mansione del chiudere gli occhi sia in verità dettata più dal disagio dei vivi – terrorizzati dalla presenza di un morto dagli occhi spalancati – che dal desiderio di alleviare la condizione post mortem del trapassato. L'«occhio rimasto aperto», scrive Di Nola, è fonte di “malocchio” e “disgrazia”, se non persino di morte certa¹. È per questo motivo che, nei popoli antichi, si soleva spesso lasciar passare qualche giorno prima di dedicarsi alla cura della salma, cosicché l'avvento della putrefazione permettesse alle pupille di liquefarsi. In maniera simile, una vecchia credenza irlandese narra che i cadaveri a cui non fossero

¹ A. Di Nola, *La nera signora. Antropologia della morte e del lutto*, Newton Compton, Roma 2001, p. 588.

Abstract

Since antiquity, closing the dead eyes has been an act of mercy. Psychoanalysis and cinema have reversed the meaning of this gesture: we close our eyes because we fear their gaze. Jörg Buttgereit's cinema can be understood as an extreme point of this question: seeing the dead/being seen by the dead. He leaves those eyes open, so the dichotomy between the living and the dead remains undecidable. The duplicity that binds the gaze to matter, the organic to the inorganic, cancels both perspectives.

KEYWORDS

BUTTGEREIT

-

CORPSE

-

GAZE

-

UNDEAD

-

DECAY

stati chiusi gli occhi risorgessero nella notte sotto forma di morti viventi, e che il loro sguardo avesse la capacità di uccidere all'istante chiunque vi venisse a contatto. Anche i norreni badavano a scongiurare lo scambio visivo con i defunti: durante la veglia, era proibito avvicinare il morto frontalmente, a patto che non gli si fossero prima abbassate le palpebre.

Ma la credenza che lo sguardo del morto sia intriso di un misterioso influsso maligno non si esaurisce nel mondo del folklore e del senso comune. Come ci ha dimostrato la psicoanalisi, essa affonda le proprie radici nelle regioni più recondite della psiche. In un saggio intitolato proprio «Il nostro modo di considerare la morte», Freud osserva che «di fronte al cadavere [...] non sono nate soltanto la dottrina dell'anima, la credenza nell'immortalità e la radice prima del senso di colpa degli uomini, ma anche i primi comandamenti morali»². Che la visione del cadavere susciti in noi sentimenti di profonda ambivalenza morale (ingiunzione a badare al morto e, al tempo stesso, a proteggerci dal morto) ce lo testimonia in prima persona lo stesso padre della psicoanalisi, con una coppia di sogni riportati nel suo libro più famoso, *L'interpretazione dei sogni*.

Il primo è il celebre sogno del “Si prega di chiudere gli occhi”. Freud sogna di trovarsi in un locale pubblico in cui è affisso un cartello che recita “si prega di chiudere gli occhi”. Stando alla ricostruzione che troviamo nella *Traumdeutung*, il sogno sarebbe avvenuto la notte prima dei funerali del padre di Freud. Nel momento in cui ricorda il sogno però, Freud si accorge che la scritta impressa sul cartello non è univoca. Il messaggio diceva contemporaneamente “si prega di chiudere gli occhi” e “si prega di chiudere un occhio”. È un'indecisione che non ha niente a che vedere con la progressiva dimenticanza del sogno una volta che ci si è svegliati. La comparsa di messaggi duplici, al contrario, è per Freud un tipico escamotage usato dall'inconscio per esprimere la presenza di un conflitto psichico irrisolto:

² S. Freud, *Considerazioni attuali sulla guerra e sulla morte (1915)*, in Id., *Opere. 1915-1917. Introduzione alla psicoanalisi e altri scritti*, Boringhieri, Torino 1987, p. 143.

Avevo scelto il cerimoniale più semplice, perché sapevo cosa pensasse il morto di tali manifestazioni. Ma altri membri della famiglia non erano d'accordo su questa puritana semplicità; ritenevano che saremmo stati costretti a vergognarci di fronte agli intervenuti³.

Da un lato, l'esortazione a "chiudere gli occhi" riguarderebbe l'adempimento degli obblighi filiali nei confronti del padre deceduto (organizzare un cerimoniale semplice), dall'altro, quella a "chiudere un occhio" esorterebbe a essere indulgenti verso qualcuno (venire incontro alle richieste della famiglia organizzando una cerimonia più solenne). *L'aut-aut* emerso dal sogno sarebbe allora: o rispettare il volere del morto, o venire incontro alle richieste dei vivi.

A una più attenta analisi però, una simile lettura suona quanto meno incompleta. L'interpretazione del sogno evidenzia la presenza di un conflitto cosciente, ma rifiuta di spingersi oltre, trascurando le motivazioni inconscie che hanno dato origine a esso. È proprio Freud ad averci insegnato che il desiderio inconscio espresso nel sogno non si situa nel contenuto manifesto, né tanto meno nella sua simbologia. Più che condensarsi nei singoli elementi del sogno, il desiderio li attraversa, intessendoli tra loro a formare la trama onirica che l'attività del sognare ci rende successivamente sotto forma di contenuto manifesto. A rimanere in ombra, in questo caso, è la forza legante (pulsionale) che avvicina i due elementi di contrasto. Per dirla in termini freudiani, qual è il desiderio che cerca di passare attraverso l'associazione del materiale onirico?

In verità, Freud aveva già discusso questo sogno in una lettera a Wilhelm Fliess di qualche anno prima (1896), trattandolo però in tutt'altro modo. Nella versione originale, il sogno viene fatto risalire alla notte *successiva* ai funerali, e non alla precedente: essendo il tutto avvenuto a cerimonia già conclusa, l'indecisione di Freud sarebbe inopportuna. Per quale motivo il lavoro onirico dovrebbe investire risorse a fatto compiuto? In secondo

3 S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, Boringhieri, Torino 1966, p. 293.

luogo, stavolta il messaggio recitato dal cartello appare chiaro e univoco: «si prega di chiudere gli occhi». Freud dice a Fliess che il sogno ci esorta ad «adempire il nostro dovere verso i morti»⁴. Ma di quale dovere si tratta in questo caso? E in cosa consisterebbe il conflitto del sognatore? Per quanto frettolosa, la conclusione di Freud è illuminante: la chiusura degli occhi e il dissidio familiare, apparentemente rivolti alla cura del defunto, sono in realtà elementi manifesti che il sogno utilizza per dare voce al «bisogno di indulgenza» di «chi sopravvive»⁵. Non si tratta, come suggerisce la versione rimaneggiata del sogno, di un conflitto tra vivi, ma di una lotta tra il vivo e il morto. Il desiderio inaccettabile che si fa strada nel sogno è di non volersi esporre allo sguardo del cadavere.

Questa formula viene ribadita in un secondo sogno citato in *L'interpretazione dei sogni*, successivamente ripreso da Jacques Lacan: un padre sta vegliando la salma del figlio, l'ora è tarda e la stanchezza lo costringe a concedersi qualche ora di sonno. Una volta addormentato, l'uomo sogna che il figlio si avvicina al suo letto, ammonendolo «babbo, non vedi che brucio?»⁶. A quel punto, il padre si desta di colpo per accorrere presso il feretro, notando che una candela rovesciata sta effettivamente rischiando di bruciare il corpo del giovane. Laddove Freud legge il sogno come un tentativo di «prolungare il sonno dinnanzi [a] una realtà orribile», Lacan nota che il sogno ci sta dicendo esattamente l'opposto: non avendo adempiuto fino in fondo i propri doveri quando il figlio era in vita, il padre si sveglia per continuare a sognare nella realtà. Ciò che desta veramente il padre è il confronto angosciante con lo sguardo del figlio morto⁷.

Come dimostrano questi due esempi, il nostro bisogno inconscio di sottrarci allo sguardo dei morti è qualcosa che supera persino la distinzione tra il sonno e la veglia, la fantasia e la

4 S. Freud, *Le origini della psicoanalisi. Lettere a Wilhelm Fliess 1887-1902*, Boringhieri, Torino 1968, p. 122.

5 *Ibidem*.

6 S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., pp. 464-465.

7 J. Lacan, *Il seminario. Libro XVI. Da un Altro all'altro 1968-1969*, Einaudi, Torino 2019, pp. 193-194.

realtà. In entrambi i casi, il conflitto consiste nell'incapacità di ammettere che dietro il valore simbolico, benevolo, del chiudere gli occhi al defunto si cela il desiderio più profondo di *ostruire* lo sguardo del cadavere. Il "si prega di chiudere gli occhi" e il "babbo, non vedi che brucio?" convergono nel peggiore dei timori umani: che il vivente si riduca a *oggetto* dello sguardo del morto. A livello inconscio, e cioè al di fuori delle convenzioni e delle difese coscienti, il confronto visivo con il cadavere suscita in noi un'impasse che la ragione da sola non riesce a spiegare⁸.

Il nostro modo di vedere i morti

Il buon senso ci suggerisce che il cadavere sia orrendo per il sentimento di assenza che suscita in noi: il corpo di qualcuno che un tempo era in vita, che parlava e si comportava in modo simile al nostro, giace ora esanime davanti ai nostri occhi, per sempre immobile e vuoto. Là dove vi era un soggetto provvisto di ragione, affezioni e intenzioni, non rimane che materia inerte. Potrà sembrare assurdo, ma le cose non stanno sempre così. In una lezione del *Seminario XVI* che ripropone la celebre distinzione tra il registro simbolico e quello reale, Lacan dice espressamente che, se il cadavere ci ripugna, è perché appartiene all'ordine del reale⁹. Da un lato, tutto ciò che è simbolico è tale proprio perché presuppone un'assenza preliminare. Citando la celebre formula di Kojève, Lacan definisce il simbolo come l'uccisione della cosa. Il linguaggio, un sistema cifrato di

8 È interessante rilevare che la dialettica tra sguardo e cadavere è presente in Freud già negli *Studi sull'isteria* e, in particolare, nel caso clinico della signora Emmy. Qui, ancora guidato dal metodo della suggestione ipnotica, Freud propone un'interpretazione che lega indissolubilmente la morte alla sua componente scopica: «Ora comprendo perché [la paziente] m'intrattiene così di frequente di scene di animali e di cadaveri. La mia terapia consiste nel cancellare queste immagini in modo che non le possano comparire davanti agli occhi. Per aiutare la suggestione le passo più volte la mano sugli occhi», S. Freud, J. Breuer, *Studi sull'isteria*, in Id., *Opere. 1886-1895. Studi sull'isteria e altri scritti*, Boringhieri, Torino 1967, p. 217 (corsivo dell'autore).

9 *Ivi*, p. 293.

simboli e referenze, ci permette di evocare ciò che non è davanti a noi (posso nominare un “elefante” senza che esso sia effettivamente presente). In modo analogo, anche la nostra concezione della morte non è altro che un costante maneggiamento di simboli: la concomitante possibilità che la presenza venga a mancare (la morte nostra o di qualcuno che conosciamo) e che l’assenza torni a esistere come presenza virtuale (il ricordo, la commemorazione, la rievocazione del trapassato). Dall’altro lato, il reale è pieno e non manca di niente. È un registro muto, indifferente tanto alla parola che alla morte. Mentre il simbolico ha struttura binaria (è scandito dall’alternanza continua di + e -, positivo e negativo, pieno e vuoto), il reale è quel che è e non può essere altrimenti. In esso, la vita che nasce non è distinta dalla sua corruzione o sparizione. Ad alimentare il registro simbolico è una morte simulata, immateriale, astratta dall’opprimente immediatezza del corpo morto. Se asseriamo che il cadavere *manca* della vita, dunque, siamo ancora piantati nel simbolico. Da qui il corollario lacaniano: pensare il reale del cadavere significa approcciare quest’ultimo come pura presenza. Non a caso, una delle etimologie della parola latina *cadaver* rimanda alla sua scomposizione in *caro data vermibus*, alla lettera, «carne data in pasto ai vermi»¹⁰. Lacan direbbe che il nostro modo di approcciare il cadavere come un’entità mancante di qualcosa presuppone già un’immistione nella catena dei simboli. È un modo come un altro di proteggerci dal trauma impossibile del reale.

Lo sguardo esercita un ruolo privilegiato in tale simbolizzazione, astraendo dal reale del corpo morto una realtà per noi tollerabile. Di fronte al cadavere, un detective di polizia vedrà un crimine irrisolto, un colpevole a cui dare la caccia o una dinamica da ricostruire. Un anatomopatologo vi scorgerà un organismo da scomporre e analizzare. L’impresario funebre si rapporterà a esso attraverso l’insieme delle procedure necessarie alla preparazione della salma per la cerimonia mortuaria. L’essere umano è portato a proiettare nel cadavere le tracce

10 A. Di Nola, *La nera signora*, cit., p. 659.

della vita, a sostituire al qui e ora della materia purulenta lo schermo protettivo della mancanza. Dall'antichità a oggi, ogni giorno, non facciamo altro che rielaborare il trauma del corpo morto (dell'individuo ridotto a mero organismo in decomposizione) nelle figure meno atroci delle spoglie, della lapide o dell'urna cineraria. La sepoltura, che risale a prima della comparsa dell'*Homo sapiens*, è contemporaneamente un atto di simbolizzazione della morte e di sublimazione visiva: davanti a una tomba, non vediamo il cadavere, ma il suo simbolo. Per essere tollerabile ai nostri occhi, il cadavere deve mancare al suo posto, farsi concetto, idea, effigie. Nel corso dei secoli, la nostra specie ha adottato una quantità innumerevole di strategie per proteggersi dalla realtà materiale della morte. Eppure, è sufficiente un misero dettaglio per sbaragliare le nostre difese e farci urtare di nuovo contro lo scoglio del reale: l'incontro con gli occhi ancora aperti del morto. Cosa accadrebbe dunque se, anziché essere noi a guardare il cadavere, fosse lui a guardare noi?

Geometrie visuali: dalla psicoanalisi al cinema

Per rispondere a una simile domanda occorre prima passare per la distinzione capitale fatta da Lacan tra la visione e lo sguardo, probabilmente uno dei contributi più sensazionali offerti dalla psicoanalisi in campo estetico. Lacan inizia a discutere la questione dello sguardo già dal primissimo seminario, basandosi soprattutto sull'analisi fenomenologica datane da Sartre in *L'essere e il nulla*. Secondo Sartre, lo sguardo è l'evento che permette al soggetto di riconoscere la soggettività dell'Altro. È lo sguardo a offrirmi la certezza che colui che mi sta davanti sia, a sua volta, un (altro) soggetto. In questa prima fase, Lacan non aggiunge niente di speciale alla lettura di Sartre: lo sguardo è un vettore di correlazione in grado di instaurare tra i due soggetti un riconoscimento reciproco, benché asimmetrico. Il soggetto che si vede guardato da un altro soggetto, di fatti, si riduce a oggetto (dello sguardo) di quest'ultimo. La coscienza di essere oggetto dello sguardo altrui produce un istantaneo restringimento

dello spazio vitale. La soggettività, ora massimamente esposta all'Altro, si sente soffocare da ogni parte. Sartre definisce tale sentimento di coartazione con un termine preciso: vergogna.

È solo dieci anni dopo, nel *Seminario XI*, che Lacan arriva a proporre la sua personale teoria dello sguardo. La prima significativa differenza è che lo sguardo non coincide più con l'atto del vedere, né con una funzione propria del soggetto. Piuttosto, esso passa tutto dal lato dell'oggetto: anziché appartenere a qualcuno, lo sguardo si riduce a un punto generico, «evanescente», un puro riflesso scaturito dalla presenza dell'oggetto¹¹. Con questa scissione, lo sguardo diventa una possibilità che preesiste all'occhio di chi guarda: prima ancora di vedere, il soggetto è visto da ogni parte. In questo modo, anche l'idea sartriana della reciprocità intersoggettiva viene meno. Se lo sguardo non è più nel soggetto che vede, ma cade dal lato dell'oggetto, è anche l'equilibrio tra il vedere e l'essere visto a subire un arresto. Come chiosa Lacan, lo sguardo può essere tutt'al più supposto, mai colto in quanto tale. Viviamo in un mondo che ci scruta da ogni parte ma che, ciononostante, «non provoca il nostro sguardo». Il presupposto di ignorare lo sguardo del mondo è anzi per Lacan il grado zero della stabilità psichica: è quando cominciamo a notare lo sguardo del mondo, a essere certi che qualcuno ci stia osservando, che subentra il «senso di estraneità»¹². Non per nulla, il paranoico è tale perché vede piombarsi addosso occhi dappertutto. Il delirio di persecuzione non è altro che la certezza di essere costantemente scrutati da una perversa soggettività onnivedente.

Grazie alla metafora della macchina da presa, il cinema ha fatto largo uso di una simile dinamica. Prendiamo l'esempio di *Psyco*, il capolavoro di Alfred Hitchcock. Dopo che Marion arriva al Bates Motel e incontra Norman, la telecamera piombava ripetutamente sui due dall'alto della casa, come un grande occhio inquisitore. Il film ci fa credere che questa serie di inqua-

11 J. Lacan, *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi 1964*, Einaudi, Torino 1974, p. 76.

12 *Ivi*, p. 75.

drature corrisponda allo sguardo truce della madre di Norman, impegnata a spiare la coppia dalla finestra. Ma quando scopriamo che in realtà l'anziana donna era stata da tempo uccisa dal figlio, e che dunque non c'è alcun occhio "vivo" dietro la prospettiva della casa, l'effetto è persino più scombussolante. Ecco perché Lacan insiste nel dire che lo sguardo è il simbolo della castrazione. A differenza dell'atto del guardare, soggettivo e incarnato, lo sguardo è, letteralmente, un punto di vista anonimo, uno schermo opaco che non restituisce alcun indizio di soggettività. Semmai, lo sguardo certifica proprio l'avvenuta elisione del soggetto. Analogamente, lo sguardo del cadavere (il più scabroso degli oggetti) ci tormenta in maniera così profonda perché la sua è una prospettiva vuota, una «macchia» che ci costringe a prendere atto del nostro «essere guardati» da una cosa senza nome¹³. La pienezza reale del cadavere apre nel soggetto ciò che Ines Testoni chiama «l'abisso del vuoto di senso»¹⁴: l'urto violento con un particolare tipo di pienezza che, succhiando via il senso, manda in tilt l'intero apparato simbolico. Di fronte al cadavere, il soggetto è ridotto a nuda vita

La distinzione lacaniana tra occhio e sguardo ha sortito grande successo nel cinema, tanto che dagli anni Settanta in poi è stata elevata a nuovo e rivoluzionario paradigma estetico. Come ha opportunamente notato Dylan Evans, tuttavia, l'applicazione cinematografica di tale concetto si è spesso rivelata inappropriata, con la critica che ha finito per mescolare la versione di Lacan con quella di Sartre¹⁵. Le conseguenze di questo fraintendimento sono dupplici. Primo, l'estetica cinematografica ha spesso continuato a perseverare nella legge biunivoca della reciprocità, sovrapponendo lo sguardo della macchina da presa all'occhio umano e dunque proiettando sugli oggetti i pregiudizi del soggetto. Secondo, i tentativi di infrangere l'equilibrio

¹³ *Ivi*, p. 74.

¹⁴ Cfr. I. Testoni, *Il grande libro della morte. Miti e riti dalla preistoria ai cyborg*, il Saggiatore, Milano 2021, p. 53.

¹⁵ D. Evans, *An Introductory Dictionary of Lacanian Psychoanalysis*, Routledge, London-New York 1996, p. 73.

tra occhio e sguardo sono stati considerati *en masse* come un depravato abuso del codice visuale offerto dal cinema. Come si vedrà nel paragrafo a seguire, entrambi i punti convergono verso un'unica e sconvolgente eccezione.

Geometrie cadaveriche: dal cinema allo schermo

Germania, 1986. Una folla di circa quattrocento persone è raccolta in una sala dello Sputnik Cinema di Berlino per assistere alla premiere di un film. Il titolo riportato sui manifesti pubblicitari è *Hot Love* (1985), un mediometraggio di 40 minuti che racconta una storia d'amore finita nel sangue. Marion e Daktari si conoscono a una festa e iniziano a frequentarsi, poco dopo però la ragazza si innamora di un altro uomo, Jörg. Daktari non riesce ad accettare la fine della relazione, e alla fine perde la testa: prima aggredisce Jörg e violenta Marion, poi si toglie la vita. Nove mesi dopo, Marion partorisce un bizzarro bambino con fattezze da pupazzo. Una sera, mentre lei e Jörg stanno guardando un film, il neonato inizia improvvisamente a crescere, il corpo si dilata fino a tramutarsi nella reincarnazione-zombie di Daktari, che si avventa sulla coppia con un'ascia e strappa il cuore a Marion. A vendetta compiuta, la creatura rimane per diversi secondi in piedi davanti alla telecamera, con gli occhi spalancati verso il pubblico, come ad attendere l'avvento dei titoli di coda. Per tutta la durata della proiezione, alle spalle della platea, il manichino di un uomo impiccato osserva in silenzio gli spettatori.

Il film è firmato da Jörg Buttgereit, un giovane regista tedesco che di lì a qualche anno si imporrà come uno dei cineasti più originali, controversi e censurati della storia del cinema¹⁶. Da *Hot Love* in poi, la firma di Buttgereit diventerà sinonimo di storie di morte, suicidi, violenze e necrofilia. Tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta, la sua fama si diffonderà senza

¹⁶ Per un'eccellente ricostruzione del cinema di Buttgereit si veda D. Kerekes, *Sex, Murder, Art. The films of Jörg Buttgereit*, Headpress, Manchester 1998.



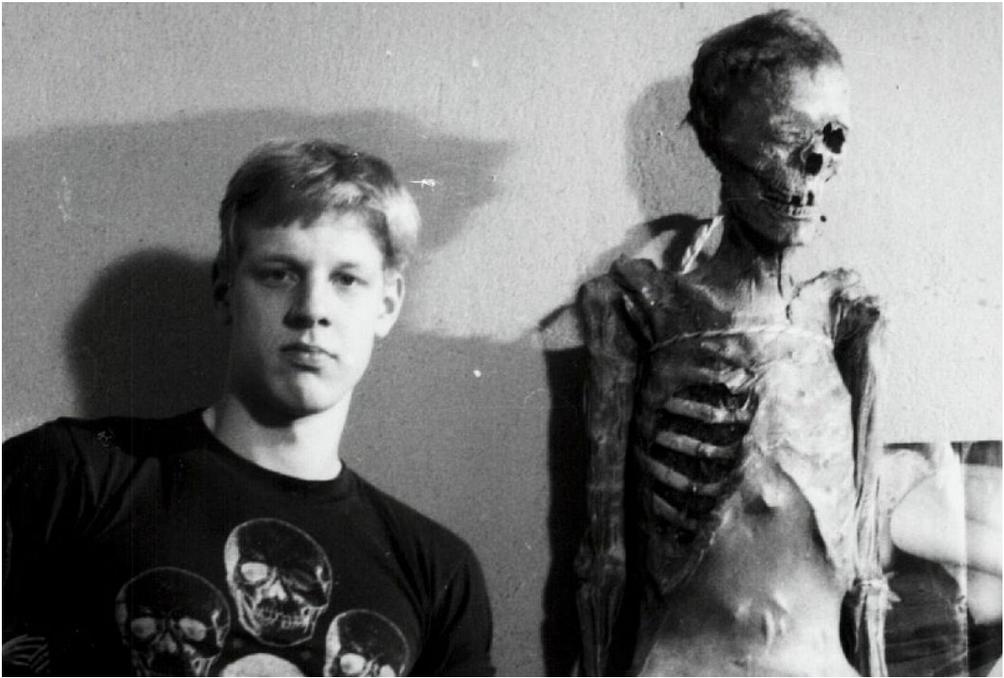
Hot Love, 1985,
Jörg Buttgereit

Locandina del film

mezze misure: osannato dalle avanguardie estremiste, perseguitato dai distributori come la peggior nemesis del buon costume. Nella sua patente brutalità, il cinema di Buttgereit estremizza il rapporto visivo tra vedere il morto ed essere visti dal morto, senza però mai ricadere nell'umanizzazione dello sguardo professata da Sartre. E anche se è improbabile che Buttgereit fosse a conoscenza del lavoro di Lacan, non esiste in ambito cinematografico tentativo più riuscito della scissione tra occhio e sguardo, animato e inanimato. L'esperimento di *Hot Love*, con la lunga inquadratura finale di Daktari che guarda in camera e l'impiccato che contempla indirettamente il pubblico, man-

tiene aperti gli occhi del cadavere, ma lo fa abolendo qualsiasi ideale possibile di reciprocità. In questo caso, il vivo (pubblico) non diventa semplicemente oggetto dello sguardo del morto (come potrebbe suggerire la lunga e angosciosa inquadratura che indugia su Daktari). Al contrario, la cifra dell'esperimento, nonché il fastidio che esso suscita negli spettatori, sta proprio nell'offrire una prospettiva in cui la dicotomia tra il vivo e il morto rimane indecidibile, e per questo orrificata. A suscitare angoscia non è il parallelismo scopico che si viene a creare tra il pubblico e lo zombie, ma lo sguardo fuori campo, oggettivato e devitalizzato, dell'uomo appeso. Letteralmente, uno sguardo di nessuno, incompatibile con qualsiasi dialettica di riconoscimento. Dopo l'esperimento di *Hot Love*, l'intuizione di Buttgereit di installare un cadavere che incombe sul pubblico si tramuta in una precisa tecnica registica: i successivi *Nekromantik* (1988), *Der Todesking* (1990), *Nekromantik 2* (1991) e *Schramm* (1993) traspongono sulla scena la duplicità che lega lo sguardo alla materia, il soggetto all'oggetto, in un modo che annienta entrambe le prospettive. Jacques Lacan lo definiva il punto di visione *geometricale*, una dilatazione visiva che travalica il semplice spazio percettivo, e in cui la nozione di soggettività diviene indistinguibile da quella di pura oggettività¹⁷. Nonostante piccole variazioni, il trucco del regista tedesco rimane lo stesso: suscitare una (finta) reciprocità con riprese in cui l'occhio dello spettatore e quello del morto sono uno di fronte all'altro, per poi mostrare che il punto di sguardo giace in un luogo diverso dalla visione, e precisamente nella posizione del cadavere. Non del cadavere che vedo dinnanzi a me nello schermo. Piuttosto, si tratta del cadavere come struttura formale, bordo dell'inquadratura, allo stesso tempo indistinguibile dalla posizione dello spettatore ed eliso dal campo visivo. Per Buttgereit, la sola geometria visuale possibile è una geometria cadaverica.

¹⁷ Cfr. J. Lacan, *I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, cit., pp. 85, 91, 93.



Corpse-fucking Art: alla scoperta di Jörg Buttgereit

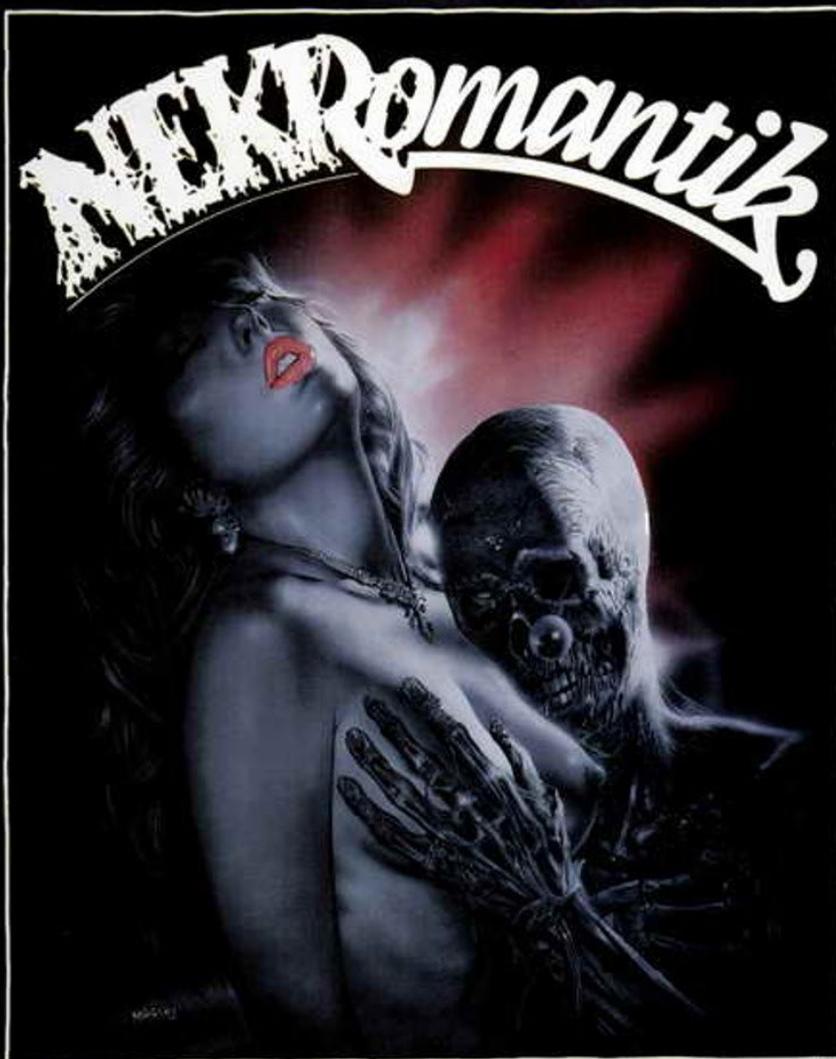
Buttgereit non è un regista particolarmente prolifico. Sinora, la sua filmografia conta solo nove lungometraggi, alcuni corti e documentari, più qualche episodio girato per progetti co-autoriali. Eppure, queste poche apparizioni sono state sufficienti a fare di lui il cineasta dei cadaveri: non della morte intesa come filosofema o metafora esistenziale, quanto del corpo senza vita, del cadavere annerito quale oggetto gravoso e tuttavia dotato di sguardo. Per avere un'idea di come Buttgereit sfrutti la presenza scenica del corpo morto è sufficiente passare brevemente in rassegna la trama delle sue opere principali.

Il protagonista di *Nekromantik*, Robert, lavora per una ditta che si occupa del recupero dei corpi dalle scene di morte violenta. Talvolta trafuga organi o parti di cadavere per destinarli alla sua collezione privata. È ossessionato dalla morte, così come la sua compagna Betty. Le fantasie necrofiliche dei due si avverano quando Robert rinviene in aperta campagna un corpo in avanzato stato di decomposizione. Dopo averlo portato in casa, lui e Betty intrattengono un *ménage à trois* con il cadavere. La situazione degenera quando Robert, licenziato dal lavoro, rincasa e scopre che Betty ha fatto le valigie e se n'è andata portando con sé il corpo dell'uomo. Solo e disperato, Robert adesca una prostituta in un cimitero, la uccide e ha un amplesso

Nekromantik, 1988,
Jörg Buttgereit

Buttgereit sul set

EIN FILM ÜBER DIE LIEBE ZUM MENSCHEN
UND WAS VON IHM ÜBRIG BLEIBT



MANFRED JELINSKI präsentiert **NEKROMANTIK** Ein Film von JÖRG BUTTGEREIT.
Mit DAKTARI LORENZ · BEATRICE M · HARALD LUNDT · SUSA KOHLSTEDT · HEIKE S.
Kamera UWE BOHRER Musik J. B. WALTON · H. KOPP · D. LORENZ
Buch JÖRG BUTTGEREIT · FRANZ RODENKIRCHEN Produktion MANFRED O. JELINSKI

Regie **JÖRG BUTTGEREIT**

Nekromantik, 1988, Jörg Buttgereit

-
Locandina del film

con lei. La storia termina con Robert che si suicida piantandosi un coltello nello stomaco: eccitato dall'idea di diventare egli stesso cadavere, il suo organo genitale eiacula, cospargendo il corpo di sangue e sperma.

Der Todesking, probabilmente l'opera più filosofica del regista tedesco, si compone di sette episodi antologici, ciascuno riferito a un giorno della settimana e al suicidio di un perfetto sconosciuto. Tra un episodio e l'altro, la telecamera indugia su un cadavere in progressivo stato di putrefazione: man mano che i giorni trascorrono, il corpo appare sempre più decomposto, fino a diventare un miscuglio di fluidi e funghi.

Nekromantik 2 esordisce con una giovane donna, Monika, che trafuga il corpo di Robert dal cimitero e lo nasconde in casa per abusarne sessualmente. L'incontro con Mark, un doppiatore di film pornografici, la convince a cambiare vita e a disfarsi del cadavere di Robert, di cui conserva però la testa e il fallo. Monika apprezza le attenzioni di Mark, ma le cose a letto non funzionano. È solo quando, nel bel mezzo di un rapporto sessuale, la ragazza decapita improvvisamente il partner e monta sul suo corpo la testa di Robert che le diventa possibile raggiungere l'orgasmo.

Schramm, infine, ripercorre le ultime ore di vita del serial killer immaginario Lothar Schramm. L'uomo muore precipitando da una scala all'inizio del film, il primo piano sul suo volto esanime si trasforma in un proiettore che ripropone in ordine sparso spezzoni della sua vita passata, mescolando indistintamente episodi reali e allucinazioni, scene di vita ordinaria e bagni di sangue. In alcuni di essi, Lothar stringe amicizia con Monika, una prostituta che vive accanto al suo appartamento. Lei gli chiede di accompagnarla da un cliente, Lothar acconsente. A lavoro finito, i due escono a cena e si appartano a casa di Lothar, che droga Monika con un potente sedativo, la spoglia, le scatta alcune foto e la riveste. Il giorno successivo, Monika è ignara di quanto accaduto. Lothar riceve una visita dei testimoni di Geova, li uccide e li sevizia, ma mentre sta imbiancando la casa per coprire le macchie di sangue sui muri precipita dalla scala e muore. Monika suona il campanello dell'appartamento,

nessuno risponde. Nella scena finale vediamo la ragazza legata e imbavagliata a una sedia, con il volto sfigurato dal terrore.

Diventare cadavere: composizione e disgregazione

Per apprezzare la raffinatezza tecnica dei film apparentemente spogli di Buttgereit occorre distinguere due diversi livelli estetici, uno compositivo e uno disgregativo. A livello della composizione, abbiamo un tipo di regia che insiste in modo a dir poco ossessivo sull'ostentazione visiva del cadavere. I morti hanno gli occhi (o quel che ne rimane) sempre aperti. Il particolare posizionamento all'interno dell'inquadratura permette loro di scrutare continuamente sia i personaggi in scena che il pubblico. Il finale di *Hot Love*, con i titoli di coda che arrivano a salvare lo spettatore sottraendolo alla prolungata esposizione agli occhi del morto, ne è il prototipo; le scene di necrofilia dei due *Nekromantik*, con i cadaveri che imbrattano la ripresa occupando porzioni di schermo abnormi, ne sono un ulteriore raffinamento. I primissimi interminabili piani su Lothar esanime all'inizio di Schramm e sul ragazzo suicida dell'ultimo episodio di *Der Todesking* (che si uccide prendendo a testate la parete) raggiungono l'apice espressivo. L'invasione del morto senza storia e senza nome occlude il campo visivo portandoci a tu per tu con l'anonimato del cadavere

Contro ogni convenzione artistica, Buttgereit inverte il significato tradizionale della composizione: invece che arricchire la sinossi dei film, i suoi cadaveri la occludono, strozzando sul nascere qualsiasi esercizio narrativo. *Nekromantik* ci mostra che il corpo trovato da Robert appartiene a un contadino ucciso da un colpo di fucile vagante, ma tale dettaglio non trova sviluppo nella pellicola. Sembra anzi che il rinvenimento del cadavere sancisca la definitiva dissoluzione del passato della vittima. Persino in *Nekromantik 2*, che esordisce con il disseppellimento di Robert, il cadavere viene privato del suo retaggio di soggetto. La morte biologica è una pienezza nefasta che cancella ogni cosa, eccetto la persistente durezza dello sguardo del morto.



A un livello ulteriore però, Buttgereit non si limita a lasciare aperti gli occhi del cadavere. Come dicevamo poco fa, il livello compositivo non è altro che un'esca, un diversivo per portare a termine la funzione disgregativa dello sguardo: un modo di imprimere la geometria cadaverica non *sullo* spettatore ma *al suo posto*. Questo effetto viene raggiunto disponendo la telecamera in modo da far coincidere la vista del pubblico con lo sguardo del morto. L'impiccato della premiere di *Hot Love* costituisce un primo e germinale esperimento in questa direzione, con questa tecnica che ricorre ossessivamente in *Der Todesking*. Il quarto episodio, "Giovedì", non presenta nessun personaggio, nessuna trama. La telecamera è piantata sul bordo di un ponte, l'inquadratura si appende verso il basso. In sovrimpressioni appaiono i nomi delle persone che si sono tolte la vita saltando da quel ponte. Se Buttgereit avesse fatto precipitare l'inquadratura, simulando il gesto di un suicida, la scena avrebbe suscitato empatia nei confronti della vittima. Il fatto che invece la telecamera rimanga indolente, appesa come un impiccato alla forca, polverizza ogni possibilità di umanizzazione. In un altro episodio di *Der Todesking*, "Martedì", il protagonista spara un colpo di pistola alla testa della fidanzata dopo un litigio e pianta una cornice attorno alla macchia di sangue rimasta impressa sull'intonaco. Pochi istanti dopo, scopriamo che la vicenda è in realtà

Der Todesking, 1990,
Jörg Buttgereit

-
Lo "spettatore" speciale

essa stessa parte di un film, a sua volta trasmesso in una stanza dove un corpo anonimo penzola dal soffitto. Lo sguardo dello spettatore e quello del morto si rivelano essere rimasti sovrapposti per la maggior parte dell'episodio. In "Sabato", una giovane regista si imbraga una videocamera sulle spalle, afferra una pistola e si reca a un concerto aprendo il fuoco sugli astanti, fino a quando non viene freddata a sua volta. Dopo la sua morte, un rewind ci fa rivivere la scena dalla prospettiva della platea, con il campo largo sulla protagonista che lascia la macchina da presa inerte per tutto il tempo, confermandoci che si tratta dello sguardo di qualcuno rimasto ucciso nel massacro. Il finale di *Schramm* si muove nella stessa direzione: Monika è legata e in preda al terrore, ma l'inquadratura è presa dal basso, come se la ragazza stesse fissando inorridita la vittima che l'ha preceduta. Trattando il suo pubblico alla stregua di un morto abbandonato da qualche parte nella scena, Buttgereit non si limita a svuotare di senso la soggettività, ma tramuta quest'ultima in un abisso che divora il senso: il cadavere vivente è una «diagonale tra lo spazio e il tempo», l'essere e il nulla¹⁸.

Nel livello disgregativo la cornice dell'inquadratura non funge più da esperienza di visione, ma si restringe nel «foro» attraverso cui la soggettività dello spettatore «fugge» e si disperde¹⁹. Aniché comporre la scena per un soggetto, il punto di sguardo offre la scena a spese del soggetto: lo spettatore, disfatto nell'anonimato della macchia, si tramuta in un puro accidente. Per poter captare lo sguardo del cadavere dobbiamo elidere il cadavere dalla visione, ma perché una simile operazione sia possibile è il soggetto stesso a doversi fare da parte. Mentre la dialettica della reciprocità dello sguardo umanizza il cadavere proiettando su di esso le nostre fantasie, impressioni e desideri, il punto geometrico deumanizza lo spettatore, abbassando la sua dimensione privilegiata di testimone a niente più che una screziatura, qualcosa che è lì unicamente per colmare la mancanza nello

18 Cfr. A. Kubin, *L'altra parte*, tr. it. di L. Secci, Adelphi, Milano 1965, p. 139.

19 Cfr. G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, tr. it. di S. Verdicchio, Quodlibet, Macerata 2023, p. 67.

spazio²⁰. Quando Buttgereit sovrappone il punto di vista della macchina da presa a quello del morto, il pubblico è chiamato nell'inquadratura, e qui cadaverizzato: divenendo cadavere, il soggetto è ridotto a una mansione di riempimento che, proprio in quanto mera presenza, non gli permette più nemmeno di avere orrore di sé.

20 Cfr. J. Lacan, *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi 1964*, cit., p. 85.

Leonardo Strano

Tenet, o dello sguardo come spazio di gioco

Nel contesto di un cinema sempre più espanso e sempre più coinvolto nelle pervasive dinamiche della convergenza digitale, il *mind-game movie* si istanzia come un momento audiovisivo riflessivo d'eccezione per comprendere non soltanto la direzione del cinema nei processi di rimediazione ma anche la sua importanza per l'orientamento all'interno di essi. Di cosa si tratta? Secondo Thomas Elsaesser, principale teorico dell'oggetto culturale in questione¹, il *mind-game* è prima di tutto una sfida offerta dal cinema al contesto mediale circostante, una provocazione per innescare discorsi e attivare ragionamenti, una proposta di elaborazione. È poi anche una tendenza, un genere, un tipo di film, presente soprattutto nell'industria hollywoodiana ma in realtà transnazionale. Infine è individuato come una delle tensioni nascoste e non problematizzate tra le più ampie linee di costruzione del cinema contemporaneo, una categoria unica in grado di identificare tutti quei film che, in un contesto di progressiva digitalizzazione e sgretolamento delle localizzazioni, mostrano di modificare i propri atteggiamenti nei confronti delle narrazioni, complessificando le strutture del racconto e dell'esposizione per fare fronte a nuovi pubblici e nuove abitudini di fruizioni – tra cui l'incedere sempre più convinto dei videogiochi nella quotidianità delle persone e soprattutto dei giovani.

Lo studioso cita come titoli appartenenti a questa dinamica film di diversa tipologia, come quelli con strutture narrative non lineari, cronologie alterate, doppiate o splittate; orientamenti spaziali labirintici; viaggi nel tempo e scambi corporei impossibili ma resi plausibili da una solida sospensione dell'incredulità; interazioni ripetitive e loop temporali; personaggi che cambiano la loro identità nel tempo e nello spazio o soffrono di condizioni mentali debilitanti come la schizofrenia, l'amnesia, il disturbo delle personalità multiple o sono morti senza saperlo oppure ancora agiscono in maniera inaffidabile godendo della fiducia dello spettatore. Questi stessi film, diversamente posizionati sull'asse dell'industria ma anche dell'autorialità occidentale

¹ T. Elsaesser, *The mind-game film. Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, Routledge, London 2021, p. 23.

Abstract

This article tries to clarify the role of cinema as a medium in the complex and heterogeneous contemporary audiovisual horizon. The essay functionalizes Elsaesser's *mind-game movie* theory and verifies it as a central epistemological category in the film debate through the analysis of one of the most self-reflexive mind game movie of recent years. By examining Nolan's *Tenet*, the article tries to prove how industrial cinema, at its best, rewrites the cognitive postures of the spectatorial gaze and offers a ludic reinterpretation of the uninhabitable contemporary conditions within the western and capitalistic society.

KEYWORDS

THOMAS ELSAESSER
-
MIND-GAME MOVIE
-
SPECTATORSHIP
-
KINAESTHETICS
-
NEGOTIATION

e orientale e del genere, dissestano nello stesso modo il realismo psicologico, la narrazione affidabile e la trasparenza narrativa del classicismo hollywoodiano, che usualmente, attraverso una cronologia riconoscibile, uno spazio prospettico individuabile e archi drammaturgici convenzionali, garantisce una ferma identificazione con i personaggi, una generale comprensione degli accadimenti, un senso di chiusura degli eventi e una normalizzazione del senso attraverso un finale intellegibile. Ma la loro azione non si limita a una modificazione e a un ribaltamento continuo dei tropi del regime hollywoodiano tradizionale: presentando il film come un oggetto di difficile interpretazione, o meglio, come un oggetto manchevole e bisognoso di un completamento da parte del fruitore, essi si istanziano dall'interno del sistema come sintomo del bisogno del sistema stesso di assumere senso trasferendo il luogo della significazione nella pratica spettatoriale.

Come insorgenze sintomatiche, i *mind-game movie* corrispondono e rispecchiano il mondo e le strutture che li hanno generati, e cioè quell'universo o, meglio, quel multiverso altamente complesso e pieno di vuoti da riempire, aperto alla modificazione e alla riscrittura, alla revisione e alla cancellazione, identificabile con l'audiovisivo contemporaneo. Non per forza si risolvono in forme di sapere comprensibile (e per questo non hanno la struttura del *puzzle*, e cioè di un sistema che simula il disordine entropico per poi risolverlo in una cristallizzata versione unica); piuttosto giocano con la mente e con la sensorialità di un corpo investito integralmente, alterando la percezione visiva, uditiva, anche virtualmente tattile, della realtà. Il *mind-game movie* non si scioglie per forza, disorienta e può rimanere indeterminato e senza risoluzione, proprio come un gioco – Elsaesser usa questo termine per riferirsi alla tensione ludica che muove la creatività e l'immaginazione ma anche alla tensione ludica che crea dipendenza e spinge a scommettere – che ha il senso nel suo svolgimento senza capo né coda. Questa visione del film come gioco e del gioco come attività estrapolata dalle logiche di causa-effetto, offre in primis un'occasione per interpretare da un punto di vista epistemologico i tempi del cinema corrente

e le modalità con cui questo stesso cinema riflette sul mondo (audiovisivo) contemporaneo: l'alto coefficiente di indecidibilità presentato dalle narrazioni opache del *mind-game movie* sembrano riflettere la sempre più grave impossibilità di distinguere il vero dal falso nella società del cinismo condiviso e nell'era della falsa informazione mediatica come post verità.

Siccome il film come gioco mentale presenta caratteristiche non dissimili dal mondo che vuole sintetizzare e mettere in scala – caratterizzandosi come un labirinto di specchi distorti che toglie l'orientamento e annulla le coordinate di riferimento e costringendo a riorganizzare la propria bussola – ci si potrebbe chiedere se il film operi quindi allo stesso modo della società che rappresenta e se la sua unica funzione sia quella di introdurre lo sguardo nella società implorsa e senza centro del nuovo millennio. L'azione di sintesi e riproduzione corrisponde in realtà alla prima dose di una vaccinazione interessata a inoculare un quantitativo sopportabile di malessere al fine di poterlo contrastare: il *mind-game movie* agisce infatti come un farmaco nell'accezione greca del termine (e quindi da *vox media*), esso è sia veleno sia cura, capace, proprio per la sua doppiezza, di accompagnare fuori dall'acriticità passiva il punto di vista dell'individuo. Questo tipo di ribaltamento pertiene esclusivamente al cinema: solo l'immagine cinematografica è in grado di sopportare l'annullamento del senso facendolo proprio per restituire allo sguardo la possibilità che questo senso riemerge proprio grazie alla partecipazione. Si tratta di una mossa pienamente omeopatica che piuttosto che opporre al problema una soluzione di segno opposto (contrapponendo al disordine audiovisivo un metodo netto e ordinato di divisione delle immagini) considera più utile e strategico e credibile curare "il simile con il simile" e quindi contrastare l'inabissamento progressivo nella complessità e nell'interrelazione con la trasformazione di questa complessità e interrelazione attraverso la loro giocabilità. Il *mind-game movie* agisce in questo senso come un regolatore in grado di ricondurre l'entropia a un gioco delle parti: fornisce un campo delimitato dal tempo, il materiale con cui giocare e variabili combinatorie infinite ma interne a uno schema assimi-



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

labile. Non offre per forza, come nella sistematizzazione industriale, paratesti commerciali che fanno continuare il gioco per uno scopo preciso ed esterno al testo; anzi, spesso li nega ai suoi fruitori per ricondurli al testo come unica realtà di movimento – si veda a questo proposito le teorie del fandom di Jenkins sono utili in un limitato senso descrittivo². Chiede quindi di concentrarsi sulle immagini, di ricalcolarle, di riconsegnare loro un senso dopo averle private momentaneamente di un significato.

Nessun film meglio di *Tenet* chiarisce in questo senso il ruolo del *mind-game movie* e del cinema come operatore di rimediazione ludica e ristrutturazione cognitiva a favore dello sguardo spettatoriale rispetto all'orizzonte audiovisivo contemporaneo. Il film di Christopher Nolan, come qualsiasi ipertesto pensato per rispecchiare l'intermedialità contemporanea, racconta molte cose diverse, ed è analizzabile da molti punti di vista. Quello che sembra però più coerente con il discorso sul *mind-game movie* come piattaforma omeopatica di gioco per elaborare il contemporaneo pensa al film come la riprogrammazione del mito di Orfeo ed Euridice. *Tenet* è infatti il racconto di un uomo senza nome, noto solo come “il protagonista” – una mera funzione narratologica, simile a quella che nei videogiochi si identifica

² H. Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it. di V. Susca e M. Papacchioli, Maggioli, Santarcangelo di Romagna 2014, p. XXXVII.

nella nozione di “giocatore uno” – che segue una serie di regole attraverso una serie di livelli e missioni per salvare il mondo e una donna che candidamente ama. Il suo viaggio si dispiega in uno spazio non trasparente, bensì strutturato attraverso un intricato sistema di salti senza percorso, che risultano sempre in una diversa parte del globo terrestre, e rispondente a una combinatoria drammaturgica non lineare, che prende spunto dal quadrato palindromico del SATOR – un misterioso oggetto proveniente dal mondo latino che permette di leggere avanti e indietro una serie di parole e formare molteplici frasi differenti; ma soprattutto si svolge in un senso temporale non lineare: a un certo punto il protagonista è infatti costretto a viaggiare *indietro nel tempo* per salvare la donna amata e anche il pianeta. Questo viaggio nel passato non si svolge in maniera convenzionale, ma attraverso delle strutture chiamate “tornelli”, capaci di invertire l’entropia degli oggetti e delle persone: il protagonista indietreggia nel tempo non tanto saltando in un punto del passato ma scorrendo all’indietro insieme a esso grazie alla sua entropia invertita. Non è necessario analizzare in questa sede la progressione drammaturgica: bisogna piuttosto ragionare sulla struttura del film come spazio di gioco.

Pensato per livelli e missioni, *Tenet* punta al tipo di fruitore mediale sempre più diffuso, quello videoludico. Non è un caso che il trailer del film sia stato lanciato nel mondo del videogioco Fortnite: già dalla promozione Nolan ha ragionato nei termini avanzati di un cinema espanso e rilocato, interessato alla lotta di formattazione del gusto e dell’attenzione spettatoriale. Il film instrada il fruitore di videogiochi in un sistema che per la prima parte è organizzato in senso perfettamente lineare e trasparente per i parametri della narrazione convenzionale: un eroe (il Protagonista) si affida a un fedele aiutante (il giovane ma esperto Neil) nella missione per salvare una donna principessa (l’inglese Kat) dal malvagio cattivo (l’oligarca russo Sator). La caratterizzazione psicologica dei personaggi investe su questo tipo di bidimensionalità, perché l’interesse del film è quello di preparare una complessificazione di altro tipo, non psicologica ma strutturale e fenomenologica. Giunto alla sua metà, con il viaggio



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

nel tempo che inizia a scorrere all'indietro, il film si piega su se stesso e ripercorre gli stessi punti della sua prima metà al contrario, come in un sistema palindromico. A differenza della prima parte, però, le coordinate di interpretazione narrativa e videoludica si sfaldano completamente, squarciate dalla visione dell'inversione del tempo: l'eroe perde contatto con il terreno, il tempo non funziona più in sensi conosciuti, le misure dello spazio si annullano, gli ordini termodinamici di riferimento si sospendono. Che cosa è successo? Un funzionamento mediale differente è entrato nello schema percettivo del giocatore videoludico: l'immagine del tempo in movimento è stata iniettata nel suo vocabolario. Solo attraverso l'immagine in movimento possiamo vedere il tempo scorrere all'indietro: a occhio nudo è un'impossibilità fisica. Il protagonista, figura specchio per il giocatore, si trova a esperire la nuova realtà dell'inversione, che non conosce e non sa usare, una realtà inabitabile e insostenibile. Almeno fino a quando non impara a ripensare il proprio corpo e il proprio sguardo secondo le nuove coordinate, e cioè non impara a giocare con esse, negoziando il proprio sapere lineare con quello non lineare della temporalità invertita.

Sono due le frasi attraverso cui Nolan segnala al fruitore videoludico, ma anche al *media user* di internet, delle piattaforme, della televisione, e del cinema convenzionale, che deve cambiare il modo in cui pensa e vive il rapporto con le immagini

dell'audiovisivo disgregato. La prima si sente quando il Protagonista incontra la scienziata Laura e quest'ultima gli spiega il funzionamento dell'inversione con due proiettili uguali, di cui uno solo procede indietro nel tempo perché invertito – un indizio in merito all'impossibilità di identificare vero e falso attraverso le immagini nel regime di opacizzazione audiovisiva. Quando l'eroe cerca di afferrare da terra il proiettile, invece che lasciarlo cadere, fallisce e chiede come sia possibile raccogliere il proiettile “se la causa viene prima dell'effetto”. “No”, risponde la dottoressa, “questo è solo il nostro modo di vedere il tempo”. Attraverso il video, attraverso l'immagine, la dottoressa mostra il proiettile cadere ed essere raccolto, avanti e indietro nel tempo. Di fronte alla perplessità dell'uomo, la donna allora lo avverte che sta pensando in maniera sbagliata: “Non cercare di capire. Sentilo”. Lui risponde con l'istinto e inizia a imparare come muoversi in questo scenario alterato, tanto disorientante quanto la contemporaneità senza più direzione che avvolge gli spettatori. Il giocatore videoludico deve dismettere lo sguardo della razionalità lineare costruita sulle stratificazioni di regole e missioni, deve abbandonare l'oculocentrismo occidentale che pensa di risolvere la complessità delle informazioni attraverso il mero senso della vista, e riorganizzare il pensiero seguendo l'istinto risorgente di un processo *cinestetico*³, cioè del corpo come immerso in un flusso multidirezionale e multisensoriale che non conosce ordinamento o gerarchizzazione.

Il film propone di riconoscere nello stato di disorientamento cognitivo proprio del mondo audiovisivo contemporaneo lo stato preliminare, l'occasione potenziale, per un salto conoscitivo. Suggestisce infatti di dialettizzare il frammentario smarrimento esperienziale con l'appena citata cinestesia – dimensione del sentire propriocettivo orientato alla sovrapposizione tra sinestesia (lo scambio e la traslazione tra sensi) e cenestesi (l'organizzazione delle intensità e della forza dei differenti sensi

³ Il termine cinestetico [*kinaesthetics*] è stato utilizzato da Vivian Sobchack in V. Sobchack, *Quello che le mie dita sapevano*, in A. D'Aloia, R. Eugeni (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

a seconda del contesto e del momento) – e cioè di riconoscere nella frammentazione non un ostacolo alla comprensione ma un vettore catalitico, un impulso di movimento intellettuale. Con ammirevole ottimismo teorico Nolan si allinea appieno all'intuizione di Sobchack, secondo cui la cinestesia è il modo con cui lo spettatore dispone le informazioni ricevute dal testo, rivivendole come proprio vissuto. Alle intuizioni della studiosa il regista angloamericano aggiunge però la consapevolezza del contesto di riferimento: il processo di appropriazione parte dal rilevamento di una frammentazione (rilevamento reso poi attraverso un cinema che, come si diceva sopra, pensa in senso isomorfo, riproducendo sullo schermo la frammentazione stessa) e si sviluppa in un progressivo riorientamento, indirizzato alla formazione di uno sguardo in grado di risolvere l'alienazione impadronendosi delle immagini del mondo mediante la propria sensorialità. Quella che il film offre al paradigma del giocatore è in questo senso una nuova giocabilità, che corrisponde a quella del cinema e dell'immagine cinematografica: una giocabilità ad alta intensità sensoriale ma anche cognitiva, mcluhanianamente calda e fredda, interessata a tutti i tipi di immagini ma soprattutto alla loro lettura inversa e reversibile, alienata e poi immersiva⁴. *Tenet* cerca di illustrare come la risoluzione dell'enigma contemporaneo non avvenga attraverso la comprensione diretta e frontale, bensì attraverso un'ignoranza negoziale, una dimenticanza strategica del proprio sapere, che permette di tradurre una difficoltà patologica in uno strumento a favore dell'elaborazione sensoriale dell'immagine.

Come e dove direzionare questa stessa "ignoranza" il film lo esplicita avvisando attraverso la seconda frase, espressa dal

⁴ Per quanto sia impossibile che l'occhio dello spettatore extra-testuale (più o meno gamificato) coincida pienamente con quello del Protagonista (al cinema ogni forma di immersività rimane contratta in un rapporto virtuale e potenziale), il film istanzia il più possibile la consapevolezza cinestetica del personaggio come quella del fruitore. In questo senso il rapporto tra Protagonista e spettatore è analogico e, come si diceva, continuamente rispecchiato, finanche quando incompleto: anche se lo spettatore non diventa protagonista del film, guadagna spazio di gioco rispetto alle immagini.

generale Ives (interpretato da Aaron Taylor Johnson) per avvertire nuovamente il protagonista, e quindi lo spettatore, prima della lotta finale, ambientata in un impianto nucleare abbandonato e ridotto a macerie: “Non salire sull’elicottero se non riesci a smettere di pensare in termini lineari”. Il personaggio sta parlando allo spettatore, per prepararlo a quello che vedrà, o meglio, per preparare il suo smarrimento imminente. Qui il film compie un altro salto concettuale, e dimostra il legame tra la ristrutturazione dello sguardo e la negoziazione delle immagini di differente tipo e foggia. La battaglia finale per salvare il mondo dalle intenzioni di Sator si svolge infatti in due sensi temporali, progressivo e regressivo, e si dispiega attraverso una serie di esplosioni e demolizioni. Nel corso dell’azione, Nolan si sofferma sulla demolizione esplosiva di vari edifici e sulla loro ricomposizione attraverso il riavvolgimento del tempo, citando esplicitamente *Démolition d’un mur*, il corto dei Fratelli Lumière che per primo ha utilizzato la tecnica di riavvolgimento pellicolare per mostrare l’inversione del tempo. Il massimalismo citazionista che già operava sul resto del film per chiedere allo sguardo di giocare con la storia del cinema (attraverso la richiesta agli interpreti di doppiare figure da loro stesse già messe in scena in film e serie di spionaggio nel passato prossimo – mentre Debicki ripropone il suo ruolo in *The Night Agent* e Branagh quello del cattivo di *Jack Ryan: Shadow Recruit*, John David Washington rifà virtualmente il ruolo che era di suo padre in *Dejà vu*) qui si eleva al cubo. Per cambiare di segno il punto di vista videoludico e trasformarlo in uno sguardo dialettico e negoziale del cinema come medium capace di ri-mediare l’audiovisivo, Nolan chiede di riattraversare le rovine del cinema delle origini e ripensarle, giocare con esse muovendole attraverso la multidirezionalità di uno sguardo che procede in avanti e indietro nel tempo, seguendo l’istinto sensoriale della visione implementata dagli altri sensi – l’udito è per Nolan un importante strumento di ristrutturazione. Quando la battaglia finisce, le ultime scene sono dedicate al Protagonista, che risolve la propria funzione narratologica. Dopo aver capito come pensare in senso non lineare e risolto il conflitto, l’eroe comprende finalmente di aver



Tenet

-

2020, Christopher Nolan

attraversato gli eventi come in un palindromo e di muoversi da sempre nel tempo in una “manovra a tenaglia temporale” avanti e indietro per passarsi le informazioni necessarie ad agire: è lui il capo dell’associazione che l’ha assoldato per compiere la missione all’inizio nel film. Il film qui illustra la nuova posizione dello spettatore, una posizione in controllo del flusso delle immagini.

Tenet si retroillumina quindi come un film gioco organizzato per tradurre un *media user* chiuso nella linearità di una missione in uno spettatore in grado di controllare la direzione delle immagini attraverso il passaggio nel medium cinematografico. La giocabilità del *mind-game movie* si istanzia qui come qualcosa di lontano dalle ragioni strumentalizzanti dell’industria e assume il significato di un vettore inedito e unico per interpretare la contemporaneità con gli strumenti debilitanti offerti dalla contemporaneità stessa. Seguendo la struttura palindromica del film è infatti possibile notare come il senso del gioco non sia arrivare a una conclusione predefinita e totalizzante ma percorrere senza soluzione di continuità il loop temporale, la combinatoria non risolvibile e infinita proposta dalla nuova galassia audiovisiva. Il *mind-game movie*, nel suo punto di apicale autoriflessività, rivela che, se guardata dal punto teorico proposto da *Tenet*, la dislocazione dissociativa che sconnette i significati dai luoghi e i luoghi dagli individui può assumere la

forma di un infinito nastro di Möbius, percorribile a piacimento secondo i propri ritmi e il proprio gusto: questo punto di vista non esiste in astratto, si produce in concreto e prende il nome di negoziazione e si aziona trasmettendo informazioni in avanti e all'indietro. Esattamente come il Protagonista, anche lo spettatore consapevole e dialettico smonta il tempo a piacimento e viaggia dal suo presente nel passato per raccogliere i paradigmi scopici precedenti e direzionarli in ottica propositiva in virtù del confronto con le rivoluzioni linguistiche del futuro. Questo sguardo, che nasce attraverso la giocabilità cinematografica, è uno sguardo insieme senza tempo e immerso nel tempo, pieno di immagini e astratto dalle immagini: è il punto di vista che enuncia la dimensione del cinema, e cioè quella dimensione sintetizzatrice, che non rinuncia a nessun paradigma e li rimette in circolo tutti. In questo senso, lo sguardo ludico prodotto dal *mind-game movie* è anche uno sguardo testimoniale, perché si fa carico della testimonianza di tanti tipi di immagini: uno sguardo storicizzato e storicizzante, che accoglie con disponibilità il passaggio della Storia del Cinema, pronto a testimoniare ciò che ha visto e a giocare con esso.

Maria Rosaria Perrelli

Il suprematista e il cinematografo:
Kazimir Malevič e Hans Richter

Avendo puntato l'obiettivo della cinepresa sulla dinamica, ancora da sperimentare, della vita metallica e industriale-socialista, saremo in grado di vedere un nuovo mondo che finora non è stato mediato.

Kazimir Malevič (1929)

1. Prendere movimento

Su un campo di pittura bianca su tela giace il *Quadrato nero* (1913) di Kazimir Malevič. A guardarlo bene quel quadrato, condensato e sintesi geometrica di ogni raffigurazione, presenta sulla sua superficie un intrico di crepe aperte sulla materia pittorica, una sorta di *craquelé* che ne ha consumato precocemente l'uniformità del pigmento. Numerosi segni bianchi compongono una crettatura, forse voluta dall'autore o forse determinata, per forza di cose, dal tempo. L'immagine dipinta non è poi così statica, come si pensa. Appare così che quel nero, apparentemente compatto e impenetrabile, porta già in sé i segni del movimento e del tempo che lo attraversa.

Il quadrato nero si profila su un fondo di pittura bianca. La diafana geometria suprematista è sospesa in uno spazio neutro, privo di peso, che assomiglia allo schermo bianco dove, al cinema, si proiettano le immagini in movimento e dove finalmente lo spazio che esse occupano si estende alla dimensione del tempo attraverso la loro messa in movimento. Questo intreccio di spazio e di tempo concepito dal Suprematismo giustifica la singolare attenzione espressa da Malevič verso la cinematografia. Se il dinamismo e la spazialità della figurazione suprematista fossero tradotti in pellicola, tenderebbero a svilupparsi nel tempo di una proiezione dipinta con la luce. Il film concederebbe loro di farsi spazio lungo il tempo del suo evolversi. D'altronde, se la pittura tende al movimento, il cinema reca in sé la memoria dell'immagine pittorica. Questo legame tra le due tecniche trova conferma anche nel fatto che la tela bianca e lo schermo cinematografico non siano poi così lontani tra loro. Infatti:

Abstract

Revolutionary painter Kazimir Malevič and avant-garde filmmaker Hans Richter are involved in a film project that has left only three sheets of notes comprising an entire film. Something is not shown, yet something is imaginable. However, it is possible to sweep one's gaze over the moving drawings according to Suprematist geometry, whose forms would have multiplied in the film projection. What remains of the Malevič/Richter project is the imagination held in the dynamics of the gaze.

KEYWORDS

MALEVIČ
-
RICHTER
-
GAZE
-
MOVEMENT
-
FILM-PAINTING



Quadrato nero, 1914-15,
Kazimir Malevič

-
olio su tela, 80x80 cm,
Galleria Tetr'jakov, Mosca

La somiglianza tra lo schermo bianco del cinema e il fondo bianco di un quadro suprematista (un foglio di tela bianca) è evidente: entrambi possiedono le stesse qualità, entrambi sono esponenti della relatività spaziale, ed entrambi sono contemporaneamente piatti e privi di gravità [...]¹.

Su questo orizzonte, si delinea la similitudine tra i due schermi, quello della pittura e quello del cinema, di cui Malevič aveva già avuto l'intuizione: le sue tele, realizzate tra il 1913 e il 1920, adoperano dei fondi bianchi su cui vengono messi in gioco i valori *non-oggettivi* delle pure forme geometriche individuate dal Suprematismo: il quadrato, il cerchio, la croce, il rettangolo o il «quadrato allungato»². Ciascuna di quelle figure è fluttuante

1 A. Shatskikh, *Malevich and film*, «The Burlington Magazine», vol. 135, n. 1084, July 1993, p. 477, (trad. mia).

2 K. Malevič, *The artist and the cinema*, in M. Tupitsyn (a cura di), *Malevich and film*, catalogo delle mostre: *Malevich e o Cinema*, Lisbona 2002, *Malevich y el Cine*, Madrid 2002-2003, Yale University Press, New Haven 2002, p. 59. La figura del rettangolo proviene dallo slittamento su un piano lineare della figura del quadrato, allo stesso modo la figura del cerchio è dovuta alla rotazione a 360° intorno al centro del quadrato. Entrambe le figure derivano dalla messa in movimento del quadrato. La croce risulta dalla sovrapposizione di due quadrati allungati.

su un fondo dipinto di bianco in virtù di una proiezione; da quel campo neutro esse emergono per la loro capacità di generare le progressioni geometriche del quadrato che si espande verso le altre figure, fino a creare delle architetture. In questo modo, esse diventano dei luoghi praticabili, nei quali lo sguardo esprime la sua abilità di spaziare dinamicamente come accade nella visione cinematografica e come accade anche nelle opere tridimensionali suprematiste realizzate dallo stesso Malevič.

L'autore proviene dalle arti plastiche: la questione dello spazio, presente nelle sue tele suprematiste, si estende all'espressione architettonica. Il film che Malevič, nel 1927, ha in mente di realizzare è lo sviluppo spaziale dei movimenti del quadrato verso un principio architettonico. Quindi, la messa in movimento filmico rappresenta la materializzazione di un concetto spazio-temporale esperibile nell'architettura.

L'estensione del *modus operandi* del Suprematismo all'architettura, alle arti applicate, alla grafica, vuole includere anche il cinema; anche quest'ultimo, nella concezione di Malevič, possiede, in potenza, la possibilità di esprimere la *non-oggettività* dell'espressione visiva, la tendenza cioè a sganciarsi definitivamente da ogni intento mimetico rispetto al reale: un obiettivo, questo, sicuramente condiviso sia dagli astrattisti sia dai suprematisti. Infatti, nelle loro intenzioni programmatiche non è più contemplata alcuna narrazione, alcuna finzione, ma soltanto un'astrazione dinamica assoluta, autentica e originale dove l'invenzione di una oggettività minimale, liberata dall'obbligo di un soggetto *ri-conoscibile*, si dispiega in favore di un oggetto che è ancora da conoscere, perché mai visto prima.

L'impulso verso modalità nuove e originali ancora da esplorare appare più evidente nel contrasto tra i concetti di cinema *recitato* e cinema *non-recitato* che era parte del dibattito teorico interno alla cinematografia russa negli anni Venti. Come argomenta Pietro Montani, il cinema *recitato* «si caratterizzava [...] per una condizione implicita: [...] di dover essere uno speciale metalinguaggio, di dover lavorare su una materia già compiutamente formata, [...] da tradurre, da riformulare, da ripetere, ma non da conoscere, perché già compiutamente conosciu-

ta»³. In questo contesto, il cinema *recitato* facilmente assumeva un ruolo retrivo, quale strumento del pensiero dominante, tale da contrastare quei processi innovativi necessari alla conoscenza, gli unici in grado di rivoluzionare il rapporto tra cinema e realtà. Dopotutto, il *Kinoglaz* – cinema *non-recitato*, per antonomasia, praticato da Dziga Vertov – era una sorta di appropriazione *indebita* della realtà. Perciò il suo cinema era ancora munito di una struttura narrativa secondo Malevič.

Nelle sue riflessioni sul cinema redatte tra il 1925 e il 1929, il pensiero di Malevič si orienta verso un'autentica astrazione *non-oggettiva* che certamente guarda al cinema *non-recitato*. «Ci si aspetta che il cinema rovesci l'intera cultura imitativa e, naturalmente, la rovescerà quando gli astrattisti con il loro nuovo scatto di coscienza entreranno nel cinema»⁴.

Per effettuare questa svolta, il cinema avrebbe dovuto rifondare la sua relazione con la figurazione pittorica, appropriandosi del *modus operandi* delle avanguardie. Infatti, l'autore indica nella vocazione cinematografica alla teatralizzazione – corrispondente al cinema *recitato* – il segnale della condivisione di problematiche appartenenti alla pittura: «il film rimane fissato in un regno illusorio tridimensionale della rappresentazione pittorica»⁵. Assumendo ciò, è evidente che, pur essendo dotato di cinetica, il cinema a cui guarda il pittore suprematista non si è ancora liberato dell'illusorietà del dipinto tant'è che nessun film, tra quelli da lui visti fino a quel momento approfondisce il cinema nella sua peculiarità, come puro cinema, o almeno non in quell'idea di purezza di cui la forma assoluta del movimento suprematista doveva essere un esempio. Malevič valuta positivamente *L'undicesimo* (1928) di Vertov e, più ancora, *L'uomo con la macchina da presa* (1928) per l'inserimento di riprese astratte,

3 P. Montani, *Nota introduttiva*, in D. Vertov, *L'occhio della rivoluzione. Scritti dal 1922 al 1942*, a cura di P. Montani, Mazzotta, Milano 1975, p. 12.

4 K. Malevič, *The artist and the cinema*, in *Essays on Art, 1915-1933, Vol. 1*, tr. di X. Glowacki-Prus, A. McMillin, ed. Troels Andersen, Copenhagen 1968, p. 235.

5 K. Malevič, *Painterly laws in the problems of cinema*, (1929), in M. Tupitsyn, *Malevich and film*, cit., pp. 147, (trad. mia).

per comprendere le quali bisognava avere in mente Futurismo e Cubismo. Ciò che egli apprezzava di più era «il collasso del tema e la dissoluzione degli oggetti nel tempo»⁶. Il tempo poteva essere considerato «l'elemento aggiunto»⁷: senza peso, senza colore, era la quintessenza della pittura che si allontanava da ogni oggetto per dare luogo a un pulsare vitale e, per questo, in grado di coinvolgere il movimento, riuscendo a fondersi con lo spazio. Espandere lo spazio delle immagini alla dimensione del tempo determinava che la pittura suprematista fosse una pittura filmica di figure dinamiche che si aprivano a quel nulla onnicomprensivo della *non-oggettività*.

2. Progetto a quattro mani

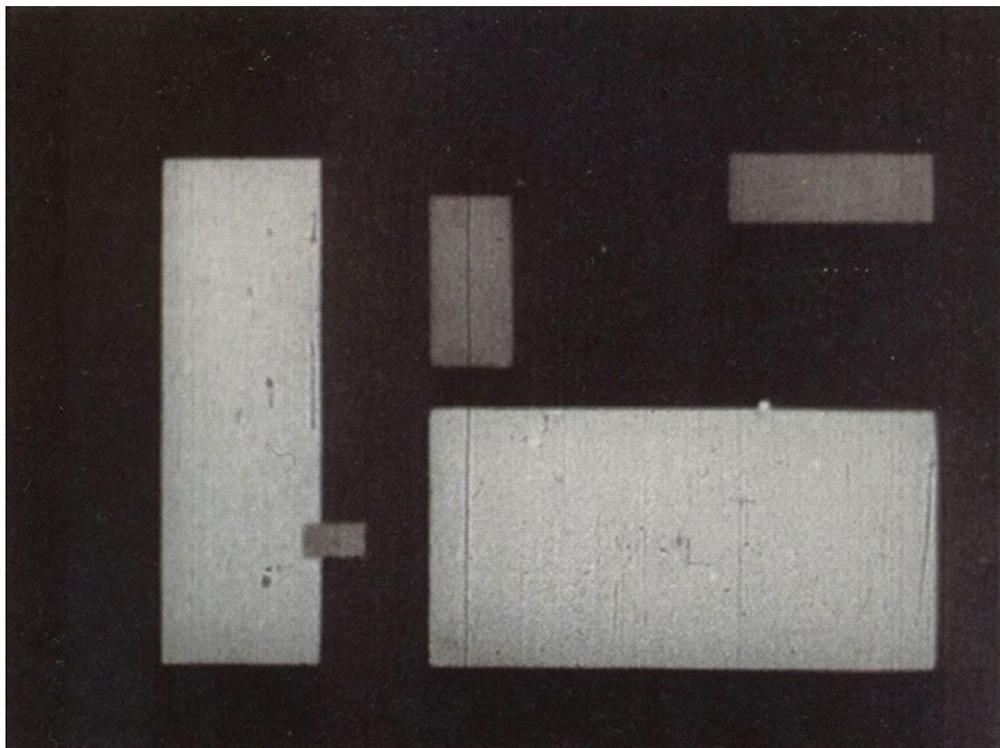
Prima di partire per Berlino nel 1927, Malevic sta già pensando di realizzare un film sulla *non-oggettività* della pittura suprematista. Non avendo trovato in patria cineasti adeguati, quando al Bauhaus ha l'opportunità di vedere *Rhythmus* (1921-1925)⁸, una serie di filmati astratti di Hans Richter, pensa di poter realizzare il progetto con la sua collaborazione e chiede di incontrarlo⁹. Richter, cineasta sperimentale berlinese, è un autore che aveva esperienza della pittura, aveva conosciuto l'Espressionismo a Weimar, partecipato alle attività de *Der Blaue Reiter*, del movimento Dada, del Futurismo e del Cubismo. Nel 1917 si dedica a composizioni pittoriche libere, ma dopo l'incontro con Ferruccio Busoni cerca di trasporre in pittura le regole del contrappunto musicale in maniera organizzata. Dal 1919, con l'artista svedese Viking Eggeling, lungo tre anni, svi-

6 *Ivi*, p. 156, (trad. mia).

7 Quello che è definito “elemento aggiunto” è, in concreto, un principio vitalistico assimilabile al fluire della vita nel tempo. Cfr., K. Malevič, *Introduzione alla teoria dell'elemento aggiunto in pittura* (1926), in Id., *Scritti*, a cura di A. Nakov, tr. it. di F. Lazzarin, Mimesis, Milano 2013, pp. 302-335.

8 H. Richter, *Rhythmus 21* (1921), <https://www.youtube.com/watch?v=239pHUy0FGc> (consultato il 27/04/2023).

9 Cfr., A. Shatskikh, *Malevich and film*, cit., pp. 470-478.



Rythmus 21, 1921,
Hans Richter
-
fotogramma

luppa l'idea di una costruzione ritmica delle immagini, il cui risultato è una figurazione che si svolge come una partitura su dei rulli istoriati: «srotolandoli si assisteva allo svolgimento nel tempo di un motivo, che si poteva paragonare allo sviluppo e al decorso di una fuga musicale»¹⁰. Il passaggio dal rullo alla pellicola venne da sé: nel 1921, Richter inizia con *Rhythmus 21*, basato sullo «sviluppo ritmico di un unico tema formale, il quadrato, forma elementare in armonia con quella quadrangolare dello schermo»¹¹. Un motivo in sintonia col suprematista. Animato come un corpo pulsante, cambiando dal nero al bianco, creando combinazioni geometriche, il quadrato era al centro della modificazione plastica di linee e figure geometriche organizzate in musicalità visiva. Con la serie *Rhythmus*, Richter era già riconosciuto come fondatore di una cinematografia sperimentale-astratta.

Questi aspetti del lavoro filmico del berlinese non potevano passare inosservati allo sguardo suprematista perché erano il segno di quello che per Malevič doveva essere il compito

¹⁰ W. Haftmann, in H. Richter, *Dada. Arte e Antiarte*, Mazzotta, Milano 1966, p. 271.

¹¹ *Ibidem*.

dell'artista nella nuova tecnica cinematografica. «L'ingresso dell'artista-pittore contemporaneo nel cinema dovrebbe portare a un nuovo principio e significazione per lo schermo come un nuovo mezzo per mostrare alle masse l'arte della nostra nuova vita»¹².

3. Derivazioni pittoriche

L'interesse di Malevič si indirizza, quindi, verso un cinema sperimentale, che per potersi valorizzare doveva confrontarsi con la pittura delle avanguardie artistiche del '900. Non che i cineasti dovessero diventare pittori, così come non lo erano diventati gli architetti che avevano osservato il movimento costruttivista, ma almeno bisognava cogliere il dinamismo avanguardista che era anche l'essenza del cinema¹³. La sua critica si rivolge non soltanto ad una pittura che continua ad essere attratta dalla narrazione della *mimesis*, ma anche ad una cinematografia che non ha ancora ben compreso il ruolo specifico che potrebbe ricoprire nell'invenzione di una figurazione totalmente libera da ogni riferimento ad un reale che ormai sfugge da tutte le parti.

E se Ėjzenštejn viene inquadrato come l'analogo cinematografico del gruppo di pittori realisti di fine '800 detti Itineranti o Ambulanti¹⁴, l'opera di Vertov, anche se presenta degli agganci più marcati al dinamismo, tuttavia non ne è ancora del tutto consapevole: non era abbastanza per la visione suprematista aperta sul cinema che aveva in mente Malevič per il suo film *non-oggettivo*. Ai suoi occhi, entrambi i cineasti restavano impigliati nella narrazione, vale a dire nella resa mimetica tanto

12 K. Malevič, *The artist and cinema*, in *Essays on Art, 1915-1933, Vol. 1*, cit., p. 238, (trad. mia).

13 Cfr., K. Malevič, *Painterly laws in the problems of cinema* (1929), in M. Tupitsyn, *Malevich and film*, cit., pp. 147-159.

14 Per la critica di Malevič relativa a Ėjzenštejn, cfr. A. Cervini, *Il cinema/avanguardia. Il dialogo mancato tra Malevič ed Ėjzenštejn*, «K. Revue trans-européenne de philosophie et arts», 9-2, 2022, pp. 157-165.

praticata in pittura. Continuatori di una espressione figurativa tutto sommato tradizionale, non avevano individuato il modo per valorizzare le innovative possibilità espressive del cinema, poiché non avevano guardato abbastanza alle avanguardie. Infatti, Malevič scrive:

Eisenstein e Vertov sono davvero artisti di prima classe [...] perché il primo si basa sul contrasto e il secondo sul “mostrare l’oggetto” in quanto tale, ma entrambi hanno ancora molta strada da fare per avvicinare il Cézannismo, il Cubismo, il Futurismo e il Suprematismo non oggettivo; il percorso del loro sviluppo futuro potrà essere determinato solo se verrà compreso il principio di questa strategia¹⁵.

Per Malevič permane la predominanza dell’azione pittorica, cioè della resa di una “dimensione spirituale” che la tecnica della produzione-riproduzione d’immagini, fotografiche o filmiche non poteva avere se non rinunciando alla rielaborazione mimetico-narrativa.

Secondo Philippe-Alain Michaud, l’attuazione di un progetto programmatico per la cinematografia sperimentale è anticipata dall’interesse manifestato verso di esso proprio dall’ambito delle arti visive ritenute «statiche»¹⁶. In veste di pittore, Malevič sottolinea criticamente, come, nel cinema di Ėjzenštejn e di Vertov insisteva ancora «un’estensione dei valori della pittura»¹⁷. Il suprematista conferma l’assenza di soluzione di continuità tra pittura e cinema, quando scrive:

Il cinema ha creato dei nuovi cine-pittori, registi d’immagini filmate. [...] Tutti i registi in gran parte discendono dai vecchi pittori; hanno nelle loro mani solo

15 K. Malevich, *And Faces are Painted on the Screens* (1925), in Id., *Essays on Art, 1915-1933*, vol. 1, cit., p. 230, (trad. mia).

16 P.-A. Michaud, *Sur le film*, Macula, Paris 2016, p. 97.

17 *Ibidem*, (trad. mia).

un nuovo strumento di produzione con il quale si può dispiegare un'immagine *nel* tempo, fissare un fenomeno in una cornice cinematografica con la luce, come prima si poteva dipingere uno studio con la luce¹⁸.

Per questi motivi, l'esperienza come pittore d'avanguardia di Richter poteva fungere da lasciapassare per realizzare il progetto cinematografico suprematista. Bisognava conoscere la pittura contemporanea per fare cinema.

Avendo individuato un solido parallelo tra la tela del quadro, spazio bianco ancora vuoto, e lo schermo altrettanto bianco predisposto alla proiezione filmica, Malevič scrive che

la tecnologia trovò il modo di dipingere pittura animata sulla tela dello schermo. Prima che ciò accadesse, l'artista era capace di fissare sulla tela statica un'impressione di questo movimento in una sola posa. L'artista rimaneva, senza uscita, in questa sua posizione fino a che la tecnologia inventò la cinematografia, promuovendo la riproduzione di un reale movimento, non la sua impressione¹⁹.

Era ormai evidente che un'altra strada appariva all'orizzonte, oltre quella della pittura da cavalletto ancora in cerca di oggettività. Si trattava dell'invenzione *ex-nihilo* che portava a visibilità la verità estrema della figurazione senza ricorrere ad alcun riferimento esterno, esprimendo, invece, la lontananza da ogni intento mimetico della *non-oggettività* praticata dai movimenti astrattisti, Suprematismo *in primis*. Quest'invenzione liberatoria avrebbe dovuto interessare anche la sperimentazione in cinematografia.

¹⁸ *Ivi*, p. 98 (trad. mia).

¹⁹ K. Malevič, *The artist and the cinema*, in M. Tupitsyn, *Malevich and film*, cit., p. 74, (trad. mia, testo modificato).

4. Dinamica di un incontro in tre fogli

Il film poteva portare a compimento la *non-oggettività* utilizzando le qualità dinamiche che gli appartengono, anche se, per certi versi, esse erano già presenti, in forma latente, nelle immagini statiche, come abbiamo visto. Ciò che veniva richiesto dal suprematista al mezzo cinematografico era di abbandonare ogni teatralizzazione per esaltare, piuttosto, quelle qualità espressive capaci di rendere dinamiche le geometrie e le astrazioni. *Non si trattava di realizzare un film suprematista, ma di documentare lo sviluppo della figurazione che gli era propria, come invenzione autentica ed assoluta.* Una figurazione che poteva finalmente includere anche un singolare concetto di tempo che aleggiava con la stessa libertà dello spazio senza peso nelle opere *non-oggettive* suprematiste.

In questo contesto, per Malevič solo Richter – autore di film sperimentali e di cortometraggi pubblicitari²⁰ – e non altri cineasti, proprio per il suo vissuto da pittore, sarebbe stato in grado di mettere in evidenza come l'invenzione pittorica, avvalendosi del movimento filmico, potesse mostrare l'evoluzione dal quadrato di tutte le altre figure della costellazione suprematista. Non si trattava di una trasposizione su film, ma della giustificazione animata dell'invenzione di geometrie nascenti le une dalle altre. La pittura non veniva estromessa dal film, ma trovava nei fotogrammi della pellicola quel campo bianco – bianco come la tela – da cui emergere, assecondando i movimenti sostenuti dal succedersi dei fotogrammi disposto dal montaggio delle sequenze.

Confermando la condivisione di intenti, è lo stesso Richter, negli anni '60, a esprimere una riflessione in sintonia con le teorie sul cinema espresse a suo tempo da Malevič. Disegnando un bilancio della sua attività, egli sostiene che

²⁰ L'attività di Richter nella pubblicità tornava utile perché il film doveva avere un fine promozionale: diffondere alle masse la nuova concezione vitalistica del principio *non-oggettivo* suprematista. Una finalità assimilabile a quella del cinegiornale *Kinopravda*, strumento di *cinematizzazione* delle masse, secondo Vertov. Cfr. Dziga Vertov, *L'occhio della rivoluzione*, cit.

le strade conducono dalla pittura al film e dal film alla pittura, dall'arte astratta, Cubismo, Dada, Surrealismo, fino all'Espressionismo e al Tachismo... il film non era solo l'occasione per sperimentare la pittura, ma una parte dell'arte moderna, l'espressione di una nuova esperienza totale²¹.

Ricordando il loro primo incontro avvenuto a Berlino²², egli afferma che «la circostanza maggiore che aveva mosso il suo interesse verso Malevic era che l'espansione internazionale della pittura suprematista si esprimeva attraverso la continuità spaziale e il dinamismo»²³.

D'altro canto, ciò che interessava Malevič era lo sviluppo delle invenzioni suprematiste nello spazio del tempo. Il progetto di film che egli aveva redatto consisteva in tre pagine schematiche con disegni, dal titolo: *Un film artistico e scientifico: la pittura e principi architettonici rispetto al nuovo sistema dell'architettura plastica*. Quei fogli furono ritrovati solo negli anni '50. Anche se appena accennata, la sceneggiatura era destinata a Richter, che solo dopo quel ritrovamento poté vederla.

Il primo foglio riguarda il quadrato nero, quale forma originaria che genera l'universo di geometrie suprematiste. Gli altri due trattano dello sviluppo architettonico della figurazione suprematista. L'autore pensa anche al valore del colore in successione: dal nero sul bianco, al rosso, al bianco su bianco. Le 16 sequenze descritte puntano a mostrare il dinamismo degli elementi suprematisti nell'unità cinematografica di spazio e di tempo a partire dal fondo bianco di un telo o di una tela. I tre fogli delineavano lo sviluppo delle figure suprematiste e nessuna indicazione su come realizzare il film. Le figure, vagamente

21 H. Richter in M. Tupitsyn, *Malevich and film*, cit., p. 57, (trad. mia).

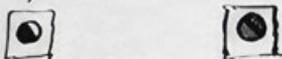
22 Per un dettagliato resoconto sullo scambio tra i due autori, cfr. T.O. Benson, A. Shatskikh, *Malevich and Richter: An Indeterminate Encounter*, «October», n. 143, 2013, pp. 52-68.

23 H. Richter, *Köpfe und Hinterköpfe*, Zürich (1967), p. 102, in A. Shatskikh, *Malevich and film*, cit., p. 476, (trad. mia). Stesso problema sollevato in nota 4

N 3 Крпе женовото слаи млади е упробована
 Архитектурата. Крпите крпе отнае крпе
 од композити с угодна, желателна архитектоника
 и право уредување на просторите и ситеми и крпе
 с одговорна и на млади.



N 4 Изменила. Крпе крпе и архитектоника
 на крпите и ситеми и архитектоника



5. Просторна Архитектура. Архитектура на
 на ситеми и на крпите простор
 в просторна архитектура. Архитектура на ситеми
 и крпите. Архитектура на ситеми и крпите. Архитектура
 на крпите. Архитектура на ситеми и крпите.



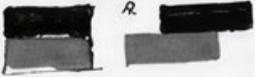
6. Крпите N 5 Архитектура. Архитектура на крпите
 архитектоника и ситеми, и ситеми и крпите и архитектоника
 архитектоника и ситеми и крпите и архитектоника
 архитектоника и ситеми и крпите и архитектоника



7. Крпите N 6



N 7. Крпите N 6 Архитектура. Архитектура на крпите
 архитектоника и ситеми, и ситеми и крпите и архитектоника
 архитектоника и ситеми и крпите и архитектоника
 архитектоника и ситеми и крпите и архитектоника



Крпите N 6 Архитектура. Архитектура на крпите



Архитектура. Архитектура на крпите и архитектоника

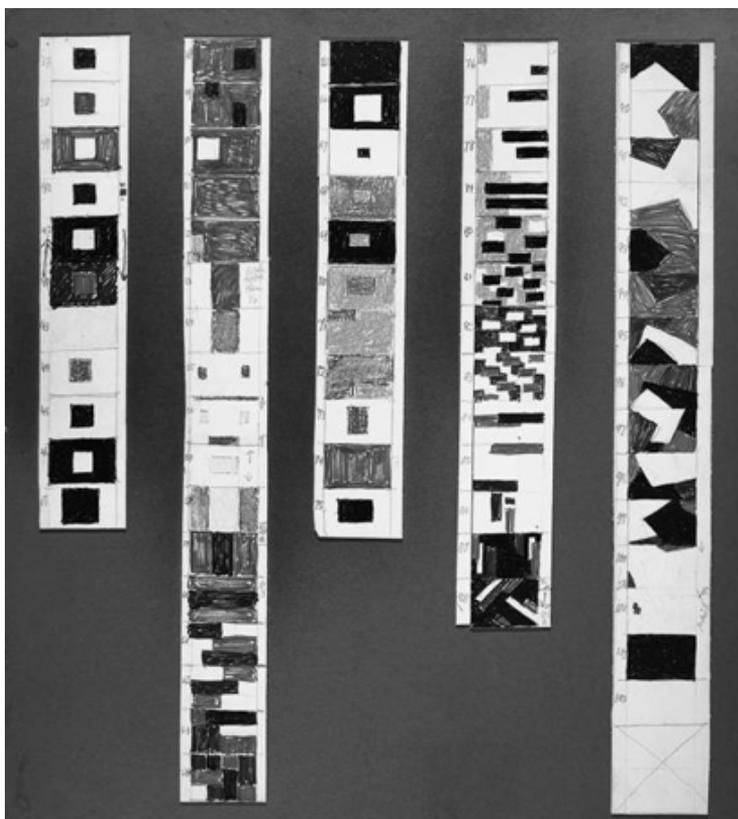


Крпите N 6 Архитектура. Архитектура на крпите



Un film artistico e scientifico: la pittura e l'approccio architettonico al nuovo sistema dell'architettura classica, 1927, Kazimir Malevič

sceneggiatura, foglio 2, collezione privata.



Storyboard per il film basato sulla sceneggiatura di Malevič, 1927, Hans Richter

inchiostro e matita e su cartone, 48x43cm, c1970, pp.1°, Research Library Institute, Los Angeles.

colorate, scivolavano le une dalle altre fino a creare in una dimensione tridimensionale, delle architetture essenziali.

Il progetto originale viene ripreso da Richter diversi anni dopo, nel 1971²⁴, senza essere tuttavia portato a termine. Ciò che rimane di quel lavoro consiste nella registrazione di una proiezione: un frammento dell'ipotesi di un film che esprime la sintesi di un commiato estremo, un epitaffio per qualcosa che non può tornare. Pur essendo la singolare traccia di un'assenza, malgrado tutto, qualcosa è visibile dell'intuizione condivisa con Malevič dal regista, per quel poco tempo di un incontro. Quanto quel tentativo sia parte del suo lavoro cinematografico e quanto sia suprematista non è possibile dirlo; anche perché il principio concettuale del progetto si basa sulla condivisione dell'approccio artistico-pittorico: l'autore è solo un tramite del principio. In virtù di questa comunanza, il regista pensò di recuperare qualcosa dal suo *Rhythmus 25* da inserire nel film. I due *storyboard* realizzati da Richter nel 1970 per quel *film*

24 H. Richter, A. Eagle, *Die Malerei und Die Probleme der Architektur* (1971), <<https://www.youtube.com/watch?v=gY65lqibTwQ>>(consultato il 06/04/2023).

artistico-scientifico pensato da Malevič, a distanza di anni, ancora segnavano la vicinanza tra i due autori nel momento del loro incontro. Confrontandole coi fogli del suprematista, Richter si accorge che «le immagini che illustravano il suo manoscritto si erano confuse con quelle del mio film, perso da tempo, *Rhythmus 25*, il cui stile e la cui ricchezza di colori avevano fatto sì che Malevič volesse, fin dal principio, lavorare con me»²⁵.

Il suprematista e il cineasta parlavano la stessa lingua in quel frangente e non era più possibile decidere quanto di Malevič e quanto di Richter fosse presente nel materiale girato. Non se ne venne a capo e il progetto fu lasciato al solo tentativo. Nell'ottica suprematista, del resto, quel quesito non era importante, perché qualcosa degli elementi propri del dinamismo cinematografico e della pittura suprematista erano presenti, comunque, anche se sotto forma di una rimanenza.

Oltre alle azioni realizzate dalle geometrie pulsanti, il protagonista di quel materiale frammentato è proprio il bianco della tela, quel campo neutro che ospita le figure in movimento. Quel bianco – investito del più alto valore *non-oggettivo* – non porta a compimento nulla, perché è già compiuto; quel bianco fa dire a Malevič: «Così il piano di colore pittorico sospeso su un foglio di tela bianca trasmette immediatamente una forte sensazione di spazio. Mi trasporta in una natura selvaggia e insondabile, dove posso sentire i punti dell'universo creativamente intorno a me»²⁶.

25 H. Richter, in T.O. Benson, A. Shatskikh, *Malevich and Richter. An Indeterminate Encounter*, cit., pp. 61-62, (trad. mia).

26 K. Malevič, lettera a M.V. Matiushin, giugno 1916, in A. Shatskikh, *Malevich and film*, cit., p. 477, (trad. mia).

Nicola Turrini

Nope. Domare lo sguardo

Le cinéma nous apprend à mieux connaître les animaux [mais] les films d'animaux nous révèlent le cinéma.

André Bazin

Nel precedente numero di *PHILM*, Pietro Bianchi ha sviluppato alcune riflessioni a margine di *Nope*, riflettendo sul ruolo che le nozioni di sguardo e di animalità giocano all'interno dell'opera di Jordan Peele. Il lettore che ha una certa familiarità con i lavori di Peele – *Get out* (2017), *Us* (2019), *Nope* (2022) – sarà di certo consapevole della stratificazione e della complessità delle strategie messe in atto dal regista statunitense; le sue opere sono infatti ricche di riferimenti meta-cinematografici e simbolici, nonché di una raffinata critica alla società dello spettacolo. In questo senso, *Nope* rappresenta sicuramente il suo progetto più ambizioso. In questa sede vorremmo riprendere alcune direzioni interpretative suggerite da Bianchi e svilupparle ulteriormente, in un ideale dialogo con il suo testo.

Bianchi isola un tema che, a nostro avviso, è centrale: quello relativo al «Reale dello sguardo»¹. Declinando la definizione dell'oggetto *a* all'interno campo scopico come un problema relativo allo “sguardo”, Lacan ha mostrato come quest'ultimo non stia dalla parte del soggetto ma da quella dell'oggetto; in altre parole, esso non inerisce tanto al modo in cui rappresentiamo il mondo, ma al modo in cui «il mondo si esprime intransitivamente nella sua dimensione Reale»². All'inizio degli anni Settanta infatti, Lacan era tornato su questo problema, riformulando strutturalmente la problematica dell'oggetto *a* in termini meno vincolati alla fenomenologia; in questo nuovo contesto speculativo, il campo visivo diventava “non-tutto” e lo sguardo era il modo in cui questo “non-tutto” si esprimeva.

1 P. Bianchi, *Nope. Note sullo sguardo animale*, «PHILM. Rivista di filosofia e cinema», n.1, 2022, p. 216

2 *Ibidem*.

Abstract

The purpose of this essay is to discuss some issues related to the *gaze* and *animality* in Peele's *Nope*. This film suggests that the spectre of absolute visibility and the elision of the animal enigma lies precisely in the regime of visibility that has made the image indistinguishable from the world itself – cultivating the illusion that there is now no difference between things and images, preventing us from inhabiting the distance between the world and the image. For it is precisely when everything seems to be visible that we realise that something can only continue to elude us. And continue to be as enigmatically animal as the image itself.

KEYWORDS

PEIRCE
-
JORDAN PEELE
-
ANIMALITY
-
GAZE
-
VISIBILITY

Nella proposta di Bianchi, *Nope* rappresenta così un caso paradigmatico in cui il “Reale dello sguardo” viene portato alla luce:

È raro trovare un film dove il campo visivo venga esplicitamente messo a tema nella sua forma “non tutta”. Un campo scopico, dunque, che non manchi di qualcosa – qualche punto o qualche oggetto rimasto nascosto perché ancora non visibile (ma che potenzialmente lo può diventare) – ma che abbia in sé stesso qualcosa di paradossale, di non euclideo, di allucinatorio³.

L'elemento paradossale che impedisce al campo visivo di “fare Uno” – funzionando come segno dell'emersione del “Reale dello sguardo” – ha in *Nope* un nome specifico: *animalità*. Essa fa segno verso qualcosa che, all'interno del campo scopico, “non torna” e come tale esibisce quella che, secondo Bianchi, è la tesi principale di Peele: «l'animale è l'elemento che ha continuato a fare da punto cieco del campo visivo cinematografico, già dalle sue origini»⁴. Per incontrare il Reale del campo visivo, bisogna evitare di guardarlo con gli occhi – o *negli occhi* – e usare invece una macchina da presa, un dispositivo che lo può guardare in nostra vece⁵.

La vicenda di *Nope* si incentra sulla storia di OJ ed Emerald “Em” Haywood, un fratello e una sorella che cercano con difficoltà di mantenere l'azienda del padre da poco deceduto in un enigmatico incidente dove è stato colpito a morte da una

³ *Ibidem*.

⁴ *Ivi*, p. 217: «D'altre parte non era forse un cavallo quello che venne raffigurato nella celebre sequenza di foto di Eadweard Muybridge, che fece d'antefatto alla macchina da presa, come vediamo nel film? Il cinema non è forse nato provando a risolvere l'enigma del movimento di un cavallo?».

⁵ L'idea che il campo visivo sia popolato da cortocircuiti era quindi già presente ai tempi della nascita del cinema; è sufficiente rileggere gli scritti di Jean Epstein per rendersene conto; cfr. J. Epstein, *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*, tr. it. di V. Pasquali, Fondazione scuola nazionale di cinema, Roma 2002, in particolare *Il cinematografo visto dall'Etna* (*ivi*, pp. 45-62), *L'intelligenza di una macchina* (*ivi*, pp. 78-128) e *Il cinema del diavolo* (*ivi*, pp. 129-190).



Nope,

-

2022, Jordan Peele

monetina caduta inspiegabilmente dal cielo. Nel maneggio degli Haywood, gli animali vengono addestrati per poi essere utilizzati come comparse dagli *studios*. Il problema più grande di OJ ed Em è però il loro vicino, Ricky “Jupe” Park, ex *baby-star* della televisione e anche proprietario del parco di divertimenti a tema western *Jupiter’s Claim*; il parco è infatti vittima degli attacchi di uno strano predatore extraterrestre a forma di astronave, che risucchia alcuni cavalli e per poi sputarne i resti⁶.

È proprio il predatore alieno ad incarnare il ruolo dell’enigma animale e di ciò che funge da *punto cieco* del campo visivo. Significativo, a questo proposito, è il modo in cui OJ scopre che l’astronave aliena è in realtà un animale, un “predatore”. Il giovane allevatore si rende conto di qualcosa che “non torna” osservando il paesaggio familiare in cui è immerso l’*Haywood ranch*; una nuvola appare innaturalmente immobile da giorni, motivo per cui OJ ipotizza che all’interno della nuvola “qualcosa”, probabilmente l’astronave aliena, si stia *mimetizzando*. Ma questo implica che quel “qualcosa” sappia ingannare: un *animale* dunque. Si tratta di un dettaglio essenziale; il mimetismo è in effetti – come Roger Caillois aveva ipotizzato⁷ – una delle mo-

6 Sulla figura di Ricky “Jupe” Park, cfr. P. Bianchi, *Nope. Note sullo sguardo animale*, cit., p. 217.

7 Cfr. R. Caillois, *Il mito e l’uomo*, tr. it. di A. Salsano, Bollati Boringhieri,

dalità attraverso cui un animale interagisce non solo con il suo ambiente ma con il campo scopico in generale. Il mimetismo attesta, peraltro, l'ingresso all'interno di un circuito semiotico visuale: il predatore alieno è in grado di muoversi tra i segni del mondo perché, per mentire, è necessario avere familiarità con i segni⁸.

Nope è, in effetti, una sorta di trattato di semiotica animale⁹. Una volta scoperte le capacità mimetiche dell'alieno – e non è necessario attendere la conclusione del film per accorgersene, perché Peele ci mostra sin da subito l'alieno dal punto di vista della sua “pancia” interna – la trama della pellicola si svolge come un grande affresco semiotico che fa rivivere un classico *topos* cinematografico: quella del *couplage* cacciatore-preda. La caccia è, in effetti, un problema semiotico fondamentale: è necessario saper leggere le tracce e gli indizi del proprio avversario, scoprirne le strategie per coglierlo di sorpresa.

Se la caccia è un tema centrale di *Nope*, questa notazione richiede alcune precisazioni, perché ognuno dei protagonisti vive l'esperienza della caccia in modo differente, poiché differente è lo statuto telico delle loro azioni. Se, infatti, l'“Unidentified Aerial Phenomenon” (UAP) caccia presumibilmente per nutrirsi, OJ ed Em non cacciano l'animale, ma *la sua immagine*: essi

Torino 1998 e Id., *L'occhio di Medusa. L'uomo, l'animale, la maschera*, tr. it. di G. Leghissa, Raffaello Cortina, Torino 1998.

8 Cfr. U. Eco, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975, p. 17. Nelle prime pagine di questo lavoro, Eco definisce non a caso la semiotica come la disciplina che studia tutto ciò che può essere usato per mentire: «La semiotica ha a che fare con qualsiasi cosa possa essere ASSUNTA come segno. È segno ogni cosa che possa essere assunta come un sostituto significante di qualcosa d'altro. Questo qualcosa d'altro non deve necessariamente esistere, né deve sussistere di fatto nel momento in cui il segno sta in luogo di esso. In tal senso la semiotica, in principio, è la disciplina che studia tutto ciò che può essere usato per mentire. Se qualcosa non può essere usato per mentire, allora non può neppure essere usato per dire la verità: di fatto non può essere usato per dire nulla».

9 Per una discussione filosofica del tema dell'animalità – in particolare all'interno del dibattito francese – si vedano anche J. Derrida, *L'animale che dunque sono*, tr. it. di G. Dalmaso, Jaca Book, Milano 2006, e G. Deleuze, *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, tr. it. di G. Passerone, Orthotes, Napoli-Salerno 2017.



Nope,

-

2022, Jordan Peele

sono, riprendendo una felice espressione della lingua francese, “*chasseurs d’images*” – cacciatori di immagini. È in effetti attorno a questo plesso teoretico che ruota l’intero film – attestando anche la profondità delle intuizioni cinematografiche di Peele. È la peculiare relazione tra cacciatore e preda a orientare l’apparizione di un “Reale dello sguardo”: si tratta infatti di una relazione i cui contorni sono piuttosto sfumati e, come direbbe Maurice Merleau-Ponty, “reversibili”¹⁰. Ben presto ci si accorge che, in realtà, i cacciatori – così come le prede – sono più di uno. L’alieno che caccia per nutrirsi è al tempo stesso preda, ma in questo caso è tale nel contesto scopico di una “caccia alle immagini”.

La situazione è, tuttavia, “reversibile”: OJ ed Em sono prede ma al tempo stesso “cacciatori di immagini”; anzi, essi sfruttano il loro essere prede materiali proprio per ritrovarsi cacciatori sul piano trascendentale delle immagini. Il nodo su cui lavora Peele – e che rende *Nope* radicalmente diverso da un mero duello all’ultimo sangue – risiede proprio in questa asimmetria semiotica di fondo, la cui bussola risiede nell’*immagine*. Cacciare un’immagine è molto di più che cacciare un corpo materiale, significa scoprirne l’icona: il genio di Peele consiste proprio

10 Cfr. M. Merleau-Ponty, *Il visibile e l’invisibile*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 1969.

nell'essersi reso conto che l'elemento di indeterminazione che permette di esibire iconicamente il *couplage* cacciatore-preda è proprio l'immagine in quanto segno plastico e sempre instabile.

Se siamo all'interno di un campo semiotico sarà allora utile richiamare brevemente il nucleo irriducibile della semiosi secondo colui che l'ha inventata – Charles Sanders Peirce – ovvero la triade semiotica a base continua *segno-oggetto-interpretante*.¹¹ Più in particolare, un “segno” è

qualcosa che da un lato è determinato da un Oggetto e dall'altro determina un'idea nella mente di una persona, in modo tale che quest'ultima determinazione, che io chiamo l'*Interpretante* del segno, è con ciò stesso mediatamente determinata da quell'*Oggetto*. Un segno, quindi, ha una relazione triadica con il suo Oggetto e con il suo Interpretante.¹²

Al centro del tessuto semiotico di *Nope* è possibile individuare qualcosa di simile alla triade peirceana, ma che dovrà essere puntualmente riformulata come triade *immagine-animale-sguardo*. Se ricordiamo che l'interpretante viene associato da Peirce alla categoria fenomenologica della “Terzità [*Thirdness*]” – cioè alla dimensione del significato, della regolarità, della mediazione e del “reale” – dovremmo quantomeno ipotizzare che lo sguardo inerisca a una dimensionalità *terza* – plastica e irriducibile – a cui il filosofo statunitense fa riferimento con il termine “*tran-*

11 Cfr. C.S. Peirce, *Opere*, tr. it. di M. A. Bonfantini. Bompiani, Milano 2003, e Id., *Semiotica*, tr. it. di M. A. Bonfantini Einaudi, Torino 1980. Alla nozione di segno bisognerebbe aggiungere quella forma di cristallizzazione cognitiva egli definisce “abito [*habit*]”; e, naturalmente, abito non può che far pensare, oltre all'idea di credenza o di abitudine, a quella di “comportamento [*behavior*]” e, di conseguenza, all'etologia.

12 C.S. Peirce, *Opere*, cit., p. 194 (CP 8.343). Per rendersi conto della convergenza tra la prospettiva lacaniana e quella di Peirce si confronti la definizione peirceana di segno con la seguente affermazione di Lacan: «un significante è ciò che rappresenta un soggetto per un altro significante», cfr. J. Lacan, *Sovversione del soggetto e dialettica del desiderio nell'inconscio freudiano*, in Id., *Scritti*, vol. II, tr. it. di G.B. Contri, Einaudi, Torino 1974, p. 822.



Nope,

-

2022, Jordan Peele

suasione [transuasion]”: «La *Transuasione* (che suggerisce *traduzione, transazione, trasfusione, trascendentale, ecc.*) è mediazione, ossia è la modificazione della primità [*firstness*] e della secondità [*secondness*] per effetto della terzità [*thirdness*], presa separatamente dalla secondità e dalla primità; ovvero, è l’essere in quanto crea l’Obsistenza».¹³

Qui la semiotica peirceana risulta particolarmente utile perché la posizione terza dello sguardo può essere certamente occupata da un soggetto umano in carne e ossa. Ma questa possibilità è soltanto una tra le altre possibili. La *terzità* è infatti per Peirce un’istanza trascendentale che supera costantemente il soggetto per rilanciarlo all’interno del tessuto semiotico, come aveva acutamente intuito Karl-Otto Apel, che ha definito la filosofia di Peirce come una «filosofia trascendentale senza soggetto»¹⁴.

D’altronde, anche per Peirce il reale è in qualche modo “non tutto”, poiché la semiosi – per essere definita tale – deve essere aperta, non-completa, parzialmente indeterminata; non solo, le posizioni in gioco nella triade peirceana non sono tanto posizioni ma “valenze”, motivo per cui segno, oggetto e interpretante

¹³ C.S. Peirce, *Opere*, cit., p. 122 (CP 2.89).

¹⁴ Cfr. K.-O. Apel, *Der denkweg von Charles S. Peirce. Eine eiführung in dem amerikanischen pragmatismus*, Surhkamp, Berlin 1975.

definiscono dei luoghi in cui le tre istanze possono muoversi: un interpretante può diventare a sua volta un segno o un oggetto per un nuovo circuito semiotico e lo stesso vale per il segno e l'oggetto. Se applichiamo l'intuizione peirceana alla triade *immagine, animale, sguardo*, ritroveremo allora lo stesso dinamismo della triade fondamentale: la *terzità* dello sguardo inteso come campo trascendentale è ciò che permette i transiti – o nella terminologia più esoterica di Peirce, le “transuasioni”: è ciò che non solo permette che un'immagine possa riferirsi a un'oggetto (l'animale in questo caso) ma consente anche che l'immagine possa fungere a sua volta da oggetto, o che lo sguardo possa fungere da oggetto o, infine, che l'immagine possa fungere da sguardo. Anche il campo scopico è dunque semioticamente “non tutto”, perché se fosse “tutto” sarebbe impossibile muoversi al suo interno: se “tutto” è visibile allora “niente” è visibile e la possibilità di “cacciare un'immagine” sarebbe, nel migliore dei casi, una metafora o una semplice astrazione.

Il tema della caccia è, in *Nope*, l'analogo antitetico di un altro tema che riguarda direttamente l'animale: quello dell'addomesticamento. Il film di Peele è in effetti disseminato di scene dove gli animali – spesso catturati all'interno di reti di sguardi – perdono il controllo e si rivoltano contro gli umani¹⁵. Ma a comportarsi come un animale è anche questo strano predatore alieno, dato che gli attacchi avvengono ogni volta che lo si guarda negli occhi o, presumibilmente, nel buco nero della sua bocca – Peele sceglie acutamente di fare riferimento agli occhi dell'alieno senza sbilanciarsi sulla loro localizzazione anatomica, suggerendo l'idea che lo sguardo non sia soltanto un *punctum caecum* ma un *abisso*, un *buco nero* che risucchia tanto i corpi quanto le immagini.

Il mistero di *Nope* non è tuttavia quello – etologico, potremmo dire – di capire come si comporta un alieno di cui dobbiamo

15 Ne sono un esempio la scimmia Gordy – col cui massacro si apre il film – e il cavallo che OJ ed Emerald conducono sul set di una pubblicità e che imballizza quando gli viene messa una sfera specchiante di fronte agli occhi. Negli episodi di attacco ad essere sempre in gioco è infatti una geometria di sguardi.

scoprire le motivazioni, ma quello di un'animalità che è enigmatica, proprio perché costantemente decentrata. Se il cinema è un problema di sguardo, e se esso, come ricordava Bazin,¹⁶ intrattiene una relazione fondamentale con l'enigma dell'animalità – cioè, traduce iconicamente la domanda relativa a cosa significhi avere a che fare con l'animalità – allora anche il problema della domesticazione dell'animale sarà un problema di sguardo.

Come puntualmente sottolineato da Bianchi, una delle chiavi di lettura di *Nope* è allora la frase che il padre dice a Em e OJ prima di morire: «ci sono alcuni animali che non vogliono essere addomesticati». L'uomo ha provato a reprimere – senza successo – l'animalità attraverso la domesticazione. Se c'è qualcosa dell'animale che rimane incomprensibile, ciò significa che l'intreccio semiotico tra immagine, animale e sguardo *mostra* che c'è qualcosa del campo scopico che non potrà mai essere guardato né tantomeno appropriato. Il visivo insomma, come ricordava Lacan, non potrà mai “fare Uno”.

In effetti, *Nope* ci invita a pensare l'immagine come una «trappola da sguardo [*piège à regard*]»¹⁷ anche se in un senso rigorosamente anti-psicologico. La cattura dello sguardo dello spettatore non è soltanto in funzione della soggettività dello sguardo del regista sulle cose. Si tratta innanzitutto di una cattura in funzione del cinema stesso e di ciò che *in esso* si manifesta dello sguardo (animale). C'è una parte dell'immagine che «dà qualcosa in pasto all'occhio, ma invita [...] a deporre lì il proprio sguardo, come si depongono le armi. [...] Qualcosa è dato, non tanto allo sguardo, quanto all'occhio, qualcosa che comporta abbandono, deposito, dello sguardo».¹⁸ Atto, questo, decisivo, perché l'occhio, ingannato dallo sguardo, non vede ciò

16 A. Bazin, *Les films d'animaux nous révèlent le cinéma*, in «Radio, Cinéma, Télévision», n. 285, 3 juillet 1955, p. 2-3, 8.

17 J. Lacan, *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi. 1964*, tr. it. di A. Succetti, Einaudi, Torino 2003, p. 100; cfr. anche ivi, p. 87: «Questo quadro non è altro, come qualsiasi quadro, che una trappola per lo sguardo. In qualsiasi quadro, è precisamente quando si cerca lo sguardo in ciascuno dei suoi punti che lo si vede scomparire».

18 *Ibidem*.

che vede: esso vuole vedere altro e vedere oltre, per soddisfare il proprio desiderio immaginario di pienezza, di positività o di certezza estetica. L'immagine intacca l'illusione di vedere e di vedersi vedere ed è solo così che emerge in quanto immagine: elude la soddisfazione dell'«appetito dell'occhio, che si tratta di nutrire»¹⁹ e pone in gioco quest'ultimo, dislocando così il soggetto dalla sua posizione di punto geometrico alla sua posizione di "macchia" nell'immagine. L'immagine è l'elisione di quell'elisione dello sguardo delle cose che costituisce lo sguardo come funzione dell'illusione rappresentativa della coscienza.

Per Lacan, perciò, l'immagine è, nella sua essenza, un «doma-sguardo [*dompte-regard*]]»²⁰, una riconduzione dello sguardo al velo, qualcosa che dice allo sguardo: «Vuoi guardare? Ebbene, vedi questo allora! [*Tu veux regarder? Eh bien, vois ça!*]]»²¹. Se ogni immagine può essere una "trappola da sguardo" è perché, con gli inganni e gli artifici dei propri significanti materiali, libera il soggetto che la vede dagli inganni della domanda dello sguardo stesso. Riportandolo a ciò che non voleva vedere – e cioè a quanto della visione e della rappresentazione si sottrae alla sua pretesa di possesso – l'immagine *doma*, deludendola, la voracità rappresentativa dell'occhio a partire da un *trompe-l'œil* o, più in generale, da un'assenza e da un "buco" – sempre presenti, anche se in modi sempre diversi, in ogni immagine efficace.

Se l'immagine, in quanto "doma-sguardo", induce a deporre lo sguardo, *Nope* rappresenta pienamente questa idea: dietro alla caccia e all'addestramento si cela quindi l'immagine che, deponendo lo sguardo e la rappresentazione, dà a vedere *l'immagine in quanto immagine* e il suo *aver-luogo*. L'immagine, in questo senso, è un risveglio dell'occhio dallo sguardo. Il che non è che un altro modo per formulare la domanda "Che cos'è l'immagine?" a partire dalla funzione dello sguardo e dalla sua messa-in-opera nell'immagine stessa²². Domare lo sguardo è un

¹⁹ *Ivi*, p. 113.

²⁰ *Ivi*, p. 108.

²¹ *Ivi*, p. 100.

²² Se lo chiede anche Lacan, in relazione alla pittura: «Ma, quando un sog-

agone che è sempre dentro il gioco stesso dello sguardo nel suo rapporto con la funzione dell'occhio.

Alla fine, sembra che Peele ci voglia suggerire che lo spettro della visibilità assoluta e dell'elisione dell'enigma animale risieda proprio in quel regime di visibilità che ha reso indistinguibile l'immagine dal mondo stesso e che ha coltivato l'illusione che tra le cose e le immagini non ci sia ormai alcuna differenza, impedendo di abitare la distanza tra il mondo e l'immagine. Perché è proprio quando ogni cosa sembra essere visibile e tutto sembra essere addomesticabile che ci rendiamo conto che invece qualcosa non può che continuare a sfuggire. E continuare a essere enigmaticamente animale come l'immagine stessa.

getto umano si impegna a farne un quadro, a mettere in opera quel qualcosa che ha come centro lo sguardo, di che cosa si tratta?», *ivi*, p. 99.

