



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex  
D.M. 270/2004*)  
in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni  
Artistici

Tesi di Laurea

—  
Ca' Foscari  
Dorsoduro 3246  
30123 Venezia

**Fundamentals on screen:**  
tra architettura filmata e cinema esposto

**Relatore**

Prof.ssa Valentina Carla Re

**Correlatore**

Prof.ssa Stefania Portinari

**Laureanda**

Bianca Visonà  
Matricola 987518

**Anno Accademico**

**2014 / 2015**



*Alla mia Famiglia*



## Ringraziamenti

Il primo e sentito ringraziamento va alla Professoressa Valentina Re, che per prima ha creduto in questo progetto e che mi ha seguito in tutte le fasi del suo sviluppo. In virtù della sua guida ho potuto sviluppare un ragionamento con *fondamenti* (appunto) solidi e con uno sviluppo personale, nel quale si concentra tutto il mio interesse per la materia.

Vorrei ringraziare poi la Professoressa Stefania Portinari per il proficuo scambio di idee e i numerosi spunti di riflessione che sono emersi dai nostri incontri. Alla Dottoressa Elisa Mandelli va un ringraziamento particolare, innanzitutto per il suo interessamento, per la fitta corrispondenza e per tutti i suggerimenti che hanno alimentato i miei studi.

Grazie ai miei genitori, mamma Nicoletta e papà Diego, per il supporto costante e per avermi sempre spronato a continuare questo percorso, con tutte le sue curve, arresti e deviazioni. Un pensiero ai Nonni, che se fossero qui sarebbero contenti e orgogliosi.

Grazie alla Nonna Laura, che mi telefona sempre quando sono in biblioteca, il mio primo ricordo di un film al cinema è con lei. Al Nonno Luciano, so che leggerà con interesse.

Grazie alla mia *seconda famiglia*, per tutto l'entusiasmo e il supporto: metà di questa tesi è stata scritta e pensata a casa Battilotti. Grazie ai miei amici, vicini e lontani.

A Benedetta, la prima persona che ho conosciuto all'università e poi compagna di mille avventure. A Monica per i libri, i cibi e gli aneddoti condivisi in questi anni di convivenza veneziana. Un grazie affettuoso alle mie tre donne preferite, Denise Elena e Giulia: alla conclusione di questo percorso posso dire che molte cose sono cambiate da quando stavamo sedute nella stessa fila di banchi, ma la nostra amicizia probabilmente è ancora più grande. Ultimo ma non ultimo, grazie a Nicola, con cui non riesco mai a vedere un film fino alla fine, ma che per il resto rende tutto possibile.

## Indice

<b>Introduzione .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Il cinema e le arti .....</b>	<b>9</b>
1.1 Nascita di un fenomeno culturale multiforme	
1.2 Lettura del cinema delle origini in un contesto intermediale	
1.3 Si inizia a parlare di cinema	
1.4 Il cinema prende forma	
La scuola sovietica	
La scuola francese	
La scuola tedesca	
1.5 Cinema come testimone e agente di processi culturali e sociali	
1.6 L'importanza del contesto: alcuni fenomeni di sfondo ieri e oggi	
Il primato della vista	
Evoluzione dello scenario urbano	
1.7 <i>Cultural Studies</i> e Cultura convergente	
<b>2. Cinema e arte contemporanea .....</b>	<b>39</b>
2.1 L'epoca del "post"	
2.2 Due letture di un fenomeno in continuo cambiamento	
2.3 L'avvento dell'immagine elettronica: il video	
2.4 Un'estetica della confusione, migrazione delle tecniche elettroniche tra videoarte e cinema	
2.5 Cinema esposto	
Cinema al museo	
Tra memoria e spettacolo	
Il punto di vista dello spettatore	
2.6 Dall'ottico all'aptico	
Rilocalizzazioni	
Ambienti sensibili	
Territori da attraversare	

<b>3. Cinema e architettura .....</b>	<b>77</b>
3.1 Architettura per il cinema	
3.2 Cinema e città	
Dalla veduta al film	
Diverse letture indipendenti: urbanisti, storici dell'arte, sociologi	
"Il sentimento cinematografico della città"	
3.3 Architettura nel cinema	
Architettura come oggetto della rappresentazione, cinema come elemento architettonico	
Procedimenti analoghi: composizione cinematografica e messa in scena architettonica	
3.4 Quattro film architettonici	
Scenografia ( <i>La finestra sul cortile</i> di Alfred Hitchcock)	
Paradosso ( <i>Sherlock Junior</i> di Buster Keaton)	
Geometria ( <i>I misteri del giardino di Compton House</i> di Peter Greenaway)	
Movimento ( <i>Arca russa</i> di Alexander Sokurov)	
3.5 Filmare è abitare	
<b>4. 14. Biennale Architettura di Venezia: l'architettura raccontata .....</b>	<b>119</b>
4.1 Fundamentals on screen: <i>Elements</i>	
4.2 Jaques Tati al padiglione francese	
4.3 Monditalia, il luogo (in) comune	
4.4 Uno spazio-immagine per l'architettura (uno sguardo indietro)	
4.5 Cinema come mappa	
Azione, percezione, emozione	
Costruire con i sensi	
4.6 Mostre-ricerca per lo spettatore errante	
<b>Appendice fotografica .....</b>	<b>149</b>
<b>Bibliografia .....</b>	<b>160</b>
<b>Filmografia .....</b>	<b>167</b>
<b>Elenco delle opere .....</b>	<b>170</b>



## Introduzione

Oltre a essere un grande regista Wim Wenders è un grande appassionato del cinema di Yasujiro Ozu, tanto da affermare che se esiste qualcosa di simile a un sacro tesoro del cinema, questo dev'essere l'intera opera del regista giapponese<sup>1</sup>. I suoi film sono universali, perchè in un semplice particolare riescono a racchiudere un valore assoluto: in nessun altro tempo e luogo il cinema è stato così vero, così aderente alla vita. Questi film sono anche tutti legati a un luogo, la città di Tokyo, ripresa sempre con lo stesso sguardo nel corso di 40 anni di attività, un lavoro costante di rappresentazione dell'uomo nel suo ambiente. Wenders compie un viaggio a Tokyo nella primavera del 1983, non un pellegrinaggio ma un viaggio di ricerca, per capire se qualcosa è rimasto di quelle rappresentazioni, immagini magari, o forse anche persone. Le riprese fatte in quell'occasione diventano un film: *Tokyo-Ga* parla del cinema, ragiona sulla verità dell'immagine, sull'esistenza parallela di realtà e rappresentazione, e sul tempo che travolge entrambe.

*Tokyo-Ga* mi ha fatto pensare che i film hanno la capacità di parlare dei luoghi meglio di qualsiasi altro mezzo. Ma non solo, il cinema ha la capacità di indagare sulla rappresentazione stessa, come parte integrante della nostra vita, di restituire immagini di immagini. Il cinema costruisce il nostro immaginario, collegando figure, suoni ed emozioni in una grande mappa mentale. Nel cinema l'uomo si può specchiare e riconoscere, ma soprattutto può imparare qualcosa in più su se stesso.

Sono anni ormai che il video e il dispositivo filmico sono entrati a far parte delle esposizioni d'arte e di architettura; non c'è nulla di sconvolgente nel trovare una o più proiezioni video, un vecchio film o un nuovo documentario a fianco di altre opere, anzi la

---

<sup>1</sup> Yasujiro Ozu (Tokyo 1903-1963) è considerato uno dei pilastri del cinema giapponese. Ha diretto 54 film tra il 1927 e il 1962 (anche se alcuni di essi sono andati perduti durante i bombardamenti della seconda guerra mondiale) attraversando letteralmente tutti i grandi cambiamenti della storia del cinema: dal muto al sonoro, dal bianco e nero al colore. Le storie dei suoi film ruotano sempre attorno alle problematiche della famiglia, per questo motivo la sua intera opera si pone come uno specchio dei cambiamenti della società giapponese. Alcuni titoli: *Sono nato ma...* (1932), *C'era un padre* (1942), *Viaggio a Tokyo* (1953) spesso indicato come il suo capolavoro. Vedi Tomasi D., *Ozu Yasujiro*, Firenze, La Nuova Italia, 1991.

loro completa assenza è oggi una rarità. Tuttavia visitando la Biennale di Architettura del 2014, dal titolo *Fundamentals*, mi sono accorta che il cinema era realmente presente, ed era in qualche modo "vivo" perché libero di esprimersi nella sua forma di arte, oltre che di medium. Perché questa scelta di portare il cinema in un discorso sull'architettura? Come può la presenza del film integrare una ricerca sui fondamentali architettonici? Queste prime considerazioni mi hanno portata a riflettere su una serie di questioni, che vedono al centro il rapporto di reciproca influenza fra cinema e architettura: da una parte è evidente che l'architettura cerca nuovi modi per raccontarsi, per scoprire e descrivere uno stato di fatto, per ricercare i suoi luoghi, intesi come la radice della propria esistenza. Il cinema d'altro canto è (quasi) sempre legato a uno o più luoghi, in linea di massima non esiste un film senza ambientazione. Il cinema può essere una sorta di architettura di immagini, come l'architettura può essere una sorta di narrazione dello spazio. Questa relazione è più complessa di quanto sembra, più complessa di quanto è stato detto finora...da qui l'esigenza di una analisi, che prende in considerazione le tre sezioni di Biennale dove maggiormente si sentiva "pulsare" il cinema: *Elements*, all'interno del Padiglione Centrale ai Giardini, *Modernità: promessa o minaccia?* ovvero il contributo del Padiglione Francese, *Monditalia*, alle Corderie dell'Arsenale.

Per costruire un solido fondamento a questa mia indagine ho deciso di indagare le altre feconde interazioni del cinema con l'architettura e più in generale con le arti visive. Partendo dalle origini, indicativamente dal 1895 agli anni Venti del Novecento, il discorso si snoda attraverso l'arte contemporanea, sfiorando la videoarte e soffermandosi sul fenomeno del cinema esposto. In questo punto emerge anche la questione molto dibattuta sull'identità del cinema, oggi. Addentrandomi poi nel tema del rapporto tra cinema e architettura torno a ripercorrere la storia dalle origini, così facendo è possibile notare come le aree di sviluppo di questa relazione siano varie, e soprattutto come manchi un tipo di studio che le consideri in un quadro storico generale. Tutto ciò costituisce la premessa essenziale per parlare della rilevanza che assume il cinema all'interno di *Fundamentals*, una Biennale che comunica, che utilizza diversi linguaggi, che mette in moto collegamenti: il tutto per tornare all'origine, alla base, ai fondamentali. Alle radici dell'architettura, in molti sensi.

Il lavoro viene inquadrato attraverso il concetto di intermedialità come caratteristica intrinseca del cinema, che attraversa tutta la sua storia: dal cinema delle origini alla contemporaneità. Nel primo capitolo ho voluto parlare di quel lasso di tempo in cui il cinema non ha ancora assunto la sua forma "istituzionale", e ho potuto constatare una vicinanza sorprendente con la situazione attuale. Ho preso in considerazione il cinema delle origini, ma anche il cambiamento avvenuto attorno agli anni Venti, con la formulazione delle prime teorie sul cinema, e parallelamente la messa in atto di nuove procedure compositive, il perfezionamento di un linguaggio prettamente "cinematografico" sempre più uniforme (anche se sono sensibili le differenze nelle diverse "scuole" nazionali). Il cinema è a questo punto, ufficialmente, un'arte.

Nell'ottica di un cinema intermediale, sembra in un certo senso che la fase istituzionale, che vuole un cinema prevalentemente narrativo e una fruizione legata al dispositivo della sala, sia stata una sorta di lunga parentesi<sup>2</sup> e che oggi il cinema si stia riavvicinando alla sua condizione originaria di dispositivo ottico in grado di stimolare l'immaginario collettivo. Un cinema diffuso, un cinema espanso, che dialoga e si con-fonde con le altre discipline. Proseguendo in questa direzione, nel secondo capitolo affronto la questione delle interazioni fra cinema e arte nell'era cosiddetta postmediale. Il prefisso "post", onnipresente, è il sintomo della consapevolezza di aver superato una fase della storia: la percezione diffusa è quella di vivere in una dimensione che è parallela a quella (ormai) storica del Novecento, oltre la modernità, ma che continua a riferirsi ad essa. Già sul finire del secolo le pratiche artistiche esprimono l'esigenza di costruire il presente con brani di passato, ma al contempo attraverso tecnologie che guardano al futuro. L'arte contemporanea si serve del cinema in vari modi, principalmente con l'intento di ragionare sullo sguardo, sul significato della visione. Inizia qui ad emergere un punto che ritengo fondamentale: il ruolo dello spettatore. Se nel cinema comunemente inteso il

---

<sup>2</sup> Per parentesi intendo una tendenza dominante, che non esclude l'esistenza di altre forme di cinema, ma che di sicuro le sposta a margine, complice anche il ruolo di merce (con le conseguenti esigenze di mercato) attribuito al prodotto filmico. Ovviamente le infinite conquiste ottenute nel corso del secolo sono imprescindibili e costituiscono un bagaglio prezioso che deve essere però considerato in un panorama d'insieme più ampio.

fruitore ha un ruolo passivo, in una concezione più estesa lo spettatore diventa uno degli elementi che contribuiscono al significato dell'opera, in questo slittamento la vista perde la sua egemonia in favore di un'estensione della sensorialità, che riguarda soprattutto il tatto. In queste pagine emerge anche l'esigenza di intendere il cinema nella sua accezione più ampia, che esula dal paradigma della sala e che si espande in molte direzioni, alcune più private, altre più pubbliche, passando attraverso il museo e lo spazio urbano.

Nel terzo capitolo ho voluto sottolineare come la convergenza di cinema e architettura sia particolarmente significativa nel corso di tutto il Novecento e specialmente oggi: il rapporto tra le due discipline esiste da sempre, e ha influito in modo considerevole sulla nostra società agendo su più fronti (culturale, economico, urbano...). In queste pagine si vedrà come il cinema abbia utilizzato l'architettura, e soprattutto nei primi anni una vera e propria progettazione architettonica dedicata alla realizzazione del film. Anche il rapporto tra cinema e città è molto stretto: vedremo come la cultura urbana sia anche cultura cinematografica, e come gli urbanisti avessero già pensato, tra gli anni Cinquanta e i Sessanta, al cinema come strumento in grado di avvicinare un pubblico più vasto alle problematiche della progettazione urbana. Infine ho affrontato il tema dell'incontro tra i due complessi sistemi di segni: l'architettura rappresentata nel film, e il cinema come elemento architettonico, di determinazione dello spazio.

Sulla base di queste considerazioni ho potuto avviare la mia analisi delle interazioni fra cinema e architettura in *Fundamentals*: nel quarto capitolo si vedranno più da vicino i contenuti di Biennale e alcuni altri esempi di convergenza fra cinema e architettura nella contemporaneità. In tutti i casi ho cercato di mettere l'accento sul ruolo (quasi sempre) attivo dello spettatore e sulla questione della percezione.

Sul rapporto tra cinema e architettura, e in generale su cinema e arti, esiste una letteratura piuttosto vasta, anche se frammentata. I contributi sono spesso molto specifici e riguardano prevalentemente un solo aspetto dell'interazione che, come abbiamo visto

è complessa e stratificata<sup>3</sup>. Manca quindi una visione globale del problema, che, a partire dalle tendenze recenti, prenda in considerazione tutti i fattori nelle loro possibili combinazioni.

Sulla questione del cinema delle origini e della nascita del linguaggio cinematografico sono state fondamentali le teorie di André Gaudreault e Noël Burch, mentre per una visione "panoramica" della storia del cinema mi sono affidata ai testi di Paolo Bertetto, *Introduzione alla storia del cinema*, e Marco Senaldi, *Rapporto confidenziale*. I film di cui ho parlato nel primo capitolo (*L'uomo con la macchina da presa*, *Napoléon*, *Caligari*) sono stati scelti per illustrare le differenze nelle varie scuole nazionali che stavano sviluppando in modo indipendente il proprio linguaggio cinematografico. Imprescindibili per lo studio del cinema in relazione alle altre arti sono due raccolte di saggi *La decima musa* e *Il cinema e le altre arti*, entrambe a cura di Leonardo Quaresima, inoltre sul ruolo del cinema nella cultura del secolo scorso, *L'occhio del Novecento* di Francesco Casetti è un testo emblematico. Ritroviamo lo stesso autore anche sulla questione della doppia identità di arte e medium del cinema e sulla sua nuova vita al di fuori della sala: la teoria della rilocalizzazione.

Per quanto riguarda il cinema in relazione all'arte contemporanea, la pratica del "riciclo" è ben argomentata da Nicolas Bourriaud in *Postproduction*, mentre l'indagine sui labili confini tra le due discipline emerge dal confronto di due teorie che sono i pilastri di ogni ricerca su questi temi, ovvero quelle contrapposte (ma solo nei termini) di Philippe Dubois e Raymond Bellour. Sul video e le contaminazioni tra video, videoarte e cinema sono fondamentali i contributi di Sandra Lischi, Vincenza Costantino e Valentina Valentini, fra le poche (forse le uniche) studiose ad occuparsi in modo specifico di questi temi. Erika Balsom ha affrontato recentemente il tema del cinema esposto, dal suo attualissimo *Exhibiting cinema in contemporary art* ho tratto molte delle descrizioni di opere che con gli intenti più diversi assorbono il cinema, il suo linguaggio, la sua tecnologia e i suoi significati. Per parlare di cinema esposto ho spaziato tra vari esempi, opere di artisti contemporanei, soprattutto degli anni Novanta e del primo decennio del Duemila, primo

---

<sup>3</sup> Come vedremo spiccano in particolare due filoni della letteratura: uno riguarda il cinema e la città, mentre l'altro si occupa di cinema e architettura in senso più stretto.

fra tutti Douglas Gordon che con il suo *24 Hour Psycho* ha aperto la strada a questo tipo di pratiche ed è in assoluto l'autore maggiormente citato quando si parla di cinema nell'arte. Pierre Huyge è un altro artista che fa un uso sistematico del cinema e del suo linguaggio, nelle sue opere. Ho parlato anche di museificazione del cinema, un'estetica della reliquia cinematografica nelle opere di artisti come Tacita Dean e Matthew Buckingham, ma anche di spettacolarizzazione del museo attraverso il cinema, portando ad esempio gli interventi di Doug Aitken e Pipilotti Rist al MoMA. Per quanto riguarda il nuovo ruolo dello spettatore, l'esempio degli ambienti sensibili ideati da Studio Azzurro, in particolare l'installazione interattiva *Sensitive city*, mi sembra un caso di assoluto rilievo perché mette l'uomo, con i suoi sensi, al centro della realizzazione dell'opera e dei suoi significati. *Cinema e Postmedia* di Miriam De Rosa è il testo che indaga maggiormente il ruolo del cinema nella contemporaneità e affronta in modo significativo la questione dello spettatore-attore e delle nuove pratiche di fruizione. Un contributo che ci regala una visione dal taglio decisamente inedito sulle relazioni tra cinema architettura e arte è quello di Giuliana Bruno, che con il suo *Atlante delle emozioni* ci accompagna in un viaggio intertestuale per scoprire le geografie emozionali tracciate dal cinema. Il soggetto errante emerge anche in un testo che in verità non parla di cinema: *Walkscapes* di Francesco Careri ci riporta alle radici dell'architettura attraverso l'atto "primitivo" del camminare.

Spostando l'attenzione sui testi che indagano il rapporto tra cinema e architettura si possono trovare anche contributi di architetti, i quali ci forniscono un punto di vista alternativo a quello degli studiosi di cinema: le reciproche influenze delle due discipline sono percepite da ambo le parti, segno che si tratta di un fenomeno dalle radici profonde. *Il cinema, l'architettura e la città* e *L'occhio e la pietra* di Marco Bertozzi affrontano ampiamente il tema del cinema come cultura urbana, mentre Leonardo Ciacci, scrive alcuni interventi molto precisi sul cinema degli urbanisti. Il testo di Antonio Costa *Il cinema e le arti visive* è molto completo e include un discorso sull'architettura e la questione problematica della sua rappresentazione nel cinema: in quanto sistema di significati essa mantiene una sorta di autonomia che eccede rispetto al film. *Cinema, architettura, composizione* di Vittorio Prina indaga una serie di film in cui gli elementi

architettonici sono strutturali, e similmente Gul Kaçmaz Erk analizza l'opera due autori che fanno della composizione architettonica il fondamento della propria poetica (Greenaway e Wenders). Ispirandomi al loro metodo ho analizzato quattro film a mio avviso significativi in quanto "architettonici": *La finestra sul cortile* di Alfred Hitchcock, *Sherlock Junior* di Buster Keaton, *I misteri del giardino di Compton House* di Peter Greenaway e *Arca Russa* di Aleksander Sokurov. Ognuna di queste opere utilizza lo spazio in modo diverso, stabilendo relazioni fondamentali con l'architettura (sia essa reale o fittizia). I cataloghi di *Fundamentals*, come delle altre esposizioni precedenti, e le numerose interviste reperite sul sito della biennale sono stati utili anche per fare un confronto con i diversi propositi e i diversi esiti delle esposizioni. Un'altra autrice che è stato interessante leggere in parallelo all'*Atlante* di Giuliana Bruno è Anna Barbara, la quale ha pubblicato diversi interventi sull'architettura sensoriale; la sua visione della disciplina architettonica sposta l'attenzione sulla percezione intesa nel senso più ampio possibile, portando quindi l'uomo al centro del fatto architettonico.

La mia analisi si colloca all'incrocio di tutti questi fattori, in quest'area di potenziale espansione del cinema, che esula dalla semplice "evoluzione" cronologica, ma che si delinea in diversi modi in ogni epoca, a seconda della situazione storica e sociale. Comprendere come oggi l'architettura si serva di questo dialogo con il cinema, attraverso eventi-ricerca come *Fundamentals*, ci aiuta a capire come quest'ultimo viene percepito oggi, a che punto siamo nel quadro generale, nella mappa delle interazioni del cinema con la realtà.



## 1. Il cinema e le arti

“I film possono finire, ma il cinema non finisce mai”<sup>4</sup>.

Per avviare questa indagine sulla compenetrazione di due discipline all'apparenza così distanti come cinema e architettura, è necessario per prima cosa mettere l'accento sul vasto campo di studi dei rapporti tra cinema e altre arti. Si tratta di un ambito che gli studi sul cinema non hanno mai smesso di indagare, ma che ritorna con frequenza crescente negli ultimi anni, con una lettura spiccatamente attualizzante. Il fatto è che oggi, nell'era cosiddetta postmediale<sup>5</sup>, il cinema tende sempre di più a fondersi e a confondersi con le altre arti e con gli altri media, tanto da produrre oggetti e fenomeni culturali del tutto inediti, che necessitano di definizioni sempre nuove. Ripercorrere la storia delle relazioni fra cinema e altre arti è necessario per comprendere le dinamiche contemporanee, soprattutto considerando che il cinema nasce fra le altre arti, e nei suoi primissimi anni assume già una forma sfaccettata e mutevole, permeabile e insidiante. Perciò in questo primo capitolo mi soffermerò in particolare sulla comparsa del cinema e i suoi primi sviluppi, per provare a capire quello che ne resta oggi (e non è affatto la fine).

### 1.1 Nascita di un fenomeno culturale multiforme

“Il cinema ha avuto inizio prima del cinema.”<sup>6</sup>

Ma quando nasce di preciso il cinema? Essendo un fenomeno culturale dalle mille sfaccettature non è possibile stabilire una data precisa e univoca. Come tutti sappiamo una data in realtà esiste: il 12 dicembre 1895, nella sala *des Indiens* del *Gran Café* a

---

<sup>4</sup> Davide Ferrario, *Dopo Mezzanotte*, cit. in Prina V., *Cinema Architettura Composizione*, Maggioli, Milano, 2009, p. 229.

<sup>5</sup> Mi riferisco al titolo del libro di Miriam De Rosa, *Cinema e Postmedia*, edito nel 2013; tuttavia in precedenza Rosalind Krauss aveva utilizzato il termine “Postmediale” in uno scritto sulla storia dell'arte contemporanea: *L'arte nell'era postmediale*, edito nel 2005 ma elaborato in occasione della *Walter Neurath Memorial Lecture*, nel 1999.

<sup>6</sup> Brunetta G. P., *Il viaggio dell'icononauta: dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Venezia, Marsilio, 1997, cit. in Senaldi M., *Rapporto confidenziale: percorsi tra cinema e arti visive*, Milano, PGreco, 2009.

Parigi, avvenne la prima proiezione pubblica Lumière. Per una contingenza di fattori come la dimensione pubblica, con accesso a pagamento, in una sala allestita appositamente, si indica con quella data la nascita del cinematografo ovvero la comparsa del dispositivo sul mercato e sulla scena sociale, cittadina. Notiamo però due cose: esso non è l'unica forma esistente del filmico, e inoltre lo stesso cinematografo Lumière è in realtà molto lontano dall'idea assodata, istituzionalizzata, normalizzata di Cinema.

Per analizzare le origini di questo fenomeno culturale è necessario calarlo all'interno di un contesto più ampio, evitando di feticizzare una data usandola come spartiacque storico in grado di determinare un "prima" e un "dopo"<sup>7</sup>. Per quanto riguarda il *cinématographe Lumière* è necessario riconoscere che in quel momento (nel 1895) si tratta semplicemente di una delle tante invenzioni, con il kinoscopio<sup>8</sup>, il prassinoscopio<sup>9</sup> e altri dispositivi (alcuni come la lanterna magica già diffusi nel Seicento), che sul finire dell'Ottocento fornivano una nuova affascinante visione di immagini in movimento. Tra questi vari tentativi di infondere movimento alle immagini il cinematografo avrà una fortuna maggiore, uscendo dall'ambito della curiosità scientifica e proponendosi come grande spettacolo per il pubblico pagante, poi progressivamente come un'attrazione autonoma, una nuova forma culturale e soprattutto un modo di produzione industriale. Sono questi aspetti che permettono al cinema istituzionalizzato di surclassare tutti gli altri dispositivi di visione, i quali però non scompariranno affatto. Se è vero infatti che ad un certo punto il sistema si stabilizza su alcuni standard i quali delimitano l'idea di cinema (dal modo di fruizione a quello di produzione, in gran parte rimasti inalterati nel tempo), tuttavia esso si manifesta anche fuori dai suoi confini: esistono forme non

---

<sup>7</sup> Senaldi M., *Rapporto confidenziale: percorsi tra cinema e arti visive*, Milano, PGreco, 2009.

<sup>8</sup> Il kinoscopio è un dispositivo messo a punto nel 1891 dagli statunitensi Thomas A. Edison e William K.L. Dickson che consente la visione di un brevissimo film a uno spettatore per volta, attraverso un mirino. Esso insieme al fonografo faceva parte dei primi "intrattenimenti multimediali" ideati da Edison, lo spettatore infatti poteva guardare e ascoltare contemporaneamente anche se attraverso dispositivi diversi.

<sup>9</sup> Il prassinoscopio è un apparecchio in grado di proiettare con l'ausilio di specchi i disegni eseguiti a mano sulla pellicola, fotogramma per fotogramma, dallo stesso inventore Emile Reynaud. Egli è anche il primo a introdurre la perforazione della pellicola come ausilio alla proiezione delle immagini, nel 1888.

cinematografiche del cinema, non solo antecedenti alla convenzionale proiezione Lumière ma anche successive alla stabilizzazione di quella pratica.

Per quanto possa sembrare strano la fantasmagoria, il panorama, la pre-fotografia, la fotografia stessa, ma anche infondo il kinetoscopio, che costituirebbero solo dei fatti pregressi leggibili sullo sfondo dell'invenzione cinematografica, di fatto non sono tramontati dopo il 1895, ma, in varie guise e forme, non hanno mai cessato di esistere.<sup>10</sup>

Tenendo presente l'esistenza di queste forme non cinematografiche del cinema possiamo notare alcune relazioni molto strette: il concetto contemporaneo di video installazione non è nuovo se si considerano le "invenzioni" della fantasmagoria e del panorama, così come la fruizione individuale di prodotti filmici su pc e altri dispositivi è la stessa che caratterizzava il kinetoscopio. Queste tipologie di fruizione dell'immagine in movimento

in effetti sopravvivono non solo in senso archeologico, ma come modelli artistici alternativi, dei fossili viventi che sopravvivono a se stessi e alle forme temporaneamente egemoniche del modo di rappresentazione cosiddetti istituzionali.<sup>11</sup>

Tenendo conto di questa esistenza simultanea di sistemi possiamo parlare di una prima età del cinema, una prima fase di sviluppo che viene definita come cinema delle origini e si può collocare indicativamente tra il 1895 e il 1915. Si tratta di un sistema relativamente stabile in quanto presenta delle caratteristiche specifiche che lo distinguono dal cinema successivo. L'elemento fondante di questo primo cinema è l'inquadratura come centro della rappresentazione: in ogni piano si svolge un'azione intera e la storia si costruisce sulla sequenza di queste scene-inquadrature giustapposte. Noël Burch lo definisce Modo

---

<sup>10</sup> Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, cit. p. 26.

<sup>11</sup> *Ivi*, cit. p. 26.

di Rappresentazione Primitivo<sup>12</sup> per sottolineare una sorta di immaturità, che consiste nella mancanza del montaggio. I primi film infatti, fino al 1902 circa, si svolgono interamente in una sola inquadratura, ma anche quando poi i piani si moltiplicano restano semplicemente affiancati e non comunicano fra loro. Un'altra caratteristica di questo primo cinema è il suo funzionare in base ad un principio attrazionale: André Gaudreault ha proposto la denominazione di "cinematografia attrazione"<sup>13</sup> per identificare il cinema delle origini e distinguerlo dal successivo cinema narrativo. Lo scopo di queste distinzioni non è quello di operare delle cesure nette sulla linea temporale, ma di individuare dei paradigmi con i quali il cinema si esplica, paradigmi che non sono si escludono a vicenda, anzi coesistono in un momento di assoluta libertà formale ed espressiva. E' fondamentale notare come, nonostante il cinema come lo conosciamo sia prettamente narrativo, questa tendenza non era allora l'unica possibile e non lo è nemmeno oggi. Come ha sottolineato Gaudreault l'idea di attrazione in realtà non è mai scomparsa, e ritorna in modo evidente in tempi recenti con l'affermazione del digitale e la proliferazione di effetti speciali che dominano il film mettendo in primo piano l'impatto visivo rispetto al filo narrativo<sup>14</sup>. Narrazione e attrazione sono due ingredienti base nella composizione del prodotto filmico, che possono convivere e cedere il posto in modo arbitrario. Sono elementi trasversali alla storia del cinema, emergono indipendentemente in diversi ambiti e in diversi momenti ma rimangono comunque una costante. Quando pensiamo al cinema del Novecento o al cinema contemporaneo, in genere pensiamo ad un prodotto prevalentemente narrativo, tuttavia elementi di narrazione e attrazione sono spesso compresenti e si succedono all'interno del film in modo fluido. Al contrario nel cinema delle origini spesso l'una prevale sull'altra: il cinema delle attrazioni domina almeno fino al 1908, mentre l'integrazione

---

<sup>12</sup> Burch N., *Il lucernario dell'infinito: nascita del linguaggio cinematografico*, Parma, Pratiche, 2004.

Qui l'autore propone la distinzione tra un modo di rappresentazione "primitivo" e un modo di rappresentazione "istituzionale" con termini che fanno pensare ad uno sviluppo in senso evolutivistico del cinema, ma che non rispecchia esattamente l'andamento reale della storia.

<sup>13</sup> Gaudreault A., *Cinema delle origini, o Della cinematografia-attrazione*, Milano, Il Castoro, 2004.

<sup>14</sup> Gaudreault A., *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto*, Torino, Lindau, 2000 in Guagnellini G., Re V., *Visioni di altre visioni*, Bologna, Archetipo libri, 2007.

narrativa inizia a prevalere tra il 1908 e il 1915 (preludendo al cinema narrativo classico) e tuttavia senza escludere le modalità di attrazione precedenti. La prevalenza di un principio rispetto ad un altro è legata a una molteplicità di fattori, inoltre per il cinema delle origini è prematuro parlare di "autori", anche se spesso il nome di questi artigiani del cinema rimane strettamente legato al loro modo di operare e ad un tipo di film che ha sempre le stesse caratteristiche. Si possono ricordare dei casi emblematici che rappresentano le due tendenze, come il cinema spettacolare di Georges Méliès<sup>15</sup>, nel quale sono i trucchi a costituire il nocciolo del film, e il cinema dei "pionieri inglesi", in particolare James Williamson<sup>16</sup>, nel quale le storie iniziano ad articolarsi in modo complesso attraverso una concatenazione di inquadrature che rispondono perfettamente alla logica di causa-effetto. I film dell'americano Edwin S. Porter<sup>17</sup> mescolano elementi del cinema spettacolare con importanti conquiste sul piano della narrazione, contribuendo a fare del film di finzione la principale risorsa dell'industria cinematografica Statunitense. Ad esempio in *The Great Train Robbery* (1903) l'azione inizia a svilupparsi in una serie d'inquadrature anziché esaurirsi in una soltanto; tuttavia non viene ancora rappresentata in modo efficace una simultaneità delle azioni in luoghi diversi tramite un montaggio alternato. Questo viene utilizzato per la prima volta in modo sistematico sempre negli Stati Uniti da David Wark Griffith, il quale per questo motivo è considerato

---

<sup>15</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema: autori, film, correnti*, Torino, Utet, 2008. Cit. pp. 13-14. Il cinema di Méliès è caratterizzato da soluzioni originali con una forte componente di teatralità che sorregge la narrazione. Pensando ad esempio a celebri film come *Voyage dans la Lune* (1902) e *Voyage à travers l'impossible* (1904) notiamo come si tratta del racconto di viaggi immaginari dove la storia è praticamente inconsistente, ma dove si susseguono a ruota le scenette a trucchi, con personaggi che compaiono e scompaiono continuamente. Per ottenere questi effetti Méliès si serviva principalmente di procedimenti come l'arresto-sostituzione e la sovraimpressione, inoltre l'effetto dato dalla colorazione manuale delle pellicole era molto notevole.

<sup>16</sup> *Ivi*, cit. pp. 15-16. Williamson si concentra sulla continuità dell'azione nello spazio, attraverso inquadrature girate in luoghi diversi. In *Stop Thief!* (1901) mette in successione inquadrature di spazi contigui per rappresentare l'inseguimento di un ladro. Oltre a fornire un espediente per sperimentare nuovi usi dell'inquadratura e del montaggio, con questo film si definisce il prototipo del *poursuite*, o film ad inseguimento, un genere che avrà molta fortuna nel cinema delle origini (e che come spesso accade, diventa trasversale alla storia del cinema: pensiamo alle scene di inseguimento immancabili nei film di genere poliziesco).

<sup>17</sup> *Ivi*, cit. pp. 16-17.

uno dei fondatori del linguaggio cinematografico classico, e con la sua produzione inizia ad uscire dalla sfera che abbiamo definito del "Modo di Rappresentazione Primitivo".

Il punto che qui mi interessa toccare è che per quanto il cinema delle origini si possa definire un sistema stabile, già regolato da alcuni parametri, di fatto è anche estremamente permeabile, non si isola ma al contrario instaura da subito una relazione con le altre arti. Il cinema delle origini guarda sia ai sistemi stabili e legittimati delle "arti maggiori" come la pittura e la scultura, il teatro e l'architettura, sia alle "arti minori", irregolari e in fase di crescita come il fumetto, la pubblicità, il sistema della moda<sup>18</sup>. "Il nuovo mezzo è onnivoro e antigerarchico"<sup>19</sup>. Il cinema delle origini è un sistema aperto che ricerca innesti con altri sistemi già consolidati sviluppandosi in uno stato composito, meticcio. Questo cinema non ha ancora un'identità precisa, ed è in questa fase di totale libertà espressiva e creativa che sono possibili scambi dagli effetti sorprendenti.

Ma come si relaziona di fatto con queste realtà così eterogenee? Il nuovo mezzo procede spesso per ibridazione, come ad esempio il già citato cinema di Méliès che integra il *trompe-l'oeil* pittorico con lo spettacolo a trucchi. Un processo simile è quello dell'inglobamento di altri dispositivi, come il teatro d'ombre e la lanterna magica, la pantomima e il teatro stesso, dei quali ricava stimoli per indagare le proprie possibilità espressive e dei quali finisce per assumere la funzione sociale, di intrattenimento. Il rapporto con le altre arti può essere di derivazione: letteratura, teatro e pittura sono considerati come un archivio dal quale attingere un repertorio di forme e contenuti "riciclabili", la connessione può essere volutamente mostrata o nascosta. Con lo scopo di attirare anche un pubblico borghese ad esempio si attinge al patrimonio letterario e si adattano alla rappresentazione cinematografica testi teatrali famosi. Così nel 1908 nasce in Francia una casa di produzione dedicata esclusivamente ad un cinema "alto", la Film

---

<sup>18</sup> Quaresima L., *La decima musa*, Udine, 2001. Leonardo Quaresima cura la pubblicazione degli atti del VI convegno DOMITOR e VII Convegno Internazionale di Studi sul Cinema tenutisi nel Marzo del 2000, convegno che in virtù dell'identità dell'Associazione DOMITOR (Associazione internazionale per lo sviluppo della ricerca sul cinema dei primi anni) si è incentrato in modo specifico sul cinema delle origini. Tutti gli interventi si sono focalizzati sui primissimi anni del cinema europeo dispiegando in modo puntuale tutte le interazioni che la nascita del cinema innesca con le altre arti.

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 20.

d'Art<sup>20</sup>: si vuole investire il cinema di responsabilità morali, lo si plasma in base alle esigenze degli spettatori. Il film si costruisce sulla promiscuità con altri sistemi anche nel momento della realizzazione: esso è la sommatoria di immagini impresse su una pellicola, di una messa in scena recitata, danzata e cantata, di un accompagnamento musicale. Il cinema cresce in questo stato ibrido fino a sostituire radicalmente altre forme di spettacolo preesistenti, assumendone la funzione anche in senso sociale e culturale.

Il rapporto con le altre arti è quindi per il cinema dei primi anni un momento costitutivo, di arricchimento e di crescita, ma anche una naturale stampella per i momenti di crisi dell'istituzione nascente e ancora fragile. A questo punto è possibile fare un passo in più e definire questo rapporto di influenza fra cinema e arti in modo da chiarire come abbia fatto da sfondo alla nascita del cinema e alla sua istituzionalizzazione, e rimanga tuttora la situazione caratteristica dello scenario contemporaneo.

## 1.2 Lettura del cinema delle origini in un contesto intermediale

Il concetto di intermedialità emerge nell'epoca dei new media<sup>21</sup> all'interno del discorso ben più ampio e datato, ma non ancora esaurito, sull'intertestualità. Più precisamente sembra che parlare oggi di rapporti intertestuali significhi necessariamente parlare anche di rapporti intermediali. La nozione di testo è problematica e di difficile definizione (quanto quella di medium) e soprattutto non ha ancora assunto una fisionomia stabile, anzi è continuamente messa in discussione<sup>22</sup>, anche da certe strategie intermediali

---

<sup>20</sup> La Film d'Art è una piccola società di produzione che nasce come un ramo della più grande Pathé nel 1908. Gioca un ruolo fondamentale nel processo di legittimazione artistica del cinematografo attraverso l'adattamento di opere letterarie e teatrali che vedevano il coinvolgimento diretto di autori affermati nella fase di produzione e attori della Comédie Française sulla scena. Il fenomeno ebbe una risonanza in tutt'Europa (come in Italia con la nascita della Film d'Arte Italiana nel 1909) e contribuì in modo significativo al processo di istituzionalizzazione del cinema attraverso il modello letterario, fatto che porterà il cinema narrativo a dominare sulle altre forme filmiche.

<sup>21</sup> Si classificano come Nuovi Media quelli sviluppati dopo la nascita dell'informatica e fortemente dipendenti da essa (e-mail, siti web, blog, forum, social network). Bolter e Grusin definiscono la loro azione come "rimediazione della realtà", sia perché essi stessi sono reali, sia perché il soggetto di tale rimediazione è l'esperienza dei media. Bolter J. D., Grusin R., *Remediation, competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2003.

<sup>22</sup> La problematicità del concetto di testo emerge con forza all'interno della teoria letteraria nella Francia degli anni Sessanta, nel momento in cui alla critica istituzionale accademica si affianca una

caratteristiche dell'epoca contemporanea. Se guardiamo all'intermedialità nei termini di una convergenza e integrazione di più forme espressive e comunicative ci rendiamo conto che rispecchia non solo la situazione contemporanea ma anche quella del cinema delle origini. Per questo motivo utilizzeremo l'intermedialità come la traccia privilegiata da seguire nella ricostruzione dello sviluppo dell'istituzione-cinema e delle sue forme collaterali, come struttura che ci permette di definire questo rapporto costante tra cinema e arti con i termini di *convergenza* e *circolazione* (di soggetti, motivi, strategie linguistiche)<sup>23</sup>.

Si può considerare ormai assodato che il processo di istituzionalizzazione del cinema sia stato presieduto nel corso degli anni Dieci del Novecento da una totale adesione al modello letterario, per motivi che vanno ricercati all'interno dell'ampio fascio di determinazioni culturali, artistiche e di linguaggio che sussistono nell'Europa di quegli anni. La riflessione di André Gaudreault<sup>24</sup> parte dalla verifica di questo fatto e prosegue a ritroso individuando l'esistenza di una serie di "strade possibili" che il cinema delle origini avrebbe potuto percorrere e che effettivamente sono state tutte indistintamente il terreno di nascita e di crescita del primo cinema. Per studiare e comprendere il cinema delle origini Gaudreault mette in campo il concetto di *intermedialità* inteso come processo di migrazione di forme e contenuti da un media all'altro, che oggi emerge come una regola applicata costantemente, ma di fatto è tutt'altro che nuova. Il cinema delle origini infatti non è che il prodotto di un *reticolo intermediale*: esso si modella, come abbiamo visto, nell'interazione con altre arti e altri ambiti, come il teatro, la fotografia, l'attrazione fieristica. "Il cinema all'inizio è talmente intermediale da non essere neppure cinema, da non essere ancora cinema". Gaudreault preferisce definire questo "sedicente cinema" con il termine di "vedute animate", con lo scopo di operare

---

linea di pensiero alternativa (la *nouvelle critique*). Questo gruppo di intellettuali promuove un'idea di testo caratterizzata da un forte valore polemico, che sovverte completamente le definizioni precedenti, tutte tese a racchiudere l'opera letteraria nella biografia dell'autore, alla ricerca un senso segreto e superiore. Con le parole di Barthes "Ogni testo è un *intertexto*; altri testi sono presenti in esso, a livelli variabili, sotto forme più o meno riconoscibili; i testi della cultura precedente e quelli della cultura circostante; ogni testo è un tessuto di vecchie citazioni."

<sup>23</sup> Guagnellini G., Re V., *Visioni di altre visioni*, p. 53.

<sup>24</sup> Gaudreault A., *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto*, Torino, Lindau, 2000, pp. 177-191. Il saggio si trova nell'antologia del volume di Guagnellini G., Re V., *Visioni di altre visioni*, 2007.

una netta distinzione fra il cinema delle origini dal forte carattere intermediale e il cinema normato e normalizzato che oggi tutti noi conosciamo. Il momento di rottura della continuità nella storia delle arti non avviene con l'invenzione del cinematografo inteso come dispositivo, ma piuttosto nel momento in cui il cinema trova la propria identità, ovvero si cristallizza come "istituzione" e si formalizza con un proprio linguaggio specifico. In questa occasione l'autore utilizza senza riserve le etichette "prima" e "dopo" per distinguere due fenomeni che fanno parte di due differenti paradigmi culturali: se prima il cinematografo Lumière si iscrive in vari ambiti istituzionali e ne prende a prestito regole e convenzioni, dopo ne rivendica di proprie attraverso l'affermazione di un linguaggio propriamente cinematografico.

Tutte queste considerazioni prendono corpo in tempi recenti, nel momento in cui ci si rende conto che l'intermedialità sembra essere il destino di tutte le pratiche artistiche, compreso il cinema. Come vedremo più avanti non mancano certo esempi tangibili di questa tendenza.

### **1.3 Si inizia a parlare di cinema**

Il dibattito teorico sul cinema si struttura fin dalle origini su due binari paralleli, da un lato ne riconosce la contiguità e la commistione con le altre arti attraverso l'individuazione di tratti comuni e analogie, mentre dall'altro ne rivendica l'originalità, come arte nuova che si eleva sulle altre (in una visione vagamente evoluzionistica della storia delle tecniche artistiche).

La manifestazione emblematica di queste due tendenze opposte e compresenti è la presa di posizione nei confronti del rapporto con il teatro, forma espressiva affine e fonte di legittimazione da un lato, minaccia e modello dal quale distinguersi dall'altro.

Ma quando si inizia a parlare del cinema come arte? Il cinema si afferma come evento culturale nella Francia degli anni Venti<sup>25</sup>. Le manifestazioni, i dibattiti e le riviste contribuiscono a creare attorno ad esso un'attenzione del tutto nuova, che ben presto arriva a legare la "settima arte" agli ambienti intellettuali; di conseguenza le prime

---

<sup>25</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. pp. 48-55.

formulazioni teoriche sono tutte tese a legittimare il nuovo mezzo sul piano estetico affiancandolo alle arti belle. L'obbiettivo consiste nell'elevare il nuovo mezzo espressivo dalla posizione originaria, ibrida e quindi imperfetta, dal ruolo di fenomeno da baraccone ad un livello più alto. Con questo spirito vengono recepiti gli scritti di Ricciotto Canudo<sup>26</sup>, una serie di articoli e interventi che anticipano di un decennio le prime teorie sul cinema: egli per primo la definisce un'arte potenziale, che in qualche modo succede a quelle tradizionali, ed è per questo motivo che il suo libro *L'officina delle immagini*<sup>27</sup> viene considerato a posteriori il primo scritto teorico sul cinema. Qui Canudo parla di un'arte sintetica in grado di recuperare le peculiarità delle altre forme espressive in una prospettiva originale e strettamente legata alla contemporaneità; Canudo vede nel cinema la possibilità di realizzare una sintesi delle arti del tempo e dello spazio, quindi un modo di produzione artistica superiore, il quale tuttavia non si è ancora espresso in tutta la sua potenza. Questa visione non sembra allontanarsi di molto dallo spirito tardo Ottocentesco, dall'idea di *Gesamtkunstwerk*, l'opera d'arte totale proposta e sperimentata da Wagner, anzi sembra volerla finalmente portare a compimento con il contributo del nuovo dispositivo e delle sue inesplorate possibilità. Inoltre Canudo definisce il cinema come il luogo di una rivelazione del mondo ai nostri occhi, che ci consente di trovare quello che già conosciamo e di scoprirne gli aspetti ancora sconosciuti. "(Il cinema) è nato dalla volontà, dalla scienza, e dall'arte degli uomini moderni (...) per cogliere, attraverso il tempo e lo spazio, il senso della vita che perpetuamente si rinnova. È nato per essere la 'Rappresentazione totale dell'anima e del corpo', un racconto visivo fatto di immagini dipinte con pennelli di luce"<sup>28</sup>. Il contributo

---

<sup>26</sup> Ricciotto Canudo fu ricordato da Jean Epstein, in *Le cinématographe vu de l'Etna* del 1926, come il padre fondatore dell'estetica del cinema. Enciclopedia del cinema Treccani: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ricciotto-canudo\\_\(Enciclopedia\\_del\\_Cinema\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/ricciotto-canudo_(Enciclopedia_del_Cinema)). Vedi anche Aumont J., *L'immagine*, Torino, Lindau, 2007, p. 318. Casetti F., *L'occhio del '900: cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005, p. 28 e p. 127.

<sup>27</sup> Canudo R., *L'Officina delle immagini*, Roma, Bianco e Nero, 1966 (prima edizione italiana). Il volume viene pubblicato postumo nel 1927, e raccoglie i vari scritti sul cinema che l'autore aveva prodotto durante la sua vita, tra i quali il noto manifesto del 1921 *La nascita della settima arte*, e il saggio del 1923 *Riflessioni sulla settima arte*.

<sup>28</sup> Canudo R., *L'Officina delle immagini* (corsivo dell'autore), cit. in Casetti F., *L'occhio del '900*, p. 127.

di Canudo costituisce un passaggio teorico fondamentale: il programmatico inserimento del cinema nel sistema delle arti in quanto componente nuova, come strumento in grado di superare i limiti della rappresentazione, contribuisce all'avvio di una indagine sull'identità del cinema e delle sue possibilità espressive, senza uscire dall'alveo della tradizione estetica.

Ma non sono solo i critici a contribuire al dibattito, infatti la ricerca del cinema degli anni Venti, in particolare la scuola francese<sup>29</sup> e quella sovietica, contribuisce in modo fondamentale alla riflessione sull'artisticità del cinema. In questo ambito sono i registi stessi a sviluppare un'attività teorica e critica: i film di Delluc, Epstein, Gance, L'Herbier, Vertov, Ejzenstejn, seppure con modalità e principi differenti, sono tutti progettati con il preciso intento di realizzare un cinema che sia arte, che sia un evento estetico e non un semplice fenomeno di spettacolo. Incluso nel dibattito intellettuale, il cinema grazie al suo carattere aperto e permeabile viene considerato in grado di dialogare con le altre arti, soprattutto la musica e la pittura, mentre il teatro che inizialmente molto lo aveva ispirato viene visto come un indirizzo da allontanare, da cui è necessario distinguersi.

L'analogia più diffusa è quella tra cinema e musica, entrambe infatti sono riconosciute come arti del tempo e prodotti di una composizione che genera il ritmo, un altro concetto che viene nominato molto spesso. Il critico Leon Moussinac<sup>30</sup> (amico di Canudo e co-fondatore del "club degli amici della settima arte") parla dell'arte cinematografica come "autentica orchestrazione di immagini e di ritmo"; René Clair<sup>31</sup> riconosce l'espressività del cinema nella sua capacità di "combinare armoniosamente il ritmo sentimentale dell'azione e il ritmo matematico del numero delle immagini" individuando anche diversi livelli del ritmo nel film. Un altro regista dell'impressionismo francese, Abel Gance<sup>32</sup>, parla del cinema come di una "musica della luce" ed è probabilmente il primo a utilizzare il montaggio per creare un ritmo visivo con l'alternanza delle immagini e

---

<sup>29</sup> Bertetto fa riferimento al "cinema d'autore" francese degli anni Venti, che viene variamente indicato anche con i nomi "impressionismo francese", "avanguardia narrativa" o *première vague* (per distinguerlo dal cinema d'autore del secondo dopoguerra, che si identifica prevalentemente con la *nouvelle vague*).

<sup>30</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. p. 49.

<sup>31</sup> *Ivi* cit. p. 49.

<sup>32</sup> *Ivi* cit. p. 50.

sfruttando precise relazioni metriche. Il pittore Fernand Léger<sup>33</sup> spende parole di elogio per il film di Gance *La Roue* (1923), che nelle sue invenzioni di montaggio assume un valore plastico senza precedenti, un'eccezione nel panorama cinematografico per la maggior parte descrittivo e sentimentale.

Anche uno storico dell'arte come Elie Faure<sup>34</sup> si interroga sulla natura dell'immagine filmica, comparandola alla forma pittorica ma affermandone anche una nuova specificità. In particolare Faure distingueva tra un "cinemimo" ovvero un cinema drammatizzato e narrativo, di intrattenimento diremmo oggi, ma limitato nei suoi schemi ripetitivi (e dicendo questo pensa a Chaplin) e una più alta "cineplastica" fondata sul gioco delle forme visive più intrinsecamente vicine all'arte. Queste posizioni trovano un oppositore nel cineasta e critico Delluc<sup>35</sup> il quale teorizza la "fotogenia" come qualità specifica dell'immagine filmica, ovvero la possibilità di cogliere l'immediatezza delle cose del mondo e allo stesso tempo la sua qualità intrinseca e nascosta.

Non mancano in realtà dei tentativi di sperimentalismo precedenti: già nel 1911 i fratelli Corradini<sup>36</sup> avevano realizzato un film astratto, composto da quattro pellicole (le "cinepitture") interamente dipinte a mano con macchie di colore. L'intervento diretto sulla pellicola in realtà era frequente nel cinema dei primi anni, basti pensare alle prime animazioni disegnate di J. Stuart Blackton o alle colorazioni dei fotogrammi uno a uno nelle pellicole di Méliès, tuttavia l'intento delle cinepitture di Ginna e Corra era specificamente artistico. Queste prime sperimentazioni tuttavia non riscuotono molto successo, anzi vengono allontanate dai Futuristi, e bisognerà aspettare gli anni Venti perché il cinema entri a pieno titolo nel sistema delle arti.

#### 1.4 Il cinema prende forma

Come abbiamo detto, dagli anni Venti in poi, la teoria del cinema si unisce all'attività realizzativa, spesso attraverso la stessa figura del regista, nella ricerca di una definizione di forme visive capaci di dichiarare la propria appartenenza alla sfera artistica. Queste

---

<sup>33</sup> Aumont J., *L'immagine*, cit. p. 274.

<sup>34</sup> *Ivi* p. 273.

<sup>35</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. p. 50.

<sup>36</sup> Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, cit. pp. 42-43.

forme visive sono attraversate da correnti eterogenee e multidirezionali, come l'interazione fra le arti, la comunicazione del pensiero, l'attrazione spettacolare e la nuova seducente possibilità di registrare il reale nella sua forma oggettiva.

Le grandi scuole cinematografiche europee del muto e il cinema americano sono impegnati fin dagli anni Dieci e soprattutto negli anni Venti in un lavoro di rielaborazione in strutture complesse del materiale visivo strappato al caos dei fenomeni e simulato nella messa in scena. Questa rielaborazione non riflette soltanto la volontà di ricondurre l'infinita varietà del mondo visibile ad una linearità visivo-cinetica leggibile ed interpretabile, ma punta apertamente a creare una sintesi nuova, tra narratività per immagini, forma visivo-dinamica e intellegibile estetico.<sup>37</sup>

In altre parole, dopo una prima fase di libera e incontrollata sperimentazione senza etichette (che pure è stata ricchissima di stimoli e portatrice di innovazioni consistenti sul piano tecnico e formale), si sente l'esigenza di dare inizio alla costruzione di una forma cinematografica che si posizioni nel punto di incontro di orizzonti differenti e come sintesi tra questi. Il cinema si vuole strutturare come ordinamento intellegibile del materiale visivo, facendosi portatore di un'informazione, di una visione del mondo che viene registrata, elaborata e restituita. In questo senso il cinema è una forma interpretabile perché è esso stesso forma che interpreta. La capacità del cinema di mostrare che c'è un intellegibile estetico nella catena di immagini in movimento che esso riprende e ricuce è un elemento essenziale: perché fonda il processo di formalizzazione e allo stesso tempo iscrive il film nella sfera artistica.

L'ordinamento delle immagini in movimento è una procedura complessa, che si realizza con la messa a punto di sistemi testuali, costruzione di armonie o conflitti interni alla composizione, con la strutturazione di sistemi linguistici coerenti. "E' nella articolazione delle componenti linguistiche e nella moltiplicazione stessa delle soluzioni tecniche, che il cinema dimostra di essere qualcosa di differente dalla mera riproduzione del reale o

---

<sup>37</sup> Bertetto P. *L'estasi dell'immagine, la teoria del cinema al di là delle arti*, in Quaresima L. (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996, cit. p. 41.

dal teatro fotografato.”<sup>38</sup> Così il film si autodefinisce come organismo indipendente, si dota di norme e strutture precise, modella il suo linguaggio specifico (che allo stesso tempo lo distingue e lo avvicina alle altre pratiche artistiche). Nel compimento di questa formalizzazione, la vocazione narrativa e la vocazione estetica del cinema si incontrano. La faticosissima costruzione di struttura e di identità del cinema si concretizza per tentativi, mano a mano che i registi utilizzano nuove tecniche, nuove soluzioni di messa in scena, di ripresa o di montaggio, viene a costruirsi un archivio di pratiche, alcune diventeranno prassi, altre saranno usate come scelte stilistiche, altre ancora cadranno in disuso o saranno bandite. La procedura compositiva essenziale che si afferma nel cinema europeo degli anni Venti è il montaggio, ma non mancano ampie sperimentazioni sulla messa in scena e sulla messa in quadro. Possiamo condurre una breve rassegna delle maggiori scuole cinematografiche europee per comprenderne le dinamiche fondamentali e la tensione con le arti.

### **La scuola sovietica**

Il cinema sovietico si presenta come un crogiuolo di ricerche, di esperienze e di teorie anche dissonanti, ma tutte incentrate principalmente sul montaggio nelle sue varie declinazioni. La figura di Sergej M. Ejzenstejn<sup>39</sup> rappresenta il vertice del cinema sovietico e l’esperienza più complessa di elaborazione e affermazione di una teoria del cinema nell’alveo dell’arte rivoluzionaria<sup>40</sup>. La teoria delle attrazioni di Ejzenstejn prende corpo nel 1923, mentre lavorava per il teatro, e l’anno successivo venne adattata al cinema, nel cosiddetto montaggio delle attrazioni. Si tratta di una procedura di costruzione del film come momento aggressivo capace di far uscire lo spettatore dal suo torpore, di scatenare una presa di coscienza, uno stato di “estasi” intesa come uscita da una

---

<sup>38</sup> *Ivi*, cit. p. 41.

<sup>39</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. pp. 59-63.

<sup>40</sup> L’attività intellettuale di Ejzenstejn si nutre di raffinati studi di storia dell’arte, una particolare attenzione per la letteratura russa ed europea dell’Ottocento e del Novecento, nozioni di psicanalisi e una buona conoscenza del marxismo. Il risultato è un potenziale teorico e critico che si sviluppa negli anni Venti, parallelamente alla sperimentazione sul campo e spesso come conseguenza diretta di questa. La sua attività di ricerca incessante prosegue nella maturità attraversando la repressione stalinista, fino alla morte avvenuta nel 1948.

condizione statica e passiva. In questa logica il montaggio è il momento essenziale nella creazione filmica in quanto consente la trasformazione dei materiali visivi in strutture comunicative ed espressive.

Per Dziga Vertov<sup>41</sup> invece il montaggio è "organizzazione del mondo visibile", strumento di composizione di immagini-fatto. Il cinema di Vertov predilige lo svolgersi degli eventi a una messa in scena dello spettacolo, e "coglie la vita alla sprovvista" attraverso il cine-occhio, l'occhio meccanico della macchina da presa che è superiore all'occhio umano perché capace di restituire la verità dei fatti. *L'uomo con la macchina da presa* (1929) è costruito con queste immagini-fatto, composte attraverso montaggi rapidi, sovraimpressioni, divisioni dello schermo. Il film racconta infondo il cinema stesso, attraverso la figura di un kinok-operatore, lo svolgersi della sua giornata, e attraverso la sua macchina da presa. Vertov unisce le scene di vita quotidiana della città, strade e piazze brulicanti riprese dall'alto, il passaggio delle autovetture, lo sgorgare dell'acqua da una fontana, una donna che apre gli scuri di una finestra, ma ci mostra anche l'operatore che, con la macchina da presa in spalla, si muove continuamente per catturare tutto questo (Imm 1). In una celebre sequenza questa si rivolge verso gli spettatori: nel suo obbiettivo (il cine-occhio) vediamo riflesso un occhio umano (quello dell'operatore, che diventa anche il nostro) che guarda il mondo attraverso il dispositivo.

### **La scuola francese**

Nel cinema francese lo sperimentalismo formale si accompagna a strutture narrative tratte da romanzi e racconti di gusto Ottocentesco, che prevedono una messa in scena molto vicina a quella teatrale, e nonostante il taglio datato assicurano un rapporto comunicativo con un vasto pubblico. Nonostante siano inserite in trame ben poco stimolanti, le sperimentazioni della scuola francese raggiungono risultati non meno significativi rispetto a quella sovietica, che unisce forma e contenuti sullo stesso piano di impegno sociale e politico. Un film emblematico per la sua ricerca linguistica e

---

<sup>41</sup> Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. pp. 65-67.

comunicativa è *Napoléon* (1927) di Abel Gance<sup>42</sup>. Sul piano narrativo l'intero progetto doveva raccontare i momenti salienti della vita di Bonaparte in sei grandi capitoli, in modo molto simile al modello letterario. Questa idea di una totalità frammentata permea tutto il film, anche sul piano dello sguardo filmico ogni inquadratura è parziale, contiene solamente una fetta di realtà la quale deve essere ricondotta nell'alveo di una visione globale. Per governare questa tensione fra particolare e generale Gance utilizza varie tecniche, principalmente in fase di montaggio. Alcune scene sono costruite con la suddivisione dello schermo in tanti riquadri che mostrano le diverse fasi dell'azione in corso, con diverse angolature (Imm. 2). Lo schermo è frammentato, l'immagine è scomposta, ma il fine ultimo è quello di ottenere un'immagine che supera la nostra visione limitata e ci restituisce una totalità che altrimenti non sarebbe stato possibile percepire<sup>43</sup>. In sostanza filmare significa operare un ritaglio e superarlo nella composizione, e allo stesso modo vedere significa andare oltre i limiti della visione, oltre un unico punto di vista. Per creare immagini stratificate, a più livelli, viene usata la sovrapposizione; l'effetto che si ottiene è confuso, spesso non è nemmeno possibile cogliere tutti i particolari di queste immagini sovraccariche, ma il senso di una densità e di una totalità prevale. Allo stesso modo con il montaggio rapido si ottengono ritmiche successioni di immagini, le quali stavolta non si integrano nella totalità dello schermo ma nel tempo del fluire del film. Gance opera in modo originale anche nella messa in quadro, con un uso ossessivo di panoramiche e carrelli, realizzati spesso a mano con movimenti bruschi e avvicinamenti estremi agli attori in azione; in questo modo riesce a restituire un quadro instabile e in continuo mutamento, uno sguardo che vuole essere dappertutto nello stesso momento. "Il risultato è che i frammenti di realtà si ricompongono in un tutto come le lettere dell'alfabeto in un nuovo linguaggio: 'Vita catturata. Vita della profondità. Alfabeto. Lettera. A B C.'"<sup>44</sup> Lo sguardo totalizzante che

---

<sup>42</sup> Casetti F., *L'occhio del Novecento*, cit. p. 63.

<sup>43</sup> Inoltre in poche occasioni il regista mette in atto anche la proiezione contemporanea su più schermi. Parlerò di questo sistema, definito Polyvision, più avanti nel secondo capitolo. Vedi p. 61.

<sup>44</sup> Casetti F., *L'occhio del Novecento*, cit. p. 66. Qui Casetti cita Blaise Cendrars, teorico contemporaneo di Gance e suo collaboratore, il quale ripercorre nelle sue teorie gli stessi temi

Gance impone al suo film rispecchia l'attitudine del protagonista, la volontà di conquistare il mondo. Così filmare è come scendere in battaglia, alla conquista di un impero visivo: in *Napolèon* la dimensione formale, estetica e comunicativa combaciano perfettamente.

### **La scuola tedesca**

La sperimentazione dei registi tedeschi è forse quella che più apertamente rimane ancorata al sistema delle arti e si serve dei linguaggi specifici di varie discipline nella messa in scena. Sono gli stessi artisti e architetti a collaborare nella realizzazione di scenografie e costumi, inoltre le idee che il cinema vuole trasmettere (passioni, sentimenti, spinte utopiche) sono direttamente impresse nella materia scenica e nei personaggi. Il profilmico si elabora come fosse un quadro o una scenografia teatrale, gli stessi attori sono truccati e abbigliati in modo elaborato, la recitazione segue una mimica accentuata e l'illuminazione viene utilizzata a fini espressivi con forti contrasti di luce e ombra. A causa di questa forte carica espressiva si tende ad identificare tutto il cinema muto tedesco con il cinema espressionista, il quale in realtà ha costituito solo una delle tendenze in atto nella Germania degli anni Venti. Mentre un film come *Il Gabinetto del Dottor Caligari* (1920) può essere iscritto nell'ambito del cinema espressionista (Imm. 3), un altro film muto tedesco come *Nosferatu* (1922) tende all'utilizzo di soggetti reali per veicolare una narrazione legata a temi fantastici<sup>45</sup> (le storie di vampiri sono in voga

---

sottesi al film, sia nei contenuti sia nella forma letteraria dei suoi scritti, caratterizzati da aggregazioni di parole e scivolamenti di significato.

<sup>45</sup> Non è corretto parlare in questo caso di cinema realistico, tuttavia Bazin sottolinea la distinzione formale tra due casi esemplari come *Caligari* e *Nosferatu* in questi termini. Descrivendo il secondo come "un esempio di cinema realistico ai tempi del muto", l'autore vuole rimediare ad un errore di valutazione rispetto al cinema tedesco, che spesso si indica nella sua totalità come "espressionista" (anche in seguito alla errata interpretazione del libro di Lotte Eisner *Lo schermo demoniaco*, pubblicato nel 1952, che contribuì ad alimentare in "mito" del cinema espressionista tedesco). Bertetto P., *Introduzione alla storia del cinema*, cit. p. 36. Aumont J., *L'immagine*, pp. 304-305. Sul concetto di realismo nel cinema Bazin ha scritto "La tendenza 'realista' esiste nel cinema dai tempi dei Lumière e addirittura da quelli di Marey e Muybridge. Essa ha conosciuto alterne fortune, ma le forme che ha potuto prendere sono sopravvissute solo in proporzione dell'invenzione (o della scoperta) estetica (cosciente o no, calcolata o ingenua) che essa implicava. Non c'è uno, ma dei realismi. Ogni epoca cerca il suo, cioè la tecnica e l'estetica che meglio

tutt'ora). Murnau infatti esprime il senso del soprannaturale attraverso riprese del tutto naturali, la strada, la città, la casa...dentro tutte queste immagini reali e realistiche il cinema è in grado di farci intravedere il mistero del soprannaturale (Imm. 4).

### 1.5 Cinema come testimone e agente di processi culturali e sociali

Ritornando all'inizio del Novecento, è necessario allargare il nostro orizzonte visivo per notare come l'elezione del cinema a pratica artistica alta non ha influenzato solo la costruzione della sua identità come disciplina autonoma e allo stesso tempo strettamente legata alle altre, ma ha rivoluzionato interamente il sistema delle arti in generale. Possiamo dire che l'avvento del cinema fra le arti ha un effetto sconvolgente: già alla fine dell'Ottocento i tradizionali riferimenti estetici erano stati spazzati via dall'Impressionismo e dall'avvento della fotografia, ma con le nuove spinte delle Avanguardie i processi creativi si faranno sempre più repentini e ingovernabili rispetto all'idea Ottocentesca di pratica artistica. Il cinema giunge esattamente in questo momento ad alimentare questi processi: nella pratica agisce da specchio per le altre arti, come momento di rivelazione a se stesse, inoltre nell'ambito teorico il discorso sul ruolo del cinema fornisce l'occasione per elaborare un pensiero sull'arte che altrimenti non sarebbe stato possibile<sup>46</sup>. "E' solo negli occhi di un altro mezzo che un mezzo si rivela compiutamente a se stesso".<sup>47</sup>

Il cinema, arte in trasformazione in quanto arte del divenire<sup>48</sup>, rivoluziona il modo di percepire il mondo e le sue rappresentazioni, con la conseguente modificazione del concetto di visione e del comportamento sociale. In questo senso si può parlare del cinema come agente di processi culturali e sociali<sup>49</sup>, e sulla scorta di queste considerazioni è possibile avviare un'indagine che prenda una direzione parallela a quella

---

possano captarlo, trattenere e restituire ciò che si vuole captare della realtà." Bazin A., *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1986, cit. p. 99.

<sup>46</sup> Quaresima L., *La decima musa*, op. cit.

<sup>47</sup> Qui Robert Stam si riferisce a Michail Bachtin, Stam R., *Novel and film: the theory and practice of adaptation*, in Quaresima L., *La decima musa*, 2001.

<sup>48</sup> Bertetto P. *L'estasi dell'immagine*, cit. p. 44. "La trasformabilità è uno degli aspetti prioritari del cinema, proprio perché il cinema è in relazione con il trasformarsi e più in profondità con il divenire stesso".

<sup>49</sup> Quaresima L., *La decima musa*, op. cit.

tradizionalmente estetica e che sonde in profondità le problematiche del rapporto tra cinema e arte fino alla contemporaneità.

Sul finire del Novecento, in concomitanza con il primo centenario della nascita del cinema, moltissimi contributi<sup>50</sup> hanno portato in evidenza la stretta relazione fra il cinema e la modernità Novecentesca: dai modi in cui esso ha definito nuove forme di soggettività imposte dalla nascita della società di massa al suo ruolo di arena di discussione per l'opinione pubblica, dal suo contributo per una nuova concezione di spazio e tempo alla sua natura di macchina industriale in un momento in cui si inizia a industrializzare la cultura. Inoltre è stato generalmente riconosciuto il ruolo del cinema non solo come testimone del suo tempo ma anche come parte attiva, che ne ha condizionato gli avvenimenti.

Nel suo libro *L'occhio del Novecento*, Francesco Casetti concentra l'attenzione in particolare sulla capacità del cinema di delineare un tipo di sguardo sulle cose che il secolo ha fatto proprio e con il quale ha finito per identificarsi: il Novecento, o meglio la società del XX secolo ha una coscienza di sé che gli è stata trasmessa attraverso le immagini cinematografiche<sup>51</sup>. Il cinema registra effettivamente degli eventi, ma ne restituisce anche un modo di visione particolare e specifico, in questo senso possiamo dire che il cinema ha una capacità di registrazione oggettiva ma è anche un mezzo con proprietà espressive. Inoltre la percezione della realtà mediata dall'occhio della cinepresa diventa la percezione tipo del soggetto: l'uomo del Novecento ha uno sguardo nuovo sul mondo perché il suo modo di guardare è influenzato dal cinema.

Il genere di sguardo che il cinema riesce a elaborare è all'insegna dell'ossimoro, opera cioè su fronti contrapposti riuscendo allo stesso tempo a compenetrarli tutti. Si tratta di uno sguardo che ha cinque caratteristiche: è personale in quanto legato ad un punto di

---

<sup>50</sup> Mi riferisco qui in particolare a due pubblicazioni: *Il cinema e le altre arti*, volume edito in occasione del convegno tenutosi all'interno della Biennale di Venezia del 1995 per festeggiare il primo centenario del cinema, curato da Leonardo Quaresima e composto da più di 40 saggi dedicati al rapporto del cinema con arti e media. *La Decima Musa*, sempre a cura di Quaresima, di cui ho parlato in nota x. Tuttavia è necessario dire che con l'avvicinarsi dell'anno 2000 le domande sul futuro del cinema si sono fatte non solo più frequenti, ma anche più diffuse, da parte di studiosi di cinema ma anche di artisti e architetti.

<sup>51</sup> Casetti F., *L'occhio del Novecento, cinema esperienza modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

vista, è complesso perché in esso si mescolano realtà e immaginazione, inoltre è acuto perché si serve di un dispositivo per aumentare le proprie prestazioni; è uno sguardo eccitato da mille stimoli percettivi e anche immersivo, attraverso il quale si ha l'impressione di essere dentro al mondo visto. Tutti attributi che nascondono un lato pericoloso e che il cinema ha dovuto armonizzare con dei compromessi: lo sguardo personale deve essere anche aperto alla totalità per non risultare parziale, quello complesso non deve cedere all'indecidibilità, lo sguardo acuto si deve umanizzare, l'eccitamento non deve smarrire la trama, e lo sguardo immersivo deve tuttavia mantenere una certa distanza necessaria alla comprensione. "E' importante sottolineare che il cinema compie questa azione partendo dalle sue possibilità tecniche di base. Il mondo può apparire a frammenti e insieme come totalità perché l'immagine filmica è limitata da quattro bordi ma nel contempo tende a superarli, grazie alla mobilità e alla durata della ripresa."<sup>52</sup> Questo per ribadire come il cinema sia sempre dispositivo meccanico e anche modalità espressiva.

Quello che è importante notare è come il cinema non sia stato una realtà fissa, ma grazie al continuo variare e adattare i compromessi sullo sguardo di cui abbiamo accennato, sia riuscito ad accompagnare i processi culturali di un'epoca. Potrebbe trattarsi di una caratteristica innata del cinema, una sua specificità inesauribile e quindi viva ancora oggi: ed è proprio quello che proveremo a capire più avanti.

In un intervento precedente<sup>53</sup>, formulato in occasione del convegno tenutosi per celebrare il primo centenario della nascita del cinema, Casetti aveva sottolineato come il cinema fra le arti avesse assunto il ruolo di testimone e interprete grazie alla sua doppia natura di arte e medium. Un medium infatti è uno strumento di diffusione dell'informazione, un dispositivo che da un lato prevede l'elaborazione dell'informazione, lavorando sul versante dei processi simbolici, e dall'altro la mette in comune tra diversi individui con un intervento diretto sul versante dei processi sociali. Marshall McLuhan<sup>54</sup> intendeva dire proprio questo quando definiva i media con figure molto evocative come

---

<sup>52</sup> *Ivi*, cit. p. 14.

<sup>53</sup> Casetti F., *Il cinema come arte, il cinema come medium*, in Quaresima L. (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

<sup>54</sup> McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano, 1967. In *Ivi*, p. 3.

“estensione dei sensi dell’uomo”, antenne rivolte verso il mondo per esplorarlo, e allo stesso tempo “sistema nervoso della società”, canali di circolazione di messaggi che creano collegamenti fra gli individui. In questo senso i media non sono solo mezzi di diffusione ma sono anche “mezzi di rappresentazione”, in quanto ci forniscono immagini di stati di cose (che possono essere reali o meno), e “mezzi di relazione” perché mettono in contatto gli individui all’interno di un sistema che li spinge a “fare corpo” tra loro. Casetti si sofferma sulla teoria di McLuhan per puntualizzare che queste due definizioni di medium non sono separate: il medium stabilisce relazioni proprio perché fornisce delle rappresentazioni, le quali riguardano sia la realtà esterna, effettiva o fittizia, sia la situazione comunicativa stessa. Inoltre da queste due funzioni dipende la vita stessa e la fortuna del medium, infatti il suo raggio d’azione dipende dalla capacità di entrare a far parte del sistema di rappresentazioni che circolano nella società e dell’insieme dei rapporti che la strutturano. Il cinema incarna perfettamente le due funzioni, esso è mezzo di rappresentazione e di relazione e quindi è un medium destinato ad avere successo, ma allo stesso tempo si contraddistingue come arte, in un’epoca di transizione nella quale l’arte sta entrando a far parte dell’esperienza quotidiana. L’arte è sempre più vicina, sempre più accessibile, e questo processo diventa irrefrenabile con la comparsa del cinema: l’estetico e il comunicativo non sono mai stati così vicini. Oltre a questa ragione di carattere generale il cinema si identifica come arte oltre che come medium in modo più specifico nel corso del Novecento ponendosi come un laboratorio in cui i modi di misurarsi con la realtà hanno trovato un riscontro, una elaborazione e un approfondimento. Il cinema fin dalla sua nascita è un luogo di convergenza e di verifica delle esperienze, e diventa nel corso del secolo un punto di riferimento costante per più campi, compreso quello estetico. “E’ questa esemplarità del cinema (...) che ne fa, a fianco del medium per eccellenza del secolo, anche l’arte in qualche modo peculiare. Tutte e due le cose insieme: e l’una in forza dell’altra.”<sup>55</sup>

Casetti inoltre individua una serie di segni che attestano la presenza lungo tutto il Novecento del cinema come dispositivo tipico del suo tempo, una serie di questioni

---

<sup>55</sup> Casetti F., *Il cinema come arte, il cinema come medium*, cit. p. 4.

culturali, di snodi dialettici che prendono corpo e si alimentano proprio grazie all'esistenza del cinema. Uno dei più significativi è sicuramente il rapporto tra umano e artificiale, con la progressiva e sempre più frequente sostituzione delle relazioni dirette con quelle mediate da strumenti, e la conseguente tensione fra umanità e disumanizzazione dei rapporti sociali. Il segno più eclatante di questo cambiamento è il sovrapporsi di un'esperienza mediale all'esperienza reale, sovrapposizione che genera tendenze opposte. "Il cinema interviene attraverso la ricerca di un'alleanza, ma anche con la creazione di un inevitabile conflitto, tra l'occhio dello spettatore da un lato e l'occhio della cinepresa dell'altro: quest'ultimo, convocato come ausilio del primo, si rivela ben presto un suo deciso sostituto."<sup>56</sup>

Le parole di Casetti vogliono dimostrare come il cinema nei suoi primi cent'anni di vita abbia saputo dialogare a fondo con il suo tempo, e sul finire del secolo porre la faticosa domanda: "ma quanto di questo rimane ancora valido, nel momento in cui il cinema entra nel suo secondo secolo di vita e il Novecento lascia il posto al terzo millennio?"<sup>57</sup>. Nel contesto postmoderno sembra proprio che nuovi e differenti media sappiano incarnare meglio lo spirito dei tempi, e sulla scia di questa considerazione può venire spontaneo considerare il cinema come un oggetto di antiquariato. Si tratta di una questione che moltissimi studiosi si sono posti, anche a distanza di anni dal primo centenario del cinema e che resta ancora aperta. Casetti risponde servendosi delle considerazioni di partenza: il cinema è sempre un dispositivo comunicativo e insieme strumento di espressione, è una macchina e allo stesso tempo un complesso di opere. Il cinema conserva questa sua identità e la capacità di elaborare immagini evocative (in grado di descrivere una situazione) e condivise (come punto di riferimento collettivo), immagini che grazie al cinema diventano veri e propri emblemi attraverso cui riconoscere e riconoscersi. Inoltre il fatto di non essere più al centro dei processi comunicativi ed estetici, può essere a tutti gli effetti un vantaggio: godendo di maggiore libertà il cinema oggi può aprire nuove strade anziché consolidare vecchi percorsi, può sperimentare nuove formule e modalità narrative come mai prima gli era stato concesso. L'intervento

---

<sup>56</sup> *Ivi*, cit. p. 7.

<sup>57</sup> *Ivi*, cit. p. 8.

di Casetti in occasione del primo centenario del cinema si conclude con questa nota di ottimismo riguardo al futuro. Quello che possiamo vedere oggi, vent'anni dopo, è l'effettivo avverarsi della condizione da lui delineata: il cinema è diventato così libero da sfuggirci, si è frammentato e permea moltissimi ambiti diversi, adattandosi perfettamente, come vedremo più avanti, alla contemporaneità.

### **1.6 L'importanza del contesto: alcuni fenomeni di sfondo ieri e oggi**

Pur riconoscendo la complessità del panorama socio-culturale in cui il cinema compare, Francesco Casetti ne sintetizza tre aspetti fondamentali, che sono anche utili per un confronto di quel contesto con quello contemporaneo.

#### **Il primato della vista**

Il primo aspetto riguarda la "valorizzazione della dimensione visiva"<sup>58</sup> che si è manifestata progressivamente a partire dall'Ottocento, con la comparsa di riviste e libri illustrati e la loro facile reperibilità; il processo prosegue con l'invenzione della fotografia, l'immagine è sempre più istantanea, anche nel campo della pittura, il movimento impressionista ne è un esempio. Da questo momento le immagini entrano sempre più a far parte della quotidianità, e la valorizzazione del visivo produce una progressiva esaltazione dello sguardo inteso come strumento di conoscenza. Su questo terreno il cinema non può che innestarsi perfettamente, come macchina ottica che riprende il mondo e lo trasforma in spettacolo, ma che ne restituisce anche un'immagine vera, oggettiva.

Oggi, come ha notato Jaques Aumont, è banale parlare di "civiltà dell'immagine"<sup>59</sup>; il termine tuttavia rende bene conto della sensazione di vivere in un mondo dove le immagini sono sempre più numerose, e in questo senso siamo ancora perfettamente in linea con quella valorizzazione della dimensione visiva iniziata due secoli fa. Tuttavia come sottolinea Aumont le immagini non sono solo più numerose, ma anche più diversificate e intercambiabili; esse si scompongono e ricompongono in ambiti diversi, si

---

<sup>58</sup> *Ivi*, cit. p. 4.

<sup>59</sup> Aumont J., *L'immagine*, cit. p. 6.

incrociano e si scambiano con una frequenza tale che oggi non è possibile studiare una categoria di immagini senza tenere conto di tutte le altre.

Secondo Nicholas Mirzoeff<sup>60</sup> nell'ambito degli studi sulla *visual culture* bisognerebbe parlare di "visualità" più che di immagini. Il visuale oltrepassa il semplice concetto di immagine designando un campo di azione, un registro di pratiche che investe oggi potenzialmente qualsiasi cosa e in forza del quale anche artefatti non visivi tendono ad essere visualizzati. La nostra cultura non è più incarnata da soggetti che osservano oggetti (le immagini), ma piuttosto dall'interazione che nasce tra osservatore e osservato, che può essere definita "evento visivo". La visual culture non ha più a che fare con testi, immagini intese come *exempla* visibili e legate al supporto materiale, ma con eventi che nascono con l'incontro di soggetto e oggetto.

Casetti tuttavia insiste su un altro punto<sup>61</sup>, sottolineando come nel panorama odierno i fenomeni che accompagnano la nascita del cinema sembrano ribaltarsi nel loro contrario. Il primato dello sguardo viene meno con il coinvolgimento sempre più frequente degli altri sensi, soprattutto dell'udito e del tatto, mentre il legame tra vista e certezza tende a spezzarsi. Niente di più vero, lo sviluppo di altre capacità percettive oltre alla vista è un fenomeno che caratterizza la contemporaneità, tuttavia a mio avviso oggi non c'è motivo di parlare di un primato di un senso su di un altro, dato che ci viene richiesto di sommare le nostre capacità percettive e non di usarne una in particolare. Essendo immersi nel reticolo dei media abbiamo bisogno di utilizzare tutti i sensi a nostra disposizione, e non solo la vista o l'udito, per muoverci al suo interno. E se è vero che il legame tra vista e certezza si è spezzato, è altrettanto vero che tutti gli altri sensi ci vengono in aiuto, in cooperazione fra loro, per raccogliere gli stimoli necessari a comprendere la realtà in cui viviamo e le sue rappresentazioni.

---

<sup>60</sup> Mirzoeff N., *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma, 1997, in Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, cit. pp. 10-11.

<sup>61</sup> Casetti F., *Il cinema come arte, il cinema come medium*, cit. p. 8.

## Evoluzione dello scenario urbano

Un secondo aspetto che fa da sfondo alla nascita del cinema e lo accompagna attraverso la storia fino ad oggi è l'evolversi dello scenario urbano: nel corso dell'Ottocento si assiste alla nascita delle metropoli, evento con molteplici risvolti. Il più significativo per noi è l'impatto sul vissuto individuale e sulla società, ad esempio il cambiamento della velocità nei ritmi di vita, una ripetitività spesso forzata, rapporti sociali sempre più instabili e temporanei. L'uomo della metropoli compie una serie di "nuove esperienze"<sup>62</sup>, egli fa parte ad esempio di quella nuova entità che è la folla, un corpo indistinto e mutevole spinto da forze incontrollabili. Sul piano sociale la metropoli si fa luogo di incontro di questo grande numero di individui, e il cinema in perfetta simbiosi con il suo tempo diventa luogo urbano di aggregazione delle masse (come lo erano stati anche gli altri luoghi dello spettacolo) e contemporaneamente rende sia gli individui sia la città stessa degli oggetti da rappresentare. Lo spazio del cinema è un luogo di esibizione e spettacolo, ma la caratteristica che lo lega maggiormente alla città è di offrire contemporaneamente shock e protezione. Già Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*<sup>63</sup> aveva notato come l'esperienza di shock che il cinema è in grado di procurare sia ricercata dall'uomo del suo tempo, e come questa si renda necessaria a causa di una modificazione della percezione, data da un cambiamento della realtà circostante.

Il cinema è la forma d'arte che corrisponde al pericolo sempre maggiore di perdere la vita, pericolo di cui i contemporanei sono costretti a tener conto. Il bisogno di esporsi a effetti di shock è un tentativo di adeguazione dell'uomo ai pericoli che lo minacciano. Il cinema risponde a certe modificazioni del complesso percettivo – modificazioni che nell'ambito dell'esistenza privata sono subite da ogni passante immerso nel traffico cittadino e nell'ambito storico da ogni cittadino.<sup>64</sup>

---

<sup>62</sup> Ivi, cit. p. 5.

<sup>63</sup> Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2011. L'opera di Benjamin è una pietra miliare degli studi sull'arte, e i suoi contenuti hanno una carica così innovativa e visionaria per il suo tempo da essere stati percepiti solamente vent'anni dopo, e da costituire inoltre un riferimento sempre costante per gli studiosi lungo tutto il Novecento.

<sup>64</sup> Ivi, in nota 66 al testo cit. p. 33.

In questo senso Benjamin è forse il primo a parlare di esperienza filmica, un concetto chiave per lo sviluppo di una teoria autonoma del cinema, che ritorna molte volte lungo la storia degli studi e che sarà fondamentale in questo lavoro per parlare degli sviluppi del cinema nel contemporaneo. Gianni Vattimo<sup>65</sup> arriva a prendere spunto dalle affermazioni di Benjamin e ad accostarle al pensiero di Heidegger per dimostrare il ruolo costitutivo e fondante dell'esperienza nei media. Negli studi sul cinema il concetto di esperienza è fondamentale in quanto parte integrante del fatto filmico, sua componente imprescindibile, che lo tiene legato al tempo presente così come ad ogni altro momento della sua storia. Fatto ugualmente importante è che il concetto di esperienza filmica ponendosi come incontro tra oggetto rappresentato e soggetto che lo percepisce presuppone una nuova figura sociale, quella dello spettatore. Torneremo a parlarne per quanto concerne il contemporaneo.

Queste tendenze<sup>66</sup> ci mostrano la distanza del paesaggio odierno da quello che ha visto nascere e poi affermarsi il cinema. La metropoli che fa da culla alla nascita del cinema non è più il nostro luogo di riferimento<sup>67</sup>, come individui e come società. Oggi abitiamo il villaggio globale, ovvero tutta quella parte di mondo che è raggiungibile dalla rete, e allo stesso tempo lo spazio domestico, attrezzato con tutti i tipi di dispositivi per consentirci di rimanere in contatto con una realtà così vasta (ma anche con la realtà più vicina). Il cinema di conseguenza si adegua a questa ampiezza, e l'esperienza filmica cambia insieme al nostro modo di percepire il mondo e le sue rappresentazioni.

Il terzo fattore individuato da Casetti è l'evoluzione delle tecnologie. Non abbiamo qui lo spazio per argomentare questo punto, ma è sufficiente dire come in ogni epoca l'evoluzione tecnologica abbia saputo aprire nuove possibilità creative e di trasmissione

---

<sup>65</sup> Vattimo G., *La società trasparente*, Milano, Garzanti, 1989, in Costa A., *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002.

<sup>66</sup> "Perché di tendenze si tratta, e non di processi ormai conclusi come alcuni futurologi amano far credere: è quasi ovvio ricordare come il nostro mondo sia in realtà un territorio a macchie di leopardo, in cui all'innovazione materiale e culturale più avanzata si affiancano sacche di arretratezza; e in cui nonostante l'avanzare dei processi di cui ho appena detto, uomini e donne in carne ed ossa spendono ancora "vecchie cose" come lacrime e sangue; lacrime vere, salate; e sangue autentico, caldo" *Ivi* cit. p. 9.

<sup>67</sup> Casetti F., *Il cinema come arte, il cinema come medium*, cit. pp. 8-9.

del pensiero. A partire dai primi tentativi di diffusione dell'informazione, dall'invenzione della stampa (o perfino della scrittura) fino ai giorni nostri, tecnologia è anche sinonimo di condivisione delle informazioni e massima divulgazione possibile, e questo è vero oggi in particolar modo, in un'epoca sempre più partecipativa e sempre più "a bassa soglia di accesso"<sup>68</sup>. Quello che vediamo avviarsi è quindi un processo di "mediatizzazione" della società, dove il mondo è percepibile attraverso filtri sempre più evoluti, sempre più tecnologici, e dove viene anche a crearsi un nuovo senso di collettività.

### 1.7 *Cultural Studies* e Cultura convergente

Come abbiamo visto il rapporto fra cinema e arte non può essere analizzato al di fuori del suo contesto. Marco Senaldi<sup>69</sup> ripercorre in modo sintetico questo rapporto attraverso le tendenze culturali e artistiche che costituiscono i macro-capitoli della storia novecentesca, con una premessa interessante. Quelle che lui chiama "relazioni pericolose" fra cinema e arte non possono essere utilizzate per dimostrare la natura "artistica" del cinema o l'indole "moderna" dell'opera d'arte (al contrario delle prime teorizzazioni). Allo stesso modo non è possibile ricercare la natura di questo rapporto considerando cinema e arte come fatti separati: il motivo è che si tratta di un fenomeno *culturale*, nel senso più ampio del termine<sup>70</sup>. L'approccio più recente alla nozione di cultura all'interno dei *Cultural Studies* sostiene che questa consista in un processo corale e collettivo, nel quale "il soggetto non sarebbe separato dagli strumenti di mediazione attraverso i quali costituisce l'ambiente e se stesso" inoltre in questa mediazione "non

---

<sup>68</sup> Dalla prefazione di Wu Ming in Jenkins H., *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano, 2010.

<sup>69</sup> Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, op. cit.

<sup>70</sup> Inevitabilmente per spiegare questa affermazione si è costretti ad entrare nei vasti terreni della sociologia e della filosofia. Qui Senaldi si serve del confronto fra l'impostazione dei Cultural Studies nati negli anni '50 in Gran Bretagna e la visione veteromarxista di cultura come sovrastruttura. Il cambiamento del concetto di cultura è fondamentale per comprendere come funziona il procedimento critico nell'età contemporanea. Secondo Žižek questo procede dall'immaginario pseudo-concreto ai processi astratti che regolano la nostra esperienza di vita, mentre originariamente la direzione era dalle nozioni astratte di "fede", "religione" etc. verso la realtà concreta. Per approfondire: Senaldi M., *Rapporto confidenziale*. Cit. p. 8-9.

esistono più soggetti e oggetti, bensì 'attori' e 'ambienti' cioè fenomeni culturalmente costituiti e fra loro interdipendenti"<sup>71</sup>.

Gli oggetti di questo scambio fra "attori" e "ambienti" sono i media. A questo punto Senaldi chiarisce come non siano i media a creare l'Immaginario<sup>72</sup>, inteso come forza inconscia e collettiva, ma sia quest'ultimo a plasmare i media come strumenti della propria esistenza.

Nel noto contributo<sup>73</sup> di Henry Jenkins si parla della nostra epoca con il termine di Cultura Convergente. Qui vecchi e nuovi media collidono, il potere dei consumatori e quello delle *corporations* interagiscono con risultati nuovi e imprevedibili. Il termine "convergenza" nasce con lo scopo di descrivere i cambiamenti sociali e culturali ma anche produttivi e tecnologici portati da chi comunica<sup>74</sup>. Con "convergenza" si intendono fenomeni diversi ma in qualche modo tutti collegati: il flusso di contenuti su più piattaforme, la cooperazione tra più settori dell'industria dei media e il migrare del pubblico alla ricerca continua di nuove esperienze, di intrattenimento e non solo. Il messaggio di Jenkins insiste particolarmente sulla confutazione dell'idea diffusa che la convergenza si realizzi solo ad un livello tecnologico, nell'unione di varie funzioni all'interno di uno stesso dispositivo (quella che lui chiama teoria della fallacia della scatola nera). Sicuramente sta accadendo anche questo, tendiamo ad appropriarci di dispositivi che raggruppano sempre più funzioni, tuttavia la convergenza alla radice è un cambiamento culturale, essa avviene nella mente dei singoli individui e nelle loro

---

<sup>71</sup> Anolli L., *Psicologia della cultura*, Bologna, Il Mulino, 2004 in Ivi cit. p. 9.

<sup>72</sup> Ivi cit. p. 12-13. L'immaginario viene definito come prodotto dell'epoca post-moderna che risponde alla crisi del Simbolico, una forza culturale che plasma i rapporti fra individui e lo scambio di idee e contenuti: nel momento in cui le grandi strutturazioni simboliche tendono a collassare, l'Immaginario appare come quella formazione in grado di rispondere al vuoto di senso del Reale. L'immaginario risponde al bisogno dell'uomo di rappresentare e di essere rappresentato, attraverso strumenti di riproduzione delle immagini come la fotografia e il cinema, con mezzi di diffusione come la radio e la televisione, in tempi più recenti con strumenti di duplicazione del reale come la realtà virtuale.

<sup>73</sup> Jenkins H., *Cultura Convergente*, 2010.

<sup>74</sup> L'analisi di Jenkins può sembrare distante dal discorso sull'interazione fra le arti, infatti i casi che riporta riguardano in particolare la sfera dell'intrattenimento (il cinema delle grandi case di produzione, la narrativa e i giochi elettronici) e della politica. Tuttavia il sistema di relazioni che Jenkins individua, la collisione fra i media, può riguardare potenzialmente qualsiasi cosa rientri nella nostra sfera culturale.

reciproche relazioni sociali ancor prima che tra le attrezzature dei media. L'analisi di Jenkins quindi sembra indagare il lavoro (e il gioco) che gli spettatori, o per meglio dire gli attori, mettono in opera nel nuovo sistema dei media. La vecchia nozione di spettatore passivo cede il posto a quella di "cultura partecipativa", produttori e consumatori giocano ruoli paralleli e interscambiabili, secondo dinamiche che non sono ancora state del tutto chiaramente comprese. All'interno della cultura convergente, attraverso le interazioni quotidiane, gli individui sono in grado di esercitare un tipo di potere mediatico che Pierre Lévy<sup>75</sup> ha definito "intelligenza collettiva". Convergenza mediatica, cultura partecipativa e intelligenza collettiva sono i tre termini che in relazione tra loro definiscono lo stato attuale delle dinamiche socio-culturali ma anche tecnologiche e industriali. Ricordando l'affermazione di Casetti secondo il quale esistono dei nuovi media che hanno sorpassato il cinema nell'identificare il proprio tempo, oggi possiamo notare come non siano tanto dei media specifici a rappresentare la nostra cultura quanto piuttosto una rete composta da media evoluti. Come afferma Jenkins: "La storia ci insegna che i vecchi media non muoiono necessariamente. A morire sono solo gli strumenti di accesso ai contenuti (...) Gli strumenti diventano obsoleti e vengono rimpiazzati. I media, invece, evolvono."<sup>76</sup> Per definire il concetto di medium la storica Lisa Gitelman<sup>77</sup> ha elaborato un modello che opera su due livelli: nel primo il medium è la tecnologia che consente la comunicazione, nel secondo è un insieme di "protocolli"<sup>78</sup> ovvero pratiche sociali e culturali che sono cresciute attorno a quella tecnologia. Ne consegue che "i sistemi di delivery sono semplicemente tecnologie mentre i media sono anche sistemi culturali", i primi vanno e vengono, mentre i secondi persistono. Il

---

<sup>75</sup> Lévy P., *L'intelligenza collettiva, per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 2002. Ivi, cit. in Jenkins H., *Cultura Convergente* p. XXVI.

<sup>76</sup> Ivi, cit. pp. XXXVI-XXXVII.

<sup>77</sup> Gitelman L., *Introduction: Media as Historical Subjects in "Always Already New: Media, History and the Data of Culture"*, The MIT Press, 2008, cit. in Jenkins H., *Cultura Convergente*, p. XXXVII.

<sup>78</sup> "I protocolli esprimono una varietà enorme di relazioni materiali, economiche e sociali. Così la telefonata include il saluto 'Hello?' (almeno per gli inglesi), nonché la bolletta mensile, come pure i cavi e i fili che consentono materialmente la connessione del nostro apparecchio...il cinema include tutto, dalle perforazioni che corrono ai lati della pellicola fino all'ampiamente diffuso senso di poter aspettare e vedere i film a casa propria nel video. E i protocolli sono tutt'altro che statici". Ivi cit. pp. XXXVII-XXXVIII.

contenuto di un medium può modificarsi, può cambiare il suo pubblico, ma una volta che il medium soddisfa una domanda esso assolve in pieno alla sua funzione all'interno del sistema. La convergenza fra media quindi è molto più che un semplice cambiamento tecnologico, essa cambia le logiche di azione di chi consuma come di chi produce; la convergenza è un processo in atto, non un punto d'arrivo.

## 2. Cinema e arte contemporanea

### 2.1 L'epoca del "post"

Dagli anni Ottanta l'arte è diventata sempre più arte della postproduzione: le opere sono create sulla base di altre opere esistenti e la storia dell'arte viene utilizzata come un archivio, un repertorio di materiale visivo disponibile a tutti. Il termine *Postproduction*<sup>79</sup> proviene dal linguaggio audiovisivo e indica i processi di manipolazione del materiale registrato, quindi operazioni successive alla creazione vera e propria, come ad esempio il montaggio, la sottotitolazione, la fusione di fonti audiovisive e gli effetti speciali. L'arte contemporanea fa di questi processi il momento generativo delle opere: ricorrendo a forme già prodotte dimostra la volontà di inscrivere le opere all'interno di una rete di segni e significati, in un sistema aperto dove non esiste più nulla di originale o di autonomo. Come ha scritto Gilles Deleuze "le cose e i pensieri crescono o s'ingrandiscono dal centro, è lì che bisogna essere, dove tutto questo succede."<sup>80</sup> La ricerca di un altrove, di un non detto, appartengono ormai al passato, e così la domanda che stimola la creazione artistica non è più "cosa fare di nuovo?", ma spostando l'attenzione "al centro" del tempo presente diventa piuttosto "cosa fare con quello che ci ritroviamo?". In questa cultura dell'uso, dove gli artisti si occupano di programmare le forme già esistenti, l'opera d'arte entra a fare parte di una rete di elementi interconnessi "come narrativa che si estende fino a reinterpretare le narrative che l'hanno preceduta"<sup>81</sup>. La creazione artistica dalla postmodernità in avanti è sempre più un fatto collettivo, dove il senso nasce da una collaborazione e da una negoziazione tra l'artista e

---

<sup>79</sup> Si tratta del titolo del libro scritto da Nicholas Bourriaud sull'arte contemporanea e la ormai costante pratica della citazione Bourriaud N., *Postproduction, come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmediabooks, 2004.

<sup>80</sup> Deleuze G., *Pourparlers*, Editions de Minuit, Parigi, 1990 cit. in Bourriaud N., *Postproduction*, p. 13.

<sup>81</sup> Bourriaud N., *Postproduction*, cit. p. 15.

chi guarda l'opera. Doveva averlo intuito Marcel Duchamp nel momento in cui diceva "sono gli spettatori che fanno i quadri"<sup>82</sup>.

Questa tendenza nel campo dell'arte figurativa si genera all'interno di un clima culturale, definito Postmoderno, che ha iniziato a delinearsi alla fine degli anni Settanta. Il prefisso "post" segna una presa di coscienza, la consapevolezza che il processo della modernità (storicamente iniziato con il Rinascimento) ha esaurito la sua spinta lasciandoci nella condizione di fare i conti con una realtà frammentaria, dove regnano i simulacri. Termini come "simulazione" e "simulacro" descrivono la nostra come una "società della finzione"<sup>83</sup> dove tutto passa attraverso i media, dove ogni cosa giunge ai nostri occhi filtrata e riprodotta. Complice di questo processo è la diffusione capillare delle tecnologie elettroniche nel corso degli anni Ottanta, con ampie risonanze nell'ambito della cultura e dell'arte. Si tratta del primo passo all'interno della cultura convergente, uno scenario in costante ridefinizione, dove i media convergono su più piattaforme complesse e i fruitori diventano facilmente editori. Nella vita di tutti i giorni produzione e consumo sono sempre meno contrapposti, i consumatori adattano e personalizzano i prodotti in base ai propri bisogni: ciò accade con tutti i tipi di consumo ma in particolare con quello dei media. "Anche lo zapping del telecomando è una produzione, è la timida produzione di un tempo libero alienato: con le dita sui tasti ci costruiamo un programma."<sup>84</sup> In questo senso, come nota Bourriaud, esiste una stretta relazione fra *deejaying* (pratica emblematica degli anni Ottanta<sup>85</sup>) e arte contemporanea, una condivisione di configurazioni e di pratiche nell'intervento su forme esistenti. Nell'opera *24 hour Psycho* Douglas Gordon<sup>86</sup> rallenta la velocità del video come si farebbe con il *pitcher* su di un disco, così i 109 minuti di durata previsti dal film si dilatano a dismisura

---

<sup>82</sup> *Ivi*, cit. p. 15.

<sup>83</sup> Baudrillard J., 1981, cit. in Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, p. 162.

<sup>84</sup> Bourriaud N., *Postproduction*, cit. p. 36.

<sup>85</sup> "Nel corso degli anni Ottanta la democratizzazione dell'informatica e la comparsa del sampling hanno contribuito all'emergenza di un paesaggio culturale nel quale le figure emblematiche sono il Dj e il programmatore. (...) La supremazia delle culture di appropriazione e riprogrammazione delle forme chiama in causa l'etica: le opere appartengono al mondo, come direbbe Philippe Thomas. L'arte contemporanea tende ad abolire il diritto di proprietà delle forme, e comunque a stravolgere i vecchi diritti." Bourriaud N., *Postproduction*, cit. p. 33.

<sup>86</sup> *Ivi*, cit. p. 36.

raggiungendo le 24 ore con il risultato di mettere in crisi i tempi convenzionali della visione cinematografica e di creare un senso di frustrazione mista a curiosità quasi morbosa dello sguardo spettatoriale. Un principio analogo regola il lavoro di Angela Bulloch<sup>87</sup> che in *Toasting, Rap, Talkover* "preleva" la traccia video del film *Solaris* di Andrei Tarkovskij e vi applica una traccia sonora che stravolge l'identità dell'originale. In qualche modo le forme del cinema e le pratiche della musica si ritrovano nuovamente nelle affinità che avevano intravisto i primi teorici del Novecento<sup>88</sup>, per confluire nella pratica artistica contemporanea.

L'arte contemporanea, che spesso è arte della postproduzione, riutilizza il cinema esattamente come tutte le altre forme visive (o meglio audiovisive) perché opera all'interno di una cultura globale intesa come archivio di informazioni e scatola di strumenti. L'arte non è che un modo di utilizzare il mondo, un'infinita dialettica fra punti di vista, e le opere così costruite propongono a chi le osserva degli scenari, delle narrazioni utili alla comprensione della realtà. Lungo questa linea di pensiero operano artisti come Pierre Huyghe<sup>89</sup>, il quale lavora spesso appropriandosi dei film e conducendo su di essi delle operazioni che portano la finzione ad avvicinarsi alla realtà. Come ad esempio in *The Third Memory*, la sua versione di *Dog Day Afternoon* (*Quel pomeriggio di un giorno da cani*), film diretto da Sidney Lumet nel 1975 che racconta la storia veramente accaduta di una rapina in banca. Nel remake girato da Huyghe il rapinatore ha l'occasione di recitare da protagonista nella sua stessa storia, riappropriandosi del ruolo che gli era stato "rubato" da Al Pacino. Nel caso di *Remake* il film di riferimento è *La finestra sul cortile* di Hitchcock, reinterpretato nella versione dell'artista da giovani attori e ambientato in uno ZAC (area di riqualificazione urbana) di Parigi; il modello proposto da Hitchcock viene attualizzato e trapiantato nella quotidianità parigina. Con un meccanismo analogo di intromissione della realtà nella finzione filmica, nell'opera *Ellipse* (1999) l'artista preleva un frammento dal film di Wim Wenders *L'amico americano* (1977)

---

<sup>87</sup> Ivi, cit. p. 36.

<sup>88</sup> Primo fra tutti Ricciotto Canudo, ma anche Fernand Léger e Abel Gance si sono espressi molto spesso a proposito del cinema con termini derivanti dalla teoria musicale (come armonia, ritmo, melodia etc.).

<sup>89</sup> Bourriaud N., *Postproduction*, cit. p. 48 e seguenti.

e gira la "parte mancante", ovvero una scena che nel film era stata omessa, secondo un procedimento di montaggio piuttosto comune definito ellissi. L'attore (Bruno Ganz) viene invitato dall'artista a percorrere quel tragitto che nel film era dato per scontato, poteva solo essere immaginato. L'installazione è composta da tre proiezioni, lateralmente le due scene tratte dal film, i margini dell'ellissi, e al centro il percorso reso concreto dall'artista, in cui l'attore (che ormai non è più quel personaggio) cammina da una parte all'altra della finzione del film. Si tratta di un'operazione che svela i trucchi della finzione filmica creando un'occasione per parlare del tempo della narrazione e di una mediazione plurima della realtà.

## 2.2 Due letture di un fenomeno in continuo cambiamento

Il riuso sempre più disinvolto delle forme filmiche che decreta l'entrata massiccia del cinema nell'arte contemporanea è stato racchiuso da Philippe Dubois nell'ambito di un fenomeno più generale che egli ha definito "*effet cinéma*"<sup>90</sup>. Questo "effetto cinema" è un fenomeno dalle moltissime sfaccettature, che non può essere governato con una sola formula ma al contrario implica diverse definizioni come "cinema nell'arte" o "arte nel cinema", "arte come cinema" o "cinema come arte", per finire con la più calzante ed emblematica "cinema, arte contemporanea"<sup>91</sup>. Questa indecisione terminologica, questa esitazione, rivela l'impossibilità di dare definizioni stabili e univoche al fenomeno d'intreccio tra cinema e arte, l'impossibilità della teoria di stare al passo con gli sviluppi della pratica artistica che si fa sempre più inter-linguistica e intermediale. Possiamo dire che il cinema si manifesta nell'arte contemporanea in una dimensione intersemiotica (passando da un medium all'altro) o intrasemiotica (all'interno dello stesso medium), e questo suo fluire all'interno della dimensione artistica non può essere analizzato che nei termini di una fenomenologia, attraverso una serie di casi significativi. Ad esempio il cinema è spesso legato alla musica, come nel film-installazione *Feature film* di Douglas

---

<sup>90</sup> Dubois Ph., *Un "effet cinéma" dans l'art contemporain*, "Cinéma & Cie" n. 8, 2006, cit. in Saba C., *Cinema re-invented. Cinema's presence in contemporary art*, p. 11.

<sup>91</sup> *Ivi*, trad. mia. Dubois precisa l'importanza della virgola in questa definizione, perché la piccola pausa tra le parole (una leggera esitazione) è l'elemento che fa da perno tra cinema e arte contemporanea, lasciando libero il collegamento tra i due poli in tutte le direzioni possibili.

Gordon<sup>92</sup> tutto basato sulle musiche di Bernard Herrmann, che costituiscono la colonna sonora del film *Vertigo* di Hitchcock; o come nel caso della *Trilogia Quatsi* di Godfrey Reggio<sup>93</sup>, dove le musiche di Philip Glass costituiscono la spina dorsale dei singoli film, che furono presentati anche in contesto non-cinematografico, a dei concerti. In altri casi il cinema assume una dimensione scultorea come nei lavori di Angela Bulloch<sup>94</sup>: in *Z-Point* (2001) una scena del film subisce un processo di astrazione e viene riproposta come puro colore attraverso le "pixel boxes", particolari dispositivi in grado di modulare il colore in sedicimila variazioni (come lo schermo del computer). Molti artisti incentrano anche la propria ricerca sull'immaginario creato dal cinema, come Cindy Sherman<sup>95</sup> che già alla fine degli anni Settanta creava degli autoscatti in "stile cinematografico". Negli *Untitled Film Stills* il cinema compare come schema di pensiero collettivo e produttore di un immaginario comune: le fotografie non si riferiscono a nessun film in particolare, sono "false copie" di invenzione dell'artista, e tuttavia vengono automaticamente ricondotte da chi le guarda nell'alveo del cinema Hollywoodiano (ed Europeo) degli anni Cinquanta e Sessanta. Lo stesso ruolo viene attribuito al cinema da Maurizio Cattelan<sup>96</sup>, quando nel 2001 decontestualizza la mitica, gigantesca scritta Hollywood e la ripropone identica a Palermo, operazione pensata per risvegliarci dal torpore del "sogno americano" e per svelare un'idea di cinema ridotta a nove enormi lettere di lamiera.

Posta l'impossibilità di catalogare la miriade di fenomeni che costituiscono l'effetto cinema, Dubois si è concentrato nell'individuare una serie di modalità di utilizzo dell'elemento filmico da parte degli artisti, che rispondono tutte a quello che lui definisce (in linea con quella che abbiamo descritto come "postproduzione") il principio del recupero<sup>97</sup>. In base a questo principio Dubois descrive quattro grandi forme tipologiche di relazione tra cinema e arte contemporanea che sono: il film esposto, il film citato, il

---

<sup>92</sup> *Ivi* cit. p. 12.

<sup>93</sup> *Ivi* cit. p. 13.

<sup>94</sup> *Ivi*, cit. p. 13 e seguenti.

<sup>95</sup> *Ivi*, cit. p. 17.

<sup>96</sup> *Ivi*, cit. p. 15 e Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, cit. p. 179.

<sup>97</sup> *Ivi*, ("*principe de la reprise*") trad. mia cit p. 23.

film ricostituito e le figure formali di un cinema virtuale<sup>98</sup>. Per quanto riguarda il film esposto, non si tratta solamente di creare una versione "museale" del film, ma piuttosto di attivare un processo di ri-enunciazione attraverso specifiche operazioni linguistiche: il film inteso come testo, come materia espressiva e/o come contenuto, viene riprogrammato per significare qualcosa d'altro. Come nel caso emblematico di *24 Hour Psycho* in cui l'appropriazione è seguita da un intervento di distorsione o meglio dilatazione della materia filmica, per cui il film originale è presente integralmente ma allo stesso tempo perde la sua integrità. Nel caso del film citato si tratta invece di frammenti di materia filmica, ricomposti per creare qualcosa di nuovo; un'operazione che si svolge su più livelli, da una prima fase di ricerca, necessariamente seguita da una selezione degli elementi che vengono poi ricomposti nella fase finale di *editing*. I prodotti di questo procedimento possono essere dei film come delle installazioni e trovare visibilità sia al cinema che nel museo. Quello che è importante sottolineare è che operazioni di questo tipo vengono condotte sulla materia filmica perché questa costituisce la condizione fisica (quindi presente e plasmabile) della memoria visuale del Ventesimo secolo, della nostra memoria collettiva (Occidentale), l'eredità di tutto il "visibile". Nella terza categoria individuata da Dubois, il film ricostituito, il principio del recupero non si applica in modo diretto alla materia filmica, piuttosto si tratta di un recupero di secondo grado, che riguarda l'idea formale sottesa al film. Pierre Huyghe<sup>99</sup> utilizza questa operazione per creare delle opere che svelano la discrepanza tra finzione e realtà, cercando sempre di riscattare quest'ultima dall'interno della narrazione filmica, dall'interno della finzione stessa, come nei già citati *Ellipse* (dove l'artista ricostruisce una scena mancante) e *The Third Memory* (dove il protagonista di una storia realmente accaduta prende il posto dell'attore che lo impersonava). Se in questo tipo di recupero il rapporto dell'opera d'arte con il film è ancora parzialmente fisico e materico (vi è ancora un utilizzo di alcune immagini originali e riconoscibili), quelle che Dubois chiama "figure formali di un cinema virtuale" sono legate al cinema in modo puramente astratto. Si tratta di un recupero di forme sintattiche proprie del linguaggio cinematografico, le quali vengono utilizzate nella

---

<sup>98</sup> Ivi, trad. mia.

<sup>99</sup> Ivi, cit. p. 27.

“mise en scène” o meglio nella “mise en forme”<sup>100</sup> dell’opera d’arte, la quale spesso prende i caratteri dell’installazione. Le forme astratte del film si concretizzano nell’espansione spaziale dell’opera, lo schermo si moltiplica e crea una successione di piani che organizza la narrazione lungo una traiettoria. E’ il movimento ad articolare lo sviluppo della storia, lungo un percorso che può essere lineare oppure labirintico e complesso, aperto o chiuso, rapido o lento. Lo spettatore costruisce la narrazione con la sua presenza mobile nello spazio.

Il principio del recupero delinea questi quattro tipi relativi alla manifestazione del cinema nell’arte contemporanea. Le intenzioni dell’artista, il genere di rapporto dialettico che vuole stabilire con lo spettatore-attore, motivano le scelte che conducono alla costruzione dell’opera. L’opera d’arte non è che un fenomeno conseguente (un epifenomeno) del principio del recupero, è frutto di un atto di appropriazione che è sempre un atto di reinvenzione: è programmata e possiede un linguaggio proprio, un’identità.

Le quattro modalità delineate fin qui sono ascrivibili ad una dimensione inter-testuale, che pur nella sua importanza non esaurisce completamente le possibilità di manifestazione del film nell’arte contemporanea. Il principio del recupero infatti agisce anche come utilizzo del linguaggio cinematografico *tout court* in quanto forma espressiva. In definitiva è possibile individuare una presenza del cinema che va oltre l’astrazione della quarta categoria (figure formali di un cinema virtuale) e che viene definito semplicemente (ma non semplicisticamente) come “cinema”. Questo si manifesta come vera e propria scrittura cinematografica, in opere che sono costruite esattamente come dei film, la cui circolazione e modalità di visione sono quelle cinematografiche, vengono distribuiti, compaiono nelle sale o in particolari contesti come festival internazionali, e allo stesso tempo entrano in musei e gallerie sotto forma di fermo immagine, o nella dimensione quasi scultorea del set, come oggetti di scena. Non si tratta quindi “semplicemente” di cinema, ma di un organismo polimorfo, che possiede un potenziale espressivo e di diffusione enorme. Queste opere multiformi

---

<sup>100</sup> *Ivi*, cit. p. 28.

prendono corpo in varie versioni dello stesso tema, oppure si sviluppano in più episodi di media durata che possono circolare attraverso canali diversi da quello cinematografico. I lavori di Eija-Liisa Ahtila<sup>101</sup> seguono in genere queste modalità operative: individuato un tema sul quale lavorare l'artista costruisce una solida base di lavoro attraverso una fase di ricerca e di studio, utilizzando interviste e varia documentazione riguardanti storie di vita vissuta. I suoi lavori quindi iniziano sempre dal contatto con il mondo e con le persone, da fatti reali che trovano uno sbocco narrativo complesso, su più livelli. Il risultato finale ad ogni modo non è mai il ritratto di una singola persona o di una situazione particolare, ma è un intreccio di punti di vista, un'opera di finzione attentamente costruita e recitata. Nel caso di *Love is Treasure* si parla di psicosi attraverso una narrazione costruita in due versioni, una filmica su pellicola 35 mm e una da installazione in DVD, che prevede la proiezione simultanea su tre schermi. La versione "museale" è divisa in cinque brevi episodi, ognuno riguardante la vita di una donna, di fatto indipendenti ma tenuti insieme oltre che dal tema, dagli stessi attori che interpretano ruoli diversi nei vari episodi. L'operazione di scrittura sottesa alla realizzazione delle opere di Ahtila è fondamentale in quanto centrata sugli elementi visuali, sonori e del linguaggio che compongono l'opera filmica: il medium cinematografico viene impiegato a livello espressivo fin dall'inizio e in modo organico in tutte le parti dell'opera. Si tratta di scelte che riguardano l'artista e il suo percorso creativo, i suoi intenti espressivi, la sua storia. Ad esempio Chantal Akerman<sup>102</sup> lavora in una dimensione del tutto differente, in cui i film trovano un'estensione della propria esistenza attraverso l'installazione, costituita da frammenti video o da fotogrammi. Shirin Neshat, al contrario, parte da un denso lavoro con la fotografia per arrivare infine al video e al cinema, intesi come mezzi espressivi in grado di raggiungere lo spettatore all'interno di uno spazio con il potere delle immagini (e delle immagini in movimento).

A prescindere dal *modus operandi* di ogni singolo artista, il ruolo dello spettatore è sempre centrale: nelle installazioni multicanale, con due o più schermi, chi guarda può (o in un certo senso è costretto suo malgrado) cooperare alla costruzione del significato

---

<sup>101</sup> *Ivi*, cit. p. 35.

<sup>102</sup> *Ivi*, cit. p. 38.

dell'opera attraverso la sua presenza mobile nello spazio. Nelle installazioni che prevedono un solo schermo l'opera presenta una forma testuale più definita (una sequenza unica sulla quale concentrare lo sguardo) e l'esperienza può sembrare più vicina a quella cinematografica, ma la parte attiva dello spettatore rimane, se non a livello fisico, nella dimensione mentale e interpretativa.

La lettura di Dubois si può definire positiva, o meglio inclusiva, perché accoglie tutti i fenomeni contemporanei legati al cinema nell'alveo di un cinema espanso, una condizione nuova di esistenza che non è più legata alla pellicola o al dispositivo della sala, e che va guardato e analizzato senza preconcetti o definizioni limitanti. "Oui, c'est du cinéma!"<sup>103</sup> è la sentenza che vuole demolire la nostalgica convinzione dei puristi, ritirati nella visione di un cinema "autentico", eternamente legato ad una specificità che è ormai "esplosa".

Il cinema al museo? Video-installazioni? Riciclo generalizzato di immagini? Film su internet o sui dispositivi mobili? I grandi schermi urbani che illuminano la notte dei nottambuli? (...) Sì, è cinema, cinema espanso, liberato dalle sue forme e cornici contestuali. E' cinema vivo, fuori dalla sala di proiezione, fuori dalle pareti, fuori dal *dispositivo*. Niente più oscurità, sedili, silenzio, durata imposta. Espansione frenetica di forme, della presenza di immagini illuminate in movimento. La pellicola non è più un criterio, e nemmeno la sala di proiezione, lo schermo singolo, neppure lo schermo e persino gli spettatori. Sì, è cinema. Cinema in migliaia di posti, cinema "fuorilegge". Selvaggio, perso, sta proliferando più che scomparendo. E' sufficiente aprire gli occhi: è ovunque. (...) "Cinema altro", "cinema esposto", "terzo cinema", "cinema digitale, legato al computer, scaricabile", "post-cinema" forse, probabilmente. Ma sempre "Cinema" nonostante tutto.<sup>104</sup>

Le teorie di Raymond Bellour si avvalgono di ragionamenti più prudenti, e tuttavia nonostante il taglio più "esclusivo" non si trovano in una posizione pienamente

---

<sup>103</sup> Dubois P., Ramos Monteiro L., Bordina A. (a cura di), *Oui, c'est du cinéma: formes et espaces de l'image en mouvement*, Udine, Campanotto, 2009.

<sup>104</sup> *Ivi*, trad. mia.

contrapposta a quella di Dubois, ma sono piuttosto in grado di compenetrarla, fornendoci con un punto di vista differente un quadro della multiformità dei fenomeni trattati. La definizione di Bellour non è carica di sfaccettature, ma traccia piuttosto una linea di demarcazione che distingue il cinema con le sue specificità originarie da un "cinema altro"<sup>105</sup>. "No, non è cinema" si potrebbe riassumere questa posizione ripensando alle parole di Dubois, esclusione piuttosto che inclusione, ma sorprendentemente i due ragionamenti arrivano ad avvicinarsi in più punti. L'analisi di questo macro-insieme di fenomeni, nell'incapacità di darne una definizione univoca (dal momento che la variazione ne costituisce l'identità e il significato ultimo) si sviluppa considerando vari modelli, lavori che hanno in comune l'utilizzo di dispositivi come supporto della messa in scena o di uno sguardo di tipo documentario. Il ragionamento di Bellour è centrato sulla questione del dispositivo: "La proiezione del film vissuta nella sala, al buio, nel tempo prescritto di una sessione più o meno collettiva, è diventata e rimane la condizione di un'esperienza unica di percezione e memoria, definendo lo spettatore e tale che qualsiasi visione alternativa a questa risulta più o meno alterata. E che da sola vale la pena di essere chiamata 'cinema'."<sup>106</sup> Per quanto riguarda le opere d'arte che fanno uso di certe forme cinematografiche, non si devono assimilare al cinema in modo forzato, credendo di vedervi un prolungamento, ma si devono considerare come qualcosa di inedito, un "altro cinema" che al cinema in senso stretto deve buona parte delle sue ossessioni e delle sue figure. "La strana forza di queste opere è anche quella di aprire a poco a poco il ventaglio indefinibile di un altro cinema, in cui si precisano e si amplificano le condizioni di un'estetica della confusione. È meglio provare a descrivere le sue sfumature che pensare di riuscire a sfuggirgli."<sup>107</sup> Il dispositivo è il perno sul quale agisce la trasformazione: Bellour ne individua cinque tipi, attraverso i quali l'artista può operare come costruttore di immagini, e attraverso i quali l'altro cinema si manifesta. La parete, innanzitutto "è una delle più antiche figure dell'arte

---

<sup>105</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma*, "Trafic", n. 34, 2000. Trad. it. in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

<sup>106</sup> Bellour R., *La Querelle des dispositifs: cinéma, installations, expositions*, Parigi, P.O.L. Editeur, 2012. Trad. mia.

<sup>107</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma*, Trad. it. in Valentini V. (a cura di), *Le storie del video*, op. cit.

video". L'esempio riportato dall'autore è quello dell'installazione *Solo Scenes* di Dieter Roth: qui la parete cresce, si estende di pari passo con la vita dello stesso artista<sup>108</sup>. In secondo luogo la stanza, in particolare la stanza buia, nonostante vi siano molti altri spazi che si prestano all'installazione, è particolarmente adatta a diventare il luogo dove avviene l'esperienza perché mima meglio di altri spazi l'esordio del cinema. Poi viene la successione di ambienti, la quale genera una forma inedita di montaggio: non più da inquadratura a inquadratura, ma da schermo a schermo, lo spettatore costruisce una sequenza tramite i suoi spostamenti, più o meno liberi. La deambulazione in una stanza diventa così "un atto programmato di un *altro cinema*, luogo in cui la visione opera per salti e immobilizzazioni"<sup>109</sup>. Lo schermo dappertutto: nell'altro cinema tutto può essere schermo, e lo schermo può nascondersi ovunque, può essere così piccolo che nemmeno ci accorgiamo di camminarci sopra, come nell'installazione *Selbstlos im Lavabad* di Pipilotti Rist<sup>110</sup>. Infine attraverso la proiezione l'immagine ha la capacità di manifestarsi e di cambiare: "nell'altro cinema è dunque l'immagine stessa che può o intraprendere la propria trasformazione, autodistruzione, oppure trasformare la sua potenza di fascinazione."<sup>111</sup>

### 2.3 L'avvento dell'immagine elettronica: il video

Anticipando le teorie di Dubois e Bellour, Gene Youngblood nel 1970 parla già di un cinema che fuoriesce dalla sua configurazione storica e tecnica, un cinema espanso<sup>112</sup>, e più tardi nel 1986 riconosce l'esistenza di tre media con i quali è possibile praticare il cinema: il film, il video e il computer. Il "video" è un'attrezzatura di ripresa e registrazione

---

<sup>108</sup> Roth filma se stesso nella propria casa, in situazioni di quotidianità, con una camera fissa. Questi video vengono poi riprodotti su piccoli schermi televisivi (più di 100) che sono disposti in modo da formare una parete, la quale può essere ampliata con l'aggiunta di nuovi schermi. Su questo muro-dispositivo scorre ininterrottamente la vita dell'autore, e l'opera smette di crescere solo nel momento in cui esso scompare, nel 1998, a Basilea.

<sup>109</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma*, Trad. it. in Valentini V. (a cura di), *Le storie del video*, cit. p. 315.

<sup>110</sup> Il video, esibito per la prima volta a Basilea nel 1994, fa parte oggi delle opere visitabili al MoMA PS1, ed è inserito nel pavimento in parquet dell'atrio del museo.

Vedi anche: [www.momaps1.org/exhibitions/view/169](http://www.momaps1.org/exhibitions/view/169)

<sup>111</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma*, Trad. it. in Valentini V. (a cura di), *Le storie del video*, cit. p. 316.

<sup>112</sup> Youngblood G., *Expanded Cinema*, New York, E. P. Dutton & Co., 1970.

su nastro magnetico (*videotape*), una tecnologia che a partire dagli anni Sessanta si affranca dall'uso ristretto nell'ambito della televisione e diventa un fertile territorio di sperimentazione<sup>113</sup>. La possibilità di effettuare riprese in continuità con un dispositivo leggero, unita all'oggettiva difficoltà (e quindi alla quasi totale assenza) di montaggio, produce immagini senza cesure, lunghissimi piani-sequenza su avvenimenti sociali, politici e artistici che costituiscono un modo di rappresentazione del tutto nuovo. Nelle teorie esposte da Youngblood il video assume il ruolo di medium, le sue caratteristiche intrinseche, quando sono riconosciute, sono da ricondurre ad un contributo alla pratica cinematografica e alle teorie che si sviluppano attorno ad essa. Il cinema deve essere distinto dal mezzo "allo stesso modo in cui distinguiamo musica e strumenti"<sup>114</sup>: la videocamera ha semplicemente sostituito la macchina da presa, "cambia solo la superficie su cui scorre questo torrente di immagini, o lo schermo su cui si visualizzano. Perciò non esistono, da questo punto di vista, differenze fra cinema e video"<sup>115</sup>. Questa tesi, per quanto suggestiva, rischia di appiattire il video ad una dimensione solamente strumentale, negandogli la possibilità di un'esistenza autonoma al di fuori del cinema. La differenza basilare tra cinema e video è d'altra parte un dato oggettivo: dal punto di vista tecnico è la differenza fra meccanica ed elettronica, fra un'immagine impressa sulla pellicola e un'immagine trasmessa con flussi di energia, fra un "falso movimento" ricostruito da una sequenza di impressioni fotografiche e la vibrazione continua di un segnale elettrico. L'immagine elettronica non esiste in quanto tale. La natura totalmente diversa delle immagini trasforma profondamente le nozioni di montaggio, di inquadratura, di campo e fuori-campo, tutte quelle configurazioni che si erano modellate sulla tecnologia cinematografica. Inoltre il trucco, l'effetto speciale diventano procedimenti normali, applicabili in diretta e che non richiedono modifiche alla macchina da presa; la regia esce dal set e si sviluppa negli studi di postproduzione. Le

---

<sup>113</sup> "vt is not tv", il *videotape* non è la televisione, è lo slogan di autori e artisti che per primi, negli Stati Uniti, iniziano a usare il video in modo sovversivo rispetto al ruolo di svago domestico svolto dal televisore.

<sup>114</sup> Youngblood G., *Expanded Cinema*, cit. in Lischi S. *Una conversazione ininterrotta*, in Quaresima L. (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

<sup>115</sup> *Ivi*.

caratteristiche peculiari della tecnologia video possono essere riassunte nel suo carattere leggero ed economico ma soprattutto nelle svariate possibilità di manipolazione dell'immagine; l'immediatezza dell'immagine video, la simultaneità e la possibilità di stratificazioni e rapide associazioni, sono state assimilate al funzionamento della mente umana, alla rapidità del pensiero. Il video diventa così un prolungamento del corpo umano, attraverso l'organo elettronico che è la videocamera. Dicendo che il video è un mezzo "per trasformare, per pensare altrimenti"<sup>116</sup> gli autori e gli artisti che lo utilizzano ne vogliono rivendicare l'originalità rispetto al cinema. Inoltre il tentativo di affermare la propria identità è evidente, soprattutto alle origini, nella negazione di tutti i rapporti con gli altri media – cinema, televisione, arti visive – coi quali la sua storia è in realtà destinata ad intrecciarsi profondamente.

Misurate così le distanze che separano il cinema dal video (confutando la tesi "identificante" di Youngblood) è possibile fare un passo avanti e capire come queste due entità specifiche e differenti abbiano svariati punti di contatto, che le portano a non allontanarsi mai troppo l'una dall'altra. Sandra Lischi parla di una "conversazione ininterrotta"<sup>117</sup> che si articola attraverso dei punti di continuità: la prefigurazione delle possibilità del video da parte di un certo cinema sperimentale o la ricorrenza di molte forme enunciative esplorate dal cinema nelle sue varie fasi (dallo sguardo in macchina alle distorsioni ottiche) all'interno della ricerca con l'immagine elettronica. Nelle sperimentazioni con il video ritroviamo molte delle idee che erano già emerse con la sperimentazione cinematografica, come se i primi autori, spingendo la possibilità di utilizzo della macchina da presa fino ai suoi limiti, avessero intuito lo straordinario sviluppo che essa avrebbe avuto in futuro. Si tratta di teorie e tentativi che hanno segnato la storia delle utopie cinematografiche: l'occhio meccanico immaginato da Dziga Vertov, molto più potente e più accurato di quello umano, l'ipermobilità della macchina da presa ricercata da Epstein e Gance (quest'ultimo è noto anche per l'utilizzo di sovrapposizioni e frammentazioni dell'immagine, come abbiamo già visto) fino alla ricerca di una deformazione dell'immagine con dispositivi artigianali e rudimentali. Con

---

<sup>116</sup> Thierry Kuntzel cit. in Lischi S., *Una conversazione ininterrotta*, op. cit.

<sup>117</sup> Lischi S., *Una conversazione ininterrotta*, op. cit.

L'immagine video è possibile realizzare tutto ciò e in un certo senso è possibile portare a compimento l'evoluzione della manipolazione delle immagini. Successivamente infatti, con l'affermazione della tecnologia elettronica, alcuni registi si appropriarono del nuovo mezzo per realizzare un cinema originale, in grado di uscire dai soliti schemi sfruttando ampiamente le possibilità offerte dal linguaggio video, mentre i fautori di un certo "cinema elettronico", iniziarono ad utilizzarlo tralasciandone le specificità e andando anzi a rafforzare antichi meccanismi come l'impressione di realtà, l'effetto speciale destinato al coinvolgimento dello spettatore. Nonostante questo uso anche superficiale della tecnologia video, possiamo vedere come essa indubbiamente serva al cinema, senza limitarsi tuttavia ad una posizione subordinata: le caratteristiche dell'immagine elettronica forniscono un uso del mezzo video che è in grado di produrre opere lontane dalla consuetudine, che si distaccano dalla narrazione tradizionale. In questo senso la ricerca video opera in libertà, ignorando i generi codificati, le durate imposte, le tracce indicate dall'industria cinematografica e dai palinsesti televisivi. Anche in questo il video sembra oggi quello che il cinema era nella sua età "delle origini", un terreno fertile di contaminazioni continue e senza imposizioni per quanto riguarda la pratica, una nuova forma di spettacolarità per quanto riguarda la fruizione. Il luogo dello spettacolo ritorna nomade come ai primordi, sperimentando modalità di fruizione che vanno dall'*happening* degli anni Settanta, alle sperimentazioni degli autori di videoinstallazioni fino ad un ripensamento della spettacolarità cinematografica.

Insomma, se il cinema, con un interessante 'rimescolamento mediologico' delle carte si riduce purtroppo in gran parte alle dimensioni del piccolo schermo (sia in tv che nelle sale), il video sta superando la teorizzazione della 'fruizione distratta' e della pertinenza dello schermo tv per la diffusione delle opere, e sta raccogliendo dalla tradizione cinematografica il fascino del grande schermo, il potere della concentrazione e dell'attenzione favoriti dal buio e dall'immobilità, perfino l'importanza della coralità di un'esperienza condivisa.<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup> Ivi, cit. p. 155.

Anche il cinema serve al video, quindi. Dall'idea di una fruizione individuale e di un confinamento alle dimensioni del monitor, in forme brevi e brevissime, alla fine degli anni Novanta si assiste ad una grande apertura, a uno sconfinamento del video nel cinema. Si capisce che l'immagine elettronica ha straordinarie capacità spettacolari, di una spettacolarità visionaria e polisensoriale, e inoltre ha la capacità di costruire un discorso che, escludendo le consuete impalcature narrative, necessita di uno sviluppo temporale adeguato e specifico (sempre più vicino al lungometraggio). Quello a cui si assiste è un progressivo avvicinamento fra cinema e video, con la creazione di prodotti che uniscono il meglio delle due tecniche e l'emergere di uno sguardo "altro" rispetto all'omologazione tecnologica che rischia di diventare nella pratica appiattimento linguistico e di pensiero.

#### **2.4 Un'estetica della confusione, migrazione delle tecniche elettroniche tra videoarte e cinema**

L'arte video nasce in stretta dipendenza dalle tecniche elettroniche di produzione e riproduzione delle immagini, nello specifico nasce come gesto in relazione al nuovo apparecchio domestico che è la televisione. Sembra infatti che il gesto fondatore della videoarte sia stato quello di Nam June Paik<sup>119</sup>, che già prima della diffusione delle telecamere portatili aveva iniziato un ragionamento sul nuovo mezzo televisivo: con l'applicazione di magneti sullo schermo l'artista generava delle immagini distorte, forme alterate, astratte, svelando così la natura non fotografica e immateriale dell'immagine video. Si tratta di un tipo di arte che nasce dall'appropriazione di un'invenzione tecnica sfruttata prevalentemente ai fini dell'intrattenimento e della pubblicità. Da questa liberazione della tecnologia fioriranno le pratiche artistiche più disparate, dalle performance concepite per la telecamera dei primi anni Settanta, ai video monocolore prodotti fino agli anni Ottanta, per finire con le installazioni video e multimedia. Queste ultime sono diventate la forma espressiva principale nel sistema produttivo e distributivo

---

<sup>119</sup> *Ivi*, cit. p. 153.

delle arti visive, “una produzione eterogenea per formati, modi di fruizione e di esposizione”<sup>120</sup>.

La riflessione teorica che segue lo sviluppo di questi fenomeni artistici è altrettanto disorganica e priva di un centro di convergenza chiaramente identificabile: a differenza del cinema sul quale si sono concentrate le attenzioni di svariati intellettuali con diverse competenze (filosofi, sociologi, storici...), la gran parte della riflessione intorno all’arte video proviene da una cerchia ristretta di “addetti ai lavori”. Nella sua fase di crescita iniziale gli stessi artisti, i pionieri della disciplina come Paik e Viola, erano anche i fruitori (quindi non esisteva un vero e proprio pubblico di consumatori del nuovo prodotto artistico), successivamente negli anni Ottanta parallelamente all’estensione del fenomeno si inizia a parlare di interazione e interferenza fra le arti e in particolare del rapporto tra cinema e video. Sono gli anni della “invasione di campo”<sup>121</sup> in cui registi come Francis Ford Coppola, Wim Wenders, Jean-Luc Godard sperimentano le capacità tecniche del dispositivo videografico in direzione contraria a quella delle sue origini (la televisione) verso il cinema. “L’immagine elettronica viene usata da questi registi come contaminazione, come inedita possibilità espressiva e poetica, come sistema e controllo dell’immagine finale, come passaggio fra diverse dimensioni del racconto.”<sup>122</sup> Wim Wenders parla delle ragioni che lo hanno portato ad usare la tecnica video per alcune sequenze di *Fino alla fine del mondo* (1991), della necessità di utilizzare l’immagine elettronica (Imm. 5) per arrivare dove la pellicola cinematografica non può arrivare:

Ho fatto uso dell’alta definizione perché al film occorrevo delle immagini oniriche. Avevo precedentemente visionato tutte le sequenze di sogni della storia del cinema, senza trovarne una che somigliasse davvero a un sogno: sembravano dei film. E riflettendo sull’aspetto che dovevano avere i sogni, mi venne questa idea di servirmi dell’high definition. Rimasi poi sbalordito dalle immense possibilità creative di questo

---

<sup>120</sup> Valentini V. cit. in Costantino V., *Il dibattito teorico-critico sulle interferenze tra cinema, arte video e opera multimedia in Francia e in Italia*, in Saba C. G., Poian C. (a cura di), *Unstable Cinema: film and contemporary visual arts*, Paisan di Prato, Campanotto, 2007.

<sup>121</sup> Ivi, cit. p. 154.

<sup>122</sup> Ivi, cit. p. 154.

strumento, che mi metteva in grado di sviluppare un linguaggio ad hoc, che il cinema non mi avrebbe mai offerto.<sup>123</sup>

Jean-Luc Godard invece incontra molto presto l'immagine elettronica, già nel 1974, e la sua produzione è molto attiva sia come regista che utilizza il video in funzione del cinema, sia come autore di video che sono a tutti gli effetti opere indipendenti<sup>124</sup>. *Numéro deux* (1975) e *Ici et ailleurs* (1976) sono i primi film sperimentali che inglobano il linguaggio e la tecnologia video; il primo somma alcune riprese effettuate con il 35 mm alla storia principale che invece è stata girata in video (e che vediamo trasmessa attraverso due televisori). Della vasta produzione del regista bisogna ricordare anche le *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), un'opera video che si pone come l'apice della riflessione sul cinema portata avanti dal regista, frutto di una decina d'anni di lavorazione. L'opera, della durata totale di 266 minuti, è divisa in otto episodi e affronta il tema dell'intreccio fra storia (o storie) e cinema; il risultato è un'opera decisamente intertestuale: il regista usa moltissime citazioni (495 film, 148 opere letterarie, e 93 brani musicali) inoltre non abbandona l'uso delle didascalie, una cifra stilistica del suo lavoro, attraverso le quali può giocare con le parole e con i loro diversi significati in lingue diverse.

Ad una pratica consolidata e attuale, con la sua storia e i suoi autori, si affianca e si somma un nuovo mezzo tecnologico e insieme espressivo, inizialmente utilizzato ai fini del semplice intrattenimento, in modo analogo a quanto era successo per il cinema un secolo prima. Dagli anni Novanta in poi il cinema (e in particolare un certo cinema degli effetti speciali) si appropria della tecnologia elettronica e digitale a discapito della memoria artistica e storica, come del contributo estetico dato dalla produzione artistica che si è avvalsa di queste tecnologie; l'esperienza dell'arte video viene così oscurata. La verità è che tutte le arti audiovisive non catalogate come "cinema" (il cinema sperimentale, la videoarte, la *performing art*, la net-art e la computergrafica) sono escluse

---

<sup>123</sup> Wenders W., *L'atto di vedere*, Milano, Ubulibri, 1998, cit. p. 68.

<sup>124</sup> Contributi interessanti si trovano in Valentini V., *Video d'autore*, Roma, Gangemi, 1995 e Bellour R., *Fra le immagini: fotografia, cinema, video*, Milano, Mondadori, 2007.

dai canali della grande diffusione mediale, e di conseguenza da un pubblico esteso e da una critica capillare e organica. L'indefinibilità e l'indecidibilità di formati, generi e tecniche è quindi la condizione intrinseca comune a tutta la famiglia delle arti audiovisuali, cinema compreso, e questa indecisione ci rende impossibile catalogare e assegnare dei luoghi alla manifestazione di questi fenomeni artistici.

Il cinema non ha più un luogo tutto suo, se mai lo ha avuto. Le opere che ci ha regalato sopravvivono come memoria nei libri patinati, come citazioni nella pubblicità, come modelli nei feuilleton da piccolo schermo. Le esperienze di cui si è fatto portatore vengono riproposte nei viaggi esotici di massa, nei videoclip, negli effetti speciali delle *convention* aziendali. Il linguaggio che ha messo a punto serve a modello per l'impaginazione dei rotocalchi, per l'organizzazione dei giochi di società, per i resoconti di cronaca. E d'altra parte il cinema rincorre a sua volta la pubblicità, il rotocalco, il gioco, la televisione. Non ha più un ambito suo perché è dappertutto. Perlomeno in ogni luogo che ha a che fare con l'estetica e la comunicazione.<sup>125</sup>

Che si affronti l'argomento da una parte o dall'altra le conclusioni convergono in una direzione comune, quella che Bellour ha chiamato "estetica della confusione": l'intersezione fra discipline cinematografiche, artistiche ed espositive che si registrano nelle pratiche e nelle speculazioni teoriche conseguenti è la culla di quello che viene chiamato cinema esposto.

## 2.5 Cinema esposto

### Cinema al museo

*24 Hour Psycho* di Douglas Gordon è l'opera maggiormente citata quando si parla di cinema esposto. Si tratta di un'installazione video ideata nel 1993, che consiste nel riproporre in maniera apparentemente banale il celebre film *Psycho* di Alfred Hitchcock ad una velocità rallentata (circa due frame per secondo) in modo da durare appunto 24

---

<sup>125</sup> Casetti F., *Teorie del cinema 1945-1900*, Milano, Bompiani, 1993, cit. in Costantino V., *Il dibattito teorico-critico sulle interferenze tra cinema, arte video e opera multimedia in Francia e in Italia*, pp.152-153.

ore. Douglas Gordon è senza dubbio un esempio lampante dell'attrazione che il cinema provoca negli artisti contemporanei. Negli anni Novanta realizza diverse opere utilizzando film di vario tipo, sia *mainstream* che sconosciuti, ma sempre con l'intento di manipolare una materia, quella filmica, che egli considera il prodotto e lo specchio della cultura del XX secolo. L'idea per questa installazione, presentata la prima volta alla galleria Tramway di Glasgow, viene all'artista mentre sta guardando il film trasmesso in televisione. Gordon si ritrova ad usare il tasto fermo-immagine sul telecomando per bloccare un particolare di una scena che non ricordava di aver visto nella versione in VHS (Marion che, nell'atto di svestirsi, sgancia il reggiseno): da questa azione che lo spettatore compie sullo scorrere delle immagini, a metà strada tra cinefilia e voyeurismo, l'idea di rallentare tutto il film alla ricerca di una coscienza visiva di tutti i dettagli che in condizioni di visione normali non sarebbe possibile. L'operazione per quanto semplice è tutt'altro che povera di significati, parla del tempo della narrazione, di come si modifica la percezione dello spettatore, di uno sguardo che diventa "possessivo"<sup>126</sup> grazie alle possibilità offerte dalla tecnologia elettronica. La natura del film cambia nel momento in cui per lo spettatore diventa possibile manipolare lo scorrere delle immagini, fermarsi su un dettaglio, tornare indietro o rallentare a suo piacimento. Viene messa in gioco anche la questione della memoria, di un ricordo dell'artista-spettatore che è anche un ricordo collettivo, poiché tutti riconoscono l'oggetto che gli viene posto davanti e sono invitati a ricordare la propria "versione dei fatti". Allo stesso tempo però il film è irricognoscibile, la sua estrema lentezza nega il ritmo di successione degli eventi, per cui non si sa mai cosa sta per accadere e le immagini-icona diventano meno familiari, distorte. In un certo senso è come vederlo per la prima volta. Un'altra questione alla base dell'opera è quella del dispositivo: sebbene successivamente l'opera di Gordon sia stata digitalizzata, la versione originale consisteva in un apparato assolutamente comune di tipo domestico, una videocassetta trasmessa in video con un lettore Panasonic. Questo particolare porta all'attenzione il fatto che non stiamo esattamente guardando il film di Hitchcock, ma una

---

<sup>126</sup> Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013, cit. p. 140 (trad. mia). L'autrice qui si riferisce al lavoro di Laura Mulvey, *Death 24 times a Second: Stillness and the Moving Image*, Londra, 2006.

sua copia in formato video, trasmessa a velocità ridotta. L'opera quindi rappresenta esattamente il cambiamento in atto nel cinema: lo spettatore si ritrova a confrontare lo "Psycho di allora" con la sua copia attuale all'interno della galleria, esattamente come si ritrova a confrontare la cultura visuale del passato con la sua versione contemporanea. Uno sguardo interessante su questa opera si trova nella letteratura contemporanea: Don DeLillo si riferisce all'installazione nell'incipit del suo romanzo *Punto Omega*<sup>127</sup>; qui viene descritta l'esperienza di un personaggio (forse l'autore stesso) che si trova nella galleria, a contatto con l'opera. Egli osserva gli altri visitatori, perlopiù distratti, e sembra l'unico in grado di concentrarsi profondamente sul lento scorrere delle immagini, l'unico in grado di arrendersi ai meccanismi che esse mettono in atto. Si tratta di una sorta di "pura visione":

Anthony Perkins che gira la testa. Erano come numeri interi. L'uomo poteva contare le gradazioni nei movimenti della testa di Anthony Perkins. Anthony Perkins gira la testa in una serie di cinque movimenti progressivi e non in un solo movimento continuo. Erano come i mattoni di un muro, facili da contare, non come il volo di una freccia o di un uccello. Anche se poi non era uguale a niente né diverso da niente (...) La natura del film permetteva una concentrazione totale, e su quella faceva affidamento. Il suo ritmo inesorabile non aveva senso senza una corrispondente attenzione (...) Nel tempo che Anthony Perkins impiegava a girare la testa ci fu come uno sciamare di idee riguardanti la scienza e la filosofia e una serie di altre cose imprecisate, o forse lui ci vedeva troppo dietro tutto questo.<sup>128</sup>

Il fenomeno del cinema esposto, ad ogni modo, raccoglie opere e modalità di lavoro molto differenti tra loro, artisti con motivazioni altrettanto diverse, e anche una nuova pratica curatoriale. Come abbiamo detto le forme di convergenza fra cinema arte e nuovi media non trovano un campo di studi ben delineato e uniforme: è significativo il fatto che nel 1990 venga progettata una mostra con l'intento di fare chiarezza nella confusione

---

<sup>127</sup> DeLillo D., *Punto omega*, Torino, Einaudi, 2010.

<sup>128</sup> Ivi, cit. p. 7.

di queste problematiche attualissime. L'esposizione intitolata *Passages de l'image*<sup>129</sup>, curata da Raymond Bellour, Catherine Davis e Christine van Assche per il Centro Georges Pompidou, di fatto sarà l'occasione per esporre film, materiale fotografico e opere video di vario tipo e svelarne connessioni e contaminazioni. Portando il cinema all'interno del museo, con una quantità consistente di opere e attraverso un lavoro di ricerca, gli si conferisce un nuovo status. È sia oggetto in esame, parte di un sistema di connessioni, sia oggetto da esporre, opera d'arte. Nel libro di Erika Balsom *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*<sup>130</sup>, l'autrice spiega come il termine "esibire" sia foriero di due significati: l'effettiva importazione del cinema all'interno del museo in qualità di materia da preservare e forma di spettacolo, ma anche quello nascosto nella sua radice latina, *exhibere*, che significa l'atto di presentare qualcosa ad una esaminazione. Se il cinema diventa in svariati modi materia per l'arte, in questa stessa operazione possiamo trovare uno strumento di analisi del cinema nella contemporaneità. Tenendo come caposaldo le teorie di Bellour, l'autrice esamina tutte le sfumature di quel "cinema altro", e arriva a prendere posizione contro la rigida definizione di specificità. La singolarità storica e formale del cinema non può essere considerata come un'entità indipendente, separata dalle trasformazioni che esso sta attraversando. Risulta fondamentale quindi instaurare un dialogo tra la storia, il presente e il futuro del cinema, in grado di delinearne lo sviluppo in tutte le sue sfaccettature. Provando a manipolare e ad ammorbidire la classificazione di "altro cinema" si può pensare alle varie pratiche sviluppate in ambito espositivo come un cinema in transizione, che diventa altro da se stesso, un "cinema alterato", radicalmente diverso dalla sua origine, ma che allo stesso tempo ne conserva degli elementi. Il dispositivo cinematografico che aveva mantenuto l'egemonia lungo tutto il Novecento, si frammenta in tutte le sue componenti, che sono ora libere di rimescolarsi in nuove combinazioni, con elementi che fino a quel momento gli erano stati estranei. In quest'ottica il termine dispositivo non va inteso come

---

<sup>129</sup> AA. VV., *Passages de l'image*, Parigi, Éditions du Centre Pompidou, 1990.

<sup>130</sup> Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, op. cit.

apparato<sup>131</sup>, in quanto la specificità del cinema non deve essere ridotta al suo mero aspetto materiale, tecnologico, ma nell'accezione Foucaultiana<sup>132</sup> di un assemblamento di pratiche sia materiali che discorsive.

L'intento principale degli studi sul cinema oggi, unitamente a quelli nel campo dell'arte che si occupano di immagini in movimento, è quello di dimostrare l'eterogeneità delle pratiche filmiche contemporanee. Lo scopo è di evitare una segregazione del cinema in un rigido sistema di requisiti e allo stesso tempo smantellare le previsioni apocalittiche e la mitizzazione dello stesso come oggetto imbalsamato. Tali pratiche sono sulla scena artistica già da tempo, ma è solo nel momento in cui il cinema entra nel museo che è possibile trovare la condizione ideale in cui esaminarle, seguendo il dispiegarsi dell'intreccio fra vecchi e nuovi media, in una sorta di luogo della convergenza: l'ambiente espositivo diventa il luogo della rinegoziazione dei suoi termini e delle nozioni che lo riguardano. Nel momento in cui il cinema esce dalla sala ed entra nel museo viene ad assumere una posizione paradossale: viene considerato vecchio (o per meglio dire antico) e bisognoso di un riparo e una protezione, e allo stesso tempo nuovo, un elemento in grado di trasformare lo spazio della galleria e attualizzarlo. Le specificità del cinema sono divise: il supporto materiale ne fa un oggetto storico, in alcuni casi una reliquia, mentre la modalità di visione -la proiezione di immagini di grande formato- viene rivalutata come un elemento fondamentale nella crescente spettacolarizzazione del museo. Questa migrazione del cinema non è altro che la più recente di una lunga serie, anzi possiamo dire che il cinema lungo la sua storia non ha mai smesso di cambiare il suo spazio, e il modo in cui lo percepiamo, le nostre definizioni, cambiano con esso. Similmente Cosetta G. Saba<sup>133</sup> nota come attraverso l'arte contemporanea, la nostra idea di cinema sia mutata in un'idea di cinema instabile: la sua presenza sempre più massiccia

---

<sup>131</sup> Ivi, cit. p. 16, trad. mia. Balsom spiega in una nota che la traduzione poco felice della parola francese *dispositif*, rischia di essere confusa con quella di *appareil*, la quale designa unicamente le componenti tecnologiche. Il dispositivo comprende l'apparato, ma è molto di più, nella definizione data da Foucault.

<sup>132</sup> Foucault M., *The Confession of the Flesh*, in *Power/Knowledge: Selected Interviews and other writings, 1971-1977*, New York, Colin Gordon, 1980, cit. in Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, p.16.

<sup>133</sup> Saba C. G., *Cinema re-invented. Cinema's presence in contemporary art*, in Saba C. G., Poian C. (a cura di), *Unstable Cinema: film and contemporary visual arts*, op. cit.

nella produzione artistica contemporanea mostra come le ambientazioni (intese come dispositivi spaziali, architetture) e i contesti che accolgono i prodotti filmici non fanno solo da vetrina, non li espongono semplicemente ma piuttosto li "sovrascrivono". In un'ottica che abbiamo già affrontato riguardo il cinema delle origini si può considerare il concetto di ipertesto come perfettamente attinente alle pratiche filmiche contemporanee. Questa dimensione instabile del cinema, con le sue variazioni linguistiche e formali, costituisce non solo una delle estensioni dell'arte contemporanea, ma anche l'idea che meglio si avvicina all'identità del cinema oggi.

### **Tra memoria e spettacolo**

Molti artisti contemporanei sono affascinati dalla dimensione tecnologica "originaria" del cinema e decidono di lavorare su questo aspetto utilizzando la pellicola 16 mm, con il preciso intento di recuperare una pratica in disuso in maniera evocativa. Il 16 mm viene inventato nel 1923: per le sue caratteristiche tecniche, il fatto di essere più economico rispetto al 35 mm, l'apparecchiatura più leggera e maneggevole, rappresenta un punto di svolta verso una pratica "artigianale" del cinema, meno elitaria e più adatta alla sperimentazione. La ripresa di questo supporto proprio nel momento in cui sta esplodendo la digitalizzazione delle immagini è significativo di una nostalgia, di un desiderio di recupero del passato; in questo modo diventa la tecnologia standard per la realizzazione di prodotti filmici destinati alla galleria. Diventa una prassi per chiunque voglia esplorare i temi dell'effimero, del passato evanescente, di qualcosa che sta scomparendo. Artisti come Tacita Dean e Matthew Buckingham realizzano delle installazioni di questo tipo, in cui il testo filmico è sempre legato ad una dimensione supplementare che ne allarga i confini, e che permette allo spettatore di utilizzare vari punti di accesso ai significati cui l'opera rimanda. Ad esempio *Green Ray* di Tacita Dean<sup>134</sup> è un prodotto filmico, una proiezione a colori di circa due minuti, ma non solo: gli scritti dell'autrice sono un supplemento testuale fondamentale, che inseriscono il film in una serie di storie interconnesse e lo collocano lungo la storia delle pratiche

---

<sup>134</sup> Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, cit. pp. 65-69.

dell'autrice. Inoltre il film è fatto per essere guardato più volte, senza questa possibilità (data dalla presenza di un bottone che lo spettatore può premere liberamente) l'installazione non è completa. Allo stesso modo in *Situation Leading to a Story* di Matthew Buckingham<sup>135</sup> il film, costruito con frammenti di vecchie pellicole ritrovate, è solo una parte dell'installazione che comprende la presenza fisica del proiettore (non più nascosto quindi) e la voce dello stesso artista che tramite gli altoparlanti racconta del ritrovamento di quelle pellicole, ampliando lo spettro dei significati di ciò che si vede sullo schermo.

Che si tratti di opere originali costruite con mezzi antiquati o con frammenti ritrovati, oppure di film più o meno manipolati, quello che traspare da queste operazioni è un desiderio di recupero del passato, e della sua influenza sul presente. Come ha suggerito Dominique Païni si tratta di un cinema effimero che è "avido di eternità"<sup>136</sup>, ma si deve anche considerare che allo stesso tempo l'arte contemporanea è avida dell'intrattenimento e dell'accessibilità alle masse che il cinema può fornirle. La retorica della galleria che salva il cinema e la sua memoria nasconde in realtà la concezione nuova di un museo come luogo tecnologizzato dello spettacolo. Il museo sta tradendo la sua missione storica e asserendo nuove priorità, un "museo del tardo capitalismo"<sup>137</sup> che inizia ad avere più cose in comune con Disneyland che con le sue precedenti incarnazioni. Esso offre ai visitatori esperienze sempre più immersive, attraverso proiezioni su larga scala, come nel caso del *Cremaster Cycle* dell'artista Matthew Barney, una serie di cinque film girati tra il 1994 e il 2002, e raccolti per la prima volta in un'esposizione grandiosa che comprendeva anche prodotti legati alla produzione dei mediometraggi, come disegni, sculture e fotografie, presso il Museo Guggenheim di New York<sup>138</sup>. Abbiamo visto come la proiezione scalza il monitor come tecnica principale di riproduzione delle immagini in movimento: il cinema supera il video e torna alla ribalta

---

<sup>135</sup> *Ivi*, cit. pp. 82-90.

<sup>136</sup> "Ephémère cinéma, avide d'éternité." Dominique Païni, *Le Temps exposé: Le cinéma de la salle au musée*, Parigi, 2002, cit. in Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, p. 27.

<sup>137</sup> Krauss R., *The Cultural Logic of the Late Capitalist Museum*, cit. in Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. p. 43.

<sup>138</sup> Spector N. (a cura di), *Matthew Barney: the Cremaster Cycle*, Catalogo dell'esposizione, Guggenheim Museum, 2002.

all'interno del museo. Tuttavia in questo caso la spina dorsale dell'opera non è l'utilizzo di una tecnologia "primitiva" come il 16 mm, ma sul versante opposto è un'immagine digitalizzata "fresca" e potentemente attrattiva. Un grande museo come il MoMA è il protagonista di due esempi abbastanza recenti di questa tendenza. Attraverso il neonato Dipartimento dei Media, commissiona tra il 2007 e il 2008 due installazioni video dal carattere marcatamente spettacolare ad artisti internazionalmente riconosciuti come Doug Aitken e Pipilotti Rist. L'opera *Sleepwalkers* di Aitken<sup>139</sup> è un'installazione video multicanale in cui gli spostamenti notturni di cinque personaggi Newyorchesi sono raccontati attraverso una narrazione frammentata, dal ritmo incalzante, dove la routine si mescola con la dimensione onirica. L'esibizione del film avveniva di sera (tra le 17 e le 22) su sette megaschermi che ricoprivano totalmente la superficie esterna del museo, dissolvendone l'architettura in una fantasmagoria di immagini e colore in continuo movimento (Imm. 6). L'opera di Aitken per tutto il tempo della sua permanenza (circa un mese) ribalta le pareti del museo da dentro a fuori, invertendo la logica di fruizione e rendendo i passanti involontari visitatori (e probabilmente invogliandoli a vedere di più). Anche l'installazione di Rist opera profondamente sull'architettura del museo, anche se ad un livello più immersivo che attrattivo: la proiezione viene appositamente progettata per riempire le pareti bianche del grande atrio del MoMA<sup>140</sup> (inaugurato nel 2004) offrendo uno spettacolo ad alto impatto sensoriale, il cui obiettivo è di far raggiungere agli spettatori la sensazione di una totale libertà (Imm. 7). Un cartello all'ingresso invita a togliersi le scarpe e a lasciarsi andare, è possibile muoversi, ballare, accomodarsi sui divanetti o fare stretching. Secondo l'artista l'esperienza di *Pour Your Body Out* deve fornire ai visitatori "vitamine spirituali", quindi un nutrimento, una carica benefica. La critica, per la maggior parte entusiasta, ha paragonato in più occasioni l'installazione di Rist ad un grembo materno, un'opera che trasforma "l'atrio di questo bastione del maschilismo (il MoMA n.d.r.) in un utero, e il museo stesso in una donna"<sup>141</sup>. Questi due

---

<sup>139</sup> Dal sito dell'artista: [www.dougaitkenworkshop.com/work/sleepwalkers](http://www.dougaitkenworkshop.com/work/sleepwalkers); dal sito del MoMA: [www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/aitken](http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/aitken).

<sup>140</sup> Dal sito del MoMA: [www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/307](http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/307).

<sup>141</sup> Saltz J., "MoMA's Sex Change" cit. in Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art.*, p. 60.

casi sono esemplificativi della tensione fra cinema e arte, fra vecchio e nuovo, che marca una nuova tendenza delle istituzioni museali insieme a nuove pratiche curatoriali. Qui cinema e museo si fondono anche fisicamente, l'architettura stessa diventa parte dell'organismo dell'installazione. Ci accorgiamo che il cinema certamente è cambiato, ma il museo non è da meno, e alla fine anche lo spettatore trova una nuova identità, a metà strada tra l'immobilità e la concentrazione della sala buia e la libertà del *flaneur*.

### **Il punto di vista dello spettatore**

Una conseguenza dell'utilizzo del cinema da parte degli artisti è una sempre maggiore attenzione alla percezione che lo spettatore ha della materia filmica, e del suo coinvolgimento fisico ed emotivo nell'ambiente. Si tratta in realtà di una tendenza ricorrente lungo la storia del cinema: come ha notato Raymond Bellour<sup>142</sup> alcune installazioni ricreano lo stesso meccanismo dello stupore e della meraviglia che era alla base delle prime proiezioni, e prima ancora nel cosiddetto precinema. Inoltre le modalità di fruizione del cinema esposto si possono paragonare a quelle che caratterizzavano gli spettacoli di varia natura realizzati con strumenti ottici, prima dell'invenzione della sala cinematografica.

Nella lunga storia del precinema ci sono strumenti a uso personale come la scatola ottica, il plemoscopio, il *mondo nuovo*, e strumenti creati per una visione pubblica, cosmorami, georami, cineorami, modelli di una 'avidità del vedere' che, in altri modi e in altri tempi, saranno ripresi dagli artisti al confine con il cinema che ragioneranno sull'ossessione del vedere cinematografico come l'emblematico e celeberrimo lavoro di Douglas Gordon *24Hour Psycho*.<sup>143</sup>

Ancora Bellour<sup>144</sup>, insieme a molti altri studiosi, ha individuato i prodromi dell'esplosione spaziale dell'immagine nel *Napoléon* di Abel Gance, la cui proiezione prevedeva, nella

---

<sup>142</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma* in Valentini V. (a cura di), *Le storie del video* cit. p. 301.

<sup>143</sup> Federici F., *Frammenti di una storia, per una genealogia del cinema esposto* in "Cinergie" n. 3, 2013, cit. p. 124.

<sup>144</sup> Bellour R., *D'un outre cinéma* in Valentini V. (a cura di), *Le storie del video* cit. pp. 313-314.

parte finale del film, la presenza di due schermi aggiuntivi laterali in grado di aumentare l'effetto panoramico delle immagini sulla Campagna d'Italia. Il sistema ideato da Gance si chiamava *polyvision* e prevedeva tecniche di ripresa con lenti particolari e la proiezione dilatata su più schermi; per queste sue caratteristiche è stato in seguito definito come l'archetipo del CinemaScope che si diffonde negli anni Cinquanta, ma senza avere seguito. A posteriori possiamo notare come l'effetto ottenuto, tuttavia, non era lontano da quelli ideati in alcune installazioni contemporanee.

Successivamente la diffusione del video come mezzo espressivo e anche come mezzo di creazione artistica ha riportato alla luce l'attenzione per il ruolo dell'osservatore. La questione dello spazio che vi è direttamente legata esplose con i lavori del gruppo Fluxus<sup>145</sup>, accanto al pioniere della videoarte Nam June Paik, che raggiungono la dimensione spaziale-espositiva attraverso le pratiche performative, intese come eventi dal dichiarato gusto dadaista. Lo spettatore è inglobato dall'opera, diventa parte attiva nel processo artistico: l'arte di Fluxus innesca attraverso la fusione di più discipline un'immedesimazione corporea che si era persa, nel cinema, in favore di un'immedesimazione puramente mentale. Il progresso della tecnologia è sicuramente un catalizzatore del processo che porta al fenomeno del cinema esposto negli anni Novanta: è in questo momento che alcuni artisti iniziano ad interrogarsi sul ruolo del cinema utilizzando anche mezzi non cinematografici (il video e l'installazione in primo luogo), e che un nuovo interesse culturale porta sulla scena espositiva mondiale le prime mostre dedicate al cinema.

Come suggerisce Giuliana Bruno<sup>146</sup>, un modo per affrontare e comprendere la varietà di forme prodotte in questo ambito, in continua crescita, è di seguire il percorso dello spettatore: è necessario spostare l'attenzione dall'opera (con i suoi riferimenti e il suo

---

<sup>145</sup> Il gruppo neo-dadaista Fluxus nasce nel 1961 da un'idea dell'artista e architetto George Maciunas, e raccoglie attorno a sé molti artisti (li raccoglie ancora, principalmente attraverso la rete) in nome di un'arte del quotidiano, un'arte antidogmatica, ma soprattutto un'arte totale, dove non c'è una gerarchia delle discipline e la creazione artistica è trasversale ad esse. Il ruolo dello spettatore è centrale: durante gli Happening insieme alla fusione delle arti si verifica un coinvolgimento anche fisico di chi guarda, automaticamente lo spettatore è parte dell'opera. <http://www.fluxus.org>

<sup>146</sup> Bruno G., *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Mondadori, 2012.

autore) ad un quadro più grande che comprende la presenza corporea di chi guarda. Il senso del cinema esposto, infatti, risiede nel momento della visione (più o meno libera) la quale completa l'opera e spesso è parte integrante della stessa. Considerando questi fatti ci rendiamo conto che il cinema esposto è ben più di un semplice spostamento del film in luoghi altri rispetto alla sala cinematografica. È quindi necessario perdere di vista la successione cronologica di queste pratiche e piuttosto provare a ricostruire una "storia aptica del cinema"<sup>147</sup>, che si concentra sulla presenza corporea dello spettatore, sui suoi movimenti, facendo emergere il senso del tatto accanto a quello della vista. Intendendo lo schermo come geografia abitabile l'idea di percezione si amplia restituendoci un quadro più complesso: una complessità che è racchiusa nel triangolo disegnato da immagine, spazio e spettatore.

## 2.6 Dall'ottico all'aptico (from sight to site)<sup>148</sup>

### Teoria della rilocalizzazione e oltre

Anche gli studi sul cinema hanno indagato il ruolo dello spettatore, la sua posizione nei confronti del film e lo sviluppo di quella che viene definita esperienza filmica<sup>149</sup>. Con l'introduzione di tale concetto è possibile indagare il ruolo culturale che il cinema ha avuto nel Novecento (di cui abbiamo parlato) e come questo si trasforma nella contemporaneità.

Innanzitutto l'avvento del cinema introduce un nuovo tipo di esperienza, non è più il mondo che si dà ai nostri sensi, ma un'immagine del mondo, filtrata da una tecnologia;

---

<sup>147</sup> Federici F., *Frammenti di una storia, per una genealogia del cinema esposto*, cit. p. 122. Riprenderò questo tema nel quarto capitolo, vedi p. 132 e seguenti.

<sup>148</sup> "Il titolo del primo capitolo contiene intenzionalmente uno sbaglio ortografico. *Sightseeing*, il giro turistico, è diventato *site-seeing*. Errare significa abbandonare la retta via; la semiotica del termine porta in sé il concetto di erranza, o vagabondaggio". Trovo interessante seguire le intuizioni di Giuliana Bruno sull'errare come possibile forma di conoscenza e analisi della storia del cinema da un punto di vista architettonico. "In quanto errore, il *site-seeing* si allontana dall'interesse di un lungo periodo della teoria del cinema per la *sight/vista* e tende a costruire una mobile teoria del *site/luogo*. Delineando una cartografia della posizione del cinema all'interno delle arti spaziali e delle loro pratiche, il nostro errare è in definitiva uno spostamento dall'ottico all'aptico, una faccenda che toccherà una varietà di movimenti" *Ivi*, cit. p. 15 e seguenti.

<sup>149</sup> Per la storia dell'esperienza filmica: Casetti F., *L'esperienza filmica. Una breve storia*, [www.illavorosulfilm.unito.it/sezione.php?idart=56&sz=interventi](http://www.illavorosulfilm.unito.it/sezione.php?idart=56&sz=interventi).

pertanto l'esperienza filmica viene definita come quel momento in cui immagini su uno schermo accompagnate da suoni impegnano prepotentemente i sensi e allo stesso tempo innescano una conoscenza che riguarda ciò che viene visto ma anche il fatto stesso di vederlo. Si tratta di un'esperienza complessa, che ha sempre tre dimensioni: quella di un luogo (la sala), di una situazione (l'incontro con il film) e di un mondo diegetico (l'universo narrativo). Al mutare di questi fattori corrisponde anche un cambiamento nell'esperienza, a cominciare dal secondo dopoguerra ad esempio il film diventa sempre meno uno spettacolo e sempre più un atto creativo dell'autore, allo spettatore viene richiesto di partecipare e non semplicemente assistere al film. Il ruolo di chi guarda muta ancora con l'avvento della televisione e poi con l'introduzione del supporto magnetico (VHS), si tratta di nuove forme di accesso all'esperienza filmica, e nuovi tipi di ambiente in cui essa può avere luogo. Attraverso la ri-mediazione, l'adattamento del cinema alle nuove tecnologie, l'esperienza filmica trova nuovi ambienti, nuovi impianti spaziali e nuove condizioni di visione: è quella che Casetti definisce rilocalizzazione. A segnare questo cambiamento non è solo l'evoluzione tecnologica, la proliferazione dei media, ma l'intero scenario culturale che si profila sul finire del secolo, caratterizzato da due grandi bisogni: l'espressività e la relazionalità. I soggetti sociali plasmano la propria identità attraverso la messa in scena di sé, e allo stesso tempo ricercano nuove reti sociali e spazi di scambio. Il cinema cerca nuovi canali di diffusione per rispondere a queste esigenze, si adatta insomma allo scenario in mutamento, per sopravvivere. Lo spostamento fisico dell'esperienza filmica è il tratto più marcato, la visione avviene nei luoghi più disparati (dall'ambiente domestico alla stazione, dalla rete ai dispositivi mobili...), i prodotti filmici si moltiplicano e lo spettatore acquisisce un potere mai avuto prima. Casetti la definisce un'esperienza che si basa sulla performance - vedere un film è sempre più un'attività di organizzazione della visione - ma la nuova figura dello spettatore attivo pone varie problematiche: innanzitutto il grado di libertà di questa azione. Mentre alcuni punti di accesso alla visione sono più dialettici, come quelli legati allo spazio domestico o lo scambio peer to peer (che produce una vera e propria riscrittura del testo), altri sono maggiormente regolati, e in un certo senso costringono lo spettatore a "stare al gioco". Si tratta delle visioni predisposte nei non-

luoghi<sup>150</sup> come l'aeroporto o la stazione (in cui ritorna un alto grado di passività), ma anche delle installazioni, dove lo spettatore entra a far parte di un piano stabilito dall'artista; la particolarità delle rilocalizzazioni nel museo è proprio questa: il passaggio che il prodotto della visione compie non è solamente attraverso un diverso medium ma attraverso la mente e la pratica dell'artista. In secondo luogo è necessario distinguere fra un'esperienza filmica e una più genericamente mediale. Quest'ultima investe ormai la quotidianità su moltissimi livelli, investe i luoghi. La domanda che sorge è: quali di queste esperienze medialità si possono definire ancora esperienze filmiche? Il criterio che ci permette di riconoscerle è senza dubbio la dimensione estetica; si tratta di un momento capace di tenere vivi i sensi e nutrire la sensibilità, qualunque sia il dispositivo che permette la visione, qualunque sia il luogo che la rende possibile. Nel momento in cui lo spettatore mediatico si impegna in un'azione esplorativa, utilizzando i propri sensi e la propria sensibilità, egli ingloba questa azione nella propria vita, la arricchisce. In questo momento l'esperienza filmica continua ad esistere.

Ulteriori sviluppi di ricerca in questa direzione sono emersi nel lavoro di Miriam De Rosa<sup>151</sup>, la quale partendo dalla teoria della rilocalizzazione delinea il processo di trasformazione dell'immagine in movimento nel contemporaneo. Non si tratta più di un semplice spostamento dell'istanza filmica dai suoi luoghi usuali verso nuovi territori: attraverso la progressiva colonizzazione dello spazio essa diventa vero e proprio materiale costitutivo del reale, superficie percorribile e abitabile. Quello che prende corpo è uno spazio-immagine costituito dalla tessitura dei due elementi (materia di rappresentazione e luogo fisico) che si attesta come il luogo di un'esperienza filmico-cinematica che sintetizza virtuale e reale. La prospettiva dell'autrice porta l'intero discorso a centrarsi sullo spettatore, in quanto fulcro effettivo, colui che innesca l'esperienza. Da un punto di vista spaziale, il soggetto e l'istanza cinematografica si fanno ugualmente presenti nello spazio, occupando un punto dell'esteso e definendo il proprio intorno, ma si tratta di due processi solo apparentemente paralleli. "Il dispiegarsi

---

<sup>150</sup> Augè M., *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Eleuthera, 2009.

<sup>151</sup> De Rosa M., *Cinema e postmedia*, l'autrice si riferisce agli studi di Casetti, Spagnoletti e Arcagni, Menarini.

dell'immagine in movimento urta il soggetto e sovrappone così al regime esperienziale dell'individuo sviluppatosi con il suo *stare*, un secondo tipo di esperienza, appunto, quella filmica."<sup>152</sup> L'istanza cinematografica (assolutamente viva e attiva) esercita una capacità di attrazione che risiede nella natura del rapporto che la lega all'individuo, presentandosi come "evento visivo". Il sovraccarico sensoriale e visivo che investe il soggetto lo porta ad agire sullo spazio: la tensione ad operare attivamente su di esso nasce da un desiderio di controllo, da una volontà addomesticatrice che sta alla base dell'abitare<sup>153</sup>. L'esperienza dello spazio-immagine quindi si pone come dialettica e scontro tra istanza filmica e soggetto, in uno stesso spazio che viene colonizzato da entrambe le parti e quindi diventa un luogo molto particolare, abitato e abitabile.

### **Ambienti sensibili**<sup>154</sup>

La grande ambizione insita nella ricerca di Studio Azzurro, e che traspare in tutte le loro opere in un crescendo dagli inizi fino ad oggi, si può riassumere con il concetto di spazializzazione. Studio Azzurro lavora molto sulla rilocalizzazione del filmico e l'amplificazione dell'esperienza in questo senso, il video non è soltanto un mezzo di rappresentazione ma è un sistema simbolico in grado di definire un ambiente. Per questo motivo già i primi lavori del gruppo vengono definiti "videoambienti", sono spazi plasmati con il video, spazi da attraversare, in cui la presenza dello spettatore è parte integrante del senso dell'opera: l'essere qui e ora. "Apparentemente tutto sembra in quiete: un'atmosfera azzurrata, una musica avvolgente, accoglie lo spettatore. I monitor,

---

<sup>152</sup> *Ivi*, cit. p. 63

<sup>153</sup> Abitare lo spazio è una prerogativa dell'uomo. Si tratta di collocare la propria esperienza in un ambiente il quale, a causa di questa stessa presenza, si precisa in luogo diventando cioè uno spazio determinato. È il soggetto che lo informa e lo istituisce, semplicemente con il suo *stare*: ciò che questa presenza introduce è una marcatura, una forma di scrittura che fa dell'uomo l'unità di riferimento e del suo corpo l'unità di misura dello spazio. Inducendo la fondazione del luogo, l'abitare è pertanto una forma di produzione spaziale. *Ivi*, cit. p. 52 e seguenti.

<sup>154</sup> "Uno spazio socializzato è il senso primo della nostra definizione di 'ambienti sensibili'. Si tratta di pensare a contesti dove l'atto interattivo non sia confinato ad una dimensione individuale, come capita nella maggior parte dei casi con questi sistemi (...). Contesti in cui al dialogo con la macchina si associ e si mantenga il confronto, anche complice, con le altre persone (...)" . Rosa P., *Rapporto confidenziale su un'esperienza interattiva*, in Valentini V., *Le pratiche del video*, cit. pp. 237-238.

accostati l'un con l'altro, sono attraversati dalle bracciate ripetute e affaticate d un nuotatore, che si sposta da uno schermo all'altro instancabilmente."<sup>155</sup> *Il nuotatore (va troppo spesso ad Heidelberg)* è una installazione presentata nel 1984 in occasione della Biennale di Venezia, a Palazzo Fortuny, ed è composta da dodici programmi video sincronizzati su ventiquattro monitor. Il nuotatore è stato filmato con dodici videocamere fissate a pelo d'acqua sul bordo di una piscina, in questo modo i video sincronizzati ci restituiscono il movimento fluido della figura nell'acqua, e allo stesso tempo cento microeventi che si alternano ad esso, isolati nei singoli schermi. Questa alternanza di eventi garantisce la partecipazione dello spettatore, il quale non assiste a una narrazione ma diviene partecipe di un momento unico, che avviene solo in quell'istante e che non sarà mai uguale a se stesso. Il percorso creativo di Studio Azzurro prosegue in questa direzione attraverso la ricerca di nuovi linguaggi e il coinvolgimento sempre maggiore dello spettatore, a livello fisico e corporeo, nell'arco di trent'anni di produzione artistica. Il gruppo utilizza in modo creativo e sperimentale vari sistemi mediatici per produrre oltre ai videoambienti anche film, spettacoli, videoinstallazioni e dalla metà degli anni Novanta gli "ambienti sensibili", una sorta di evoluzione dei videoambienti che richiede l'intervento diretto dello spettatore, attraverso il tatto. Si tratta di un'esplorazione più profonda delle possibilità offerte da un approccio multisensoriale: in un'opera recente come *Sensitive City* l'esperienza si fa complessa in quanto l'azione del soggetto è necessaria per attivare la narrazione. *Sensitive City* è un'installazione presentata nel 2010 all'Esposizione Universale di Shanghai, pensata per rappresentare l'Italia in questa particolare occasione e nello specifico per portare in Oriente l'immagine di una città "contro-utopica" (così viene definita dai curatori). Il progetto reinterpreta l'utopia di Tommaso Moro proponendo la realtà di un borgo che non deve la sua edificazione ad un fondatore visionario, ma che al contrario è calata nella profondità delle sue contraddizioni e imperfezioni. La "città degli uomini" viene ri-costruita dai ricordi, dalle immagini mentali e dai percorsi dei suoi abitanti (Imm. 8). L'attivazione di queste ricostruzioni è letteralmente nelle mani dei visitatori, che attraverso il tocco dello

---

<sup>155</sup> Dal sito di Studio Azzurro: [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com).

schermo possono avviare uno dei racconti e spostandosi con tutti i sensi attivi potrà sviluppare un percorso personale all'interno delle "città sensibili". Anche in questo caso non si assiste a una semplice narrazione, ma si entra in un sistema di coordinate per cui spazio e immagine sono perfettamente fusi e con-fusi. La superficie dello schermo emerge come spazio investito di un ruolo fondamentale: fare da supporto alla virtualità degli abitanti e con essi delle loro storie e dei loro angoli di città. Istanza cinematografica e corporeità sono gli elementi necessari per compiere l'esperienza filmica, il luogo di questa esperienza è uno spazio-immagine<sup>156</sup> attentamente progettato, che deriva dalla fusione dell'elemento cinematografico con l'elemento architettonico-spaziale.

### **Territori da attraversare**

È ormai evidente che fra i vari punti da cui è possibile accedere all'esplorazione del filmico contemporaneo, quello dell'esperienza è il migliore per comprendere il fenomeno nella sua totalità. Si tratta dell'esplorazione di un territorio, vale a dire dell'attraversamento concreto dello stesso, in cui si intrecciano varie presenze, pratiche abitative e progettuali. Si può dire che cinema e architettura non sono mai stati più vicini, sebbene le due discipline abbiano intrecciato i propri percorsi più di una volta e con gli esiti più vari. Un approccio molto originale all'analisi di questi intrecci è quello di Giuliana Bruno, il suo *Atlante delle emozioni* è stato scritto come un vero e proprio percorso nei luoghi del filmico, nella storia dell'arte e dell'architettura, un viaggio compiuto sentendo (attivando i sensi), più che guardando.

"*Atlante delle emozioni*, progettato nel corso di svariate esplorazioni cognitive e passando attraverso molteplici e differenti luoghi, è una costruzione fatta di passaggi plurimi. E' stato assemblato come un montaggio di linguaggi e di illustrazioni, che mi ha dato un particolare piacere selezionare e organizzare in forma di travelogue visivo."<sup>157</sup> Il lavoro di Giuliana Bruno è profondamente immerso nell'interdisciplinarietà: per indagare l'intreccio fra cinema, arte, architettura e il loro terreno comune, quello che lei chiama "geografico" e sensibile, lo stesso libro si costruisce con linguaggi differenti e

---

<sup>156</sup> De Rosa M., *Cinema e postmedia*, cit. p. 17 e seguenti.

<sup>157</sup> Bruno G., *Atlante delle emozioni*, cit. p. 5.

sovrapposti, in grado di aprire nuove finestre sullo scenario storico e anche contemporaneo. Inoltre il libro stesso si struttura come un complesso architettonico, "è una costruzione singolare: vi si può entrare e se ne può uscire usando indifferentemente la porta d'entrata o d'uscita"<sup>158</sup>. In questo percorso come prima cosa si deve mettere in discussione la centralità dell'occhio e il primato dello sguardo, sfidando alcuni assunti comuni: il cinema è generalmente considerato un mezzo visivo e lo stesso vale per l'architettura; *Atlante delle emozioni* intende al contrario dimostrare che cinema e architettura sono materia aptica, articolando il loro legame spaziale attraverso un percorso tattile. Se Bruno si riferisce principalmente al cinema nella sua accezione "originaria" o "istituzionale", il suo ragionamento calza alla perfezione anche guardando al "cinema esteso" della contemporaneità, nel quale la presenza fisica dello spettatore in movimento, con tutti i suoi sensi attivi, è un elemento imprescindibile. Il suo approccio è importante per comprendere come la situazione attuale non sia frutto del caso, ma si tratti di un fenomeno perfettamente inserito nella storia delle immagini in movimento, che conservano il loro potere attrattivo, e nella nostra storia culturale.

In sostanza quello a cui ci troviamo di fronte oggi non è una semplice rilocalizzazione del cinema, ma un fenomeno di doppia determinazione degli ambienti, una prima volta tramite l'elemento filmico (in tutte le sue declinazioni) e una seconda volta per azione del soggetto che, con più o meno libertà di intervento, attraversa lo spazio e lo abita. L'atto di camminare definisce un ambiente fin dall'alba dei tempi. Come scrive Francesco Careri "una volta soddisfatte le esigenze primarie il camminare si è trasformato in forma simbolica che ha permesso all'uomo di abitare il mondo. Modificando i significati dello spazio attraversato, il percorso è stato la prima azione estetica che ha penetrato i territori del caos costruendovi un nuovo ordine sul quale si è sviluppata l'architettura degli oggetti situati."<sup>159</sup> Questo atto creativo primario sopravvive lungo la storia all'interno della religione (percorso come rito) e della letteratura (percorso come narrazione) e ritrova oggi lo statuto di puro atto estetico: l'erranza come architettura del paesaggio "intendendo con il termine paesaggio l'azione di trasformazione simbolica, oltre che

---

<sup>158</sup> *Ivi cit.* p. 6.

<sup>159</sup> Careri F., *Walkscapes, camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino, 2006, cit. pp. 3-4.

fisica, dello spazio antropico”<sup>160</sup>. In questo senso le opere di cui stiamo parlando possono essere definite uno spazio-immagine. L’esperienza viene disegnata dai tre fattori che abbiamo visto architettura, immagine in movimento e soggetto che attraversa lo spazio. Si tratta di un’esperienza che è anche costruzione del luogo stesso: solo nell’incrocio di questi tre elementi, come una combinazione esatta, può rendersi manifesto il significato dell’opera.

Il cinema quindi è uscito dalla sala, si è rilocato e in un certo senso si è riavvicinato alla sua forma primitiva. Il suo potere attrattivo (la sua specificità intramontabile) lo ha reso il materiale ideale per costruire nuove spazialità. Il percorso del cinema continua, non esce dalla sala per entrare nel museo ma attraversa questi luoghi (lasciando comunque tracce di sé) e si rende disponibile in altri ambiti. Il megaschermo allestito in piazza Duomo a Milano nel 2007, è un esempio di come il cinema nella sua declinazione di spazio-immagine possa diventare un elemento urbano al pari di qualsiasi altro intervento architettonico o paesaggistico<sup>161</sup>. Il progetto MIA (Milano In Alto) sviluppato dalla società milanese Urban Screen Lab ha costituito un record per la messa in opera dello “schermo interattivo più grande d’Europa”<sup>162</sup>. La gigantesca media-facciata (487 metri quadrati) è rimasta sul lato nord di Palazzo dell’Arengario per i tre anni in cui si è svolto il restauro dell’edificio: in questo lasso di tempo la facciata si è inserita in una dimensione spaziale quotidiana come quella della piazza, modificandone l’esperienza. Per quanto riguarda i contenuti è stato predisposto un palinsesto molto variegato, in modo da rendere lo schermo ipersaturo e sempre attivo, in grado di trasmettere diversi stimoli visivi praticamente a ciclo continuo (non troppo diversamente da un canale televisivo...). La programmazione è stata ripartita in quattro blocchi: una parte è stata assegnata al Comune di Milano per le comunicazioni di tipo istituzionale riguardanti la città (appuntamenti, campagne civiche dell’amministrazione, viabilità etc.), una seconda parte è stata riservata a messaggi di carattere pubblicitario. Una terza parte è stata dedicata a produzioni legate al mondo della cultura e dell’arte, per fare un esempio, la Fondazione

---

<sup>160</sup> Ivi, cit p. 4.

<sup>161</sup> De Rosa M., *Cinema e postmedia*, cit p. 79 e seguenti.

<sup>162</sup> La Stampa, 21/06/2007, cit. in De Rosa M., p. 79.

Trussardi ha utilizzato lo schermo come prolungamento delle proprie attività espositive, proiettando in due giornate il film degli artisti Peter Fischli e David Weiss (*The Way Things Go*, 1987); inoltre la stessa Fondazione si è inserita nella programmazione con un evento progettato appositamente, ovvero una rassegna di film d'artista (dal titolo *Tarantula*) tra i quali Vito Acconci, Trisha Donnelly, Pipilotti Rist. Infine l'ultimo quarto del palinsesto è stato riservato a prodotti pensati appositamente per essere trasmessi dal dispositivo, come *Finestre sul Mondo* un progetto mirato ad allargare lo sguardo ad un contesto nazionale e internazionale attraverso le immagini fornite dai fotoreporter dell'agenzia Magnum/Contrasto, oppure *Trend News*, una panoramica sulle tendenze del costume e della società attraverso gli scatti di *cool hunter* dislocati in tutto il mondo. Non mancano dunque i contenuti legati all'arte e alla cultura, anche se una buona fetta del palinsesto resta legata a contenuti di tipo informativo, di presentazione e pubblicità dall'aspetto più datato. Ad ogni modo la presenza continua dell'immagine in movimento apre ai soggetti che si muovono nello spazio la possibilità di vivere diversamente un'esperienza quotidiana come il semplice passaggio, la possibilità provare un utilizzo corale della piazza, o di interagire direttamente con il dispositivo attraverso un servizio di messaggistica.

Il caso di Milano, nonostante sia notevole per le dimensioni dell'apparato tecnologico, non è certo l'unico esempio di *Urban Screen* contemporaneo; per portare un esempio tra i più noti basta pensare a Times Square, che è divenuta uno dei simboli della città di New York. Inoltre sono numerose le équipes specializzate nello sviluppo di schermi urbani, video-mapping e proiezioni su edifici, come il collettivo Urbanscreen<sup>163</sup> di Brema, la compagnia olandese NuFormer<sup>164</sup> o la Urban Screens Initiative di Mirjam Struppek<sup>165</sup>. Negli ultimi vent'anni sono notevolmente aumentate le produzioni artistiche di questo tipo, indice di una necessità di raccogliere l'attenzione degli spettatori anche intorno a temi sociali (come si nota nei lavori dell'artista polacco Krzysztof Wodiczko<sup>166</sup>) o a

---

<sup>163</sup> [www.urbanscreen.com](http://www.urbanscreen.com)

<sup>164</sup> [www.nuformer.com](http://www.nuformer.com)

<sup>165</sup> [www.urbanscreens.org](http://www.urbanscreens.org)

<sup>166</sup> [www.art-for-a-change.com/Krzysztof/krzy.htm](http://www.art-for-a-change.com/Krzysztof/krzy.htm)

pratiche culturali (un esempio sono le proiezioni dell'architetto Livia Cannella<sup>167</sup>). Il meccanismo che viene sfruttato è semplice: l'intervento di modificazione della realtà urbana (anche solo temporaneo) e l'estensione oltre i limiti ordinari dello schermo sono in grado di attirare l'attenzione al primo impatto. La media-facciata, nella sua declinazione di schermo luminoso (LED) o illuminato (proiezione), funziona quindi come attrattore e amplificatore visuale, come aggregatore sociale, come finestra e interfaccia, ovvero come luogo di esperienza, seppur con tutti i suoi limiti: nel caso di Milano sovraccarico visivo, presenza di pubblicità, poca compatibilità con l'estetica architettonica. Lo spazio-immagine può colonizzare anche il quotidiano, tuttavia si tratta ancora di eventi piuttosto eccezionali (per i quali si intravede un certo impaccio nella gestione), diversamente da occasioni tipiche come le esposizioni di varia natura<sup>168</sup> o eventi di breve durata, che costituiscono il terreno ideale per la sperimentazione. Guardando al percorso fatto fino ad oggi si può immaginare che questo sia solo un altro passo dell'immagine in movimento verso la colonizzazione del quotidiano.

---

<sup>167</sup> [www.liviacannella.it](http://www.liviacannella.it)

<sup>168</sup> Abbiamo parlato dell'Expo di Shanghai con l'intervento di Studio Azzurro, l'elemento filmico sarà presente anche all'Expo di Milano 2015, ma il terreno finora più fertile è stato sicuramente quello delle grandi esposizioni d'arte e di architettura, come Documenta a Kassel e la Biennale di Venezia.



### 3. Cinema e architettura

“Gli spettatori si interessano solo alle storie dei personaggi. Eppure all’inizio, nelle prime proiezioni di vetrini e lanterne magiche, i personaggi non esistevano, la gente si entusiasmava di fronte ai paesaggi e alle vedute delle città. Forse sono i luoghi che raccontano le storie nella maniera giusta.”<sup>169</sup>

L’intreccio di due discipline apparentemente distanti come cinema e architettura è piuttosto particolare e ricco di sfumature. Come abbiamo visto l’attitudine a ricercare stimoli nelle altre discipline è una tendenza che è propria del cinema fin da subito. Il cinema delle origini è onnivoro, nella sua fragilità giovanile assimila di tutto, e allo stesso tempo le altre discipline trovano nel cinema un nuovo mezzo di espressione e di propagazione delle idee. Tuttavia anche quando il cinema trova la propria identità espressiva come disciplina autonoma e quindi si chiude alle contaminazioni che lo rendevano una materia quasi ibrida, alcuni legami forti con le altre arti resistono, e li ritroviamo affiorare di tanto in tanto lungo la storia. Il rapporto con l’architettura è uno di questi, e in prossimità del primo centenario del cinema inizia ad essere indagato con interesse sia dagli studi sul cinema, sia da alcuni architetti. Per fare chiarezza si è iniziato a indagare su quali tipi di rapporto si sono instaurati fra le due discipline, ad esempio Lino Micciché<sup>170</sup> ha individuato in modo schematico tre ambiti funzionali. La prima funzione si può definire Archivistica: riguarda quelle immagini che assumono valore di documento storico, in virtù della loro unicità o della loro fama e che conservano la memoria di alcuni luoghi. Questa non riguarda solo i film documentari o quelli che restituiscono fedelmente della realtà, ma anche film di tipo fantastico giacché

---

<sup>169</sup> Prina V., *Cinema Architettura Composizione*, Maggioli, Milano, 2009, cit. p. 223. Tratto dal film *Dopo Mezzanotte* di Davide Ferrario.

<sup>170</sup> Micciché L., *Prefazione*, in Bertozzi M., *Il cinema, l’architettura, la città*, Roma, Librerie Dedalo, 2001.

contribuiscono alla costituzione di quell'immaginario architettonico-urbanistico proprio della cultura e del tempo cui il film appartiene (pensiamo alle due città antitetiche di *Metropolis* o alla Los Angeles distopica di *Blade Runner*). Un ambito funzionale differente riguarda l'incontro di cinema e architettura nella costruzione dello spazio della rappresentazione: la funzione Sinergica è relevantissima nell'insieme degli elementi che compongono il film, dal momento che l'architettura viene usata come strumento della finzione filmica, come mezzo per la ricostruzione degli spazi più disparati (dalla stanza allo scenario urbano) al pari del commento musicale e dei dialoghi. Infine la funzione definita Primaria è quella assunta dall'architettura quando progetta gli spazi per la visione, il cinema inteso come edificio e oggi sempre più come vero e proprio villaggio, dove le funzioni sono per lo più di tipo consumistico e di svago. Al di là di queste tre interazioni fondamentali la riflessione si fa più sottile e intensa quando si comprende che cinema e architettura sono simili nel processo creativo, sono analoghe nel loro produrre oggetti dalla doppia identità di arte e di merce. E per entrambe in questa ambivalenza si annida il pericolo che il fine commerciale scaldi la qualità artistica. Come scrive Micciché:

Architettura e Cinema hanno, sotto molti aspetti, un nemico in comune, senza il quale non possono vivere, ma con il quale debbono fare i conti, anzi debbono imparare a fare i conti meglio, ché l'orrenda bruttezza di taluni nostri quartieri urbani, ai limiti dell'inabitabilità, e la vuota pochezza di molti nostri film, ai limiti dell'inguardabilità, attestano inequivocabilmente che i conti sono stati fatti male: con troppo (o forse esclusivo) riguardo alla "merce" e poco (o nessuno) all'"arte".<sup>171</sup>

Principalmente per questo motivo l'autore auspica una intensificazione del dialogo fra cinema e architettura, nel momento della celebrazione del primo centenario del cinema, ma soprattutto con uno sguardo al suo (incerto) futuro. Oggi possiamo vedere come da quel momento in avanti l'attenzione al rapporto tra le due discipline non si sia spenta, ma nemmeno di molto intensificata. Sebbene i pochi studi condotti abbiano proposto nuovi spunti di riflessione nulla è stato sondato in profondità; eppure il dialogo fra cinema e

---

<sup>171</sup> Ivi, cit. p. 9

architettura continua ininterrottamente. Come si è compreso in un'ottica più contemporanea di estensione del cinema e di smaterializzazione dell'architettura, si tratta di discipline che coinvolgono profondamente la percezione, e che richiedono un approccio più aperto all'esplorazione dei sensi (oltre la vista) e dell'elemento corporeo (con una nuova concezione dello spettatore).

Gli studi su cinema e architettura si muovono quindi su diversi livelli, di cui andrò di seguito a parlare, a partire da quello più storico fino alla concezione più attuale che riguarda entrambe le discipline, che troviamo così diverse rispetto a un secolo fa, ma che rimangono sempre se stesse e continuano il loro scambio dialettico.

### 3.1 Architettura per il cinema

Con l'affermazione del film narrativo l'architettura si rende necessaria fin da subito nella costruzione della messa in scena come ambientazione dei fatti che si svolgono nel film, ma non solo. In un primo momento si tratta di spazi fittizi, che si avvalgono di tecniche scenografiche più vicine a quelle teatrali che a vere e proprie architetture, tesi tuttavia a ricreare un'ambientazione che non faccia semplicemente da sfondo, ma che sia parte della narrazione come veicolo di significati. Un rappresentante dell'architettura organica come il tedesco Hugo Häring<sup>172</sup> sostiene ad esempio che costruire per il cinema non sia un costruire reale, e nel 1924 scrive che "essere impegnati nel problema della scenografia cinematografica non è una priorità"<sup>173</sup>. Non è ciò che esiste, ovvero l'architettura reale e abitabile, ad essere essenziale per il cinema, ma ciò che accade, la successione degli eventi. La scenografia per il film quindi non ha a che fare tanto con l'architettura, quanto con pittura e scultura che sono veicoli di espressività. L'unico film citato da Häring, l'unico in quest'ottica ad essere degno di attenzione è infatti *Il Gabinetto del Dottor Caligari* (1920) di Wiene, in quanto è la pittura ad assumere il ruolo primario nella costruzione delle scenografie, dalla forte carica evocativa e oggettivamente lontane da una restituzione fedele del reale. Abbastanza simile è il caso

---

<sup>172</sup> Ciacci L., *Immagini urbane*, in Quaresima L. (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996, cit. p. 61.

<sup>173</sup> Haring H., *Filmbauen*, cit. in Ciacci L., *Immagini urbane*, p. 61.

del film *Der Golem* (1920) di Wegener per il quale l'architetto Hans Poelzig costruisce completamente il set utilizzando solamente legno argilla e tela, un'opera grandiosa a metà strada fra architettura, scultura e scenografia. Applicando tutte le sue conoscenze architettoniche Poelzig ricostruisce in un'area libera di Berlino il modello a grandezza naturale di un immaginifico ghetto di Praga, composto da ben cinquantaquattro edifici, stabilendo concreti rapporti di spazio e volume per l'azione del film. Nel *Faust* (1927) di Murnau al contrario sono presenti moltissime riprese in esterna e molte architetture dall'aspetto tutto sommato ordinario vengono utilizzate come ambientazione degli avvenimenti, o anche in modo quasi astratto per restituire una sensazione drammatica dello spazio, a tratti soprannaturale, tramite un attento uso di ombre e luci. La tendenza sembra quella di un cinema che si avvale delle altre discipline artistiche per costruire uno spazio della finzione filmica fortemente comunicativo, ma non troppo attento a ricostruire fedelmente le architetture. Tuttavia nel corso degli anni Venti si fa strada anche l'idea di una progettazione dello spazio in funzione del film che aderisce pienamente ai dettami architettonici del momento, con una doppia utilità: la creazione di spazi per la messa in scena di altissima qualità (e ad elevato costo) e l'utilizzo del cinema come mezzo di propaganda di gran lunga più efficace delle esposizioni di arti decorative. La figura che incarna questo matrimonio perfetto tra architettura e cinema è quella di Robert Mallet-Stevens<sup>174</sup>, architetto francese molto attivo nella ricerca delle forme dell'architettura moderna nell'ansa del funzionalismo<sup>175</sup> e anche scenografo di moltissimi film a partire dal 1921. Per *L'Inhumaine* (1924) di Marcel L'Herbier progetta le architetture di scena, ovvero le case dei due protagonisti, il giovane scienziato e la cantante famosa (Imm. 9), entrambe meravigliosi esempi di architettura cubista. Le due case sono molto importanti nella narrazione perché non costituiscono solo l'ambientazione dell'intreccio amoroso e drammatico che si svolge nel film, ma attraverso le loro forme identificano i personaggi e

---

<sup>174</sup> Ciacci L., *Immagini urbane*, cit. p. 60.

<sup>175</sup> L'idea alla base della corrente architettonica funzionalista è riassunta dal celebre motto di Louis Sullivan "la forma segue la funzione". In quest'ottica alla base dei processi progettuali deve esservi innanzitutto la soluzione dei problemi funzionali, strettamente connessi all'utilità del prodotto. Nelle sue posizioni più radicali il funzionalismo promuove una scienza della costruzione contro l'idea di un'arte della costruzione (che nel suo ragionamento stretto appare illogica).

ne indicano il legame già nelle prime scene. Inoltre la storia travagliata dei due personaggi non è che una metafora dell'unione fra scienza moderna e arte, nella quale lo spazio architettonico gioca un ruolo fondamentale creando un contesto futuristico ed evocativo. Mallet-Stevens utilizza le stesse forme che caratterizzavano la ricerca architettonica moderna all'interno della finzione del film, tuttavia dai suoi scritti<sup>176</sup> possiamo capire come fosse perfettamente consapevole dei termini entro i quali il rapporto fra cinema e architettura era da considerare e praticare. Lo troviamo infatti in posizione apertamente critica nei confronti di un'architettura puramente gradevole alla vista, forse in riferimento ad alcune delle proposte presentate all'Exposition des Arts Décoratifs del 1925<sup>177</sup>. Egli distingue nettamente la progettazione di un'architettura fotogenica, che deve assolvere determinati compiti rispetto alla ripresa cinematografica, dalla progettazione architettonica di spazi da abitare, che devono rispondere ad esigenze del tutto diverse, ai bisogni della vita reale. La collaborazione fra regista e architetto rimane a suo avviso indispensabile per il cinema, per assolvere alla creazione di un elemento imprescindibile della messa in scena (siamo all'interno di quella funzione sinergica descritta da Micciché). Inoltre trasferisce la questione dell'influenza su un livello diverso: il cinema, o meglio l'architettura per il cinema, non deve servire tanto da modello per gli architetti quanto come mezzo di educazione del pubblico. Nel suo articolo scrive che

un cinema ben impostato (...) porterà fin nel profondo delle campagne, nei paesi più remoti, le nuove forme, le nuove tecniche, l'arte di oggi; farà conoscere e amare l'architettura moderna, l'architettura universale (...) quando gli viene illustrata e presentata un'opera, il pubblico capisce e approva che la magnifica propaganda del

---

<sup>176</sup> Mallet-Stevens R., *Architetture del cinema*, "Cinema & Cinema", n. 47, 1986.

<sup>177</sup> L'Exposition des Arts Décoratifs del 1925 segna la nascita dell'Art Deco. Ciacci ricorda la presenza in quella stessa Esposizione del Padiglione dell'Esprit Nouveau di Le Corbusier e la cellula abitativa da montare negli *immeubles-villas* della "Città contemporanea per tre milioni di abitanti", ma non possiamo sapere se questi siano i cattivi esempi di architettura cui Mallet-Stevens si riferisce.

cinema serva più come mezzo di educazione del pubblico e meno come modello da riprodurre per gli architetti.<sup>178</sup>

Se in *L'Inhumaine* il giovane scienziato stupisce la bella cantante mostrandole che, grazie alla scienza moderna, la sua voce può fare il giro del mondo e raggiungere gli ascoltatori più remoti, allo stesso modo il cinema può essere un veicolo per l'architettura e le nuove idee sulla progettazione. Tutto ciò dimostra come l'architetto aveva colto il potere di fascinazione dell'immagine cinematografica, la sua peculiare capacità di disegnare nella mente del pubblico e di generare un gusto condiviso da una collettività. L'architetto americano Donald Albrecht ha pubblicato negli anni Ottanta *Designing Dreams*<sup>179</sup>, un volume che illustra ampiamente lo scenario delle moderne architetture progettate appositamente per i film nel corso degli anni Venti e Trenta e che è diventato un punto di riferimento per tutti gli studi successivi. Si può notare come nel libro siano raccolte solamente architetture perfettamente funzionali alla narrazione filmica, prevalentemente interni abitativi; in questo senso l'architettura per il cinema si costituisce in quegli anni come disciplina decisamente nuova, uno sbocco creativo della scienza delle costruzioni, che in quanto "funzionale alla finzione" scardina i rigidi precetti dell'architettura funzionalista e si pone in un'area liminale della disciplina. L'architettura per il cinema assume così i tratti di una zona franca, un laboratorio dov'è possibile sperimentare soluzioni nuove per un design in grado di uscire dalla finzione filmica ed entrare, attraverso il gusto del pubblico, nell'ambito dell'architettura "reale".

## 3.2 Cinema e città

### Dalla veduta al film

"Negli anni Venti, modernità architettonica e modernità cinematografica paiono darsi appuntamento in città."<sup>180</sup> Nuovi edifici e nuove strade, costruiti all'insegna della funzionalità incontrano una nuova accentuata attitudine alla visione, e il primato della

---

<sup>178</sup> Mallet-Stevens R., *Architetture del cinema*, op. cit.

<sup>179</sup> Albrecht D., *Designing dreams: modern architecture in the movies*, Londra, Thames & Hudson, 1987.

<sup>180</sup> Bertozzi M., *Il cinema l'architettura la città*, cit. p. 13.

vista (di cui abbiamo parlato nel primo capitolo) si affina ricercando una nuova forma di rappresentazione della città moderna attraverso il film. Tutte le arti in verità sono attratte dalla metropoli, che diventa un tema centrale per molti artisti delle Avanguardie, ma il cinematografo sembra essere la tecnica ideale per un tipo di rappresentazione inedita, profondamente legata al movimento e al mito della macchina: l'immagine in movimento si presta a registrare la vita di una metropoli in continuo evolversi, spesso anche con risvolti sociologici. Sebbene la città sia da sempre un oggetto favorito nelle rappresentazioni anche pre-cinematografiche<sup>181</sup>, con l'ingresso del cinema nel novero delle arti il contesto urbano diventa il terreno ideale per mettere alla prova il nuovo dispositivo e le sue possibilità narrative uscendo dagli schemi tradizionali. Negli anni Venti il genere della sinfonia urbana si sostituisce alla rappresentazione vedutista<sup>182</sup> dei primi tempi, facendo del nuovo spirito della metropoli il manifesto di un altrettanto nuovo sperimentalismo cinematografico. *Berlino: sinfonia di una grande città* (1927) di Ruttmann<sup>183</sup> è il film che per primo segna la rottura con il vedutismo e introduce nuove strategie non-narrative. Definito il paradigma di una "Nuova Oggettività in campo filmico"<sup>184</sup> *Berlino* è basato principalmente sull'immagine diretta della città (Imm. 10), dei suoi processi, degli eventi e degli abitanti, rappresentati senza gerarchie. Di fatto il

---

<sup>181</sup> Antonio Costa ricorda come nel repertorio degli spettacoli ottici pre-cinematografici, accanto alle scene storiche, ai paesaggi pittoreschi e alle catastrofi naturali comparissero anche rappresentazioni di vedute urbane, che alla metà dell'Ottocento si configuravano come repliche delle valenze scenografiche e spettacolari della città (che spaziavano dalla monumentalità di Roma al pittoresco esotismo delle città dell'Estremo Oriente). Più tardi e in prossimità dell'avvento del cinema le rappresentazioni acquistarono un gusto naturalista (in *Le ventre de Paris* si può vedere Emile Zola a passeggio ai Mercati delle Halles) e persino tra l'avvenirista e l'apocalittico (in *La nuit des temps* la città di Parigi viene distrutta in una guerra aerea). Costa A., *Il cinema e le arti visive*, cit. p. 119. Per una storia del panorama si veda Bordini S., *Storia del panorama*, Officina, Roma, 1984.

<sup>182</sup> Marco Bertozzi nota come questa fase "vedutista" si estenda dal panorama alla *vue Lumière*. Bertozzi M., *L'occhio e la pietra*, cit. p. 17.

<sup>183</sup> Brunetta G., Costa A., *La città che sale*, cit. p. 82 e seguenti.

<sup>184</sup> Ivi, p. 82. La Nuova Oggettività (*Neue Sachlichkeit*) è un movimento artistico nato in Germania negli anni Venti che coinvolge principalmente la pittura, ma anche l'architettura, la fotografia e il cinema, nella volontà di una rappresentazione lucida della realtà, come reazione all'espressionismo. In architettura la Nuova Oggettività rientra nell'ambito del funzionalismo. Nel cinema si contrappone all'espressionismo prediligendo le scene riprese dal vero, che spesso sono mescolate a scene di finzione per garantire la funzione narrativa del film.

movimento della *Neue Sachlichkeit* fa propria l'ideologia dell'oggettività nel mezzo fotografico e la sviluppa in due direzioni: se da una parte la cinepresa viene usata come mezzo meccanico ponendo l'accento sull'oggetto della ripresa, dall'altra l'occhio meccanico viene utilizzato come produttore di nuove prospettive visionarie, che enfatizzano il mezzo stesso come amplificatore della percezione. Nel film di Ruttmann sono presenti entrambe le tendenze: l'occhio della cinepresa è lucido e distaccato nel restituire un'immagine "immediata" della Berlino di quegli anni, e dei suoi abitanti, ogni soggetto è ripreso con le stesse modalità (spesso utilizzando la camera nascosta) prestando attenzione solamente alla realtà visibile. Tuttavia nella fase di montaggio emerge anche la tendenza astratta, come si può vedere nelle primissime inquadrature e nella sequenza molto ritmata del preludio, in cui l'arrivo di un treno a Berlino è reso tramite inquadrature brevissime (meno di mezzo secondo) e iterate di ruote, binari e scorrere di fili. Queste scene sono nettamente contrapposte alle prolungate riprese dal finestrino che concludono il preludio, e alle lunghe e statiche inquadrature delle strade deserte in città che seguono. Il film viene così costruito sulla simultaneità dei due approcci per garantire una tensione dialettica e una sorta di completezza della rappresentazione. *Berlino* segna un tentativo di visione relativamente completa della città, intesa come insieme di edifici, sistema di trasporti e luogo di lavoro dove tutte le funzioni sono interdipendenti e armonizzate; piuttosto che documentare l'oggetto-città, il film cerca di riportarne l'esperienza. Le strategie rappresentative messe in atto da Ruttmann saranno fondamentali per il cinema successivo e influenzeranno registi impegnati sul tema della città come Vigo<sup>185</sup> (*A Propos de Nice*) e Vertov<sup>186</sup> (*L'uomo con la macchina da presa*). Una distinzione opportuna deve essere fatta tra il cinema europeo e quello americano che si sviluppano nello stesso momento all'interno di contesti culturali del tutto differenti, con una conseguente divergenza negli esiti<sup>187</sup>. Le poetiche che informano progetti come *Berlino* infatti sono decisamente distanti dalle logiche

---

<sup>185</sup> *Ivi*, p. 82.

<sup>186</sup> *Ivi*, p. 82.

<sup>187</sup> Brunetta G., Costa A., *La città che sale*, cit. p. 124 e seguenti.

produttive di altri film di quel periodo come *La folla* (1928) di King Vidor<sup>188</sup>, che propongono una narrazione più sentita, più vicina al melodramma nelle trame e nella caratterizzazione dei personaggi. Questi ultimi si ritrovano a percorrere la città moderna e spesso a scontrarsi con essa, una visione meno distaccata e più "dall'interno" che consente un'immersione anche emotiva dello spettatore. Altra caratteristica di quel cinema americano è l'attenzione al dettaglio, al particolare che viene investito di un forte significato simbolico e spesso metonimico. La parte sta per il tutto, con la consapevolezza che gli spettatori e gli abitanti della città sono abituati a visioni parziali, sguardi frettolosi e a un'assimilazione dell'immagine urbana che non può essere omogenea e regolare. Il risultato è una visione più frammentata rispetto a quella europea, che come abbiamo visto cerca sempre di restituire un'immagine organica della città: si tratta di due modi diversi di interagire con la vastità della metropoli moderna, visioni diverse dettate anche da conformazioni urbane molto distanti.

### **Diverse letture indipendenti: urbanisti, storici dell'arte, sociologi**

Il rapporto tra cinema e città ha radici molto profonde, forse anche per questo motivo è stato analizzato in infinite occasioni, con svariati punti di vista<sup>189</sup>. Una grossa fetta degli studi si rivolge soprattutto al cinema delle avanguardie e alla rappresentazione della città tra gli anni Venti e Trenta<sup>190</sup> in un'ottica prettamente storico-artistica; tuttavia esiste anche una lettura trasversale a tutta la storia del cinema dalle origini fino alla contemporaneità, che ricerca le motivazioni e le conseguenze di una così incessante rappresentazione della città attraverso il cinema. In questo tipo di lettura si imbattono sul finire del XX secolo varie figure, dagli studiosi di cinema agli architetti, dai sociologi agli urbanisti; questi ultimi in particolare sono legati al film tramite esperienze dirette di regia

---

<sup>188</sup> *Ivi.*

<sup>189</sup> Fornirò qui soltanto una breve panoramica degli studi su cinema e città, per la quantità di pubblicazioni su questo tema e la varietà di angolazioni da cui viene trattato ho dovuto tralasciare vari argomenti, mi limiterò quindi a riportare i più significativi ai fini del mio discorso.

<sup>190</sup> Varie pubblicazioni sono state dedicate a questo tema, ricordiamo *La città che sale*, libro-catalogo dedicato ai film delle avanguardie storiche europee sul filo tematico del mito moderno della città; *Cité-Cinès* catalogo della mostra omonima tenutasi nel 1985 a Parigi.

e di scrittura cinematografica. Quello che viene definito il "cinema degli urbanisti"<sup>191</sup> è un fenomeno poco studiato e non troppo noto, un genere molto particolare di cinema che si potrebbe catalogare come documentario, anche se in modo piuttosto riduttivo. La caratteristica che lo distingue è quella di essere realizzato direttamente da urbanisti (spesso insieme a un regista) ma soprattutto di essere pensato come parte integrante del lavoro dell'urbanista, come uno strumento di diffusione delle idee. Già dalla fine degli anni Venti architetti e studiosi delle questioni urbane si sono messi direttamente dietro la macchina da presa, per manovrare quel "super-occhio" che pare poter superare i limiti umani sia nella registrazione delle informazioni che nella loro diffusione. Esiste una vasta produzione<sup>192</sup> per lo più inesplorata di film tecnici di questo tipo, quasi tutti prodotti in occasione o in conseguenza di esposizioni pubbliche, con il chiaro intento di raggiungere un pubblico più vasto di quello che di solito gli è riservato. Il cinema con la sua identità di medium è in grado di coinvolgere il pubblico e istruirlo sull'importanza della progettazione urbanistica e delle sue potenzialità di trasformazione sociale. Gli urbanisti si rendono conto che il cinema può essere uno strumento ottimale per uno sviluppo moderno della disciplina; come ha scritto Ludovico Quaroni "l'urbanistica ha bisogno, per persuadere qualcuno dei problemi della città e della possibilità che essa ha di risolverli (...) di un discorso parlato, illustrato, spiegato, commentato dalle opinioni di tutti"<sup>193</sup>. Possiamo prendere come esempio di questa tendenza la *Trilogia* prodotta per la X Triennale di Milano nel 1954, per la quale hanno lavorato come sceneggiatori gli architetti-urbanisti Giancarlo De Carlo e Ludovico Quaroni e il sociologo urbano Carlo Doglio<sup>194</sup>. Si tratta di tre film della durata di 20 minuti, caratterizzati da un'impronta fortemente specialistica, che puntano però alla comunicazione diretta con il cittadino.

---

<sup>191</sup> Ciacci L., *Il cinema degli urbanisti*, in Bertozzi M., *Il cinema l'architettura la città*, op. cit.

<sup>192</sup> Ciacci ad esempio cita (p. 114) *Nuovo modo di costruire a Francoforte* (1928) di Paul Wolff con soggetti dell'urbanista Ernest May; *La città di domani, un film sull'urbanistica* (1930) di Erich Kotzer con l'intervento dell'urbanista municipale di Norimberga Maximilian von Golbeck; *La giornata nella casa popolare* (1933) dell'architetto razionalista Piero Bottoni; *Per comprendere meglio Parigi* (1935) di Hetienne de Lallier con soggetto e sceneggiature dello storico delle città Marcel Poete; e vari altri.

<sup>193</sup> Quaroni L., *La TV e l'educazione all'urbanistica*, 1963, cit. in Ciacci L., *Il cinema degli urbanisti*, in Bertozzi M., *Il cinema l'architettura la città*, cit. p. 114.

<sup>194</sup> Ciacci, *Il cinema degli urbanisti*, in Bertozzi M., *Il cinema l'architettura la città*, op. cit.

Essi fanno parte di un programma comunicativo in quanto eventi costruiti e controllati in funzione del coinvolgimento del pubblico: *Una lezione d'urbanistica* si conclude con una esortazione diretta agli spettatori "Va nella tua città, uomo, e collabora con chi vuol renderla più umana, più simile a te"<sup>195</sup>. In un'operazione piuttosto *naïf*, ma fortemente voluta e consapevole, i cittadini vengono interpellati in qualità di testimoni e di giudici delle idee e dei progetti proposti tramite i tre film; in questo modo si propone anche un nuovo modo di fare urbanistica. È un cinema motivato da esplicite esigenze di utilità: in queste pellicole molto particolari non si propone solamente una rappresentazione della città ma si invita lo spettatore all'esperienza, all'esercitazione di un giudizio, sono pretesti per la creazione di un dibattito. Per quanto questo sia un fenomeno di scarsa risonanza è molto significativo il fatto che questi urbanisti-sceneggiatori abbiano attivato per la prima volta un vero dialogo tra cinema e architettura, in cui ognuna delle due parti serve all'altra e la influenza. Inoltre essi sembrano aver capito che il cinema ha il potere di parlare al pubblico, e possono così aspettarsi dal pubblico una risposta. "Ciò che il cinema può produrre anche quando porta sullo schermo immagini di architetture, di luoghi urbani, di progetti di città, è la trasformazione dell'esperienza in coscienza, dell'analisi critica in immagine 'capace di commuovere'"<sup>196</sup>. Il tema dell'utilità del cinema all'architettura e in particolare all'urbanistica emerge in Italia negli anni Cinquanta, attraverso le operazioni come quella della Triennale, ma anche con gli scritti di molti autorevoli critici, tra i quali Giulio Carlo Argan e Bruno Zevi. Fu il primo a guidare nel 1969 il XVI Convegno Internazionale di Artisti, Critici e Studiosi d'arte, che fu intitolato "Lo spazio visivo della città: 'urbanistica e cinematografo'".

Un'altra figura di rilievo in questa particolare storia del cinema è lo storico e critico dell'arte Carlo Ludovico Ragghianti<sup>197</sup>. I suoi critofilm sono un altro esempio particolare di documentario che si fa terreno comune di più discipline. In un'operazione analoga a quella degli urbanisti lo storico dell'arte combina in modo inedito testo critico e cinematografia per parlare d'arte, intendendo il film come possibile strumento di lettura

---

<sup>195</sup> *Ivi*, cit. p. 116.

<sup>196</sup> *Ivi*, cit. p. 120.

<sup>197</sup> Costa A., cit. p. 282 e seguenti.

e interpretazione delle opere. *Canal Grande* (1963) costituisce il punto di arrivo di una incessante ricerca sull'uso del cinema come metodo di analisi delle arti visive: il soggetto è Venezia, spazio urbano incredibilmente complesso. La veduta aerea diventa un elemento essenziale, oltre a fornire immagini fortemente suggestive del paesaggio lagunare, che consente di vedere il diramarsi delle calli e dei rii, insieme a una sorta di controcampo in cui il punto di vista è quello di una persona che guarda in alto; tutto il film si costruisce su queste due modalità di ripresa, tra acqua e cielo dove tutto sta e dove tutto si svolge. Anche per Ragghianti è l'esperienza della visione che costituisce il punto d'incontro tra cinema e arti visive (pittura, architettura, scultura).

Il punto di vista più strettamente urbanistico va ad intrecciarsi parzialmente ad un'analisi di tipo sociologico, che parte dalla città e prosegue, attraverso il cinema, verso la società. Abbiamo visto nel primo capitolo come il cinema sia stato testimone e agente dei processi culturali e sociali del XX secolo, di conseguenza esso ha avuto anche un ruolo nello sviluppo della più importante forma di organizzazione sociale del secolo, ovvero la città. La nascita delle sale cinematografiche ha influito a livello fisico sulla struttura urbana, ma anche sui percorsi e i riti sociali ad essa connessi. La sociologa Maria Luisa Fagiani<sup>198</sup> ha indagato come i film riflettano la situazione politica e sociale di un determinato momento storico, e come allo stesso tempo ne influenzino lo sviluppo, attraverso il "mondo parallelo" dell'immaginario urbano. L'analisi procede su due binari: da una parte il cinema americano e dall'altra quello italiano, una distinzione che riguarda due cinematografie ma soprattutto due culture profondamente diverse. Il cinema americano è diverso dal cinema italiano tanto quanto la città americana è diversa da quella italiana; gli avvenimenti storici modellano la forma urbana e anche il cinema. Nei decenni successivi alla seconda Guerra Mondiale, ad esempio, negli Stati Uniti iniziò una progressiva suburbanizzazione per cui le nuove famiglie tendevano a cercare casa lontano dai grandi centri (lontano dalla folla e dai pericoli, veri o presunti), mentre in Italia il "boom" edilizio portò molti giovani ad allontanarsi dalle campagne per cercare fortuna in città. Tutto ciò viene puntualmente registrato dal cinema, che coglie le tendenze

---

<sup>198</sup> Fagiani M. L., *Cinema, città, società: immaginari urbani negli USA e in Italia*, Milano, FrancoAngeli, 2008.

sociali e le trasformazioni del territorio fornendo rappresentazioni del presente che saranno poi testimonianze per il futuro. Riguardo alla città americana del secondo dopoguerra<sup>199</sup> Fagiani nota lo svilupparsi di diverse tipologie di rappresentazione conseguenti agli effetti della suburbanizzazione: la metropoli inquietante (in genere New York) in film come *Il grande sonno* (1946) di Howard Hawks o *La città nuda* (1949) di Jules Dassin e in generale del film *noir* e *gangster*, si sviluppa in parallelo alla visione rassicurante delle *small town*, inaugurata dai film di Frank Capra come *La vita è meravigliosa* (1946), le cosiddette *Capravilles*<sup>200</sup>. Tuttavia oltre all'immaginario della grande città buia e pericolosa, si sviluppa anche un'idea della metropoli "divertente"<sup>201</sup>, come può essere quella del musical *Un giorno a New York* (1949) di Stanley Donen, visione che approderà nella commedia degli anni Sessanta: *L'appartamento* (1960) di Billy Wilder e *La strana coppia* (1968) di Gene Saks sono tra gli esempi più noti. L'immagine della metropoli inquietante sopravvive e convive con la commedia, conserva nel tempo la sua forza dando origine a visioni distopiche come quella de *L'invasione degli ultracorpi* (1955) destinata ad avere largo seguito. Anche il *topos* della *small town* sopravvive, in varie declinazioni: David Lynch ne sconsa l'idillio in film come *Velluto blu* (1986) o la serie televisiva *I segreti di Twin Peaks* (1990-1991), deformazioni angoscianti delle *Capravilles* degli anni Quaranta. Negli anni Novanta sarà il genere del film d'azione ad assorbire la rappresentazione di una metropoli *dark* intesa come "culla del male", si pensi ad esempio a *Se7en* (1995) di David Fincher, tuttavia a questo tipo di visione "dannata" e "pericolosa" si affianca presto l'idea di una città "in pericolo", in cui le forze del "male" sono un agente esterno che si scatena sulla città. In particolare all'indomani dell'11 settembre, la rappresentazione e la percezione dell'immagine della città nel cinema cambiano sensibilmente: il drammatico evento sembra la realizzazione di molte delle messe in scena Hollywoodiane, l'attacco e la distruzione di New York<sup>202</sup>. La

---

<sup>199</sup> Del cinema italiano parlerò più avanti, riferendomi ai saggi di Massimo Casavola e Vito Zagarrìo (il quale a sua volta opera una distinzione fra cinema italiano e americano). Vedi p. 83 e seguenti.

<sup>200</sup> Fagiani M. L., *Cinema, città, società: immaginari urbani negli USA e in Italia*, cit. p. 54.

<sup>201</sup> *Ivi*, cit. p. 56.

<sup>202</sup> Fagiani cita: A. I. *Intelligenza artificiale* (2001), *X-Men* (2000), *Deep Impact* (1998) *Armageddon* (1998), *Il pianeta delle scimmie* (1969) e *King Kong* (1933). *Ivi*, cit. p. 59.

reazione è per certi versi di evasione, una vera e propria rimozione dell'immagine della metropoli, che fa spazio ad esempio alla trilogia fantasy de *Il signore degli anelli* (2001-2003), ma allo stesso tempo la metropoli "ferita" continua a mostrarsi, in opere come *La venticinquesima ora* (2002) di Spike Lee, e negli apocalittici *Io sono leggenda* (2007) di Francis Lawrence e *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves (Imm. 11). Questa breve carrellata non esaurisce nemmeno lontanamente la vastità del panorama cinematografico americano legato alla città, tutto ciò serve piuttosto a fornire un esempio, anche se limitato, di come il cinema rispecchi tutti i possibili sguardi sulla realtà, in reazione ad eventi e sconvolgimenti, e come poi li restituisca a un pubblico vasto, che vive in quella stessa realtà oppure in luoghi o tempi differenti.

### **"Il sentimento cinematografico della città"<sup>203</sup>**

Il documentario non è l'unico genere cinematografico in grado di riportare un discorso sulla città: anche attraverso film narrativi è possibile ricavare immagini di città che sono più di semplici ambientazioni. Innanzitutto è interessante notare come ad ogni genere cinematografico corrisponda una certa interpretazione dello spazio urbano, in certi casi dei tipi urbani immediatamente riconoscibili. Antonio Costa porta come esempio più lampante il caso del cinema western<sup>204</sup>, nel quale il conflitto perenne fra la Prateria e la Città costituisce un elemento essenziale al genere stesso, pur rappresentando sempre la prima e mai la seconda. Il cinema noir in questo senso si struttura come complementare al western (tra l'altro raggiungono il loro apice espressivo nello stesso momento, tra gli anni Trenta e i Quaranta) rappresentando quella stessa città, corrotta e opprimente, che nel western è solo immaginata. Nella rappresentazione cinematografica dello spazio urbano, anche quando è ripreso dal vero, l'immagine finale è il risultato di un processo di astrazione, idealizzazione e stilizzazione funzionale alla finzione del film. Si tratta sempre e comunque di una città costruita, modellata per la narrazione. Lo stesso principio si può applicare al ruolo che la città assume nell'opera di alcuni registi, ad esempio Roma per Fellini, New York per Woody Allen o Parigi per Godard. Si può anche considerare l'intera

---

<sup>203</sup> Bertozzi M., *L'occhio e la pietra*, cit. p. 15.

<sup>204</sup> Costa A., cit. p. 122.

filmografia di un autore come la continua proposta di una attitudine verso la città, nell'opera di Antonioni tutti i personaggi possono essere ricondotti alla figura del *flâneur*, in qualsiasi luogo si trovino. Ognuno di loro incarna in sostanza un solo sguardo (quello dell'autore) che attraversa un unico paesaggio urbano impresso in un'unica grande opera filmica.

Inoltre si possono analizzare tendenze più o meno comuni all'interno di correnti e movimenti culturali, sulla scorta dei cambiamenti storici più importanti. Ad esempio nella storia del cinema italiano è curioso che la città venga ripresa in modo abituale solo a partire dagli anni Quaranta<sup>205</sup> (con le debite eccezioni). Prima della guerra compariva solamente ai fini della propaganda, nei Cinegiornali Luce, tutto il resto veniva girato in studio. Con l'esplosione della guerra inizia anche un cambiamento precipitoso nella cinematografia, nel 1943 esce *Ossessione* di Luchino Visconti e alla fine del conflitto il Neorealismo letteralmente esplose. Seppure nel suo arco temporale piuttosto breve il Neorealismo segna in modo indelebile il cinema italiano in molti aspetti, compresa la rappresentazione della città; il suo patrimonio è costituito da una mole documentaria sulla città italiana eccezionale per dimensioni e per qualità, la quale riguarda sia i soggetti scelti sia le modalità di rappresentazione degli stessi. I film Neorealisti portano sullo schermo la realtà delle periferie proletarie, luoghi e personaggi che fino a quel momento si era cercato di tenere lontani da un cinema che voleva essere semplicemente rassicurante se non apertamente di propaganda. La conseguenza immediata, sottesa alle intenzioni degli autori spinti da una forte componente ideologica, è una rivelazione, il turbamento dello sguardo che porta alla formazione di una nuova coscienza politica del paese. La conseguenza "preterintenzionale"<sup>206</sup> invece è la costituzione di una base documentaria che consente a posteriori di rivedere l'evoluzione della città nel dopoguerra (dalla dimensione urbana antica a quella metropolitana moderna). Per quanto riguarda il "come", il cinema Neorealista si imponeva per impostazione

---

<sup>205</sup> Casavola M., La città neorealista, in Bertozzi M., *Il cinema, l'architettura, la città*, op. cit.

<sup>206</sup> *Ivi* cit. p. 128. Casavola la definisce una documentazione "preterintenzionale" e "passiva" perché sebbene registrare i cambiamenti urbani non fosse il suo intento iniziale, questa mole di film costituisce di fatto un bagaglio di informazioni fortemente attendibili che possono essere utilizzate indipendentemente dalla loro funzione originaria.

ideologica di riprendere i luoghi esattamente com'erano: la sua estetica derivava principalmente da un'etica. Questa volontà di riproporre la realtà inalterata all'interno di una finzione scenica fa di questi film un patrimonio documentario oggettivo, "magari falsato ma mai falso"<sup>207</sup> che può essere letto oggi come una testimonianza storica preziosa. Inoltre bisogna ricordare come il film non registri semplicemente un luogo, ma anche il suo uso, i riti sociali ad esso connessi, in sostanza l'esperienza del luogo stesso. Se la stagione del Neorealismo si concluderà presto, la sua ideologia rimarrà viva ancora a lungo e la sua etica si manifesterà ancora, affiorando di tanto in tanto, anche se in modi e forme diverse da quelle di allora. Vito Zagarrìo<sup>208</sup> nota come l'immagine della città nel cinema italiano sia caratterizzata da un senso di autenticità che probabilmente costituisce un'eredità del Neorealismo. È il cinema a rincorrere la città e non la città ad essere costruita per il cinema (considerazione che nasce dal confronto con il cinema americano<sup>209</sup>). Con questo assunto di fondo Zagarrìo analizza la trasformazione dello sguardo sulla città, dalla fine del Neorealismo agli anni Novanta. Quella degli anni Cinquanta e Sessanta è una visione angosciata e affascinata allo stesso tempo, che si concentra sulle grandi città (Roma per prima) con la loro identità problematica e poetica allo stesso tempo. Verso gli anni Ottanta lo sguardo dei registi si fa più mobile e aperto, si misura maggiormente con gli esterni, si allarga alla provincia e aderisce a realtà più piccole, dipinte come tanti microcosmi. In ogni caso quella che emerge è una città che precede il cinema, con una storia che preesiste alla sua rappresentazione, il cinema sembra poterla solamente fotografare nei suoi momenti di sviluppo e di trasformazione, ma senza mai coglierne la totalità. Dunque il cinema è in grado di rappresentare la città o può darci solo una visione limitata, parziale? A questo proposito Franco Purini scrive

---

<sup>207</sup> *Ivi* cit. p. 129. Casavola ricorda come le immagini di alcuni luoghi possono essere utilizzate per rappresentarne altri, a seconda delle esigenze narrative del film. Tuttavia quelle immagini, per la qualità delle riprese e l'assenza di interventi sul profilmico, risultano sempre ritratti fedeli di un luogo ben preciso e individuabile.

<sup>208</sup> Zagarrìo V., *L'aria serena della città*, in Bertozzi M., *Il cinema, l'architettura, la città*, op. cit.

<sup>209</sup> Zagarrìo nota come la città americana sembri costruita esattamente per il cinema, una città che è funzionale alla narrazione, mentre al contrario la città italiana preesiste alla sua rappresentazione, con un carico di significati non indifferente.

In realtà, il cinema non è in grado di rappresentare lo spazio urbano e quello architettonico con una convincente approssimazione. Pur se il cinema – arte metonimica, come ricordava Pier Paolo Pasolini – rappresenta lo spazio urbano con lo stesso spazio urbano, e lo spazio architettonico sempre con quello architettonico, nello spostamento tra la realtà e il suo simulacro, prodotto da un linguaggio diverso, c'è qualcosa che non può essere trasferito. Questo processo è "intransitivo". L'essenza bidimensionale del fotogramma non può in alcun modo misurarsi con i due elementi che fondano l'evento architettonico e urbano, ovvero il vuoto – il vuoto delle piazze o delle strade, o il vuoto delle aperture territoriali – e il pieno delle membrature.<sup>210</sup>

Queste considerazioni particolarmente "architettoniche" di Purini non vogliono togliere valore alle relazioni tuttavia esistenti fra cinema e città, d'altra parte anche il disegno ha un'essenza bidimensionale, eppure esso è parte integrante e imprescindibile della pratica architettonica. Ciò che l'architetto intende dire è che l'architettura restituita dal film è una "trasposizione selettiva" e non può quindi riguardare l'autentica sostanza di ciò che viene mostrato. L'architettura reale viene tradotta in film, passa da un codice comunicativo (quello architettonico) a un altro (quello filmico). Se tutto ciò è vero non possiamo però dimenticare che, nonostante la ridotta capacità degli storici d'intendere il cinema come oggetto ibrido, l'effetto di quest'ultimo sugli spettatori e in generale sulla società è stata una mobilitazione simbolica ed emotiva unica e senza precedenti. In questa direzione si muove il lavoro di Marco Bertozzi, nel tentativo di delineare una storia del cinema come cultura urbana. Riferendosi a Rohmer<sup>211</sup>, Bertozzi sostiene che la nuova dimensione dello spazio filmico coincide con lo spazio virtuale ricostruito nella mente dello spettatore (sulla base degli elementi base che il film gli fornisce). L'espansione dello spazio filmico quindi, nel passaggio dalla veduta urbana al film, provoca anche un'espansione dell'immaginario: in questo senso il cinema si configura come "edilizia della mente" che oltrepassa la città costruita e i suoi paesaggi effettivi. Come in un gioco

---

<sup>210</sup> Purini F., *La città delle città*, in Bertozzi M., *Il cinema, l'architettura, la città*, cit. p. 108.

<sup>211</sup> Rohmer E. (a cura di Costa A.), *L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau*, Marsilio Venezia 1985.

di scatole cinesi la città e la sua immagine si rincorrono incessantemente senza smettere di influenzarsi a vicenda: quella che ci troviamo ad osservare oggi è una incredibile stratificazione di configurazioni architettoniche/urbane e di rappresentazioni delle stesse, secondo differenti punti di vista e intenti registici. Questa stratificazione nel suo farsi porta alla creazione di un senso di appartenenza che caratterizza profondamente la cultura del XX secolo, mentre il senso reale di appartenenza a un territorio decresce man mano che ci si addentra nelle nuove periferie, ad esso finiscono per sostituirsi nuovi rituali (sempre più virtuali) edificati dal cinema, poi dalla televisione e ora dalla rete. Esiste quindi una relazione continua tra spazio filmico, spazio profilmico e immaginario (spazio virtuale). D'altra parte come aveva notato Argan "Il cinema influenza profondamente le nostre abitudini psicologiche: ci mette "in situazione" rispetto alla realtà"<sup>212</sup>. Il cinema continua a nutrire l'immaginario, anche nella sua forma contemporanea, come vedremo più avanti nel quarto capitolo.

Altamente esplicativa in questo senso è l'analisi del capolavoro di Fellini, *Amarcord* (1973) innanzitutto perché le intenzioni del regista coincidono esattamente con la concezione di un cinema come scrigno della memoria che alimenta le teorie di Bertozzi. Il titolo stesso del film è la dichiarazione di un ricordo (*A m'arcord*<sup>213</sup>), che si sviluppa come un ritratto della Rimini degli anni Trenta, gli anni del fascismo trionfante. Il punto di vista è quello di un ragazzo, Titta, ed è attraverso la sua percezione di adolescente (l'età della transizione per eccellenza) che guardiamo lo svolgersi della vita in città tra eventi ordinari ed eccezionali, tra fantasie oniriche e fatti di cronaca. Titta sta cercando di uscire dall'infanzia ed entrare nell'età adulta, allo stesso modo la cittadina sta cercando di superare i suoi limiti, la piccolezza della provincia (e il senso di oppressione del fascismo) uscendo dalle mura del borgo alla ricerca di un altrove immaginifico. Le figure mitiche del Grand Hotel o il passaggio del Rex, sono l'emblema di una grandezza irraggiungibile,

---

<sup>212</sup> Argan G. C., *Lo spazio visivo della città, "urbanistica e cinematografo"*, 1969, in Ciacci L., *Progetti di città sullo schermo*, Marsilio, Venezia, 2001, cit. p. 11.

<sup>213</sup> *A m'arcord* è anche il titolo di una poesia in dialetto romagnolo che apre la sceneggiatura del film (scritta con Tonino Guerra): "Al so, al so, al so / che un om a zinquent'ann / l'ha sempra al mèni puloidi / a me a li lèv do, tre volti e dè, // ma lè sultènts s'a m vaid al mèni sporchi / che m a'marcord / ad quand ch'a s'era burdèll". Bertozzi M., *L'occhio e la pietra*, cit. p. 89.

di un'America che si può solo sognare. L'unico modo per raggiungerla è attraverso l'incantamento prodotto dal cinema: nella sala del Fulgor le meraviglie di Hollywood sono alla portata di tutti. L'aspetto più interessante di *Amarcord* in quanto ritratto di una realtà urbana ben definita, è la sua totale artificialità: nessuna scena è stata girata a Rimini, l'intero borgo è stato ricostruito a Cinecittà. Quella di Fellini è un'evocazione personale, una ricostruzione inesatta ma comprensibile, che consente di entrare nella realtà cittadina dell'epoca in modo assolutamente convincente, con una forza espressiva che sicuramente l'ambientazione nella Rimini autentica non avrebbe avuto. *Amarcord* è un'architettura che immortala un ricordo, un sentimento nei confronti di un luogo e di un tempo, ed è stata in grado di attraversare lo spazio mentale di milioni di spettatori espandendo il loro orizzonte.

### **3.3 Architettura nel cinema**

#### **Architettura come oggetto della rappresentazione, cinema come elemento architettonico**

L'architettura è molto spesso uno dei soggetti della rappresentazione filmica: in alcuni registi suscita un fascino particolare e può quindi assumere un ruolo centrale, oppure può rimanere relegata sullo sfondo come pura ambientazione, ma in ogni caso non esiste un film senza spazio, e di conseguenza non può esistere un film senza architettura. Il film narrativo utilizza l'oggetto architettonico come un qualsiasi altro elemento del profilmico dotato di un proprio significato, il quale è preesistente all'atto di filmare. Non si tratta quindi di un mero problema di scenografia, ma ci troviamo di fronte ad un caso di inglobamento di un testo nel testo. Come nota Marco Bertozzi "limitato sarebbe ricondurre la presenza dell'architettura nel cinema a un paesaggio funzionale al testo filmico, in quanto spesso, nell'architettura ripresa, resta qualcosa di vergine, un'unità di eccedenza che il codice linguistico del film non riesce a controllare pienamente."<sup>214</sup> Lo spazio architettonico conserva quindi una relativa autonomia rispetto al testo filmico, autonomia che va ricondotta alla riconoscibilità storica e stilistica dell'architettura, un

---

<sup>214</sup> Bertozzi M., *Il cinema l'architettura la città*, cit. p. 12.

universo di senso che rischia di emergere arrivando a competere con l'altro universo di senso che è il film. "Sin dalle prime vedute Lumière, l'architettura ripresa ingaggia una battaglia con il cinema, un corpo a corpo estetico in cui si gioca il senso e l'autonomia dei testi."<sup>215</sup> L'architettura come profilmico ricopre un ruolo ambiguo, oscilla tra la possibilità di essere mero fondale (e perdere così ogni possibilità comunicativa) e quella di diventare un prezioso veicolo di significati (che le siano propri o meno). Si entra in questo modo nel vasto campo d'indagine della semiotica cinematografica<sup>216</sup>, la quale richiederebbe una trattazione a parte. Quello che qui ci interessa di più è notare come una presenza architettonica di rilievo all'interno di una sequenza di cinema narrativo possa funzionare secondo due diversi regimi: quello della costituzione di un universo diegetico e quello della citazione<sup>217</sup>. Il primo possiede una forza che si potrebbe definire centripeta, in quanto definisce e circoscrive lo spazio dell'azione attorno a se', mentre il secondo ha una direzione centrifuga, che si apre a collegamenti con l'esterno, rimandando il senso dell'azione ad un significato "secondo". Inoltre al pari delle descrizioni in letteratura, le sequenze dedicate al contesto architettonico svolgono all'interno del film precise funzioni (retorica, ritmica e simbolica) che si attivano tramite la contestualizzazione di un'azione o di una situazione psicologica. L'esempio riportato da Antonio Costa che esplica perfettamente questi meccanismi è *L'anno scorso a Marienbad* (1961) di Alain Resnais<sup>218</sup>, un film costruito interamente sul dialogo con l'architettura. Girato nei castelli di Ludwig II di Baviera a Nymphenburg e a Schleisseim il film tematizza il percorso dello sguardo all'interno di uno spazio architettonico labirintico unito al tema del ricordo, della memoria e della ripetizione degli eventi. Il racconto, messo in scena dai due protagonisti e da una voce narrante, è rispecchiato e rafforzato dalla struttura architettonica ripetitiva e ridondante del castello: il percorso dello sguardo, tramite il

---

<sup>215</sup> *Ivi*, cit. p. 12.

<sup>216</sup> Sulla semiotica cinematografica, Metz C., *Linguaggio e cinema*, Bompiani, Milano, 1977; Lotman J., *Semiotica del cinema*, Prisma, Catania, 1994; Sulla semiotica dello spazio cinematografico Dall'Asta M., *Per una semiotica dello spazio cinematografico*, in *Cinema e cinema*, n. 47, 1986.

<sup>217</sup> Costa A., *Il cinema e le arti visive*, cit. p. 101.

<sup>218</sup> *Ivi* p. 103.

percorso della cinepresa, è perfettamente sovrapposto alla descrizione letteraria dello stesso, in una perfetta fusione degli elementi (Imm. 12).

Un altro aspetto da considerare rispetto all'architettura è la sua esistenza nel tempo, quindi la sua mutevolezza. L'architettura vive: l'evoluzione della società, dei tessuti urbani e degli spazi abitativi cambiano continuamente i significati di forme e spazi. Anche il cinema ha la possibilità di intervenire sull'instabilità e sulla mutevolezza di senso della forma architettonica, in molti modi diversi: se il documentario restituisce una descrizione prevalentemente fedele di un'architettura e del suo significato, un film narrativo la può al contrario utilizzare per descrivere altre realtà. Antonio Costa<sup>219</sup> ricorda a questo proposito un film di fantascienza come *Blade Runner* dove il Bradbury Building, noto edificio storico di Los Angeles, svolge una precisa funzione: contestualizzare la vicenda tramite un luogo immediatamente riconoscibile e affascinante, e allo stesso tempo rendere "possibile" la situazione fantastica descritta nel film in un perfetto connubio di archeologia industriale e fantascienza. L'interno dell'edificio in rovina diventa infatti il laboratorio del progettista genetico J. F. Sebastian, popolato di strane creature cyborg e luogo ideale per gli acrobatici inseguimenti sospesi sulla struttura metallica. Il film narrativo utilizza spesso questo tipo di manipolazione del profilmico, attraverso procedimenti di "de-contestualizzazione e ri-semantizzazione"<sup>220</sup>. Ne deriva che il cinema, proprio in virtù di questa disinvoltura storica, filologica e combinatoria, è da sempre il terreno favorevole all'esercizio di ogni tipo di eclettismo. Dal nostro punto di vista non è tanto importante discutere se la riconoscibilità e l'attendibilità dell'architettura siano essenziali al suo funzionamento all'interno del testo filmico<sup>221</sup> quanto comprendere come si relazionano due grandi sistemi di significati come cinema e architettura. Da quel che abbiamo visto il cinema è una macchina di produzione di senso che non solo è in grado di inglobare un

---

<sup>219</sup> *Ivi* p. 104 e seguenti.

<sup>220</sup> *Ivi*, cit. pp. 105-106.

<sup>221</sup> Come ricorda Costa riferendosi al saggio di Cherchi Usai e Kessler *Avant-propos*, c'è chi sostiene che i valori simbolici ("originari") delle architetture filmate non dovrebbero essere percepiti dallo spettatore, perché una piena conoscenza di questi valori potrebbe costituire un freno alla comprensione del significato che si vuole attribuire all'architettura nel film. *Ivi*, cit. p. 106. Cherchi Usai P., Kessler F., *Avant-propos*, in *Cinema & Architecture*, Iris, n. 12 (monografico), 1991.

gigantesco sistema di significati (storici e semiotici) come l'architettura, ma sembra anche il medium migliore per la rappresentazione di questo sistema; che la rappresentazione sia fedele o meno, riguarda solo la finalità del film. Inoltre Antonio Costa<sup>222</sup> nota come esistano diversi livelli di lettura, o per meglio dire diverse intenzionalità nella lettura di questi sistemi di significati. Prendendo a prestito i termini utilizzati da Roger Odin<sup>223</sup> in un saggio sulla pragmatica del documentario, possiamo dire che una lettura è documentarizzante quando l'oggetto della rappresentazione viene visto e considerato come un documento di una determinata realtà, mentre una lettura finzionalizzante riconduce il tutto ad un universo narrativo, finzionale. Tuttavia nel caso del film narrativo entrambe risultano un po' forzate. Di seguito Costa suggerisce anche una terza lettura, che risulta più "naturale" per lo spettatore cinematografico: ovvero quella estetizzante, pura visione che si lascia guidare dalle intenzioni del film; a mio avviso questa definizione descrive bene lo spirito dello spettatore, che si immerge nella finzione filmica e quindi attiva una lettura che è guidata dal film stesso, ma senza smettere di collegare il tutto alla sua realtà presente. A questo tipo di ragionamento vorrei accostare quello di Gul Kaçmaz Erk, la quale similmente individua due possibilità di lettura del film, come opera d'arte (guardare il film) oppure come rappresentazione (guardare attraverso il film); il primo modo implica un'analisi formale, mentre il secondo un'analisi contestuale ovvero legata alla storia. Vedremo più avanti in cosa differiscono queste analisi.

Ma la direzione non è univoca, esiste infatti un rapporto di reciprocità tra i due "sistemi": come l'architettura può diventare oggetto filmico, anche il cinema può diventare oggetto architettonico. Si tratta di una tendenza che emerge soprattutto nella contemporaneità, ma non è affatto nuova: all'Esposizione Universale di Parigi del 1900 i fratelli Lumière realizzarono una sorta di "installazione" all'interno della Salle de Fêtes in Champ-de-

---

<sup>222</sup> Costa A., *Il cinema e le arti visive*, cit. pp. 107-108. Qui Costa si riferisce in particolare alla lettura del film di Man Ray *Le mystère du château du dé*, tuttavia è una considerazione che si può estendere a qualsiasi film che racchiuda sistemi di significati quali architetture, opere d'arte etc...

<sup>223</sup> Odin R., *Della finzione*, Milano, V&P Università, 2004, cit in Costa A., *Il cinema e le arti visive*, p. 107. Si veda anche la pubblicazione più recente: Odin R., *Gli spazi della comunicazione: introduzione alla semio-pragmatica*, Brescia, La Scuola, 2013.

Mars<sup>224</sup>. Al centro del padiglione uno schermo di 21x18 metri veniva tenuto immerso in una piscina e sollevato grazie ad un sistema di argani ad ogni replica dello spettacolo. Lo schermo doveva essere sempre bagnato per garantirne la trasparenza e consentire così la visione da entrambi i lati. Su questo schermo gigantesco un pubblico di 25000 persone poteva assistere alla proiezione in successione di 15 vedute animate e 15 fotografie a colori, grazie alla presenza di lampade ad energia elettrica molto sviluppate. I panorami Ottocenteschi restituivano certamente lo stesso tipo di gigantismo delle immagini e una esperienza similmente immersiva, tuttavia qui i fratelli Lumière utilizzano il dispositivo cinematografico come vero e proprio elemento architettonico, modificando uno spazio già di per sé fortemente caratterizzato e spettacolare. Il dispositivo di proiezione, il fascio di luce e lo schermo che lo intercetta concretizzano la presenza delle immagini, funzionando come una sorta di architettura parallela che si interseca a quella del padiglione. Siamo di fronte a un caso piuttosto eccezionale, che non troverà troppa risonanza nel "secolo breve" del cinema istituzionalizzato, se non nel momento in cui il cinema torna ad uscire dalla sala.

Per comprendere tale fenomeno in un senso più ampio è tuttavia necessario sottolineare come, nel corso del XX secolo, l'architettura abbia sempre interagito con le altre arti (cinema compreso). Volendo riassumere in breve un'evoluzione piuttosto lunga e complessa potremmo dire che se con gli artisti delle avanguardie (soprattutto futuristi, costruttivisti e suprematisti) i tentativi di creare un'architettura come arte globale si limitano alla teoria, al disegno e alla creazione di modelli, più avanti queste idee rimangono latenti, ma troppo deboli per svilupparsi in un contesto profondamente segnato dal secondo conflitto mondiale, nel quale finisce per prevalere l'ortodossia razionalista in funzione della ricostruzione post-bellica. Solo negli anni Sessanta lo sforzo di restituire un impatto urbano all'architettura, nel tentativo di farla uscire dalla ripetitività di quel "manierismo razionalista"<sup>225</sup>, spinge artisti e architetti a pensare "una città dove l'investimento immaginario non sia astratto, ma figuramente vicino alla sensibilità di una società di massa, in cui l'oggetto e la pubblicità, l'icona e il messaggio consumistico

---

<sup>224</sup> *Ivi*, cit. pp. 98-99.

<sup>225</sup> Celant G., *Armix*, 2008, cit. p. 154.

siano il territorio di una nuova meraviglia progettuale<sup>226</sup>. Da quel momento in avanti si è potuto assistere alla progressiva mutazione dell'architettura nella direzione di un procedere costruttivo che si affida all'impatto iconico "dove contano la rapida identificazione e il valore comunicativo dell'edificio, inteso quale veicolo di messaggi che spesso non riguardano solo l'uso e la funzione, l'abitare e il vivere, ma l'investimento pubblicitario e promozionale, politico e istituzionale."<sup>227</sup> L'icona viene integrata nella cultura architettonica, che inizia a pensare in termini di scenografia, intendendo l'edificio come "oggetto" e "cosa" in collisione con il contesto urbano. Così l'architettura "si trasforma in un terminale dove si generano e rigenerano visioni e notizie, sorprendenti e iperboliche. L'urgenza informativa trasforma l'evento architettonico, lo rende performativo cosicchè sopravviva nel labirinto cangiante delle funzioni e delle rappresentazioni che la società produce e sollecita"<sup>228</sup>. Il recente pensiero architettonico si definisce dunque attraverso la priorità assegnata all'esteriorità: la superficie diventa l'organo che assolve la funzione principale della comunicazione e gli edifici si trasformano così in straordinarie apparizioni all'interno della città<sup>229</sup>. "Tale investimento sull'esterno risponde a un'esigenza di novità spesso trasmessa sull'epidermide mediante messaggi luminosi. Un tentativo di mettere in sincronia la superficie architettonica con la pubblicità e l'informazione mediatica, come sta succedendo a Tokyo, Hong Kong, New York e Shanghai, in cui lo schermo rende inseparabili confini murari e media"<sup>230</sup>. Come possiamo capire guardando le maggiori imprese architettoniche degli ultimi tempi, la nuova dimensione dell'architettura contemporanea è quella di un eccesso informativo. Un'esuberanza che si traduce in pratica nella totale libertà di forme e volumi, in un'estremizzazione dei comportamenti tettonici che è resa possibile dal ricorso ad alti

---

<sup>226</sup> *Ivi*, cit. p. 154.

<sup>227</sup> *Ivi*, cit. p. 147.

<sup>228</sup> *Ivi*, cit. pp. 147-148.

<sup>229</sup> Germano Celant cita una serie di questi edifici-apparizioni: il Teatro del Mondo di Aldo Rossi (1979), Il Guggenheim di Bilbao di Frank Gehry (1991-97), il Museo Ebraico di Berlino di Daniel Libeskind (1988-99), la Public Library di Seattle di Rem Koolhaas (2004); la Kunsthaus a Graz di Peter Cook (2004).

<sup>230</sup> *Ivi*, cit. pp. 147-148.

materiali tecnologici e da un investimento energetico notevole<sup>231</sup>. Le considerazioni da fare sarebbero moltissime; per quanto riguarda il nostro discorso è sufficiente notare come la situazione così delineata rende possibile quella convergenza delle arti che ha sempre attraversato il pensiero di architetti e artisti lungo tutto il Novecento. Oggi è possibile sperimentare un'architettura come creazione globale, con il coinvolgimento delle arti e dell'immagine in movimento in modo particolare, anche al di là di una strumentalizzazione commerciale e politica. Tuttavia per ora questa possibilità si è mostrata evidente solo nei "luoghi sicuri" delle esposizioni, nelle installazioni e nel lavoro di vari artisti (come Studio Azzurro di cui abbiamo parlato) oppure negli eventi eccezionali all'interno delle città come l'installazione di Urban Screens e proiezioni su edifici. Vedremo mai un esempio di ibridazione al di fuori di questi contesti?

### **Procedimenti analoghi: composizione cinematografica e messa in scena architettonica**

Il film di Ettore Scola intitolato *Ballando, ballando* è ambientato in un'unica sala da ballo. Non ci sono né dialoghi parlati né cambiamenti di scena; ci sono soltanto la musica e le persone in movimento. Vediamo sempre la stessa sala, con la stessa gente che vi entra per ballare; e intanto il tempo scorre e le persone che ballano invecchiano. Al centro del film ci sono le persone in azione. Eppure è la sala da ballo – con il suo pavimento piastrellato, i rivestimenti in legno, la scala ascendente in fondo e la zampa di leone sul lato - che origina l'atmosfera intensa del film. O, viceversa, sono le persone che conferiscono allo spazio questa singolare atmosfera? Mi pongo questa domanda perché sono convinto che un buon edificio debba essere in grado di assorbire le tracce della vita umana, acquisendo così una particolare ricchezza.<sup>232</sup>

---

<sup>231</sup> Si pensi al lavoro di Frank O. Gehry e di Zaha Hadid, architetti di fama mondiale che hanno fatto di questa forma di eccesso la propria firma, un marchio inconfondibile.

<sup>232</sup> Zumthor P., *Pensare architettura*, Mondadori Electa, Milano, 2004, cit. in Prina p. 196.

Oltre ad essere oggetto della rappresentazione filmica (con tutte le implicazioni che abbiamo visto) l'architettura può relazionarsi anche con la stessa struttura del film. D'altra parte esiste un certo parallelismo tra i prodotti delle due discipline: un film può essere paragonato ad un edificio in molti modi, François Truffaut<sup>233</sup> li vedeva entrambi come opere dalla paternità unica (il regista e l'architetto) ma che di fatto sono "opere collettive", mentre Franco Purini<sup>234</sup> nota come entrambi siano essenzialmente proiezioni, sia nei termini tecnici di proiezione sullo schermo e proiezione geometrica, sia in termini logici come proiezione delle fantasie e delle intenzioni progettuali dell'autore. Inoltre in questa breve analisi potremo notare come entrambi siano il risultato di un processo compositivo: l'edificio si costituisce come sommatoria di elementi architettonici che danno luogo a un fatto concluso all'interno dello spazio-tempo. Allo stesso modo il film è composto da frammenti di spazio-tempo, che danno luogo ad un continuum sullo schermo e nella mente dello spettatore.

Moltissimi registi sono affascinati non solo da edifici, città o luoghi specifici, ma anche dall'atto di progettazione che vi è sotteso. Nei film prodotti con questa particolare attenzione la composizione si trova a rivestire un ruolo centrale e spesso costituisce l'ossatura della narrazione. La qualità architettonica di svariati film, anche molto diversi tra loro (come lo sono i loro autori) è stata notata da alcuni studiosi, per lo più architetti, alla ricerca di contaminazioni reciproche fra cinema e architettura. L'analisi condotta da Vittorio Prina nel suo libro *Cinema Architettura Composizione*<sup>235</sup> si struttura innanzitutto come individuazione di elementi architettonici che assumono un ruolo fondamentale in alcuni film (il libro ne contiene una selezione ma, come precisa l'autore, potrebbero essere molti di più) ad ogni regista dunque corrisponde un tema architettonico che si può sviluppare in uno o più film. Per fare un esempio l'opera di Stanley Kubrick è caratterizzata da una perfezione compositiva costante, che si estende dalle singole inquadrature alle sequenze all'intera struttura di ogni film. Prina ha notato come in quasi tutti i film di Kubrick compaiano elementi architettonici in modo ricorrente, portatori di

---

<sup>233</sup> Casavola M., *La città neorealista*, cit. p. 124.

<sup>234</sup> *Ivi*, cit. p. 124.

<sup>235</sup> Prina V., *Cinema Architettura Composizione*, Maggioli, Milano, 2009. Vittorio Prina è architetto e docente presso la facoltà di Architettura e Società al Politecnico di Milano.

significati e simbologie ben precisi. Come scale, finestre e corridoi hanno una funzione in architettura, gli stessi hanno anche una funzione nella struttura del film<sup>236</sup>. L'analisi di Gul Kaçmaz Erk<sup>237</sup> invece prende in considerazione solamente due autori, Peter Greenaway e Wim Wenders, perché il loro lavoro e il loro modo di intendere lo spazio nel film risultano in un certo senso antitetici. La tesi sostenuta dall'autrice è che architettura e cinema si relazionano attraverso lo spazio e la sua rappresentazione in due modi differenti: quando lo spazio è forma (nel caso di Peter Greenaway) la sua rappresentazione diventa il fine ultimo del film, l'idea è quella di un dipinto in movimento, mentre quando lo spazio è simbolo (nel caso di Wim Wenders) il suo ruolo è quello di uno strumento per la narrazione, al pari di un attore esso trasmette un messaggio. L'autrice individua molto puntualmente le tecniche di regia, di montaggio e gli elementi spaziali che compaiono frequentemente nelle opere dei due registi, permettendoci così di inquadrare i meccanismi che vanno a costituire il linguaggio specifico del film (che è riconducibile anche all'intera opera del regista). Di natura ancora diversa è il progetto ideato e curato da Michele Mancini e Giuseppe Parrella in collaborazione con varie equipe di ricerca e con il regista stesso, intitolato *Michelangelo Antonioni: architetture della visione*,<sup>238</sup> un corposo libro-archivio che riporta fotogramma per fotogramma frammenti significativi dei film di Antonioni. I due volumi sono suddivisi per temi (interni, oggetti in scena, la città invisibile, deserti metropolitani, architetture...) per ognuno dei quali sono riportate le immagini estratte e opportunamente catalogate. Interessanti sono anche gli interventi grafici di tipo analitico su alcune immagini, rielaborazioni volte a sottolineare elementi di rilievo e geometrie della composizione, rendendo anche possibile un confronto fra queste.

---

<sup>236</sup> Anche Flavio De Bernardinis, regista sceneggiatore e teorico del cinema, dedica un volume alla sua ricerca sull'opera cinematografica di Kubrick individuando tre elementi architettonici ricorrenti. De Bernardinis F., *L'immagine secondo Kubrick*, Torino, Lindau, 2003.

<sup>237</sup> Kaçmaz Erk G., *Architecture in cinema: a relation based on space*, Colonia, Lambert Academic, 2008. Gul Kaçmaz Erk è architetto e attualmente docente alla Queen's University di Belfast.

<sup>238</sup> Mancini M., Parrella G. (a cura di), *Michelangelo Antonioni: architetture della visione*, Roma, Coneditor, 1986.

### 3.4 Quattro film architettonici

Partendo dalle riflessioni di questi autori cercherò di spiegare come un film può essere "architettonico" in diversi modi, attraverso quattro casi esemplificativi che non esauriscono sicuramente tutte le possibilità di analogia ma ne forniscono un'idea di massima. Si tratta di quattro film in cui il ruolo dello spazio è centrale, ma li accomuna anche il fatto del coinvolgimento dello sguardo attraverso tattiche precise. In tutti questi film si parla di rappresentazione, di ambiguità del dato visivo e della contrapposizione di realtà e finzione. Sembra proprio che questo spazio abbia bisogno di essere spiato, disegnato, attraversato perché possa prendere forma nella mente dello spettatore.

#### Scenografia

*La finestra sul cortile* (1954) di Alfred Hitchcock è un film eccezionale sotto molti aspetti. Quello che qui vogliamo considerare è la sua essenza teatrale, annunciata fin dai titoli di testa. Qui le tende della finestra che costituirà il punto di vista principale di tutto il film, si alzano come un sipario rivelando per la prima volta la scena, il cortile e gli edifici di fronte (Imm. 13). La macchina da presa avanza uscendo dalla finestra aperta e inizia la lenta panoramica (due panoramiche per la precisione) sulla facciata con le sue aperture, attraverso le quali ci vengono presentati i personaggi del film. La panoramica si conclude rientrando dalla finestra e mostrandoci il protagonista, immobilizzato nel suo appartamento con una gamba ingessata, e una serie di oggetti sparsi nella stanza. Dagli strumenti e dalle fotografie incorniciate capiamo che la sua professione è quella di fotografo: lo sguardo, l'inquadratura, l'immagine sono il suo mondo. L'incipit così strutturato contiene già tutti gli elementi necessari allo svolgimento del film, presentati solamente per mezzo di una panoramica. Gli ambienti sono solo due, l'appartamento di Jefferies (James Stewart) e il complesso di edifici che gli sta di fronte, separati da un cortile; lo spettatore osserva con gli occhi del protagonista ciò che avviene in questo spazio composito, percepito attraverso le aperture e per il resto solo immaginato. Per contro Jefferies si trova nella stessa situazione di uno spettatore che guarda un film: una identificazione reciproca. "Un semplice e geniale alternarsi di campi e controcampi ci mostra il volto del protagonista, i suoi occhi e lo sguardo che individua una direzione; il

controcampo inquadra una scena che si svolge nel cortile che il protagonista sta osservando; un nuovo controcampo del volto in primo piano ci comunica il suo pensiero e le sue emozioni”<sup>239</sup>. Jefferies guarda fuori dalla finestra, dapprima per noia, poi perché si convince che sia avvenuto un omicidio in una di quelle abitazioni, ed è determinato a risolvere il mistero. In questo senso i frammenti dei diversi avvenimenti sono come degli indizi, che vanno stratificandosi nella sua esperienza visiva (e nella nostra). Strutturalmente il film può essere paragonato ad un mosaico di storie - come un piccolo catalogo dei comportamenti umani - che si svolgono tutte sullo stesso piano, il quale non è altro che un prospetto architettonico. Questa struttura riunisce le storie in un unico palinsesto e costituisce allo stesso tempo una barriera e un sistema di aperture che delimita la nostra visione (e quella del protagonista) denunciando apertamente il suo forte carattere scenografico. In realtà tutto ciò che vediamo, dalla stanza, al cortile, agli edifici, è una gigantesca scenografia che riproduce le caratteristiche architettoniche della Lower Manhattan, interamente ricostruita in uno studio della Paramount. Il filo conduttore che tiene insieme tutti i pezzi e che fa della nostra visione una visione esterna, superiore a quella di Jefferies è il tema dell’amore. Egli non vuole sposare Lisa (Grace Kelly) che invece è determinata a farsi sposare, e tutte le storie che si svolgono parallelamente alla loro riguardano gli esiti più o meno disastrosi della vita di coppia. L’architettura è funzionale a questo parallelismo e anche ai diversi livelli della visione: c’è quello quasi nullo della città (che si intravede da un’apertura nel cortile) c’è quello parziale dei personaggi secondari (visibile ugualmente a noi e al protagonista) c’è quello totale dell’appartamento di Jefferies, visibile solo a noi spettatori, quasi spettatori teatrali: dopo che il mistero dell’omicidio è stato risolto e il protagonista si è convinto a sposare Lisa, il “sipario” si chiude nuovamente sulla finestra, punto di vista sul mondo.

### **Paradosso**

*Sherlock Junior* (1920), come molti dei film di Buster Keaton, è costruito per mezzo di geniali invenzioni spaziali. Lo spazio filmico è interamente costruito in funzione del gag

---

<sup>239</sup> Prina V., *Cinema Architettura Composizione*, cit. p. 143.

comico, garantito dai meccanismi del paradosso e del capovolgimento di senso. Il ritmo, fondamentale per tenere vigile l'attenzione dello spettatore e per creare l'effetto comico, è sempre costruito su complessi rapporti spazio-temporali determinati dal montaggio. Un elemento ritmico fondamentale nei film di Keaton è il fuori-tempo<sup>240</sup>, ovvero la costruzione di una struttura logica (spesso con una meccanicità e una ripetitività accentuata) e la sua successiva distruzione tramite l'introduzione di elementi antitetici che spezzano le coordinate di riferimento (oggetti o personaggi che tornano in scena al momento sbagliato o gesti del protagonista che ribaltano la logica dell'azione). Proporzione – confusione - nuova proporzione: è questo il meccanismo che domina lo svolgersi del film e che spesso riguarda proprio la percezione dello spazio, i rapporti esterno-interno o reale-fittizio. In una situazione spaziale data, la figura di Buster (sempre protagonista: è un riferimento costante) compie un'azione che ridefinisce lo spazio, o meglio il modo in cui viene percepito dallo spettatore. Così lo spazio da inquadrare e gli oggetti situati al suo interno costituiscono il problema principale nella costruzione del film: la composizione del profilmico è essenziale perchè l'inquadratura corrisponde alla finestra visiva dello spettatore, all'oggetto sottoposto al suo sguardo; ed è qui che l'elemento-Keaton entrerà in azione per stravolgerlo.

In *Sherlock Junior* viene usato l'espedito del sogno per descrivere situazioni surreali dove realtà e finzione cercano di compenetrarsi, scontrandosi. In una sequenza cardine del film Buster-proiezionista<sup>241</sup> si addormenta nella cabina, da questo momento i protagonisti del film proiettato prendono le sembianze dell'amata e del rivale in amore, nonché truffatore, per questo motivo Buster decide di uscire dal suo stesso corpo addormentato ed entrare nel film. Ma nel momento in cui attraversa lo schermo la scena cambia e si ritrova di fronte a una porta chiusa. Da questo momento si alternano surreali e improvvisi mutamenti di scena (Imm. 14) che costringono Buster a continui adattamenti (da un giardino, alla cima di una montagna, al deserto...) rendendo fittissimo il ritmo del film. Il fatto che genera il gag comico è l'incompatibilità del personaggio "reale" Buster

---

<sup>240</sup> Prina fa riferimento a Ballo F., *Buster Keaton*, Mazzotta, Milano, 1982, in Prina V., cit. p. 99 e seguenti.

<sup>241</sup> Il cinema richiama se stesso: spesso nei film si fa ricorso alla rappresentazione di una situazione legata al cinema, per parlare di finzione o di immaginario.

con la finzione del film, il suo muoversi in una continuità spaziale si scontra con la continuità del film (che in realtà è una discontinuità) determinata dal montaggio. In una seconda sequenza Buster viene inquadrato all'interno di un camerino mentre si osserva in un grande specchio, in realtà appare subito chiaro che il presunto specchio era solo il buco di una porta: tramite l'azione di Buster (l'attraversamento dello "specchio") la nostra percezione dello spazio muta istantaneamente. Il caso di Keaton è molto interessante ed esplicativo perché tutti i film sono costruiti esattamente per giocare con la percezione dello spettatore, tramite inganni come quello dello specchio, o tramite le azioni imprevedibili del protagonista. Lo spazio che si genera tramite il film nella mente dello spettatore è in questo caso costantemente definito dall'elemento agente Buster, mentre il profilmico è uno spazio attentamente costruito per sembrare qualcosa e subito trasformarsi in qualcos'altro.

## **Geometrie**

*I misteri del giardino di Compton House* (1982) di Peter Greenaway parla di come la rappresentazione artistica, per quanto scrupolosa, non possa restituire fedelmente la realtà. La vicenda, che di fatto è un giallo, si svolge nella villa con giardino e parco di Compton (a Groombridge, nel Kent) nell'Inghilterra di fine Seicento; qui il pittore Mr. Neville viene incaricato da Mrs. Herbert di raffigurare la tenuta in dodici disegni, da eseguire in dodici giorni, i quali saranno poi donati al marito che in quel momento si trova in viaggio. Il tempo del film è scandito dall'esecuzione dei dodici disegni: con il procedere del lavoro però Mr. Neville inizia a collezionare indizi, alimentando così il sospetto che qualcuno all'interno della tenuta abbia in realtà ucciso Mr. Herbert. Anche lo spazio del film è costruito sul tema del disegno e della rappresentazione: l'inquadratore, lo strumento a griglia ortogonale usato dal pittore, viene spesso usato come filtro della ripresa, per cui lo spettatore si ritrova a guardare la casa e il paesaggio dal punto di vista di Mr. Neville, che in un certo senso è anche quello del regista. Il pittore (un personaggio che viene delineato come scaltro e approfittatore, ma che rimarrà per tutto il tempo esterno alla cerchia degli abitanti di Compton) porta avanti il suo compito giorno dopo giorno: lo vediamo posizionare i suoi strumenti con l'aiuto di

un assistente, assicurarsi che la "scena" sia sempre sgombra da figure intrusive e che tutto sia al suo posto (Imm. 15). In molte sequenze vediamo il paesaggio attraverso l'inquadratore, poi Mr. Neville che colloquia con gli altri personaggi che assistono alla rappresentazione (come fosse una performance), successivamente il profilo del pittore ovvero la direzione del suo sguardo: ci troviamo di fronte al dispiegamento delle componenti essenziali della rappresentazione, in modo molto simile a come abbiamo descritto ne *La finestra sul cortile*. Le similitudini fra i due film sono molte, in entrambi i casi si tratta della soluzione di un mistero riguardante un omicidio, e il ruolo dello sguardo come strumento che svela gli indizi, attraverso un personaggio principale che si pone frontalmente alla scena (utilizzando strumenti di riproduzione delle immagini) è lo stesso. Le inquadrature costruite da Greenaway tuttavia si compongono come dei veri e propri dipinti di paesaggio, l'uso della camera fissa prevale e anche il soggetto inquadrato spesso è immobile (l'architettura, il giardino), mentre Hitchcock predilige l'eloquenza narrativa della panoramica e i personaggi sono sempre alle prese con qualche attività. "In qualche modo perseguivo un obiettivo contraddittorio: rifiutando che il tempo fosse invocato dal movimento, cercavo di filmare delle immagini di paesaggio nelle quali nulla venisse ad indicare il passaggio del tempo, che insomma avessero le caratteristiche dell'immobilità fotografica (...) e quando il movimento arriva lo sguardo si libera..."<sup>242</sup>. La macchina da presa propone quindi sequenze fisse e prolungate nelle quali è visibile uno spazio molto ampio, nel quale prevalgono la vegetazione e il grande edificio, il tutto dominato da una geometria costante. In linea di massima ogni film di Greenaway è guidato dalla presenza costante di un numero, in questo caso il 12 riferito ai disegni, ma anche ai giorni, e di una forma geometrica, in questo caso il rettangolo, moltiplicato nel reticolo dell'inquadratore. Anche il profilmico assume le stesse caratteristiche geometriche, il giardino all'italiana è una sapiente composizione di siepi, viali, obelischi, la villa stessa ha una facciata perfettamente simmetrica; ma lo stesso principio si applica anche alle inquadrature con molti personaggi, in particolare la sequenza della cena all'aperto: la ripresa centrale della

---

<sup>242</sup> Peter Greenaway in Bencivenni A., Samuelli A., *Peter Greenaway. Il cinema delle idee*, Le Mani, Genova, 1996, cit. in Prina p. 182.

grande tavolata enfatizza la composizione perfettamente simmetrica di tutti gli elementi e la loro disposizione su piani orizzontali (dal portico che fa da sfondo alla scena, alle luminarie, alla tavola fastosamente apparecchiata). La sensazione dello spettatore è quella di essere sopraffatto, le immense inquadrature del paesaggio lo obbligano a vagare con lo sguardo per registrarne i particolari, allo stesso modo i personaggi, fastosamente abbigliati e sempre impegnati in dialoghi dai toni pomposi, polemici e indaginosi, danno un senso di sovrabbondanza, lo sguardo è saturo, viene riempito fino al suo limite. Greenaway in questo film utilizza lo spazio in modo eloquente per parlare del significato delle immagini, della finzione che è insita nella rappresentazione del mondo e nel cinema in primo luogo: l'unico scopo di qualsiasi rappresentazione è il tentativo di dare un ordine alle cose e non rispecchiare fedelmente la realtà (cosa tra l'altro impossibile). Lo spettatore deve rendersi conto che quello a cui sta assistendo è pura finzione. La rigidità delle tecniche di ripresa che caratterizzano *I misteri del giardino di Compton House* come molti altri film di Greenaway è funzionale a questo scopo, così come l'organizzazione di uno spazio che seppur reale, (non ricostruito) è caratterizzato da rigide simmetrie e da quadri d'insieme impossibili da gestire con un solo sguardo.

## **Movimento**

Il film *Arca russa* (2002) di Alexander Sokurov è un viaggio attraverso 300 anni di storia della Russia, dall'epoca di Pietro il Grande fino alla rivoluzione che pose fine alla dinastia dei Romanov. Non esiste una trama vera e propria perché di fatto i due personaggi centrali (che non sono nemmeno i protagonisti) si ritrovano a compiere un percorso all'interno del Museo dell'Hermitage di San Pietroburgo, lungo il quale incontrano vari personaggi e frammenti di storie, in una dimensione che pare quella del sogno. Il protagonista del film sembra essere proprio il palazzo, o meglio lo spazio interno, nella sua accezione di contenitore: di oggetti - le opere d'arte - e di persone - gli zar e la corte imperiale, gli ospiti d'onore, ma anche i visitatori contemporanei e i curatori del museo. La particolarità più evidente del film è il fatto di essere strutturato come un unico piano-sequenza di 90 minuti, una lunghissima soggettiva: il film fu girato in un solo giorno, il 23 dicembre del 2001 (il giorno più corto dell'anno), un'impresa di regia notevole e una

grande performance del direttore della fotografia Tilman Büttner. Lo spazio quindi è l'elemento chiave non solo perché incornicia tutti gli avvenimenti dell'inizio alla fine, ma soprattutto in quanto collante di due discorsi paralleli: uno di tipo rappresentativo, che consiste nelle riprese del museo com'è oggi (quindi attraverso la sua grandiosa collezione d'arte), e uno di tipo performativo, che prevede la messa in scena di avvenimenti storici legati all'antica dimora degli zar (Nicola II che prende il tè con la moglie Alessandra e i figli, o il Ballo al Palazzo d'Inverno che alla vigilia della prima guerra mondiale celebrava il trecentenario della dinastia Romanov). Il viaggio lungo questo intreccio, all'interno di un unico spazio che diventa saturo di significati, si svolge davanti agli occhi dello spettatore per mezzo di due elementi che agiscono nello spazio: un Narratore invisibile a tutti, che rappresenta il punto di vista del regista e parla attraverso la sua voce, e il Marchese Custine, un letterato francese che visitò la Russia nel 1839 e che scrisse un libro su questo viaggio (e ancora oggi rimane una preziosa testimonianza)<sup>243</sup>. Il punto di vista di Custine è totalmente critico nei confronti della Russia, della sua storia e della sua cultura; i commenti di questo personaggio aggressivo e cinico dipingono un paese privo di un'identità propria, asservito ai potenti e smanioso di assomigliare all'Europa. La voce del Narratore non ribatte mai queste affermazioni, ma si limita a seguire in modo laconico i discorsi di Custine, il quale d'altra parte pretende espressamente di non essere contraddetto. I due si incontrano all'inizio del film e nessuno dei due sembra capire dove si trova e perché; la loro scoperta dello spazio avviene contemporaneamente a quella degli spettatori (Imm. 16), con continui riferimenti agli elementi architettonici che si inseriscono nel dialogo: "ecco una porta" o "una scala a chiocciola", "una scala di servizio", "mi chiedo dove condurrà". L'assenza di tagli nella ripresa è tesa a garantire l'illusione di un flusso temporale continuo (un tempo fuori dal tempo), lasciando il posto a un altro tipo di montaggio, un collage di cronologie e istanze diverse: le opere d'arte con i loro contenuti, dati storici, stilistici, simbolici ma anche sensoriali, come l'odore di olio e formaldeide (percepiti da Custine) sono quelle custodite oggi nel museo, appartengono alla storia passata ma anche al presente; gli

---

<sup>243</sup> Custine A. de, *Journey of our time: the journals of the Marquis de Custine*, New York, Pellegrini e Cudahy, 1951.

avvenimenti storici e le figure degli zar si accavallano con l'incontro di personaggi pubblici e visitatori contemporanei del museo. Custine riesce ad interagire con alcuni di loro, sebbene risulti chiara l'incomunicabilità con le figure di epoche successive alla sua (come l'attore Yesileev e il dottore Khmel'nitsky, o i due giovani soldati). Pietro il Grande, Nicola I, il poeta Puškin e l'artista cieca Tamara Kurenkova occupano tutti lo stesso spazio, sono tutti parte della stessa storia russa, una storia fatta di imitazione, rappresentazione, teatralità e sfarzo. Quello che sembra volerci dire il regista è che tutto ciò è contenuto nel palazzo, i cui confini segnano il limite di una precisa memoria storica. Come scrive Kaçmaz Erk<sup>244</sup> c'è una somiglianza fra cinema e memoria, nel senso che nessuno dei due ha limitazioni spaziali o temporali, entrambi sono frammentati, discontinui e irregolari, ma soprattutto sono in grado di assegnare ugualmente a immagini, pensieri e ricordi lo stesso status di realtà. Il critico Arkadij Ippolitov ha scritto che "Arca russa è precisamente un film sulla memoria, più che sulla storia. La storia è costruita e logica mentre la memoria è sensuale e indistinta (...) La memoria è inseparabile dall'immaginazione"<sup>245</sup>. Il film-viaggio si conclude uscendo da questa "Arca Russa", simbolo di un passato splendente che in qualche modo resta sigillato all'interno dello spazio<sup>246</sup>. Che cosa c'è oltre il prezioso scrigno dell'Hermitage? Uscirne significa entrare in un'altra epoca storica, quella tragica del Novecento segnata dagli orrori del regime sovietico. Richiamando l'idea di un'imbarcazione senza ormeggi, l'inquadratura finale riprende lo scorrere del fiume Neva mentre il Narratore pronuncia le enigmatiche parole: "Siamo destinati a navigare per sempre, ad amare per sempre."

---

<sup>244</sup> Kaçmaz Erk G., *Architecture in cinema: a relation based on space*, cit. p 21 e seguenti.

<sup>245</sup> Ippolitov A., *Mir-Rossia-Petersburg-Ermitazh*, cit. in Beumers B., Condee N. (a cura di), *The cinema of Aleksandr Sokurov*, I. B. Tauris, Londra, 2011, p. 162 (trad. mia).

<sup>246</sup> "Gaston Bachelard ha fatto dell'abitazione il luogo privilegiato della memoria, una 'localizzazione dei ricordi' nutrita di nostalgia, descrivendola come spazio saturo di tempo, di passato, di memorie. (...) Imbrigliando il tempo come memoria incarnata negli spazi della casa, l'abitazione si offre ad una analisi non più nella sua esteriorità, ma in un'interiorità che rispecchia quella dell'abitante (...)" Bachelard fissa le coordinate tracciate dal ricordo all'interno di uno spazio, facendo così dell'abitare il "sacrario della memoria" similmente a quanto accade in Arca Russa. Vitta M., *Dell'abitare*, cit. p. 301.

### 3.5 Filmare è abitare

Le contaminazioni reciproche fra cinema e architettura avvengono anche ad un livello che vorrei definire antropologico, in quanto comprendono entrambi delle prassi strettamente legate alla natura umana. L'abitare appartiene alla natura dell'uomo: "Abitare è come venire al mondo, e venire al mondo è già abitare"<sup>247</sup>. Ma è una natura che si realizza nell'artificio, infatti l'architettura nasce primariamente per soddisfare le esigenze abitative, o meglio di definizione di un territorio. Rappresentare il mondo è un'altra prassi che appartiene alla natura umana, e anch'essa si realizza nell'artificio. Questa analogia non è tuttavia l'unico legame tra le due discipline: abitare è rappresentazione in quanto l'abitante è un soggetto che vive nello spazio e continuamente pensa questo spazio per immagini, con lo scopo di definire il suo intorno (abitare quindi è una proiezione visiva e mentale dello spazio). Allo stesso modo rappresentare (in questo caso tramite il linguaggio cinematografico) è abitare, in quanto la definizione di uno spazio come possibilità di azione è uno dei principi di questa pratica ancestrale; per questo motivo potremmo dire che l'autore "poeticamente abita"<sup>248</sup> i luoghi del film.

Filmare significa innanzitutto inquadrare, ovvero operare una scelta, tagliare. L'inquadratura decontestualizza, ed è per ricucire e ricontestualizzare che agisce il montaggio; in questa operazione lo spazio architettonico ripreso viene ritagliato e ricomposto nuovamente per creare una nuova realtà. Come abbiamo visto alla definizione di questo spazio concorrono anche altri fattori come la composizione del profilmico o l'elemento/gli elementi che vi agiscono. Ma vi è anche un seguito: il risultato è un'operazione di composizione (ulteriore) che avviene a livello di percezione, quindi attraverso gli occhi e la mente dello spettatore. Composizione di una geografia nel singolo film, e composizione di un inventario di immagini con cui si pensa ai luoghi, attraverso lo sguardo di diversi registi. Non è tanto un processo di identificazione dello spettatore nella realtà proposta dal film, quanto una forma dell'abitare che riguarda il mondo costruito dal regista, quella che Fellini definiva "eterna provincia dell'anima"<sup>249</sup>.

---

<sup>247</sup> Vitta M., *Dell'abitare*, cit. p. 3.

<sup>248</sup> Bertozzi M., *L'occhio e la pietra*, cit. p. 111.

<sup>249</sup> *Ivi*, cit. p. 108.

Guardando *La dolce vita* (1960), *Roma* (1972), *Ginger e Fred* (1986) noi tutti abitiamo indirettamente la Roma di Fellini, una Roma filtrata, frammentata e ricomposta più volte attraverso lo sguardo dell'autore. Anche Wim Wenders è un regista particolarmente attento ai luoghi, com'è evidente in tutta la sua opera, e in particolare alla vita dei luoghi intesa come continuo inarrestabile cambiamento. Per questo motivo si può dire che i film di Wenders parlano dell'abitare, una forma di vita che si sviluppa nel tempo, più che nello spazio<sup>250</sup>. La scintilla che muove le intenzioni del regista, alla base del suo lavoro, è l'atto di vedere<sup>251</sup>, un'attitudine particolare nei confronti del luogo che innesca processi misteriosi: perché l'uomo (il regista, il pittore, il fotografo) rappresenta il paesaggio? "Cambia il nostro rapporto con i luoghi quando li fotografiamo o li filmiamo? Ne prendiamo forse possesso, diversamente da quando li osserviamo? Cos'è che ruba chi si fa un'immagine del luogo? Cosa resta impigliato del paesaggio in un'immagine?"<sup>252</sup>. La ricerca del regista in questa direzione è costante; nel film *Tokyo-Ga* (1985) ad esempio insegue le immagini viste nei film del grande regista giapponese Yasujiro Ozu, insegue un sentimento nei confronti della città che gli è stato trasmesso dall'intera opera del regista. Per questo motivo sceglie di andare a Tokyo e girare un film (nella forma del documentario, come una vera e propria ricerca) per riscoprire le stesse strade, le stesse case, per vedere cosa è cambiato e cosa invece è rimasto uguale; e per cambiare a sua volta inevitabilmente l'idea di quei luoghi.

Forse, il torto che un film può fare a un luogo è proprio quello di rendere invisibile il suo grande tempo, spacciando il tempo della propria storia come più importante. (...) fotografare o girare un film significa riprendere in due direzioni. Infatti ogni

---

<sup>250</sup> "Il semplice 'essere in casa' (...) si trasforma ora in un più intricato 'essere a casa', in un vivere la casa, in un assorbirne le cose e gli spazi per disciogliersi in essi e ricomporli in un coerente universo di immagini. Non si tratta però di una dimensione spaziale (...) Si tratta invece di una dimensione temporale, che consente la sedimentazione delle esperienze, il lento assorbimento delle memorie nelle cose, il paziente processo di adesione del corpo agli oggetti e alla loro posizione." Vitta M., *Dell'abitare*, cit. p. 299.

<sup>251</sup> L'atto di vedere è il titolo del libro che raccoglie vari scritti, interviste e interventi del regista dedicati al suo metodo di lavoro e alle sue teorie sulla pratica cinematografica. Wenders W., *L'atto di vedere*, Milano, Ubulibri, 1998.

<sup>252</sup> *Ivi*, cit. p. 113.

obiettivo mostra non solo un oggetto di ripresa, ma svela (nel vero senso del termine) anche l'occhio del fotografo o del regista. Così un libro fotografico non mostra soltanto dei luoghi, ma è anche uno spiraglio nel cuore del fotografo, come un libro aperto. E un film non offre solo sequenze di inquadrature ma anche il quadro mentale di chi sta dietro la cinepresa (...) La mancanza di rispetto si nota, ma si nota anche l'affetto.<sup>253</sup>

Parlando più precisamente dell'abitare la casa (e della rappresentazione cinematografica dell'abitare) ci troviamo a fare delle considerazioni più specifiche, che riguardano il soggetto all'interno del suo ambiente domestico. Nella prospettiva di un'organica interazione fra abitante, inteso come contenuto, e abitazione, intesa come contenitore, l'abitare si propone come linguaggio oggettuale che riguarda la percezione, gli spazi, i rituali e le relazioni, organizzando tutto ciò in un sistema coerente di segni. In queste immagini "l'abitante può riversare tensioni, sensazioni, emozioni, progetti, impaginandoli in un quadro capace di interpretarli ed esprimerli"<sup>254</sup>. Il processo di costruzione dello spazio filmico opera esattamente nello stesso modo. In effetti costruire lo spazio del film è assimilabile più all'abitare che al costruire reale, si parla in entrambi i casi di immagini e di proiezione delle emozioni, in una sorta di luogo oltre il reale, un luogo della mente. Nell'esplorazione di questo tema piuttosto insolito troviamo molte implicazioni di carattere filosofico, come ha notato lo studioso Julien Lingelser in un articolo dedicato alla rappresentazione della casa nel cinema<sup>255</sup>. L'autore si riferisce principalmente agli studi dell'architetto spagnolo Iñaki Ábalos, che nel libro *Il buon abitare*<sup>256</sup> individua una serie di tipologie di case, o meglio una serie di archetipi riferiti alle diverse modalità di abitare, e le pone in relazione con pensieri filosofici e sociologici moderni. L'intento dell'architetto è quello di illustrare la varietà dei diversi spiriti dell'abitare, piuttosto che

---

<sup>253</sup> *Ivi*, cit. p. 114.

<sup>254</sup> Vitta M., *Dell'abitare*, cit. p. 304.

<sup>255</sup> La rappresentazione cinematografica della città è stata analizzata in moltissime occasioni, mentre l'immagine della casa come simbolo dell'abitare è molto meno considerata. Lingelser J., *Abitare e filmare: archetipi e immagini della casa nel cinema*, "Cinergie", n 2, 2012, pp. 175-189. Un ulteriore contributo della studiosa su questo tema: Lingelser J., Lodato N., *L'immaginario della casa nel cinema*, Pavia, Ibis, 2011.

<sup>256</sup> Ábalos I., *Il buon abitare. Pensare le case della modernità*, Milano, Marinotti, 2009.

gli aspetti strutturali o funzionali dell'architettura, visualizzando nelle sue descrizioni una sorta di fenomenologia dell'abitare. D'altra parte, come ha scritto Vitta, non è possibile tracciare una storia dell'abitare, ma solo una storia dei modi di abitare, essendo l'abitare una realtà descrivibile solo tramite la sua raffigurazione, come immagine o modello. In questo senso il cinema sembra il sistema di segni più adatto allo scopo: Lingelser ripercorre le riflessioni di Ábalos ricercando i suoi archetipi nelle case rappresentate al cinema. Per fare solamente due esempi tra i più significativi: la casa "positivista" corrisponde alla villa Arpel in *Mon Oncle* (1958) di Jaques Tati, e la casa "decostruttivista" a quella che Buster Keaton assembla in *One Week* (1920). La casa "positivista" è quella ideata per rispondere alle esigenze di una società proiettata verso il progresso, una società perfetta governata dall'ordine e dalla scienza. È quella integrata in un piano regolatore, ideato per "fare città", una casa moderna e automatizzata che diventa elemento standardizzato di un sistema organico. La villa della famiglia Arpel nel film di Tati corrisponde in molti punti a questa descrizione, soprattutto nell'aspetto riguardante una modernità "forzata", che risulta spesso fredda e paradossalmente poco sensata e che coinvolge di riflesso gli stessi abitanti (con esilaranti conseguenze nel film). La casa positivista richiede un "abitare positivista", fatto di gesti ripetitivi e programmati. Quello che sfugge alla classificazione proposta da Ábalos è l'aspetto assolutamente insolito della casa immaginata da Tati, che non corrisponde a un modello standardizzato a livello urbanistico. Il regista porta questi meccanismi del moderno all'exasperazione<sup>257</sup> con intento critico nei confronti di uno spirito del moderno che deforma i comportamenti umani. Nell'altro caso si parla di decostruttivismo, una corrente architettonica influenzata dalla filosofia della decostruzione di Jaques Derrida; nella descrizione fornita da Lingelser l'habitat decostruttivista è alla ricerca di nuovi assetti e nuovi percorsi, è caratterizzato dall'instabilità, perciò il suo abitante si trova a vestire i panni di uno spettatore, non può che assistere alle trasformazioni in atto. La casa di *One Week* può essere ricondotta a questo principio in quanto l'intero film ne racconta il processo di costruzione, tra mille peripezie, un processo di trasformazione continua che si tramuta in una sorta di duello tra

---

<sup>257</sup> Parlerò ancora di Tati e di Villa Arpel a proposito del padiglione Francese alla Biennale, nel quarto capitolo.

la casa e il suo costruttore-abitante (per finire poi con l'abbandono del progetto). In questo senso la casa immaginata dai due personaggi, novelli sposi, come nido d'amore e luogo di una domesticità felice, si rivela all'opposto il luogo dell'imprevisto e dell'instabilità. Buster è il de-costruttore del proprio ambiente: nel tentativo di dare una forma abitabile all'organismo architettonico (che sembra avere una personalità e una vita propria) ne stravolge gli elementi, come nella scena in cui, per raggiungere il tetto solleva la ringhiera della veranda facendola diventare una scala a pioli (Imm. 17). Anche i fenomeni naturali concorrono a stravolgere l'ambiente: ad un certo punto una pioggia torrenziale muove la casa e inizia a farla girare sempre più vorticosamente. All'interno ci sono alcuni ospiti e Buster corre all'esterno per tentare di fermarla, poi prova a entrare nuovamente lanciandosi verso le finestre ma centrando sempre le pareti; qui il ritmo si fa intensissimo, con continui passaggi dall'esterno all'interno e viceversa, finché tutti i personaggi non vengono sbalzati fuori. L'ultima sequenza ci mostra l'apoteosi della de-costruzione: la casa deve essere spostata. Attraverso una serie di tentativi che comprendono l'uso di un'automobile come traino, la casa finisce sulle rotaie dove viene travolta da un treno; con rassegnazione Buster pianta accanto ai resti un cartello con scritto "in vendita", lasciando anche le istruzioni per chiunque volesse cimentarsi in questa impresa impossibile. La "casa decostruttivista" di Buster negli anni Venti era pura fantasia, il simbolo di un senso di frustrazione e inadeguatezza nei confronti della società, mentre dagli anni Ottanta diventa l'icona dell'abitare contemporaneo.

In sostanza nelle rappresentazioni dei vari habitat si può notare una coerenza tra l'estetica, la metodologia del film e l'archetipo dell'abitare, "una sorta di simbiosi tra le intenzioni dell'architettura, le vicissitudini dei suoi abitanti/interpreti, e i risultati della messa in scena"<sup>258</sup>. Se l'intento di Ábalos era di aprire nuove possibilità progettuali a partire dalla mappatura degli archetipi abitativi, in un'ottica legata al cinema si possono immaginare nuove possibilità di rappresentazione dello spazio a partire da quegli stessi (o anche nuovi) archetipi. L'osservazione del buon abitare può suggerire un buon filmare, e forse nel gioco dialettico che caratterizza il rapporto fra cinema e architettura, il buon

---

<sup>258</sup> Lingelser J., *Filmare e abitare*, cit. p. 188.

filmare può suggerire un buon abitare e di conseguenza un pensiero innovativo rivolto a una buona architettura. Come ha dichiarato Wenders "Ritengo che il cinema sia in qualche modo ancorato all'ambiente urbano, come è pure il caso della musica e della pittura, e gli architetti che lavorano in urbanistica dovrebbero, credo, saperne anche di musica, di pittura e di cinema. Come potrebbero altrimenti occuparsi degli ambienti urbani e degli uomini che vi abitano?"<sup>259</sup>

---

<sup>259</sup> Wenders W., *L'atto di vedere*, cit. p. 94.



#### 4. 14. Biennale Architettura di Venezia: l'architettura raccontata.

"Il cinema, la cui morte è stata spesso proclamata, è vivo e gode di ottima salute nell'ibrido riflesso delle arti spazio-visive."<sup>260</sup>

Installazioni multimediali, proiezioni, dispositivi interattivi sono strumenti che negli ultimi trent'anni si sono fatti sempre più presenti e indispensabili all'interno delle esposizioni di architettura. È un fatto che l'architettura abbia incontrato il digitale, a partire dalla progettazione con programmi di modellazione 3D e rendering, fino alla divulgazione che avviene sempre più attraverso mezzi alternativi al disegno e alla fotografia. Lo scopo dell'inserimento di tali dispositivi nelle esposizioni è quello di ampliare le possibilità di rappresentazione di forme e concetti, ma anche la trasmissione di messaggi dal carattere spesso molto specialistico in direzione di un pubblico vasto ed eterogeneo. Può anche accadere che, con una certa leggerezza e autoironia, l'architettura si faccia ritrarre dal cinema per svelare il suo lato più "domestico", com'è accaduto con la produzione di *Koolhaas HouseLife* (2008), dei registi Louis Lemoine e Ila Bêka<sup>261</sup>, proiettato alla 12. Biennale di Architettura del 2010. Questo film esplora i bellissimi interni della Maison a Bourdeaux progettata da Rem Koolhaas nel 1998, gettando uno sguardo insolito sullo spazio; le riprese seguono gli spostamenti e il lavoro di Guadalupe Alcedo, la donna delle pulizie, e di tutti gli altri addetti alla manutenzione. In questo modo l'architetto ha consentito al pubblico di accedere, attraverso la visione di un film, a uno spazio che non è solo architettonicamente definito ma che si ridefinisce continuamente attraverso percorsi e azioni "vitali" per l'intero edificio, smorzando l'aura di sacralità che solitamente si forma attorno a questo tipo di progetti e riportando il tutto a una dimensione di quotidianità domestica.

---

<sup>260</sup> Bruno G., *Atlante delle emozioni*, cit. p. 10.

<sup>261</sup> [www.koolhaashouselife.com/html/the\\_film.html](http://www.koolhaashouselife.com/html/the_film.html).

In questo capitolo cercherò di dimostrare come l'elemento filmico entri alla 14. Biennale con un apporto non solo tecnologico (in quanto medium) ma nella sua specificità artistica, come sistema di significati che riguarda anche lo spazio e la percezione. Mi dedicherò quindi all'analisi di tre ambienti che integrano il cinema nel discorso sull'architettura: il padiglione Francese e la hall del Padiglione Centrale ai Giardini, e soprattutto la sezione *Monditalia* lungo le Corderie dell'Arsenale. Mi servirò inoltre del confronto con altre installazioni affini per comprendere meglio i meccanismi innescati dalla compenetrazione di cinema e architettura; il filo conduttore sarà il rapporto costante con lo spettatore: chi è il destinatario di questi messaggi visivi? Come viene strutturato lo spazio che permette questo scambio di informazioni? E che tipo di rapporto si crea tra le immagini, lo spazio e lo spettatore?

#### 4.1 Fundamentals on screen: *Elements*

Collage / kō-lāzh', kə / n.

1.a An artistic composition of material and objects pasted over a surface, often with unifying lines and color.

1.b A work, such as a literary piece, composed of both borrowed and original material.

2. The art of creating such compositions.

3. An assemblage of diverse *elements*.<sup>262</sup>

Fin dall'inizio *Elements* si autodefinisce come un collage: l'opera è una "motion picture" realizzata da Davide Rapp con Lorenzo Gangarossa e Guido Guerzoni per la hall del Padiglione Centrale ai Giardini. Si tratta di un video di 30 minuti circa assemblato con brevi spezzoni tratti da diversi film; i soggetti di tutte le clip dovevano essere gli elementi architettonici, ma il regista e il suo gruppo di lavoro hanno deciso di non utilizzare solamente i classici titoli che emergono quando si parla di architettura nel cinema (i corridoi che ricorrono nelle opere di Kubrick, la città futuristica di *Blade Runner* o

---

<sup>262</sup> Definizione di collage tratta da un fotogramma di *Elements*. La definizione deriva dall'American Heritage Dictionary, quinta edizione del 2014. Vedi anche: [www.ahdictionary.com/word/search.html?q=collage&submit.x=40&submit.y=14](http://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=collage&submit.x=40&submit.y=14).

*Metropolis* etc..) quanto piuttosto di privilegiare un cinema "di genere"<sup>263</sup>. Per dare solo qualche titolo le clip sono state tratte da film come *I banditi del tempo* e *Brazil* di Terry Gilliam, *Le iene* e *Django Unchained* di Quentin Tarantino, *Big Fish* di Tim Burton o *Il codice Da Vinci* di Ron Howard, anche se non mancano opere di autori come Louis Malle (*Zazie nel metrò*) o Bernardo Bertolucci (*Il conformista*). Il criterio di scelta insomma si basa semplicemente sulle opportunità di estrapolare elementi architettonici interessanti: ne risulta un'ottima occasione per individuare elementi di architettura all'interno di film in cui in genere viene lasciata in secondo piano, e allo stesso tempo la riconoscibilità della maggiorparte dei film costituisce uno stimolo in più per lo spettatore. Lo scopo dell'opera (che ad ogni modo gode di una propria dignitosa autonomia) all'interno del Padiglione Centrale è quello di fare da prologo all'esposizione, e anche di renderla in un certo senso più accattivante. La mostra allestita in questa sede si intitola *Elements of architecture (e o a)* ed è basata sul libro omonimo, frutto del lavoro di ricerca svolto da Rem Koolhaas e AMO in collaborazione con l'Università di Harvard. Lo scopo dello studio, iniziato nel 2012, è quello di esaminare le componenti fondamentali degli edifici, quegli elementi universalmente noti ed utilizzati da ogni architetto in ogni epoca e in ogni luogo. Sono stati scelti nello specifico 15 elementi costruttivi: il pavimento, il muro, il soffitto, il tetto, la porta, la finestra, la facciata, il balcone, il corridoio, il caminetto, la toilette, la scala, la scala mobile, l'ascensore, la rampa; per ognuno si è cercato di delineare un percorso storico e di sviluppo che ha portato allo stato attuale. Il libro quindi è diviso in 15 macro capitoli che tratteggiano la storia degli elementi, ma la mostra si concentra solamente su alcuni degli aspetti che sono emersi dalla ricerca; il libro tuttavia accompagna il percorso espositivo attraverso delle riproduzioni ingrandite presenti in ogni sala (appese alla parete) che consentono ai visitatori di ampliare a piacimento i contenuti della mostra. La Hall del Padiglione funge da introduzione, una sorta di sommario di questo catalogo degli elementi che si dipana attraverso le stanze. Come ha scritto Rem Koolhaas "lo spazio introduttivo è il luogo in cui gli elementi architettonici, all'apparenza insignificanti, che ci circondano ogni giorno incominciano a

---

<sup>263</sup> Davide Rapp in un'intervista, [www.youtube.com/watch?v=hhXqnsWsMoA](http://www.youtube.com/watch?v=hhXqnsWsMoA).

manifestare le loro possibilità”<sup>264</sup>. Per aprire lo sguardo dei visitatori sull’importanza trascurata di questi elementi essenziali la hall ospita una piccola biblioteca/sala di lettura dove è possibile sfogliare i trattati storici sull’architettura scritti in epoche e luoghi diversi, una parete ospita inoltre 182 riproduzioni in grande scala di pubblicità, selezionate fra le più importanti riviste di architettura del Novecento; infine sulla parete opposta troviamo gli elementi rappresentati attraverso il cinema, nel video-collage di Davide Rapp che viene trasmesso in loop. La presenza di questo lavoro costruito interamente con un’operazione di selezione e montaggio di brevi (a volte brevissime) sequenze tratte da diversi film, è particolarmente significativa; innanzitutto perché lavora sulla scomposizione, sulla ricerca dell’elemento essenziale, esattamente con lo spirito ricercato da Koolhaas in *Elements of architecture*. “Le Biennali precedenti hanno guardato all’architettura nella sua interezza, cercando di proiettare il quadro ‘completo’, compresi il contesto e la politica. Qui presentiamo invece micronarrazioni che si rivelano concentrando in maniera sistematica sul piano del particolare o del frammento”<sup>265</sup>; il risultato è un’esposizione enciclopedica<sup>266</sup>, nella quale gli elementi vengono estratti dalla propria sede, l’architettura, e raggruppati tra loro a formare dei cataloghi. Il video di Davide Rapp usa lo stesso procedimento, estrapola gli elementi architettonici dai film e li ricomponi in modo organico; anche se isolare queste unità rispetto alla struttura d’origine non è sempre facile, dato che inevitabilmente si portano dietro altri elementi visivi, dialoghi, rumori e frammenti musicali. L’operazione di montaggio è quindi molto delicata, ma anche creativa allo stesso tempo; la scelta delle inquadrature è tesa ad esaltare le proporzioni e le geometrie degli elementi, le loro caratteristiche specifiche.

---

<sup>264</sup> *Fundamentals*, 14. *Mostra Internazionale di Architettura*, Catalogo dell’esposizione, Venezia, Marsilio 2014, cit. p. 197.

<sup>265</sup> Rem Koolhaas in *Fundamentals*, cit. p. 193.

<sup>266</sup> Come ha scritto il presidente della Biennale Paolo Baratta, l’idea di una mostra-ricerca nasce anche dal confronto con la Biennale Arte del 2013 intitolata *Il Palazzo Enciclopedico*: “(...) la 55. Esposizione Internazionale d’Arte, la Biennale di Massimiliano Gioni, riaffermava e documentava la necessità per l’uomo di creare immagini libere da finalità pratiche, sotto l’urgenza delle proprie ossessioni e delle proprie utopie. E per l’architettura? Da anni insistiamo sulla divaricazione tra l’architettura e la società civile (...) Per l’architettura, come per l’arte, gli sviluppi dovrebbero essere invece guidati dalla consapevole capacità di esprimere necessità e desideri.” Cit. in *Fundamentals*, pp. 14-15.

Nell'insieme la composizione risulta fluida, i passaggi da un elemento all'altro sono gestiti in modo originale, e spesso all'interno della stessa clip, in questo modo la logica che li governa viene anch'essa mutuata dal film oppure "inventata" dal montaggio. Per fare un esempio, nel passaggio tra tetto e toilette viene utilizzata la famosa sequenza di *One Week* (Buster Keaton, 1920) in cui Buster si infila nel comignolo per posizionarlo sul tetto della casa, e quando finalmente ci riesce cade attraverso di esso e si ritrova nella vasca da bagno (ovviamente piena).

*Elements* invita lo spettatore a focalizzare la propria attenzione sui quindici elementi attraverso il rapido susseguirsi di tagli e sequenze, rivelando contrasti e affinità, linee e forme, motivi e pattern ricorrenti, ritmi e movimenti. In questo contesto ciascuna scena, estrapolata dal film d'origine, acquista nuovo significato e svela le connessioni reciproche tra cinema e architettura<sup>267</sup>.

Quindi, se da un lato abbiamo dei frammenti ovvero tutti i componenti di *Elements of architecture* nelle loro varie declinazioni filmiche (nelle loro "micronarrazioni"), dall'altro però abbiamo un film, una struttura che tende ad collegare le scene che si susseguono, e che le unifica maggiormente con un certo tipo di montaggio. Le clip, lette nella sequenza creata dal regista, danno luogo a una "narrazione spaziale": lo strumento filmico è in grado di comporre tutti gli elementi creando un'architettura che lo spettatore scopre nel tempo del film. Non si tratta quindi di essere semplicemente spettatori di una storia, e di fatto una vera e propria storia non c'è, ma di assistere alla costruzione visiva di uno spazio che si realizza come sintesi di elementi architettonici. Il film, ugualmente all'esposizione, si dichiara come manifestazione di una serie di possibilità. "Il semplice atto di giustapporre riprese separate di corridoi, scale o facciate è in grado di evocare connessioni e legami che altrimenti non potrebbero rivelarsi, nelle singole inquadrature originali. Attraverso il montaggio, gli spazi della finzione coesistono simultaneamente in un'architettura immaginaria e dinamica generata dal movimento di camera"<sup>268</sup>. Il film ha

---

<sup>267</sup> Davide Rapp in *Fundamentals*, cit. p. 201.

<sup>268</sup> *Ivi*, cit. p. 201.

un inizio e una fine, ma in virtù della sua struttura rimane una forma aperta, in grado di essere implementata con nuove fonti, potenzialmente all'infinito (così come la ricerca sugli elementi).

Un secondo aspetto interessante è il carattere ibrido dell'opera intesa come parte di un contesto variegato. Nello spazio centrale abbiamo visto essere presenti varie forme di rappresentazione degli elementi (trattati, pubblicità, film), tuttavia l'immagine in movimento ha il potere di attirare maggiormente l'attenzione rispetto al resto; inoltre la condizione che viene ricreata è simile a quella della sala cinematografica, l'ambiente è prevalentemente buio e vi sono molte sedie disposte a file parallele, frontali alla proiezione (Imm. 18). Questo forte potere attrattivo, tipico del cinema, si fonde con alcuni tratti caratteristici dell'installazione: il fatto di essere collocato all'interno di un percorso espositivo e precisamente al centro, in un punto dove si è costretti a passare più volte, il fatto che i suoni e i rumori contaminano gli altri spazi, lo rendono una presenza diffusa che integra l'ambiente e i suoi contenuti.

Presenze filmiche di questo tipo non sono rare nelle Biennali, specialmente in quelle più recenti, tuttavia *Elements* è particolare perché si trova perfettamente integrato in un progetto espositivo, che è innanzitutto un progetto di ricerca. Anche la forma del video-collage o *found footage* non è certamente una novità, e specialmente negli ultimi anni ha avuto molta fortuna nella creazione di prodotti filmici di vario tipo. All'interno di Biennale si può ricordare un esempio che formalmente è molto vicino a *Elements*, anche se il contesto dell'esposizione era totalmente diverso: *The Clock* di Christian Marclay partecipò alla 54. Biennale Arte del 2011 (intitolata *ILLUMInazioni*), dove vinse il leone d'oro. Il film, della durata di 24 ore, è interamente costruito con sequenze di film che mostrano orologi, i quali (con un incredibile lavoro di montaggio) seguono lo scorrere del tempo reale. *The Clock* è un film che sovverte una delle caratteristiche elementari del cinema perché insegue il tempo effettivo, mentre in genere il film dovrebbe proiettare lo spettatore all'interno di un tempo della narrazione che è totalmente arbitrario. Indubbiamente il tema dell'opera è il tempo, o meglio la sua misurazione, un'invenzione dell'uomo che risponde alla necessità di definire un'entità inafferrabile. Come ha

affermato Marclay in un'intervista<sup>269</sup> la bellezza dell'opera, ciò che essa porta in superficie, è la preoccupazione comune a tutti di non avere abbastanza tempo; specialmente in un contesto come quello di Biennale dove le opere sono molte, i visitatori spesso devono gestire il lasso temporale a disposizione selezionando le cose da vedere. In questo senso le decisioni dello spettatore influenzano l'opera, entrano a farne parte: difficilmente la si può vedere tutta e in ogni caso tutti ne vedranno un segmento diverso, più o meno lungo in base alle proprie intenzioni. Questa considerazione stimola un altro ragionamento, sul tempo che si dedica in genere all'arte; si può guardare un quadro per due minuti o per trenta minuti, e opere diverse richiedono tempi diversi per essere apprezzate, ma ciò che generalmente non si considera è per quanto tempo l'opera resta impressa nel visitatore, quanto rimane di quella esperienza di visione una volta conclusa. Le proporzioni e la tematica di *The Clock* ne fanno un progetto molto ambizioso, tuttavia lo stesso procedimento di selezione e montaggio era stato utilizzato in altri lavori di Marclay come *Telephones* (1995), una carrellata di telefonate prelevate dai film di Hollywood, ovvero una serie di saluti lasciati senza risposta, e *Video Quartet* (2002) una proiezione su quattro schermi di diverse scene musicali, sempre tratte da film, che in concerto risultano volutamente atonali. L'effetto di continuità assunto dalla sequenza, una sorta di narrazione, deriva principalmente dal fatto che tutti gli spezzoni hanno lo stesso contenuto (che siano orologi, telefoni, o elementi architettonici). Questa operazione trova le sue radici in una serialità che è tipica della pop-art, non a caso anche Andy Warhol ha realizzato un film (con riprese originali in questo caso) in cui 13 differenti coppie si baciano per 3 minuti e mezzo ciascuna. *The Kiss*<sup>270</sup>, un film del 1963, è un susseguirsi di lenti e interminabili baci che finiscono per fondersi: l'atto ripetuto e rallentato diventa un concetto espresso nelle sue diverse possibilità, l'essenza del bacio.

---

<sup>269</sup> [www.labiennale.org/it/videocenter/marclay.html?back=true](http://www.labiennale.org/it/videocenter/marclay.html?back=true).

<sup>270</sup> Marco Senaldi sostiene che Warhol sarebbe stato ispirato dal breve filmato (circa 10") di Thomas Edison, *The Kiss*, del 1896 che costituisce il primo "bacio cinematografico della storia". Senaldi M., *Rapporto confidenziale*, p. 26.

## 4.2 Jaques Tati al padiglione francese

Per questa edizione di Biennale i curatori hanno ideato un tema comune (oltre a quello generale) che facesse da filo conduttore per tutte le partecipazioni nazionali: *Absorbing Modernity 1914-2014*. Il padiglione francese, curato da Jean-Louis Cohen e intitolato *Modernità: promessa o minaccia?*, sceglie di rispondere al tema con quattro domande dal tono critico. Queste sono dislocate nelle quattro stanze del padiglione, e portano a testimonianza documenti fotografici, video e modelli architettonici accompagnati da didascalie che raccontano alcune vicende della storia francese legate al tema della modernità. Il video in questo caso gioca il ruolo del documento storico: il carattere della proiezione (che avviene contemporaneamente su più pareti) è illustrativo e ci propone i quattro diversi temi uno dopo l'altro senza alcun collegamento. La prima domanda "I grandi complessi residenziali: eterotopia salvatrice o luogo di reclusione?"<sup>271</sup> porta in evidenza la storia della Cité de la Muette a Drancy, un complesso residenziale costruito in modo avveniristico nel 1934 alle porte di Parigi; la triste sorte di questo luogo della modernità sarà la trasformazione in campo di concentramento nel 1940. La seconda "Jean Prouvé: immaginazione costruttiva o utopia?"<sup>272</sup> ci mostra le idee sulla prefabbricazione, sull'uso intelligente dei materiali all'avanguardia, la velocità e la semplicità con cui l'architetto voleva e poteva costruire. Il limite e la contraddizione fu, nonostante il successo delle sue idee, di rimanere un caso isolato; il modo di operare legato alla sua figura specifica rimase marginale rispetto al sistema dell'edilizia dominante. Con la terza "La prefabbricazione pesante: economia di scala o monotonia?" si ricorda che gli auspici di Le Corbusier riguardo il dominio della grande industria nell'edilizia si erano avverati con il massiccio uso del cemento armato dopo la seconda guerra mondiale, ma con risultati pesanti sul lungo termine. La quarta domanda infine, che titola lo spazio centrale, rimanda a una delle più irridenti critiche alla modernità: "Jaques Tati e la villa Arpel: oggetto del desiderio o macchina ridicola?"<sup>273</sup> è un omaggio al capolavoro di Jaques Tati *Mon Oncle* (1958). In questo film la casa è protagonista,

---

<sup>271</sup> *Fundamentals*, p. 47.

<sup>272</sup> *Ivi*, p. 115.

<sup>273</sup> *Ivi*, p. 83.

insieme ai suoi abitanti, di una storia che descrive un vivere quotidiano a tratti delirante: è l'architettura moderna a farsi specchio di chi la abita, o viceversa? *Mon Oncle* è un film dalla trama molto semplice, dove anzi non emerge una storia vera e propria, ma il ritratto di due stili di vita contrapposti; in modo molto simile alle comiche di Buster Keaton (per rimandare a un caso che ho trattato nel terzo capitolo) dove domina il paradigma situazione-azione-capovolgimento, il nostro anti-eroe entra in scena per sconvolgere una situazione data. Così Monsieur Hulot nel semplice atto di visitare la famiglia della sorella (i coniugi Arpel), si trova coinvolto situazioni quotidiane che sfiorano l'assurdo, non sa come utilizzare la cucina ipertecnologica e i suoi oggetti fuori dal comune (come una brocca per l'acqua rimbalzante) e successivamente viene coinvolto in una festa in giardino che si trasforma in un vero e proprio balletto delirante. Gli Arpel sono persone rigide, per le quali l'apparenza è fondamentale: il modo di vivere cui sono votati è quello *moderno*, scandito da ritmi e codici comportamentali esageratamente razionali, e così è anche la loro casa: pulita, estremamente ordinata e organizzata, ma quasi vuota, sterile e scomoda. Chi ci mostra le falle di questa idea di modernità è Monsieur Hulot, che con il suo modo di fare anti-moderno, ingenuo, manda letteralmente tutto all'aria. La dimensione umana viene recuperata a contatto con il figlio degli Arpel, il piccolo Gérard (per il quale Hulot è lo zio del titolo) che sembra essere l'unico immune alla febbre del moderno che dilaga nella famiglia e nell'intero quartiere. Il bambino esce per un pomeriggio di giochi con lo zio, ed è in questo momento che vediamo il contrasto del moderno quartiere di Créteil con le altre aree della periferia di Parigi, zone di campagna dove la vita scorre ancora pacifica. La critica di Tati al moderno e alla civiltà contemporanea quindi si palesa anche in contrapposizione all'antico, rappresentato con la stessa ironia: le scorribande dei bambini in campagna, oppure il quartiere dove abita Monsieur Hulot (un antico quartiere realmente esistente, a Saint-Maur-les-Fossès) dove i comportamenti umani tornano ad essere più naturali, si può girovagare o sedersi al sole. Qui Tati rappresenta anche la controparte di villa Arpel, una vecchia casa composta da più blocchi accostati, irregolare, caotica e ricca di adorabili imperfezioni: emblematica è la scena in cui Hulot sale le scale per raggiungere il suo appartamento, compiendo un giro assurdo.

Anche in un film successivo, *Playtime* (1967) Tati prosegue questa critica alla modernità, tuttavia si tratta di una storia che si svolge prevalentemente in luoghi pubblici, come l'aeroporto, l'ufficio e il ristorante, in cui l'idea dominante è quella di una Parigi moderna che si sta allontanando dalla sua identità urbana, finendo per assomigliare a qualsiasi altra città. *Mon Oncle* invece indaga sulla questione più intima dell'abitare, intendendo la casa come il luogo più personale dell'individuo: mostra l'assenza di memoria di una casa che diventa l'immagine dell'assenza di memoria dei suoi abitanti e così facendo porta a galla la questione dell'assurda dimenticanza dell'identità e delle radici. Gli Arpel non abitano realmente la loro casa, piuttosto la fanno "funzionare" a comando, attivando i getti d'acqua della fontana, il cancello che chiude il giardino o i misteriosi elettrodomestici della cucina; tutto ciò lascia gli interni spogli, non vi sono oggetti personali o tracce di vita umana. Inoltre si diletta a ricevere ospiti, ai quali fanno visitare gli ambienti come fossero le sale di un museo: "Ma non è ancora finito!" esclama un'invitata, e la signora Arpel replica: "Ma no! È moderno!". Il regista in verità non si pone contro il progresso, ma ne critica le conseguenze incontrollate sui comportamenti umani, la meccanizzazione imperante che implica azioni sempre uguali e condizionate, la perdita di umanità. "Non sono nemico della modernità, figuriamoci. Sono nemico dei programmatori della modernità. Quello che non mi va bene, quello che stona, è il rapporto uomo-ambiente"<sup>274</sup>.

La centralità riservata al film di Tati e alla sua visione della modernità è significativa: il lavoro del regista sembra riassumere il sentimento di un momento storico (gli anni Cinquanta) con uno sguardo lungimirante, e soprattutto è in grado di creare una sorta di empatia con lo spettatore ridicolizzando gli atteggiamenti della piccola borghesia parigina. La scelta di portare un film (un film comico per giunta) all'interno di un'esposizione di questo tipo, dimostra come il cinema sia un elemento forte perché in grado di esprimere un sentimento nei confronti di una realtà concreta anche attraverso la finzione, e anche per il suo carattere di medium popolare, che lo rende immediatamente riconoscibile. Anche la disposizione dell'allestimento è interessante perché il video unico

---

<sup>274</sup> Nepoti R., *Jaques Tati*, Firenze, La Nuova Italia, 1979.

che racchiude i documentari e gli spezzoni del film, compare simultaneamente in tutte le stanze, con un effetto di coesione dell'esposizione attorno al tema della modernità (Imm. 19). Oltre al grande e coloratissimo modello di villa Arpel, nel padiglione sono esposti anche molti disegni dell'artista Jaques Lagrange che progettò tutte le scenografie del film e tutti gli oggetti surreali che vi compaiono. La villa fu interamente ricostruita in uno studio a Nizza per le riprese, ma non è a tutti gli effetti una casa reale: si tratta di un'architettura di fantasia, derivata però da una sintesi di architetture esistenti, quelle che si vedevano allora sulle riviste, o che iniziavano ad essere costruite. Lagrange stesso ha dichiarato: "Con riviste internazionali di architettura, con forbici e colla, ho fatto un montaggio. Ho preso elementi di qua e di là (...) È una specie di miscuglio di architettura"<sup>275</sup>. Anche Villa Arpel, quindi, è un collage.

I quesiti posti nell'esposizione non sono risolti e le contraddizioni che li segnano sono tangibili, ma figure come quella di Tati (e anche quella molto diversa di Prouvé) ci ricordano di dare una chance al pensiero critico: vivere il proprio tempo significa prestare attenzione, ragionare su ciò che sta accadendo. Inoltre appare chiaro come la rappresentazione sia uno strumento di comprensione della realtà, attraverso il cinema è possibile guardarsi dall'esterno, e poi agire.

#### 4.3 Monditalia, il luogo (in) comune

Le cose vanno così: prima di cominciare un film, cerco sempre di creare le condizioni per una lieta vacanza che va sotto il nome di "Ricerca degli Esterni". Un rituale del cinema molto simpatico. Si parte con l'operatore, l'aiuto regista, un rappresentante della produzione, sapendo già in partenza, almeno nel mio caso, che ricostruirò tutto in teatro e non mi muoverò mai da Cinecittà. E a che cosa serve allora? Beh, intanto è molto piacevole, e poi quel girovagare da un borgo all'altro, quell'entrare nelle fattorie, gli alberghieri, le pensioni, le belle città italiane della provincia qualcosa la danno, una traccia la lasciano anche dopo, nell'irrealtà della costruzione in teatro. Da quei vagabondaggi oggi volta ricavo anche un imbarazzante rimorso. Perché ogni volta mi rendo conto che il cinema italiano, me compreso ovviamente, dell'Italia non

---

<sup>275</sup> Sichère M., *Jaques Tati, "Où est l'architecte?"*, in *Monuments Historique*, n. 137, 1985, cit. in Lingersel J., *Abitare e filmare*, p. 177.

ha raccontato niente. Sappiamo tante cose sull'America attraverso i suoi film. Sul nostro paese niente. Qualche cosa di Roma, una Napoli che è un presepe di maniera, una Sicilia da oleografia sanguinosa. Ma tutta l'interminabile provincia italiana...<sup>276</sup>

Il dubbio che si insinua con le parole di Fellini è legittimo: è riuscito il nostro cinema a rappresentare l'Italia? Oppure ci ha fornito solo l'immagine di un'Italia "da cinema"? Questa è anche la domanda che si è formata nella mia mente ripensando alla carrellata di spezzoni cinematografici presentata a *Monditalia*.

La mostra si presenta come un percorso lungo le Corderie dell'Arsenale, in cui viene restituita un'immagine dell'Italia "per punti". *Monditalia* conduce i visitatori attraverso una scansione del Paese, in un viaggio che segue la sua conformazione geografica da sud a nord, dall'Africa alle Alpi. L'intera esposizione si sviluppa come una rete o come una mappa in cui i nodi sono costituiti dai 41 casi-studio architettonici, elaborati in collaborazione con molti giovani ricercatori, e accompagnati da 82 film italiani. Il percorso si divide per la maggior parte della sua lunghezza in due "corsie", una dedicata alle installazioni di architettura e l'altra riservata ai film. Questi sono proiettati su schermi che fluttuano ad un'altezza superiore a quella dell'occhio umano, permettendo il passaggio e creando allo stesso tempo un cannocchiale visivo fatto di piani sfalsati (Imm. 20). I film sono presenti non nella loro interezza ma come spezzoni, come frammenti significativi che si susseguono, ognuno con la sua durata, rendendo il paesaggio visivo e sonoro sempre diverso. Architettura e Cinema affiancati collaborano nella costruzione di una mappa che vuole illustrare diversi aspetti del Paese: politica, storia, economia, religione, tecnologia, industria...tutti temi aggregati per rappresentare la realtà italiana nella sua complessità. Per fare solo qualche esempio, il primo caso studio della serie è *Italian ghosts*; il gruppo di architetti DAAR tratta la questione dell'architettura modernista "esportata" durante il periodo del colonialismo italiano in Libia, dove le rovine architettoniche di periodo romano furono utilizzate come pretesto politico per legittimare il "ritorno" dell'Italia in quei territori e la creazione di un "nuovo impero romano". Sepolta e dimenticata, anche in seguito alla "riconciliazione" tra Gheddafi e

---

<sup>276</sup> Fellini F., *La voce della Luna*, Einaudi, Torino, 1990.

Berlusconi avvenuta nel 2009, questa storia potrebbe rivelare la relazione problematica tra modernismo e colonizzazione, aggiungendo un tassello fondamentale alla storia Italiana. L'installazione prende forma in un confessionale in legno, simbolo dell'espiazione dei "peccati coloniali" di una Nazione, all'interno del quale sono trasmessi due piccoli video di repertorio televisivo riguardanti la visita in Italia di Gheddafi; i film che l'accompagnano sono *Lo specchio di Diana* (1996) un film di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi costruito con parti di filmati relativi alla visita di Mussolini a Tripoli e *Il leone del deserto* (1981) di Moustapha Akkad, la storia del condottiero libico Omar Al-Mukhtar che guidò la lotta in difesa del suo Paese (film censurato in Italia fino al 2009 in quanto "lesivo all'onore dell'esercito italiano"). Proseguendo nell'esposizione si va verso nord, e si incontrano altri casi riferiti al Mediterraneo, Lampedusa, Siracusa, Gioia Tauro, Capri...si passa inevitabilmente per Roma, Firenze, Milano, fino ad arrivare all'altro confine Italiano, quello delle Alpi. L'ultimo caso studio è appunto *Alpi*, un lavoro di ricerca di sette anni che è sfociato in un film, per la regia di Armin Linke, dove la catena montuosa è mostrata come un enorme ecosistema naturale ma anche come un laboratorio della modernità: quella alpina è una delle catene montuose più antropomorfizzate al mondo, dove la presenza dell'uomo ha radicalmente trasformato il paesaggio portando infrastrutture e servizi, che ne hanno fatto una importantissima area ricreativa e turistica. "Il film mostra le Alpi come un luogo chiave, per la sua delicatezza e importanza ambientale, dove si può osservare e studiare la complessità dei rapporti sociali, economici e politici. Nell'Europa di oggi, le Alpi sono una fucina della modernità e delle sue illusioni."<sup>277</sup> I due film abbinati sono *Inferno* (1911), di Giuseppe De Liguoro, Francesco Bertolini e Adolfo Padovan, un film vicino al cinema di Méliès e che ambienta l'inferno dantesco sulle Prealpi bergamasche, e *Su tutte le vette è pace* (1999) un altro lavoro di Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi (che in questo modo aprono e chiudono il nostro viaggio) che attraverso materiale d'archivio racconta la condizione degli alpini al fronte durante il primo conflitto mondiale.

---

<sup>277</sup> *Fundamentals*, cit. p. 442.

Il panorama di *Monditalia* è ulteriormente arricchito dalla programmazione di eventi unici, che si susseguono da Giugno a Novembre negli stessi spazi delle Corderie: a questo scopo sono stati mobilitati anche gli altri settori di Biennale come Musica, Danza e Teatro, chiamati a portare un contributo a questo grande ritratto sfaccettato della Nazione. L'allestimento prevede la presenza di spazi, integrati nel grande corridoio delle Corderie, per lo svolgersi di performance, spettacoli di danza e teatro, o per la proiezione integrale di alcuni film, workshop e conferenze che arricchiscono ulteriormente il percorso di *Monditalia*. La formula che regola l'intera operazione è quindi quella dell'interazione fra le arti, tuttavia il cinema fra tutte sembra avere, almeno formalmente, un ruolo privilegiato:

" (...) il cinema entra a pieno titolo nel progetto *Monditalia* della Biennale Architettura 2014 come una sorta di filo rosso che, con il concorso di oltre settanta film (in realtà frammenti di film) disposti lungo il percorso dell'esposizione, offre al visitatore un mosaico di suggestioni a partire dalle quali riannodare una delle possibili narrazioni di questa suggestiva proposta. (...) L'Italia e la sua storia si ritrovano in queste schegge che, in virtù del realismo ontologico dell'immagine cinematografica, restituiscono con un'evidenza straordinaria la testimonianza viva della complessa evoluzione di strutture urbane e spazi naturali, scenografie sociali e industriali, prospettive economiche e politiche, aspirazioni individuali e collettive di un popolo e di un paese, assunto da Rem Koolhaas come modello di confronto e di riferimento per una profonda e irruale riflessione sulla natura e gli sviluppi dell'arte architettonica. (...) Al di là del valore di documento che gli storici da tempo hanno finito con il riconoscere ai film, la messa in relazione di questi frammenti audiovisivi con l'insieme eterogeneo degli altri materiali esposti contribuisce a quel cortocircuito produttore di senso che è nel disegno dei curatori della mostra."<sup>278</sup>

In questo breve passo del catalogo di Biennale colgo una serie di spunti di riflessione. Innanzitutto gli schermi fluttuanti offrono un "mosaico di suggestioni". Effettivamente percorrendo questo spazio si hanno vari input visivi e sonori apparentemente scollegati,

---

<sup>278</sup> Alberto Barbera, curatore della sezione Cinema, in *Fundamentals*, cit. p. 447.

tuttavia si intuisce che l'intento del curatore è quello di creare una narrazione per frammenti che metta in luce vari aspetti dell'Italia, e allo stesso tempo di fornire delle testimonianze che sono attendibili in virtù del "realismo ontologico dell'immagine cinematografica"<sup>279</sup>. Ma è l'ultimo assunto il più interessante: con l'inizio del nuovo secolo sembra ci si sia accorti che il valore di documento attribuito al film, seppur tanto difficilmente guadagnato, non è affatto l'unico che gli si può attribuire; se messo in relazione con le altre discipline, o semplicemente confrontandosi con la realtà, il film è capace di innescare un "cortocircuito produttore di senso" tale che il risultato è maggiore della somma delle parti. Quali sono gli effetti di questa interazione, di questo "cortocircuito"? E soprattutto come si innesca questo processo?

Innanzitutto bisogna dire che, sebbene il dispositivo cinematografico sia utilizzato al di fuori della sua sede canonica (la sala), questa operazione di *rilocalizzazione* per quanto fondamentale non è sufficiente. L'intero dispositivo-Monditalia, questa macchina costruita per mappare il Paese, funziona grazie a tre elementi: lo spazio, inteso come ambiente allestito, l'immagine in movimento, ma soprattutto il soggetto-spettatore che percorre lo spazio. Il cortocircuito produttore di senso avviene quindi grazie allo spettatore e alla sua capacità di trasformare lo spazio percorrendolo. L'elemento filmico entra a far parte del quadro generale in una forma piuttosto semplice: i frammenti sono a disposizione dello sguardo, per ognuno sono indicati titolo e regista, ma non sono tanto la riconoscibilità del film, la storia che racconta o la sua estetica ad essere importanti, quanto lo scorcio di realtà che mostra. Il cinema viene integrato in questa rete intertestuale, in cui ogni elemento, attraverso media diversi, costituisce un punto di accesso alla narrazione globale. Il raggruppamento di una serie di visioni genera una conoscenza che si costituisce per strati sovrapposti, come abbiamo visto in *Elements*. Pur trattando entrambe la materia filmica nella forma del frammento, la differenza fra i due prodotti sta nel tipo di montaggio: se in quel caso le clip in successione costruiscono una sorta di unità spazio-temporale, in *Monditalia* l'accostamento di frammenti che sono tutti

---

<sup>279</sup> Da Bazin in avanti il concetto di realismo cinematografico si radica nella riproducibilità ottico-meccanico-chimica che è propria della fotografia come del cinema. Vedi Bazin A., *Ontologia dell'immagine fotografica* in *Che cosa è il cinema*, op. cit.

presenti in simultanea nello spazio avviene tramite il movimento del visitatore. In questo senso *Monditalia* sembra essere una grande piattaforma dove il soggetto, parte attiva del processo, si sposta per ampliare la sua visione attraverso queste varie finestre. L'idea di un transito, di un passaggio, quindi è fondamentale: il percorso è regolato da alcune indicazioni, prevalentemente collocate sulla pavimentazione e in generale sulle superfici, dove una linea nera tratteggiata collega i vari elementi che compongono i singoli casi studio, come modelli o elementi dal carattere scultoreo, fotografie o installazioni sonore, con la relativa descrizione completa di dati e i film abbinati. Le proiezioni si trovano sempre sul lato opposto rispetto ai casi studio, e le indicazioni sul pavimento suggeriscono un movimento laterale per collegare gli uni agli altri, la distanza viene mantenuta per rendere necessario il movimento, il viaggio del visitatore e allo stesso tempo per enfatizzare il corridoio dove gli schermi si succedono a ritmo serrato. La struttura di *Monditalia* è diversa dalle altre esposizioni che abbiamo visto fino ad ora, si sviluppa in modo lineare, senza un centro o un nucleo che faccia da collettore di significati. Il suo carattere geografico è rafforzato dalla presenza della *Tabula Peutingeriana*<sup>280</sup>, un'antica carta romana dell'Europa che mostra le vie principali dell'impero e in cui la penisola italiana si colloca proprio al centro; per questo motivo e per il suo carattere di diagramma degli spostamenti possibili sul territorio, la *Tabula* è stata scelta come sfondo e filo conduttore per tutto il percorso di 316 metri delle Corderie (Imm. 21). La presenza di questo riferimento ci aiuta a comprendere le diverse topografie tracciate da *Monditalia*: alla geografia "fisica" se ne sovrappongono altre, quella dell'immaginario cinematografico e quella delle architetture, siano esse luoghi istituzionali, religiosi, dello sport o del divertimento, che tendono a fondersi in una mappa oggettiva ma anche emozionale dell'Italia. Questa particolare conformazione è piuttosto efficace, e resta impressa nella mente perché ci appartiene in quanto soggetti

---

<sup>280</sup> La *Tabula Peutingeriana* è una copia del XII secolo di un'antica carta romana (V secolo) che mostrava le vie principali dell'impero: oltre alle strade include anche la posizione di città, mari, fiumi, foreste e catene montuose. Non si può considerare una proiezione cartografica ma piuttosto un diagramma utile per orientarsi e conoscere le distanze fra le varie tappe. Per questo allestimento la mappa è stata stampata su un grande telo che si snoda lungo tutto il percorso delle Corderie costituendo una sorta di diagramma dell'Italia e dei suoi punti nodali.

presenti nello spazio. Gli effetti del "cortocircuito" provocato dall'intrusione dei film scavalcano il semplice ruolo di documento e arrivano a innescare particolari reazioni emotive e legate alla memoria degli individui, che solo il cinema può provocare.

È interessante vedere quali film sono stati scelti per rappresentare le varie tematiche: la scelta è stata innanzitutto basata sui casi-studio architettonici in quanto i film dovevano costituire un ampliamento di prospettiva sul tema indagato. In larga parte la scelta riflette anche una particolare attitudine del curatore<sup>281</sup>, nella selezione dei titoli, ma anche nel prelievo di un frammento piuttosto che di un altro. In particolare trovo significativa la scelta di aprire e chiudere il percorso con i lavori dei registi sperimentali Gianikian e Ricci Lucchi, film interamente costruiti con materiale d'archivio, i quali con il solo uso di filmati che hanno un grande valore di documento storico riescono a trasmettere in modo molto efficace un sentimento legato agli avvenimenti. La corrispondenza geografica è un altro fatto interessante: i brani di film sono stati scelti in base alla posizione di ogni caso studio, così ad esempio il tema *Intermundia*, riguardante Lampedusa, è accompagnato dai film *Lamerica* (1994) di Gianni Amelio e *Lettere dal Sahara* (2006) di Vittorio De Seta, mentre per *L'aquila post-quake landscape* si ritrovano i paesaggi del *Vangelo secondo Matteo* (1964) di Pasolini e *Non si sevizia un paperino* (1972) di Lucio Fulci. In questo caso il luogo è l'elemento in comune tra l'architettura e il cinema. Con la scelta di film molto diversi per cronologia e genere viene trasmesso il senso di una convivenza di alto e basso, di popolare e intellettuale che rispecchia le condizioni del Paese come della cinematografia. In *Monditalia* si parla di un caso emblematico, un paradigma utilizzabile per analizzare fenomeni che riguardano diversi paesi Europei: un'Italia che sta per molti versi al centro dell'Europa, così come viene rappresentata nella Tabula Peutingeriana, senza confini, come un grande *network*; un'Italia in cui convivono immense ricchezze, creatività e potenzialità da un lato, turbolenza politica e incertezza dall'altro, un'Italia in bilico tra il caos e la realizzazione delle proprie potenzialità. Da qui l'esigenza di un'analisi in movimento, in grado di entrare nell'interminabile provincia italiana di cui parlava anche

---

<sup>281</sup> La selezione dei film è stata curata da Alberto Momo, vedi *Fundamentals*, pp. 358-359.

Fellini. Monditalia suggerisce un metodo, una mappatura che si presta ad infittirsi, potenzialmente all'infinito.

#### 4.4 Uno spazio-immagine per l'architettura (uno sguardo indietro)

*Hall of Fragments*<sup>282</sup> è il nome dell'installazione di apertura, all'ingresso delle Corderie dell'Arsenale, dell'undicesima edizione della Biennale di Architettura di Venezia nel 2008: *Out There: Architecture Beyond Building*<sup>283</sup>. Il lavoro dello studio newyorkese Rockwell Group in collaborazione con Reed Kroloff e Casey Jones consiste in un'installazione ambientale e video che deve essere attraversata dal visitatore per entrare all'interno del percorso espositivo. Il *setting* è costituito da due grandi superfici di proiezione ricurve, disposte a formare un corridoio centrale dalle pareti convesse: grazie a un sistema di sensori le immagini proiettate su queste superfici si animano al passaggio dei visitatori, con lo scopo di guidarli sull'altro lato dello schermo, ai piedi del quale sono disposti 34 monitor (Imm. 21). L'invito qui è di fermarsi e guardare: in questi schermi scorre una sequenza di spezzoni cinematografici in sincronia con le immagini astratte degli schermi più grandi, attivate da chi ci passa davanti. Per quanto riguarda i contenuti i curatori hanno selezionato una serie di titoli piuttosto famosi appartenenti a generi anche molto diversi: *The Truman Show*, *Il gabinetto del Dottor Caligari*, *Shining*, *Il signore degli anelli*, *Metropolis*, *Blow Up*, *Arca russa*, per fare solo qualche esempio. Ma a prescindere dai singoli film, che sembrano essere stati scelti fra i più noti per offrire uno spettro della cinematografia mondiale (tutti insieme rappresentano inequivocabilmente "il cinema"), l'intento dei curatori è evidentemente quello di estrarre dei frammenti dal cinema istituzionale per collocarli in questo nuovo contesto.

In questo senso *Hall of Fragments* mette in forma il movimento dell'istanza cinematografica nel suo incontro con altri media, come ad esempio il video, declinato artisticamente nel formato dell'installazione. Le sequenze non vengono

---

<sup>282</sup> De Rosa M., *Cinema e postmedia*, cit. p 21 e seguenti.

<sup>283</sup> *Out There, Architecture Beyond Building*, 11. *Mostra Internazionale di Architettura*, Catalogo dell'esposizione, Venezia, Marsilio, 2008.

dunque richiamate come simbolo di un testo originale che viene ricostruito, al contrario è proprio la provenienza da fonti diverse a enfatizzare come esse funzionino alla stregua di frammenti appartenenti a un medesimo immaginario che si ridisegna, costituendosi in un nuovo insieme.<sup>284</sup>

Si tratta di un'operazione di montaggio "spaziale", dislocato su diversi monitor, che crea una coreografia impostata sulla base di combinazioni e moltiplicazioni delle immagini. Gli schermi sembrano indipendenti mentre trasmettono le diverse sequenze, ognuno "contiene" il suo frammento, ma in realtà l'installazione è programmata per ottenere alcuni momenti corali, in cui lo stesso frammento occupa simultaneamente tutti gli schermi, come un gigantesco *split-screen*. Dal nostro punto di vista il lavoro di Rockwell presenta tre punti di forza interessanti: l'estetica del frammento cinematografico, il legame tra più frammenti scelti in base alla capacità di evocare diversi immaginari, e soprattutto la dimensione spaziale nella quale avviene tale evocazione, l'architettura appunto. Per quanto riguarda il primo punto è evidente la scelta dei curatori di enfatizzare il frammento come unità autonoma, dotata di valore artistico e culturale. In questa scelta si riassume il tema dell'intera installazione: la frammentazione dell'arte (sia del cinema, sia dell'architettura) che è il segno più caratteristico della nostra epoca di convergenza mediale, un allargamento dell'opera che corrisponde ad un'espansione dello spazio espressivo che interessa entrambe le discipline. Questa espansione è funzionale al secondo nucleo di interesse, il potere evocativo dei singoli frammenti, i quali vengono scelti per portare all'interno della *Hall* diversi tipi di immaginario legati all'architettura ma non solo. In questo modo lo spazio architettonico della *Hall* si costituisce in sostanza come luogo del filmico (un luogo che è molti luoghi insieme). Come hanno spiegato i curatori "tra tutti i piaceri visivi che offre, il cinema raggiunge forse la sua massima efficacia non tanto quando specula su un'architettura che replica o presagisce la realtà, bensì quando crea ambienti la cui dimensione percettiva soppianta quella fisica"<sup>285</sup>. Per finire con il terzo punto, lo spazio creato è metaforico e allo stesso

---

<sup>284</sup> De Rosa M., *Cinema e postmedia*, cit. p 22

<sup>285</sup> Rockwell e Kroloff in De Rosa M., *Cinema e postmedia*, cit. p. 24.

tempo reale: le immagini tracciano il disegno dell'ambiente, ne segnano i confini, determinano le superfici e fissano le regole necessarie per abitare lo spazio. In questo modo "uno spazio architettonico è stato costruito (...) senza ricorrere a nessuna delle tradizionali forme architettoniche. Molto del nostro modo di fare architettura sta nel catturare l'immaginazione e darle una forma fisica; i film funzionano nella stessa maniera"<sup>286</sup>. Miriam De Rosa ha definito questo spazio un *mediatectural environment*, enfatizzando l'efficacia costitutiva dell'insieme di media che lo esprimono e allo stesso tempo la capacità di forzare strutture e canoni delle due discipline in oggetto. La messa in scena definita dai dispositivi utilizzati, così come lo spazio espositivo in sé, non sono più condizione sufficiente per la creazione dell'opera d'arte: è nell'interazione tra le due cose, nel legame tra artefatto espressivo e dimensione spaziale, che emerge il senso di *Hall of Fragments*. Ed è attraverso quest'opera che si concretizza l'ibridazione fra cinema e architettura. Ma a chi è il soggetto al quale quest'opera si rivolge? Si tratta di uno spettatore, ma anche di un visitatore. La creazione di un ambiente tramite video-costruzioni consente al visitatore di stabilire una relazione fisica ed emotiva con lo spazio, le immagini in movimento entrano in contatto con lo spettatore, fissando le coordinate di una dimensione nuova, in cui lo spazio filmico non corrisponde più ad una parete-schermo, ma si distribuisce nel contesto fondendosi con esso. In questo modo il soggetto viene coinvolto nella sua fisicità (trovandosi "in" quello stesso spazio e non semplicemente "davanti") è invitato a percorrere lo spazio creando in esso i propri tracciati. Attraverso questa definizione dello spazio il soggetto-visitatore-spettatore entra in una dimensione abitativa particolarissima, che è uno dei tratti distintivi della condizione contemporanea (postmediale). Giuseppe Longo ha parlato di un "ritorno alla multimedialità"<sup>287</sup>, intendendo il momento attuale come una riscoperta delle capacità sensoriali dell'uomo al di là del linguaggio verbale. Presumendo che in epoche preistoriche il contatto tra uomo e ambiente fosse ampio e diretto, il corpo con tutti i suoi sensi costituiva una sorta di interfaccia multimediale ante litteram, unico strumento

---

<sup>286</sup> *Ivi*, cit. p. 25.

<sup>287</sup> Longo G.O., *Ritorno alla multimedialità?*, in De Giusti L., *Immagini migranti*, Venezia, Marsilio, 2008.

in grado di interagire con l'intorno. Più tardi la cultura del linguaggio verbale si è instaurata come dominante, rendendo la parola lo strumento per eccellenza della comunicazione e dell'intelligenza. Oggi tuttavia il rapporto tra soggetto e oggetto è mediato anche dalla tecnologia digitale, un canale più vicino al corpo che alla mente, e che sta modificando il corredo neurosensoriale degli esseri umani e le loro potenzialità emotive ed espressive.

Oggi sappiamo che il concreto corporeo non linguistico non è solo un gradino verso l'astratto, che solo rappresenterebbe conoscenza: è già conoscenza, anzi costituisce la parte fondamentale e fondante di tutta la conoscenza, compresa quella astratta. La cognizione è fondata sull'attività concreta dell'intero organismo, sull'accoppiamento sensomotorio tra corpo, mente e ambiente. Le strutture cognitive emergono dunque da mappe o schemi ricorrenti di attività sensomotoria, e soltanto quando queste strutture cognitive cablate non ci soccorrono (...) subentrano i lenti processi di analisi razionale e intenzionale, che sono abilità più recenti e corrispondono a mappe più superficiali, di tipo linguistico (...).<sup>288</sup>

Nel polimorfo complesso di nuovi media comunicativi, rappresentativi ed espressivi, che interagiscono fra loro ibridandosi e contaminandosi, in questa varietà di linguaggi e narrazioni si esprime oggi la "multimedialità di ritorno"<sup>289</sup> ovvero quella tecnologica. In essa si manifesta un sincretismo audiovisivo (e domani forse anche tattile, olfattivo, papillare) che resta in ogni caso accompagnato dalla parola: le tre componenti che hanno accompagnato l'evoluzione dell'*homo sapiens* - parola cervello e mano - modificano le loro alleanze ma rimangono elementi imprescindibili per l'esistenza. Oggi "il sodalizio tra parola e cervello, a lungo dominante, sta cedendo terreno a quello tra cervello e mano. Il tutto ovviamente nella cornice, spesso dimenticata, del corpo immerso nel contesto ecologico più ampio, naturale e artificiale."<sup>290</sup> Dietro questa

---

<sup>288</sup> *Ivi*, cit. pp. 260-261.

<sup>289</sup> *Ivi*, cit. p. 267.

<sup>290</sup> *Ivi*, cit. p. 267.

trasformazione sussiste il bisogno atavico e insopprimibile dell'uomo di narrare, narrarsi e farsi narrare:

E ci rendiamo conto che se narrare significa anche riprodurre l'esperienza esistenziale cercandovi o iniettandovi un senso, allora la narrazione non può prescindere dalle esperienze sensoriali non catturabili dalla parola: visioni, musiche, sogni, volti e profumi e morbidi contatti. È l'indicibile. E infondo l'unica cosa di cui ci interessa parlare è l'indicibile. (...) non possiamo fare a meno delle parole, ma le parole non bastano: allora immagini, suoni, colori, fluttuazioni, smarrimenti sensoriali...La narrazione acquista così quella che è presumibile fosse la sua multiformità primitiva, troppo a lungo imbrigliata nello stretto pertugio della parola.<sup>291</sup>

Inoltre allargando il nostro spettro comunicativo e sensoriale, stiamo recuperando le tante dimensioni non lineari del tempo che si erano perse in favore di una dimensione seriale: la parola (così come la scrittura e il cinema) richiede una struttura lineare mentre i nostri pensieri, il funzionamento del nostro cervello e le nostre esperienze sono fortemente paralleli. Tradurre l'affastellarsi di informazioni che il nostro corpo vuole esprimere in un testo verbale potrebbe risultare molto riduttivo (o anche impossibile) rispetto all'utilizzo di altre forme non verbali; come diceva la grande danzatrice americana Isadora Duncan: "Se sapessi dirlo non avrei bisogno di danzarlo"<sup>292</sup>.

Attraverso un'evoluzione che si è fatta mista, biologica e tecnologica insieme, ci stiamo riavvicinando alla nostra natura, ampliando il nostro orizzonte sensoriale ma soprattutto prendendo coscienza della nostra posizione nello spazio. Parallelamente le esperienze estetiche (pur sempre governate dall'uomo) si danno sempre più come esperienze globali legate a un ambiente, e anche l'architettura (a dispetto dei giudizi più conservatori) scopre la possibilità di essere sempre più "sensoriale"<sup>293</sup>.

---

<sup>291</sup> Ivi, cit. p. 268.

<sup>292</sup> Ivi, cit. p. 268.

<sup>293</sup> Barbara distingue fra una "progettazione sensoriale", che utilizza i sensi come strumenti per la progettazione (ovvero come media per la costruzione di sistemi complessi in grado di attivare altri sensi oltre la vista), da una "progettazione sensorialista" che li pone come obiettivo finale. Questo secondo approccio si dedica alla costruzione di apparati scenografici in grado di produrre una

## 4.5 Cinema come mappa

### Azione, percezione, emozione

“Secondo l’etimologia greca, aptico significa ‘capace di entrare in contatto con’. In quanto funzione della pelle, l’aptico, derivato dal tatto, costituisce dunque il mutuo contatto tra noi e l’ambiente, entrambi ricettori e portatori di un’interfaccia comunicativa.”<sup>294</sup> Questo canale di comunicazione coinvolge sia il tatto vero e proprio, che riguarda gli stimoli intercettati dalla superficie del corpo, sia il senso cinestetico, che riguarda invece la posizione del corpo nello spazio e i suoi movimenti. Nel suo *Atlante delle emozioni* Giuliana Bruno ha dato rilevanza centrale a questo senso in quanto fattore di formazione dello spazio, sia fisico che culturale, e di riflesso delle arti spaziali, tra le quali il cinema e l’architettura. La mobilità (che è anche, simultaneamente, percezione) del corpo, modella la trama dello spazio abitabile nell’ambito di una realtà esteriore (rispetto al soggetto); ma la stessa mobilità è intesa anche come viaggio interiore, che definisce lo spazio del sé, e che si dispiega come una geografia delle emozioni. L’assunto principale di *Atlante* è che il movimento produce davvero un’emozione e che, per correlazione, l’emozione contiene un movimento. “È questo principio di reciprocità tra *motion* e *emotion* a muovere l’intero libro, tracciando la sua traiettoria aptica attraverso molteplici viaggi culturali. La radice latina della parola ‘emozione’, derivata da *emovere*, un verbo attivo composto da *movere* ed *e*, ‘fuori’, parla con chiarezza della forza ‘motrice’”<sup>295</sup>. *Atlante*, infatti, abbandona la forma lineare della storia, per restituirci la visione simultanea (che è caratteristica delle mappe) di emozioni che risultano simili a punti nello spazio: il riferimento principale di Bruno a questo riguardo è la *Carte de Tendre* di Madeleine de Scudéry, una mappa disegnata per accompagnare la pubblicazione di un romanzo, nella quale la vita affettiva della protagonista viene

---

spettacolarizzazione di sensazioni come obbiettivo primario rispetto alla destinazione d’uso dell’edificio (negando al progetto la possibilità di soddisfare le reali esigenze per cui viene ideato); e sebbene si sia sviluppato parallelamente al primo lungo tutta la storia dell’architettura, è quello che oggi si sta sviluppando più prepotentemente.

<sup>294</sup> Bruno G., *Atlante delle emozioni*, cit. p. 6.

<sup>295</sup> *Ivi*, cit. p. 7.

raffigurata come una vera e propria topografia. Bruno individua alcuni film che contengono rimandi intertestuali alla geografia tenera di Scudéry (la quale tuttavia non è l'unico esempio di cartografia delle emozioni): nella scena iniziale di *Il disprezzo* (1963) di Godard il personaggio di Camille compie una mappatura personale percorrendo la superficie del proprio corpo, elencandone le parti e chiedendo all'amato di localizzare il suo amore per lei. La macchina da presa segue la descrizione di Camille, in un piano sequenza che diventa mappa del trasporto amoroso dei due personaggi. Questo disegno introduce il viaggio nella vita della coppia che costituisce la trama del film, la narrazione del disfacimento di un matrimonio, reso attraverso l'architettura (ancora uno spazio quindi): dapprima nell'acquisto fallimentare di una casa, in seguito nelle scene che riguardano la famosa villa Malaparte di Adalberto Libera. Un altro film che include il disegno di geografie della tenerezza, facendone l'elemento portante della narrazione, è *Hiroshima Mon Amour* (1965) di Alain Resnais: esso delimita uno spazio intimo, costruendo una trama fatta di "trasporti" emozionali<sup>296</sup>. All'inizio del film incontriamo due personaggi, sono due amanti, lui è un architetto giapponese, lei un'attrice francese a Hiroshima per girare un film sulla pace. La storia tuttavia è principalmente fatta di racconti del passato, che si sovrappongono al presente; attraverso l'incontro con l'uomo giapponese la donna scopre un nuovo amore così come scopre una nuova città, ma allo stesso tempo rivive il dolore dell'amore passato, legato alla città natale. La voce fuori campo della donna ci racconta la traiettoria della sua vita amorosa, mentre le immagini che scorrono sono soggettive della stessa mentre percorre la città. Alla descrizione verbale di uno spazio interiore corrisponde la descrizione visiva dello spazio urbano: "Come avrei potuto pensare che questa città era fatta per l'amore? Come avrei potuto pensare che tu eri fatto proprio per il mio corpo?"<sup>297</sup>. Il corpo è vissuto ed esplorato come un sito, fino a sovrapporsi completamente alla città fondendosi con essa: la città di ieri con il primo amore, la città di oggi con un amore nuovo. Il ricordo di Nevers e il dolore provato in passato, si sovrappongono alla Hiroshima del presente, segnata in

---

<sup>296</sup> Ivi, cit. p. 217.

<sup>297</sup> Ivi, cit. p. 37.

modo indelebile dai tragici eventi della guerra: in questo gioco di continue sovrapposizioni, corpi e città, amore e guerra finiscono per coincidere.

Il cinema si presta come strumento ideale per questo tipo di mappature spaziali-emotive, per la sua capacità di riprendere e attraversare gli spazi, spesso con l'intervento di punti agenti che definiscono l'ambiente. La coscienza dello spazio e del corpo in movimento all'interno dello stesso, è il punto sul quale si concentrano moltissimi lavori di artisti (nell'accezione più ampia possibile) contemporanei: il risultato è un'operazione di spazializzazione del cinema, nel quale il punto agente diventa lo spettatore stesso. Le arti dello spazio (o spazio-visive, come le ha definite Giuliana Bruno) stanno iniziando davvero ad occuparsi dello spazio, inteso in relazione ad un soggetto; un esempio calzante di questo fenomeno è l'opera *Alter Bahnhof Video Walk*, di Janet Cardiff e George Miller, progettata nel 2012 all'interno della stazione ferroviaria di Kassel in Germania per far parte di dOCUMENTA(13). Ai visitatori viene assegnato un iPod con auricolari, attraverso il quale possono essere guidati visivamente e verbalmente dagli artisti in una camminata attraverso la stazione: all'interno del piccolo schermo si apre una realtà parallela (quella registrata da Cardiff e Miller in quello stesso luogo) che solo in parte corrisponde alla realtà vissuta (principalmente lo spazio in sé, la struttura architettonica immobile e sempre uguale), ma gli eventi che si susseguono vengono recepiti ad un livello profondo dal soggetto per il fatto di trovarsi in quello stesso identico spazio. Seguendo la voce e le immagini lo spettatore si orienta all'interno della stazione e allo stesso tempo cerca di inquadrare l'ambiente per farlo coincidere con la registrazione, come fosse lui stesso l'operatore della ripresa; in questa particolare confusione di realtà viene attivata un'esperienza "doppia", che potrebbe essere definita "cinema fisico"<sup>298</sup>. Il passato e il presente confluiscono, anche attraverso un discorso sulla memoria che si sovrappone come traccia audio a quella video, ma soprattutto attraverso la camminata che rende possibile questo particolare accordo.

---

<sup>298</sup> [www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html](http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html).

## Costruire con i sensi

Anna Barbara<sup>299</sup> propone una visione diversa del rapporto tra percezione ed emozione, che nella contemporaneità sembrano viaggiare su canali separati: la prima viene delegata all'alta fedeltà dei mezzi tecnologici, mentre la seconda alle modalità di assimilazione del soggetto. Una modalità "ruminante", ovvero un'evoluzione dell'uomo contemporaneo che prevede la percezione come *download* di informazioni e l'emozione come ri-digestione emotiva e selezione delle stesse: una percezione che coinvolge l'esterno e un'emozione chiusa all'interno. Questo meccanismo è determinato dalle significative trasformazioni del rapporto tra spazio e percezione che sono avvenute negli ultimi dieci anni: la rivoluzione digitale ha inciso sugli spazi e sulla loro rappresentazione con una potenza straordinaria, le distanze hanno aggiunto nuove proporzioni, diverse da quelle dei piani cartesiani tradizionali, sui quali si è edificata l'architettura da qualche migliaio di anni. Anche l'idea del tempo<sup>300</sup>, legata allo spazio e al movimento, si è deformata seguendo piegature che ridisegnano la morfologia del mondo e configurando tempi plurimi, variabili in funzione delle situazioni e delle necessità. Il corpo infine, da misura degli spazi costruiti (dall'Uomo Vitruviano al Modulor) si è esteso per sensibilità, usando le nuove tecnologie come protesi onnipotenti<sup>301</sup>, e allo stesso tempo ha smesso di essere l'unico soggetto per il quale l'architettura viene costruita. A queste trasformazioni si aggiunge la tendenza ad utilizzare i sensi come strumento per indurre esperienze sempre più accattivanti, come esca per il consumatore, nell'ambito di luoghi configurati come prodotti commerciali nei quali la stessa esperienza diventa merce.

Nel libro *Storie di architettura attraverso i sensi*, Anna Barbara propone alcune tipologie sensoriali in grado di classificare l'architettura seguendo una grammatica delle sensazioni piuttosto che quella stilistica o formale. Ne emergono architetture fortemente percettive, nelle quali la componente spaziale non è fine a se stessa, o peggio, strumento di

---

<sup>299</sup> Barbara A., *Storie di architettura attraverso i sensi*, Milano, Postmediabooks, 2010.

<sup>300</sup> La questione del tempo in relazione all'architettura (alla progettazione architettonica e urbana) e alla percezione dell'uomo che la abita è trattata in un altro recente libro della stessa autrice. Barbara A., *Sensi, tempo e architettura. Spazi possibili per umani e non*, Milano, Postmediabooks, 2012.

<sup>301</sup> Ho accennato a questo fenomeno nel secondo capitolo, parlando dell'avvento della tecnologia video e dell'effettivo avverarsi di alcune utopie del cinema dei primi anni. Vedi p. 48.

marketing, ma che si struttura come esperienza sensoriale in vari modi. Il principio che le governa è quello di "costruire non tanto per provocare le emozioni, quanto ammettendo le emozioni"<sup>302</sup>. Si parla di realizzazioni recenti che sono diventate celebri come le Terme di Vals di Peter Zumthor, ma anche di progetti che hanno fatto la storia dell'architettura del Novecento, come il convento della Tourette di Le Corbusier; ma non mancano i riferimenti all'arte e al cinema, in quanto discipline che si occupano dello spazio da un punto di vista percettivo-emozionale. Il set cinematografico di *Dogville* (2003) diretto da Lars Von Trier è costruito in modo simile ad una scena teatrale, in cui gli spazi sono delimitati da linee tracciate sulla pavimentazione e nient'altro. I personaggi si muovono e la storia si svolge in questo psicospazio, la cui rappresentazione è ridotta al minimo indispensabile, ovvero ad un disegno in pianta, e che lascia spazio all'edificazione di architetture emotive. Il colore che prevale è il nero: l'atmosfera in questo modo richiama il buio della sala, la condizione ottimale per l'immersione nella finzione filmica e per l'affiorare delle emozioni. Lo stesso buio caratterizza l'opera di Peter Kubelka all'interno dell'Anthology Film Archive di New York: l'artista e filmmaker sperimentale progettò negli anni Settanta una sala cinematografica all'interno dell'Archivio completamente nera, tutte le superfici rivestite in velluto, i pavimenti e i sedili, tutto ad eccezione dello schermo era di colore nero. I sedili erano disegnati per accogliere e isolare lo spettatore e l'effetto generale era di uno spazio dal carattere "amniotico"<sup>303</sup>, in grado di realizzare la completa immersione nello spazio finalizzata ad un completo assorbimento nel film, "un grembo in condivisione con invisibili fratelli con cui si sta in attesa e, nel momento in cui il film prende avvio, si nasce in un altro mondo, quello che l'autore ha creato per noi"<sup>304</sup>. Tornando all'idea di pianta architettonica come segno minimo per la definizione di uno spazio è interessante nominare Clay Ketter, che con la serie di fotografie *Buena Vista* dispone come piante ortogonali al nostro sguardo le tracce lasciate da architetture in rovina. I segni si fanno materia, indizi di una storia che appartiene al passato e che si può

---

<sup>302</sup> Peter Zumthor, *Pensare Architettura*, in Barbara A., *Storie di architettura attraverso i sensi*, cit. p. 30.

<sup>303</sup> Barbara A., cit. p. 61.

<sup>304</sup> Barbara cita le parole di Kubelka. *Ivi*, cit. p. 61.

solo provare a ricostruire, come moderna archeologia. Le opere di Ketter costituiscono una mappa dei movimenti invisibili che avvenivano all'interno di quei confini.

Attraverso questi esempi vediamo come le arti spazio-visive si pongono sempre più come creatrici di interfacce che coinvolgono lo spettatore nella sua corporeità sensibile, e come il cinema e l'architettura si ritrovino spesso a cooperare nella creazione di esperienze sensoriali.

#### **4.5 Mostre-ricerca per lo spettatore errante**

"Il vero viaggio di scoperta non consiste nel vedere nuovi panorami, ma nell'avere occhi nuovi."<sup>305</sup>

Negli ultimi anni abbiamo notato un radicale cambiamento nella struttura delle Biennali veneziane, mi riferisco in particolare alla 55. Esposizione Internazionale d'Arte curata da Massimiliano Gioni, che si pone apertamente come una mostra di ricerca o "pedagogica"<sup>306</sup>, seguita dalla 14. Mostra Internazionale di Architettura curata da Rem Koolhaas con lo stesso spirito di fondo. La ricerca nell'ambito dell'architettura in questo caso è quella sui fondamentali, e quasi paradossalmente, in questo viaggio alla riscoperta delle basi della materia architettonica sono state coinvolte il maggior numero di discipline possibili, il cinema fra queste con un ruolo di rilievo. Il mutamento di modello è stato sensibile: da vetrina delle novità, esibizione di pratiche architettoniche proiettate totalmente verso il futuro, Biennale Architettura si è trasformata in un laboratorio di ricerca, dove ogni risorsa viene messa a disposizione per l'analisi dell'esistente, e dove i risultati sono mostrati nella loro qualità di fasi di un lavoro in corso d'opera. Da qui l'esigenza di catalogare, di mappare, per fissare in una forma comprensibile un risultato raggiunto, che certamente non è definitivo: si tratta di una mappa "liquida", mutevole. La comunicabilità di questi dati diventa indispensabile, e perciò utilizza tutti i canali possibili (il film, il libro, la pubblicità, la fotografia, il suono, la danza...). L'architettura si riavvicina così alle altre arti, che da sempre ne hanno

---

<sup>305</sup> Citazione attribuita a Marcel Proust, in Bruno G., *Atlante delle emozioni*, cit. p. 70.

<sup>306</sup> Baldacci C., *Sogno di sapere tutto, intervista a Massimiliano Gioni sulla 55. Esposizione Internazionale d'Arte*, Venezia, Edizioni La Biennale, 2013.

influenzato i percorsi, e si manifesta nel suo carattere analitico e progettuale, in cui la figura dell'architetto passa in secondo piano. "Architettura, non architetti" è lo slogan scelto da Koolhaas, e in effetti i lavori portati sono il frutto della collaborazione con le università, con giovani ricercatori, con artisti e registi. In un certo senso il lavoro iniziato da *Hall of Fragments* (Rockwell, Kroloff e Jones a Venezia) o da *Sensitive City* (Studio Azzurro a Shangai)<sup>307</sup>, di cui abbiamo parlato, prosegue in un contesto più accogliente, più aperto all'intertestualità, anche se di fatto spogliato da quella interattività che l'aveva reso accattivante ma allo stesso tempo "fuori posto" o in qualche modo eccessivo nelle altre Esposizioni. Il ritorno alle basi rimane in ogni caso un passo importante, il primo da compiere, per guardare al futuro con occhi nuovi.

Parallelamente a questo cambiamento di direzione, e forse anche in virtù di esso, si può notare un diverso ruolo attribuito allo spettatore, e un diverso ruolo attribuito al cinema, specialmente in *Monditalia*. Confrontando i tre casi che ho analizzato si può notare come il film sia sempre presente in frammenti, e in ogni caso con valenze diverse: nel padiglione Francese l'idea, il sentimento trasmesso da *Mon Oncle*, viene utilizzato in un contesto più generale, per parlare delle contraddizioni della modernità; qui lo spettatore può guardare alcune brevi sequenze del film e osservare al centro del padiglione il grande modello di villa Arpel. In *Elements* i frammenti diventano molti, composti in una sequenza che abbiamo visto assumere un carattere fortemente architettonico, di unità spaziale. Un video introduttivo alla mostra, ma che funziona bene anche come gran finale; nella hall semibuia lo spettatore può sedersi e guardarlo tutto esattamente come un film, ma può anche scegliere di continuare il percorso e ritornarci in un secondo momento. In *Monditalia* infine, le schegge filmiche sono sparse nello spazio, sono parte integrante di un sistema complesso pensato come una mappa stratificata. Ciò che viene estrapolato da ogni film è il suo luogo, puntualmente appuntato sulla mappa: qui il soggetto è invitato a muoversi nello spazio per unire tutti i punti della narrazione, e allo stesso tempo è libero di girovagare lungo i tracciati, decidendo di fermarsi più a lungo a

---

<sup>307</sup> Studio Azzurro è presente anche alla Biennale di Gioni, *Il Palazzo Enciclopedico*, nel nuovissimo padiglione di Città del Vaticano, con un'installazione interattiva dal titolo *In Principio*, incentrata sulla Genesi e ideata in collaborazione con il cardinale Gianfranco Ravasi.

osservare il Mediterraneo rappresentato da Crialese, piuttosto che la Roma di Fellini. Ciò che conta è che egli sa sempre esattamente dove si trova e quello che sta guardando, in modo che la sua percezione si trasformi in conoscenza.

In definitiva *Fundamentals* riesce ad avere un carattere multidisciplinare e fortemente unitario allo stesso tempo, forse per la prima volta nella storia della Biennale. La sua ragione d'essere si trova nell'esigenza di fermarsi e guardarsi attorno: "che cosa abbiamo?", "come siamo giunti a questo punto?", "cosa possiamo fare e da qui, dove andiamo?": molte risposte si trovano (anche) nel cinema, e nella nostra visione del cinema, oggi.

"Ma vedere troppo era impossibile. Meno c'era da vedere più lui guardava intensamente, e più vedeva. Era questo il senso. Vedere quello che c'è, finalmente guardare e sapere che stai guardando, sentire il tempo che passa, essere sensibile a ciò che accade nei più piccoli registri di movimento"<sup>308</sup>.

---

<sup>308</sup> DeLillo D., *Punto omega*, cit. p. 7.

## Appendice fotografica



Imm. 1, *L'uomo con la macchina da presa*, Dziga Vertov, 1929. Il cineoperatore al lavoro per ottenere le riprese del passaggio di un treno.



Imm. 2, *Napoléon*, Abel Gance, 1927. La battaglia con la neve di Napoleone bambino: lo schermo è diviso in nove riquadri che mostrano la scena da angolazioni differenti.



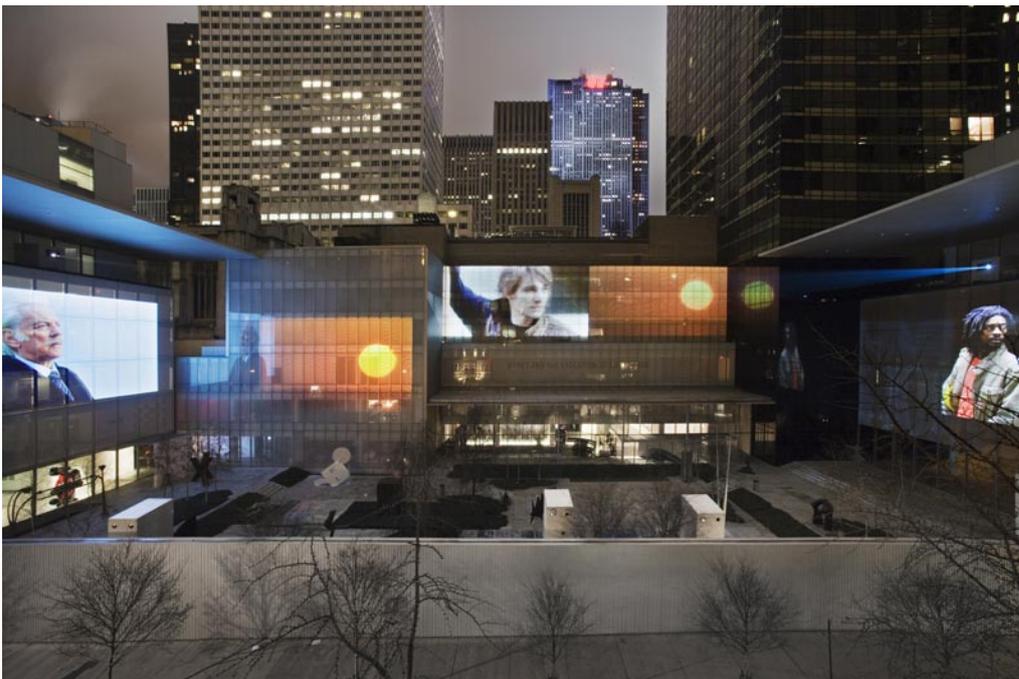
Imm. 3, *Il gabinetto del Dottor Caligari*, Robert Wiene, 1920. La scenografia, come i costumi e il trucco dei personaggi hanno un carattere fortemente pittorico.



Imm. 4, *Nosferatu*, Friedrich Murnau, 1922. La figura del vampiro viene inquadrata da due aperture ad arco in prospettiva: il semplice gioco di luci e ombre, senza l'intervento pittorico, ha un effetto drammatico.



Imm. 5, *Fino alla fine del mondo*, Wim Wenders, 1991. La protagonista Claire guarda le immagini "registrate" del proprio sogno da bambina. Queste immagini simili a dipinti in movimento sono ottenute con la tecnologia video.



Imm. 6, *Sleepwalkers*, Doug Aitken, 2007. Il cortile del MoMA di New York: sulle pareti esterne dell'edificio è stato proiettato il film di Aitken, composto da diverse proiezioni simultanee.



Imm. 7, *Pour Your Body Out*, Pipilotti Rist, 2009. Il grande atrio del MoMA diventa una gigantesca sala di proiezione, dove il visitatore è libero di scegliere la sua modalità di visione.



Imm. 8, *Sensitive City*, Studio Azzurro, 2010. I visitatori possono interagire con l'immagine, attivando con il tatto un racconto del territorio che passa attraverso la memoria dei suoi abitanti.



Imm. 9, *L'Inhumaine*, Marcel L'Herbier, 1924. La casa della cantante, progettata da Robert Mallet-Stevens, caso esemplare di architettura progettata appositamente per il cinema.



Imm. 10, *Berlino - sinfonia di una grande città*, Walter Ruttmann, 1927. Il film si struttura interamente sulle riprese della città di Berlino e sulle attività dei suoi abitanti.



Imm. 11, *Cloverfield*, Matt Reeves, 2008. L'immagine di una New York sotto attacco, l'idea della metropoli in pericolo, ritorna in auge a distanza di qualche anno dall'11 settembre.



Imm. 12, *L'anno scorso a Marienbad*, Alain Resnais, 1961. La sequenza iniziale percorre gli sfarzosi e labirintici corridoi della residenza, accompagnata da una voce narrante che ne sottolinea l'aspetto opprimente. Persone e sculture si confondono, le lunghe prospettive danno un senso di vertigine e smarrimento.



Imm. 13, *La finestra sul cortile*, Alfred Hitchcock, 1954. L'edificio e la corte interna visibili dall'appartamento di Jeffries, un quartiere caratteristico della Lower Manhattan, interamente ricostruito in studio.



Imm. 14, *Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1920. Buster entra nel film: la realtà si scontra con la finzione e il nostro aspirante investigatore si ritrova vittima dei continui cambi di scena che lo portano dalla casa dell'amata, ad una scogliera, al picco di una montagna...



Imm. 15, *I misteri del giardino di Compton House*, Peter Greenaway, 1983. Mr. Neville al lavoro, l'inquadratore è un elemento chiave e spesso viene usato come filtro dello sguardo dello spettatore, sovrapponendo il suo reticolo alla scena.



Imm. 16, *Arca Russa*, Aleksander Sokurov, 2002. Il Marchese Custine percorre la galleria con motivi raffaelleschi dell'Hermitage: la scoperta dello spazio avviene tramite la sua figura e tramite l'azione del narratore. Un viaggio in un luogo della memoria che incarna la storia di una Nazione.



Imm. 17, *One Week*, Buster Keaton, 1920. Buster manipola gli elementi architettonici creando un'architettura decostruttivista *ante litteram*: qui ad esempio utilizza la ringhiera della veranda come una scala a pioli.



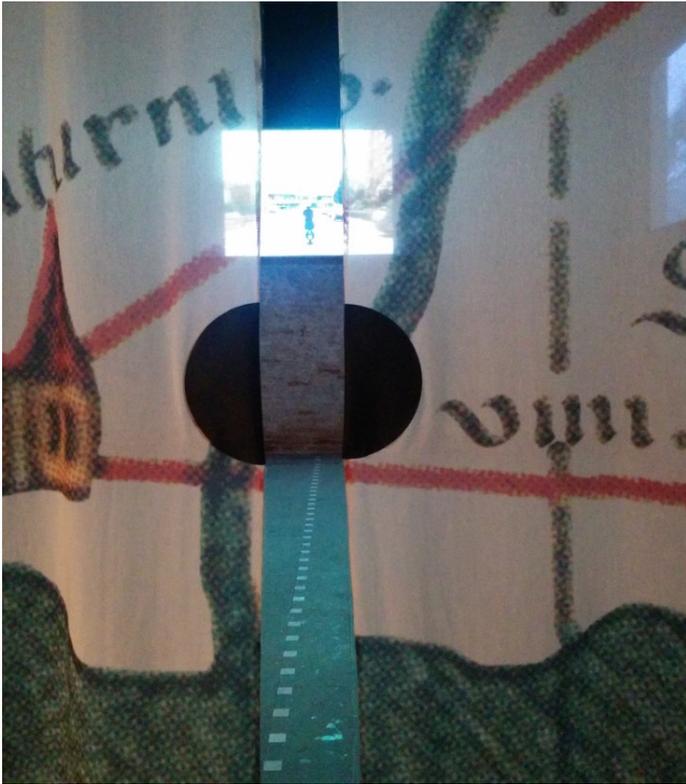
Imm. 18, *Elements*, Davide Rapp, 2014. Il film viene proiettato con modalità "cinematografiche" in uno spazio di transito, che costituisce il perno dell'intero padiglione centrale.



Imm. 19, *Modernità, promessa o minaccia?*, Jean-Louis Cohen, 2014. Il grande modello di Villa Arpel nel padiglione francese. Le proiezioni multiple si ripetono in ogni stanza dando un senso di continuità al tema del padiglione.



Imm. 20, *Monditalia*, una delle carrelate di spezzoni cinematografici, proiettati su schermi fluttuanti (su ambo i lati di ogni schermo). Immagini e suoni si sovrappongono, sottolineando la compresenza di tante realtà in un solo Paese.



Imm. 21, *Monditalia*, Tabula Peutingeriana. Lungo il percorso si deve letteralmente attraversare la mappa, per accedere alla visione di quei luoghi riportati attraverso il cinema.



Imm. 22, *Hall of Fragments*, Rockwell Group, 2008. Uno dei grandi pannelli ricurvi della Hall, con le immagini attivate dal passaggio dei visitatori.

## Bibliografia

- AA. VV., *Lo spazio del film*, "Cinema e cinema: materiali di studio e di intervento cinematografici", n. 47, 1986, pp. 28-69.
- AA.VV., *Cités-cinés*, Catalogo dell'esposizione, La Villette, Editions Ramsay, 1987.
- AA. VV., *Passages de l'image*, Catalogo dell'esposizione, Parigi, Éditions du Centre Pompidou, 1990.
- AA.VV., *Out There, Architecture Beyond Building*, 11. *Mostra Internazionale di Architettura*, Catalogo dell'esposizione, Venezia, Marsilio, 2008.
- AA.VV., *Fundamentals*, 14. *Mostra Internazionale di Architettura*, Catalogo dell'esposizione, Venezia, Marsilio, 2014.
- ÁBALOS INAKI, *Il buon abitare. Pensare le case della modernità*, Milano, Marinotti, 2009.
- ALBRECHT DONALD, *Designing dreams: modern architecture in the movies*, Londra, Thames & Hudson, 1987.
- AMADUCCI ALESSANDRO, *Infiltrazioni della sperimentazione videoartistica nel linguaggio cinematografico*, in DE GIUSTI LUCIANO, *Immagini migranti, forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.
- ANCESCHI GIOVANNI (a cura di), *Videoculture di fine secolo*, Napoli, Liguori Editore, 1989.
- ANOLLI LUIGI, *Psicologia della cultura*, Bologna, Il Mulino, 2004.
- AUGÈ MARC, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Eleuthera, 2009.
- AUMONT JACQUES, *L'immagine*, Torino, Lindau, 2007.
- BALLO FRANCESCO, *Buster Keaton*, Milano, Mazzotta, 1982.
- BALSOM ERIKA, *Exhibiting cinema in contemporary art*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2013.
- BARBARA ANNA, *Storie di architettura attraverso i sensi*, Milano, Postmediabooks, 2011.
- BARBARA ANNA, *Sensi, tempo, architettura: spazi possibili per umani e non*, Milano, Postmediabooks, 2012.
- BAZIN ANDRÈ, *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1986.
- BELLOUR RAYMOND, *Fra le immagini: fotografia, cinema, video*, Milano, Mondadori, 2007.

BELLOUR RAYMOND, *La Querelle des dispositifs: cinéma, installations, expositions*, Parigi, P.O.L. Editeur, 2012.

BELLOUR RAYMOND, *D'un outre cinéma*, "Trafic", n. 34, 2000. Trad. it. in Valentina Valentini (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

BELLOUR RAYMOND, "Cinema, alone"/Multiple "Cinemas", *Alphaville, Journal of Film and Screen Media*, n. 5, 2013.

BENCIVENNI ALESSANDRO, SAMUELI ANNA, *Peter Greenaway. Il cinema delle idee*, Genova, Le Mani, 1996.

BENJAMIN WALTER, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2011.

BERNARDI SANDRO, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Venezia, Marsilio, 2002.

BERTETTO PAOLO, *Introduzione alla storia del cinema: autori, film, correnti*, Torino, Utet, 2008.

BERTETTO PAOLO, *L'estasi dell'immagine, la teoria del cinema al di là delle arti*, in QUARESIMA LEONARDO (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

BERTOZZI MARCO, *Il cinema, l'architettura, la città*, Roma, Librerie Dedalo, 2001.

BERTOZZI MARCO, *L'occhio e la pietra: il cinema, una cultura urbana*, Torino, Lindau, 2003.

BEUMERS BRIGIT, CONDEE NANCY (a cura di), *The cinema of Aleksandr Sokurov*, Londra, I. B. Tauris, 2011.

BOLTER JAY DAVID, GRUSIN RICHARD, *Remediation, competizione e integrazione fra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini, 2003.

BOURRIAUD NICOLAS, *Postproduction, come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmediabooks, 2004.

BRESSON ROBERT, *Note sul cinematografo*, Venezia, Marsilio, 2008.

BRUNETTA GIAN PIERO, COSTA ANTONIO (a cura di), *La città che sale: cinema, avanguardie, immaginario urbano*, Trento, Manfrini, 1990.

BRUNETTA GIAN PIERO, *Il viaggio dell'icononauta: dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumièrè*, Venezia, Marsilio, 1997.

BRUNO GIULIANA, *Atlante delle emozioni: in viaggio tra arte, architettura e cinema*, Milano, Mondadori, 2012.

BURCH NÖEL, *Il lucernario dell'infinito: nascita del linguaggio cinematografico*, Parma, Pratiche, 2004.

CALVINO ITALO, *Lezioni Americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Mondadori, 2002.

CANUDO RICCIOTTO, *L'officina delle immagini*, Roma, Bianco e Nero, 1966.

CARERI FRANCESCO, *Walkscapes, camminare come pratica estetica*, Torino, Einaudi, 2006.

CASAVOLA MASSIMO, PRESICCE LUISA, SANTUCCIO SALVATORE, *L'attore di pietra. L'architettura moderna italiana nel cinema*, Roma, Testo e Immagine, 2001.

CASSETTI FRANCESCO, *Teorie del cinema 1945-1900*, Milano, Bompiani, 1993.

CASSETTI FRANCESCO, *Il cinema come arte, il cinema come medium*, in QUARESIMA LEONARDO (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

CASSETTI FRANCESCO, *L'occhio del '900: cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

CELANT GERMANO, *Artmix: flussi tra arte, architettura, cinema, design, moda, musica e televisione*, Milano, Feltrinelli, 2008.

CELANT GERMANO, *Arti e architettura*, Milano, Skira, 2004.

CHERCHI USAI PAOLO, KESSLER FRANK, *Avant-propos*, in *Cinema & Architecture*, "Iris", n. 12, 1991.

CIACCI LEONARDO, *Immagini urbane*, in QUARESIMA LEONARDO (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

CIACCI LEONARDO, *Progetti di città sullo schermo: il cinema degli urbanisti*, Venezia, Marsilio, 2001.

COSTA ANTONIO (a cura di), *Cinema e architettura*, "Cinema e cinema: materiali di studio e di intervento cinematografici", n. 66, 1993, pp. 9-121.

COSTA ANTONIO, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002.

COSTANTINO VINCENZA, *Il dibattito teorico-critico sulle interferenze tra cinema, arte video e opera multimedia in Francia e in Italia*, in SABA COSETTA G., POIAN CRISTIANO (a

cura di), *Unstable Cinema: film and contemporary visual arts*, Pisan di Prato, Campanotto, 2007.

CRESTI MATTEO COSIMO, *L'architettura nel cinema di fantascienza*, Firenze, Pontecorboli, 2010.

CUSTINE ASTOLPHE (DE), *Journey of our time: the journals of the Marquis de Custine*, New York, Pellegrini e Cudahy, 1951.

DE BERNARDINIS FLAVIO, *L'immagine secondo Kubrick*, Torino, Lindau, 2003.

DE GIUSTI LUCIANO, *Immagini migranti, forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.

DELEUZE GILLES, *Pourparlers*, Parigi, Editions de Minuit, 1990.

DELILLO DON, *Punto omega*, Torino, Einaudi, 2010.

DE ROSA MIRIAM, *Cinema e postmedia, i territori del filmico nel contemporaneo*, Milano, Postmediabooks, 2013.

DUBOIS PHILIPPE, RAMOS MONTEIRO LUCIA, BORDINA ALESSANDRO (a cura di), *Oui, c'est du cinéma: formes et espaces de l'image en mouvement*, Udine, Campanotto, 2009.

DUBOIS PHILIPPE, *Extended cinema, le cinéma gagne du terrain*, Pisan di Prato, Campanotto, 2012.

DUBOIS PHILIPPE, *La question vidéo. Entre cinéma et art contemporain*, Crisnée, Yellow Now Éditions, 2012.

DUBOIS PHILIPPE, *Un "effet cinéma" dans l'art contemporain*, *Cinéma & Cie* n. 8, 2006.

FAGIANI MARIA LUISA, *Cinema, città, società: immaginari urbani negli USA e in Italia*, Milano, FrancoAngeli, 2008.

FEDERICI FRANCESCO, *Frammenti di una storia, per una genealogia del cinema esposto*, "Cinergie" n. 3, 2013.

FELLINI FEDERICO, *La voce della Luna*, Torino, Einaudi, 1990.

FOUCAULT MICHEL, *Confessions of the flesh*, in *Power/Knowledge: Selected Interviews and other writings, 1971-1977*, New York, Colin Gordon, 1980.

FÜRSTEMBERG ADELINA (a cura di), *Collateral. Quando l'arte guarda il cinema*, Milano, Edizioni Charta, 2007.

GALBIATI MARISA (a cura di), *Proiezioni urbane: le realtà dell'immaginario*, Milano, Tranchida, 1989.

GAUDREULT ANDRÈ, *Cinema delle origini, o Della cinematografia-attrazione*, Milano, Il Castoro, 2004.

GAUDREULT ANDRÈ, *Dal letterario al filmico. Sistema del racconto*, Torino, Lindau, 2000.

GUAGNELINI GIOVANNI, RE VALENTINA, *Visioni di altre visioni*, Bologna, Archetipo libri, 2007.

GITELMAN LISA, *Introduction: Media as Historical Subjects, "Always Already New: Media, History and the Data of Culture"*, The MIT Press, 2008.

JENKINS HENRY, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo 2007.

KAÇMAZ ERC GUL, *Architecture in cinema: a relation based on space*, Colonia, Lambert Academic, 2008.

KRAUSS ROSALIND, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers ad esempio*, Milano, Postmedia Books, 2005.

LICATA ANTONELLA, *La città e il cinema*, Torino, Testo e immagine, 2000.

LINGELSER JULIEN, *Abitare e filmare: archetipi e immagini della casa nel cinema*, "Cinergie", n 2, 2012, pp. 175-189.

LINGELSER JULIEN, LODATO NUCCIO (a cura di), *L'immaginario della casa nel cinema*, Pavia, Ibis, 2011.

LISCHI SANDRA, *Una conversazione ininterrotta*, in QUARESIMA LEONARDO (a cura di), *Il cinema e le altre arti*, Venezia, Marsilio, 1996.

MALLET-STEVENSON ROBERT, *Architetture del cinema*, "Cinema & Cinema", n 47, 1986.

MANCINI MICHELE, PARRELLA GIUSEPPE (a cura di), *Michelangelo Antonioni: architetture della visione*, Roma, Coneditor, 1986.

MARINEO FRANCO, *Il cinema del terzo millennio. Immagini, nuove tecnologie, narrazioni*, Torino, Einaudi, 2014.

McLUHAN MARSHALL., *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 1967.

MIRZOEFF NICHOLAS, *Introduzione alla cultura visuale*, Roma, Meltemi, 1997.

NEPOTI ROBERTO, *Jaques Tati*, Firenze, La Nuova Italia, 1979.

ODIN ROGER, *Della finzione*, Milano, V&P Università, 2004.

ODIN ROGER, *Gli spazi della comunicazione: introduzione alla semio-pragmatica*, Brescia, La Scuola, 2013.

PRINA VITTORIO, *Cinema, architettura, composizione*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2009.

QUARESIMA LEONARDO (a cura di) *La decima musa*, Udine, Forum, 2001.

ROHMER ERIC (a cura di COSTA ANTONIO), *L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau*, Marsilio Venezia 1985.

SABA COSETTA G., *Cinema re-invented. Cinema's presence in contemporary art*, in SABA COSETTA G., POIAN CRISTIANO (a cura di), *Unstable Cinema: film and contemporary visual arts*, Paisan di Prato, Campanotto, 2007.

SENALDI MARCO, *Rapporto confidenziale: percorsi tra cinema e arti visive*, Milano, PGreco, 2009.

SICHÈRE MARIE-ANNE, *Jaques Tati, Où est l'architecte?*, "Monuments Historique", n. 137, 1985.

SPECTOR NANCY, *Matthew Barney: the Cremaster Cycle*, Catalogo dell'esposizione, Guggenheim Museum, 2002.

STAM ROBERT, *Literature and film: a guide to the theory and practice of film adaptation*, Blackwell, 2004.

TRIONE VINCENZO (a cura di), *Il cinema degli architetti*, Milano, Johan&Levi, 2014.

TRIONE VINCENZO, *Effetto città. Arte, cinema, modernità*, Milano, Bompiani, 2014.

VALENTINI VALENTINA (a cura di), *Video d'autore, 1986-1995*, Roma, Gangemi, 1995.

VALENTINI VALENTINA (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

VALENTINI VALENTINA (a cura di), *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003.

VATTIMO GIANNI, *La società trasparente*, Milano, Garzanti, 1989.

VITTA MAURIZIO, *Dell'abitare: corpi, spazi, oggetti, immagini*, Torino, Einaudi, 2008.

VON FUSTEMBERGH ADELINA, *Collateral, quando l'arte guarda il cinema*, Milano, Charta, 2007.

YOUNGBLOOD GENE, *Expanded Cinema*, New York, E. P. Dutton & Co., 1970.

WENDERS WIM, *L'atto di vedere*, Milano, Ubulibri, 1998.

ZUMTHOR PETER, *Pensare Architettura*, Milano, Electa, 2004.

## Sitografia

ALTER BAHNHOF VIDEO WALK, installazione presso la stazione di Kassel, sito web di Cardiff e Miller, <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/bahnhof.html>

CASSETTI FRANCESCO, *Esperienza filmica. Una breve storia*, traduzione italiana del testo *Filmic Experience*, "Screen", n. 50, 2009, sito web Il lavoro sul film. Teorie, metodi storie, <http://www.illavorosulfilm.unito.it/sezione.php?idart=56&sz=interventi>

DEFINIZIONE DI "COLLAGE", American Heritage Dictionary, <http://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=collage&submit.x=40&submit.y=14>

FLUXUS, portale web del movimento, <http://www.fluxus.org>

INTERVISTA A DAVIDE RAPP, Youtube, <http://www.youtube.com/watch?v=hhXqnswsMoA>

INTERVISTA A CRISTIAN MARCLAY, Biennale di Venezia, <http://www.labiennale.org/it/videocenter/marclay.html?back=true>

KOOLHAS HOUSELIFE, un film di Louis Lemoîne e Ila Bêka, sito del progetto, [http://www.koolhaashouselife.com/html/the\\_film.html](http://www.koolhaashouselife.com/html/the_film.html)

KRZYSZTOF WODICZKO, pagina dell'artista nel sito web Art For A Change, <http://www.art-for-a-change.com/Krzysztof/krzy.htm>

LIVIA CANNELLA, scene di luce, sito web dell'architetto, <http://www.liviacannella.it>

NUFORMER, videomapping 3D, sito web della compagnia, <http://www.nuformer.com>

POUR YOUR BODY OUT, installazione video di Pipilotti Rist, sito web del MoMA, <http://www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/307>

SELBSTLOS IM LAVABAD, installazione video di Pipilotti Rist, sito web del MoMA, <http://www.momaps1.org/exhibitions/view/169>

SLEEPWALKERS, installazione video di Doug Aitken, sito web dell'artista, <http://www.dougaitkenworkshop.com/work/sleepwalkers>

STUDIO AZZURRO, installazioni, videoambienti, ambienti sensibili, sito web del collettivo, <http://www.studioazzurro.com>

URBANSOON, video proiezioni su larga scala, sito web della compagnia, <http://www.urbansoon.com>

URBAN SCREENS DI MIRJAM STUPPEK, sito web del progetto, <http://www.urbanscreens.org>

## Filmografia

*A Propos de Nice*, Jean Vigo, Francia, 1930.

*Amarcord*, Federico Fellini, Italia, 1973.

*Angeli e demoni (Angels and Demons)*, Ron Howard, USA/Italia, 2009.

*Arca russa (Russkij Kovčeg)*, Alexander Sokurov, Russia, 2002.

*Berlino - sinfonia di una grande città (Berlin - Die Sinfonie der Großstadt)*, Walter Ruttmann, Germania, 1927.

*Big Fish*, Tim Burton, USA, 2003.

*Blade Runner*, Ridley Scott, USA, 1982.

*Brazil*, Terry Gilliam, USA, 1985.

*Canal Grande*, Carlo Ludovico Ragghianti, Italia, 1963.

*Cloverfield*, Matt Reeves, USA, 2008.

*Der Golem*, Paul Wegener, Germania, 1920.

*Django Unchained*, Quentin Tarantino, USA, 2013.

*Dogville*, Lars Von Trier, Danimarca/Francia/Svezia/Norvegia/USA, 2003.

*Dopo Mezzanotte*, Davide Ferrario, Italia, 2004.

*Faust*, Friedrich Wilhelm Murnau, Germania, 1927.

*Fino alla fine del mondo (Bis ans Ende der Welt)*, Wim Wenders, Germania/Australia/Francia, 1991.

*Ginger e Fred*, Federico Fellini, Italia, 1986.

*Hiroshima Mon Amour*, Alain Resnais, Francia, 1965.

*Histoire(s) du cinéma*, Jean-Luc Godard, Francia/Svizzera, 1988-1998.

*I banditi del tempo (Time Bandits)*, Terry Gilliam, Gran Bretagna, 1981.

*I misteri del giardino di Compton House (The Draughtman's Contract)*, Peter Greenaway, Regno Unito, 1982.

*I segreti di Twin Peaks (Twin Peaks)*, serie televisiva, David Lynch, USA, 1990-1991.

*Ici et ailleurs*, Jean-Luc Godard, Francia, 1976.

*Il conformista*, Bernardo Bertolucci, Italia, 1970.

*Il disprezzo (Le Mépris)*, Jean-Luc Godard, Francia/Italia, 1963.

*Il Gabinetto del Dottor Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari)*, Robert Wiene, Germania, 1920.

*Il grande sonno (The Big Sleep)*, Howard Hawks, USA, 1946.

*Il leone del deserto (Asad al-sahara)*, Moustapha Akkad, Libia, 1981.

*Il signore degli anelli (The Lord of the Rings)*, trilogia, Peter Jackson, USA/Nuova Zelanda, 2001-2003.

*Inferno*, Giuseppe De Liguoro, Francesco Bertolini, Adolfo Padovan, Italia, 1911.

*Io sono Leggenda (I Am Legend)*, Francis Lawrence, USA, 2007.

*L'amico americano (Der Amerikanische Freund)*, Wim Wenders, Germania Ovest/Francia, 1977.

*L'anno scorso a Marienbad (L'année dernière à Marienbad)*, Alain Resnais, Francia/Italia, 1961.

*L'appartamento (The Apartment)*, Billy Wilder, USA, 1960.

*L'Inhumaine*, Marcel L'Herbier, Francia, 1924.

*L'invasione degli ultracorpi (Invasion of the Body Snatcher)*, Don Siegel, USA, 1955.

*L'uomo con la macchina da presa (Chelovek s kino-apparatom)*, Dziga Vertov, Russia, 1929.

*La città nuda (The Naked City)*, Jules Dassin, USA, 1949.

*La dolce vita*, Federico Fellini, Italia, 1960.

*La finestra sul cortile (Rear Window)*, Alfred Hitchcock, USA, 1954.

*La folla (The Crowd)*, King Vidor, USA, 1928.

*La Roue*, Abel Gance, Francia, 1923.

*La strana coppia (The Odd Couple)*, Gene Saks, USA, 1968.

*La venticinquesima ora (25th Hour)*, Spike Lee, USA, 2002.

*La vita è meravigliosa (It's a Wonderful Life)*, Frank Capra, USA, 1946.

*Lamerica*, Gianni Amelio, Italia/Francia/Svizzera, 1994.

*Le iene (Reservoir Dogs)*, Quentin Tarantino, USA, 1992.

*Lettere dal Sahara*, Vittorio De Seta, Italia, 2006.

*Lo specchio di Diana*, Yervant Gianikian, Angela Ricci Lucchi, Italia, 1996.

*Mon Oncle*, Jaques Tati, Francia, 1958.

*Napoléon*, Abel Gance, Francia, 1927.

*Non si sevizia un paperino*, Lucio Fulci, Italia, 1972.

*Nosferatu*, Friedrich Wilhelm Murnau, Germania, 1922.

*Numéro deux*, Jean-Luc Godard, Francia, 1975.

*One Week*, Buster Keaton, USA, 1920.

*Ossessione*, Luchino Visconti, Italia, 1943.

*Playtime*, Jaques Tati, Francia, 1967.

*Psycho*, Alfred Hitchcock, USA, 1960.

*Quel pomeriggio di un giorno da cani (A Dog Day Afternoon)*, Sidney Lumet, USA, 1975.

*Roma*, Federico Fellini, Italia, 1972.

*Se7en*, David Fincher, USA, 1995.

*Sherlock Junior*, Buster Keaton, USA, 1920.

*Solaris (Soljaris)*, Andrei Tarkovskij, Russia, 1972.

*Stop Thief!*, James Williamson, Gran Bretagna, 1901.

*Su tutte le vette è pace*, Yervant Gianikian, Angela Ricci Lucchi, Italia, 1999.

*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, USA, 1903.

*Tokyo-Ga*, Wim Wenders, Germania/Giappone, 1985.

*Un giorno a New York (On the Town)*, Stanley Donen, USA, 1949.

*Una lezione d'urbanistica*, Giancarlo De Carlo, Ludovico Quaroni, Carlo Doglio, Italia, 1954.

*Vangelo secondo Matteo*, Pier Paolo Pasolini, Italia, 1964.

*Velluto Blu (Blue Velvet)*, David Lynch, USA, 1986.

*Voyage à travers l'impossible*, Georges Méliès, Francia, 1904.

*Voyage dans la Lune*, Georges Méliès, Francia, 1902.

*Zazie nel metrò (Zazie dans le métro)*, Louis Malle, Francia, 1959.

## Opere/Installazioni

*24 hour Psycho*, Douglas Gordon, 1993.

*Alpi*, Armin Linke, 2014.

*Alter Bahnhof Video Walk*, Janet Cardiff e George Miller, 2012.

*Buena Vista*, Clay Ketter, 2007.

*Cremaster Cycle*, Mattew Barney, 1994-2002.

*Elements*, Davide Rapp, 2014.

*Ellipse*, Pierre Huyghe, 1999.

*Feature film*, Douglas Gordon, 1999.

*Green Ray*, Tacita Dean, 2001.

*Hall of Fragments*, Rockwell Group con Reed Kroloff e Casey Jones, 2008.

*Hollywood*, Maurizio Cattelan, 2001.

*Il nuotatore (va troppo spesso a Heidelberg)*, Studio Azzurro, 1984.

*Intermundia*, Ana Dana Beroš, 2014.

*Italian Ghosts*, Daar, 2014.

*Koolhaas HouseLife*, Louis Lemoîne e Ila Bêka, 2008.

*L'Aquila Post-Quake Landscapes*, Andrea Sarti, Claudia Faraone, 2014.

*Love is Treasure*, Eija-Liisa Ahtila, 2002.

*Pour Your Body Out*, Pipilotti Rist, 2009.

*Remake*, Pierre Huyghe, 1995.

*Selbstlos im Lavabad*, Pipilotti Rist, 1994.

*Sensitive City*, Studio Azzurro, 2010.

*Situation Leading to a Story*, Matthew Buckingham, 1999.

*Sleepwalkers*, Doug Aitken, 2007.

*Solo Scenes* di Dieter Roth, 1997-1998.

*Telephones*, Christian Marclay, 1995.

*The Clock*, Christian Marclay, 2010.

*The Kiss*, Andy Warhol, 1963.

*The Third Memory*, Pierre Huyghe, 2000.

*The Way Things Go*, Peter Fischli e David Weiss, 1987.

*Toasting, Rap, Talkover*, Angela Bulloch, 1993.

*Trilogia Quatsi*, Godfrey Reggio, 1982-2002.

*Untitled Film Stills*, Cindy Sherman, 1977-1980.

*Video Quartet*, Christian Marclay, 2002.

*Z-Point*, Angela Bulloch, 2001.