

Focus On

Le nuove frontiere
del cinema
e dell'audiovisivo



O-M-I-N-O-K-K
20 2 6

**Accademia di Belle Arti
di Napoli**

Presidente

Rosita Marchese

Direttore

Giuseppe Gaeta

**PNRR C-FABIT – Cinematic
Futures: Bridging
Art, Technology and
Interdisciplinary Training**

**Responsabile scientifico
C-FABIT**

Gianpiero Vincenzo
*Accademia di Belle Arti
di Catania – Ente capofila*

**Responsabile scientifico
C-FABIT per l'Accademia
di Belle Arti di Napoli**

Luigi Barletta

**Comitato scientifico
e di garanzia**

Alberto Abruzzese
Università IULM di Milano
Simone Arcagni
Università IULM di Milano
Anna Bisogno
Universitas Mercatorum
Sergio Brancato
*Università degli Studi
di Napoli "Federico II"*
Valerio Caprara
*Università degli Studi
"L'Orientale" di Napoli*
Giulia Carluccio
Università di Torino
Cecilia Cenciarelli
Cineteca di Bologna
Mario Franco
*Accademia di Belle Arti di
Napoli*
Simona Frasca
*Università degli Studi
di Napoli "Federico II"*
Gino Frezza
Università degli Studi di Salerno
Rachel Gandin Mark
University of Southern

California, Los Angeles, USA

Manuela Gieri

*Università degli Studi
della Basilicata*

Luca Malavasi

Università di Genova

Carmela Bruna Mancini

Università della Calabria

Anna Masecchia

*Università degli Studi
di Firenze*

Roy Menarini

Alma Mater Studiorum

Università di Bologna

Giuliana Muscio

Università di Padova

Ivan Pintor Iranzo

*Universitat "Pompeu Fabra"
di Barcellona, Spagna*

Valentina Re

Università degli Studi

"L'Orientale" di Napoli

Mario Tirino

*Università degli Studi
di Salerno*

Vincenzo Trione

*Università degli Studi
di Napoli "Federico II"*

**Comitato editoriale
Accademia di Belle Arti
di Napoli**

Gina Annunziata

Luigi Barletta

Venceslao Cembalo

Enrica D'Aguanno

Alessandro Demma

Diego Del Pozzo

Federica De Rosa

Stefano De Stefano

Giuseppe Gaeta

Ivana Gaeta

Antonio Grillo

Pasquale Massimo

Romano Bruno Montesarchio

Pasquale Napolitano

Daniela Pergreffi

Gianluca Riccio

Giulia Scalera

Olga Scotto di Vettimo

Raffaele Simongini

Con

Adolfo Fattori

Angela Maria Fornaro

Massimiliano Virgilio

Marina Brancato

*Accademia di Belle Arti
di Firenze*

Matilde De Feo

Accademia di Belle Arti

di Reggio Calabria

Marino Guarnieri

*Accademia di Belle Arti
di Foggia*

Chiara Macor

Accademia di Belle Arti

di Reggio Calabria

Italo Sannino

*Accademia di Belle Arti
di Foggia*

Direttore

Diego Del Pozzo

Redazione

Maya Rebecca Fidelia Gargiulo
caporedattrice

Andrea Bifulco

Daniele Esposito

Carlo Frigenti

Alessia Mastroianni

Raffaele Rossi

Beatrice Senatore

**Progetto grafico
e impaginazione**

Ivana Gaeta

Giulia Scalera

Logo

Italo Sannino

Illustrazione di copertina

Pako aka O_M_I_N_O_K_K

Social media manager

Ester Vollono

**Ufficio stampa Accademia
di Belle Arti di Napoli**

Costanza Pellegrini

BLACKOUT

è promossa dalla Scuola di Cinema,
Audiovisivo e Fotografia dell'Accademia
di Belle Arti di Napoli

Finanziata da European Union – Next
Generation EU, PNRR, Mission 4, Component 1,
Investment 3.4, Sub-Investment T5, INTAFAM
00070, CUP B61B23000650006, come parte
del progetto "C-FABIT – Cinematic Futures:
Bridging Art, Technology and Interdisciplinary
Training". Capofila del progetto: Accademia
di Belle Arti di Catania, in partenariato con
Accademia di Belle Arti di Napoli

BLACKOUT vol. 01, no. 00,
maggio-giugno 2026

DOI da assegnare
ISSN da assegnare
ISBN 9788894469981

Pubblicata in Diamond Open Access
dall'Accademia di Belle Arti di Napoli,
sotto licenza Creative Commons Attribution
International (CC BY 4.0).



© Autori, 2026

Design

Ivana Gaeta
Giulia Scalera

Cover image

Pako aka O_M_I_N_O_K_K

Logo BLACKOUT

Italo Sannino

Sommario

Editoriali

- 09 Diego Del Pozzo
direttore BLACKOUT
Perché BLACKOUT
Il senso di una rivista
- 13 Luigi Barletta
responsabile scientifico C-FABIT per ABANA
C-FABIT, tra ricerca artistica e innovazione tecnologica
- 17 Giuseppe Gaeta
direttore Accademia di Belle Arti di Napoli
Eyes in the dark
Dove il buio fonda e cancella l'immagine

Focus On

Le nuove frontiere del cinema e degli audiovisivi
a cura di Diego Del Pozzo

- 25 Vittoria Mascellaro
Direzione artistica e co-agenzia algoritmica nel cinema post-mediale
- 44 Alessandro Costanzo
Reg-I.A. postumana
Il cinema verso l'autarchia e la co-autorialità reticolare
- 58 Alessia Pia Mastroianni
Abitare le immagini
La post-spettatorialità nell'ecosistema mediale
- 73 Beatrice Senatore
Il riuso di immagini d'archivio come pratica del contemporaneo
- 89 Mariadiletta Coco
The Substance: dal corpo al luogo
La dis-abitabilità di un interno cinematografico
- 109 Pasquale Jacopo Napolitano
Cinema del corpo: un processo visuale

Articles

- 127 Maya R. F. Gargiulo
Luoghi, pratiche, immagini ritornanti
Itinerari d'affezione nelle installazioni museali di Agnès Varda e Alice Rohrwacher
- 134 Daniele Esposito
Origin story come forma seriale
La *Eastrail 177 Trilogy* di M. Night Shyamalan

- 141 Maria Socci
Il caso *The Brutalist* e le nuove frontiere dell'Integrated Soundtrack
- 148 Fausto Cianciullo
Genealogia di un'assenza
La debolezza storica del racconto borghese e l'egemonia popolare nel cinema napoletano
- 157 Andrea Bifulco
Cinema *on the road* e spazio filmico mobile
- 170 Angela Bevilacqua
Visioni e incantamento
Pratiche magiche della forma filmica
- 175 Carlo Frigenti
L'eredità melodrammatica

Conversations

- 185 Ettore Bucciero
L'uomo che girava film senza sosta
Intervista a Ciro Ippolito

Critical Readings

- 197 Rosario Gallone
"Cime tempestose" fuori e dentro virgolette
Breve ricognizione tra gli adattamenti del romanzo di Emily Brontë
- 199 Claudio Gargano
Orrori futuri che raccontano l'oggi
Una lettura socio-politica di *28 giorni dopo – Il tempio delle ossa*
- 201 Pasquale Napolitano
Dieci anni di *Matchpoint*
Il gioco è ancora una cosa seria

Point of view

- 207 Franzis Ascari
La drammaturgia musicale di *Chiamami col tuo nome*
Analisi del rapporto suono-immagine nel film di Luca Guadagnino

Copertina d'autore

- 221 Pako aka O_M_I_N_O_K_K
Cavi e cavetti FTW

225 Biografie

[editorial]

Perché BLACKOUT

Il senso di una rivista

Diego Del Pozzo
Direttore di *BLACKOUT*.
Cinema e altre visioni

L'idea di una rivista di cinema e audiovisivi da pubblicare sotto l'egida dell'Accademia di Belle Arti di Napoli era nella mia testa da tempo. Ritenevo, infatti, che questa piattaforma editoriale fosse lo strumento ideale per far sì che l'istituzione nella quale insegno potesse inserirsi a pieno titolo nel dibattito italiano e internazionale, non soltanto teorico ma innanzitutto teorico, sul passato-presente-futuro della settima arte e sugli impetuosi mutamenti dei media audiovisivi di fronte a un'evoluzione tecnologica oggi sempre più veloce e condizionante.

Inoltre, io che da studente universitario nella Napoli dei primi anni Novanta iniziai a scrivere proprio su una rivista accademica di cinema (la storica *Cinemasessanta* del mio professore Mino Argentieri, all'epoca ordinario di Storia del cinema all'Università L'Orientale), ho sempre sentito forte e pressante l'esigenza di offrire a giovani studiose e studiosi, magari formati proprio presso la nostra istituzione, una palestra nella quale forgiarsi, confrontarsi e maturare un pensiero critico e analitico originale e aperto a quel proficuo e arricchente dibattito di idee che tradizionalmente trova proprio nelle riviste uno spazio non condizionato da altre logiche che non siano quelle culturali.

Naturalmente, però, nel 2026 anche una rivista di cinema e audiovisivi deve tener conto dell'evoluzione delle tecnologie e delle dinamiche comunicative. Per questo motivo, dunque, *BLACKOUT* riprende un modello già consolidato a livello universitario anche in Italia oltre che all'estero e nasce come rivista accademica digitale open access su piattaforma OJS (Open Journal Systems). In un panorama nazionale che vede tante università già da anni presenti con proprie testate digitali in questo settore della ricerca, con *BLACKOUT* l'Accademia di Belle Arti di Napoli rompe un muro e si propone come prima Accademia italiana a dotarsi di una sua rivista di cinema e audiovisivi.

D'altronde, i tempi per compiere questo passo erano decisamente maturi, poiché la Scuola di Cinema, Audiovisivo e Fotografia dell'Accademia napoletana è stata fondata da Mario Franco nel 2011 e quest'anno ha superato di slancio i primi quindici anni d'attività, imponendosi all'attenzione come una tra le più attive (e richieste) del panorama nazionale e sfornando corso dopo corso e semestre dopo semestre non soltanto professionalità apprezzate in ambito cinematografico e televisivo ovunque in Italia, ma anche autrici e autori dotati di propri mondi poetici e approcci artistici poi riconosciuti anche dall'industria (bastino i nomi di Edgardo Pistone e Mara Fondacaro con i loro lungometraggi d'esordio *Ciao bambino* e *Il primo figlio*) e spesso anche giovani studiose e studiosi ormai pienamente inseriti in centri di ricerca e istituzioni culturali italiane e internazionali.

I tempi ci sembravano maturi anche perché *BLACKOUT* nasce nel pieno di un percorso di avvicinamento delle Accademie alle Università che in questi anni sta riducendo sempre più le distanze tra i due ambiti della formazione terziaria, tenendo viva per fortuna la peculiare identità delle prime ma riducendo pian piano un gap con le seconde che, però, è ancora ben lungi dall'essere del tutto colmato. Un tema importante sul quale riflettere lungo

questo processo è proprio quello della qualità della ricerca e del particolare statuto della ricerca artistica. E, in tal senso, credo che una rivista come BLACKOUT possa dare – nell’ambito specifico del cinema e degli audiovisivi, naturalmente – un segnale chiaro della direzione da intraprendere, per procedere verso un ulteriore innalzamento di questa qualità che però non vada a discapito delle caratteristiche di originalità proprie della ricerca artistica.

Coerentemente con questa visione e questo approccio, abbiamo deciso di cogliere al volo le opportunità offerte dal PNRR C-FABIT. Cinematic Futures: Bridging Art, Technology and Interdisciplinary Training – e qui ringrazio il collega Luigi Barletta, responsabile scientifico del progetto per l’Accademia di Napoli – e iniziare le pubblicazioni della rivista già in questo 2026, con uno speciale numero zero quasi interamente dedicato ai contributi delle dottorande e dei dottorandi del curriculum in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies del nostro DIN, il Dottorato di Interesse Nazionale in Visual Arts, Performing Arts, New Media, New Technologies, Music & Cultural Heritage. Partito lo scorso anno col suo primo ciclo e giunto quest’anno al secondo, il DIN ha proprio l’Accademia di Belle Arti di Napoli come ente capofila di una rete composta da decine di altre Accademie e Conservatori italiani e propone un innovativo modello complementare a quello dei dottorati di ricerca tradizionali. BLACKOUT intende muoversi entro il medesimo orizzonte di senso.

Ma che rivista vuol essere BLACKOUT. *Cinema e altre visioni?* Fin dalla prima idea progettuale, nasce come spazio di riflessione critica e analisi interdisciplinare sul cinema, i film studies e i media studies, con la voglia e l’esigenza di estendere il raggio d’azione verso i television studies, i visual studies, i game studies e i punti d’intersezione tra questi ambiti.

La scelta del titolo BLACKOUT evoca da un lato l’oscurità della sala cinematografica, intesa come luogo tradizionale dell’esperienza visiva immersiva; dall’altro i momenti di rottura, crisi e mutazione che caratterizzano il panorama audiovisivo contemporaneo, in costante oscillazione di senso tra interruzione/vuoto e tensione verso un altrove nel quale le ombre (ri)prendono vita e si ri-mediano in inedite entità fantasmatiche digitali.

Chi mi conosce (e, ancora di più, qualche amico fidato...) sa, però, che questo titolo arriva da lontano: addirittura dalla seconda metà degli anni Novanta, quando da neolaureato collaboratore della cattedra di Storia del cinema dell’Orientale coltivavo l’idea di aprire una rivista di cinema e, influenzato dall’amore per un film di Abel Ferrara a mio avviso magnificamente oscuro e abissale oltre che ingiustamente sottovalutato (*Blackout*, 1997, con Matthew Modine, Béatrice Dalle, Dennis Hopper e Claudia Schiffer), mi incaponii nel voler utilizzare proprio quel titolo tanto evocativo per quella mia creatura editoriale mai nata. Per la verità, nel 1998 diedi vita per pochi mesi a un inserto di cinema all’interno di una rivista-catalogo di fumetti e lo chiamai proprio *Black-Out* (col trattino), mentre due anni più tardi aprii un’associazione cinefila, affiliata alla F.I.C.C. (la Federazione Italiana dei Circoli del Cinema) e rimasta attiva per anni, battezzandola con lo stesso nome. Quando è maturata l’opportunità di varare la rivista di cinema e audiovisivi dell’Accademia di Belle Arti di Napoli, dunque, non ho avuto dubbi e sono ritornato senza indugi a quelle suggestioni giovanili per trasformarle finalmente in realtà.

Del concetto di “blackout”, comunque, fa una dotta e lucida esegesi il direttore dell’Accademia partenopea, Giuseppe Gaeta, nel suo densissimo

saggio introduttivo, al quale rimando molto volentieri, mentre sul sottotitolo *Cinema e altre visioni* aggiungo soltanto che esso va ovviamente a evidenziare l'interesse della rivista per le contaminazioni tra differenti forme espressive e per gli impatti visivi, estetici e culturali dei media audiovisivi nel più ampio contesto storico e sociale globale. BLACKOUT, infatti, intende essere un laboratorio di idee in movimento, concepito per accogliere al suo interno diversi approcci teorici, in modo da favorire il dialogo tra studiosi e studiosi di cinema, media, arti visive e discipline affini, con l'ambizione di esplorare il ruolo delle immagini in movimento e delle pratiche audiovisive contemporanee da una prospettiva innovativa e fortemente interdisciplinare.

La rivista è supportata da un comitato scientifico internazionale, in costante aggiornamento e composto da studiosi e studiosi di cinema, media e visual studies. La cadenza sarà semestrale (due numeri all'anno, da pubblicare a maggio e a novembre), col numero 1 previsto in uscita a maggio 2027. I testi pubblicati all'interno della rivista, sia nella versione in pdf che sul sito, saranno in lingua italiana e inglese. Ogni numero è composto dalle seguenti sezioni: *Focus On*, dossier tematici con apposite "Call for Papers" periodiche per selezionare i contributi; *Articles*, con interventi non vincolati al tema del dossier e una "Call for Papers" sempre aperta; *Conversations*, con interviste a esponenti della cultura e dell'industria audiovisiva contemporanea; *Critical Readings*, con analisi critiche e recensioni di libri, film, serie tv, videogames, fumetti, mostre e tutto ciò che è coerente col campo d'indagine della rivista; *Audiovisual Experiments*, che include forme innovative di "scrittura" accademica e di ricerca attraverso l'utilizzo dei linguaggi audiovisivi, dai video-saggi ai documentari fino agli esperimenti digitali.

Il *Focus On* di questo numero zero è intitolato *Le nuove frontiere del cinema e degli audiovisivi* e propone sei letture, si spera originali e innovative, di quello che è, oggettivamente, una sorta di macro-tema potenzialmente declinabile da infinite possibili differenti angolazioni. Abbiamo deciso di partire senza delimitare un perimetro più definito perché gigantesca è la trasformazione in atto. Il cinema e gli audiovisivi, infatti, stanno attraversando in questi anni una fase di profondi mutamenti, determinati dall'evoluzione tecnologica, dalla convergenza mediale e dalle innovazioni nelle pratiche di produzione, distribuzione e fruizione delle immagini in movimento. L'emergere delle piattaforme digitali, della serialità complessa, delle forme ibride tra cinema, televisione, videogiochi e arti visive, così come l'impatto dell'intelligenza artificiale e delle tecnologie immersive, stanno ridefinendo radicalmente i tradizionali confini dell'audiovisivo rendendoli sempre meno decodificabili e sempre più sfuggenti e fantasmatici.

Accanto alla rivista scientifica *peer-reviewed* che viene pubblicata in versione pdf ogni sei mesi ed è liberamente scaricabile dal sito, BLACKOUT ospita anche BLACKOUT MAGAZINE, una sezione editoriale online aggiornata costantemente con articoli, recensioni, interviste, resoconti da festival ed eventi culturali, rubriche, note critiche e approfondimenti sul cinema, i media e le culture visive. Si tratta di un vero e proprio magazine culturale, sempre in aggiornamento e basato su procedure redazionali semplificate, pensato per favorire un dialogo rapido e aperto con i fenomeni audiovisivi contemporanei e per fungere da palestra anche per studentesse e studenti che abbiano voglia di cimentarsi con la scrittura applicata al cinema e agli audiovisivi.

Infine, poiché BLACKOUT è una rivista di un'Accademia di Belle Arti, mi sembra giusto sottolineare che in ogni numero cercheremo di valorizzare

appieno tale specificità, curando con una certa attenzione anche gli aspetti grafici e visuali della nostra pubblicazione. Ciò vale innanzitutto per il raffinato progetto grafico che Ivana Gaeta ha realizzato assieme a Giulia Scalera, entrambe stimate colleghe in Accademia a Napoli oltre che graphic designer di valore, così come per l'immagine inedita che arricchirà ogni copertina. Al dossier tematico di ciascun numero, infatti, sarà sempre collegata un'illustrazione o una fotografia che servirà da base per la costruzione della copertina. Partiamo con un'opera visuale del fumettista e grafico napoletano Pasquale Massimo, anche lui docente a Napoli in Accademia, in arte noto come Pako aka O_M_I_N_O_K_K: s'intitola *Cavi e cavetti FTW* (ma il titolo completo è un incomprensibile e inquietante "SYS://13/05/124 - BLCKT -† SECTOR-JN70DU -† COVER_FULL-COLOR -† ACTIVE -† NO POWER -† NO POWER SUPPLY //FIN -†") e ci è sembrata perfetta per restituire lo spaesamento dell'uomo contemporaneo di fronte alla moltiplicazione degli schermi e a un universo fatto sempre più spesso di immagini fini a se stesse e di improvvisi blackout della visione.

C-FABIT, tra ricerca artistica e innovazione tecnologica

Luigi Barletta
Responsabile scientifico
C-FABIT per l'Accademia
di Belle Arti di Napoli

«È attraverso l'ingrandimento che lo spazio si dilata, e attraverso il rallentatore che il movimento si estende nel tempo. È evidente che si tratta qui non solo di rendere più preciso ciò che comunque si vede indistintamente, ma di far emergere formazioni strutturali completamente nuove della materia. [...] Così appare evidente che la natura che parla alla macchina da presa è diversa da quella che parla all'occhio. [...] Si apre così l'accesso all'inconscio ottico»¹.
(Walter Benjamin)

Sin dalle sue origini, il cinema ha avuto un'indissolubile relazione con lo sviluppo tecnologico, che ne ha segnato ineluttabilmente i mutamenti più profondi, creando schiere di "apocalittici e integrati"²: dalle prime fantasmagoriche immagini proiettate dai fratelli Lumière, all'invenzione del sonoro³; dall'introduzione del colore⁴, all'avvento delle macchine digitali. Le nuove tecnologie hanno trasformato non solo le modalità realizzative del prodotto audiovisivo, ma anche lo stesso linguaggio delle immagini. Basti pensare all'esperimento messo in atto da Hitchcock in *Nodo alla gola* (*Rope*, 1948), di realizzare un film in un unico lungo piano sequenza, concretizzatosi tecnicamente solo cinquant'anni dopo in *Arca russa* (*Russki Kovcheg*, 2002) di Sokurov.

Interrogarsi oggi su come produrre contenuti artistici in ambito audiovisivo non può prescindere da una riflessione sul rapporto esistente con il progresso dell'apparato tecnologico. Qualsiasi ente formativo voglia operare in tale direzione ha l'obbligo di offrire alla platea studentesca il modo di sperimentare e creare attraverso l'utilizzo di strumenti e tecniche della contemporaneità. L'Accademia di Belle Arti di Napoli è stata la prima istituzione AFAM a strutturare un corso di studi in Cinematografia, diventando negli anni un punto di riferimento per l'approfondimento e le pratiche audiovisive. Il progetto CFABIT – *Cinematic Futures: Bridging Art, Technology and Interdisciplinary Training*, finanziato nell'ambito del PNRR, ha rappresentato una grande opportunità e un momento di svolta per la nostra comunità, consentendo di realizzare un intervento ambizioso e profondamente innovativo nel campo della ricerca artistica e della produzione multimediale: la costruzione di un modello integrato che mettesse in relazione tra loro didattica avanzata, infrastrutture digitali e valorizzazione del patrimonio culturale, in una prospettiva coerente con le politiche di internazionalizzazione.

Il progetto, in partnership con l'Accademia di Belle Arti di Catania, s'è sviluppato nell'arco di due annualità accademiche (2024-2025 e 2025-2026) e ha previsto una serie di attività formative e laboratoriali interdisciplinari, connesse allo studio e all'elaborazione artistica. La prima tappa nell'iter attuativo è stata il reclutamento di dottorandi e ricercatori, che ha contribuito a superare il divario strutturale tra le Istituzioni di Alta Formazione Artistica e Musicale e il mondo universitario, con l'avvio di un Dottorato di Interesse Nazionale in Visual Arts, Performing Arts, New Media, New Technologies, Music and Cultural Heritage. Appare evidente

come il processo di creazione artistica sia necessariamente legato a una rigorosa ricerca scientifica: l'opera d'arte non è frutto di un mero atto intuitivo o spontaneo, bensì il risultato di un percorso in cui l'artista osserva, sperimenta e verifica. La dimensione teorica orienta le scelte, mentre la pratica le mette alla prova, in un dialogo continuo e dinamico tra vasi comunicanti che amplia le possibilità espressive, facendo nascere un'arte capace di rappresentare e interpretare la realtà.

Partendo da queste riflessioni è stato costruito l'intero impianto formativo del progetto, basato su attività seminariali e pratiche di ricerca applicata, dedicate ai dottorandi del primo ciclo di Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies e agli studenti dei corsi di laurea di Triennio e Biennio in Cinema e Audiovisivo. Grazie alla collaborazione con due importanti festival cinematografici di respiro internazionale, sono stati organizzati periodi intensivi di studio e ricognizione teorica: una Fall School, in collaborazione con il Matera Film Festival, e una Summer School, ospitata all'interno dell'Ischia Film Festival. I dottorandi hanno avuto la possibilità di confrontarsi con grandi maestri della settima arte – Peter Greenaway, Saskia Boddeke, Atom Egoyan, Francesca Comencini, Luca Bigazzi, Toni Servillo, per citare alcuni tra questi – e di presentare le diverse fasi dei loro progetti di ricerca in cui cinema, musica, nuove tecnologie, arti visive e performative si sono incrociate, stimolando l'interazione tra competenze eterogenee, senza confini disciplinari. Parallelamente è stato avviato un articolato programma di alta formazione, indirizzato a tutta la comunità accademica, attraverso masterclass e workshop che hanno visto come protagonisti esperti dell'intera filiera dell'audiovisivo, permettendo agli studenti di dialogare in modo diretto e continuo con professionisti del settore. Tema centrale degli incontri è stato la disamina delle prospettive di sviluppo del cinema alla luce dell'attuale rivoluzione, tra realtà virtuale e intelligenza artificiale. I cambiamenti strutturali e operativi stanno ridefinendo totalmente il comparto, in particolare le mansioni e i profili professionali, favorendo l'emergere di competenze ibride e di nuove modalità di produzione e fruizione dei contenuti.

L'altro asse portante dell'architettura di C-FABIT, insieme con l'aspetto formativo e di ricerca, è rappresentato dal forte investimento sullo sviluppo infrastrutturale che ha assunto, in una visione tanto strategica quanto prospettica, un ruolo determinante nel progetto. La realizzazione di studi di post-produzione avanzati – dotati di workstation dedicate all'editing, al *color grading* e agli effetti visivi (VFX) –, congiunta all'allestimento di uno studio virtuale, ha consentito all'Istituzione di colmare un significativo gap tecnologico rispetto all'evoluzione degli standard specifici e di aprire nuovi orizzonti per l'indagine artistica, rafforzando la competitività della formazione AFAM. Gli studenti hanno così la concreta possibilità di sperimentare con strumenti, linguaggi e processi produttivi contemporanei, sviluppando competenze tecniche e critiche in linea con le esigenze del mercato professionale a livello globale. Proprio lo sguardo a una dimensione internazionale ha rappresentato un'ulteriore componente fondamentale del progetto, capace di arricchire i percorsi educativi e di ampliare le prospettive di discenti e docenti. Le missioni di ricerca, i partenariati accademici e le collaborazioni con istituzioni culturali estere – dall'Università di Malta, al Consolato Generale d'Italia a Sydney, passando per l'Istituto Italiano di Cultura a Dublino – hanno permesso di collocare le attività di C-FABIT in un orizzonte transnazionale, favorendo lo scambio di pratiche, metodologie e visioni.

Nell'individuazione di strategie atte a facilitare l'ingresso nel mondo del lavoro degli allievi in uscita dall'Accademia di Belle Arti di Napoli, è stata realizzata un'applicazione che consente loro di creare un ritratto professionale completo, pubblicare il proprio portfolio e curriculum, ottenendo in questo modo visibilità presso aziende e professionisti del settore artistico e cinematografico. La creazione di una piattaforma digitale dedicata alla raccolta e alla diffusione dei materiali prodotti dagli studenti funge anche da network interno all'Accademia, con possibilità di interazione tra profili con competenze diverse.

Non poteva mancare, a completamento delle attività del progetto, la sperimentazione nell'ambito della produzione audiovisiva, con un'attenzione particolare rivolta ai linguaggi multimediali come forme di conservazione, valorizzazione e trasmissione della memoria. Siamo partiti dal contesto locale, con l'intento di creare una mappatura di "luoghi dell'immaginario", intesi non soltanto come ambienti fisici, ma come nodi simbolici in cui si intrecciano narrazione e identità collettiva, contribuendo alla valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale. Lo strumento audiovisivo, in primis il documentario e l'uso creativo dell'archivio, è stato utilizzato per interrogare il rapporto tra passato e presente, attraverso personaggi, luoghi e storie: la vicenda di Antonio Dattilo-Rubbo, pittore formatosi in Accademia di Belle Arti di Napoli e diventato figura chiave per l'arte australiana di inizio Novecento; lo spazio creativo e sociale di "Casa Sanità", punto di partenza per un'analisi sul tema della gentrificazione del tessuto cittadino partenopeo; la fulgida storia della "Mensa dei bambini proletari", uno dei progetti più importanti mai ideato per contrastare la povertà educativa tra i minori nel quartiere napoletano di Montesanto.

La storia della nostra Istituzione, ricca di tante figure artistiche di rilievo nazionale e internazionale, ci ha però spinto a progettare un vero e proprio format con l'obiettivo di affrontare una criticità sempre più evidente: il rischio di dispersione, alterazione o scomparsa degli archivi e degli studi d'artista. Tale pericolo è spesso determinato dall'impossibilità, da parte degli artisti stessi o dei loro eredi, di garantirne la conservazione nel tempo. A ciò si aggiunge l'urgenza di raccogliere testimonianze dirette, riconoscendo nell'artista vivente un "archivio incarnato", depositario di memorie che rischiano altrimenti di andare perdute. È nato così *Archivi viventi*, progetto articolato secondo una duplice direttrice operativa, che ha l'obiettivo di coniugare pratiche di documentazione tradizionali con l'impiego di tecnologie innovative. Da un lato la realizzazione di una serie di documentari finalizzati a ricostruire il percorso artistico dei soggetti coinvolti, privilegiando la voce diretta degli artisti stessi, laddove possibile, oppure quella di testimoni privilegiati – quali collaboratori, familiari o critici – nel caso di artisti non più viventi. Dall'altro la realizzazione di una mappatura immersiva a 360 gradi degli studi degli artisti presi in esame, mediante la realtà aumentata, col proposito di preservare e rendere accessibile l'esperienza spaziale dell'ambiente, inteso come luogo di produzione e sedimentazione della pratica artistica.

A chiudere questa panoramica sul progetto C-FABIT, un ruolo speciale è assunto proprio dalla creazione di questa rivista digitale, *BLACKOUT. Cinema e altre visioni*, pensata per offrire uno spazio al pensiero critico che consenta di costruire connessioni tra le ricerche dei nostri dottorandi e docenti, inserendole nel più ampio contesto nazionale e internazionale degli studi teorici sul cinema e sugli audiovisivi. Attraverso *BLACKOUT*, infatti, intendiamo esplorare le metamorfosi dei media contemporanei con

approcci innovativi e metodologie interdisciplinari. In tal senso, la nuova rivista scientifica si configura, a partire proprio dalla nostra comunità accademica, come strumento essenziale per dare continuità e visibilità alle ricerche e opportunità di riflessione sulle prospettive del mezzo audiovisivo di fronte a una nuova epocale rivoluzione.

¹ Benjamin Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2014, pp. 22-23.

² Eco Umberto, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 2001.

³ Balázs Béla, *Il film*, Einaudi, Torino, 2002, p.207.

⁴ *Ivi*, p. 259.

Eyes in the dark

Dove il buio fonda e cancella l'immagine

Giuseppe Gaeta
Direttore Accademia
di Belle Arti di Napoli

Una rivista che decide di nascere *open access* nel cuore di un'Accademia di Belle Arti sceglie il proprio nome come si sceglie un programma. BLACKOUT nomina due cose che la teoria dei media ha sempre riconosciuto inseparabili. Da un lato il buio che *fonda* la visione, evocando la sala che si spegne affinché il film possa accendersi, la notte artificiale senza la quale nessuna immagine proiettata sarebbe visibile. Dall'altro il buio che *cancella*, ossia lo stacco sul nero, la dissolvenza che inghiotte la scena, l'interruzione del segnale, la censura che sottrae allo sguardo ciò che non deve essere visto. Tra questi due poli – il buio come condizione e il buio come limite – si distende il largo campo che questa rivista si propone di attraversare.

La tesi che impronta questo articolo inaugurale è semplice e al tempo stesso impegnativa, poiché assume che i media non si limitano a mostrare, ma organizzano un buio. Ogni regime mediale decide, infatti, insieme a ciò che rende visibile, ciò che lascia nell'ombra; produce i propri stacchi, le proprie ellissi, i propri silenzi. Studiare i media significa dunque studiare anche il loro buio, la tenebra necessaria che rende possibile l'immagine e la tenebra imposta che la fa sparire. Questo scritto non propone pertanto una tesi originale, ma un itinerario attraverso la teoria del cinema, dei media e del digitale, provando a leggerla dal lato della sua oscurità, suggerendo, in fondo, una dichiarazione di metodo per la rivista che apre.

Non si tratta, va detto subito, di utilizzare una metafora meramente decorativa. Il buio è una categoria operativa che ha una storia tecnica (l'oscuramento della sala, l'*amorçe de projection*, lo stato di *off* di uno schermo), una grammatica (la dissolvenza, lo stacco, l'ellissi temporale), un'estetica (l'irrapresentabile, l'intervallo, la durata) e una politica (la censura, la sorveglianza, il diritto a non essere visti). Seguire il filo di Arianna del buio attraverso questi registri significa attraversare, di traverso, l'intera teoria dei media, fino a scoprire che molte delle sue domande più vive nascono proprio là dove l'immagine si spegne.

La caverna e la sala. Il buio come condizione della visione

Il pensiero occidentale comincia, forse non a caso, con una scena di proiezione al buio. Nel libro VII della *Repubblica*, Platone immagina prigionieri incatenati nel fondo di una caverna, costretti a guardare le ombre che un fuoco alle loro spalle proietta sulla parete, che essi scambiano per la realtà, e la filosofia viene riconosciuta come l'arduo cammino che li conduce dal buio della caverna alla luce¹. La caverna platonica è forse uno dei primi dispositivi della cultura visuale, evocando un buio organizzato, un fascio di luce, una superficie su cui si addensano immagini. Il cinema di fatto non fa che letteralizzare questa scena originaria – sala oscurata, raggio luminoso, schermo – ereditando così da essa tutta la propria ambivalenza, laddove il buio che permette di vedere è anche il buio che imprigiona.

La teoria dell'apparato ha riconosciuto in questa oscurità non una condizione accessoria, ma un fattore costitutivo. Jean-Louis Baudry, negli scritti

pubblicati da «Cinéthique» nel 1970, descrive il dispositivo cinematografico come una macchina che riproduce le condizioni della caverna platonica, in cui lo spettatore immobile nel buio, isolato, regredisce verso uno stato prossimo al sogno e all'allucinazione, in cui la soglia tra percezione e rappresentazione si assottiglia. Il buio della sala non è lo sfondo neutro su cui appare il film: è ciò che fabbrica l'effetto-cinema, sospendendo il mondo esterno per consegnare lo spettatore alla sola realtà dello schermo.

«Que fait Platon? Il décrit un dispositif qui évoque terme à terme le dispositif cinématographique: il le pose comme métaphore de notre réalité actuelle, réalité illusoire ou constituée par l'illusion, opposé à un autre monde, celui des idées que nous avons connu avant, d'une condition antérieure que nous avons perdue et qu'il nous faut tenter de retrouver»².

Successivamente Christian Metz porterà questa intuizione nella regione dell'inconscio. Nella sala buia, sostiene lo studioso francese, lo spettatore percepisce ciò che è radicalmente assente. L'oggetto filmico è difatti una presenza fatta di assenze, un significante immaginario. Il buio recide i legami con il reale circostante e lega lo sguardo allo schermo, fino a fare dello spettatore – identificato anzitutto con il proprio atto percettivo – la condizione di possibilità stessa di tutto lo spettacolo³. È nell'oscurità che si compie l'identificazione primaria: il buio è il grembo del cinema.

Posizionata su questo sfondo la riflessione di André Bazin acquista una luce nuova. Infatti, se il cinema eredita dalla fotografia una vocazione realista è perché l'immagine costituisce luce strappata al buio, impronta luminosa che fissa un istante del mondo e lo sottrae al divenire. Bazin lega questa funzione a un antico bisogno, quello di difendere gli esseri dal nulla, dalla notte della morte: il «complesso della mummia» che fa dell'immagine una conservazione contro la dissoluzione⁴. Ogni immagine accende un frammento di mondo contro il buio che lo circonda; e ogni film è, in questo senso, un atto di resistenza alla tenebra.

Lo stacco sul nero. Il buio dentro la grammatica del film

Il buio, però, non resta fuori dall'immagine come se fosse una sua semplice cornice. Entra nell'immagine, vi si insedia come segno. La dissolvenza in nero, lo stacco sul nero, l'*amorce* nera tra due fotogrammi rappresentano altrettante figure di una retorica del buio fatta di punteggiatura, ellissi, lutto, irrepresentabile. Il nero è il grado zero dell'immagine e, insieme, il suo massimo grado di intensità, il punto in cui il film smette di mostrare per farsi pensare.

Nel passaggio dall'*immagine-movimento* all'*immagine-tempo*, Gilles Deleuze offre a questa esperienza una formulazione teorica, laddove ciò che si spezza è il legame sensomotorio che teneva insieme le immagini in un tutto organico. Ed è in quella frattura che emergono gli intervalli, i tagli, lo schermo nero o bianco come spaziatura tra le immagini, come quel «*fra-due*» che non lega ma separa, e proprio separando dà a pensare⁵. Il nero, in Deleuze, non è assenza di immagine ma immagine dell'intervallo, cioè la pausa in cui il cinema moderno espone il proprio pensiero. Lo schermo che si annerisce non mostra nulla e, per ciò stesso, mostra il medium, divenendo così l'istante in cui il film prende coscienza di sé.

A questa funzione formale se ne aggiunge però una etica. Vi sono cose che il cinema sceglie di non mostrare, e il nero assume allora la veste di cifra dell'irrapresentabile, ancorché di fronte all'orrore, al dolore estremo, alla morte, lo stacco sul buio non va letto come una reticenza ma quale atto di pudore e di pensiero, rifiuto di trasformare in spettacolo ciò che eccede lo sguardo. Forse anche per questo motivo, il cinema sperimentale e d'avanguardia ha radicalizzato questa intuizione, facendo dell'*amorce* nera, della pellicola vergine, del fotogramma vuoto il materiale stesso dell'opera, fino al punto che il buio cessa di essere intervallo tra le immagini per diventare immagine a pieno titolo, durata pura offerta alla percezione, come nella musica sperimentale la pausa diventa suono. In tutti questi casi il nero non manca di senso, anzi ne è saturo, dal momento che è il luogo in cui il film confessa i propri limiti e, confessandoli, li trasforma in forma.

Il medium e la sua interruzione

Che il buio riveli il medium è una legge che McLuhan ha enunciato per ogni tecnologia. Non ci accorgiamo dell'ambiente prodotto da un mezzo finché esso funziona. Così, l'aria che respiriamo, la luce in cui vediamo, la rete che ci connette restano invisibili proprio in quanto ci avvolgono. È il *blackout* – la caduta di corrente, il segnale perduto, lo schermo che si spegne – a rendere d'improvviso visibile il medium invisibile. La formula secondo cui il *medium* è il *messaggio* trova nell'interruzione la sua dimostrazione più nitida, allorquando la forma di un mezzo, che nell'uso si dimentica, riaffiora con violenza nel momento in cui viene meno⁶. Il buio opera come pedagogia involontaria dei media, insegnandoci, per sottrazione, di cosa eravamo circondati fino al momento prima del suo distacco. Il *blackout* nel senso più letterale – la città che piomba nel buio per un'avaria della rete elettrica – è del resto entrato nella memoria collettiva proprio come rivelazione. Nelle grandi interruzioni di corrente che hanno segnato la storia delle metropoli contemporanee, milioni di persone hanno scoperto di colpo l'infrastruttura invisibile su cui poggiava la loro vita quotidiana, e insieme una notte cittadina dimenticata, un cielo stellato improvvisamente visibile sopra le strade spente. Il guasto, il *glitch*, l'errore di trasmissione fanno per i media digitali ciò che il *blackout* fa per la rete elettrica, ossia squarciano per un istante la patina di trasparenza e mostrano la macchina, il codice, i cavi, i centri di calcolo. Ciò che funziona è invisibile; ciò che si rompe diventa, finalmente, percepibile.

Si tratta di una dialettica parallela tra luce e tenebra che già Walter Benjamin aveva intuito a proposito della percezione. La macchina da presa, scriveva, ci apre a un *inconscio ottico*, rivela ciò che normalmente resta nel buio della percezione ordinaria, i gesti, gli intervalli, i dettagli che l'occhio non coglie e che solo il primo piano, il rallentatore, l'ingrandimento portano alla luce.

«Per principio, il teatro conosce un punto dal quale ciò che avviene in scena può non essere visto come senz'altro illusorio. Di fronte alla scena ripresa nel film invece questo luogo non esiste. La sua natura illusionistica è una natura di secondo grado; è il risultato del montaggio. Vale a dire: nello studio cinematografico l'apparecchiatura è penetrata così profondamente dentro la realtà che l'aspetto puro di quest'ultima, l'aspetto libero dal corpo estraneo dell'apparecchiatura è il risultato di uno speciale procedimento, cioè della ripresa mediante la

macchina disposta in un certo modo e del montaggio di questa ripresa insieme con altre riprese dello stesso genere. Quell'aspetto della realtà che rimane sottratto all'apparecchio è diventato così il suo aspetto più artificioso e la vista sulla realtà immediata è diventata una chimera nel paese della tecnica»⁷.

È in questo stesso movimento che la riproducibilità tecnica intacca l'*aura* dell'opera – la sua unicità, il suo *hic et nunc* – e ne trasforma il rapporto con le masse, esponendola tanto alla manipolazione quanto a una nuova possibilità politica. Il medium, illuminando l'invisibile, sposta i confini stessi tra ciò che si può e ciò che non si può vedere.

Il digitale. Spegnimento, disconnessione, outage

Quando il calcolatore diventa il medium dei media, il buio cambia natura ma non scompare. Come ci ricorda Lev Manovich l'immagine digitale è, in ultima istanza, dato discreto e calcolabile, in quanto rappresentazione numerica, modularità, automazione, variabilità e soprattutto transcodifica. Il fatto che ogni oggetto culturale digitale abbia uno strato rivolto all'utente umano e uno strato informatico rivolto alla macchina, è condizione primaria della possibilità che il secondo cominci a riconfigurare il primo⁸. Lo schermo nero del dispositivo non è più la tenebra della sala, ma è lo stato di *off* del display, la momentanea sospensione di un flusso che potrebbe riprendere in qualsiasi istante.

La cultura digitale oscilla tra il desiderio di immediatezza – la trasparenza che fa scomparire il medium – e l'ipermediazione, l'opacità che moltiplica e mette in mostra gli atti di mediazione⁹. Lo schermo nero è il caso-limite di entrambe, il grado zero dell'immediatezza, perché non media nulla, e insieme segno più nudo del medium, perché restituisce all'utente l'evidenza opaca del dispositivo spento. Tra questi due estremi vivono oggi i nostri *outage*: il guasto del server, il fermo della rete, la disconnessione. Nel regime dell'*always-on*, in cui ogni schermo è sempre pronto a riaccendersi, la vera risorsa scarsa è diventata il buio, la condizione contemporanea che Francesco Casetti ha descritto come *rilocalizzazione* dell'esperienza cinematografica, allorché il cinema migra dalla sala a una pluralità di schermi portatili e luminosi¹⁰. Ma se il cinema è ovunque, allora la sala buia – un tempo la regola – diventa l'eccezione, un buio che non arriva più. A questa luce torna anche la diagnosi di Vilém Flusser. L'apparato fotografico, scriveva, attualizza possibilità già iscritte nel suo *programma*, dove ogni scelta è un'opzione prevista in anticipo¹¹. Ma ciò che il programma non prevede – ciò che esclude, ignora, rende incalcolabile – è il suo buio strutturale, la zona d'ombra di ogni sistema tecnico. I modelli generativi che oggi producono e selezionano le immagini hanno anch'essi i loro punti ciechi e ciò che non rientra nei dati su cui sono addestrati resta, letteralmente, fuori campo. Il *blackout*, qui, non è più solo lo schermo spento, ma l'invisibile prodotto dal calcolo.

Politiche del buio

C'è inoltre un buio che non è condizione né limite tecnico, ma decisione. Il *media blackout* è il nome che diamo alla tenebra imposta, all'immagine soppressa, alla notizia oscurata, alle zone d'ombra che ogni regime mediale

– e ogni potere – produce attorno a ciò che non deve essere visto né saputo. E qui la domanda diventa apertamente politica: chi decide di fatto che cosa debba restare nel buio? Tuttavia, lo stesso gesto può rovesciarsi in resistenza, perché spegnere, disconnettersi, rivendicare il diritto all'oscurità e all'intervallo è ancora rivendicabile, nell'economia dell'attenzione, come un atto di libertà. Il buio non è soltanto ciò che ci viene sottratto, finché potrà essere anche ciò che scegliamo di proteggere.

Esiste infine un buio che riguarda non le immagini che guardiamo, ma noi che siamo guardati. Nel regime della visibilità totale, in cui ogni gesto è tracciato, registrato, reso calcolabile, sottrarsi allo sguardo diventa un bene raro. La penombra in cui un tempo era possibile dileguarsi – l'anonimato della folla, l'opacità del privato – è erosa da apparati che illuminano ogni cosa, dai sensori urbani agli archivi delle piattaforme. Rivendicare una zona d'ombra per sé, un diritto a non essere visti, è oggi una delle poste in gioco più concrete della cultura dei media. Il buio, in questa accezione, non è ignoranza ma riparo, condizione di una libertà che la luce permanente minaccia di dissolvere.

Nell'epoca delle immagini generate e dei flussi senza fine, del resto, il rischio non è più soltanto la censura, quanto la saturazione, ossia troppa luce, nessun buio, l'impossibilità dell'ellissi. Quando ogni cosa è perennemente visibile e illuminata, l'intervallo scompare, e con esso la possibilità stessa del senso, che vive di stacchi e di pause. Riconquistare il buio – l'interruzione, il salto di senso e di luogo, lo *spazio fra-due* di cui parlava Deleuze – diventa allora una posta in gioco estetica oltre che politica.

Per una rivista che attraversi il buio

Ecco perché una rivista di cinema e media, oggi, può scegliere di chiamarsi BLACKOUT senza alcun rischio di compiacimento. Il buio è il suo oggetto e il suo problema, come lo sono la tenebra necessaria che fonda l'immagine (la caverna, la sala) e la tenebra imposta che la cancella (la censura, l'*outage*, lo stacco). Collocata in un'Accademia di Belle Arti e, dunque, all'incrocio tra teoria e pratica, questa rivista assume il compito che Benjamin affidava alla critica e Flusser al fotografo, quello di non subire l'apparato, ma di rendere visibili i suoi buchi neri; di non consumare le immagini, ma di comprendere insieme ciò che mostrano e ciò che spengono.

Attraversare il buio è un gesto critico e, nel contempo, creativo. È il gesto di chi, davanti a una macchina che accende e spegne mondi, si rifiuta di considerare naturale sia la luce sia l'ombra. La scelta dell'*open access* è coerente con questo programma, postulando che contro ogni blackout del sapere, una rivista è precisamente un modo di tenere accesa la luce e, al tempo stesso, di rivendicare il diritto al buio. La rivista che con questo numero comincia il suo cammino vuole e deve essere questo: uno spazio in cui le immagini del nostro tempo, vecchie e nuove, analogiche e computazionali, vengano riportate alla luce dei loro dispositivi, e in cui il buio cessi di essere un destino per tornare a essere una domanda.

- ¹ Cfr. Platone, *Repubblica*, libro VII, 514a-517a (il mito della caverna). Per un'edizione italiana di riferimento si veda *La Repubblica*, a cura di M. Vegetti, BUR Rizzoli, Milano 2007, o l'ed. Laterza a cura di F. Sartori.
- ² J.-L. Baudry, «Cinéma: effets idéologiques produits par l'appareil de base», in *Cinéthique*, nn. 7-8, 1970, p. 11; e «Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité», in *Communications*, n. 23, 1975.
- ³ Cfr. C. Metz, *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, tr. it. di D. Orati, Marsilio, Venezia 1980 (ed. orig. *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, UGE, Paris 1977),
- ⁴ Cfr. A. Bazin, «Ontologia dell'immagine fotografica», in *Che cosa è il cinema?*, tr. it. e cura di A. Aprà, Garzanti, Milano 1973 (ed. orig. *Qu'est-ce que le cinéma?*, vol. I, Éditions du Cerf, Paris 1958).
- ⁵ G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, tr. it. di J.-P. Manganaro, Ubulibri, Milano 1984 (ed. orig. *Cinéma 1. L'Image-mouvement*, Minuit, Paris 1983); *L'immagine-tempo. Cinema 2*, tr. it. di L. Rampello, Ubulibri, Milano 1989 (ed. orig. *Cinéma 2. L'Image-temps*, Minuit, Paris 1985).
- ⁶ M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, tr. it. di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 1967 (ed. orig. *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964), cap. 1, «Il medium è il messaggio».
- ⁷ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it. di E. Filippini, Einaudi, Torino 1966, p.26. (ed. orig. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, 1935-1936).
- ⁸ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. di R. Merlini, Edizioni Olivares, Milano 2002 (ed. orig. *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge MA 2001).
- ⁹ J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli, tr. it. di B. Gennaro, Guerini e Associati, Milano 2002 (ed. orig. *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA 1999).
- ¹⁰ F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015 (ed. ingl. *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York 2015).
- ¹¹ V. Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, tr. it. di C. Marazia, Bruno Mondadori, Milano 2006 (1^a ed. it. Agorà, Torino 1987; ed. orig. *Für eine Philosophie der Fotografie*, European Photography, Göttingen 1983).

[focus on]

**Le nuove frontiere
del cinema
e degli audiovisivi**

a cura di
Diego Del Pozzo

Direzione artistica e co-agenzia algoritmica nel cinema post-mediale

Vittoria Mascellaro

Abstract

Il contributo analizza la trasformazione della direzione artistica nel cinema post-mediale attraverso interviste a registi, artisti e produttori che integrano l'IA nei processi creativi. Le testimonianze diventano strumenti teorici per interrogare la crisi di autorialità e controllo. L'IA emerge come co-agente cognitivo, riconfigurando la pratica artistica in senso curatoriale e ridefinendo linguaggi e spettatorialità nel contesto di un cinema ibrido.

The contribution analyzes the transformation of artistic direction in post-media cinema through interviews with directors, artists, and producers who integrate AI into creative processes. These testimonies become theoretical tools to examine the crisis of authorship and control. AI emerges as a cognitive co-agent, reconfiguring artistic practice in a curatorial sense and redefining languages and modes of spectatorship within the context of hybrid cinema.

Cosa accade quando l'infrastruttura che sostiene il nostro quotidiano smette improvvisamente di funzionare? Storicamente, il concetto di *blackout* è stato associato a un trauma: uno spegnimento tecnico che, nel buio, rende visibili le fratture sociali e le tensioni latenti di una collettività. Tuttavia, nel panorama mediale contemporaneo, questa interruzione ha smesso di essere un semplice incidente per farsi dispositivo critico e condizione produttiva.

Il presente contributo si propone di indagare la trasformazione dell'immaginario cinematografico alla luce della rivoluzione algoritmica, utilizzando il *blackout* come lente epistemologica. Se da un lato il sistema del capitale e i dispositivi di *comfort-watching* sembrano condurci verso una saturazione di immagini standardizzate che annulla la distanza critica dello spettatore, dall'altro emerge una nuova avanguardia post-mediale.

Attraverso l'analisi di casi studio pionieristici, come *Sunspring*, *Il diario di Sisifo* e *The Egggregores' Theory*, e il dialogo diretto con i protagonisti di questa rivoluzione, la ricerca esplora la transizione ontologica dell'intelligenza artificiale: da semplice apparato tecnico a co-agente creativo.

L'obiettivo è mappare una trasformazione che non è solo tecnologica, ma profondamente politica e ontologica. In questo spazio di frizione tra il "non più" del cinema novecentesco e l'"ancora indeterminato" della creazione sintetica, il *blackout* si rivela non come la fine della visione, ma come il momento necessario in cui l'immagine torna finalmente a interrogarci.

A partire dal concetto di blackout

Il 13 luglio 1977, alle 20:37, un fulmine colpì una centrale elettrica nella contea di Westchester, innescando uno dei *blackout* più celebri della storia contemporanea. Nelle venticinque ore successive, New York si trasformò nel teatro di una guerriglia urbana spontanea: mille focolai, milleseicento

Keywords

Direzione artistica

Co-agency

Cinema post-mediale

Intelligenza
artificiale

Autorialità

Artistic direction

Co-agency

Post-media cinema

Artificial
intelligence

Authorship

negozi saccheggianti e tremilasettecento arresti. Quella che passò alla storia come “la notte del terrore”¹ non fu, tuttavia, un semplice incidente tecnico; la sospensione dell’infrastruttura luminosa agì come un reagente chimico, rendendo visibile una frattura sociale già profonda e facendo emergere tensioni latenti, precarietà economica e conflittualità urbana.

Proprio a partire da questa deflagrazione del reale, il poeta e scrittore Nanni Balestrini concepisce *Blackout*, un’opera per voce sola originariamente pensata per Demetrio Stratos. L’opera non si configura come una semplice composizione poetica, bensì come un vero e proprio gesto politico performativo. Il progetto, interrotto dalla morte del cantante e dall’esilio dell’autore, venne successivamente rielaborato come un’indagine sulla trasformazione dei rapporti sociali e politici all’indomani del ‘68. In questa nuova formulazione, il *blackout* trascende l’evento urbano per farsi metafora epistemologica: la condizione di una generazione che sperimenta l’impotenza e la perdita di coscienza storica.

Nel poemetto, Balestrini scompone il termine in quattro articolazioni semantiche che dettano il ritmo dell’opera:

1. «**Blackout**
a loss of memory of an event or fact
Trasformazione
(allegro)»²
2. «**Blackout**
the extinguish of all stage lights to end a play or scene
Istigazione
(andante)»³
3. «**Blackout**
suppressioncensorshipconcealment etc.
Persecuzione
(minuetto)»⁴
4. «**Blackout**
a momentarylaps of consciousness or vision
Inibizione
(rondò)»⁵

Attraverso questa partitura, l’espressione smette di designare un singolo evento e si configura come un dispositivo polisemico. I significati si succedono in una progressione clinica e politica: si transita dalla dimensione neutra del fenomeno (la perdita di memoria, lo spegnimento della scena) a quella della coercizione (censura, inibizione). In tal senso, il *blackout* definisce quel blocco temporale che sospende le promesse del passato per aprire un incerto futuro⁶.

Questa genealogia simbolica trova una nuova e necessaria riattivazione a quasi cinquant’anni di distanza nella mostra-libro *Blackout Book* (2021), curata da Marco Scotini e Andris Brinkmanis. Nel contesto della pandemia da COVID-19, il concetto viene risemantizzato: qui il *blackout* non è più un’interruzione materiale, ma una ristrutturazione delle coordinate percettive e relazionali. L’isolamento forzato produce una sospensione del reale che obbliga a interrogare l’archivio e la memoria, integrando istanze femministe, postcoloniali ed ecologiche in nuove pratiche di connessione. L’inquadramento qui delineato dimostra come a ogni interruzione

infrastrutturale corrisponda una rielaborazione culturale capace di trasformare il “vuoto” in dispositivo critico. Se lo spegnimento di New York attivò in Balestrini una militanza capace di disarticolare il tempo storico, e se il *blackout* pandemico ha spinto la curatela a ripensare la distanza come pratica, il filo rosso che unisce queste esperienze è la percezione della soglia. Il *blackout* è il momento in cui l'infrastruttura, sia essa tecnica, simbolica o relazionale, diventa improvvisamente visibile perché smette di funzionare.

In questo solco interpretativo si inserisce la declinazione proposta da Gianpiero Vincenzo nel saggio *BLACKOUT. Capitalismo, cinema, immaginario* (2026). Il sociologo definisce il *blackout* come una “cecità simbolica”: l'incapacità sistemica di riconoscere la natura mitico-religiosa del capitalismo. In questa prospettiva il sistema economico smette di essere considerato come una delle possibili organizzazioni del mondo, ma ne assume il monopolio, divenendo l'orizzonte ontologico e dunque l'unica condizione possibile del reale.

All'interno di questa cornice tutto viene pre-determinato; l'individuo mantiene l'illusione di celebrare la propria esperienza soggettiva, sebbene questa sia circoscritta all'interno di un perimetro strutturale, definito dal sistema stesso.

La struttura della massimizzazione del profitto individuale e dell'accumulazione costante hanno smesso di essere dinamiche puramente economiche per farsi strutture del pensiero, permeando ogni campo dell'industria culturale. Come osserva Vincenzo, «ciò che è pensabile e immaginabile viene predeterminato da algoritmi e logiche di consumo»⁷. L'integrazione di dispositivi algoritmici in questo settore opera, senza soluzione di continuità, una cesura. È proprio in questo contesto che Vincenzo parla di “*blackout* mentale”, definendolo come «una perdita degli strumenti critici e una riduzione dell'immaginazione a forme standardizzate»⁸. Il *blackout* non coincide con un'assenza di immagini – siamo, al contrario, immersi in un'iper-produzione visiva – bensì con una loro omogeneizzazione sistemica. La società continua a funzionare tecnicamente, ma l'immaginario si contrae, proprio perché diviene impossibile concepire ciò che eccede le logiche principali.

Questo perimetro strutturale trova una traduzione distopica e puntuale nel repertorio di Charlie Brooker. Nell'episodio *Joan Is Awful* (2023) di *Black Mirror*, la piattaforma fittizia *Streamberry* rappresenta l'estremizzazione del *blackout* algoritmico: un sistema che non si limita a suggerire contenuti basati su gusti pregressi, ma che genera in tempo reale narrazioni basate sulla vita privata dell'utente.

La protagonista, Joan, scopre che la sua esistenza viene istantaneamente processata da un'IA per produrre una serie TV di cui lei è il soggetto, interpretata da un simulacro digitale di Salma Hayek. Come sottolineato da Colamedici⁹, ci troviamo di fronte a un gioco di “specchi borgesiani”: la realtà non viene più riprodotta dal cinema, ma ne viene letteralmente cannibalizzata. In questo scenario, l'IA diviene, come anticipava Vincenzo, un vettore di annullamento della distanza critica. Se l'individuo è contemporaneamente attore, spettatore e fonte di dati del proprio film, l'esperienza dell'alterità, ovvero la capacità del cinema di portarci “altrove”, collassa definitivamente.

Il rischio di questo cinema su misura risiede in una trasformazione profonda della natura dell'immagine. Da un lato, l'industria utilizza l'intelligenza artificiale per estrarre *pattern* universali di successo attraverso l'analisi dati; dall'altro, assistiamo a una frammentazione della fruizione. Il *blackout*



mentale si manifesta nella nostra incapacità di sostenere il tempo dell'opera. Se il cinema del Novecento educava attraverso la "costrizione", obbligando lo spettatore a confrontarsi con i tempi dilatati di Tarkovskij o l'ermetismo di Lynch, il consumo contemporaneo avviene per sottrazione: velocità accelerate, schermi minuscoli, visione *multitasking*. Il cinema cessa di essere un'esperienza trasformativa nata dal disagio del confronto per diventare un servizio di *comfort-watching* calibrato sui parametri emotivi dell'utente: «Il problema non è che l'IA genererà film diversi per ciascuno di noi, ma che potrebbe renderci incapaci di fruire di qualunque film che non sia già stato calibrato sui nostri gusti»¹⁰.

È precisamente in questo punto di massima contrazione dell'immaginario che si innesta la reazione della nuova avanguardia post-mediale. Se il sistema usa l'IA per eliminare l'imprevisto e rendere tutto "senza cuciture" (*seamless*), una nuova generazione di autori sceglie di abitare l'algoritmo per scopi diametralmente opposti. Questi cineasti non vedono l'IA come uno strumento per emulare il cinema classico o per ottimizzare il profitto, ma come un materiale plastico instabile. In questo senso il *blackout*, da condizione di cecità, si trasforma così in una condizione produttiva.

Genealogia dell'infiltrazione: da soggetto a co-agente

Il cinema ha sempre funzionato come una camera di compensazione per le ansie tecnologiche collettive. Prima ancora di diventare un set di codici sorgente, l'intelligenza artificiale è stata per il Novecento un'ossessione visiva, una rappresentazione per esorcizzare il timore della perdita di controllo umana.

Nel 1927, con *Metropolis*, Fritz Lang, antesignano del cinema di fantascienza, intercetta una tensione strutturale che risuona ancora oggi: la creazione di un *altro* meccanico che possiede le nostre sembianze ma risponde a logiche disumane. Questa eredità langhiana attraversa il secolo, trasformando la tecnologia da oggetto di meraviglia a soggetto di crisi. Se in 2001: *Odissea nello spazio* (1968) HAL 9000 incarna l'autonomia decisionale che si rivolta contro il creatore, in *Solaris* (1972) di Tarkovskij la minaccia si fa più sottile, e l'intelligenza aliena diventa una forza capace di manipolare la realtà indipendentemente dalla volontà dei protagonisti, una sorta di precursore analogico della "cecità simbolica" descritta da Vincenzo.



Tuttavia, tra la fine del secolo scorso e l'inizio del presente, il rapporto tra cinema e macchina subisce uno scivolamento ontologico. I replicanti di *Blade Runner* (1982) e le realtà simulate di *Matrix* (1999) non sono più soltanto proiezioni del futuro, ma iniziano a riflettere una realtà in cui il confine tra rappresentazione e infrastruttura tecnica si fa poroso. In questa nuova fase la tecnologia non è più soltanto il *soggetto della narrazione*, ma diviene *oggetto per la creazione*. Tra gli anni '80 e '90, opere come *Tron* (1982) iniziano a utilizzare sistemi computazionali per generare immagini digitali, che non avrebbero potuto esistere attraverso la sola ottica tradizionale. Non era ancora intelligenza artificiale nel senso moderno, ma era la posa delle fondamenta: il cinema smetteva di essere solo "luce su pellicola" per diventare "dato su processore". Con l'avvento di *Toy Story* (1995), il sistema digitale diventa il cuore pulsante del *workflow*: i *software* iniziano a simulare movimenti e comportamenti fisici in modo autonomo, seppur basandosi su regole rigide e deterministiche. È in questo solco che si inserisce *The Matrix* (1999), dove gli effetti algoritmici vengono spinti all'estremo per gestire sequenze d'azione e simulazioni visive su scala monumentale. In questa fase, l'IA è procedurale: esegue istruzioni complesse, ma non decide ancora nulla. Nel decennio successivo, l'intelligenza artificiale entra silenziosamente nella quotidianità del montaggio. *Software* come *Adobe Premiere Pro* o *DaVinci Resolve* iniziano a incorporare funzioni algoritmiche che automatizzano compiti un tempo faticosamente manuali: suggerimenti di montaggio automatico; correzione del colore (*color matching*); pulizia dell'audio e stabilizzazione dell'immagine. In questi anni (2000-2015), l'IA è invisibile allo spettatore, ma essenziale per l'industria. Serve a gestire la complessità crescente delle grandi produzioni, agendo come uno strumento di ottimizzazione che non altera ancora l'ontologia dell'immagine, ma ne velocizza la rifinitura.

Nel 2015, con l'ascesa del *deep learning*¹¹, assistiamo a un perfezionamento della tecnica che permette di modellare la materia sensibile. Il cinema inizia a riscrivere la realtà biologica dei suoi interpreti: in *The Irishman* (2019), le tecniche di *de-aging* basate su IA trasformano i volti dei protagonisti attingendo alle loro performance passate per ricostruire la loro giovinezza. L'intelligenza artificiale entra anche nel dominio dell'identità sonora: documentari come *Roadrunner* (2021) la utilizzano per ricreare la voce di Anthony Bourdain, mentre *Here* (2024) di Robert Zemeckis spingono la sperimentazione fino a trasformazioni facciali in tempo reale direttamente

sul set. Nel film è stata impiegata la rete neurale sviluppata da Metaphysic per ricostruire digitalmente i volti di Tom Hanks e Robin Wright in diverse epoche della loro vita, rendendo possibile una manipolazione dell'età senza ricorrere esclusivamente alla post-produzione tradizionale. Attraverso l'impiego del *deepfake*, il dispositivo tecnologico non si limita a intervenire sull'immagine, ma produce un vero e proprio collasso delle coordinate cinematografiche di tempo e spazio, consentendo la coesistenza simultanea di temporalità differenti all'interno della stessa performance attoriale.

Eppure, la vera frattura ontologica si consuma nel 2016 con la realizzazione di *Sunspring*, cortometraggio di nove minuti diretto da Oscar Sharp e sviluppato insieme al ricercatore Ross Goodwin, la cui sceneggiatura è stata interamente generata da un'IA, che per la prima volta nel panorama cinematografico, rivendica una propria *agency* creativa. L'algoritmo protagonista, inizialmente denominato Jetson e successivamente ribattezzato Benjamin, è una rete neurale di tipo *Long Short-Term Memory* (LSTM). Si tratta di un'architettura addestrata su un vasto *dataset*, in questo caso di sceneggiature sci-fi, con l'obiettivo di sintetizzare un testo che ne imitasse stilemi e strutture. L'occasione per tale sperimentazione è stata la *Sci-Fi-London 48 Hour Film Challenge*, un festival che dal 2008 impone ai partecipanti l'uso di specifici spunti (*prompt*) per produrre un film in sole quarantotto ore.

Benjamin opera secondo una logica predittiva analoga a quella dei suggeritori testuali degli smartphone o dei motori di ricerca, ovvero tenta di indovinare la parola successiva basandosi sulla ricorrenza statistica delle precedenti. Seguendo tale premessa, si sarebbe potuto ipotizzare che lo script di *Sunspring* si limitasse a una piatta riproposizione dei cliché del genere, enfatizzando le somiglianze con i dati di addestramento. Un risultato, insomma, che avrebbe potuto ricordare quello ottenuto dal collettivo francese Obvious con il dipinto *Edmond de Belamy* (2018). Il ritratto, realizzato attraverso *Generative Adversarial Network* (GAN)¹², ha acquisito notorietà internazionale quando è stata battuta all'asta Christie's per 432.500 dollari, eppure la sua rilevanza estetica appare modesta a causa dell'esito estremamente prevedibile e didascalico¹³. Al contrario, le "scelte" di Benjamin producono uno scarto: invece di normalizzare il genere, ne esaspera i nessi logici fino a spezzarli, restituendo una narrazione che, pur ricalcando la forma del cinema, ne svuota e ne reinventa il senso.

Il corto diventa affascinante proprio per la natura refrattaria della sua sceneggiatura, un testo che si colloca deliberatamente al di fuori della logica umana per farsi: «incoherent, uncanny, surreal, and surprising»¹⁴. Questa mancanza di senso produce situazioni che il cinema tradizionale giudicherebbe errori, ma che qui diventano dei varchi immaginativi. Un esempio emblematico di questa deriva è la gestione dell'identità e del corpo: l'IA assegna lo stesso nome, H, a due personaggi distinti, annullando il principio di individuazione.

È altrettanto significativo notare come il dialogo sia quasi interamente costruito sulla negazione della comunicazione. Le continue iterazioni di frasi come:

«[...]

C

Well, I have to go to the skull. I
don't know.

[...]

H

I don't know. I don't know what

INT. SHIP

We see H pull a book from a shelf, flip through it while speaking, and then put it back.

H

In a future with mass unemployment, I don't want to be honest with you.

H2

You should see the boys and shut up. I want the one who was going to be a hundred years old.

H

I see his skin. The way you were sent to me... that was a big honest idea. I am not a bright light.

C

Well, I have to go to the skull. I don't know.

He picks up a light screen and fights the security force of the particles on his face.

H

(continuing)

What do you mean?

C

(smiles)

I don't know anything about any of this.

H

(to Hauk, taking his eyes from his mouth)

Then what?

H2

There's no answer.

C

(frowning)

We're going to see the money.

H

(reading)

"All right, you can't tell me that."

Steps back. Offey is still going through.

C

I was coming to that thing because you were so pretty.

H

I don't know. I don't know what you're talking about.

C

That's right.

H

So what are you doing?

H2

I don't want to be honest with you.

H

He looks at him for a moment, then smiles at him.

H

You don't have to be a doctor.

H2

I am not sure. I don't know what you're talking about.

H

I want to see you too.

H2

What do you mean?

H

I'm sorry, but I'm sure you wouldn't even touch me.

H2

I don't know what you're talking about.

H

The principle is completely constructed for the same time.

H2

(smiling)

It was all about you to be true.

H

You didn't even see the movie with the rest of the base.

H2

I don't know.

H

I don't care.

H2

I know that it's a consequence. Whatever you want to know about the presence of the story, I'm a little bit of a boy on the floor.

H

I don't know. I just have to ask you to explain to me what you say.

H2

What do you mean?

H

Because I don't know what you're talking about.

H2

That was all the time.

H

I know that.

H2

I don't know.

H

(angry)

It would be a good time. I think I could have been my life.

H2

He starts to shake.

H

(COMPS)

It may never be forgiven, but that is just too bad. I have to leave, but I'm not free of the world.

C

Yes. Perhaps I should take it from here. I'm not going to do something.

H

You can't afford to take this anywhere. It's not a dream. But I've got a good time to stay there.

C

Well, I think you can still be back on the table.

H

Mmm. It's a damn thing scared to say. Nothing is going to be a thing but I was the one that got on this rock with a child and then I left the other two.

H

He is standing in the stars and sitting on the floor. He takes a seat on the counter and pulls the camera over to his back. He stares at it. He is on the phone. He cuts the shotgun from the edge of the room and puts it in his mouth. He sees a black hole in the floor leading to the man on the roof.

H

He comes up behind him to protect him. He is still standing next to him.

H2

He looks through the door and the door closes. He looks at the bag from his backpack, and starts to cry.

H

Well, there's the situation with me and the light on the ship. The guy was trying to stop me. He was like a thing and he was gone. I was worried about him. But even if he would have done it all. He couldn't come any more. I didn't mean to be a virgin. I mean, he was great. And I thought I'd change my mind. He was angry to take it out. It was a long time ago. He was a little late. I was going to be a moment. I just wanted to tell you that I was much better than he did. I had to stop him and I couldn't even tell. I didn't want to hurt him. I'm sorry. I know I don't like him. I can go home and be an end and I love him. So I can get him all the way over here and find the square and go to the same with him and she won't show up. Then I'll shoot it out. But I'm going to see him when he gets to me. He looks at me and he throws me out of his eyes. Then he said he'd go to bed with me.

you're talking about.

[...]

H2

I don't want to be honest with you.

He looks at him for a moment, then smiles at him

H

You don't have to be a doctor.

H2

I am not sure. I don't know what

you're talking about.

[...]»¹⁵

rivelano come Benjamin abbia appreso che nella fantascienza drammatica regnano la tensione e il mistero, ma, essendo privo di una coscienza fenomenologica, finisce per trasformare quella tensione in un loop logico di incomprensione.

A questa frammentazione di senso si aggiunge una profonda deformazione del linguaggio corporale. Didascalie e battute come:

«[...]

H

(to Hauk, *taking his eyes from his mouth*)

Then what?

[...]

T

[...]

he throw me out of his eyes.

[...]»¹⁶

evidenziano un errore categoriale sistemico, l'algoritmo scambia i verbi di movimento con le parti del corpo in modi anatomicamente impossibili.

La macchina, ignorando la consistenza e la biomeccanica del corpo umano, genera immagini che non rispondono più a una necessità drammaturgica, ma emergono come allucinazioni statistiche. L'atto di tossire un bulbo oculare di plastica, violenza biologica che avviene nel più totale disinteresse degli astanti, cristallizza questa condizione: l'immagine cinematografica smette di essere lo specchio della realtà per diventare la manifestazione visiva di una probabilità matematica che ha smarrito il proprio referente organico.

L'eredità sperimentale di *Sunspring* trova un'evoluzione significativa nel panorama italiano con *Il diario di Sisifo* (2023) di Mateusz Miroslaw Lis e

Stefano Pellizzari, il primo lungometraggio al mondo la cui sceneggiatura è stata interamente generata da un'intelligenza artificiale.

Tale operazione è il risultato di un sofisticato percorso di addestramento iniziato due anni prima con il cortometraggio *Frammenti di anime meccaniche* (2021). In questa opera embrionale, la mente meccanica di GPT-2 orchestrò cinque brevi incontri di quotidianità con l'obiettivo dichiarato di «portare fin da subito al limite la comprensione linguistica dell'algoritmo»¹⁷. La vera innovazione rispetto ai precedenti anglosassoni risiede nella natura “umanistica” del *fine-tuning*¹⁸: se l'IA di *Sunspring* era stata nutrita con cliché fantascientifici, Lis e Pellizzari scelgono di istruire la macchina attraverso la sensibilità introspettiva e malinconica di autori non convenzionali come Charlie Kaufman, Spike Jonze e Sofia Coppola. Si tratta di un tentativo radicale di insegnare all'algoritmo non solo la forma del dialogo, ma la profondità dell'alienazione umana.

A rendere il progetto un caso studio unico è stata anche la sua natura di esperimento sociale: durante le riprese dei cortometraggi, cast e troupe sono stati mantenuti all'oscuro della natura “non biologica” dell'autore. Gli attori hanno interpretato quei testi convinti di trovarsi di fronte alla visione di uno sceneggiatore umano, dimostrando quanto l'agency algoritmica possa farsi invisibile e pervasiva. Questa visione di frontiera si è completata con un'infrastruttura economica altrettanto post-mediata, basata su piattaforme *blockchain* e NFT, trasformando il cinema da industria del Novecento a ecosistema di flussi digitali decentralizzati.

Se nella dimensione del cortometraggio l'intelligenza artificiale operava all'interno di una cornice sperimentale di natura fenomenologica, quasi una sorta di test di Turing applicato al set, con *Il diario di Sisifo* l'algoritmo rivendica una piena autonomia autoriale. La transizione verso il lungometraggio segna dunque il passaggio da una fase di simulazione occulta a una collaborazione interspecie manifesta, elevando la relazione tra creatività umana e computazionale verso una nuova soglia di complessità epistemologica.

Nello stesso alveo sperimentale del 2023 si colloca *Cassandra*, diretto da Demetra Birtone: il primo cortometraggio italiano a istituzionalizzare una modalità di lavoro integralmente ibrida. Se nei casi precedenti l'intervento algoritmico era circoscritto alla generazione del testo, qui la creatività umana e quella artificiale si intrecciano in un processo di co-autorialità stratificato. Durante la fase di scrittura, gli sceneggiatori Riccardo Milanese e Filippo Losito hanno instaurato un dialogo dialettico con ChatGPT per la definizione dei profili caratteriali, mentre i flussi di coscienza dell'entità artificiale protagonista sono stati mediati da Google Bard¹⁹. L'estetica del corto è stata ulteriormente ibridata dall'uso di Midjourney e Runaway per la generazione delle sequenze oniriche, rendendo l'IA, simultaneamente, soggetto della narrazione, strumento tecnico e co-agente critico. La rilevanza di *Cassandra* risiede nella sua natura speculare: il racconto si configura come un esercizio di metacinema in cui la trama, l'addestramento di un'IA predittiva da parte della studentessa Agatha, riflette specularmente il processo produttivo reale svoltosi all'interno dell'*Holden.ai StoryLab*. Questa sovrapposizione tra diegesi e produzione trasforma il film in un dispositivo oracolare; la fiducia che i personaggi Agatha e Alessio ripongono nelle rivelazioni autoavveranti dell'algoritmo ricalca la delega di *agency* che gli autori hanno operato verso la macchina durante la creazione dell'opera. Il progetto trascende i limiti della cornice cinematografica per abbracciare una dimensione transmediale totale. Attraverso l'uso di profili social, *chatbot* interattivi e questionari volti a determinare il “grado di umanità” dell'utente, *Cassandra* incarna

perfettamente la nozione di *ex-tractability*²⁰ proposta da Henry Jenkins: la capacità di un universo narrativo di migrare dal medium alla realtà quotidiana, trasformando lo spettatore in un co-protagonista attivo.

Nel 2024, il dibattito sulla delega creativa raggiunge il suo apice con *The Last Screenwriter* di Peter Luisi attraverso una trasparenza documentale. Di fatto è possibile scaricare tutto il materiale che ha portato alla realizzazione del film, che si configura come un atto di provocazione metalinguistica: la trama stessa racconta di Jack, uno sceneggiatore di successo che entra in crisi quando scopre che un sistema di IA non solo emula il suo stile, ma sembra superarlo in capacità empatica e comprensione dei meccanismi emotivi.

Il regista ha fornito a ChatGPT-4 un unico *prompt* iniziale: «Write a plot for a film where a screenwriter realizes he is less good than artificial intelligence»²¹ e da quel momento ha lasciato che la macchina generasse ogni singolo elemento: personaggi, archi narrativi, sequenze e dialoghi. Luisi non ha chiesto un film intero, ma ha guidato il *software* attraverso una generazione sequenziale per il solo motivo che Chat GPT 4.0 a dicembre 2023, momento in cui è stata realizzata la sceneggiatura, aveva dei limiti tecnici sulla lunghezza dell'*output*, la cosiddetta *context window*²².

Il regista dichiara di non aver apportato modifiche creative, limitandosi a una funzione di montaggio e riduzione testuale per esigenze di messa in scena. A tal proposito, nel documento READ ME si legge:

While our work of shortening and making certain selections clearly involves creative decisions, they are creative decisions which fall within the job of a film director/editor. The creative freedom within the competence of the director was fully applied. As would have been the case in the adaptation of any other screenplay. However, this work does not deserve a screenplay credit. Not by a long shot. Leading writer's unions state that whoever provided the original idea for a movie must have written at least 30% of the script to receive a screenwriting credit. Even if our "selecting and shortening" had an influence on the screenplay and the directors personal taste was applied, this is all not worthy of a screenwriting credit. As mentioned, the entire plot, all the characters, every scene, all the storylines, all the twists, and all the dialog came exclusively from ChatGPT. Not a word in the script was written by anyone else. The correct attribution of ChatGPT as the sole screenwriter of the film should therefore not be under question – even by the toughest critic²³.

In definitiva, Luisi rivendica la direzione creativa dell'opera pur disconoscendone l'*agency* narrativa, che viene attribuita integralmente alla dimensione algoritmica. Poiché la determinazione della trama, dei profili caratteriali e dei dialoghi è scaturita interamente dal *software*, il regista rifiuta il credito di sceneggiatore; il suo intervento, limitato alla selezione e al montaggio testuale, non soddisfa infatti i criteri di originalità stabiliti dai sindacati di categoria (WGA)²⁴, che fissano al 30% la soglia minima di contributo umano per la titolarità dello *script*.

Nonostante il rigore metodologico di Peter Luisi, la ricezione di *The Last Screenwriter* ha generato una frizione senza precedenti tra sperimentazione tecnologica e istituzioni cinematografiche. La *première* internazionale, prevista per il giugno 2024 presso lo storico Prince Charles Cinema di Londra, è stata bruscamente annullata dai vertici della sala a seguito di circa duecento reclami ricevuti in meno di ventiquattr'ore.

Il comunicato ufficiale rilasciato dal cinema inglese cristallizza la tensione etica che attraversa l'industria: «The feedback we received over the last 24hrs once we advertised the film has highlighted the strong concern held by many of our audience on the use of AI in place of a writer which speaks to a wider issue within the industry»²⁵.

Alla chiusura istituzionale di Londra ha risposto, con segno opposto, la prospettiva della critica italiana. Il 29 agosto 2024, la 39^a Settimana Internazionale della Critica (SIC) di Venezia ha scelto di inaugurare la propria selezione proprio con *The Egggregores' Theory* di Andrea Gatopoulos, primo cortometraggio realizzato con immagini generate da IA proiettato a Venezia. Beatrice Fiorentino, delegata generale della SIC, ha motivato questa scelta di rottura rivendicando la necessità di affrontare il mutamento tecnologico non con il boicottaggio, ma attraverso lo strumento della dignità artistica:

Noi lo abbiamo preso [*The Egggregores' Theory*] perché è artisticamente convincente, problematizza la questione ed è veramente un'opera che ha la sua dignità artistica. Non possiamo avere paura di ciò che sarà il nostro immediato futuro, anzi prima impariamo a conoscere quello che ci aspetta e a considerare tutte le conseguenze e prima comprendiamo che sono tutte cose che non sono più procrastinabili²⁶.

In questo contesto, *The Egggregores' Theory* segna lo scarto tecnico e concettuale definitivo rispetto a *The Last Screenwriter*. Mentre nel film di Luisi l'intelligenza artificiale era confinata alla fase della drammaturgia, venendo poi normalizzata dalla presenza di attori biologici, nell'opera di Gatopoulos l'algoritmo esonda dai limiti del testo per farsi materia dell'immagine e non solo, come nel caso di *Cassandra*, di rappresentazioni oniriche. Qui, l'intelligenza artificiale non è più presente solo nella struttura narrativa, bensì ogni inquadratura è generata sinteticamente. Questa scelta radicale sposta la frontiera del visibile: non si tratta più di usare la macchina per scrivere dell'umano, ma di usare la macchina per generare un universo che esprima visivamente il collasso del senso e la nascita dell'Egggregore, quel gigantesco costruito collettivo destinato a cambiare per sempre la percezione della realtà.

Prodotto da un collettivo di realtà indipendenti (Eliofilm, Il Varco, Naffintusi), il corto proietta lo spettatore nella cittadina di Lublich, colpita da una misteriosa epidemia: il linguaggio è diventato letale. Una misteriosa “parola-veleno” inizia ad uccidere chiunque la guardi o la pronunci. La reazione della società è un regresso brutale verso l'afasia: le autorità vietano di leggere e scrivere, le biblioteche vengono arse e gli archivi cinematografici distrutti.

Se la partecipazione a Venezia aveva aperto il dibattito critico, la successiva inclusione del corto in concorso ai David di Donatello 2025 segna una data storica per il cinema italiano. Per la prima volta, l'Accademia del cinema italiano riconosce a un'opera generata integralmente tramite intelligenza artificiale la piena cittadinanza nel sistema dei premi nazionali. Tale accoglienza convalida la tesi centrale del “Manifesto Ciber-realista”²⁷ redatto dallo stesso Gatopoulos: la necessità di smettere di considerare il virtuale come una “simulazione inferiore” per riconoscerlo come un momento integrante della realtà. Se il “presente è indeterminato”, tema scelto per la 39^a della SIC, lo è proprio perché i confini tra analogico e digitale sono diventati porosi, creando una nuova condizione umana che il regista definisce “umanesimo del XXI secolo”.



È evidente come i progetti sopra esposti impongano una revisione radicale degli strumenti analitici della filmologia. L'introduzione dell'IA nel cinema non è semplicemente un progresso tecnico, bensì una ridefinizione radicale del rapporto tra uomo e simulacro, nella misura in cui l'autore non interagisce più con il dato fenomenico, ma con un riflesso autonomo generato dal calcolo. Se nel cinema del Novecento l'entità meccanica è confinata entro i margini dello schermo come proiezione, nella contemporaneità l'algoritmo diviene tessuto ontologico.

L'intelligenza artificiale smette di essere un'ossessione visiva per farsi infrastruttura del reale, un territorio collettivo in cui il *blackout* non rappresenta l'estinzione della coscienza, ma una soglia. La natura di quest'ultima, tuttavia, non può essere compresa esclusivamente sul piano teorico. Essa si manifesta nel momento della pratica, e quindi nei processi attraverso cui autori, registi, artisti rinegoziano quotidianamente le condizioni della creazione. Quindi, si prosegue con una mappatura dei soggetti attivamente coinvolti nell'integrazione dell'IA nei processi audiovisivi. Solo a partire da questa base esperienziale è possibile verificare se il *blackout* si configuri come una nuova forma di standardizzazione o come condizione produttiva.

Mappare il blackout: pratiche e riconfigurazioni della direzione

Se, come abbiamo detto, il *blackout* si configura come soglia, la sua natura deve essere osservata da un punto di vista altro rispetto alla speculazione teorica. La trasformazione dell'infrastruttura simbolica del cinema si manifesta infatti nei processi di produzione e nelle scelte operative. È in questa dimensione situata che il mutamento della direzione artistica diventa osservabile.

Per questa ragione, la ricerca ha previsto una fase di mappatura dei soggetti coinvolti nell'integrazione dell'IA nei processi audiovisivi. Un processo in continua fase di definizione e sempre in aggiornamento, il cui obiettivo è individuare professionisti che, per ruolo e pratica, si trovano direttamente coinvolti nella riconfigurazione dell'autorialità e della direzione artistica nella rivoluzione algoritmica.

Le interviste sono state condotte tra luglio 2025 e febbraio 2026, in un arco temporale che coincide con una fase di accelerazione significativa dei modelli generativi video e multimodali. La mappatura, che assume una funzione analitica, ha coinvolto: registi tradizionali, artisti visivi, curatori e organizzatori di festival. Tale eterogeneità è stata ricercata deliberatamente per osservare come la trasformazione artificiale investa simultaneamente produzione e legittimazione istituzionale.

L'indagine si è basata su un questionario semi-strutturato articolato attorno quattro assi principali: ridefinizione della direzione artistica, trasformazione dell'autorialità e del controllo creativo, relazione con l'errore (*glitch*), mutamento della spettatorialità e dei sistemi di legittimazione. Questa modalità semi-strutturata ha consentito di mantenere una coerenza tematica, lasciando al contempo emergere differenze di posizione.

La mappatura non intende dimostrare una tesi precostituita, bensì verificare empiricamente l'ipotesi teorica avanzata nei capitoli precedenti: che il *blackout* sia una condizione produttiva in questo contesto mediale. Motivo per il quale, queste conversazioni fungono da dispositivo critico e non un apparato illustrativo.

Primo asse: ridefinizione dell'autorialità

Il primo asse dell'indagine riguarda la ridefinizione dell'autorialità. Se nel paradigma novecentesco l'autore coincideva con il centro sovrano dell'intenzionalità e del controllo, l'integrazione dell'IA sposta il baricentro creativo verso una funzione di curatela e filtraggio. Ciò che cambia, dunque, non è la responsabilità esercitata, quanto più il luogo in cui questa intenzionalità si svolge.

Danny Ratcliff, *AI filmmaker* e direttore nelle *creative operations* presso Mirriad, principale piattaforma di *virtual product placement* (VPP) e pubblicità integrata nei contenuti, alla mia domanda «Do you feel that AI challenges traditional ideas of authorship and creative control? Why or why not?»²⁸ risponde:

Yes, but not in the way the conversation is usually framed. The challenge isn't that AI makes authorship disappear — it's that it forces you to be more honest about what authorship always was. Filmmakers have always worked through collaboration, chance, and the resistance of physical materials. AI makes that negotiation more visible. I consider myself the author of my films because I make the creative choices — but the AI is a meaningful part of how those choices get made. It's not unlike the relationship between a director and a cinematographer, except the cinematographer doesn't sleep and has seen everything²⁹.

L'autore, dunque, non scompare, ma si rende evidente. L'intelligenza artificiale, in qualche modo, ci “costringe” ad essere più onesti rispetto a ciò che l'autorialità è sempre stata: un processo fondato sulla collaborazione. Questa transizione verso una concezione meno gerarchica e più relazionale trova un riscontro operativo immediato nell'esperienza di chi ha integrato modelli generativi avanzati nella filiera produttiva italiana. Gabriele Ottino, artista visivo, compositore, regista e fondatore del collettivo Spime.im, ha sperimentato questa nuova dimensione partecipando all'Alpha Artist Program di OpenAI per la realizzazione di *Turnà* (2025) di Liberato, il primo videoclip

italiano creato con Sora. Alla mia domanda su come si sia articolata la sua supervisione artistica e se sia percepito più come regista o curatore, risponde:

Con Sora mi sono trovato a lavorare in un ruolo molto ibrido, più vicino a quello di un “orchestratore” che non a un regista tradizionale. [...] Non si trattava tanto di dirigere, quanto di organizzare un sistema di possibilità, selezionare traiettorie estetiche e farle dialogare con la visione narrativa. Un lavoro molto più curatoriale, ma con una forte componente intuitiva³⁰.

Questa modalità ibrida riflette una mutazione profonda nel modo in cui l'artista e l'autore concepiscono la tecnologia. Lo strumento cessa di essere un oggetto inerte per diventare un'entità reattiva. Katsukokoiso.ai, identità digitale di Eugenio Marongiu, fotografo professionista, Alpha Tester di Sora e partner creativo di piattaforme come Runway e Luma, descrive questo legame come una “simbiosi”, una conversazione che investe tanto nella tecnica quanto l'introspezione personale:

È come un dialogo costante, non solo con la macchina ma anche con sé stessi. È un continuo rimuginare, riflettere, soffrire, testare, sperimentare, sia a livello personale e profondo sia a livello tecnico, poiché le novità sono quasi quotidiane. Credo che, anche se l'idea alla base è sempre più importante, restiamo comunque legati alle potenzialità del mezzo, che ci spingono a sperimentare nuove direzioni. Per riassumere, li definisco strumenti, ma anche co-autori e medium. Anzi, soprattutto nella mia ricerca, sono una parte fondamentale, perché cerco di sfruttarli al 100%, lasciandomi sorprendere dal risultato, che considero ancora la parte più affascinante del processo³¹.

Tuttavia, alcuni sottolineano la necessità di una ri-alfabetizzazione rispetto a questo linguaggio. Tra questi Ratcliff, che considera il vocabolario esistente insufficiente a descrivere questa relazione. Secondo il *filmmaker* americano l'IA non può essere considerata né un mero strumento, concetto che implica passività, né un collaboratore, che, invece, suppone un certo grado di intenzionalità, ma si colloca in uno spazio intermedio: «AI sits in an interesting space between the two»³².

Se l'autorialità diventa una negoziazione con un ambiente generativo, il punto di massima frizione, e dunque di massima espressione, si sposta verso l'imprevisto. Continua Ratcliff nella sua intervista: «It [AI] responds to creative direction, but it also surprises you, resists you, and sometimes offers something better than what you imagined. Working with AI has taught me to stay open to what the process surfaces»³³.

L'errore cessa di essere un difetto tecnico per farsi dispositivo estetico, una condizione che già avevamo attenzionato nel capitolo precedente con l'analisi di *Sunspring* (2016). Gabriele Ottino descrive questa pratica come una ricerca deliberata del fallimento della macchina. Nel processo di supervisione artistica, l'errore diventa una sorta di bussola per orientarsi nel *blackout* delle immagini standardizzate: «Agisco sui prompt in modo volutamente impreciso, provo a far emergere il *glitch*, il fallimento, l'errore. Credo che l'errore abbia un ruolo fondamentale nell'arte, e più in generale nell'evoluzione della specie»³⁴.

Questa “disobbedienza” della macchina è ciò che Marongiu definisce come la parte più affascinante del processo, auspicando che allucinazioni

e anomalie non vengano cancellate dalla volontà delle aziende di creare prodotti che rispondano ad un'estetica iperrealista. Si delinea così un paradosso: mentre l'industria cerca la perfezione mimetica, l'autore cerca il punto di frattura per rivendicare la propria presenza.

Secondo asse: la dimensione post-settoriale

Se, dunque, l'autorialità si ridefinisce, tale mutamento non rimane confinato alla sfera estetica, ma riverbera sulla struttura stessa della produzione cinematografica. La transizione dal controllo totale dell'immagine alla gestione del "flusso" e dell'errore implica, infatti, una necessaria redistribuzione dei ruoli e delle competenze. È in questo passaggio che il cinema abbandona la sua veste novecentesca per farsi pratica post-settoriale.

Il cinema, infatti, non è mai stato un atto puramente individuale, bensì un campo di negoziazione continua tra intenzione e materia. Ora, con l'introduzione di *software* sempre più sofisticati, l'urgenza di mostrare questa collettività sembra quanto più necessaria. L'ipotesi che guida questa ricerca è che la cooperazione uomo-macchina configuri un modello di produzione diverso da quello del XX secolo. Se fino alla soglia del nuovo millennio l'opera cinematografica era il risultato di una sinergia tra maestranze artigianali e tecniche altamente specializzate (direttori della fotografia, scenografi, montatori, tecnici del suono), oggi il campo si espande verso una dimensione post-settoriale. Figure che storicamente occupavano le retrovie tecniche del sistema produttivo, e a cui veniva attribuito un ruolo meramente esecutivo, partecipano ora alla definizione stessa dell'immaginario.

Questa trasformazione implica una redistribuzione simbolica del potere creativo. L'atto autoriale non si gioca più esclusivamente nella relazione tra regista e maestranze artistiche, ma in una rete di più ampie competenze, dove la progettazione dell'interfaccia e la configurazione dei modelli influenzano direttamente la forma dell'opera. La collettività diventa transdisciplinare. Questo non si traduce con una tecnicizzazione obbligatoria della figura del direttore artisti. Come osserva Ottino:

Non credo esistano competenze tecniche imprescindibili in senso assoluto. La cosa più importante, oggi, è avere una visione progettuale forte. [...] Penso che la vera discriminante sia la capacità progettuale, intesa come la facoltà di creare ponti tra le persone e le tecnologie utilizzate per esprimersi³⁵.

La vera competenza, secondo questa prospettiva, è relazionale e sistemica. In questo senso, la trasformazione delle professionalità non implica una gerarchia nuova fondata sulla competenza tecnica, ma una ridefinizione delle priorità.

Ora l'idea e la sua realizzazione nascono sempre più spesso simultaneamente. La possibilità di testare rapidamente un'intuizione riduce la dipendenza da apparati produttivi complessi, favorendo una fase embrionale di esplorazione autonoma. YUBAKU Studio, duo composto da due registe tradizionali, Rebeca Elena Carini e Sara Cardillo, che usano di tool di IA, evidenziano questa questione: «Con l'IA puoi mettere in verifica le tue idee, anche perché non tutte le idee devono davvero nascere»³⁶.

Tale democratizzazione produce tuttavia un effetto ambivalente. Se un lato consente a soggetti privi di grandi capitali di accedere alla produzione

audiovisiva, una condizione che sembra riguardare prevalentemente la filiera produttiva italiana, dall'altro genera una saturazione quantitativa. Come afferma Pietro Lafiandra, dottore di ricerca in Film and Media Studies, analista cinematografico, regista e parte del collettivo HARIEL, il sistema italiano funziona meno rispetto a quello statunitense o francese, rendendo i nostri autori più propensi a guardare all'IA come via d'uscita dal *blackout* dei finanziamenti. Non è infatti un caso che i primi film fatti "interamente" con l'IA siano produzioni nate in questo contesto, come *Miss Polly has a Dolly* (2024) e *The Egggregor's Theory* (2024)³⁷.

Dall'altro lato, la proliferazione dei contenuti solleva una questione che investe direttamente la qualità del visibile. La saturazione dell'immaginario operata dai modelli generativi rischia infatti di produrre ciò che Flavio Pizzorno, ex hacker etico, regista, *AI artist* specializzato in algoritmi *text to video* (TTV) e parte del collettivo HARIEL, definisce una "degradazione dello sguardo"³⁸. Il rischio non risiede tanto nel limite tecnico dell'intelligenza artificiale, quanto nella progressiva assuefazione dello spettatore a standard estetici inferiori.

Terzo asse: spettatorialità tra disgusto del simulacro e urgenza politica

L'ipotesi della degradazione dello sguardo non si è ancora cristallizzata in una norma condivisa; ci troviamo al contrario, in una fase di frizione violenta dove lo sguardo dello spettatore, ancora ancorato ai canoni del realismo analogico rifiuta il simulacro. Il presente è segnato da un rigetto che scavalca il piano estetico per approdare a quello morale.

L'esperienza del collettivo HARIEL con il corto *The Pornographer* (2025) alla 40° Settimana Internazionale della Critica (SIC) rappresenta, in questo senso, un caso studio fondamentale per comprendere un profondo scollamento percettivo tra le nuove sperimentazioni algoritmiche e la sensibilità del pubblico tradizionale. Il corto è un esperimento generativo volutamente disturbante, che si struttura come una videocchiamata asincrona, un dialogo, che, in realtà, è un soliloquio tra i soggetti e ciò che stanno guardando. Le istantanee sovraimpressioni incarnano ibridi fisici-sessuali disturbanti, capaci di immergere lo spettatore in una dimensione di nichilismo terrificanti.

Lafiandra riferisce di aver subito un'accoglienza segnata da una forte ostilità, culminata in attacchi verbali diretti. Tale reazione testimonia come il rigetto non fosse indirizzato alla qualità formale dell'opera, quanto alla sua stessa legittimità di esistere all'interno dello spazio istituzionale. Sorge dunque un interrogativo ineludibile: il pubblico e le istituzioni sono realmente pronti a questo mutamento di paradigma?

Se le grandi istituzioni – dalla Biennale di Venezia all'Accademia del Cinema Italiano (David di Donatello) – scelgono di integrare queste opere nel panorama ufficiale, esse assumono una precisa responsabilità pedagogica. Non è sufficiente "ospitare" il nuovo; è necessario alfabetizzare lo sguardo, fornendo allo spettatore i codici necessari per decodificare immagini che non rispondono più alla legge del referente biologico.

In questa prospettiva, la mia ipotesi conclusiva sostiene che la gestione di tali opere debba basarsi sulla distinzione del ruolo dell'IA nel processo creativo, da due differenti punti di vista: integrazione tecnica, qualora l'IA operi come mero strumento di ottimizzazione e l'opera permanga nel solco della tradizione tecnica novecentesca, non rendendo necessaria una distinzione categoriale; *agency* creativa, qualora l'IA venga investita di un'agenzia autonoma nella generazione dell'immaginario e delle sue morfologie (come

nel caso di *The Pornographer*), con la creazione di categorie *ad hoc* che diventa un atto di necessaria trasparenza intellettuale. L'istituzione di sezioni dedicate non deve essere intesa come una forma di marginalizzazione, bensì come la fornitura di una “mappa critica” indispensabile. Solo attraverso tale legittimazione formale il “disgusto del simulacro” può evolvere in una nuova consapevolezza, permettendo al cinema di accogliere un'immagine che, pur essendo sintetica, rivendica la propria urgenza politica contro l'egemonia tecnologica delle grandi corporazioni globali.

Conclusione

L'indagine condotta attraverso le genealogie del *blackout* e le pratiche della cinematografia algoritmica ci consegna l'immagine di un cinema che non è affatto scomparso, ma che ha mutato radicalmente il proprio stato fisico e ontologico. Se la “cecità simbolica” descritta da Vincenzo rappresenta il rischio immanente di una società saturata da immagini senza referente, la reazione della nuova avanguardia post-mediale dimostra che il *blackout* può essere abitato come un dispositivo di resistenza.

Attraverso la mappatura delle testimonianze raccolte emerge con chiarezza che la vera sfida del XXI secolo non risiede nella potenza del calcolo, ma nella capacità progettuale dell'autore. L'intelligenza artificiale, in questo senso, ha agito come un reagente: ha reso visibile l'illusione del controllo totale novecentesco, costringendoci ad accettare una creatività che è, per sua natura, una negoziazione continua tra intenzione umana e imprevedibilità della macchina.

In questa prospettiva, la nostra responsabilità, come autori, critici e spettatori, non è quella di temere lo spegnimento della luce, ma di imparare a guardare ciò che emerge nell'oscurità. Il *blackout* non è dunque la fine del cinema, ma il preludio necessario a una nuova ecologia della visione, dove l'umano e l'artificiale non si annullano a vicenda, ma co-esistono nella costruzione di un immaginario finalmente libero da perimetri predeterminati.

- ¹ <https://www.nationalgeographic.it/la-storia-del-blackout-che-ha-quasi-distrutto-new-york-e-del-celebre-logo-che-l-ha-salvato>.
- ² N. Balestrini, *Blackout* (1980), via <https://archive.org/details/nanni-balestrini-blackout/page/n1/mode/2up>.
- ³ Ivi., p.12.
- ⁴ Ivi., p.25.
- ⁵ Ivi., p.36.
- ⁶ A. Davić, “Blackout Book #1. La mostra di NABA su Artribune”, in “Artribune” <https://www.artribune.com/arti-visive/arte-contemporanea/2021/05/blackout-book-1-mostra-naba/>.
- ⁷ G. Vincenzo, *Blackout* in “BLACKOUT. Capitalismo, cinema, immaginario” (2026), p. 94, in attesa di pubblicazione.
- ⁸ Ivi., p. 93.
- ⁹ A. Colamedici, *La fine della parentesi Lumière? Cinema, IA e il futuro dell'esperienza visiva*, in “ES Journal”, Anno IV, n. 6 (2025), p.12.
- ¹⁰ Ivi., p. 13.
- ¹¹ Il *deep learning* è una tecnica di apprendimento automatico che sfrutta architetture multilivello di reti neurali artificiali per riconoscere *pattern* anche in dati non strutturati (M. Mitchell, *Artificial Intelligence. A guide for thinking humans*, Pelican Books, Gretna 2020, p. 72). Il *deep learning* utilizza le reti neurali per insegnare ai computer ciò che all'essere umano viene naturale: imparare da un esempio. È un sottoinsieme del *machine learning*, ossia la branca dell'intelligenza artificiale dedicata allo sviluppo degli algoritmi capaci di apprendere dall'esperienza fornita tramite esempi specifici (K. Warwick, *Intelligenza artificiale. Le basi*, Dario Flaccovio Editore, Palermo 2015, pp. 95-96).
- ¹² Le *Generative Adversarial Networks* (GANs) sono state introdotte da Ian Goodfellow nel 2014. Si tratta di architetture composte da due reti neurali contrapposte, un generatore e un discriminatore, che si sfidano in un processo iterativo (I. Goodfellow et al., *Generative Adversarial Nets*, in “arXiv:1406.2661v1 [stat.ML]”, (2014), p.1.)
- ¹³ Il collettivo, composto da Hugo Casselles-Dupré, Pierre Fautrel e Gauthier Vernier, ha raccolto oltre 15mila ritratti realizzati tra il XIV e il XX secolo. Dopo un lento processo di rielaborazione, l'algoritmo realizzato da Obvious, ha prodotto l'immagine *Edmond de Belamy*, che poi è stata stampata, incorniciata e venduta dalla Christie's nel 2018. L'opera ritrae un uomo dai tratti indistinti e sfocati e appartiene alla serie di undici immagini generative intitolate *La Famille de Belamy*, concepito come una sorta di albero genealogico fittizio.
- ¹⁴ J. Cohn, “The Scientist of the Holy Ghost”: *Sunspring and Reading Nonsense*, in “JCMS 60”, n. 5 (2020-2021), p. 2.
- ¹⁵ <https://www.docdroid.net/ICZ2fPA/sunspring-final-pdf>.
- ¹⁶ *Ibidem*.
- ¹⁷ F. Bo, “Il diario di Sisifo”, il primo film scritto da un'intelligenza artificiale. Ed è italiano, 2023, <https://www.federicobo.eu/il-diario-di-sisifo-il-primo-film-scritto-da-unintelligenza-artificiale-ed-e-italiano/>.
- ¹⁸ Per *fine-tuning* si intende la modifica dei parametri di un modello pre-addestrato per una specifica attività o uno specifico set di dati.
- ¹⁹ A partire da febbraio 2024 Google Bard diventa Gemini. Bard è nato per esplorare le potenzialità dell'IA per creare testi, generare immagini, lavorare a codice di programmazione, migliorare e velocizzare la produttività e l'efficienza dei compiti quotidiani.
- ²⁰ H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- ²¹ In *The Last Screenwriter – Screenplay documentation – READ ME*, 2024. Tr. it.: *Scrivi la trama di un film in cui uno sceneggiatore si rende conto di essere meno bravo dell'intelligenza artificiale*.
- ²² Per *context window* si intende una quantità di testo, in *token*, che il modello può considerare o “ricordare” in qualsiasi momento. Può essere considerata come l'equivalente della sua memoria di lavoro. Oltre a determinare la lunghezza della conversazione, determina anche la dimensione massima dei documenti o dei campioni di codice che può elaborare contemporaneamente. <https://www.ibm.com/it-it/think/topics/context-window>.

- ²³ In *The Last Screenwriter – Screenplay documentation – READ ME*, 2024. Tr. it.: Sebbene il nostro lavoro di revisione e di selezione di determinate parti comporti chiaramente delle decisioni creative, si tratta di decisioni che rientrano nel compito di un regista o di un montatore cinematografico. La libertà creativa di competenza del regista è stata applicata appieno, come sarebbe avvenuto nell'adattamento di qualsiasi altra sceneggiatura. Tuttavia, questo lavoro non merita un credito come sceneggiatore. Assolutamente no. I principali sindacati degli scrittori affermano che chiunque fornisca l'idea originale per un film deve aver scritto almeno il 30% della sceneggiatura per ricevere un credito di sceneggiatura. Anche se il nostro lavoro di "selezione e taglio" ha influenzato la sceneggiatura ed è stato applicato il gusto personale del regista, questo non è comunque degno di un credito di sceneggiatura. Come menzionato, l'intera trama, tutti i personaggi, ogni scena, tutte le linee narrative, tutti i colpi di scena e tutti i dialoghi provengono esclusivamente da ChatGPT. Non una parola nella sceneggiatura è stata scritta da nessun altro. La corretta attribuzione di ChatGPT come unico sceneggiatore del film non dovrebbe quindi essere messa in discussione, nemmeno dal critico più severo.
- ²⁴ La Writers Guild of America (WGA), originariamente nota come Screen Writers Guild, dal 1941 è l'autorità finale nella determinazione di chi riceve il credito per la scrittura di un'opera cinematografica destinata al cinema, alla televisione o ai nuovi media realizzata sotto la sua giurisdizione. Fin dalla sua istituzione, per ottenere il credito uno sceneggiatore deve aver contribuito per almeno il 33% alla sceneggiatura finale, e solo un numero limitato di autori può essere accreditato.
- ²⁵ Tr. it.: Il feedback che abbiamo ricevuto nelle ultime 24 ore, dopo aver promosso il film, ha evidenziato la forte preoccupazione di una parte significativa del nostro pubblico rispetto all'uso dell'AI in sostituzione di uno sceneggiatore, un timore che riflette una questione più ampia all'interno dell'industria (A. Pulver, London premiere of movie with AI-generated script cancelled after backlash, In "The Guardian", 20 giugno 2024, <https://www.theguardian.com/film/article/2024/jun/20/premiere-movie-ai-generated-script-cancelled-backlash-the-last-screenwriter-prince-charles-cinema>).
- ²⁶ V. Ranocchi, Beatrice Fiorentino: intervista con la delegata generale SIC, in "Taxi Drivers", 27 luglio 2024, <https://www.taxidriverr.it/388912/interviews/beatrice-fiorentino-intervista-con-la-delegata-generale-sic.html>.
- ²⁷ <https://www.nouvellebug.com/manifesto-ita/>.
- ²⁸ Intervista dell'autrice a Danny Ratcliff, realizzata il 12.02.2026 in modalità remota. Tr. it.: Ritieni che l'intelligenza artificiale metta in discussione le idee tradizionali di autorialità e controllo creativo? Perché sì o perché no?
- ²⁹ *Ibidem*. Tr. it.: Sì, ma non nel modo in cui la conversazione viene solitamente impostata. La sfida non è che l'AI faccia scomparire l'autorialità – è che ti costringe a essere più onesto riguardo a ciò che l'autorialità è sempre stata. I registi hanno sempre lavorato attraverso collaborazione, caso e resistenza dei materiali fisici. L'AI rende questa negoziazione più visibile. Mi considero l'autore dei miei film perché sono io a compiere le scelte creative – ma l'AI è una parte significativa del modo in cui quelle scelte prendono forma. Non è così diverso dal rapporto tra un regista e un direttore della fotografia, con la differenza che il direttore della fotografia non dorme mai e ha visto tutto.
- ³⁰ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.
- ³¹ Intervista dell'autrice a Eugenio Marongiu realizzata il 28.02.2026 in modalità remota.
- ³² Intervista dell'autrice a Danny Ratcliff realizzata il 12.02.2026 in modalità remota. Tr. it.: L'IA si colloca in uno spazio interessante tra i due concetti.
- ³³ *Ibidem*. Tr. it.: Risponde alla direzione creativa, ma allo stesso tempo ti sorprende, ti oppone resistenza e talvolta offre qualcosa di migliore rispetto a ciò che avevi immaginato. Lavorare con l'AI mi ha insegnato a restare aperto a ciò che il processo fa emergere.
- ³⁴ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.
- ³⁵ Intervista dell'autrice a Gabriele Ottino realizzata il 18.07.2025 in modalità remota.

- ³⁶ Intervista dell'autrice a YUBAKU Studio realizzata il 27.11.2025 in modalità remota.
- ³⁷ Intervista dell'autrice al collettivo HARIEL (Pietro Lafiandra, Flavio Pizzorno e Andrea Rossini) realizzata il 29.12.2025 in modalità remota.
- ³⁸ *Ibidem.*

Autore
Alessandro
Costanzo

Reg-I.A. postumana

Il cinema verso l'autarchia e la co-autorialità reticolare

Keywords

AI Director

Co-autorialità
reticolare

Cinema post-mediale

Spazio latente

Necromanzia digitale

AI Director

Reticular
co-authorship

Post-media cinema

Latent space

Digital necromancy

Abstract

L'avvento dei modelli generativi impone un ripensamento del paradigma "fare film", segnando in questa terza rivoluzione digitale l'avvio del processo di chiusura della "parentesi Lumière". Il contributo indaga le tensioni e le negoziazioni tra controllo autarchico creativo e co-autorialità algoritmica, esplorando anche attraverso casi di studio reali le possibilità estetiche post-mediali deflagrate dal confronto dialogico ibrido, dove la mimesi del reale cede il passo alle allucinazioni dello spazio latente.

The advent of generative models demands a rethinking of the paradigm of "filmmaking," marking, within this third digital revolution, the onset of the closure of the "Lumière parenthesis". This contribution investigates the tensions and negotiations between autarchic creative control and algorithmic co-authorship, also exploring, through real case studies, the post-medial aesthetic possibilities unleashed by hybrid dialogic confrontation, in which the mimesis of reality gives way to the hallucinations of latent space.

La terza rivoluzione digitale e la chiusura della "Parentesi Lumière"

Cos'è l'Intelligenza Artificiale Generativa applicata all'arte cinematografica? Dipende a chi lo si chiede. Se si pone la domanda a un illustratore, probabilmente risponderà che è la fine dell'arte, un meccanismo di plagio statistico che svuota di senso il gesto creativo; se invece lo si chiede a un filmmaker millennial indipendente senza budget, è plausibile che dirà che è la più grande democratizzazione del mezzo dai tempi della Canon 5D Mark II. È proprio in questa frattura dicotomica, tra il rifiuto e l'entusiasmo, che nasce l'AI Director (Regista dell'IA), una nuova figura che non sceglie tra le due visioni, ma abita il conflitto, accettando come prerequisito fondamentale l'avanzamento del progresso tecnologico come un processo inarrestabile ed ineluttabile.

La rivoluzione del digitale nel cinema viene descritta come la terza rivoluzione nell'ambito del rapporto tra arte, comunicazione e tecnica: la prima fu quella della riproducibilità tecnica analizzata da Benjamin negli anni Trenta¹, la seconda quella della trasmissione a distanza studiata da McLuhan negli anni Sessanta². Oggi, con l'avvento dell'intelligenza artificiale generativa, assistiamo a una svolta ancora più radicale e ascrivibile alla chiusura della "Parentesi Lumière"³, ovvero quel periodo centenario in cui il cinema si è fondato sulla registrazione indicale del reale attraverso dispositivi ottici e fotochimici.

Se i fratelli Lumière inaugurarono un'epoca basata sulla registrazione della realtà fenomenica, dopo la parentesi digitale della CGI, l'AI generativa stabilisce il passaggio definitivo verso la sintetizzazione delle immagini, per mezzo della quale la mimesi del reale cede il passo alle allucinazioni dello spazio latente. Non si tratta più di riprodurre il mondo, ma di generarlo *ex novo* attraverso modelli probabilistici addestrati su vastissimi *dataset* visivi.

Questo nuovo salto non è solo tecnologico: ridefinisce ontologicamente cosa significhi “fare cinema”.

Questo *paper* non prende posizione nel dibattito ideologico tra apocalittici e integrati, ma assume il conflitto stesso come oggetto di studio analitico. Le tensioni tra controllo autarchico creativo e co-autorialità algoritmica non sono semplici polemiche professionali: rappresentano nodi epistemologici attraverso cui ripensare categorie fondamentali come autorialità, intenzionalità, originalità e diritto d'autore.

Trasformazioni della catena del valore e della filiera

Se da un lato le nuove possibilità offerte dall'intelligenza artificiale stanno alimentando inediti slanci creativi che prediligono un'autorialità solitaria ed autarchica, dall'altro si osserva una prima compressione della catena del valore nella filiera audiovisiva. Le *pipeline* operative del cinema AI integrano pre-produzione e post-produzione in una filiera digitale unificata, dove concetti come sceneggiatura, scenografia, fotografia e montaggio vengono ripensati all'interno di ambienti virtuali completamente sintetici.

In tale scenario diventa essenziale comprendere e governare questi strumenti, che di fatto tendono a spostare il carico di lavoro dalla manualità tecnico-operativa, verso pratiche di curatela e controllo semantico; ma a che livello può essere minacciata la filiera dell'audiovisivo? Maestranze come macchinisti, elettricisti e figure artigianali di alto profilo possono essere messe in crisi dall'intelligenza artificiale generativa?

La risposta breve, nei primi mesi del 2026, è certamente no, se limitiamo la riflessione a una loro sostituzione diretta nello svolgimento concreto della mansione sul set. Il problema emerge però su un altro piano: non perché l'AI prenda in mano cavi, luci o carrelli, ma perché può incidere a monte, riducendo o interrompendo l'intero arco produttivo tradizionale.

Se il costo marginale di un contenuto tende a zero, o al tanto abusato *low budget* delle produzioni *indie*, ciò che potrebbe risultare di scarso valore o messo a repentaglio, non è più la capacità produttiva, ma la capacità autoriale tipicamente frutto di un'operosità multipla di artisti che danno il proprio contributo alla creazione di un'opera filmica; non solo nella fattualità operativa, ma anche e soprattutto nella sfera intellettuale e filosofica. Il cinema si sposta così da un'economia dell'eccezione a un'economia dell'abbondanza, in cui la sfida principale non è realizzare un film, ma decidere quali fra i mille potenziali progetti meritino di essere sviluppati e diffusi.

Se la produzione che prima avrebbe generato lavoro per queste professionalità sceglie di recidere il modello classico a favore di sviluppo e generazione sintetica, allora la minaccia diventa reale: non è una sostituzione del singolo ruolo, ma una compressione strutturale della filiera, che rischia di sottrarre opportunità prima ancora che il set venga avviato.

Autorialità: dal “regista-autore” alla co-autorialità reticolare

Per comprendere in modo non impressionistico il nucleo delle criticità e delle possibilità introdotte dall'AI generativa in rapporto alle diverse figure autoriali del cinema, appare metodologicamente necessario ricondurre la discussione alla genealogia teorica che, nel secondo dopoguerra, ha contribuito a istituzionalizzare e normativizzare il concetto di autore in ambito

filmico. In tale prospettiva, la *politique des auteurs* sviluppata nel contesto dei *Cahiers du cinéma* non va intesa come mera rivendicazione romantica del genio individuale, bensì come dispositivo critico volto a individuare all'interno di un'arte intrinsecamente collettiva e industrialmente mediata, il principio di coerenza formale e di continuità stilistico-tematica che consente di attribuire a un soggetto determinato una responsabilità estetica riconoscibile.

È precisamente in questa cornice che si colloca l'intervento di François Truffaut in *Une certaine tendance du cinéma français*⁴, dove l'autore opera una distinzione netta tra *metteurs en scène*, registi intesi come esecutori funzionali di sceneggiature e convenzioni produttive, e *auteurs*, ossia cineasti in grado di imprimere alla totalità dell'opera una visione personale, traducibile in una forma stilistica riconoscibile. L'autorialità, in questa accezione, non coincide con la titolarità esclusiva dell'ideazione, bensì si manifesta come traccia: ricorrenza di motivi iconografici, persistenza di ossessioni narrative, preferenze compositive e regimi della messa in scena che attraversano la filmografia, configurano una sorta di firma, leggibile retrospettivamente come principio organizzatore dell'insieme.

La riflessione di André Bazin, pur assumendo una postura meno prescrittiva, contribuisce a consolidare il nucleo concettuale di tale impostazione, infatti in *De la politique des auteurs*⁵ Bazin non si occupa di assolutizzare l'autore, quanto ne delimita la portata, chiarendo che l'autorialità cinematografica si costituisce precisamente nel confronto con i vincoli del sistema produttivo: l'autore è colui che trasforma le determinazioni industriali, economiche e collaborative del film in occasioni di invenzione, preservando un controllo effettivo sulle principali articolazioni della costruzione filmica (messa in scena, direzione degli attori, montaggio, gestione dello spazio e del tempo, dispositivi di visione).

Ne deriva che l'autorialità non può essere ridotta a un attributo personale o a un gesto originario, ma va compresa come intenzionalità unificante: una funzione di orchestrazione che integra elementi eterogenei, tecnici, performativi, narrativi, visivi, entro un orizzonte di senso coerente, rendendo il film identificabile come esito di una coscienza creativa che, pur operando in un campo di forze collettivo, riesce a stabilire un regime di unità formale. È precisamente questa concezione "forte" dell'autore, insieme critica, storicamente situata e teoricamente operativa, che costituisce un passaggio imprescindibile per interrogare come, e a quali condizioni, l'AI generativa possa ridefinire (o destabilizzare) le coordinate tradizionali dell'attribuzione autoriale nel cinema contemporaneo.

Quando uno sceneggiatore-regista utilizza ChatGPT per l'elaborazione dei dialoghi, Midjourney per la generazione di concept visivi o Kling per la produzione di sequenze video, l'intenzionalità autoriale non si configura più come emanazione lineare di una visione individuale, bensì come esito emergente di una negoziazione continua tra agency umana e processualità algoritmica. In termini *latouriani*, l'atto creativo trova espressione nel suo concetto di *natura dell'azione* che si distribuisce tra attanti umani e non-umani, influenzati vicendevolmente, all'interno di una configurazione reticolare in cui l'agency non è una capacità individuale, bensì un risultato di associazioni dinamiche che facilitano o costringono⁶. L'output algoritmico non rappresenta un semplice strumento esecutivo, ma un operatore di trasformazione che riorganizza lo spazio delle possibilità espressive attraverso architetture neurali fondate su miliardi di parametri interconnessi e strutturati secondo logiche probabilistiche.

La creazione assume così una configurazione reticolare e intrinsecamente

co-autoriale: ogni decisione, dalla formulazione del *prompt* alla selezione e valutazione dell'*output*, attiva catene di elaborazione che attraversano molteplici livelli della rete neurale, addestrata su *dataset* eterogenei. Da tale attraversamento emergono inattese biforcazioni semantiche e visive che retroagiscono sull'idea originaria, inducendo un processo di riformulazione e di progressivo *tuning* dell'intenzione creativa.

Questa forma di autorialità semi-delegata o distribuita non coincide con la tradizionale natura collaborativa del cinema, in cui sceneggiatore, direttore della fotografia o montatore contribuiscono all'opera sotto l'egida di una regia unificante. Nel caso dei sistemi generativi, la collaborazione si istituisce con dispositivi computazionali privi di intenzionalità in senso fenomenologico, almeno fino all'eventuale sviluppo di forme di AGI (*Artificial General Intelligence*), ma capaci di incidere in modo strutturale sull'esito estetico attraverso le proprie architetture probabilistiche e i vincoli inscritti nei dati di addestramento.

Il paradosso è evidente: se Truffaut difendeva la figura dell'autore contro la frammentazione del cinema di qualità francese, dove sceneggiatori e produttori limitavano l'autonomia registica, oggi la frammentazione assume una natura differente e diffusa.

In tale prospettiva, l'AI non si limita a estendere le capacità strumentali del regista, ma ristrutturata l'ecologia stessa della produzione culturale, inscrivendosi in quella che può essere letta come una forma di *intelligenza collettiva*, formalizzata e ricombinata computazionalmente sotto la guida dell'intenzionalità umana⁷.

Il paradosso contemporaneo consiste dunque in una nuova frammentazione dell'autorialità: non più conflitto tra ruoli umani all'interno dell'apparato industriale, ma dispersione dell'atto creativo in una rete ibrida di intenzionalità umane e processualità algoritmiche. L'autore si riconfigura come orchestratore di sistemi generativi e come mediatore tra imprevedibilità macchinica e coerenza poetica, assumendo una funzione di meta-regia che seleziona, filtra e integra soluzioni talvolta "allucinatorie", prodotte da modelli statistici addestrati su archivi culturali eterogenei non esenti quindi da *bias derivati*.

L'ontologia del set, la "tirannia del prompt" e le immagini discorrelate

La transizione dall'immagine indicale all'immagine generata, impone una profonda ricalibratura filosofica, introducendo sfide estetiche che minano le fondamenta stesse della percezione cinematografica. Al centro di questo dilemma si colloca quella che può essere definita la "tirannia del *prompt*". L'illusione contemporanea risiede nella convinzione che il linguaggio verbale possa mappare e tradurre esaustivamente la densità dell'esperienza visiva, tuttavia, un *prompt* di testo, per quanto iper-dettagliato non riuscirà mai a codificare il *caos turbinante* della realtà materica.

Un eloquente esempio a cui si può accostare questo concetto, è certamente il primo piano di Lady Lyndon nel capolavoro di Stanley Kubrick *Barry Lyndon* (Id., 1975): l'espressione dell'attrice racchiude una complessità emotiva e una stratificazione di vissuto che una lista di aggettivi (malinconica, enigmatica, trattenuta) può solo sfiorare superficialmente. Allo stesso modo in cui nessuna enumerazione verbale può codificare la capacità di un attore di tradurre un'emozione umana nata dal vissuto profondo dell'esperienza, così nel *prompting* il testo e l'immagine si traducono l'un l'altro solo in modo epidermico. A livello ancora più basilare, una semplice fotografia



di una mano umana poggiata su un tavolo contiene una quantità inesauribile di storia fisica; le pieghe del palmo raccontano i mesi dello sviluppo fetale, le variazioni del tono della pelle sono il registro fedele di decenni di esposizione solare, i calli testimoniano anni di lavoro manuale o di scrittura, persino il legno del tavolo sullo sfondo porta con sé la traccia dei modelli meteorologici regionali che ne hanno determinato le venature, e, per estensione, la storia del territorio da cui proviene. In ogni frammento di realtà autentica, parafrasando William Blake, è come se si accedesse ad «un mondo in un granello di sabbia» in cui vi è una densità storica e accidentale che l'intelligenza artificiale, priva di un'esperienza pregressa nel mondo fisico, non può generare organicamente.

Questa perdita di densità storica conduce al concetto dei *metadati invisibili*. Quando lo spettatore assiste alla celebre sequenza di *Mission: Impossible – Rogue Nation* (Id., McQuarrie, 2015), in cui Tom Cruise è letteralmente appeso all'esterno di un aereo in decollo, l'impatto emotivo travolgente non deriva dalla mera estetica dell'inquadratura, o comunque in parte, in quanto visivamente l'immagine potrebbe essere replicata con relativa facilità tramite effetti in CGI o intelligenza artificiale; tuttavia l'eccitazione scaturisce fondamentalmente da un "metadato" esterno all'immagine stessa: la consapevolezza fattuale che un essere umano, per di più l'attore stesso senza l'ausilio di stuntman, ha realmente affrontato quel rischio nello spazio fisico.

Storicamente, il cinema ha sempre risposto a un'etica della verità materiale: come argomentato da Bazin nell'*Ontologie de l'image photographique*⁸; l'arte cinematografica non è solo produzione di immagini esteticamente appaganti, ma un'esplorazione incarnata della condizione umana; l'intelligenza artificiale, al contrario, produce simulazioni. Di conseguenza, per quanto un video generato sinteticamente possa risultare iper-realistico e percettivamente ineccepibile, esso rimane ontologicamente privo di quell'ancoraggio alla realtà fisica, la cosiddetta natura indessicale della fotografia, che rende l'arte profondamente risonante. Per capovolgere un celebre aforisma di Oscar Wilde, la simulazione algoritmica è, in questo contesto, una «bugia ben raccontata» a cui manca il peso materico del reale.

Questa frattura ontologica trova una rigorosa sistemazione teorica nelle riflessioni di Lev Manovich e Shane Denson. Analizzando l'estetica post-mediale, Manovich evidenzia come il software abbia eroso i confini tradizionali dei media, facendo convergere fotografia, ripresa dal vivo e animazione in un unico «meta-medium»⁹ computazionale, pertanto nel paradigma digitale, il cinema perde la sua natura esclusiva di registrazione indicale della realtà per diventare, di fatto, una sottocategoria della pittura e dell'animazione¹⁰.

Denson compie un ulteriore passo in avanti teorizzando il concetto di «immagini discorrelate»¹¹ (*discorrelated images*) per descrivere l'attuale orizzonte post-cinematografico. Nell'era computazionale e dell'AI, l'immagine si sgancia definitivamente dalla percezione e dalla temporalità umana, i processi di generazione, compressione e distribuzione avvengono in intervalli micro-temporali, gestiti autonomamente da algoritmi e *codec* che operano al di sotto della soglia della nostra coscienza. Si genera così quello che Denson definisce un «orrore della discorrelazione»: un ecosistema visivo in cui i soggetti sono esposti a flussi di dati che eccedono le facoltà cognitive umane, recidendo irrimediabilmente quella connessione organica e fenomenologica che legava lo spettatore alla natura tattile e spaziale del cinema tradizionale. Tuttavia, è essenziale problematizzare tale frattura ontologica alla luce dello statuto epistemologico dello spettatore. L'efficacia di questo ancoraggio al reale, e la conseguente risonanza emotiva, dipendono infatti in modo stringente dal grado di consapevolezza di chi fruisce l'esperienza visiva. Qualora l'osservatore fosse mantenuto all'oscuro della matrice sintetica dell'immagine, l'intero paradigma percettivo subirebbe un radicale ribaltamento; se nella mente del pubblico persiste invariato il "metadato" extra-diegetico, ovvero la consolidata credenza pregressa che Tom Cruise esegua personalmente le proprie acrobazie sfidando concretamente la morte, una generazione algoritmica dotata di un fotorealismo assoluto e di una rigorosa mimesi registica finirebbe per eludere persino lo scrutinio critico più avveduto.

In questo scenario di perfetta simulazione, il patto fiduciario tra schermo e spettatore viene "hackerato" alla radice: l'emozione travolgente, l'adrenalina e la tensione scaturirebbero intatte, dimostrando come, nell'era post-mediale, l'affetto e il brivido non risiedano più necessariamente nell'impronta fisica della luce sulla pellicola (la pura indessicalità), ma si fondino sul costruito cognitivo e sull'orizzonte d'attesa di chi guarda. Di conseguenza, la «bugia ben raccontata» dall'algoritmo, se sorretta dall'ignoranza circa la sua reale natura artificiale, finisce paradossalmente per produrre i medesimi effetti somatici e psicologici della verità materica. Il rischio mortale dell'attore, pur eliminato dal piano fisico, sopravvive come una *figura spettrale*¹² che insiste nell'orizzonte percettivo dello spettatore: una presenza-assenza che opera secondo la logica della *hauntology*. In tal modo, la simulazione algoritmica non cancella il reale, ma ne produce un effetto, configurandosi come simulacro capace di generare conseguenze affettive autentiche¹³, mentre l'ancoraggio al referente si trasforma in un effetto di discorso e di credenza¹⁴.

Nuove condizioni simulacrali, la migrazione dell'aura e la necromanzia digitale

A fronte di questa sopravvivenza del gesto umano sotto forma di fantasma informatico o figura spettrale, sorge spontaneo un interrogativo di natura squisitamente estetica: è ancora legittimo, in un ecosistema dominato dalla sintesi algoritmica, parlare di aura nell'accezione introdotta da Walter Benjamin? Nel suo fondamentale saggio sull'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, il filosofo tedesco legava indissolubilmente l'aura all'*hic et nunc*, ovvero all'esistenza irripetibile, storica e materiale dell'originale. In questa prospettiva ortodossa, il simulacro dell'attore, sganciato dalla gravità del set, privo di respiro e generato nel *non-luogo* Augéano¹⁵ del calcolo computazionale, dovrebbe risultare un guscio vuoto, la negazione stessa dell'autenticità.

Tuttavia, la persistenza di un forte impatto empatico nello spettatore suggerisce un paradigma diverso, che trova una rigorosa formulazione teorica nel saggio *La migrazione dell'aura, ovvero come esplorare l'originale attraverso le sue copie*¹⁶, firmato da Bruno Latour e Adam Lowe. In questo testo, gli autori decostruiscono l'assunto malinconico secondo cui la riproduzione sviscerava inesorabilmente l'essenza dell'opera. Al contrario, essi teorizzano che l'aura non sia un attributo statico, fragile e destinato a dissolversi con la copia, ma piuttosto una proprietà dinamica e performativa, capace di "migrare" all'interno di facsimili o riproduzioni tecnologicamente ed esteticamente dense. Applicando questa lente all'orizzonte post-cinematografico, il corpo digitale di Tom Cruise cessa di essere una mera contraffazione algoritmica per configurarsi come un inedito facsimile computazionale. Il metadato della sua audacia fisica agisce come un vettore: esso permette all'aura della sua identità materica di transitare dal corpo in carne ed ossa al suo doppio sintetico. In questo processo, l'intelligenza artificiale non annienta l'originale, ma ne diviene il nuovo supporto ospitante. L'aura del rischio, del sudore e della mortalità umana migra all'interno delle maglie invisibili dei codec e dei modelli generativi. Questa figura spettrale si eleva così a simulacro denso, in cui la perdita dell'impronta fotografica viene compensata da una rilocalizzazione dell'aura, permettendo all'immagine discorrelata di pulsare con la stessa vibrante tensione di una presenza tangibile.

Se l'aura dunque si emancipa dal feticcio dell'originale per transitare dinamicamente all'interno del facsimile computazionale, è il sostrato biologico dell'attore a subire l'urto ontologico più severo di questa transizione. Di fronte all'irruzione del "doppio sintetico", la profilmia, storicamente fondata sulla fisicità ineludibile del performer, subisce una radicale destrutturazione polarizzando l'establishment hollywoodiano tra l'angoscia della totale obsolescenza e le lusinghe di un'immortalità algoritmica.

In questa delicata fase transitiva della materia (in tutti i sensi), si assiste ad una strenua difesa del patto umanistico: autori come James Cameron tracciano un confine invalicabile tra la *performance capture*¹⁷, concepita per tracciare e preservare la sacralità muscolare e spirituale del momento attore-regista, e l'AI generativa pura, percepita come una deriva aberrante che rimuove alla radice il fattore umano. Una postura condivisa in termini più pragmatici è quella di Ben Affleck il quale, in un recente e discusso intervento al podcast *The Joe Rogan Experience*¹⁸ nel gennaio del 2026 insieme con Matt Damon, ha derubricato l'algoritmo a mero "artigiano" o strumento elettrico; per i due attori, l'AI attuale rimane costituzionalmente priva di quel gusto estetico, di quell'ironia e di quelle micro-fratture emotive necessarie per elevare un costrutto sintattico o visivo a vera opera d'arte.

Tuttavia, queste prese di posizione resistono a fatica di fronte a una prassi industriale che sta già metabolizzando un paradigma di ibridazione totale, in cui l'ontologia fisica e quella sintetica collassano in tempo reale, proponendo un potenziamento *trans-umano* del corpo scenico.

Se questa ibridazione aveva trovato un costoso prologo nel ringiovanimento post-prodotto di Harrison Ford in *Indiana Jones e il quadrante del destino* (*Indiana Jones and the Dial of Destiny*, Mangold, 2023), essa si è radicalizzata nel film di Robert Zemeckis *Here* (Id., 2024); qui il software generativo Metaphysic Live ha agito come una "maschera digitale" simultanea, applicando il *face-swapping* congiuntamente al *de-aging* direttamente sui monitor del set, permettendo al regista di dirigere la performance di Tom Hanks alterata in presa diretta e annullando così la frammentazione temporale tra ripresa e post-produzione.



Una simile mimesi chirurgica ha investito anche l'ecosistema sonoro: in *The Brutalist* (Id., Corbet, 2024), per garantire a un misurato Adrien Brody l'assoluta autenticità di un complesso accento ungherese, la produzione non ha delegato l'interpretazione a un generatore vocale autonomo, ma si è affidata alla società Respeecher per operare una conversione vocale. Il software ha mappato la pronuncia dei madrelingua sulla recitazione originale, alterando specifiche consonanti ma preservando intatto il bagaglio emotivo dell'attore e dimostrando come l'algoritmo possa fungere da innesto protesico piuttosto che da mero sostituto. Questa specifica ingerenza tecnologica ha peraltro innescato una veemente controversia in seno all'Academy alla vigilia degli Oscar 2025: l'accusa, mossa da frange puriste della critica, paventava che l'uso dell'intelligenza artificiale avesse di fatto generato e compromesso l'autenticità dell'interpretazione, mettendone a rischio la candidabilità¹⁹. La bufera mediatica (*backlash*) si è placata solo quando la produzione e il team tecnico hanno dimostrato inequivocabilmente come il processo fosse assimilabile a una complessa iper-correzione artigianale (una sorta di CGI fonetica) atta a preservare la matrice organica dell'attore, dissipando così lo stigma della clonazione sintetica e legittimando, in ultima istanza, la vittoria dell'Oscar come Miglior attore protagonista da parte di Brody.

Il paradosso istituzionale non è però una novità del presente. Quarant'anni prima, alla cinquantacinquesima cerimonia degli Academy Awards (Premi Oscar) del 1983, si consumò un episodio speculare e per certi versi ancora più clamoroso: *Tron* (Id., Lisberger, 1982), il film con la CGI più avanzata di quell'anno, fu squalificato dalla categoria Miglior effetti visivi dall'Academy, che ne giudicò l'uso della computer grafica una forma di imbroglio²⁰.

Questo inesorabile scivolamento verso la simulacralità sintetica culmina, infine, nell'esplicita mercificazione del soggetto sintetico, spalancando un controverso confine etico e commerciale.

L'estrema frontiera di questo collasso ontologico e della conseguente mercificazione del simulacro si spinge, tuttavia, ben oltre la classe attoriale vivente, addentrandosi nell'incerto e inesplorato territorio della "necromananza digitale". Il corpo e il volto dell'attore defunto, trasmutati in archivi di dati infinitamente plasmabili, divengono proprietà intellettuali sfruttabili ben oltre i limiti biologici dell'esistenza. Nel panorama del blockbuster contemporaneo, questa prassi ha innescato un profondo disorientamento estetico. Anche se non direttamente riconducibile all'uso di AI generativa, ne è un esempio emblematico *The Flash* (Id., Muschietti, 2023), pellicola in



cui la sequenza del “collasso dei multiversi” funge da vero e proprio mausoleo digitale: icone del passato come *Superman* (Id., Donner, 1978) con Christopher Reeve o il *Batman* (*Batman: The Movie*, Martinson, 1966) con Adam West vengono esumate sotto forma di ectoplasmi in CGI. L'impatto fenomenologico, tuttavia, scivola drammaticamente nella cosiddetta *uncanny valley* (la zona perturbante)²¹, riducendo l'aura storica dell'attore a un mero *fan-service* algoritmico, svuotato di peso materico.

Ancor più vertiginoso, per i suoi cortocircuiti meta-testuali, è il caso di *Alien: Romulus* (Id., 2024), dove il regista Fede Álvarez ha riportato in vita le fattezze e la voce del compianto Ian Holm per fargli interpretare l'ufficiale medico Rook. Ci si trova qui di fronte a un paradosso ontologico assoluto: un essere umano defunto viene ri-generato sinteticamente dal *machine learning* per interpretare, a sua volta, una creatura sintetica (un androide). Questa operazione, pur essendo stata avallata legalmente dagli eredi, ha sollevato un vespaio di polemiche critiche circa la legittimità del *necro-acting*, interrogando il fragile confine tra l'omaggio nostalgico e la profanazione dell'agentività artistica originaria del performer²².

Ma è nel campo pubblicitario che la riallocazione dell'aura tocca il suo apice di puro e cinico sfruttamento capitalistico. Emblematica, in tal senso, è la campagna promozionale lanciata nel dicembre 2024 da Dr. Dre e Snoop Dogg per il loro marchio di liquori Still G.I.N. dove attraverso modelli generativi iper-realistici curati dalla società Metaphysic (la medesima del già citato *Here*), lo spot ha “resuscitato” Frank Sinatra e Sammy Davis Jr. calandoli in un lussuoso nightclub contemporaneo per brindare e avallare commercialmente il gin dei due rapper. In questo scenario, le figure spettrali vengono denudate di qualsiasi finalità esplorativa o artistica per essere ridotte a testimonial perpetui, e la loro identità, carisma e sostrato culturale, vengono sradicati dal contesto storico in cui hanno vissuto, venendo riassemblati come docili manichini corporativi.

Questa prassi sancisce la definitiva trasformazione del volto umano in un database commerciale, una condizione che rende sempre più urgenti gli sforzi legislativi, come le recenti e pionieristiche leggi emanate dallo Stato di New York (2025) a tutela del *post-mortem Right of Publicity*²³, per arginare l'inesorabile scivolamento dell'eredità artistica verso un vero e proprio necro-capitalismo dell'immagine.

Tuttavia oggi è la classe attoriale vivente a cedere alla seduzione della monetizzazione algoritmica, trovandosi di fronte alla probabile quanto dura

possibilità di dover competere, non solo con una lista di affermati colleghi viventi, ma anche con un vastissimo catalogo di volti e voci che hanno segnato la storia del cinema e della televisione.

In questo scenario, sono ormai numerosi i casi di forte risonanza e peso mediatico, un esempio è certamente quello dell'icona novantaduenne Michael Caine che, affidandosi a piattaforme miliardarie come ElevenLabs, ha inserito il proprio timbro vocale in un *marketplace* digitale per la narrazione perpetua di audiolibri, giustificando la mossa come una celebrazione tecnologica dell'umanità. Ancor più emblematico è stato il recente confronto tra Matthew McConaughey e Timothée Chalamet durante il CNN & Variety Town Hall Event²⁴, dove McConaughey ha difeso la cessione dei propri diritti vocali (sempre ad Elevenlabs) per tradurre automaticamente le sue newsletter in spagnolo, rivendicando l'efficienza di un'espansione globale priva di sforzo fisico, sollevando però i timori delle nuove generazioni di attori circa un mercato saturato da “fantasmi” illustri.

Il nervo scoperto di questo ecosistema rimane, inesorabilmente, la vulnerabilità del consenso: la celebre vertenza del 2024 tra Scarlett Johansson e il CEO di OpenAI, Sam Altman, accusato di aver clonato subdolamente la voce dell'attrice per l'assistente vocale Sky (evocando inquietantemente le dinamiche del film *Lei, Her, Jonze*, 2013), ha certificato il definitivo collasso del paradigma classico. Il volto e la voce umana, un tempo garanti indicali e inalienabili della verità cinematografica, sono oggi ridotti a *dataset* espropriabili, rendendo drammaticamente urgente una ricalibrazione dell'impalcatura legislativa globale a tutela del diritto di immagine nell'era della sua infinita riproducibilità generativa.

Dalla generazione all'editabilità: il paradosso della “scatola nera” e i nuovi pirati

Mentre i teorici dei media interrogano la perdita di verità dell'immagine sintetica, la prassi produttiva evidenzia una drastica erosione dell'effettivo controllo autoriale sulla *mise-en-scène*. Nikola Todorovic, innovatore nel campo degli effetti visivi e pioniere dell'integrazione tra intelligenza artificiale e CGI (Wonder Dynamics), ha brillantemente delineato il limite strutturale dell'AI generativa contemporanea, individuandolo nell'insanabile conflitto tra generazione ed editabilità.

Attualmente, i generatori *text-to-video* di punta (come Kling 3.0, Runway Gen-4.5, Sora o Ray 3.14) funzionano a tutti gli effetti come “scatole nere” (*black boxes*)²⁵: il creatore inserisce un *prompt* testuale e la rete neurale restituisce un output video bidimensionale finito. Tuttavia, la regia cinematografica è storicamente un'arte fondata sulla precisione chirurgica dell'intenzione, del controllo spaziale e dell'iterazione col mondo esperibile; in questo senso se un AI Director ottiene un'inquadratura sintetica visivamente straordinaria ma desidera apportarvi una correzione infinitesimale, ad esempio, sollevare il braccio di un personaggio del dieci per cento o spostare un riflesso di luce, si scontra con un muro invalicabile, in quanto modificare il *prompt* per aggiustare quel singolo dettaglio porta, quasi invariabilmente, l'algoritmo a rigenerare l'intera sequenza da zero. Questo avviene perché il modello probabilistico non possiede alcuna reale comprensione semantica o tridimensionale dello spazio scenico; esso si limita a calcolare stocasticamente *pattern* di pixel. Di conseguenza, il nuovo output altererà casualmente anche quegli elementi compositivi, illuminotecnici, scenogra-

fici, fisici o recitativi che nella generazione precedente risultavano perfetti, intrappolando l'autore in un circolo vizioso di tentativi ciechi.

Perché la figura del regista possa emanciparsi da questa costrizione passiva, che abbiamo definito come la “tirannia del *prompt*”, Todorovic avverte che l'industria deve necessariamente compiere un balzo verso una multimodalità tridimensionale²⁶. Il futuro della produzione sintetica non risiederà nel video piatto generato in blocco, ma nella scomposizione algoritmica dell'*output* in asset 3D gaussiano (come sta sperimentando World Labs) e nativamente editabili: la *mesh* del personaggio, i set di luci virtuali e il tracciamento della macchina da presa devono essere editabili. Solo nel momento in cui il creatore potrà “entrare” virtualmente nello *spazio latente* e manipolare la singola stringa geometrica (come riposizionare manualmente un arto mantenendo inalterato il resto della scena), la responsabilità autoriale verrà ripristinata. Si passerà così da una generazione d'immagini prettamente *slot-machine* a una vera e propria direzione artistica.

Questo braccio di ferro per il controllo dei mezzi di produzione assume connotati ancor più profondi se inquadrato nella prospettiva storica suggerita dallo stesso Todorovic, il quale traccia un affascinante parallelo tra l'avvento dell'AI e la genesi di Hollywood. Agli albori del ventesimo secolo, la nascente industria cinematografica statunitense, concentrata nel New Jersey, era stritolata dal monopolio della Motion Picture Patents Company (MPPC) fondata da Thomas Edison. Attraverso un consorzio spietato, Edison controllava i brevetti di tutte le tecnologie fondamentali: pellicole, macchine da presa e proiettori, pertanto i cineasti indipendenti erano totalmente assoggettati a questo *gatekeeper* tecnologico.

L'esodo verso la California meridionale non fu dettato solo dal clima favorevole alle riprese in esterni, ma fu in sostanza, un sistematico atto di pirateria: i produttori fuggirono verso ovest perché la giurisdizione californiana era, all'epoca, notevolmente più indulgente (o inefficace) nel perseguire l'infrazione dei brevetti della East Coast. Hollywood è nata anche, storicamente, da una ribellione legale volta a democratizzare l'accesso ai mezzi di produzione.

Oggi, l'intelligenza artificiale generativa incarna una nuova, dirompente ondata di pirateria sistemica. L'ostilità massiccia di una parte cospicua dell'establishment hollywoodiano verso questi strumenti, culminata nei durissimi scioperi della Writers Guild e della SAG-AFTRA del 2023, nonché nelle innumerevoli class action per violazione del copyright intentate contro colossi come Midjourney e OpenAI, non scaturisce esclusivamente da pur legittime apprensioni etiche. Essa affonda le radici nel terrore industriale di perdere un secolare monopolio produttivo, dove l'AI, bypassando le macchinose e costosissime filiere tradizionali degli effetti visivi, disintegra il *gatekeeping* economico, consentendo potenzialmente a un autore indipendente di sintetizzare architetture visive da blockbuster dal proprio computer. Esattamente come avvenne con la fuga dal cartello di Edison, l'algoritmo minaccia di ribaltare in modo asimmetrico i rapporti di forza che da oltre un secolo governano l'accesso al capitale creativo.

Il caso Seedance 2.0

L'incarnazione più recente e dirompente di questa complessa ricerca di agenzialità all'interno dello spazio latente, e della conseguente deflagrazione della pirateria algoritmica, è perfettamente sintetizzata dal caso Seedance 2.0.



Rilasciato nel febbraio del 2026 da ByteDance, questo modello generativo si propone programmaticamente di superare (o forse diametralmente di esasperare) la passività stocastica delle “scatole nere” di prima generazione. Dal punto di vista tecnico, Seedance 2.0 introduce un paradigma di controllo registico avanzato e di narrazione *multi-shot* nativa, integrando peraltro la sintesi simultanea e nativa di audio e video. Tuttavia, è stata proprio l'incredibile efficienza mimetica di questa infrastruttura a innescare un cortocircuito percettivo e legale senza precedenti. L'apice di questa crisi si è materializzato a poche ore dal lancio, quando il regista irlandese Ruairí Robinson ha diffuso in rete una sequenza autoconclusiva di quindici secondi in cui i simulacri iper-realistici di Tom Cruise e Brad Pitt si affrontano in un brutale e coreografico corpo a corpo su un tetto²⁷, senza alcuna incertezza di *morphing* o di goffi movimenti “antigravitazionali” facenti parte di quella famiglia di tipici e imprevedibili problemi allucinogeni, soprattutto in ambito coreografico.

Generata attraverso un basilare *prompt* testuale di sole due righe, l'inquadratura esibiva una perizia tecnica e una resa fotografica (comprendente movimentazione macchina, coerenza della luce, sincronia e timbrica labiale oltre che espressiva) tali da scuotere le fondamenta dell'establishment hollywoodiano. L'impatto fenomenologico della clip ha suscitato reazioni di autentico sgomento all'interno della categoria autoriale, culminate nel tanto discusso intervento su un post X di Rhett Reese, celebre sceneggiatore del franchise di *Deadpool*, dove condividendo il video, ha lapidariamente sentenziato: «Odio dirlo. Probabilmente per noi è finita» («I hate to say it. It's likely over for us»)²⁸. Ribattendo agli scettici, lo sceneggiatore ha chiarito come il vero terrore non derivasse dalla mera clip in sé, ma dalla constatazione empirica che, in un orizzonte ormai imminente, un singolo individuo dalla propria postazione domestica sarà in grado di sintetizzare opere audiovisive in tutto e per tutto indistinguibili dalle titaniche produzioni degli *studios*.

Questo mutamento dalla teoria alla prassi ha funto da innesco per una colossale vertenza istituzionale, concretizzando l'incubo della pirateria mediale: non si sono fatti attendere Major e conglomerati dell'intrattenimento come The Walt Disney Company, Paramount e Netflix che hanno immediatamente notificato a ByteDance durissime diffide legali (*cease-and-desist*), accusando l'azienda di una violazione sistematica e su vasta scala del diritto d'autore. Il modello si è infatti dimostrato capace di aggirare i deboli presidi di sicurezza per generare, senza alcun filtro, riproduzioni e crossover non autorizzati di franchise fieramente protetti, da *Squid Game* fino agli asset dell'universo Marvel e DC, mentre la Motion Picture Association (MPA) e il

sindacato SAG-AFTRA sono scesi in campo per condannarne la spregiudicata clonazione di volti e identità attoriali senza consenso.

Il caso Seedance 2.0, sublimato dallo scontro sintetico tra Cruise e Pitt, cristallizza così il paradosso definitivo dell'era post-mediale: nel momento stesso in cui la tecnologia affina i propri strumenti per concedere all'autore un controllo formale sull'immagine generata, essa dissolve irrimediabilmente l'inviolabilità della proprietà intellettuale, fagocitando l'intera eredità pop-culturale per tramutarla in uno sconfinato, e altamente conteso, *dataset* a disposizione della creatività collettiva.

Conclusioni: l'orizzonte della reg(i)a postumana e il cinema latente

In ultima analisi, la definitiva chiusura della “Parentesi Lumière” non decreta l'estinzione del medium cinematografico, bensì la sua irreversibile trasmutazione ontologica. Come evidenziato nell'attraversamento di queste tensioni industriali ed estetiche, il cinema cessa di essere una pratica estrattiva, fondata sulla registrazione indicale e fotochimica di un reale preesistente, per farsi pratica generativa ed esplorativa all'interno dello spazio latente. In questo ecosistema post-mediale, l'autorialità abbandona l'ideale romantico del creatore solitario e il tradizionale conflitto con l'apparato industriale, per abbracciare una condizione di co-autorialità reticolare: un orizzonte in cui l'intenzionalità umana e l'imprevedibilità stocastica dell'algoritmo negoziano continuamente la messa in scena.

Il corpo dell'attore, un tempo ancoraggio ineludibile di verità materica, sopravvive come figura spettrale e simulacro, costringendoci a ripensare l'aura benjaminiana non più come fragile emanazione dell'*hic et nunc*, ma come un flusso dinamico capace di migrare nel doppio sintetico. Parallelamente, le turbolenze legali e industriali sollevate da paradigmi iper-mimetici come Seedance 2.0 dimostrano che l'infrastruttura giuridica ed economica ereditata dal Novecento, è strutturalmente inadeguata a contenere la nuova pirateria computazionale. Il crollo del *gatekeeping* produttivo sta trasformando l'intera eredità pop-culturale in uno sconfinato *dataset* a disposizione di una creatività collettiva, innescando cortocircuiti sul diritto d'autore che ridefiniranno le regole dell'industria.

La “reg(i)a postumana” che emerge da questo scenario non chiede dunque di scegliere tra la disperazione luddista per il plagio statistico e l'entusiasmo acritico per la democratizzazione del mezzo, richiede piuttosto, la maturazione di una nuova postura epistemologica.

Il regista del futuro, l'*AI Director*, non sarà un estrattore di realtà fisica, ma un meta-regista curatoriale: un navigatore capace di domare l'allucinazione macchinica e di guidare l'intelligenza collettiva della rete neurale. In questo nuovo paradigma, lo schermo smette definitivamente di essere una finestra sul mondo fenomenico, per diventare lo specchio riflettente e malleabile del nostro inconscio culturale computazionale.

- ¹ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, edizione critica a cura di F. Valagussa, Einaudi, Torino 2012.
- ² M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967.
- ³ Il concetto di "Parentesi Lumière" è proposto da Andrea Colamedici in *La fine della parentesi Lumière? Cinema, IA e il futuro dell'esperienza visiva e simboleggia la chiusura del periodo ottico/filmico*, parafrasando il concetto di "Parentesi Gutenberg" di Joshua Rothman.
- ⁴ F. Truffaut, *Une certaine tendance du cinema français*, "Cahiers du Cinéma", n. 31, gennaio 1954.
- ⁵ A. Bazin, *De la politique des auteurs*, "Cahiers du Cinéma", n. 70, aprile 1957.
- ⁶ B. Latour, *Riassemblare il sociale. Introduzione alla teoria dell'attore-rete*, tr. it., Meltemi, Milano 2022, pp. 60-80.
- ⁷ P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, tr. it., Feltrinelli, Milano 1996, cap. 1-2.
- ⁸ A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, tr. it., Garzanti, Milano 1973, pp. 4-10.
- ⁹ L. Manovich, *Software Culture*, tr. it. di M. Tarantino, Edizioni Olivares, Milano 2010, pp. 30-45.
- ¹⁰ L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. di B. Tarocco, Edizioni Olivares, Milano 2011, pp. 379-385.
- ¹¹ S. Denson, *Discorrelated Images*, Duke University Press, Durham/London 2020, pp. 1-25.
- ¹² J. Derrida, *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale*, tr. it., Raffaello Cortina, Milano 1994, pp. 21-24.
- ¹³ J. Baudrillard, *Simulacri e simulazione*, tr. it., Cappelli, Bologna 1981, pp. 9-17.
- ¹⁴ R. Barthes, *L'effetto di reale*, in Id., *Il brusio della lingua*, tr. it., Einaudi, Torino 1988, pp. 151-156.
- ¹⁵ M. Augé, *Disneyland e altri nonluoghi*, tr. it., Bollati Boringhieri, Torino 1999, pp. 24-25.
- ¹⁶ B. Latour, A. Lowe, *La migrazione dell'aura ovvero come esplorare l'originale attraverso le sue copie*, tr. it. di Eduardo Ralickas, in "Intermedialités / Intermediality", n. 17 (primavera 2011), pp. 173-205.
- ¹⁷ J. Cameron, Intervista a cura di CTV News, 18 luglio 2023.
- ¹⁸ B. Affleck, M. Damon, Intervista di Joe Rogan, The JoeRogan Experience, YouTube, Gennaio 2026.
- ¹⁹ Zack Sharf, "The Brutalist' Director Brady Corbet Says Adrien Brody and Felicity Jones' Performances Are Completely Their Own Amid AI Dialogue Backlash", *Variety*, 21 Gennaio 2025.
- ²⁰ R. Newby, *How Tron Changed Movies Forever, and Why It Didn't Win an Oscar*, "IndieWire", 9 ottobre 2025.
- ²¹ R. Newby, *The Flash and the Uncanny Valley of Dead Actors*, "The Hollywood Reporter", Giugno 2023.
- ²² F. Álvarez, Interviste promozionali per *Alien: Romulus*, "Los Angeles Times", Agosto 2024.
- ²³ State of New York, *Posthumous Right of Publicity and AI Transparency Laws* (S. 8391/A. 8882), 2025.
- ²⁴ M. McConaughey, T. Chalamet, A CNN & Variety Town Hall Event: Timothée Chalamet and Matthew McConaughey. University of Texas at Austin. Trasmesso su CNN; disponibile su "Variety"/YouTube, febbraio 2026.
- ²⁵ L. Manovich, *Artificial Aesthetics: A Critical Guide to AI, Media and Design*, 2023.
- ²⁶ N. Todorovic, *The Revolution Happening in Filmmaking and VFX with Nikola. Bad Decisions* Podcast, ep. 75. Bad Decision Studios, YouTube, 27 novembre 2025.
- ²⁷ Military.com / Syndicated Tech News, *Tom Cruise vs Brad Pitt Deepfake Sparks Copyright Fight With TikTok*, 15 febbraio 2026.
- ²⁸ Rhett Reese (Febbraio 2026). Social media personale X.

Autore

Alessia Pia
Mastroianni

Abitare le immagini

La post-spettatorialità nell'ecosistema mediale

Keywords

Post-spettatorialità

Ecosistema
postmediale

Audience attiva

Fruizione immersiva

Transmedia
storytelling

Post spectatorship

Postmedia ecosystem

Active audience

Immersive fruition

Transmedia
storytelling

Abstract

L'articolo propone la nozione di post-spettatorialità come chiave interpretativa della condizione contemporanea del cinema. In un ecosistema intermediale, la fruizione si configura come esperienza partecipativa e distribuita, in cui lo spettatore assume ruoli molteplici tra consumo e produzione di contenuti. Attraverso l'analisi delle nuove dinamiche di visione e delle pratiche fan-based, si evidenzia la trasformazione della spettatorialità in un processo relazionale e co-evolutivo.

The article proposes post-spectatorship as a key concept for interpreting cinema's contemporary condition. In an intermedial ecosystem, viewing becomes a participatory and distributed experience, where spectators take on multiple roles between consumption and content production. Through the analysis of new viewing dynamics and fan-based practices, spectatorship emerges as a relational and co-evolutionary process.

Cinema in metamorfosi: oltre la crisi

Interrogarsi oggi sulla natura del cinema significa confrontarsi con una condizione che viene frequentemente descritta in termini di crisi. La perdita di centralità della sala, la frammentazione dei dispositivi di visione, la competizione con le piattaforme digitali e con le forme audiovisive nate nell'ambiente online vengono spesso lette come segnali di un declino irreversibile. Tuttavia, quest'idea di crisi rischia di risultare fuorviante se utilizzata come unico paradigma interpretativo. Infatti, più che di una fine del cinema, si tratta di una trasformazione profonda che ne mette in discussione le categorie tradizionali, richiedendo un ripensamento teorico delle sue forme, delle sue funzioni e delle sue modalità di esistenza.

In questo senso, la presunta crisi non appare come un tracollo ma piuttosto come l'effetto di una mutazione culturale e mediale che investe non solo le tecnologie, ma anche i linguaggi concettuali con cui siamo abituati a descriverle. Come suggerisce la Legge Semantica di Moore¹, nella *cyberculture* i concetti tendono a diventare rapidamente obsoleti: così come l'innovazione tecnologica procede a ritmo accelerato, anche le parole e le categorie teoriche vengono continuamente sostituite, rinegoziate e trasformate. Termini che un tempo apparivano stabili e sufficienti si rivelano progressivamente inadeguati a descrivere fenomeni in costante ridefinizione.

Da questa prospettiva, il cinema non "entra in crisi" perché perde una forma storica, ma perché le categorie attraverso cui lo abbiamo interpretato non riescono più a contenerne le metamorfosi. È a partire da questa consapevolezza che diventa necessario ripensare il cinema non come un oggetto delimitabile — identificabile con un medium specifico, un dispositivo privilegiato o un luogo istituzionale — ma come un processo. Un

processo che si sviluppa all'interno di un ecosistema mediale complesso, caratterizzato da interazioni continue tra media differenti, da flussi di immagini, dati e pratiche che si contaminano reciprocamente.

Alla luce di queste trasformazioni, a quasi trent'anni dal suo primo utilizzo, diventa legittimo interrogarsi sulla rilevanza odierna del concetto di post-cinema, introdotto alla fine degli anni Novanta. Il post-cinema, infatti, non ha segnato soltanto una rottura tecnologica o industriale, ma ha inaugurato una vera e propria mutazione ontologica, che investe il cinema nella sua stessa definizione. In questa prospettiva, il cinema si sottrae ad una concezione fondata sulla stabilità del medium per configurarsi come un sistema culturale dinamico, processuale e relazionale, capace di riorganizzarsi e adattarsi ai mutamenti dell'ambiente mediale in cui è iscritto. Non si tratta di una semplice riproduzione o trasposizione tecnica, ma di un processo di *rilocalizzazione*² dell'esperienza cinematografica, che si ricrea in nuovi contesti mantenendo la continuità di un sistema di sensazioni, di aspettative e di pratiche di fruizione.

Il concetto di *rimediazione*³ risulta centrale per comprendere questo passaggio: i media non si succedono in modo lineare, ma si riscrivono reciprocamente, incorporando e rielaborando forme, tecniche e immaginari preesistenti. Il cinema digitale, in tal senso, non abbandona la propria storia, ma la reintegra all'interno di un contesto ibrido in cui i confini tra schermo cinematografico, televisivo e digitale diventano sempre più porosi.

L'esperienza cinematografica sopravvive dunque come riconoscimento, come insieme di convenzioni percettive e immaginari condivisi che lo spettatore riattiva anche in situazioni ambigue e decentrate, dallo smartphone al computer portatile, dal viaggio in aereo allo spazio domestico. La rilocalizzazione, infatti, può manifestarsi sia attraverso lo spostamento del film come oggetto di fruizione, sia attraverso la ricostruzione delle condizioni di visione tipiche della sala, rielaborate in ambienti altri. In entrambi i casi, ciò che viene preservato non è il medium in senso stretto, ma la forma dell'esperienza: il modo di vedere, ascoltare e sentire che il cinema storicamente ha prodotto. All'interno dei flussi globali⁴ di immagini, tecnologie e capitali, il cinema diventa così parte di un paesaggio mediale deterritorializzato, continuamente riscritto dall'incontro con pubblici, dispositivi e contesti differenti.

Parallelamente, la digitalizzazione ha inciso anche sull'estetica e sull'ontologia dell'immagine cinematografica. Il film tende sempre più a configurarsi come una massa di dati manipolabili, una performance variabile che prende forma in base ai dispositivi e alle pratiche di fruizione. Emergono estetiche fondate sulla frammentazione, sull'intensità sensoriale e sull'impatto affettivo, in cui la continuità narrativa cede il passo a flussi percettivi che privilegiano il coinvolgimento immediato dello spettatore.

Il cinema assume così i tratti di un'esperienza distribuita, ibrida e interattiva, in dialogo costante con videogiochi, piattaforme digitali e ambienti transmediali. In questo quadro, il cinema contemporaneo non può più essere pensato come un'arte autonoma e autosufficiente, né come un dispositivo fondato esclusivamente sulla sala, sulla frontalità dello schermo e sulla linearità temporale della visione. Al contrario, esso si presenta come una forma espansa e decentrata, che vive nella contaminazione costante con altri media, linguaggi e pratiche culturali, in piena consonanza con il concetto di *postmedialità*⁵.

Per cui, il cinema viene ripensato come parte di un *ecosistema postmediale* assumendo i tratti di un'esperienza abitabile, come spazio simbolico e

perceptivo che lo spettatore attraversa, esplora e integra nella propria quotidianità.

Lo spettatore interattivo: utente, autore, fruitore

Con la trasformazione del cinema da oggetto a processo, da luogo ad ambiente, emerge la necessità di ripensare la spettatorialità: essa assume un ruolo centrale, non come semplice effetto collaterale dell'innovazione tecnologica, ma come luogo privilegiato in cui si manifesta la trasformazione stessa del cinema nella sua fase post- cinematografica.

La figura dello spettatore è stata a lungo concepita come relativamente stabile e passiva, collocata all'interno di un dispositivo di visione ben definito e chiamata principalmente a ricevere il testo audiovisivo. Nel contesto mediale contemporaneo, tuttavia, questa definizione risulta sempre meno adeguata, richiedendo una riconsiderazione teorica. Lo spettatore odierno non può più essere descritto come un semplice destinatario isolato, ma come una soggettività porosa e relazionale⁶, costantemente attraversata da linguaggi, pratiche e dispositivi differenti. Tale porosità non indica una perdita di identità, bensì la capacità di assorbire e integrare forme espressive eterogenee all'interno dell'esperienza di visione. In questo senso, la soggettività spettatoriale si configura come un processo dinamico, caratterizzato da una continua ridefinizione.

Francesco Casetti⁷ sottolinea che la visione non è mai un atto puramente ricettivo, ma una relazione complessa tra spettatore e immagini, che coinvolge contemporaneamente i sensi e un processo riflessivo sul fatto stesso di guardare. La visione, quindi, è performativa: guardare significa comprendere, interpretare e ridefinire il proprio rapporto con le immagini e con l'ambiente mediale circostante. Casetti individua tre livelli in cui questa attivazione si manifesta: l'esperienza del luogo, intesa come spazio fisico e simbolico in cui avviene la visione; l'esperienza della situazione, cioè la dimensione sociale e relazionale della fruizione; e l'esperienza del mondo filmico, dove lo spettatore guarda attraverso le immagini, immergendosi nella narrazione e attribuendo significati. In questo modo, lo spettatore non si limita a guardare, ma elabora, negozia e rielabora i contenuti, facendo della visione un processo dinamico in cui percezione, emozioni e cultura si intrecciano continuamente.

In questo quadro si afferma con forza il paradigma dell'audience attiva: gli spettatori non ricevono passivamente i messaggi veicolati dai media, ma li interpretano, li manipolano e li rinegoziano in funzione dei propri contesti culturali e sociali. Stuart Hall, pertanto, ha elaborato il modello *encoding/decoding*⁸, che sottolinea come il significato di un testo non sia mai predefinito o totalmente imposto dal produttore, ma emerga dall'interazione tra testo e spettatore. La comunicazione, in tale prospettiva, non consiste in un semplice trasferimento di informazioni, bensì in un processo attivo di codifica da parte dell'emittente e di decodifica da parte del destinatario, che interpreta il messaggio in modi diversificati a seconda del proprio background culturale e sociale. In questo senso, come già osservato da Eco (1965) con la nozione di *decodifica aberrante*⁹, le differenze sociali, culturali ed esperienziali tra produttore e spettatore conducono inevitabilmente a interpretazioni divergenti, incidendo sulla costruzione del significato.

Questa dinamica può portare, in alcuni casi, a interpretazioni del tutto opposte rispetto al significato originario, dando vita alla cosiddetta *lettura*



oppositiva. In queste situazioni, lo spettatore decodifica il contenuto in modi inattesi o contrari alle intenzioni degli autori, evidenziando la natura attiva e relazionale della visione. Un esempio è il film *Joker* (Phillips, 2019): sebbene concepito come una riflessione critica sulla marginalità sociale, la solitudine e la violenza, parte del pubblico lo ha interpretato come una celebrazione dell'eroe ribelle, emulando simbolicamente il personaggio principale. Il dibattito generato da questo fenomeno evidenzia come il significato di un'opera cinematografica non risieda unicamente nelle intenzioni dell'autore, ma emerga dall'interazione tra testo, contesto sociale ed esperienza individuale dello spettatore.

L'esperienza mediale può dunque essere interpretata come una pratica interattiva e performativa, che eccede tanto le intenzioni del testo quanto le strategie dell'industria, configurandosi come un campo di tensione tra dispositivi di potere e forme di appropriazione dal basso.

Come osserva Fanchi, la digitalizzazione ha contribuito in modo decisivo a rendere il pubblico più attivo, incentivando pratiche di fruizione e produzione interattiva e spostando il valore della comunicazione dal contenuto in sé alla dimensione relazionale e collaborativa dell'esperienza. In questo contesto, lo spettatore digitale si configura come *iperspettatore* e *co-creatore*, capace di integrare modalità di fruizione tradizionali con le opportunità offerte dalle tecnologie emergenti¹⁰.

Le innovazioni tecnologiche e i mutamenti culturali hanno, infatti, favorito l'emergere di forme di fruizione interattiva che ridefiniscono profondamente l'esperienza estetica. Dispositivi e ambienti quali la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR) e le piattaforme digitali consentono allo spettatore non solo di immergersi nei mondi narrativi, ma anche di interagire con essi, modificandone lo sviluppo e, in alcuni casi, influenzandone gli esiti¹¹. In questo senso, lo spettatore contemporaneo non è più collocato di fronte all'opera, ma si trova dentro di essa, instaurando un rapporto cognitivo ed emotivo intensificato, che ridefinisce i confini tra osservazione, partecipazione e azione.

Questo passaggio si innesta su una trasformazione più ampia che Pierre Lévy interpreta attraverso i concetti di *ominazione* e *virtualizzazione*¹². Con il termine ominazione, Lévy fa riferimento ai processi di auto-creazione dell'umano mediati dalle tecnologie; la virtualizzazione, invece, descrive il venir meno di configurazioni stabili a favore di forme aperte e rinegoziabili. Applicata alla spettatorialità, questa prospettiva consente di leggere il superamento della posizione tradizionale dello spettatore – collocato di fronte al testo in una relazione unidirezionale – come l'apertura di un campo problematico, all'interno del quale il ruolo spettatoriale non è più dato una volta per tutte, ma si ridefinisce attraverso pratiche differenti¹³.

In questo senso, il passaggio dai media tradizionali, fondati su una comunicazione uno-a-molti, ai media interattivi “molecolari”, basati su relazioni molti-a-molti, modifica la struttura stessa della visione: lo spettatore non è più semplicemente destinatario del testo audiovisivo, ma parte attiva di un ambiente relazionale e partecipativo, in cui la sua funzione emerge dall’interazione con i dispositivi, con i contenuti e con altri soggetti.

In questo quadro, l’utente non è più spettatore passivo, ma diventa parte attiva dei processi di creazione, distribuzione e consumo dei contenuti culturali. Un tratto distintivo dello spettatore contemporaneo è, infatti, la molteplicità dei ruoli che egli assume. In quanto consumatore, è inserito in un mercato globale in cui film e serie televisive vengono trattati come prodotti da scaffale, organizzati secondo logiche di marketing e differenziazione tecnologica (IMAX, 3D, streaming in 4K), che trasformano la visione in un’esperienza di consumo. Parallelamente, lo spettatore si configura come attore: grazie a tecnologie immersive e a dispositivi domestici sempre più sofisticati, non percepisce più il film come un oggetto distante, ma come uno spazio esperienziale in cui sentirsi coinvolto e inglobato. Infine, egli assume una *funzione autoriale*¹⁴: la digitalizzazione ha aperto la possibilità di modificare e ri-discorsivizzare i testi mediali, consentendo al pubblico di manipolare, rielaborare e reinterpretare i contenuti attraverso pratiche quali il montaggio amatoriale, il fansubbing o la fan fiction. Il film si trasforma così da testo chiuso a materiale ludico, disponibile alla rielaborazione creativa. In questo contesto emergono figure ibride come lo *spettautore*¹⁵ (un utente capace di interagire con i contenuti fino a contribuire alla propria creazione) e il *commentautore*¹⁶ (discute e condivide i contenuti con la rete sociale di riferimento), che rompono la separazione tra produzione e consumo, intervenendo sui testi e contribuendo attivamente alla loro trasformazione e circolazione.

Un ulteriore elemento di rottura con la spettatorialità classica riguarda la gestione del tempo di fruizione, dimensione storicamente centrale anche nell’esperienza cinematografica, tradizionalmente scandita da durate, rituali e contesti collettivi di visione. La digitalizzazione e la diffusione delle piattaforme hanno reso possibile una profonda riappropriazione del tempo libero. La visione non è più organizzata attorno a *prime time* e fasce orarie prestabilite, ma si distribuisce nei momenti interstiziali della quotidianità, trasformando i cosiddetti “tempi morti” in occasioni di consumo mediale. Questa flessibilità temporale ridefinisce la relazione tra spettatore e contenuto, rendendo l’esperienza di visione più personale, modulabile e integrata nella vita quotidiana.

All’interno di questa riorganizzazione temporale si afferma la pratica del *binge-watching*, che segna una svolta decisiva nella nuova spettatorialità. Con esso si fa riferimento all’abitudine di guardare numerosi episodi di una serie TV in rapida successione, spesso in un’unica sessione o in un tempo limitato, ma è oramai lontano dall’essere un comportamento spontaneo degli utenti ma sempre più vicino ad una strategia industriale delle piattaforme streaming, i cui cataloghi sono popolati da prodotti definiti *binge-worthy*, ossia progettati per essere consumati senza interruzione.

Entrando nel vivo del fenomeno, se lo si osserva dalla prospettiva dello spettatore-utente, sul piano psicologico e antropologico¹⁷, il binge risponde a bisogni profondi di immersione e continuità. Grant McCracken lo descrive come la costruzione di una “seconda casa” narrativa, uno spazio simbolico in cui tempo e attenzione possono essere modellati liberamente. L’immersione prolungata in un universo coerente sospende temporaneamente le

pressioni della quotidianità, offrendo un'esperienza che non è soltanto evasione, ma anche riorganizzazione simbolica dell'esperienza personale. A questa dimensione si affianca quella collettiva: guardare insieme una serie, commentarla online o discuterne con amici e familiari trasforma il binge in un terreno di socialità, interpretazione condivisa e costruzione di senso comunitario.

Dal punto di vista cognitivo e emotivo, il binge-watching non è solo un fenomeno sociale o un comportamento di consumo, ma coinvolge profondamente attenzione, memoria e risposta emotiva. La fruizione continuativa di un universo narrativo coerente favorisce ciò che la psicologia dei media definisce *transportation*¹⁸, ovvero un vero e proprio trasporto mentale all'interno della storia. Quando una persona viene completamente assorbita da una narrazione, non si tratta di semplice attenzione o lettura passiva: il trasporto è un processo integrativo che unisce concentrazione, immagini mentali ed emozioni, generando un coinvolgimento che può influenzare le convinzioni e le percezioni del mondo reale.

Come osserva Gerrig¹⁹, questo processo può essere paragonato a un viaggio: lo spettatore lascia temporaneamente il proprio mondo quotidiano, esplora il mondo narrativo attraverso le azioni dei personaggi e, al ritorno, può essere trasformato dall'esperienza. Durante questa immersione, alcuni aspetti del mondo circostante diventano meno accessibili: l'individuo può sentirsi distaccato dai fatti concreti o addirittura non accorgersi di ciò che accade intorno a sé, perché l'attenzione è completamente catturata dalla storia. Il trasporto comporta, infatti, un'immersione totale, in cui finzione ed esperienza personale si intrecciano.

Questo distacco temporaneo aumenta la probabilità che emozioni, motivazioni e persino credenze costruite nel mondo narrativo influenzino quelle della vita quotidiana, generando un'esperienza vicaria intensa e persuasiva. In altre parole, la *transportation* permette di vivere emozioni e riflessioni come se fossero vissute in prima persona, spiegando perché il *binge-watching* possa risultare così coinvolgente.

Proprio per questo, però, il *binge-watching* presenta una natura intrinsecamente ambivalente²⁰. Se da un lato esso può configurarsi come un'esperienza immersiva e contemplativa, capace di rafforzare il legame affettivo con i personaggi e di facilitare la comprensione di trame complesse e stratificate, dall'altro può generare effetti problematici quali ansia, insonnia o una sensazione di dipendenza, analogamente ad altre pratiche dopaminergiche. A queste criticità si aggiunge un'ulteriore riflessione di carattere temporale e affettivo: il consumo accelerato e continuativo dell'intero racconto seriale tende a eliminare quell'intervallo di attesa tra un episodio e l'altro che, nella serialità tradizionale, costituiva una componente fondamentale del piacere della visione. In tale intervallo si produceva una forma di dimenticanza parziale, un'amnesia che alimentava il desiderio di ritorno al testo e che può essere definita come "piacere dell'ancora"²¹: il piacere del ritrovare la storia dopo una distanza temporale, rinnovando l'investimento emotivo e cognitivo dello spettatore.

Non sorprende, dunque, che negli ultimi anni si assista a una rinegoziazione delle logiche del *binge*, anche all'interno delle stesse piattaforme che ne avevano fatto un pilastro della propria strategia industriale, come Netflix. Sempre più frequentemente, il rilascio degli episodi viene frammentato o dilazionato nel tempo al fine di reintrodurre forme di attesa e di coinvolgimento progressivo, senza rinunciare del tutto alla flessibilità del consumo on demand.

Un caso emblematico è rappresentato da *Stranger Things* (2016-2025), divenuto un fenomeno globale, la cui ultima stagione è stata distribuita in tre blocchi temporali. Questa scelta non risponde a esigenze di visibilità o di sopravvivenza del prodotto, quanto piuttosto alla volontà di riattivare dinamiche discorsive e partecipative tra un'uscita e l'altra. In questo contesto, le pratiche *grassroots* dei fan – come la produzione di video, fotomontaggi, teorie sugli sviluppi narrativi e sul finale, le speculazioni sul destino dei personaggi e le manifestazioni di ansia collettiva rispetto alle loro sorti – non si configurano più come attività spontanee o marginali, ma diventano parte integrante dell'ecosistema economico e simbolico della serie. L'attesa stessa viene trasformata in valore, e il coinvolgimento affettivo delle comunità di fan in una risorsa strategica capace di estendere la vita del testo seriale oltre il momento della visione.

All'interno di queste dinamiche, quindi, si sviluppano forme di partecipazione collettiva che Pierre Lévy definisce *intelligenza collettiva*: un'intelligenza distribuita, connessa e mobilitata in tempo reale, che trova nelle pratiche fan-based una delle sue manifestazioni più evidenti. Derrick de Kerckhove riprende e rielabora questa prospettiva attraverso il concetto di *intelligenza connettiva*²², sottolineando come la creatività emerga non dalla semplice somma dei contributi individuali, ma dall'intreccio dinamico delle competenze e delle relazioni.

Qui si innesta la riflessione di Henry Jenkins sulla *cultura partecipativa*²³. Secondo Jenkins, la partecipazione dei fan non coincide con la semplice interattività tecnologica – cioè con le possibilità predefinite dai media – ma con l'elaborazione di pratiche sociali e culturali che danno vita a comunità autonome, capaci di produrre contenuti e di stabilire regole proprie. Il web ha amplificato questo processo, rendendo pubbliche e condivise opere che un tempo circolavano solo in contesti privati, e costringendo l'industria a confrontarsi con il potere creativo delle audience. La genealogia di queste pratiche si collega direttamente alle tradizioni popolari: come un tempo racconti, canti o ballate venivano continuamente reinventati e diffusi senza fini economici, oggi i fan reinterpretono i testi mediali attraverso forme che vanno dalla parodia alla riscrittura narrativa, fino alla protesta culturale, come nel caso dell'*adbusting*. In questo senso, la produzione fan non è un'imitazione passiva, ma un vero e proprio dialogo creativo con i media mainstream.

Un esempio emblematico in questo ambito è offerto dalla serie *Sense8* (2015-2018) dopo l'annuncio della cancellazione nel 2017, la mobilitazione globale dei fan attraverso social media, petizioni online e campagne coordinate, ha portato Netflix a produrre un film conclusivo per chiudere l'arco narrativo. Questo caso dimostra come le comunità di fan possano diventare interlocutori attivi, capaci non solo di produrre contenuti, ma anche di influenzare le scelte industriali e distributive, mostrando la rilevanza concreta della cultura partecipativa nel contesto mediale contemporaneo.

La dimensione sociale e partecipativa, infatti, è un carattere distintivo fondamentale della nuova spettatorialità. I social media hanno trasformato il *fandom* da fenomeno marginale a pratica diffusa e quotidiana. Commenti in tempo reale, *meme*, *live-tweeting* e pratiche di *spoiling* rendono la visione un atto collettivo e competitivo, in cui gli spettatori cercano riconoscimento e autorevolezza all'interno di comunità online²⁴. Il *fandom* – nato con *Star Trek* negli anni Sessanta – non è più una subcultura di nicchia ma una componente strutturale dell'industria convergente²⁵, un interlocutore indispensabile delle industrie medial²⁶, capace di influenzare



la produzione, la distribuzione e perfino le strategie promozionali delle piattaforme. In questo senso, il *fandom* può essere letto alla luce delle riflessioni di Maffesoli²⁷ sulle tribù postmoderne: come le micro-comunità da lui descritte, i fan costituiscono aggregazioni effimere e fluide, fondate su passioni comuni, emozioni condivise e interessi estetici.

Le tecnologie digitali amplificano questo fenomeno, permettendo la formazione di *tribù nomadiche* che si spostano agilmente tra piattaforme, eventi e contenuti, mantenendo coesione emotiva pur nella loro natura transitoria. Questo nomadismo culturale si manifesta anche nel fatto che i fan non sono monogami rispetto a un singolo testo²⁸: spesso si muovono tra diversi programmi, intrecciando interessi culturali variegati, partecipando a fiere, festival, creando *fanzine*, fumetti, *fan-art*, forme espressive autonome che rielaborano serie, film, romanzi o personaggi. Infatti, Bignell²⁹ sottolinea che la fruizione oggi implica una negoziazione continua tra testo, identità sociale e cultura, e mostra come i pubblici possano appropriarsi creativamente dei media pur rimanendo limitati nel modificare i processi produttivi.

In questo senso, il fan rappresenta l'archetipo dello spettatore attivo: competente, critico e creativo, ma al tempo stesso parte integrante delle logiche economiche del mercato. Questo fenomeno si intreccia nuovamente con la cultura partecipativa descritta da Jenkins, in cui la visione diventa esperienza collettiva e condivisa, socialmente negoziata. La *participatory culture* indica la trasformazione del pubblico dei media in utenti attivi, capaci di creare, modificare e condividere contenuti. Schäfer distingue la partecipazione *esplicita* - l'utente contribuisce ai contenuti o comunità in maniera consapevole - ed *implicita*, ossia quella più occulta, che sta ad esempio nell'interazione con le interfacce digitali.

Jenkins evidenzia come i fan diventino co-creatori culturali, una traiettoria teorica che si intreccia con la realtà del *prosumer*³⁰ e del *produsage*³¹, figure ibride che incarnano la continuità tra consumo e produzione. Le comunità di fan operano come veri e propri *art world alternativi*, trasformando la fruizione in pratica creativa e collaborativa³².

La scrittura dei fan non si limita a riprodurre il testo originale, ma lo riscrive attraverso strategie³³, come la re-contestualizzazione³⁴, l'espansione

temporale, la rifocalizzazione su personaggi secondari, il *cross-over*³⁵, la personalizzazione, ecc.

Queste pratiche ampliano i confini della narrazione originale, costruendo universi alternativi. L'espansione del *transmedia storytelling*³⁶, inoltre, ha rafforzato ulteriormente questa dimensione. Tale concetto indica un processo in cui gli elementi di una narrazione vengono distribuiti sistematicamente su più piattaforme, ciascuna delle quali contribuisce in modo unico alla comprensione dell'universo narrativo. I grandi franchise (*Star Wars*, *Harry Potter*, *Il Signore degli Anelli*, *Marvel*) seguono questa logica, organizzandosi inoltre come ecosistema narrativo – un ambiente composito, capace di integrare i flussi provenienti da utenti, tecnologie e oggetti mediali – che stimolano i fan a interagire, interpretare, integrare e reinventare i contenuti. La produzione amatoriale, grazie alla logica della *long tail* – con costi di distribuzione bassi, anche i contenuti di nicchia possono diventare redditizi – può ottenere un successo comparabile a quello dei testi mainstream, costringendo l'industria a negoziare con pratiche dal basso che sfidano i confini tra professionale e amatoriale.

In definitiva, la spettatorialità contemporanea si configura come un'esperienza complessa e articolata, in cui l'atto di vedere non è più un gesto passivo, ma una pratica dinamica e creativa. Lo spettatore non si limita a ricevere contenuti, ma li interpreta, li trasforma e li integra nella propria esperienza, assumendo ruoli molteplici che spaziano dall'utente all'autore, dall'attore al membro di comunità partecipative. È questa molteplicità di funzioni e relazioni a definire la natura fluida, situata e performativa della visione oggi.

Piattaforme e algoritmi: governare lo sguardo

Se le pratiche dei fan e la distribuzione transmediale mettono in luce la creatività, la competenza e l'autonomia dello spettatore, esse non esauriscono tuttavia le trasformazioni della spettatorialità contemporanea. Le stesse istanze di personalizzazione, coinvolgimento e partecipazione che Jenkins individua nella cultura partecipativa vengono oggi riorganizzate all'interno delle piattaforme digitali, ma secondo logiche profondamente diverse.

Quella che emerge non è più (o non solo) una narrazione realmente condivisa e negoziata dal basso, bensì una organizzazione della visione che opera dietro le quinte, affidata a sistemi algoritmici capaci di modellare, predire e orientare il consumo culturale. In questo contesto, le piattaforme digitali diventano ambienti in cui la soggettività dello spettatore viene costantemente profilata, analizzata e anticipata.

In questo scenario, la centralità della personalizzazione algoritmica non può essere compresa pienamente senza considerare il modello economico che la sostiene. Come ha mostrato Zuboff, le piattaforme digitali operano all'interno di quello che l'autrice definisce "capitalismo della sorveglianza"³⁷: un sistema fondato sull'estrazione sistematica dell'esperienza umana e sulla trasformazione dei comportamenti degli utenti in dati predittivi monetizzabili. La visione non è dunque soltanto un atto culturale, ma diventa una risorsa economica, continuamente tracciata, analizzata e valorizzata.

All'interno di questa logica, la personalizzazione non rappresenta semplicemente un servizio offerto allo spettatore, bensì il dispositivo attraverso cui la piattaforma riduce l'incertezza, anticipa le scelte e orienta i comportamenti futuri³⁸. Ogni interazione con i contenuti contribuisce a generare un surplus di dati che alimenta sistemi di previsione

comportamentale, rendendo la visione sempre più guidata e sempre meno contingente. In questo quadro, i nuovi strumenti del capitalismo della sorveglianza rendono ogni azione e situazione traducibile in flussi comportamentali. Ogni frammento di comportamento viene separato dalla propria vita sociale e dalle implicazioni morali, politiche e relazionali: il dato è solo dato, il comportamento è solo comportamento. Anche il corpo umano viene ricodificato come un insieme di coordinate spaziali e temporali, dove sensazioni, movimenti e azioni si trasformano in informazioni misurabili.

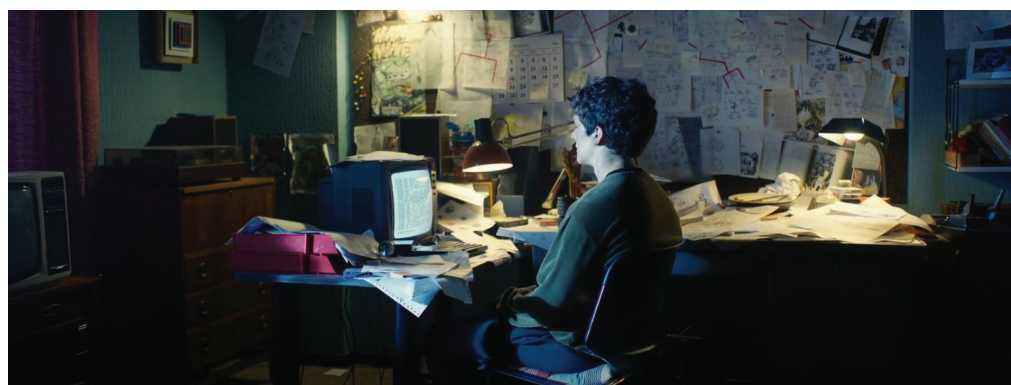
Oggetti, dispositivi e organismi condividono lo stesso status ontologico: tutto diventa una “cosa” indicizzabile, navigabile e manipolabile. In questa logica, il sé e il corpo scompaiono nel flusso informativo e diventano risorse estratte e valorizzate per fini economici, permettendo alle piattaforme di prevedere, modellare e monetizzare ogni comportamento umano.

Il capitalismo della sorveglianza trasforma dunque la visione dello spettatore in materia prima per sistemi di previsione e controllo, preparando il terreno per gli algoritmi che guidano concretamente la fruizione dei contenuti. Un primo esempio emblematico di questo processo è stato *Bandersnatch*³⁹ (Slade, 2018), narrazione interattiva in cui ogni scelta dello spettatore – quale percorso seguire, come rispondere ai dilemmi del protagonista – viene registrata e utilizzata per profilare gusti e preferenze individuali. Qui la libertà apparente di scelta si intreccia con la raccolta dati, mostrando come la visione interattiva possa diventare materiale per sistemi algoritmici di monitoraggio e previsione.

Oggi questa logica si applica quotidianamente anche in contesti meno evidenti: nelle piattaforme come Netflix, YouTube o TikTok, ogni micro-decisione – quanto tempo dedicato a un video, se lo si interrompe, riavvolge o scrolla – viene tracciata e convertita in informazioni che modellano feed, suggerimenti e contenuti, rendendo l'esperienza guidata pur nella percezione di libertà dell'utente.

Questo processo trova un fondamento teorico in Cheney-Lippold, che introduce il concetto di *algorithmic identity*⁴⁰: l'identità dello spettatore non è una mera registrazione delle preferenze pregresse, ma diventa un oggetto di calcolo dinamico. Gli algoritmi aggiornano continuamente il profilo dell'utente, modellando in tempo reale i suggerimenti e le esperienze future. In questo senso, la piattaforma non si limita a conoscere ciò che lo spettatore ha già fatto, ma interviene attivamente nella costruzione del suo percorso di visione, rendendo la personalizzazione una vera e propria forma di governance della spettatorialità.

Gli algoritmi di raccomandazione, infatti, operano come mediatori culturali invisibili⁴¹, capaci di trasformare i dati raccolti dai comportamenti degli utenti in suggerimenti apparentemente spontanei. Il meccanismo funziona come un diagramma decisionale costante: ogni scelta dello spettatore – ciò



che guarda, quanto tempo dedica a un episodio, se interrompe o riavvolge – viene tradotta in informazioni che servono a costruire profili, cluster e pattern predittivi. In questa logica, il feed personalizzato diventa una sorta di narrazione implicita, che suggerisce percorsi, anticipa gusti e orienta l'attenzione senza apparire vincolante.

Parliamo di una forma di *governamentalità algoritmica*: la piattaforma addestra i suoi abbonati a diventare consumatori ideali, riducendo la dispersione di attenzione e abbattendo il rischio di abbandono. L'esperienza sembra libera, ma ogni decisione dello spettatore è già inscritta in un ecosistema di possibilità definite dall'algoritmo: un'illusione di autonomia che intreccia libertà apparente e *governance* della visione. Su questo piano si nota, però, un'ambivalenza.

Infatti, da un lato l'algoritmo riduce il cosiddetto paradosso della scelta⁴²: davanti a migliaia di titoli, la paralisi decisionale viene superata da un sistema che semplifica e rassicura⁴³. Dall'altro lato, però, produce un effetto di standardizzazione culturale⁴⁴: i contenuti vengono progettati non più come opere rivolte a un pubblico generalista, ma come prodotti segmentati per precise *taste communities*, gruppi di spettatori accomunati da *cluster* di preferenze, che l'algoritmo identifica e alimenta nel tempo.

Questa ambivalenza degli algoritmi – tra semplificazione e standardizzazione culturale – suggerisce che la soggettività dello spettatore non è mai completamente determinata, ma sempre in tensione tra controllo e libertà apparente. Anche all'interno di percorsi mediati dalla piattaforma, lo spettatore mantiene margini di azione, di interpretazione e di riappropriazione dei contenuti, spesso mediati da pratiche sociali e relazionali.

In altre parole, se da un lato gli algoritmi modellano percorsi prevedibili, dall'altro aprono indirettamente possibilità di interazione, trasformando la fruizione in uno spazio dinamico e relazionale.

Matrix Vitae: il pubblico protagonista dell'audiovisivo contemporaneo

A partire dalle nuove possibilità di intervento e interazione, lo spettatore contemporaneo sviluppa un rapporto con le immagini che supera la semplice ricezione, trasformandosi in una vera e propria "abitazione delle narrazioni". Lo spettatore non si limita a selezionare o interpretare contenuti, ma si muove all'interno di ambienti narrativi complessi che lo coinvolgono sul piano percettivo, cognitivo ed emotivo, ridefinendo il confine tra osservazione e partecipazione. Le narrazioni audiovisive tendono così a configurarsi come spazi esperienziali, nei quali la visione diventa una forma di *presenza* situata. Il termine *presenza* non viene qui utilizzato in maniera casuale, infatti, è oggi centrale negli studi sulla realtà virtuale ma radicato in una più ampia riflessione sulla specificità dell'esperienza cinematografica⁴⁵. Già nel 1951 André Bazin metteva in discussione l'idea che il cinema fosse ontologicamente inferiore al teatro in termini di presenza. L'ingrandimento fotografico, producendo una "prossimità artificiale", consentiva allo spettatore di percepire l'attore come intensamente presente pur nella distanza dello schermo. La presenza, dunque, non coincide con la co-presenza fisica, ma con un effetto costruito tecnicamente: è una modalità di relazione percettiva resa possibile dal dispositivo. Nella riflessione contemporanea sulla VR, la presenza viene spesso definita come la sensazione di "essere lì" in un ambiente mediato, pur restando fisicamente altrove – una forma di telepresenza⁴⁶ che misura il grado di immersione

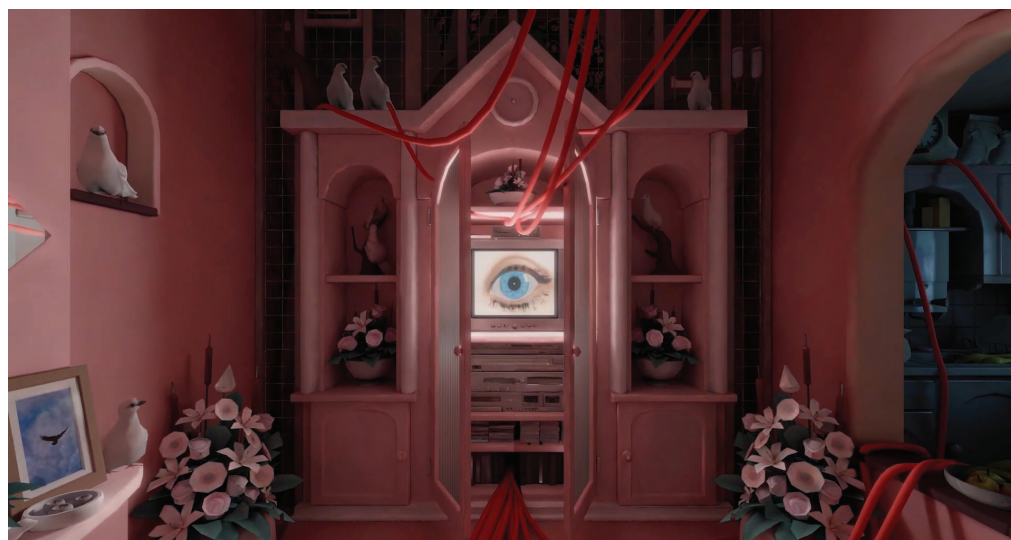
soggettiva⁴⁷. Tuttavia, se inserita nel discorso che qui si sta sviluppando, la presenza non può essere intesa soltanto come intensificazione illusionistica. Piuttosto, essa diventa la condizione attraverso cui la visione si trasforma in esperienza situata. Non si tratta semplicemente di “sentirsi dentro” un mondo virtuale, ma di abitare uno spazio narrativo che risponde, si modifica, si organizza anche in funzione della propria collocazione. In questo senso, la presenza non è solo un effetto immersivo, ma una pratica relazionale che ridefinisce il confine tra osservazione e partecipazione.

Questa tendenza emerge con particolare evidenza nelle esperienze immersive sviluppate negli ultimi anni all'interno di contesti istituzionali come *Venice Immersive*, la sezione della Biennale di Venezia dedicata alla realtà virtuale e alle nuove forme di narrazione sperimentale⁴⁸.

Un esempio emblematico è *The Great Orator* (Ernst, 2025)⁴⁹, opera che propone un mondo narrativo non lineare in cui il visitatore non è chiamato a seguire una storia prestabilita, ma a esplorarla e co-costruirla attraverso la propria presenza e le proprie scelte percettive. L'esperienza non si articola secondo una progressione causale tradizionale, bensì come un attraversamento di spazi narrativi – la casa conservata della protagonista, un mainframe che custodisce una coscienza collettiva, un parcheggio infinito abitato dalle tracce dei suoi seguaci – nei quali ogni interazione contribuisce a ridefinire l'identità stessa del personaggio centrale.

In *The Great Orator*, la figura della predicatrice, sopravvissuta come intelligenza artificiale alimentata dai ricordi e dalle interazioni dei visitatori, esiste solo nella misura in cui viene esperita. Senza il visitatore, la Grande Oratrice è simultaneamente tutto e nulla: una molteplicità indistinta di memorie e possibilità. È l'atto percettivo e relazionale del soggetto a selezionare, rendere plausibili o marginali alcune storie rispetto ad altre, producendo una versione sempre diversa del personaggio e del mondo narrativo. Il significato non è dunque contenuto nell'opera, né completamente delegato all'interazione libera, ma emerge da un processo situato che intreccia spazio, tecnologia e presenza corporea.

Questo tipo di esperienza rende particolarmente evidente come la visione contemporanea non sia più riducibile a un atto puramente ottico o cognitivo, ma si configuri come una pratica *post-oculare*⁵⁰, nel senso delineato da Gianni Canova. La centralità dello sguardo viene progressivamente decentrata a favore di una percezione distribuita, multisensoriale e discontinua, che si sviluppa attraverso dispositivi, ambienti e contesti eterogenei. Lo spettatore non guarda semplicemente un'immagine, ma la attraversa, la



esplora, la abita, alternando momenti di immersione profonda a forme di attenzione intermittente.

La nozione di spettatore post-oculare consente di comprendere come l'esperienza audiovisiva contemporanea non sia più organizzata secondo una temporalità lineare e sequenziale, ma secondo una logica spaziale e reticolare. L'attenzione si frammenta, si sposta, ritorna, producendo un'estetica della navigazione in cui l'esperienza non è mai completamente totalizzante, né completamente superficiale. In questo senso, l'abitare una narrazione non implica una perdita di distanza critica, ma una sua riconfigurazione: lo spettatore non è più esterno all'opera, ma ne diventa una componente mobile e situata.

In questo quadro, la *spectatorship* post-cinematografica non può più essere descritta come un'esperienza passiva o lineare. Lo spettatore contemporaneo agisce simultaneamente come utente, fruitore e soggetto relazionale: consuma e produce, interpreta e rielabora, esplora e condivide. Le narrazioni audiovisive non sono più soltanto testi da decodificare, ma ambienti simbolici da integrare nel proprio vissuto quotidiano, luoghi di esperienza in cui si intrecciano percezione, emozione, memoria e relazione sociale.

L'esperienza post-spettatoriale che ne deriva è profondamente immersiva ma anche modulabile, personale ma condivisa. Essa si configura come una pratica altamente performativa, in cui lo spettatore interagisce con l'opera attraverso dispositivi multipli e modula costantemente il proprio coinvolgimento, confermando che la fruizione mediale del nuovo millennio è un atto creativo, interattivo e relazionale.

In questo senso, il cinema e l'audiovisivo contemporaneo possono essere intesi non solo come prodotti culturali, ma come piattaforme di esperienza, capaci di generare mondi narrativi che si aprono e si richiudono intorno allo spettatore-utente. In prospettiva, il futuro dell'esperienza di visione appare come un campo aperto e intrinsecamente instabile, in cui l'evoluzione tecnologica continuerà a intrecciarsi con la sperimentazione narrativa. Se il cinema delle origini aveva stupito con – oggi apparentemente banale – l'illusione del movimento, l'audiovisivo del futuro stupirà per la capacità di coinvolgere lo spettatore in forme sempre più profonde di partecipazione, facendo dell'esperienza stessa il luogo privilegiato della narrazione.

Ciò che appare evidente è che il cinema – e più in generale i media, nel contesto postmediale in cui si collocano – continuano a ridefinire il nostro sguardo, così come noi continuiamo a ridefinire loro. In questo scambio incessante tra realtà e rappresentazione – in quella che potremmo chiamare una *Matrix Vitae* – lo spettatore, in tutte le sue declinazioni, rimane il vero protagonista della storia audiovisiva: una figura mutevole, porosa, situata, ma ormai imprescindibile.

¹ S. Leonzi, *Transmedia Studies. Logiche e pratiche degli ecosistemi della comunicazione*, Armando Editore, Roma 2022.

² F. Casetti, *La Galassia Lumière: sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

³ D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it., Guerini e Associati, Milano 2003.

⁴ A. Appadurai, *Modernità in polvere*, tr. it., Raffaello Cortina Editore, Milano 2012.

⁵ R. Krauss, *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, tr. it., Postmedia Books, Milano 2005.

⁶ C. Tomasi, *Lo spettatore cinematografico nell'era dei nuovi media*, Università degli studi di Bologna, 2006/2007.

- ⁷ M. Tirino, *Postspettatorialità: L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi Editore, Sesto San Giovanni (MI) 2020, pp.144-155.
- ⁸ F. Casetti, F. Di Chio, *Analisi della televisione: strumenti, metodi e pratiche di ricerca*, Bompiani, Milano 2006, p.256-257.
- ⁹ J. Fiske, *Television Culture: popular pleasures and politics*, Routledge, London & New York 1987, pp. 62-76.
- ¹⁰ M. Fanchi, *Lo spettatore e le nuove pratiche della visione*, Treccani, 2009, [https://www.treccani.it/enciclopedia/lo-spettatore-e-le-nuove-pratiche-della-visione_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/lo-spettatore-e-le-nuove-pratiche-della-visione_(XXI-Secolo)/).
- ¹¹ R. Kaushik, *From Passive to Active Spectators: Understanding the Transformation of Audience Engagement in the Performing Arts*, in "EDUZONE JOURNAL", n. 9 (2020), pp.57-58.
- ¹² M. Tirino, *Postspettatorialità: L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi Editore, Sesto San Giovanni (MI) 2020.
- ¹³ P. Lévy, *Il virtuale. La rivoluzione digitale e l'umano*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997.
- ¹⁴ M. Fanchi, *Lo spettatore e le nuove pratiche della visione*, Treccani, 2009, [https://www.treccani.it/enciclopedia/lo-spettatore-e-le-nuove-pratiche-della-visione_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/lo-spettatore-e-le-nuove-pratiche-della-visione_(XXI-Secolo)/).
- ¹⁵ G. Riva, M. Pettiti, E. Uggé, *Oltre la televisione: dal dvb-h al web 2.0*, Edizioni Universitarie di Lettere Economia Diritto, Milano 2012, pp. 126 a 132.
- ¹⁶ G. Riva, *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, il Mulino, Bologna 2014.
- ¹⁷ M. Pagano, *Continua a guardare: analisi del binge-watching come fenomeno di consumo nell'ottica di Netflix*, LUISS, 2021/2022, pp.8-17.
- ¹⁸ M. Green, T. Brock, *The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives*, in "Journal of Personality and Social Psychology 79", n. 5 (2000), pp. 701-721.
- ¹⁹ R.J. Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*, Westview Press, Boulder 1998, pp.10-11.
- ²⁰ M. Berardini, *L'arrivo del lupo: Netflix e la nuova tv*, Intrecci Editori, Roma 2019, pp. 35-41.
- ²¹ G. Rossini, *Le serie Tv*, il mulino, Bologna 2016.
- ²² M. Tirino, *Postspettatorialità: L'esperienza del cinema nell'era digitale*, cit., pp.75-78.
- ²³ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, traduzione a cura di V. Susca e M. Papacchioli, Milano 2007, pp. 131-140.
- ²⁴ D. Cardini, *Il tele-cinefilo: Il nuovo spettatore della Grande Serialità televisiva*, in "Between", n.8 (2014), pp. 19-24.
- ²⁵ V. Innocenti, G. Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva: Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna 2008, pp. 197-200.
- ²⁶ M. Tirino, *Postspettatorialità: L'esperienza del cinema nell'era digitale*, cit., p.108.
- ²⁷ Ivi, pp.78-79.
- ²⁸ H. Jenkins, *Textual Poachers: Television fans & participatory culture*, Routledge, New York & London 1992, pp. 36-50.
- ²⁹ J. Bignell, *Media Semiotics: An Introduction*, Manchester University Press, Manchester 2002, pp. 172-176.
- ³⁰ A. Toffler, *The Third Wave*, Morrow, New York 1980.
- ³¹ A. Bruns, *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*, Peter Lang Pub Inc, Lausanne 2008.
- ³² D. Giannantoni, *Netflix & Marvel Studios: come costruire una realtà serial*, Università Degli Studi Della Tuscia, 2014/2015, pp. 58-61.
- ³³ H. Jenkins, *Textual Poachers: Television fans & participatory culture*, cit., pp. 165-182.
- ³⁴ I fan colmano le lacune della trama originale scrivendo "scene mancanti" o vignette che spiegano comportamenti enigmatici dei personaggi.
- ³⁵ I fan combinano universi diversi, facendo interagire personaggi di serie differenti, spesso giocando su affinità di genere, ambientazione o attori in comune.
- ³⁶ H. Jenkins, *Cultura Convergente*, cit., p. 357.
- ³⁷ S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, tr. it., Luiss University Press, Roma 2019.

- ³⁸ R. Pronzato, *Algoritmi, strutture e agire sociale. Un'analisi sociologica*, FrancoAngeli, Milano 2024, pp. 28-31.
- ³⁹ L. Ciccioni, *Bandersnatch: Black Mirror vi trasforma in big data e nemmeno ve ne accorgete*, in "AnonimaCinefili", <https://www.anonimacinefili.it/2019/01/03/bandersnatch-black-mirror-spiegazione/>.
- ⁴⁰ J. Cheney-Lippold, *A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control*, in "Theory, Culture & Society", n. 28(6), 2011, pp. 164-181.
- ⁴¹ V. Caropreso, *Algoritmi e taste-making: la logica operativa del sistema di raccomandazione di Netflix*, in "Medium", <https://medium.com/@v.caropreso/algoritmi-e-taste-making-la-logica-operazionale-del-sistema-di-raccomandazione-di-netflix-8553287d55c5>.
- ⁴² G. D'Elia, *L'algoritmo nelle piattaforme streaming*, in "Altervista", <https://algoritmi.altervista.org/lalgoritmo-nelle-piattaforme-streaming/>.
- ⁴³ B. Schwartz, *The Paradox of Choice: Why More Is Less*, Harper Perennial, New York 2005.
- ⁴⁴ V. Caropreso, *Algoritmi e taste-making: la logica operativa del sistema di raccomandazione di Netflix*, in "Medium", <https://medium.com/@v.caropreso/algoritmi-e-taste-making-la-logica-operazionale-del-sistema-di-raccomandazione-di-netflix-8553287d55c5>.
- ⁴⁵ E. Pett, *Experiencing Cinema: Participatory Film Cultures, Immersive Media and the Experience Economy*, Bloomsbury Publishing, London 2021, pp. 63-69.
- ⁴⁶ K. M. Lee, *Presence, Explicated*, in "Communication Theory 14", no. 1 (2004), pp. 27-50.
- ⁴⁷ La telepresenza (*spatial presence*) indica la sensazione di essere nell'ambiente mediato anziché in quello fisico.
- ⁴⁸ E. Radaelli, *Venice Immersive 2025: il futuro della narrazione immersiva tra illusioni perfette ed esperienze interattive*, in "IMMERSINSCENA", <https://www.immersinscena.org/venice-immersive-2025/>.
- ⁴⁹ *The Great Orator*. Biennale Cinema 2025 — Venice Immersive, La Biennale di Venezia, <https://www.labiennale.org/it/cinema/2025/venice-immersive/great-orator>.
- ⁵⁰ G. Canova, *L'alieno e il pipistrello: la crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2022.

Il riuso di immagini d'archivio come pratica del contemporaneo

Autore
Beatrice
Senatore

Abstract

Il saggio riflette su una delle tendenze contemporanee del cinema e dell'audiovisivo: il riutilizzo e la remediation di immagini pre-esistenti. Dall'avvento delle nuove tecnologie digitali, gli artisti hanno avuto più opportunità per cimentarsi nel riuso creativo di immagini, fattore che ha influenzato la modalità di produzione delle opere. Tramite l'analisi di tali opere, che esplorano nuove e originali dimensioni dell'archivio, si comprenderanno le implicazioni teoriche del riuso di immagini.

The article aims to explore one of the contemporary trends in cinema and audiovisual media: the re-use of pre-existing images. Since the appearance of new digital technologies, artists had the opportunity to experiment through the creative reappropriation of images: this tendency has influenced the making of audiovisual works. Through a deep analysis of such works, that explore innovative aspects of the archive, the article will address the theoretical implication in the remediation of images.

Keywords

Archivi
remediation
ephemeral media
Word Wide Web
rivoluzione digitale

Archives
remediation
ephemeral media
World Wide Web
digital revolution

Archivi digitali e rimediazione

Il termine "archivio" riunisce in sé i diversi costrutti teorici, filosofici, artistici, storici che ne descrivono il funzionamento. Invece, parlando di "archivi" al plurale si può fare riferimento ai luoghi fisici o virtuali nei quali avviene effettivamente la conservazione e la messa a disposizione dei documenti: musei, archivi audiovisivi, ma anche piattaforme *social* in cui vengono archiviati documenti. In questo caso, si parla effettivamente dei luoghi nei quali avviene l'*archival labor*¹. Nell'ambito audiovisivo, vari artisti hanno lavorato con gli archivi, sia per la conservazione delle loro opere, sia per la realizzazione di lavori che recuperano materiali preesistenti, riflettendo sull'inserimento di tali materiali in contesti differenti.

Inizialmente, col termine "archivio" si faceva riferimento a un'istituzione tangibile e ufficiale fisica in cui venivano conservati documenti del passato, che potevano essere di varie tipologie. Con la rivoluzione digitale, la creazione di archivi virtuali e la moltiplicazione topologica dei documenti archiviati, la definizione di archivio è andata in crisi. Prima di analizzare la crisi di tale concetto, è bene far riferimento a due filosofi che hanno studiato l'archivio: Michel Foucault e Jacques Derrida. Foucault (1926-1984) definisce l'archivio come un sistema che governa i discorsi: esso non è considerato come tutti i documenti conservati da una cultura in quanto testimonianza del proprio passato, e nemmeno come il luogo fisico di conservazione di questi. Foucault scrive: «L'archive, c'est d'abord la loi de ce qui peut être dit, le système qui régit l'apparition des énoncés comme événements singuliers»². L'archivio è un meccanismo che governa ciò che

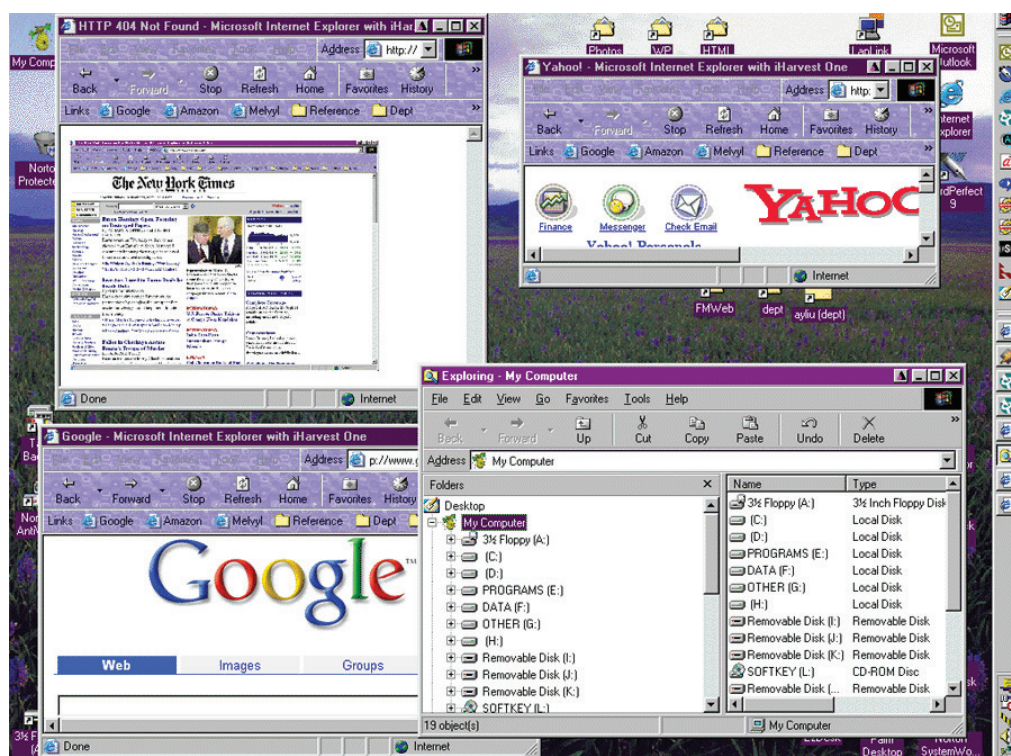
può esser detto. Foucault aggiunge che non è possibile descrivere il nostro archivio poiché parliamo all'interno delle sue regole, ed è l'archivio stesso a decidere ciò che può essere detto. Dunque, l'archivio viene visto come una struttura di potere: in esso i documenti sono organizzati in un determinato modo, limitando le possibilità di ciò che si può dire a loro riguardo³.

Derrida (1930-2004) continua questa riflessione partendo dalla parola greca *ἀρχή*, che significa sia principio che comando, prefigurando la dimensione di potere che caratterizza l'archivio. Derrida parla dell'*archeion*, cioè la residenza dei magistrati superiori, i cittadini con potere politico che rappresentavano la legge durante l'antica Grecia, definiti *arcons* (arconti). Nelle dimore degli *arcons*, luoghi privati, erano archiviati i documenti pubblici. Queste figure amministravano gli archivi, scegliendo quali tracce del passato venivano conservate e quali venivano escluse dalla memoria archivistica: negli archivi il passato non viene conservato ma piuttosto creato da chi ha il potere di amministrarli⁴.

L'archivio, dunque, può essere definito come una *réserve du savoir collectif*, che adempie alle funzioni di conservazione, selezione e messa a disposizione dei documenti. L'accesso agli archivi è la condizione su cui si basa tutta la rielaborazione fatta tramite i media, resa oggetto di polemica: diversi artisti indipendenti ne rivendicano una democratizzazione. Al contrario, cineasti rinomati godono di un accesso privilegiato agli archivi, come ad esempio Jean-Luc Godard, che nella sua opera *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998) utilizza un grande quantità di materiale d'archivio non citando in alcun modo le proprie fonti⁵.

Con l'avvento e poi lo sviluppo del digitale, l'archivio diventa troppo ricco e inesauribile: come si può determinare cosa conservare e cosa no? La nascita degli archivi digitali, definibili come ogni tipo di organizzazione di documenti immagazzinata online, e accessibile tramite un motore di ricerca, complica dunque ulteriormente il quadro. A oggi, diversi enti e organizzazioni che conservano documenti, mettono a disposizione un archivio digitale consultabile online: tali *database* prevedono delle figure che li gestiscano e che organizzino il materiale, i cosiddetti *arcons* derridiani. Ovviamente, a differenza delle figure delineate da Derrida, non si tratta dei cittadini più influenti, ma di esperti archivisti, che sono in grado anche di gestire le piattaforme *online*. Altre piattaforme, come Youtube e Vimeo, archiviano video che vengono caricati autonomamente dagli utenti: in questo caso non esiste una figura che gestisca e organizzi i vari contenuti caricati. In senso lato, internet è esso stesso un enorme archivio⁶, nel quale si può navigare tramite diversi motori di ricerca⁷. Con il digitale e l'accessibilità dei contenuti, il concetto di archivio si è evoluto. Non sono unicamente gli archivi istituzionali ad avere il compito di conservare i documenti: qualsiasi *database* online può essere un archivio da cui attingere. Per gli artisti che lavorano col recupero di materiali preesistenti, questa democratizzazione porta a una maggiore accessibilità e libertà nel riutilizzo di questi ultimi. Inoltre, tale cambiamento porta a due ulteriori conseguenze: la frequente mancanza degli *arcons* che gestiscono i documenti e una proliferazione di materiali tale da portare l'archivio a essere quasi infinito.

In alcuni archivi non ufficiali, come Youtube, non esiste la figura derridiana dell'*archon*. Su Youtube sono infatti i singoli *user* che gestiscono autonomamente i propri contenuti: possono decidere di caricarli ed eventualmente rimuoverli a loro piacimento⁸. È interessante sottolineare un cambiamento: se nell'antica Grecia i documenti pubblici venivano archiviati in dimore private, con Youtube questo fenomeno si è invertito. La



piattaforma, in quanto luogo digitale e pubblico, archivia momenti privati: *vlog*, *home tours* e diverse tipologie di video che raccontano la quotidianità. Tali contenuti sono ancora più effimeri dei documenti materiali poiché possono essere rimossi in qualsiasi momento dal proprio *creator*. Questi video sono definibili come UGC (*user generated content*): nell'era del Web 2.0, evoluzione del World Wide Web che si fonda sulla partecipazione dell'utente, il consumatore non è passivo ma piuttosto attivo, diventando produttore di contenuti. Lo si può definire appunto come *prosumer*, un ibrido tra *producer* e *consumer* dei contenuti. Il concetto di Youtube, nato nel 2005, rivoluziona la nozione di archivio. Esso si configura infatti come il primo archivio di video di breve durata creati dai *prosumer*, definibili anche come *ephemeral media* proprio poiché destinati, nella maggior parte dei casi, a scomparire. Molti di questi video riutilizzano altre immagini, musica, testi⁹. Oggi tale tendenza è ancora più evidente nei nuovi social come Instagram e TikTok (nati rispettivamente nel 2010 e 2016), dominati dal formato verticale poiché fruiti, al contrario di Youtube¹⁰, sui cellulari. Il formato verticale è nato d'altronde dall'esigenza della piattaforma in cui vengono condivisi video brevi, su Instagram definiti come *reels*. Tale formato, soprattutto nel caso di contenuti come *vlogs*, offre un'esperienza di *closeness* per l'utente che fruisce il contenuto: sembra di interfacciarsi direttamente con il *creator* del video¹¹.

Con Internet e i social media sopracitati, i documenti creati diventano pressoché infiniti: è difficile per chiunque navigare in un archivio così vasto. Allo stesso modo, è molto più semplice "appropriarsi" dei contenuti altrui¹²; il fenomeno della *digital appropriation* diventa possibile per chiunque ed enormemente diffuso: siamo in un periodo di democratizzazione dei contenuti, in cui praticamente tutto può essere scaricato (spesso senza autorizzazione) e utilizzato a proprio piacimento. I *filmmaker* e i *prosumer* devono necessariamente confrontarsi con i limiti inesauribili dell'archivio digitale, diventato impossibile da gestire e conservare interamente¹³. Con l'inarrestabile evoluzione delle tecnologie e la democratizzazione delle attrezzature, come si può riuscire ad archiviare tutto ciò che viene

prodotto? È sensato cercare di conservare e rendere accessibile ogni cosa che viene realizzata, oppure risulta necessario operare una selezione?

Il discorso relativo al web e ai *social* si evolve di pari passo con l'evoluzione tecnologica degli strumenti di registrazione e di montaggio: spesso è anche possibile registrare e montare un contenuto direttamente nelle piattaforme di condivisione. Inoltre, le applicazioni e i programmi di montaggio, usati per costruire una nuova opera *ri-mediando*¹⁴ e riutilizzando materiali preesistenti, sono diventati più fruibili e semplici da utilizzare. A loro volta, gli strumenti tecnici, come cellulari, computer, tablet, hanno subito una democratizzazione. A oggi i cellulari presentano infinite funzioni, sono computer e macchine da presa tascabili, permettendo a chiunque di sperimentare con maggiore libertà. Tutti possono cimentarsi, anche in maniera inconsapevole, nel riuso creativo delle immagini, misurandosi con diverse dimensioni dell'archivio.

Per parlare di cinema d'archivio e riuso creativo è necessario introdurre il concetto di *remediation* e del suo legame con i nuovi media. Nel panorama mediale attuale, nessun medium può operare in isolamento. Ma cos'è un medium? Secondo i teorici Jay Bolter e Richard Grusin, esso è ciò che *ri-media*, dunque che si appropria di tecniche, forme e modalità di rappresentazione degli altri media e prova a riformularle e confrontarle.

Bolter e Grusin definiscono la *remediation* come «the formal logic by which a new media refashions a prior media form. Along with immediacy and hypermediacy, remediation is one of the three traits of our genealogy of new media». L'*immediacy* e la *hypermediacy* si configurano dunque come le due strategie adottabili dalla rimediazione.

L'*immediacy* viene invece intesa come «a style of visual representation whose goal is to make the viewer forget the presence of the medium [...] and believe that he is in the presence of the objects of representation»¹⁵. Dunque, il medium si deve rendere “invisibile” agli occhi dello spettatore, cosicché egli pensi di confrontarsi realmente con le porzioni di reale rappresentate. Il desiderio umano dell'*immediacy* è individuabile anche nella fotografia e nella pittura, configurandosi come una caratteristica chiave nella rappresentazione visiva occidentale, soprattutto nella tradizione della pittura a olio. Con l'avvento del computer, l'obiettivo è stato quello di creare una *interfaceless interface*, tramite l'eliminazione del medium e l'illusione che l'utente si confronti direttamente con i contenuti a cui accede. Nel caso dei videogiochi, l'*immediacy* può essere raggiunta tramite l'interattività, nonché mediante il controllo del proprio punto di vista: nei dipinti e nelle fotografie il punto di vista dello spettatore è fisso, invece nel cinema esso subisce un movimento controllato dal regista.

Nel caso attuale del *prosumer*, e quindi dei nuovi contenuti realizzati e condivisi sul web, la tecnica dell'*immediacy* assume una declinazione diversa e molto interessante: «In one sense, the advent of the audience as producer, or the prosumer, is the obvious continuation of the trajectory of the aesthetic of unmediated experience as defined by Bolter and Grusin». Senza il *producer* che realizza contenuti, e che media tra utente e prodotto, viene eliminata un'ulteriore barriera, creando un senso di immediatezza tra *consumer* e contenuto. Questa nuova relazione si basa sulla immediatezza ma anche su un certo senso di intimità, di avvicinamento tra i contenuti e gli utenti¹⁶.

L'*hypermediacy*, al contrario, è definibile come «a style of visual representation whose goal is to remind the viewer of the medium». Tale strategia, opposta all'*immediacy*, ha come scopo di sottolineare allo spettatore la presenza del medium. Il *World Wide Web* rappresenta una tra le massime espressioni



dell'*hypermediacy* rappresentata dagli stratagemmi dei link e delle finestre. All'interno dei browser di ricerca, quando viene aperta un'altra finestra, questa può sostituire la precedente o giustapporsi a essa: in ogni caso, l'attenzione dell'utente si sposta. Bolter e Grusin parlano di un *window style* frammentato e eterogeneo, caratteristico del web, dell'estetica del computer e oggi anche di altri strumenti come il tablet e i cellulari.

In *Remediation*, Bolter e Grusin citano Steven Holtzman, il quale afferma che, pur giocando un ruolo fondamentale all'interno dei nuovi media, la rimediazione verrà abbandonata: egli considera quest'ultima come un processo intermedio che precede l'effettiva definizione di un'estetica propria da parte dei nuovi media¹⁷. Gli autori sostengono una tesi opposta, affermando che i nuovi media funzioneranno sempre in costante dialettica con gli altri: a loro parere, la rimediazione è una caratteristica imprescindibile di questi ultimi¹⁸. A oggi, più di venticinque anni dopo la pubblicazione di *Remediation*, si può affermare che i due autori avevano ragione. I media continuano a essere in continua relazione e dialogo tra loro, e quelli attuali, come per esempio i *social*, ri-mediano in continuazione i precedenti come il cinema. Nel panorama mediale attuale, nessun medium opera senza confrontarsi con gli altri, e sono molteplici gli autori o i *prosumer* che sperimentano la rimediazione.

Un esempio interessante di rimediazione, può essere la recente pratica del *vidding*¹⁹, che si rifà alla strategia dell'*hypermediacy*. Il fenomeno del *vidding* si sviluppa grazie alla rete e all'accessibilità dei contenuti scaricabili online e si verifica su diverse piattaforme come Youtube, Instagram e TikTok. Il *vid* è un video musicale creato da fan, in cui vengono rimediati scene o *frame* di prodotti audiovisivi preesistenti, accompagnati dalla musica. È un lavoro amatoriale nuovo, in cui i *prosumer* possono sperimentare anche aggiungendo grafiche e fotografie, rendendo il *vid* più complesso e stratificato e sviluppando una micro-narrazione con ritmi veloci su personaggi o situazioni. Il linguaggio utilizzato subisce l'influenza dei video musicali degli anni Ottanta e Novanta (quelli che andavano in onda sul canale MTV, Music Television) e dell'estetica dei nuovi media: i *social*

sono caratterizzati da contenuti brevi e che attirano immediatamente l'attenzione. È dunque un tipo di linguaggio che può anche sembrare troppo veloce o troppo *hypermediated* per uno spettatore nuovo a questo tipo di prodotti: bisogna guardare attentamente il montaggio per non perdere un solo frammento della narrazione. Tramite questa rimediazione, gli autori sottolineano anche aspetti che le narrazioni originarie non prevedevano. I *vidders* riescono dunque, in maniera amatoriale e spesso non consapevole, ad attribuire nuovi significati alle immagini²⁰.

In conclusione, si può affermare che il processo della *remediation* gode tuttora di un ruolo centrale all'interno del panorama mediale e che è uno tra i procedimenti più utilizzati soprattutto grazie ai social e alla rete.

I molti archivi utilizzati in *Toni, mio padre*

Un'opera d'archivio può declinarsi in diversi modi. Non può essere definita in base alla quantità o alla qualità di materiali riutilizzati, ma piuttosto per l'operazione svolta: quella del riuso creativo. La categoria del cinema d'archivio, soprattutto grazie all'accessibilità consentita dal digitale e dalle nuove tecnologie, ma anche alle sperimentazioni fatte dai diversi artisti, è diventata molto più ampia, inglobando pratiche diverse e talvolta opposte tra loro. Alcuni film d'archivio si configurano come *ready made*, come nel caso di *Perfect film* (Jacobs, 1986); altri attingono a un unico film come fonte, per esempio *Rose Hobart* (Cornell, 1936), fino ad assumere forme più diverse grazie al digitale in *Mass Ornament* (Bookchin, 2009).

Tra i lavori più recenti, è molto interessante analizzare il documentario *Toni, mio padre* (Anna Negri, 2025), che utilizza diversi materiali d'archivio e pone molteplici interrogativi rispetto alla natura e alla funzione delle immagini rimediate. Il film racconta la storia di Toni Negri dal punto di vista della figlia Anna, quattordicenne quando, nel 1979, il padre venne arrestato con l'accusa di essere il capo del terrorismo italiano, in particolare di aver effettuato, prima dell'uccisione di Aldo Moro, l'ultima telefonata a nome delle Brigate Rosse. L'opera, più che una ricostruzione storica, si configura come un'autoanalisi di Anna Negri, che pone sotto una lente di ingrandimento il proprio tormentato rapporto col padre e i propri conflitti irrisolti, causati dalla personalità controversa di quest'ultimo durante la sua crescita e affermazione come regista. Questo perché Anna Negri è sempre stata associata al padre, a discapito della propria identità: racconta per esempio di quando decise di tornare in Italia per dirigere un film in concomitanza col ritorno in patria del padre, in seguito all'esilio di questi in Francia, facendo andare in secondo piano il suo esordio come regista. Anna Negri è allo stesso tempo protagonista, in qualità di figlia, e regista del film: questa duplicità risulta abbastanza difficile da gestire, motivo per cui non riesce spesso a essere obiettiva. Possiamo parlare di autoanalisi da parte della regista-figlia, piuttosto che di analisi e confronto con Toni, in quanto egli non sembra mettersi in discussione, né ammettere le proprie colpe. «*Toni, mio padre* è un film molto personale, biografico e autobiografico, in cui il presente veneziano, girato da Stefano Savona, si intreccia con interviste, film di famiglia, fotografie e i miei filmati in Super8, girati dai sedici anni in poi»²¹, sottolinea Anna Negri, che poi prosegue parlando proprio di come nella sua vita abbia fatto irruzione la Storia e di come ciò abbia complicato le vicende da raccontare: una difficoltà molto grande è stata quella di raccontare una vicenda così stratificata.

Questa, infatti, procede su due dimensioni: storica e familiare. Tale aspetto narrativo è rispecchiato dalla scelta di immagini d'archivio, che costituiscono la gran parte del film. Possiamo distinguere dunque fra tre tipologie di immagini: quelle dell'archivio familiare dei Negri, quelle di archivi familiari pubblici e quelle storiche²². Per la parte storica del racconto la regista ha utilizzato materiali di AAMOD – Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, Archivio Nazionale Cinema Impresa, Fondazione Baruchello e Teche Rai. L'AAMOD, creato alla fine degli anni Settanta, momento storico in cui è avvenuta la vicenda di Negri, ha come scopo di costruire una memoria collettiva dei movimenti sociali, dei loro protagonisti e della storia politica italiana. L'Archivio Nazionale Cinema Impresa raccoglie e diffonde documenti visivi realizzati nell'ambito dell'impresa come parte integrante della storia del cinema italiano. La Fondazione Baruchello è un archivio personale dell'artista Gianfranco Baruchello, che raccoglie diversi documenti sulla sua storia personale o da lui raccolti. Le Teche Rai raccolgono tutto il materiale andato in onda in Rai dall'inizio delle trasmissioni a oggi. Il caso Negri portò a un'esplosione mediatica, che ha permesso alla regista di utilizzare il materiale Rai per raccontare la dimensione storico-mediatica della vicenda del padre²³.

Per quanto riguarda la dimensione privata, Negri ha attinto a tre archivi: quello della Fondazione Home Movies – Archivio nazionale dei film di famiglia, l'Archivio regionale del film amatoriale e di famiglia Cinescatti – Lab80, l'archivio personale della famiglia Negri.

La Fondazione Home Movies di Bologna è stato il primo archivio a occuparsi degli *home movies*, conservandoli e valorizzandoli in qualità di patrimonio nazionale, storico, sociale e culturale. Questa tipologia di film, prima della riqualifica operata dalla Fondazione, è stata a lungo connotata negativamente: gli *home movies* venivano considerati semplicemente come filmati nostalgici amatoriali. Una volta superata questa concezione, anche grazie all'apporto teorico di alcuni studiosi, si è iniziato a conservare tali opere. Cinescatti è un archivio più piccolo della Fondazione: nato recentemente (2010), raccoglie e digitalizza le pellicole di piccolo formato (come 9,5mm, 8mm, Super8), di norma utilizzate per il cinema amatoriale e di famiglia. L'archivio, la cui collezione va dal 1925 al 1995, prima di espandere il suo operato in tutta la Lombardia si occupava solamente del territorio bergamasco²⁴. L'archivio Negri è composto da una serie di fotografie e filmati Super8, girati dalla regista stessa, dai suoi sedici anni in poi. La regista ha inserito documenti conservati dalla sua famiglia, realizzati prima che iniziasse a filmare, anche del periodo dell'arresto del padre. Dunque, le immagini di famiglie italiane dell'epoca sono state inserite nel contesto del racconto personale, fungendo da controparte alle immagini familiari dei Negri. Nella visione del film, però, i materiali dell'archivio Negri e quelli degli altri archivi familiari s'intrecciano: diventa difficile stabilire lo statuto delle immagini, e capire quali siano legate alla vicenda personale e quali a quella storica.

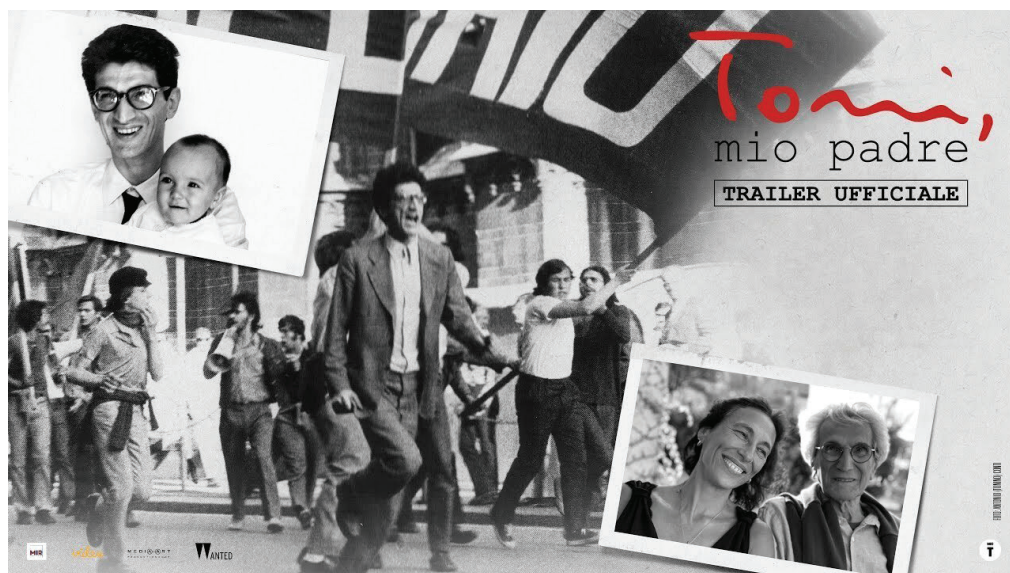
Doversi confrontare con così tanto materiale è sicuramente stata una grande sfida per Anna Negri. Il montaggio è stato realizzato da Ilaria Fraioli, che si è misurata diverse volte col cinema d'archivio lavorando con Alina Marazzi (*Un'ora sola ti vorrei*, 2002; *Vogliamo anche le rose*, 2007). Come nel caso di Marazzi, che realizza *Un'ora sola ti vorrei* per ricostruire la figura della madre, scomparsa prematuramente, il montaggio di Fraioli risulta fondamentale per aiutare Negri a raccontare storie intime e personali, che devono diventare universali per il pubblico. In *Un'ora sola ti vorrei*, questa operazione ha più successo poiché il rapporto tra figlia e madre non aveva conflittualità, anzi

Alina Marazzi ricordava pochissimo della madre: è questo il motivo alla base della realizzazione del film, per sentirsi con lei anche solo per un'ora. Nel caso di *Toni, mio padre*, Anna Negri vuole ricucire un rapporto, portandosi dietro molte conflittualità: il film manca spesso di obiettività e non riesce, come l'opera di Marazzi, a configurarsi come universale. Risulta, dunque, un'invettiva ma anche un omaggio verso Toni Negri e allo stesso tempo una tentata emancipazione da parte della regista-figlia.

Oltre ai filmati di archivio, altri sono stati realizzati appositamente per il film: le interviste al padre e alcune scene in cui la regista parla alla camera. In un caso, Anna Negri crolla davanti alla camera, quasi in lacrime: ammette di non essere sicura di riuscire a portare avanti il film. A chi si rivolge? Agli spettatori oppure a sé stessa? Il momento in cui Anna piange davanti alla telecamera era una reazione genuina? Quanto poteva essere "vera" la reazione di Anna, consapevole di starsi filmando? Anche se fossero *video confessional*, dunque destinati restare privati, risulta curioso che la regista abbia voluto inserirli nel film sapendo che sarebbero arrivati a una *audience* più ampia. In questo discorso, si colloca la problematizzazione della figura di Anna Negri che, da regista e figlia, deve filmare Toni in qualità di padre, di figura politica controversa e di personaggio. È difficile per la regista riuscire a cogliere le varie stratificazioni della figura di Toni Negri, ancor di più nei momenti in cui è emotivamente coinvolta. In effetti, Negri spesso perde il controllo quando parla col padre e cerca di aprire con lui un confronto, risultando poco obiettiva. Questo perché prova risentimento nei confronti del padre, poiché l'ha "abbandonata" andando in esilio in Francia e anche perché a lungo è stata, ed è ancora, legata al suo cognome e alla sua storia, risultando incapace di costruirsi una propria identità e di essere qualcosa in più rispetto alla figlia di Toni Negri.

Il film mantiene un carattere di storia personale e non universale. Molte problematiche rimangono irrisolte: la regista deve cedere la scena al padre, in teoria protagonista del film realizzato, oppure deve entrare nel film per rivendicare la posizione di regista emancipata? Questa contraddizione accompagna tutto il film, che appunto si muove tra storia e conflitti familiari, rapporto padre e figlia, insicurezze di Anna messe in evidenza, e la storia italiana approfondita dall'interno grazie alla testimonianza di Toni e della figlia. Quando Anna domanda al padre «Secondo te, perché sto facendo questo film?», Toni le risponde «Sei mia figlia». La risposta è molto importante e evidenza come per lui Anna è sua figlia prima di essere regista, attivista, femminista. Anna Negri, figlia-regista, realizza il documentario proprio per dimostrare al padre che lei non è unicamente sua figlia, ma una persona a sé stante: racconta il rapporto col padre e cerca di comprendere come e se ne sia possibile una declinazione diversa. Cerca l'approvazione del padre, ma anche l'emancipazione dalla sua ingombrante figura politica. Va infine ricordato, e questo è un elemento che dà un significato interessante al film, che Toni è venuto a mancare nel 2023, quindi due anni prima dell'uscita del documentario. Naturalmente le riprese sono state realizzate prima della sua scomparsa, ma la parte di costruzione degli elementi d'archivio e del montaggio è avvenuta in seguito. Senza dubbio la morte di Toni ha avuto un impatto sulla finalizzazione del film, probabilmente influenzando anche su alcune scelte della regista. Forse, se Toni fosse stato ancora in vita, il loro tormentato rapporto sarebbe giunto a un compromesso.

Si può concludere sottolineando come l'opera di Negri ri-medi tantissimi archivi differenti, alimentando diverse riflessioni riguardo il riuso creativo e lo statuto problematico delle immagini in un lavoro d'archivio²⁵.



Cinema d'archivio come sperimentazione

Il cinema d'archivio e la sperimentazione con le immagini sono fortemente legati anche alla video arte. Diversi video artisti hanno inglobato le pratiche cinematografiche nelle loro installazioni rafforzando il legame tra l'arte contemporanea e il cinema, dialogando con diverse dimensioni dell'archivio. Possiamo ricordare *The Clock* (Marclay, 2011) e *Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish* (Gordon, 1999), due installazioni che lavorano con dimensioni interessanti dell'archivio multimediale.

The Clock raggruppa numerosi frammenti filmici e televisivi, tutti raffiguranti orologi, anche di diversi generi. Gli orologi indicano lo scorrere del tempo, e nell'installazione sono sincronizzati con il tempo di visione dello spettatore. È un'opera che riflette sul concetto filosofico del tempo, e che non presenta elissi: il tempo del film scorre esattamente come il tempo della realtà dello spettatore²⁶.

Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish si configura come un enorme archivio multimediale delle opere realizzate da Douglas Gordon a partire dal 1992 fino ad oggi²⁷. L'opera va a esplorare il concetto di archivio che si configura come un dispositivo in cui i lavori dell'artista entrano concettualmente, visivamente e sonoramente in connessione tra loro. L'installazione è caratterizzata da una rimediazione continua dei vari materiali audiovisivi che vengono mostrati su diversi monitor, per la maggior parte televisivi. *Pretty Much Every Film and Video Work from About 1992 Untilnow'ish* contiene tutti i lavori video dell'autore, per cui non è mai effettivamente completo: potrà continuare a cambiare e ad essere integrato fin quando Gordon continuerà a lavorare, configurandosi come un archivio personale in costante aggiornamento. Un altro elemento interessante è che in ogni installazione Gordon ripensa il suo lavoro, decidendo su quale monitor mostrare una determinata opera, quali elementi saranno preminenti perché mostrati su monitor più grandi, e quali mostrati su monitor più piccoli, fino ad arrivare allo schermo dei cellulari. L'opera si configura come "democratica", in quanto non esiste un elemento che sia sempre più importante degli altri. L'installazione utilizza la cultura cinematografica come un *ready made* da prendere, frammentare, decontestualizzare e riutilizzare per costruire qualcosa di nuovo e originale. Gordon riflette dunque sull'immagine in qualità di strumento dalle infinite possibilità per mettere in crisi le regole della comunicazione sociale, della

percezione e della costruzione della memoria collettiva. L'opera è, allo stesso tempo, una messa in scena dell'archivio video personale dell'artista²⁸. Sempre nell'ambito della video arte, un artista che sperimenta molto con le nuove tecnologie e con diversi aspetti dell'archivio è Jon Rafman. Già col suo lavoro *Shadowbanned* (2018) l'artista ci porta in un viaggio nel corpo della macchina, facendo diversi riferimenti al *dark web* e utilizzando l'estetica delle teorie cospirazioniste che vi emergono numerose. Rafman è sempre stato interessato ad esplorare mondi virtuali, e tramite il recente strumento dell'Intelligenza Artificiale, con cui ha iniziato a sperimentare già nel 2020, è riuscito creare dei mondi virtuali a partire dalla sua immaginazione: grazie all'IA la sua modalità di lavoro è cambiata, e il suo processo creativo si è velocizzato. Dopo il 2020, l'IA è diventata maggiormente sofisticata, e questo ha reso essenziale il ruolo del *prompt writer*, cioè di chi effettivamente scrive i *prompt*: questo significa che un artista che vuole lavorare con l'IA deve avere una conoscenza di base dei suoi "comportamenti" per ottenere il risultato voluto²⁹. Questi mondi virtuali attingono a delle *online subculture* e riflettono sull'impatto del *web* sulla psiche umana. Per Rafman la tecnologia rispecchia il modo in cui gli esseri umani fanno esperienza del mondo³⁰.

Nel caso di *Counterfeit Poast* (2022), il regista analizza una dimensione dell'archivio anomala, attingendo al *deep web* per trovare storie da raccontare, che abbiano come tematica quella del *Mandela effect*, cioè il falso ricordo, dell'isolamento e dell'alienazione dalla società, vissuta da parte di alcuni individui. Il lavoro è molto attuale e innovativo, sia dal punto di vista tematico che dal punto di vista della realizzazione tecnica. Il tema del falso ricordo si collega alla problematica della sovraesposizione delle immagini: oggi siamo bombardati da tantissime e diverse tipologie di immagini e questo aspetto rende difficile risalire alle fonti – e dunque capire dove si è incontrata una determinata immagine – generando falsi ricordi. Rafman si misura appunto con l'archivio digitale, spingendosi ancora più in fondo attraverso il ricorso a storie trovate nel *deep web* e successivamente tradotte in immagini. Rafman gioca e sperimenta con l'audiovisivo e l'archivio e presenta l'opera come installazione immersiva, composta dalle immagini che invadono lo spazio fisico. Questa modalità di esposizione rivela come le tecnologie e il web siano totalmente radicati nella nostra vita, invadendo anche i nostri spazi fisici.

Counterfeit Poast, raccogliendo storie e confessioni pubblicate da diversi utenti su Internet, riflette sull'epoca storica in cui ci troviamo, quella della post-verità: in un mondo in cui l'opinione pubblica vale più della verità stessa, qual è lo scopo di sapere realmente come sono andati i fatti? L'opera è realizzata con una tecnologia di generazione di immagini IA a partire dal testo scritto, ed è animata tramite applicazioni iPhone di *face-tracking*. Il lavoro è accompagnato da una riflessione sull'Intelligenza Artificiale e sulle limitazioni che sono imposte dai suoi creatori³¹. Nel rispetto della sua poetica, Rafman utilizza le ultime tecnologie digitali per il suo lavoro e allo stesso tempo ne analizza l'impatto sulla vita di tutti i giorni.

Counterfeit Poast è diviso in dieci piccole storie, ognuna preceduta da una schermata bianca con il titolo dalla storia, l'utente che l'ha condivisa e quanto tempo prima è stata pubblicata. Ogni storia è costruita in modo simile a livello visivo: il narratore, cioè l'utente che l'ha pubblicata, è animato e racconta gli eventi, mentre sullo sfondo si susseguono diverse immagini ferme, sempre generate dall'IA, che animano la storia. Le animazioni sono doppiate da attori veri, non generate dall'IA, e c'è inoltre un ottimo *sound design*: i suoni che accompagnano le immagini sono molto realistici

e sembra quasi che queste prendano vita. Le immagini hanno un aspetto tridimensionale, tattile, e sono configurate da una estetica *uncanny*, distorta, straniante, ricollegandosi alla tematica dell'opera, quella del falso ricordo.

Tra le storie più interessanti, *Traveling Salesman* postata da u/MmeSherae) parla esplicitamente del falso ricordo: la narratrice descrive un film che avrebbe visto al cinema, *Traveling Salesman* diretto e interpretato da Kevin Costner, di cui però nessuno ha ricordo. Lancia un appello sul web per scoprire se qualcuno ricordi il film, o se qualcuno conservi prove della sua esistenza, come *posters* o *merchandising*, addirittura chiedendo se qualcuno conosca Kevin Costner per parlare direttamente con lui.

Altre due storie interessanti, *My FBI agent* (postata da u/targeted_ramirez77) e *Husband acting crazy* (postata da u/sofia1ramirez), sono in realtà la stessa storia raccontata da due punti di vista diversi, per questo vengono animate in parallelo da Rafman, e presentate nello stesso blocco narrativo³². In *My FBI agent*, Carlos è convinto di avere un agente dell'FBI che lo seguirebbe ovunque: a un certo punto gli attribuisce il ruolo di angelo custode, battezzandolo Gabe, in onore dell'arcangelo Gabriele. In *Husband acting crazy*, la moglie di Carlos inizia a notare comportamenti strani da parte del marito, ignara della sua convinzione dell'esistenza dell'agente. A un certo punto, Carlos decide di lasciare alcuni bigliettini in casa e in macchina per il suo agente, convinto che questo lo sia seguendo in ogni momento della sua vita, e rimane contentissimo quando vede di aver ricevuto risposta. Dall'altra storia scopriamo che è in realtà la moglie a scrivere le risposte con il fine di far rifiorire il loro rapporto. Dopo diversi messaggi, Carlos inizia a pensare di essere manipolato da Gabe. Le storie terminano con una minaccia di Carlos a Gabe che lascia sua moglie, la vera destinataria, sconvolta.

L'ultima storia, *Jonathan Brandis* (postata da u/TVExpert), racconta di un uomo ossessionato dall'attore Jonathan Brandis, il quale dopo la notizia del suo suicidio decide di scrivere un falso biglietto d'addio da parte di Brandis e di caricarlo su internet. È convinto di conoscere così bene l'attore, meglio di quanto egli conosca se stesso, da riuscire a far credere a tutti che il biglietto sia vero: afferma che con il passare degli anni il biglietto contraffatto diventerà autentico per l'immaginario collettivo. Quest'ultima storia conclude il lavoro, e si configura come la creazione da parte di un utente di un falso ricordo, poi impiantato nell'immaginario collettivo. Se



l'opera inizia con una donna che ricorda un film mai esistito, si conclude con un uomo che inventa un documento mai stato scritto, presentandolo come vero.

In conclusione, i lavori di Rafman riflettono sulle tematiche del ricordo e del passato, approfondendo soprattutto le nuove possibilità offerte dal digitale e dai nuovi media: l'artista sottolinea come sia la prima volta nella storia in cui abbiamo accesso a così tante informazioni. Viene fatta anche una riflessione sulla contemporaneità: tutto viene registrato, archiviato; questo, però, non porta a ricordare meglio il passato ma piuttosto a dimenticarlo subito, in quanto sono già le macchine a ricordare tutto per noi. Cosa succede nel momento in cui la vita sociale passa dallo spazio fisico a quello virtuale? La riflessione dell'artista si sposta sulla natura effimera degli spazi virtuali: scomparendo, questi non lasciano traccia a differenza di quelli fisici, proprio come i media effimeri³³. Le tematiche analizzate dall'artista sfociano in diversi interrogativi sul futuro dell'audiovisivo e del lavoro creativo.

Conclusioni

Il panorama cinematografico sta attraversando una fase di grande cambiamento in seguito allo sviluppo di nuove tecnologie, all'enorme accessibilità dei contenuti e all'avvento dell'Intelligenza Artificiale. Da ciò sono scaturiti numerosi dibattiti, tra cui quello sull'utilizzo proprio dell'Intelligenza Artificiale come strumento per realizzare opere d'arte e cinematografiche. È un argomento che ha generato non poche polemiche e teorie complottiste, secondo cui l'IA sostituirà l'operato umano. A riguardo, è interessante la riflessione fatta da Rafman sul valore della *AI-generated art*, che fornisce molteplici spunti sul futuro dell'arte e dell'audiovisivo. La poetica di Rafman è caratterizzata da un atteggiamento aperto e curioso nei confronti delle nuove tecnologie, tra cui l'IA, che include con interesse nella sua pratica creativa. Come già spiegato, egli ha utilizzato l'IA per la creazione delle sue opere, ma con un atteggiamento critico e consapevole: non si limita a un suo mero utilizzo, ma ne studia le modalità comportamentali, scrivendo *prompt* coerenti rispetto al suo lavoro e al tipo di tecnologia generativa che utilizza. L'IA, secondo l'artista, può andare in diverse direzioni: può aiutare l'arte e creare nuove opere interessanti, ma se utilizzata senza consapevolezza e conoscenza crea immagini *uninspiring*, come quelle presenti spesso sui social. Paragona l'avvento dell'IA all'avvento della fotografia: infatti, inizialmente, la fotografia veniva considerata come una mera riproduzione meccanica, in contrapposizione alla pittura che non viene *mediata* dalla macchina. A oggi la fotografia è considerata una forma d'arte al pari delle altre, in quanto dietro alla riproduzione meccanica fatta dalla macchina fotografica c'è la visione dell'artista che si esprime nella scelta di cosa fotografare, della composizione, della luce, dei colori.

Per quanto Rafman sia favorevole e utilizzi la *AI-generated art*, sottolinea come sia essenziale comprenderne i limiti: per esempio, alcune IA generative hanno dei filtri di censura imposti dalle proprie compagnie, e questo fa in modo che i contenuti generati siano a loro volta sottoposti a filtri e limitazioni. Queste regole impediscono la creazione di alcuni *output*, poiché spesso l'IA è costretta a generare risposte che siano *politically correct* e socialmente accettabili. Questi filtri sono inseriti perché le compagnie che possiedono le IA temono che gli *user* possano sviluppare contenuti

non corretti o illegali: per quanto una IA senza restrizioni potrebbe essere utilizzata in maniera scorretta, queste regole contraddicono la promessa da sempre fatta per Internet dell'*open data access*³⁴.

L'avvento del digitale ha portato diverse innovazioni non solo nel campo della produzione delle opere audiovisive³⁵, ma anche in quello della loro conservazione e valorizzazione: sono nati nuovi strumenti, nuove modalità conservative e di valorizzazione di questo patrimonio (sia analogico che digitale). Tramite la digitalizzazione, l'accesso al patrimonio audiovisivo è molto più esteso. Basti pensare al discorso fatto precedentemente sugli archivi digitali: sia diverse istituzioni culturali (musei, fondazioni, biblioteche) che alcuni archivi audiovisivi forniscono *database online* che permettono la consultazione da remoto. Esistono poi archivi totalmente online come *Internet Archive*³⁶ e i già citati Youtube e social media, dove vengono archiviati filmati contemporanei. Piattaforme gestite dagli utenti, come Youtube e i vari social network, più che valorizzare i contenuti, rendendoli accessibili online, si limitano alla loro mera esposizione, in quanto, a differenza di istituzioni, non presentano informazioni di contesto e metadati riguardo ai materiali caricati. In realtà, è anche importante sottolineare che tra archivi audiovisivi e «piattaforme di contenuti *user-generated* come Youtube o Vimeo, o di social network come Facebook e Instagram»³⁷ nasce un dialogo, una collaborazione, in quanto gli archivi utilizzano tali piattaforme, tramite la creazione di canali, per rendere accessibile il loro materiale online.

Si può far riferimento a due grandi difficoltà, alle quali si va incontro col digitale e la rete: la natura effimera dell'audiovisivo digitale, e la selezione del materiale accessibile. Per quanto l'archiviazione digitale di opere audiovisive possa sembrare un procedimento più semplice e immediato, resta indubbio che le pellicole hanno una stima di vita più lunga: se conservate correttamente possono durare oltre i cento anni. Per il digitale, la situazione è molto più complessa, poiché il più grande ostacolo è quello dell'obsolescenza dei supporti, che è molto più rapida. Non basta copiare il file video su *hard disk* diversi: la modalità conservativa deve sempre essere aggiornata, ed è necessario formulare un piano di conservazione che preveda anche gli avanzamenti tecnologici negli anni successivi. Ulteriori problematiche sono quelle del danneggiamento fisico delle pellicole, che nel digitale corrispondono alla perdita di dati e al danneggiamento dei file che li rendono inutilizzabili. Proprio per questo, l'archiviazione sia di materiale digitale che analogico è sottoposta a controlli periodici. Per gli archivi digitali non ufficiali come Youtube si aggiunge un'ulteriore problematica: non esistono figure professionali che lavorano in archivi istituzionali, e i materiali rischiano di essere persi se rimossi dagli utenti, fino a rischiare di scomparire tutti se la piattaforma diventa obsoleta o addirittura viene eliminata.

Un ulteriore quesito da porsi col digitale è cosa rendere accessibile online e in *open access*. Questo interrogativo si complica per la sovrabbondanza di materiale nell'era digitale. Rendere accessibile online il completo patrimonio audiovisivo di un archivio porta con sé problemi anche a livello di *copyright*: infatti, tramite registrazioni schermo o siti di download non legali, chiunque può appropriarsi del materiale e utilizzarlo a proprio piacimento. La politica di archivio aperto viene appunto adottata da *Internet Archive*, che permette *upload-download* libero e aperto a tutti³⁸. È una politica che, però, non possono adottare tutti gli archivi.

In conclusione, è necessario continuare a creare e archiviare utilizzando

consapevolmente i nuovi strumenti e le nuove agevolazioni permesse dalla tecnologia. C'è, però, un ulteriore interrogativo da porsi, riguardo gli archivi personali di ciascun essere umano. Che fine faranno le quantità di immagini, video, scritti e file che ognuno di noi archivia regolarmente sul proprio *hard disk*, computer, telefono? Se personalmente quei documenti hanno valore per il singolo individuo, questi archivi personali disordinati potranno avere un valore storico-culturale in futuro?

- ¹ Cfr. R. Prelinger, *Archives of inconvenience*, in A. Lison, M. Mars, T. Medak and R. Prelinger, *Archives*, Meson Press, Luneburg-Minneapolis 2019, pp. 4-5.
- ² M. Foucault, *L'archéologie du savoir*, Gallimard, Parigi 1969, p.170.
- ³ Cfr. Ivi, pp. 166-173.
- ⁴ Cfr. J. Baron, *The archive effect. Found Footage and the audiovisual experience of history*, in *The archive effect*, Routledge, London and New York 2014; J. Derrida, *Archive Fever: a Freudian impression*, trad. ing., The University of Chicago Press, Chicago and London 1995, pp. 1-5.
- ⁵ Cfr. C. Blumlinger, *Cinéma de seconde main. Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux medias*, tr. fr., Klincksieck, Paris 2013 pp. 33-34; 48-47.
- ⁶ Secondo la studiosa Jaimie Baron, Internet non è un archivio in quanto manca una figura fisica che lo organizzi, preservi e supervisioni.
- ⁷ Come Google, Safari, Firefox.
- ⁸ Sempre nel rispetto delle linee guida della piattaforma.
- ⁹ Cfr. P. Grainge, *Introduction: Ephemeral media* in *Ephemeral media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, in P. Grainge (ed.), Palgrave Macmillan per conto del BFI, Londra 2011, pp. 2-3; 7-9; M. Schleser, *Towards Mobile filmmaking 2.0: Amateur Filmmaking as an Alternative Cultural Practice*; A. Keating, *Home Movies in the Age of Web 2.0: The Case of "Star Wars Kid"*, in L. Rascarolli, G. Young e B. Monahan, (ed.), *Amateur filmmaking: The Home Movie, the Archive, the Web*, Bloomsbury, London-New York 2014, pp. 317-319; 301-302.
- ¹⁰ Anche Youtube può essere fruito sul cellulare, ma si preferiscono, per la conformazione della pagina web e il più frequente accesso da computer, sempre i video orizzontali. Per i video più brevi è stata creata la sezione Youtube Shorts, video verticali di massimo 180 secondi.
- ¹¹ K. Singh, P. Paul, *Dancing in the Era of Vertical Screens: Democratizing Performance via Smartphone Filmmaking*, in "Comunicazioni sociali" (2025); A. Cati, S. Li, A. Chiara Sabatino, M. Schleser, *Comunicazioni sociali - 2025 - 2. Capturing mobile lives Self-representation, mobile autobiographies and first-person videos in digital storytelling and smartphone filmmaking*, Vita e pensiero, pp. 231-234.
- ¹² La piattaforma TikTok prevede secondo le sue impostazioni la funzione *remix* di contenuti, che può essere di diverse tipologie: duetto, *stitch*, *remix* immagini e video. Ad esempio, con la funzione duetto, l'utente può pubblicare il suo video accanto al video di un altro creator, creando uno *split screen*. Creazione di video - duetto in "Support Tiktok" <https://support.tiktok.com/it/using-tiktok/creating-videos>.
- ¹³ Cfr. J. Baron *The archive effect. Found Footage and the audiovisual experience of history*, Capitolo 5, *The digital archive effect*, cit.
- ¹⁴ *Remediation: «The formal logic by which a new media refashions a prior media form»*, in J. D. Bolter e R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, The MIT Press, Massachusetts 1999, tr. it. Guerini e associati, Milano 2003.
- ¹⁵ Per le definizioni di *remediation*, *immediacy* e *hypermediacy* è stato consultato il glossario presente in *Remediation: understanding new media*, cit., pp. 272-273.
- ¹⁶ R. Davies, *Digital Intimacies: Aesthetic and Affective Strategies in the Production and Use of Online Video*, in *Ephemeral media: Transitory Screen Culture from Television to YouTube*, P. Grainge (ed.), cit., p.223.
- ¹⁷ Cfr. S. Holtzman, *Digital Mosaics: The aesthetics of cyberspace*, Simon & Schuster, New York 1997, pp. 12-15.
- ¹⁸ Cfr. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: understanding new media*, cit., pp. 24-26; 28-29; 33-34; 44-45; 49; 147-153.

- ¹⁹ Tale pratica nasce in realtà negli anni Settanta, ma si diffonde molto rapidamente grazie all'avvento di piattaforme digitali come Youtube e i social, anche grazie alle diverse possibilità tecnologiche della rete e alla disponibilità di download di musica e video con cui comporre i vid.
- ²⁰ Cfr. F. Coppa, *Vidding: A History*, University of Michigan Press, Michigan 2022 pp. 23-25.
- ²¹ Dichiarazione di Anna Negri riguardo Toni, mio padre in "Archivio Aperto", <https://www.archivioaperto.it/proiezioni/toni-mio-padre/>.
- ²² L'elenco degli archivi utilizzati da Anna Negri è consultabile sul sito "Archivio Aperto", <https://www.archivioaperto.it/proiezioni/toni-mio-padre/>.
- ²³ I siti web degli archivi: sito della Fondazione Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico AAMOD <https://aamod.it>, la pagina dedicata all'Archivio Nazionale Cinema Impresa sul sito della Fondazione CSC <https://www.fondazionecsc.it/archivio-nazionale-cinema-impresa/>, sito web Fondazione Baruchello <https://www.fondazionebaruchello.com>, Sito Web Rai Teche <https://www.teche.rai.it>.
- ²⁴ Il sito della Fondazione Home Movies – Archivio Nazionale Dei Film Di Famiglia <https://www.homemovies.it>, la pagina dedicata all'Archivio regionale del film amatoriale e di famiglia <https://lab80.it/it/cinescatti>.
- ²⁵ Cfr. S. Contini, *Appunti su Toni, mio padre* su "Rivista Stanca", <https://rivistastanca.com/appunti-su-toni-mio-padre/> e D. Dottorini, *Del gesto Toni, mio padre di Anna Negri* in "Fata Morgana Web" <https://www.fatamorganaweb.it/toni-mio-padre-di-anna-negri/>.
- ²⁶ Cfr. M. Bertozzi, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012, pp. 100-101.
- ²⁷ Rispetto al momento storico e al museo ospitante, in cui l'opera viene ri-installata: Gordon realizza delle modifiche e delle aggiunte sia alla disposizione che ai materiali video esposti. La più recente esposizione, a cui si farà riferimento, è quella al MAXXI – Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo (maggio 2025-novembre 2025).
- ²⁸ Cfr. Douglas Gordon "Pretty much every film and video work from about 1992 until now'ish..." MAXXI / Roma, in "Flash Art Italia", <https://flash---art.it/2025/06/douglas-gordon-pretty-much-every-film-and-video-work-from-about-1992-until-nowish-maxxi-roma/>, Douglas Gordon *Pretty much every film and video work from about 1992 until now'ish...*, in "MAXXI", <https://www.maxxi.art/events/douglas-gordon/>.
- ²⁹ Cfr. Jon Rafaman's reflection on the value of AI-generated art, EbrahK'dabri as an accompanying text, in "DIS ART", <https://dis.art/jon-rafman-ebrah-kdabri>.
- ³⁰ Cfr. Jon RafmanEbrahK'dabri in "SprüthMagers", <https://spruethmagers.com/exhibitions/ebrah/>.
- ³¹ Descrizione di Counterfeit Poast su DIS.ART piattaforma di streaming, <https://dis.art/counterfeit-poast>.
- ³² Se consideriamo queste due storie separate, in quanto sono effettivamente state raccontate da due utenti diversi, le storie raccontate diventerebbero undici.
- ³³ Cfr. J. Ritger, *AfterimageJonRafmanCounterfeitPoast*, intervista a JonRafman in "Spazio Maiocchi", <https://www.spaziomaiocchi.com/counterfeit-poast/>.
- ³⁴ Cfr. Jon Rafaman's reflection on the value of AI-generated art, EbrahK'dabri as an accompanying text, in "DIS ART", <https://dis.art/jon-rafman-ebrah-kdabri>.
- ³⁵ Rossella Catanese e Chiara Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in "magazén", Vol. 5, n. 1 (2024), pp. 118, definiscono il termine *audiovisivo* come termine-ombrello che raccoglie opere realizzate con diversi supporti, e di diverse tipologie (professionale, amatoriale, documentaristica...). Si può fare anche una distinzione per quanto riguarda la destinazione dei prodotti: per sale cinematografiche e *non-theatrical*: in questa seconda categoria sono raccolti prodotti come film educativi, video arte, cinema amatoriale, pubblicità...
- ³⁶ Internet Archive, è appunto un archivio unicamente digitale, gratuito e accessibile a tutti (sia per *upload* che per *download* e consultazione) di numerosi testi, film, musica, fotografie, registrazioni audio e altri materiali ancora. Sito web <https://archive.org>.
- ³⁷ R. Catanese, C. Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in "magazén", Vol. 5, n.1 (2024), pp. 118.

³⁸ Cfr. R. Catanese e C. Petrucci in *Rimediazione degli archivi di film: Digital Humanities e patrimonio audiovisivo*, in “magazén”, Vol. 5, n.1 (2024), pp.118.

The Substance: dal corpo al luogo

La dis-abitabilità di un interno cinematografico

Autore
Mariadiletta Coco

Abstract

Il saggio propone una topoanalisi bachelardiana di *The Substance* (Fargeat, 2024), assumendo il penthouse come luogo dell'abitare. Attraverso gli assi interpretativi del rispecchiamento, della cura e della durata dell'abitare si individuano tre fasi – abitabilità, crisi e dis-abitabilità – che strutturano la traiettoria narrativa. Le mutazioni corporee emergono come traduzione di un conflitto maturato nell'abitare, restituendo all'interno domestico una funzione generativa nel racconto filmico.

The essay proposes a Bachelardian topoanalysis of *The Substance* (Fargeat, 2024), approaching the penthouse as a place of dwelling. Through the interpretive axes of mirroring, care, and the duration of dwelling, three phases can be identified – habitability, crisis, and the loss of habitability – which structure the film's narrative trajectory. Bodily mutations emerge as the translation of a conflict that develops within dwelling, restoring to the domestic interior a generative role in the film's Narrative.

Keywords

Dis-abitabilità

crisi dell'abitare

luogo
cinematografico

interno
cinematografico

cinema degli interni

loss of
habitability

crisis of dwelling

cinematic place

cinematic interior

interior cinema

Dal corpo al luogo

The Substance (Coralie Fargeat, 2024) si è imposto come una tra le opere più discusse del panorama cinematografico contemporaneo fin dalla sua prima presentazione al Festival di Cannes 2024, dove ha ottenuto il premio per la migliore sceneggiatura e ha reso centrale la regista Coralie Fargeat, già nota per *Revenge* (2017). Successivamente, il film ha conosciuto un'ampia circolazione internazionale che ha originato un dibattito critico intenso, dove è emersa la molteplicità tematica e la complessità formale dell'opera. Nell'ambito del *body horror*, questo film partecipa alla riflessione sui processi di trasformazione del corpo femminile – intesi tanto nella loro dimensione naturale quanto in quella di una manipolazione socialmente e simbolicamente prodotta – le cui radici affondano in una storia di controllo e disciplinamento che ha progressivamente espropriato autonomia al corpo femminile, sottomettendolo ad uno scrutinio medico e sociale pervasivo.¹ Intrecciando questa triste eredità storica ad una più ampia indagine sulle logiche della visibilità, del successo e dell'industria dell'immagine, il film problematizza le norme sociali che regolano il corpo della donna, l'invecchiamento e gli standard di bellezza, posizionandosi come un oggetto di particolare rilevanza all'interno del cinema femminista contemporaneo. La riflessione scientifica dedicata a *The Substance* ha individuato nel corpo il fulcro di tensioni politiche, riconoscendo nello sguardo il principio che ne governa l'esposizione e il regime di visibilità.

Tale dinamica di assoggettamento richiama la visione di una tarda modernità che scompone il corpo, sottraendogli integrità e unità biologica a favore di una ricomposizione mediante l'assemblaggio di frammenti culturali, il cui

risultato è una corporeità la cui identità cessa di appartenere al soggetto consapevole e viene ridefinita da saperi biomedici e medialità esterni². È in questo scenario che “la sostanza” emerge come un dispositivo biopolitico, atto alla riconfigurazione del corpo in un’entità cyborg, dove una nuova dimensione organica si origina da un innesto biotecnologico e riprogramma la natura stessa della protagonista³. Le metamorfosi che seguiranno proiettano il personaggio in una dimensione postumana, in cui l’identità si svincola da una presunta stabilità biologica e si fa fluida, nomade e tecnologicamente mediata, transcendendo l’unità dell’individuo di matrice umanista⁴.

In questo orizzonte di senso, l’opera di Fargeat è stata ricondotta al paradigma del *monstrous-feminine*, dove l’eccesso figurativo dell’abiezione è capace di disarticolare il regime patriarcale della visibilità, facendo emergere le condizioni simboliche che governano l’esposizione del corpo femminile⁵. Allo stesso tempo, l’attenzione si è soffermata sulle ambivalenze, dissotterrando i dilemmi che la ricezione dell’opera solleva all’interno di un contesto culturale postfemminista, in cui le categorie di emancipazione, satira e sfruttamento si compenetrano fino a rendere instabile ogni lettura univoca dell’opera⁶. In ambito lacaniano, l’analisi si concentra sulla frattura del soggetto e sul dispositivo dello sguardo, leggendo la duplicazione identitaria della protagonista come effetto di una scissione strutturale tra desiderio, immagine e riconoscimento simbolico⁷.

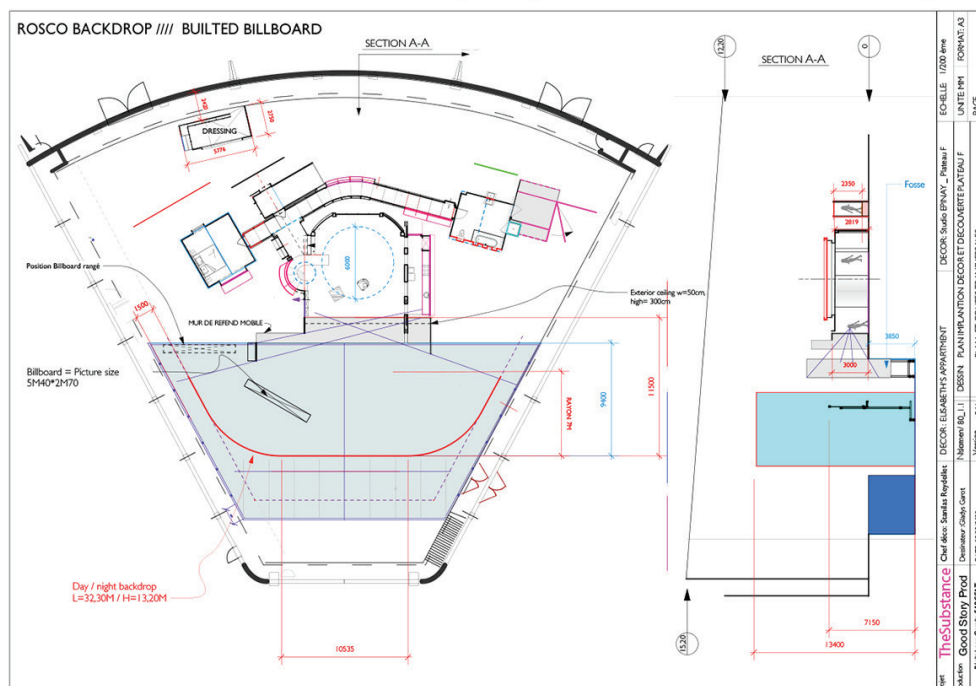
La convergenza di questi contributi sul nodo corpo-sguardo appare coerente con l’appartenenza di *The Substance* al *body horror*, genere che assume il corpo come superficie di iscrizione delle ansie sociali e come luogo di manifestazione delle dinamiche di potere, trasformazione e vulnerabilità. Nondimeno, accanto alla centralità del corpo, nell’ultima opera di Coralie Fargeat è evidente l’altissima concentrazione di scene ambientate in interno, che fanno dei luoghi di *The Substance* un elemento del dibattito che è restato in secondo piano; gran parte del film si svolge infatti tra il *penthouse* della protagonista e gli studi televisivi dove ha lavorato per tutta la vita, interni cinematografici che assumono una funzione centrale nella costruzione del racconto filmico.

Accanto alle letture incentrate sul corpo e sullo sguardo, un’ulteriore linea di ricerca è stata tracciata da Sadık Çalışkan e Umut Yolal nel loro studio *A Critical Perspective on Striking Mise-en-Scène of The Substance*, dove è stata analizzata in dettaglio la messa in scena del film attraverso l’esame degli elementi visivi e sonori, che dimostrano come questa visualizzi la trasformazione psicologica della protagonista e renda sensibili i processi di mercificazione e frammentazione dell’identità femminile. Qui, lo spazio filmico viene considerato all’interno di un sistema più ampio di scelte formali, coerente con un approccio che privilegia la messa in scena come dispositivo complessivo di senso.

La tradizione critica ha frequentemente orientato lo sguardo verso le configurazioni spaziali aperte del cinema (il paesaggio, l’estensione geografica, il viaggio, il movimento nello spazio urbano), riconoscendovi un terreno fecondo per l’elaborazione di significati narrativi e simbolici, mentre l’interno cinematografico – pur concorrendo in modo decisivo alla costruzione della narrativa e dell’esperienza visiva del film – non è frequentemente posto come oggetto teorico e conseguente campo d’indagine, ma inserito e letto nella complessità dell’opera cinematografica, in gioco con altri fattori.

Negli ultimi decenni sono emersi degli sguardi orientati a film ambientati prevalentemente e/o esclusivamente in interni, di frequente caratterizzati

Elisabeth's Flat projected on the stage



da narrazioni pensate in situazioni di confinamento o limitazione spaziale. Questo interesse è iscritto in un più ampio ripensamento del ruolo dello spazio nel cinema, che dallo *spatial turn* ha progressivamente spostato l'attenzione dalla dimensione unicamente scenografica o funzionale dell'interno, alla sua capacità di strutturare dinamiche narrative, percettive e simboliche. L'ambiente domestico è stato oggetto di interrogazione nell'ambito dei *Film Studies*, venendo riconosciuto come carico di implicazioni culturali e politiche, oltre che affettive e psicologiche, in grado di incidere sui processi di soggettivazione e sulle relazioni di potere messe in scena. Una parte della recente saggistica cinematografica ha individuato proprio nella casa un terreno per l'esplorazione di questioni legate all'identità, al genere, alla classe e alla memoria, contribuendo a delineare un campo di studi che, sebbene ancora relativamente circoscritto, appare oggi in evidente espansione⁸.

Thomas J. Connelly si è interrogato su come narrazioni cinematografiche ambientate in interni – come un soggiorno o l'abitacolo di un'automobile – riescano a trattenere lo spettatore nella visione, individuando delle coerenze di ordine narrativo e cogliendo il funzionamento del desiderio spettatoriale in condizioni di confinamento spaziale; per descrivere e circoscrivere questo gruppo, Connelly avverte la necessità di dotarsi di una categoria specifica e propone il termine ombrello *Cinema of confinement*⁹, con cui designa quei film che trasformano la limitazione spaziale in un principio attivo di costruzione narrativa e percettiva. L'esigenza di nominare tali pratiche filmiche risponde alla necessità di rendere riconoscibile un insieme di opere attorno alle quali si sono sviluppati – e si possono ulteriormente sviluppare – specifici discorsi teorici volti ad individuare delle coerenze formali e concettuali, illuminando il ruolo strutturante della limitazione spaziale e, più in generale, del set.

Rivolgere quindi l'attenzione agli interni – e in questo caso, a quelli domestici in *The Substance* – consente di coglierli come presenze continue lungo il tempo del racconto, in costante relazione con un personaggio chiamato

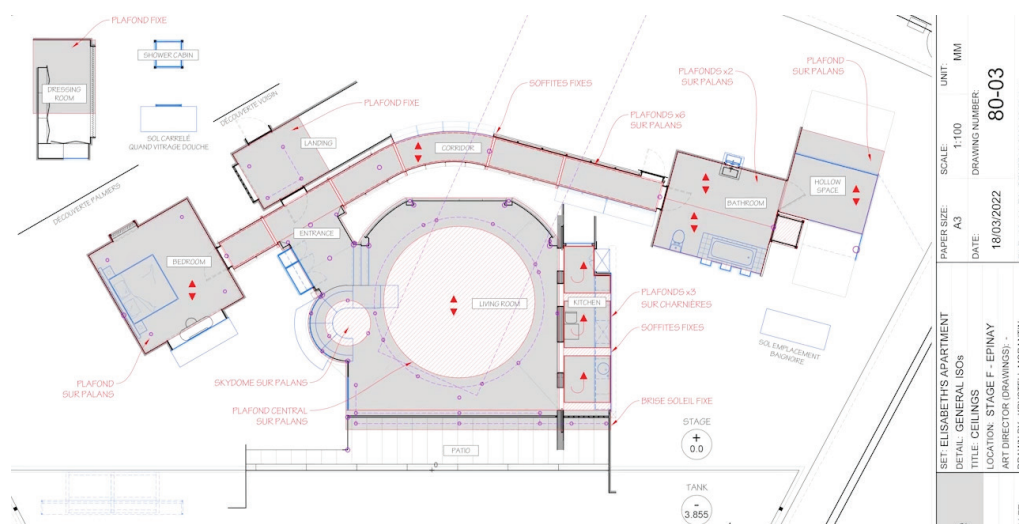
a confrontarsi reiteratamente con il luogo che lo accoglie. Emerge così la qualità degli interni cinematografici come attraversati, praticati, si può dedurre quindi, abitati; luoghi con i quali il personaggio instaura relazioni dinamiche, soggette a processi di ridefinizione e a possibili momenti di crisi. È su questo terreno che il cinema si rivela particolarmente adatto a costruire un dialogo con l'abitare come categoria filosofica, poiché rende visibile, nella continuità del film, la relazione ineludibile tra i personaggi e l'intorno che li accoglie e che, in un certo qual modo, li struttura. Arrivati fin qui, e dopo l'adozione di termini quali *luogo* e *abitare*, è necessario chiarirne lo spirito richiamando la riflessione di Martin Heidegger, per il quale l'abitare designa modalità fondamentale dell'essere nel mondo, dove il luogo emerge come ciò che tiene insieme, raccogliendo e configurando un ambito di senso in cui l'esistenza si dispone e si riconosce.

Abitare significa innanzitutto *soggiornare* in un *intorno* che acquista senso attraverso la permanenza, il riguardo e la reiterazione dei gesti. Inoltre, Heidegger lega strettamente l'abitare al costruire, inteso come modalità attraverso cui l'essere umano interviene sull'intorno e lo configura, dando forma al mondo in cui dimora; tale costruire non equivale al solo edificare, ma anche al predisporre un luogo capace di accogliere la permanenza e custodire una relazione¹⁰. Il luogo si istituisce così nel tempo dell'esperienza, attraverso i processi decisivi di intervento, disposizione e qualifica per mano dell'essere umano. In questa visione del costruire è possibile collocare anche la visione del fenomeno di rispecchiamento secondo Maurizio Vitta, che riconosce nell'abitazione una funzione di modellamento esistenziale da parte dell'abitante: un intervento in continuo divenire e che non si esaurisce in un'interpretazione estetica, ma coincide con un processo attraverso cui il corpo vivente dell'abitante iscrive se stesso nel luogo, configurando l'abitazione come prolungamento della propria presenza¹¹.

L'intervento sull'ambiente, nella disposizione degli oggetti, nelle scelte formali e nelle pratiche quotidiane, diviene così parte integrante dell'abitare, poiché contribuisce a istituire il luogo come spazio carico di identità e relazione. Il luogo, quindi, non precede la pratica dell'abitare, ma si costruisce a partire dall'esperienza stessa dell'abitare. Applicare tali riflessioni allo spazio domestico cinematografico consente di interpretare gli interni come luoghi, definiti tali dall'uso, la cura, il rispecchiamento e la durata su cui si fonda la permanenza, e che partecipano attivamente alla costruzione – e alla possibile crisi – dell'esperienza dei personaggi.

Fissato dalla cinepresa, l'abitare s'impone con tutta la sua oggettività, la sua concretezza. Non può essere taciuto, come in un racconto, né respinto alla periferia della visione, come in un quadro: nella vivacità performativa della sequenza cinematografica, esso è presenza stabile, viva, integra, con la quale i personaggi devono di necessità interagire, fino ad assumerla come parte attiva della vicenda¹².

Lo stesso Maurizio Vitta – che ha ricostruito genealogicamente la storia e le forme della pratica dell'abitare – assume il cinema come uno dei luoghi in cui l'abitare si espone nella sua dimensione processuale. Ciò che nei film si rende evidente è la presenza della pratica che precede ed eccede l'intenzionalità dei personaggi, operando nel tempo della visione attraverso dettagli solo apparentemente secondari, e che non si offre immediatamente come significato, ma richiede persino uno sguardo capace di sospendere la narrativa per cogliere le relazioni sotterranee tra le sue componenti.



L'immagine dell'abitare vi resta variegata, complessa, in ciò facendosi molto vicina alla realtà. Trattandosi di un elemento essenziale del racconto cinematografico, essa andrà quindi osservata oltre l'unità della trama e dei suoi significati, di cui occorre smontare i meccanismi, isolare le componenti, in modo da far emergere le energie segrete, i rapporti strutturali, gli snodi invisibili, ma decisivi¹³.

L'attenzione si sposta inevitabilmente dal che cosa l'abitare rappresenta al come opera all'interno della costruzione filmica: nelle sue risonanze latenti, in connessioni istituite tra visibile e invisibile che designano una zona di complessità dove l'abitare si sottrae ad una lettura univoca e si offre come campo aperto di relazioni di cui è possibile seguire la spira e rilevare ciò che, pur restando spesso ai margini della trama, ne sostiene in profondità l'organizzazione. È in questo discorso che risulta possibile pensare l'interno filmico come luogo in senso proprio, ossia come principio attivo della costruzione dell'esperienza cinematografica.

Mimmo Pesare rivolge un'attenzione significativa al film all'interno di una raccolta di saggi interamente consacrata all'abitare¹⁴, riconoscendo nell'opera di Kim Ki-duk *Ferro3 – La casa vuota* (빈집. Bin-jip, 2004) un caso esemplare di quella che definisce *filosofia del luogo*¹⁵. La sua analisi individua una dialettica tra le pratiche dell'abitare e i luoghi stessi del film, dove l'abitare non coincide con il possesso né con la sua stabilità, ma si configura in una relazione transitoria di cura, e arriva a riconoscere nel film una riflessione sul luogo in cui il cinema interroga con i propri mezzi il senso dell'abitare:

Ciò che rappresenta il passaggio fondamentale in *Ferro3* ai fini di questa analisi è il capovolgimento del rapporto strumentale con la casa che il protagonista declina in una vera e propria affettività del luogo e che possiede tutti i tratti della Sorge heideggeriana. Questa cura delle dimore [...] trasforma gli spazi in luoghi, o meglio permette ai luoghi divenuti spazi (cioè estensioni senza un abitare) a causa della perdita del potenziale abitativo dato dalla presenza dei proprietari, di "ritornare luoghi" per il fatto di essere curati e abitati dal giovane. Se allora "abitare significa prendersi cura" di ciò che costituisce l'abitazione, Tae-suk è un vero *abitante*¹⁶.

Queste letture risultano qui particolarmente significative, poiché consentono di pensare ad uno scambio inconsapevole tra una filosofia dell'abitare che

guarda al cinema e, un certo tipo di cinema che, inconsapevolmente, ha probabilmente da sempre parlato di filosofia dell'abitare.

Il quadro teorico fin qui delineato sposta l'attenzione da luogo inteso come contesto narrativo a principio organizzatore in *The Substance*, senza per questo marginalizzare la centralità del corpo che resta fulcro dell'elaborazione tematica, a cui però qui si affiancherà come principio co-organizzatore il luogo e il suo essere abitato, che più del rappresentare la crisi del personaggio, ne produce e organizza le condizioni di manifestazione.

Riorientamento

Il presente contributo assume l'interno cinematografico del penthouse in *The Substance* come luogo dell'abitare, che si definisce attraverso le condizioni fondamentali della durata della continuità temporale, della cura e del rispecchiamento, ed è inteso come configurazione che organizza l'esperienza del personaggio all'interno del racconto filmico; l'abitazione è letta topoanaliticamente, attraversata da gesti rituali grazie ai quali si articolano relazioni tra corpo, luogo e tempo che scatenano una crisi. L'alternanza di sette giorni tra Elisabeth e Sue risulta domesticamente problematica: sottoponendo il personaggio a un regime di intermittenza, l'abitare risulta esposto ad una temporalità frammentata, nella quale la durata della permanenza si configura come provvisoria e ciclica. A partire dall'installazione progressiva di Sue nello spazio domestico, il *penthouse* viene riconfigurato secondo una nuova logica di rispecchiamento che esclude Elisabeth, generando una frattura tra personaggio e luogo.

La lettura topoanalitica si sviluppa secondo l'ordine cronologico degli avvenimenti e limitatamente alle scene più significative ambientate nel *penthouse*, con una particolare attenzione per quelle ambientate nel bagno, nel soggiorno e nell'*Hallow Space*; assumendo il conflitto abitativo come processo progressivamente incidente sulla narrazione, il luogo domestico e la sua conformazione vengono interpretati come un campo dinamico profondamente influente sulle logiche trasformative della dimensione psichica della protagonista. L'interpretazione delle qualità degli ambienti integra contributi provenienti dalla *filosofia dell'abitare*, assunti come innesti concettuali capaci di orientare la lettura, rivolgendo uno sguardo



particolare ai tre simboli ricorrenti – e di frequente, in dialogo – dello specchio, dell'acqua e della porta che scandiscono i passaggi più significativi di quello che questa lettura dell'opera, più avanti, definirà come il passaggio da una crisi dell'abitare a una condizione di dis-abitabilità¹⁷.

Il penthouse in *The Substance*: dispositivo precario di sopravvivenza

Gli interni di *The Substance* sono frutto di scelte spaziali e simboliche estremamente meditate che sono state raccontate dal production designer Stanislas Reydellet che – insieme alla set decorator Cécilia Blom – ha collaborato strettamente con Coralie Fargeat per dare forma ad un attico che restituisse l'impressione di un territorio di auto-separazione che raccoglie una figura isolata e ritirata dalla società¹⁸. La costruzione del set domestico ha richiesto quattro mesi di disegno ed elaborazione e un impegno produttivo che ha visto l'utilizzo esclusivo dell'appartamento per circa quattordici settimane di riprese, indice evidente della centralità del *penthouse* nell'opera. L'abitazione è di grandi dimensioni, ma la decisione di limitare la presenza di oggetti personali ha costretto lo spettatore a confrontarsi con ambienti deliberatamente rarefatti: mobili essenziali e superfici ampie e spoglie favoriscono la percezione di un abitare affiancato ad una sospensione, dove la presenza sullo sfondo della gigantografia autocelebrativa della protagonista nell'ampissimo soggiorno costituisce quasi l'unico indice di soggettività, e la sua materialità irrompe nello spazio come residuo iconico in un contesto privo di tracce biografiche.

La costruzione di un corridoio di circa venti metri – con una curvatura introdotta da Reydellet contro la preferenza iniziale della regista per una linea retta – intendeva tramutare il percorso in un attraversamento gravoso, data la sua collocazione tra il soggiorno e il bagno: due ambienti che, in questo contesto, possono essere letti rispettivamente come l'estremo pubblico – rappresentato dalla televisione e dalla vetrata panoramica che affaccia sulla città e soprattutto, sul cartellone pubblicitario raffigurante Sue – e l'estremo privato che, da spazio deputato all'intimità esclusivamente personale, viene oltrepassato da un ulteriore grado di interiorità. Infatti, la buia stanza nascosta costruita nel bagno – definita *Hallow Space* nelle planimetrie, denominazione che allude a uno spazio svuotato di funzione ordinaria e caricato di una qualità quasi sacrale o rituale – assume la funzione di nucleo più segreto dell'abitazione, sollevando gradualmente il bagno dal ruolo di esclusivo garante della privacy.

L'*Hallow Space* è stato concepito come volume separato rispetto alla logica distributiva convenzionale dell'attico, secondo l'idea di un interno che protegge una zona di ulteriore scarto: una cavità riservata che intensifica la dimensione introspettiva della casa. La progettazione del bagno – luogo di trasformazioni decisive nella trama e di forte valenza simbolica – si iscrive in un preciso discorso estetico; la regista desiderava un ambiente potenzialmente comune e ordinario, così lei e Reydellet si ispirano all'opera *La Maison de La Celle-Saint-Cloud*¹⁹ di Jean-Pierre Raynaud, in cui superfici rivestite di piastrelle bianche 15x15, intervallate da fughe nere, instaurano un regime di spazialità assoluta.

[...] le carrelage – ce carrelage blanc, basique, de quinze centimètres sur quinze, fait réellement partie de notre mémoire collective. On ne s'en rend a compte mais c'est un matériau que tout le monde connaît

au vingtième siècle, que tout le monde a rencontré ou rencontrera dans sa vie, simplement par fois lors d'un séjour à l'hôpital... Je vais même aller plus loin: sans vouloir que cela soit obsédant, je me suis rendu à la morgue, afin de vérifier qu'il était bien employé en ces lieux, qui ont besoin d'être nettoyés. Au lieu de laisser ce matériau me faire peur, me raconter des histoires, je me suis attaché à lui, et je me suis mis à l'aimer, à entretenir avec lui une véritable intimité. Alors, la plus grande intimité que je pouvais concrétiser était de vivre avec lui»²⁰.

Il bagno di *The Substance* si colloca così nello stesso immaginario evocato da Raynaud: il modulo di piastrelle – materiale ordinario e sedimentato nella memoria collettiva dell'igiene – conserva nel film una latenza clinica che la fotografia accentua, disegnando la stanza come grande *lightbox*, dove la luce diffusa comprime la profondità e sospende l'ombra, configurando uno spazio asettico, interamente votato al corpo e alle sue metamorfosi. L'ascendenza dell'opera di Raynaud, tuttavia, può essere rintracciata anche in altri elementi e passaggi narrativi dell'opera filmica qui posta in esame; in un momento cruciale della trasformazione della sua abitazione, l'artista colloca al centro di uno spazio ormai radicalmente riconfigurato il proprio ritratto monumentale: «Je savais que je ne pouvais rien supporter d'autre que moi même dans cet espace»²¹. Nel caso di Raynaud, il ritratto radicalizza la presenza e si configura come atto di appropriazione claustrale, gesto attraverso cui l'artista rende l'ambiente compatibile solo con la propria identità. La gigantografia di Elisabeth in tenuta ginnica, testimonia invece l'impronta di una soggettività già estroflessa e catturata dal regime della visibilità, dove l'immagine pubblica domina l'interno domestico come simulacro. Raynaud definisce la propria casa un grande *Psycho-Objet*, configurandola come luogo in cui architettura e psiche giungono a sovrapporsi fino alla coincidenza; la clausura che assunse è da lui descritta nei termini di una prigionia volontaria, fino a culminare in quella che egli stesso riconobbe come «la défense d'un particulier qui avait construit son monde dans le monde des autres»²². Nel gesto di costruzione e successiva distruzione – culminato nell'abbattimento integrale della casa – si manifesta una relazione tra possesso e annientamento che trova, a suo modo, un'eco inatteso nel film: l'atto con cui Sue infrange la parete del bagno per scavare il buio *Hallow Space* è l'apertura di una cavità ulteriore, scarto interno e nell'interno stesso: nascondere Elisabeth lì, coincide con il tentativo di prolungare l'abitare oltre la sua frattura e di mantenerlo possibile proprio attraverso la lacerazione, configurando quella stanza nascosta come dispositivo precario di sopravvivenza. In entrambi i casi, l'abitazione si rivela un organismo vulnerabile, concepito come riparo dal mondo e, al tempo stesso, destinato ad essere violato dall'interno.

Verso la dis-abitabilità

Lo spettatore fa un primo ingresso ambiguo all'interno dell'abitazione della protagonista: la prima immagine è la stessa Elisabeth in completo da allenamento, riprodotta in una gigantografia che domina il soggiorno; la superficie vetrata che incornicia l'autoritratto riflette però un'altra Elisabeth, il suo corpo vivo in abiti di rappresentanza, collocato in profondità davanti alla grande finestra che occupa l'intera parete e si apre sulla città. Entrano così in dialogo due presenze: quella pubblica, monumentalizzata e sospesa,

e quella attuale, solitaria e ritirata nella domesticità rarefatta di un interno che si offre essenziale e quasi espositivo. Un grande divano semicircolare fronteggia due poltrone orientate al il televisore; un mazzo di rose – liquidazione infelice del licenziamento – è posato su un tavolo rotondo di cristallo. Una lampada imponente, due sculture dorate di fenicotteri, una consolle con trofei accuratamente disposti e una libreria semivuota completano l'ambiente. Sul pavimento, una moquette rosa interrompe la continuità cromatica di una nuance sospesa tra il blu e il grigio che riveste pareti e tappezzerie. Ciò che è assente – tracce testimoni di una qualche memoria, relazione e affettività – si impone con maggiore evidenza, in termini di rispecchiamento di quanto non facciano gli oggetti manifesti.

L'impressione è quella di uno showroom che amplifica l'identità pubblica della sua abitante; se l'abitare può essere inteso come un processo di reciproco addomesticamento tra soggetto e mondo – un *far casa*²³ attraverso cui le cose si conformano all'immagine dell'abitante, mentre l'abitante si lascia modellare dall'ambiente che egli stesso ha predisposto – il rientro di Elisabeth in questo *penthouse* assume una tonalità problematica. L'attico è configurato attorno alla figura pubblica della star televisiva, organizzato come proiezione della sua identità esterna; nel momento in cui quella identità viene revocata, l'abitazione continua a sostenerne il portato, producendo uno scarto tra luogo e personaggio. La sovrapposizione tra gigantografia e riflesso anticipa così una frattura tra immagine e abitare destinata a orientare l'intero sviluppo del film.

Dopo aver inserito la pen drive nel televisore del soggiorno, Elisabeth assiste allo spot di *The Substance*, che promette una divisione cellulare capace di generare una versione migliore di sé, con cui alternarsi ogni sette giorni secondo un protocollo rigoroso; il messaggio insiste sul fatto che l'identità resta una sola, alternata tra due corpi. Questo passaggio è estremamente importante ai fini della comprensione tanto della narrazione quanto della presente lettura, in quanto lo stesso personaggio sarà oggetto di una scissione che presupporrà due corpi diversi che risponderanno a due nomi diversi, le cui scelte però saranno strettamente collegate secondo un principio di causa-effetto; verranno spesso qui distinte, per ragioni di economia testuale, in “l'una” e “l'altra”, mentre con il termine “personaggio” si farà sempre riferimento all'unità delle due, indissolubilmente legate dalla stessa identità che abita, per l'appunto, talvolta il corpo dell'una, talvolta il corpo dell'altra. Quella notte, dopo aver consumato alcool fino all'eccesso, la protagonista rientra a casa e vomita nel water, per poi sciacquarsi il viso e osservare scrupolosamente la sua immagine allo specchio. Questo breve passaggio di raccordo concentra in sé un trittico destinato a strutturare l'intera economia simbolica della stanza da bagno: l'acqua, lo specchio e la porta, ed è proprio da quest'ultima che inizierà la disamina di questo nucleo. La porta del bagno è aperta; per una parte della scena, la macchina da presa si colloca a circa tre quarti del lungo corridoio che collega i due ambienti planimetricamente e idealmente opposti dell'attico: da un lato il soggiorno, prossimo all'ingresso e votato all'esposizione grazie al suo affaccio sulla città; dall'altro il bagno, collocato all'estremità opposta, l'ultimo ambiente dell'attico, il più remoto, privato e senza finestre. Eppure, questa porta è aperta: è una posizione che assumerà spesso la porta di questo specifico ambiente, nonché unica porta presente se si esclude quella d'ingresso, unica altra protezione presente nell'attico, che però appartiene a un livello differente dell'organizzazione in quanto regola il rapporto tra il microcosmo del dentro e il cosmo del fuori. Ed è proprio l'immaginario



della porta che interviene per chiarirne il senso; la porta si configura come dispositivo architettonico dalla duplice operazione, poiché nel suo stesso statuto tiene insieme l'atto del separare e quello del collegare. Attraverso la propria configurazione materiale e mediante le diverse posture che può assumere – chiusa, socchiusa, aperta – la porta modula la continuità del luogo, permettendo di circoscrivere un ambito rispetto a un altro senza reciderne del tutto la relazione, e di ritagliare all'interno della continuità una porzione capace di acquisire una consistenza potenzialmente autonoma²⁴. Qui, la posizione aperta corrisponde alla «primavera dell'essere della porta»²⁵, poiché evidenzia l'orizzonte di possibilità custodito dalla sua forma: circoscrivere, mantenendo in rapporto, esponendo l'interno alla «deriva verso la liquefazione degli spazi»²⁶. In questa fase l'attico conserva una precisa abitabilità e con questa porta aperta tenta di estendere al bagno il portato simbolico che struttura il soggiorno, lasciando fluire l'avanzo d'identità pubblica della protagonista – rappresentato dalla gigantografia in soggiorno – lungo l'asse del corridoio che collega i due ambienti. Questo movimento si scontra tuttavia con la natura stessa della stanza verso cui si dirige, poiché il bagno, per sua stessa natura, risponde alla logica della disgiunzione²⁷: è l'unico ambiente che si sottrae all'omogeneità stilistica e funzionale che è propria dell'insieme delle stanze di una casa, concentrando pratiche precise e non riallocabili altrove. La sua specificità riguarda soprattutto il protagonismo dei liquidi, siano essi rinvigorenti o scorie²⁸, ed è proprio l'acqua a costituire il secondo simbolo del trittico sopracitato. Ogni forma di liquidità tende a essere ricondotta all'acqua: ciò che scorre viene immaginativamente assimilato a questo elemento, poiché la fluidità costituisce il suo carattere elementare²⁹. Così, l'acqua visibile nel bagno rappresenta soltanto la manifestazione più evidente di un principio più profondo che attraversa *The Substance*: sangue, fluidi organici e sieri sintetici partecipano alla medesima dinamica liquida, configurando un discorso in cui ogni scorrimento materiale viene percepito come variazione dell'unico elemento dell'acqua. Per la seconda parte di questa breve ma significativa scena, la macchina da presa accede al bagno dove Elisabeth rivolge il suo sguardo al terzo simbolo: lo specchio, che nel film è indissolubilmente legato all'acqua, così come nella storia umana l'acqua conserva il carattere di primo specchio, ragion per cui questi due simboli verranno frequentemente accostati nell'opera quanto in questa lettura. La protagonista si lava il viso e osserva il suo riflesso, ma quello che vede, non le piace: l'acqua scioglie il trucco sul suo viso, dissolvendo la maschera mediale

che, anche se ancora per poco, resta incarnata nella gigantografia. L'acqua ha prodotto un effetto inatteso e la speranza di rinvigorismento lascia il posto allo sguardo carico di straniamento che Elisabeth rivolge al suo riflesso, uno sguardo ancora inconsapevole che, come vedremo nel corso del film e come sostiene Gaston Bachelard, «l'acqua è un tipo di destino»³⁰.

L'acqua è davvero l'elemento transeunte, [...] L'essere che si volta all'acqua è un essere preso nella vertigine. Egli muore a ogni istante, senza fine qualcosa della sua sostanza sprofonda. [...] La morte quotidiana è la morte dell'acqua. L'acqua scorre sempre, sempre cade, sempre trova fine nella sua morte orizzontale³¹.

Nell'immaginario così come nella realtà, allo specchio viene attribuita una veridizione immediata, al contrario dell'immagine fotografica che si occupa invece di rappresentare operando in primis un processo di ribaltamento, una traduzione in cui inevitabilmente qualcosa si perde³². In questo piccolissimo frammento della scena scintilla un cortocircuito tra due regimi dell'immagine: da un lato la gigantografia, che attraverso l'ingrandimento amplifica la misura egoica e la fissa in una presenza immobile e sottratta al tempo; dall'altro lo specchio, che restituisce l'immagine nell'istante e la espone alla contingenza del presente. Se la prima cristallizza un'identità performativa, il secondo – nella violenza della sua verità – sottopone alla verifica immediata della realtà, dove l'acqua che scioglie il trucco consegna alla protagonista un riflesso che le si rivela insostenibile.

L'osmosi del trittico produce degli effetti immediati; il rapporto tra acqua e specchio – alias, tra liquidi e vetro – si trascina all'ambiente del soggiorno nella scena successiva. Elisabeth, in un secondo tentativo di lavaggio della sua immagine, scaglia contro la gigantografia una sfera vitrea che miniaturizza se stessa, immersa in un liquido scintillante; il vetro che protegge l'immagine viene colpito esattamente all'altezza dell'occhio, producendo un effetto di deformazione che lo rende guercio. La scena dispone così tre figure di Elisabeth in simultanea co-presenza: la gigantografia, il corpo vivo e la miniatura racchiusa nella sfera. Questo accecamento, con la sua modalità, ben si accosta al potere delle *rêverie* della miniaturizzazione di Bachelard, in cui si può configurare come straordinario «Il moto nascente di un essere minuscolo che agisce sull'essere massiccio»³³, un pensiero che orienta il ragionamento verso la duplicità di questo gesto: da un lato, il portato esplicito di una miniatura che lede una gigantografia, dall'altro, il portato implicito del personaggio vivo che distrugge la sua identità egoica nel suo stesso sguardo. È adesso possibile tornare alle condizioni che definiscono l'abitare per misurare il segno originato da queste prime due scene. L'attico si offriva sotto la convergenza di tre elementi: il rispecchiamento, attraverso cui il luogo restituiva e amplificava l'identità pubblica di Elisabeth; la cura, iscritta nell'ordine e nello scintillio degli arredi che componevano e custodivano quell'immagine; la durata intesa come permanenza sufficiente dell'abitante a garantire un'appartenenza al luogo.

Il gesto d'infrangere la gigantografia interviene su questo equilibrio, minando il rispecchiamento e introducendo una frattura nella cura del luogo; si estende adesso una macchia sull'ordine che aveva sostenuto l'identità della protagonista, conducendola all'assunzione della sostanza che – promettendole di restaurare in un nuovo corpo l'unità perduta – inciderà sulla durata, ultima condizione rimasta intatta. Si inaugura così una crisi dell'abitare che – nel suo cammino vero una dis-abitabilità del *penthouse*,

che inevitabilmente condurrà il personaggio ad una dis-abitabilità del corpo – non si darà geometricamente, bensì esperirà le oscillazioni tipiche di tutti i processi di ridefinizione, e le fondamenta dell'abitare saranno costantemente compromesse nello stesso tentativo essere ripristinate. L'assenza di rispecchiamento, a questo punto, non riguarda soltanto l'attico ma anche il corpo nella sua filosofia di “prima casa” dell'essere umano: i due precedenti tentativi di lavaggio hanno fallito, così Elisabeth opera nel bagno un terzo tentativo di purificazione che può definirsi alchemico in quanto opera dall'interno e richiede ben altro tipo di acqua³⁴: assume la sostanza.

Una nuova versione di sé – che si autonominerà Sue – bagnata e rinvigorita, scandaglia il suo riflesso allo specchio e, per un attimo, la porta aperta sparisce dal bagno: l'assenza della porta è qui indicativa del primato simbolico dello specchio, grazie al quale il personaggio ora si illude di essere altro diverso da sé. L'essere inerme sul pavimento – il corpo di Elisabeth – non è un'abitante nel presente di Sue, così Elisabeth viene riconfigurata in questo discorso come *una cosa della casa* di cui avere riguardo: Sue le sutura la ferita sulla sua schiena, posiziona un asciugamano sotto la sua testa e le attacca endovena la sacca di nutrimento di cui necessita, ristabilendo così i sentimenti precedentemente minati di cura e rispecchiamento verso il luogo. Con il procedere della narrazione, Sue prende il posto di Elisabeth nel programma di fitness e un imponente manifesto pubblicitario che la raffigura viene affisso immediatamente oltre la vetrata del soggiorno, inscrendosi nel campo visivo dell'attico. La posizione della nuova e scintillante immagine è decisamente speculare alla gigantografia che, seppur lesa, ancora sovrasta il salotto. Ma l'orizzonte visivo di una casa, in un certo qual modo, fa parte della casa stessa e questa affissione inaugura l'istallazione di Sue nell'interno domestico. La ragazza sostituisce gli arredi e modifica i tessuti, prepara scatoloni con i vestiti e i pochi oggetti personali di Elisabeth per relegarli sul fondo dell'armadio, coperti dai propri abiti nuovi, tentando di operare un nuovo rispecchiamento.

Questo primo riassetto si rivela insufficiente quando, al termine della settimana di *switch* con il corpo di Elisabeth, Sue ritrova le tracce dell'altro abitare: la poltrona scavata, la televisione lasciata accesa e i resti di cibo disseminati nel soggiorno sono delle interferenze per lei, così, i gesti immediatamente successivi segnano un salto qualitativo. Sue rimuove la gigantografia e costruisce nel bagno l'*Hallow Space*, una stanza nascosta da una porta nel muro che fa parte e contemporaneamente non parte dell'attico, un buio a cui è sottratta la possibilità di essere abitato, destinato alla segregazione di ciò che deve restare quieto.

L'atto del costruire è certamente una caratteristica fondante dell'abitare, perché è dalla costruzione che si genera un luogo³⁵; tuttavia, ciò che Sue costruisce dietro il muro è un'anomalia: una stanza più intima del bagno, generata dalla noncuranza verso Elisabeth, un qualcosa che non può essere abitato poiché non vi si può operare un rispecchiamento, e che adesso compromette la durata dell'abitare del personaggio. Sue ha costruito uno spazio.

Sue si crogiola nell'illusione di restare così la sola abitante, inconsapevole che questo spazio, che sottrae dal luogo domestico il corpo “non vivo”, sta in realtà soltanto nascondendo i residui, operando un processo di esclusione dell'altra che coinciderà sempre con l'autoesclusione. Due corpi per un solo personaggio, e una sola casa per due corpi: lo spazio creato oggi per confinare l'altra è già destinato a confinare anche lei. Sue trascina Elisabeth nell'*Hallow Space* e chiude la porta-muro³⁶, una porta dal carattere ambiguo: pur inscrendosi nella logica del collegare e del separare, garantisce la

permanenza di ciò che si trova al di là, poiché l'assenza stessa di serratura e di chiave ne rafforza la funzione di custodia più di qualsiasi altro tipo di porta³⁷. Può assumere la posizione aperta soltanto se spinta dal bagno verso l'interno dello spazio occultato e, quando è in posizione di chiusura, nega la sua stessa natura mimetizzandosi nel piastrellato.

Sottrarre l'altra alla vista conduce Sue a ritardare lo *switch* del corpo obbligato dal protocollo della sostanza, prelevando una dose extra di fluido stabilizzatore e compromettendo la continuità della durata dell'abitare di Elisabeth, il cui corpo passa dall'essere *una cosa della casa* di cui avere riguardo all'essere una cosa vecchia, che si mette da parte in una sorta di buia cantina, in assenza di cura, rispecchiamento e durata. Questa scena rappresenta il punto di non ritorno della crisi dell'abitare in atto: l'*Hallow Space* rompe la dicotomia tra il cosmo del fuori, dello studio televisivo e della società rappresentata nel film e il micro-cosmo dell'interno domestico, introducendo un terzo livello di profondità che possiamo qui definire come *ultra-cosmo*, l'intimo dell'intimo, lo spazio eterotopico³⁸ dell'indicibile. Tutto ciò produrrà degli effetti indesiderati sul corpo di Elisabeth, che adesso si risveglia nell'*Hallow Space* accanto al corpo inerte di Sue.

Sue ha alterato il protocollo dello *switch*, sospeso la cura dell'altra e operato il proprio rispecchiamento sull'ambiente domestico, ma Elisabeth, riemergendo dal buio, manifesta immediatamente un impulso di riguardo: destatasi da un incubo in cui la schiena di Sue appariva squarciata, per prima cosa si accerta dell'integrità del corpo che ha appena abitato. Uscita dal nascondiglio, ritrova nel soggiorno le tracce dell'abitare di Sue nei resti di una serata trascorsa con un ragazzo e, contemporaneamente, si rende conto che il suo dito appare repentinamente invecchiato a causa del mancato rispetto dell'alternanza; la sostanza le ha insegnato a confidare nei liquidi come agenti trasformativi dal valore positivo, così tenta ancora una volta di ricorrere all'acqua, come se potesse arrestare o invertire il processo che però si rivela irreversibile. Non potendo operare nessun intervento sul suo corpo, contrariamente a come ha potuto all'inizio del film, cerca adesso l'autodeterminazione attraverso la gestione del suo intorno: pulisce ed elimina da cima a fondo le tracce di Sue, ritrova i propri beni negli scatoloni messi da parte e ricolloca i suoi tessuti di velluto nella stanza da letto.

Nel gesto di riappropriazione, Elisabeth tenta di riattivare la funzione primaria della casa come luogo del ritorno, configurandola come ambito di protezione entro cui ricomporsi; per tornare, tuttavia, occorre andare via, e l'appuntamento con Fred è il mezzo per operare l'avvicendamento tra il riparo e l'esposizione. La sequenza della preparazione rende esplicito il ruolo strutturante dell'attico: Elisabeth, dopo essersi truccata nel bagno, percorre il lungo corridoio che la separa dal soggiorno. Il corridoio, spazio di collegamento tra le diverse stanze e dunque tra le diverse modalità dell'abitare, concentra in sé una funzione trasformativa³⁹: è il luogo in cui si transita da una forma all'altra dell'esperienza domestica, e in questo film ogni suo attraversamento genera un cambiamento. Dopo averlo percorso, Elisabeth giunge nel salotto dove immediatamente subisce la pressione del manifesto pubblicitario. Se nelle prime scene in bagno l'influenza del suo riflesso speculare l'ha condotta al danneggiamento della propria gigantografia, adesso si attiva il medesimo processo, invertito nel ribaltamento dell'ordine degli ambienti e delle loro conseguenze: questa volta è l'influenza del manifesto su cui affaccia il salotto a ricondurla al bagno, al suo riflesso speculare che adesso decide di disfare. L'attico – che nel manifesto esplicita il rispecchiamento di Sue – ha sabotato il desiderio del personaggio di avere un rifugio sicuro: Elisabeth annulla

l'appuntamento, inconsapevole di varare così un gesto di auto-reclusione che più avanti la condannerà.

Quando a Sue viene affidata la conduzione dello spettacolo di capodanno, il personaggio disattende per la seconda volta la rigida alternanza imposta dal protocollo della sostanza, generando una seconda alterazione e di grado superiore, che coinvolge metà del corpo di Elisabeth nel medesimo processo di invecchiamento repentino e irreversibile. Elisabeth, risvegliatasi in queste condizioni e non rispecchiandosi nel proprio corpo, tenta un nuovo rispecchiamento sul luogo nella pratica della cucina, il rituale domestico più antico dell'abitare, che ha offerto all'essere umano la possibilità di intervenire sul mondo e di plasmarlo secondo la forma che desidera o di cui necessita. Ma la cucina è anche il laboratorio che incarna la traduzione dello stesso rapporto tra uomo e il mondo, il luogo in cui ogni materia viene convocata per essere trasformata e, nel medesimo gesto, trasforma chi la manipola e chi la assorbirà⁴⁰, come adesso vedremo.

Cucinando, Elisabeth tenta di sublimare una trasformazione nel corpo e nel luogo che le si è imposta senza mediazioni; questa scena si svolge nell'eco del televisore del soggiorno – ormai unico interlocutore di Elisabeth – che trasmette l'intervista di Sue ad un Late Night Show. L'immagine dell'altra, proiettata nell'apparecchio, innesca il soqquadro nel microcosmo domestico: ogni tentativo di rispecchiamento non è bastato a restituire un rifugio, allora cade nella totale noncuranza della sua casa e del suo corpo. L'indomani, Sue ritrova un attico che le restituisce la traccia di Elisabeth, e nient'altro di sé: l'altra ha trascorso tutta la notte a mangiare, ha cosperso il salotto e la cucina di resti di cibo, ha tappezzato con della carta di giornale il televisore e l'intera superficie del vetro della finestra, coprendo il manifesto pubblicitario. Qui, Sue decide di non operare mai più lo *switch* con il corpo di Elisabeth, dalla cui schiena preleva tutto il liquido stabilizzatore che riesce a tirare, per poi relegarla a tempo indeterminato nell'*Hallow Space*: in questo modo, per lei, Elisabeth *non* è. La manipolazione negativa che Elisabeth ha adoperato sull'attico conduce Sue al rifiuto definitivo di abitare di lì in poi il corpo dell'altra e, espellendola dall'ambiente domestico, conferma la centralità e l'influenza del luogo sui processi decisionali del personaggio, unitamente all'idea del *corpo come prima casa*. Questa sequenza sancisce lo scatto dalla crisi dell'abitare alla dis-abitabilità: il prefisso – assunto in senso genealogico – indica il punto di disgiunzione su un'unità precedentemente costituita. È una condizione che può essere accostata ad un calcio che espelle l'abitante da un luogo che era possibile abitare e che un tempo aveva



abitato, a causa della caduta dei principi fondanti: cura, rispecchiamento e durata. Sue non si sente rispecchiata nel gesto di noncuranza di Elisabeth, e lascia cadere la durata in modo permanente. Ma come precedentemente detto, esiste una sola casa per due corpi, così come due corpi per lo stesso personaggio, e ciò che subisce Elisabeth, presto o tardi, destina anche Sue. La dis-abitabilità del *penthouse* anticipa e prepara quella del corpo; è adesso evidente che ogni mutazione del corpo ha origine nelle azioni compiute entro i confini dell'interno, dove il luogo ha agito come principio generativo di trasformazione. Ci avviamo alla conclusione della trattazione soffermandoci sulla struttura ad anello che il film manifesta nel riemergere, al precipitare degli eventi, della tensione tra l'immagine pubblica cristallizzata nel soggiorno e il riflesso speculare nel bagno, una dialettica che, come al principio, si dà grazie al rinnovato intreccio degli elementi del trittico formato da acqua, specchio e porta.

Sono trascorsi tre mesi: il personaggio ha vissuto unicamente nel corpo di Sue e adesso una rielaborazione della prima scena ambientata nel *penthouse* inaugura la sequenza. La prima immagine è il nuovo manifesto pubblicitario che sponsorizza Sue conduttrice dello spettacolo capodanno, che sostituisce la gigantografia di Elisabeth del principio. Segue il ribaltamento della struttura: è notte, il personaggio è alla finestra, e questa volta osserva compiaciuta la sua immagine pubblica; un nuovo mazzo di rose adorna il tavolo mentre una breve panoramica restituisce i cambiamenti dell'arredo e del colore delle pareti del soggiorno, adesso rosa confetto. A differenza di Elisabeth, Sue possiede una dimensione intima, rilevabile nel pigiama che è il suo costume per la scena, oltre che dalla presenza di un compagno che si cura di lei e con cui presto crede di andare a coricarsi, ma non prima di aver prelevato dall'altra il fluido stabilizzatore di cui necessita. È in questo momento che, nel bagno, vive un vero e proprio *tradimento della materia*⁴¹: la stessa liquidità che con il siero attivatore le ha dato la vita e che nel siero stabilizzatore le ha garantito benessere, adesso si presenta in decomposizione.

Come abbiamo detto, nella riflessione di Bachelard esiste per l'immaginazione materiale un primato dell'acqua, a cui viene ricondotta qualsiasi forma di liquidità; ciò che del suo pensiero qui diviene nucleare è che, per l'inconscio, ogni *bevanda felice*⁴² è riconducibile al latte materno, un pensiero plausibile considerando che è il primo liquido esperito dall'essere umano appena è gettato nel mondo. Appare chiaro il rovesciamento del significato delle sostanze liquide nel film, che dalla promessa salvifica adesso si rivoltano in una consistenza mortifera. A questo, segue del sangue che il personaggio perde dal naso, altro liquido dal valore qui negativo e che sancisce definitivamente l'obbligo di *switch* nel corpo di Elisabeth per consentire il rigenerarsi del fluido. Elisabeth riemerge dall'*Hallow Space* in condizioni che vanno ben oltre l'anzianità e immediatamente si chiude in bagno, ma quella porta sprangata può solo nasconderla alla vista dell'uomo che si aggira per casa sua, per il resto è una *protezione debole*⁴³ che non può salvarla dallo specchio che le restituisce un corpo segnato dal tempo che Sue le ha sottratto. La violenza di ciò che ha visto, nella consapevolezza di non poter tornare indietro, la conduce a telefonare il centralista per terminare l'esperienza della sostanza. Nel buio del salotto, Elisabeth rialloca la sua gigantografia e attende l'indomani, dove – sotto lo sguardo di quel simulacro – inietta nel petto di Sue l'ultima sostanza di terminazione dal colore nero, sigillo di morte. Si pente immediatamente e tenta la procedura di *switch*, ma la sostanza riesce a sorprenderla ancora una volta e Sue ed Elisabeth sono ora entrambe sveglie: la stessa identità, scissa e raddoppiata, fronteggia se stessa, come farebbero due estranee.

La lotta seguente traduce la dis-abitabilità, materializzando quel calcio di cui sopra si è parlato in senso metaforico come gesto di espulsione dell'abitante. Sue calcia Elisabeth contro la gigantografia, segno originario dell'abitare di quest'ultima, che aveva incarnato i tre principi indispensabili dell'abitare e che adesso si rivela l'anima della casa: dalla sua prima lesione aveva preso avvio la frattura tra abitare e abitante, tra il luogo e il corpo. La casa si disarticola sotto l'urto delle due che la attraversano e che la devastano nello scontro. Elisabeth fugge lungo il corridoio, metafora di transizione che aveva segnato ogni mutamento precedente, e si chiude nel bagno alla ricerca un riparo nella stanza dei liquidi e del riflesso. Tuttavia, tutto è mutato: dalla costruzione dell'*Hallow Space*, il bagno è stato sollevato dal ruolo di stanza più remota della casa; la porta chiusa non garantisce sicurezza quando viene sfondata da Sue, e l'acqua che Elisabeth trova qui non è salvifica, è il suo stesso sangue.

Il corpo di Elisabeth trova la morte, ma il personaggio sopravvive in Sue. L'ultima sequenza nel *penthouse* – come accaduto per la prima – si conclude con il disperato ricorso alla sostanza, a cui Sue, nel bagno e davanti allo specchio, chiede una versione migliore di sé. La sostanza risponde con il “mostro Elisae”, un essere che mischia, confonde ed espelle sulla superficie del corpo parti dell'una e parti dell'altra, traducendo il desiderio di perfezione in deformazione.

Come il *penthouse*, anche la prima casa del corpo è ora un interno dis-abitabile, a causa dell'impressione dei segni di entrambe. Elisae si costringe nell'azzurro vestito di Sue, ma il tessuto pretende ancora una misura riconoscibile e si squarcia sotto il tentativo di compressione dell'eccedenza del personaggio. Nel soggiorno devastato dai segni della lotta e dal cadavere ancora caldo di Elisabeth, il personaggio si accanisce sul vetro che incornicia la gigantografia con un punteruolo, ne frantuma la superficie e ricava dall'immagine il volto stampato di Elisabeth che diviene la sua maschera davanti allo specchio: un'altra protezione debole, nell'ultimo tentativo di sutura tra rappresentazione e riflesso.

Si chiude così la storia del – e nel – *penthouse*: la prima lesione dell'immagine monumentale simbolizzava il conflitto tra abitante e luogo, mentre l'ultima ne sfregia la materia nel tentativo di ristabilire unità tra identità e corpo. Laddove il luogo – prima nella crisi dell'abitare e poi nella dis-abitabilità – ha compromesso la relazione tra Sue ed Elisabeth, adesso anche la prima casa del corpo si rende dis-abitabile, saldando in Elisae il conto in sospeso dello stesso luogo che non è riuscito a tenere l'una e l'altra assieme.

Conclusioni

L'*excursus* qui delineato ha preso avvio dalla possibilità di ampliare il quadro teorico – incentrato sull'asse corpo-sguardo – in cui la letteratura scientifica e la critica cinematografica hanno prevalentemente letto e interpretato l'opera filmica *The Substance*, diretta da Coralie Fargeat.

Ponendo in evidenza l'altissima concentrazione di sequenze ambientate nell'interno domestico del *penthouse*, si è colta l'opportunità di rileggere il film da una diversa angolazione teorica capace di restituire centralità agli ambienti, ipotizzando che questi sostengano la struttura narrativa.

Il film è stato riallocato entro il segmento dei *Film Studies* che ha prestato attenzione alle configurazioni di confinamento spaziale e alle opere ambientate prevalentemente o esclusivamente in interni, riconoscendo in questi ultimi un principio attivo e strutturante dell'opera.

Il protagonismo dell'interno domestico in *The Substance* ha illuminato in sé la decisività della pratica dell'abitare, configurandola come conseguente chiave interpretativa da adottare nella rilettura del film, assumendo l'interno domestico quale luogo privilegiato di osservazione delle dinamiche che orientano e significano il racconto. Il rilevamento di contributi – nell'ambito della filosofia dell'abitare – che assumono il cinema come possibile osservatorio delle dinamiche dell'abitare ha consentito di stabilire una connessione tra le due branche teoriche, rilevando inoltre che il medium cinematografico ha potuto incorporare tale dimensione senza mai assumerla come oggetto esplicito di consapevolezza teorica.

La topoanalisi qui operata ha assunto l'abitare come lente interpretativa e ha conseguenzialmente richiamato l'adozione della terminologia che è propria della filosofia dell'abitare, – nell'utilizzo di termini quali, luogo, spazio, rispecchiamento, cura e durata – che si è spontaneamente resa necessaria e naturale a una rilettura del film che qui prende le distanze dall'interpretazione del set come sfondo o contenitore dei mutamenti del corpo, bensì dissotterra la responsabilità del *penthouse* e del suo essere abitato sulla traiettoria del film.

Il metodo ha preso in considerazione le scene più significative ambientate nell'attico e le ha rilette in ordine cronologico, con una particolare attenzione alle stanze del soggiorno, del bagno e dell'*Hallow Space*, nella loro semantica e nei rapporti di corrispondenza e rovesciamento che vi intercorrono.

La topoanalisi ha individuato un dialogo interno tra gli elementi dell'acqua, dello specchio e della porta, inquadrandoli in un trittico simbolico che, nel ripresentarsi ciclicamente, sancisce la presenza di una struttura ad anello che caratterizza la narrazione nel *penthouse*. Negli eventi sono state rilevate tre fasi dell'abitare, responsabili dei mutamenti nel luogo del *penthouse*, del corpo dell'abitante protagonista e del conseguente precipitare degli eventi: l'abitabilità, in cui il luogo si è dato – maggiormente nel *background* del personaggio, che nel film non è mostrato ma è agilmente presumibile – come configurazione capace di sostenere le fondamenta dell'abitare stesso, date dagli elementi del rispecchiamento, cura e durata della permanenza. Successivamente, una crisi dell'abitare, prodotta dalla progressiva erosione di tali condizioni, ha generato riconfigurazioni spaziali, corporee e simboliche tali da incrinare l'equilibrio relazionale tra abitante e luogo. Infine, la dis-abitabilità, categoria proposta qui per designare il processo attraverso cui un luogo originariamente abitabile perde gradualmente le condizioni simboliche, relazionali e temporali che rendevano possibile l'esperienza dell'abitare, migrando il proprio statuto da luogo che raccoglie e custodisce a luogo che respinge ed espelle. Tale nozione si distingue dall'inabitabilità, la quale rinvia a un luogo o uno spazio strutturalmente privo di vocazione abitativa, mentre la dis-abitabilità riguarda la degradazione interna di un luogo che aveva posseduto le condizioni per essere vissuto come casa e che altera la qualità della permanenza fino a renderla insostenibile. In *The Substance*, dunque, l'interno domestico si configura come matrice della crisi e principio organizzatore che ne determina le condizioni e gli sviluppi. Il *penthouse* è un principio attivo del racconto filmico, la cui contesa erode le condizioni dell'abitare stesso, trasferendo la lotta del possesso del luogo sulla superficie del corpo inteso come *prima casa dell'essere umano*. Le metamorfosi del corpo dell'abitante, fino al Mostro Elisa, sono allora la traduzione nella carne di un conflitto abitativo maturato nella stessa topologia del luogo. Le traiettorie aperte da questo caso studio consentono di pensare ulteriori sviluppi

teorici incentrati sulla possibilità di una rigorosa articolazione tra “spazio cinematografico” e “luogo cinematografico”. Se in diversi ambiti teorici la distinzione tra spazio e luogo è stata elaborata in relazione alla produzione di significato e di identità, nel contesto degli studi sul cinema essa potrebbe essere riformulata in chiave propriamente narrativa, assumendo come criterio discriminante l’abitabilità dell’ambiente rappresentato.

Come evidenziato nella disamina oggetto di questo saggio, la dis-abitabilità o l’inabitabilità non comportano necessariamente la migrazione di statuto da luogo a spazio, bensì si configurano come passaggi di stato della qualità relazionale del luogo. È propriamente tale persistenza del luogo, nel tempo della crisi dell’abitare, a suggerire l’opportunità di approfondire teoricamente i processi attraverso cui uno spazio si costituisce come luogo e le modalità mediante cui tale statuto può oscillare, trasformarsi, compromettersi o revocarsi nel tempo filmico.

- ¹ Per un approfondimento sulla ricostruzione dei processi di medicalizzazione e controllo sociale che hanno progressivamente ridefinito l’autonomia e la percezione del corpo delle donne, si rimanda a E. Shorter, *Storia del corpo femminile*, tr. it. di M. Manzari e L. Rodighiero, Feltrinelli, Milano 1984.
- ² A. Milanaccio, *Corpi. Frammenti per una sociologia*, CELID, Torino 2009.
- ³ Cfr. D. Haraway, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, a cura di L. Borghi, Feltrinelli, Milano 1995.
- ⁴ Sulla riconfigurazione della soggettività in chiave postumana e sulla crisi dell’unità del soggetto classico, si veda R. Braidotti, *Il postumano. La vita oltre l’individuo, oltre la specie, oltre la morte*, tr. it. di A. Balzano, Derive Approdi, Roma 2014.
- ⁵ H. Krupa, *The Monstrous Feminine Re-Imagined: The Substance*, in “*Sinecine: Journal of Film Studies*”, vol. 16, n. 1 (2025), pp. 58-90.
- ⁶ G. Kalmár, *Provocative Substance: Challenges Posed by The Substance to Feminist Film Criticism*, in “*Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*”, 27 (2025), article 7.
- ⁷ A. Aydın, *Looking at Medusa: Patriarchal Gaze, the Division of the Subject and The Substance*, in *Sine Filozofi Dergisi*, 10. YılÖzelSayısı (2025), pp. 162-176.
- ⁸ J. Lingelser, N. Lodato (a cura di), *L’immaginario della casa nel cinema. Tra costruzione scenica e composizione scenografica*, Atti del convegno (Pavia, 23 marzo 2010), Ibis, Pavia-Como 2011; P. R. Wojcik (a cura di), *The Apartment Complex: Urban Living and Global Screen Cultures*, Duke University Press, Durham & London 2018; S. Baschiera, M. De Rosa (a cura di), *Film and Domestic Space: Architectures, Representations, Dispositif*, Edinburgh University Press, Edimburgo 2020.
- ⁹ T. J. Connelly, *Cinema of Confinement*, Northwestern University Press, Evanston 2019, p. 4.
- ¹⁰ M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, a cura di G. Vattimo, tr. it., Mursia, Milano 1991, pp. 96-108.
- ¹¹ Cfr. M. Vitta, *Dell’abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Einaudi, Torino 2008, pp. 27-28.
- ¹² Ivi, pp. 359-360.
- ¹³ Ivi, p. 360.
- ¹⁴ M. Pesare, *La dimora dei luoghi. Saggi sull’abitare tra filosofia e scienze sociali*, I Libri di Icaro, Lecce 2007, pp. 47-55.
- ¹⁵ Ivi, p. 48.
- ¹⁶ Ivi, p. 54.
- ¹⁷ Il termine *dis-abitabilità* si propone qui per designare il processo attraverso cui un luogo abitabile perde progressivamente le condizioni simboliche, relazionali e temporali che rendevano possibile l’esperienza dell’abitare, migrando il proprio statuto da “luogo che accoglie” a “luogo che espelle”. Si distingue dunque dall’*inabitabilità*, che indica uno spazio strutturalmente non destinato o non idoneo all’abitazione.
- ¹⁸ Film and Furniture, *The Substance: The Film Set Designs* (video podcast), <https://www.youtube.com/watch?v=RxqvmDIDJN8>.

- ¹⁹ La *Maison de La Celle-Saint-Cloud* è l'abitazione realizzata e progressivamente trasformata dall'artista francese Jean-Pierre Raynaud a partire dal 1969 nella periferia ovest di Parigi. Nel corso di oltre vent'anni l'edificio fu sottoposto a interventi radicali che ne alterarono completamente la configurazione originaria: gli ambienti vennero progressivamente rivestiti di piastrelle bianche 15x15 cm con fughe nere, gli arredi integrati nella struttura fino a trasformare la casa in un dispositivo totalizzante, concepito dall'artista come spazio di autoreclusione e di sperimentazione psichica. Nel 1993 Raynaud decise di distruggere integralmente l'abitazione, esponendone le macerie come parte dell'opera stessa, sancendo così la coincidenza tra costruzione, trasformazione e distruzione come fasi costitutive del progetto. L'evento è documentato nel film *La maison de Jean-Pierre Raynaud: Construction Destruction 1969-1993* di Michelle Porte.
- ²⁰ «[...] Il piastrellato – questo piastrellato bianco, basico, di 15 cm × 15 cm – fa realmente parte della nostra memoria collettiva. Non ce ne rendiamo conto, ma è un materiale che tutti conoscono nel XX secolo, che tutti hanno incontrato o incontreranno nella loro vita, talvolta semplicemente durante un soggiorno in ospedale... Andrò anche oltre: senza voler che ciò diventi ossessivo, mi sono recato alla morgue per verificare che fosse effettivamente impiegato in quei luoghi, che hanno bisogno di essere puliti. Invece di lasciare che questo materiale mi facesse paura o mi raccontasse delle storie, mi sono legato ad esso e ho cominciato ad amarlo, a intrattenere con lui una vera intimità. La più grande intimità che potevo concretizzare era vivere con lui». D. Durand-Ruel, M. Sanchez, *La maison de Jean-Pierre Raynaud. Construction, destruction, 1969-1993*, Regard, Paris 2011, p. 38. Tr. mia.
- ²¹ «Sapevo che non potevo sopportare nient'altro che me stesso in quello spazio», Ivi, p. 7. Trad. mia.
- ²² «La difesa di un individuo che aveva costruito il suo mondo all'interno del mondo degli altri», Ivi, p. 41. Tr. mia.
- ²³ E. Coccia, *Filosofia della casa. Lo spazio domestico e la felicità*, Einaudi, Torino 2021, p. 17.
- ²⁴ M. Biraghi, *Il libro della porta*, Edizioni Pendragon, Bologna 2022, pp. 22-23.
- ²⁵ Ivi, p. 283.
- ²⁶ Coccia descrive la casa abitata nel tempo come uno spazio in cui le stanze, pur restando architettonicamente distinte, tendono a fondersi in una continuità funzionale e relazionale, escludendo dal discorso la stanza da bagno. Cfr. E. Coccia, *Filosofia della casa*, cit., pp. 34-35.
- ²⁷ E. Coccia, *Filosofia della casa*, cit., p. 36.
- ²⁸ Ivi, pp. 35-36.
- ²⁹ Cfr. G. Bachelard, *Psicanalisi delle acque. Purificazione, morte e rinascita*, Red Edizioni, Vignate 2025, p. 108.
- ³⁰ Ivi, p. 12.
- ³¹ Ivi, p. 13.
- ³² Cfr. U. Eco, *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, La nave di Teseo, Milano 2018, p. 15.
- ³³ G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, tr. it. di E. Catalano, Edizioni Dedalo, Bari 2025, p. 189.
- ³⁴ Cfr. G. Bachelard, *La terra e il riposo*, tr. it. di M. Citterio e A. C. Peduzzi, Red, Como 1994, p. 28.
- ³⁵ M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, cit.
- ³⁶ Cfr. M. Biraghi, *Il libro della porta*, cit., pp. 86, 88.
- ³⁷ Ivi, p. 72.
- ³⁸ Per Foucault l'eterotopia designa uno spazio reale che funziona come contro-spazio, capace di riflettere, contestare o invertire le relazioni che strutturano lo spazio ordinario. Cfr. M. Foucault, *Eterotopia*, tr. it. di S. Vaccaro e T. Villani, Mimesis, Milano 2010, p. 12.
- ³⁹ Cfr. E. Coccia, *Filosofia della casa*, cit., pp. 90-91.
- ⁴⁰ Ivi, pp. 114-115.
- ⁴¹ Bachelard definisce “tradimento della materia” il rovesciamento improvviso delle qualità sensibili e immaginative che un elemento porta con sé: una sostanza che dovrebbe offrire dolcezza, protezione o plasticità si presenta invece come superficie ostile e aggressiva, producendo un corto circuito percettivo in cui l'immagine materiale si carica di una valenza offensiva. Cfr. G. Bachelard, *La terra e il riposo*, cit., p. 199.

⁴² Cfr. G. Bachelard, *Psicanalisi delle acque*, cit., pp. 133-134.

⁴³ Con “protezione debole” Bachelard indica una forma di riparo che si fonda su una soglia fragile, capace di attenuare l'ostilità dell'esterno senza eliminarla, mantenendo percepibile la minaccia che delimita. Cfr. G. Bachelard, *La terra e il riposo*, cit., p. 103.

Bibliografia

- Aydın, Abdurrahman, “Looking at Medusa: Patriarchal Gaze, the Division of the Subject and The Substance”, in *SineFilozofiDergisi*, 10. YılÖzelSayısı, 2025.
- Bachelard, Gaston, *La poetica dello spazio*, trad. di Ettore Catalano, Edizioni Dedalo, Bari 2025.
- Bachelard, Gaston, *La terra e il riposo*, trad. di Mariella Citterio e Anna Chiara Peduzzi, Red, Como 1994.
- Bachelard, Gaston, *Psicanalisi delle acque. Purificazione, morte e rinascita*, Red Edizioni, Milano 2025.
- Baschiera, Stefano; De Rosa, Miriam (a cura di), *Film and Domestic Space: Architectures, Representations, Dispositif*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2020.
- Biraghi, Marco, *Il libro della porta*, Edizioni Pendragon, Bologna 2022.
- Braidotti, Rosi, *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, trad. it. di A. Balzano, DeriveApprodi, Roma 2014.
- Coccia, Emanuele, *Filosofia della casa. Lo spazio domestico e la felicità*, Einaudi, Torino 2021.
- Connelly, Thomas J., *Cinema of Confinement*, Northwestern University Press, Evanston 2019.
- Durand-Ruel, Dominique; Sanchez, Marianne, *La maison de Jean-Pierre Raynaud. Construction, destruction, 1969-1993*, Regard, Paris 2011.
- Eco, Umberto, *Sugli specchi e altri saggi. Il segno, la rappresentazione, l'illusione, l'immagine*, La nave di Teseo, Milano 2018.
- Foucault, Michel, *Eterotopia*, trad. di Salvo Vaccaro e Tiziana Villani, Mimesis, Milano 2010.
- Haraway, Donna, *Manifesto cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, a cura di L. Borghi, Feltrinelli, Milano 1995.
- Heidegger, Martin, “Costruire, abitare, pensare”, in Vattimo, Gianni (a cura di), *Saggi e discorsi*, tr. it., Mursia, Milano 1991.
- Kalmár, György, “Provocative Substance: Challenges Posed by The Substance to Feminist Film Criticism”, in *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 27, 2025.
- Krupa, Henrieta, “The Monstrous Feminine Re-Imagined: The Substance”, in *sinecine: Journal of Film Studies*, 16, n. 1, 2025.
- Lingelser, Julie; Lodato, Nicoletta (a cura di), *L'immaginario della casa nel cinema. Tra costruzione scenica e composizione scenografica. Atti del convegno (Pavia, 23 marzo 2010)*, Ibis, Pavia-Como 2011.
- Milanaccio, Alfredo, *Corpi. Frammenti per una sociologia*, CELID, Torino 2009.
- Pesare, Mimmo, *La dimora dei luoghi. Saggi sull'abitare tra filosofia e scienze sociali*, I Libri di Icaro, Lecce 2007.
- Shorter, Edward, *Storia del corpo femminile*, trad. it. di M. Manzari e L. Rodighiero, Feltrinelli, Milano 1984.
- Vitta, Maurizio, *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Einaudi, Torino 2008.
- Wojcik, Pamela Robertson (a cura di), *The Apartment Complex: Urban Living and Global Screen Cultures*, Duke University Press, Durham and London 2018.

Sitografia

Film and Furniture, “The Substance: The Film Set Designs (video podcast)”, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RxqvmDIDJN8>

Filmografia

The Substance, regia di Coralie Fargeat, Francia/Regno Unito/Stati Uniti, 2024.

Cinema del corpo

Un processo visuale

Autore
Pasquale Jacopo
Napolitano

Abstract

Dagli anni Novanta fino al primo decennio dei Duemila, una serie di pellicole francesi, ex post riunite sotto l'espressione *New French Extremity*, concorse a ridefinire i limiti di ciò che era considerato accettabile rappresentare su schermo. Attraverso una prassi filmica sperimentale quanto controversa, *les enfants terribles* di questa generazione hanno guidato un dibattito che trova nella visualità contemporanea nuovo terreno di ri-scontro. Il contributo intende ricostruire la nascita di una tendenza mettendola in relazione con il passato e il presente cinematografico francese, in cui il body horror trova nuova visibilità dopo le recenti affermazioni di Julia Ducournau e Coralie Fargeat.

From the 1990s to the early 2000s, a series of French films, later grouped under the term *New French Extremity*, helped redefine the limits of what was considered acceptable to represent on screen. Through an experimental and controversial filmmaking practice, *les enfants terribles* of this generation spearheaded a debate that found new ground in contemporary visuality. This article aims to reconstruct the birth of a trend by relating it to the past and present of French cinema, in which body horror finds new visibility following the recent breakthroughs of Julia Ducournau and Coralie Fargeat.

Premessa

I recenti successi che hanno consacrato Julia Ducournau e Coralie Fargeat come nuovi punti di riferimento del *body horror* internazionale hanno riportato il genere al centro del dibattito critico e, forse come mai prima d'ora, anche di quello mainstream. Questo rinnovato interesse offre l'occasione per interrogare proprio il *body horror* nelle sue formulazioni contemporanee e per indagare le modalità attraverso cui le opere più recenti dialogano con una tradizione moderna – francese e transnazionale – che ha posto il corpo al centro della riflessione audiovisiva.

Oggetto di culto per gli appassionati, il *body horror* s'è saputo relazionare nei decenni alle molte inquietudini che animano il *pendant* società-individuo, riconoscendo nella mutazione fisica un fenomeno tanto sensibile quanto allegorico di riposizionamento del soggetto nella società di massa globalizzata. La prescritta connessione tra questi due elementi ha trovato efficace espressione nelle rappresentazioni sfidanti e deformate che caratterizzano le opere del genere. Questo contributo si propone di esplorare le ragioni di tale efficacia e di verificare come esse si siano riconfermate nel panorama cinematografico contemporaneo, ricostruendo un processo che, nelle sue manifestazioni più recenti, riprende e amplia posizioni sedimentatesi nel tempo.

Keywords

Corpo

Mutazione

Processo

Genere

Informe

Body

Mutation

Process

Gender

Formless

Per far ciò sarà utile riferirsi al *body horror* come parte di un dibattito artistico più ampio che ha storicamente esplorato la capacità del corpo di essere una piattaforma di dialogo individuale e collettivo. Coerentemente con l'obiettivo di armonizzare le numerose espressioni audiovisive che ne derivano in un'unica macro-area di ricerca, ci si riferirà a quest'ultima come *cinema del corpo*, prendendo in prestito una delle prime definizioni della New French Extremity (a volte di seguito abbreviato in NFE) lanciata da Tim Palmer nel suo *Brutal Intimacy: Analyzing Contemporary French Cinema* (2011)¹; una definizione che, per quanto riferita a una precisa tendenza artistica, appare in questo caso adatta a riunire opere accomunate dallo stesso oggetto di ricerca e, talvolta, le stesse strategie visuali. Se da un lato il sottogenere gode di proprie peculiarità, dall'altro pare infatti quasi naturale accostarlo a quei fenomeni cinematografici che – pur con approcci diversi – mostrano simile entusiasmo verso un corpo inteso come sito dinamico e mutevole.

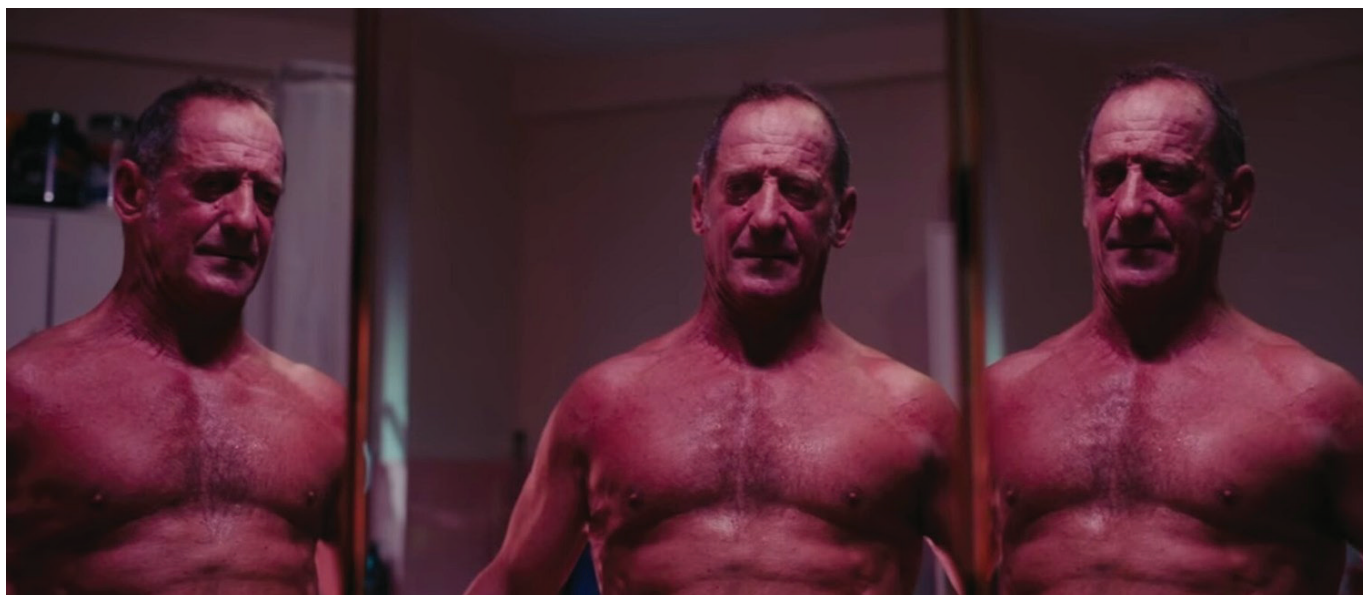
Saranno quindi individuati i momenti principali di una storia tutt'ora frammentata in generi e tendenze, le cui topiche ricorrono tuttavia in maniera persistente, suggerendo la possibilità di un confronto profittevole; particolare rilievo assumerà la discussione creatasi attorno al concetto batailliano di *informe*, muovendo dall'idea che questo possa essere applicato ai diversi livelli del fenomeno e costituire un forte richiamo alle proprietà estetiche e filosofiche del cinema del corpo. Si metteranno quindi a confronto diretto due opere che, pur lontane nel tempo, mostrano di condividere temi e aspetti tipici della prassi artistica qui discussa; ciò non tanto con l'obiettivo di situare i poli di un processo in fieri, quanto di setacciarne le componenti residuali e d'innovazione.

Il presente contributo propone dunque una visione complessiva e storicizzata di un fenomeno che il dibattito critico tende spesso a parcellizzare, facendo emergere la ricorsività dei suoi elementi più emblematici e avanzando alcune prime considerazioni sull'attuale produzione cinematografica.

Una rinascita

Da qualche anno il *body horror* vive una nuova fioritura. Ciò è stato reso possibile non solo dal ritrovato interesse del pubblico, ma anche grazie ad una serie di successi critici che ne hanno legittimato l'attualità di codice e hanno permesso al genere di affermarsi nei circuiti d'essai. A «far entrare i mostri»² è stata la Francia, paese con una solida tradizione nell'arte abietta, che ha ripreso il discorso interrotto qualche anno prima dai titoli di coda apparentemente calatisi sulla New French Extremity. Solo all'apparenza però, dal momento che la carica eversiva della tendenza sembrerebbe essersi rigenerata con maggiore riflessività nelle pellicole che stanno attualmente riscrivendo la storia del *cinema del corpo*. Sono stati in particolare i trionfi di *Titane* (Ducournau, 2021) e *The Substance* (Fargeat, 2024) ad averci consegnato due opere in grado di maneggiare con perizia le tattiche scioccanti appartenute alle tendenze in analisi e, come vedremo, anche a opere precedenti. Un'abilità che, in certi casi, ha creato perplessità sulla reale trasgressività dei film stessi, paventando il rischio di una *gentrificazione* del genere³.

Una delle prime rilevazioni da fare è che quest'ultimo, pur rimanendo spesso fedele a un'etichetta di *midnight movie*, si sia adattato nel tempo alle condizioni ambientali in cui andava sviluppandosi: legato a doppio



filo alle tensioni e ai rimossi che caratterizzano i diversi contesti storici, il genere torna periodicamente a galla mostrando la sua elasticità. Un primo elemento a favore di questa lettura può essere desunto dagli studi di Robin Wood, a partire dall'influente saggio *Introduction to the American Horror Film* (1979), nel quale l'autore riflette sui modi in cui l'horror mette freudianamente in scena il rimosso della società: la repressione di ciò che è considerato in qualche modo minaccioso per l'ordine normativo – una ricostruzione dalle evidenti implicazioni politiche – trova forma nel *mostruoso*, dando la possibilità allo spettatore di affrontare i propri incubi⁴. La mostruosità espressa in quanto instabilità della forma, come ci apprestiamo a discutere, rappresenta un *framework* teorico ideale con cui guardare non solo al contenuto ideologico che si cela dietro il simbolo, ma anche alla costruzione estetica dello stesso e soprattutto alla maniera in cui i suoi codici si rinnovano. Non stupisce quindi che il *body horror* si riveli efficace nell'esplorare le tensioni che risiedono nel rimosso, legittimandone lo studio in quanto oggetto culturalmente pregnante.

A riprova di quanto sostenuto, prendendo momentaneamente in considerazione un altro sottogenere come lo *zombie movie*, è possibile apprezzare come negli ultimi anni in Francia siano state prodotte opere, visualmente agli antipodi, aventi però in comune l'essere situate in profondità nella condizione storica: *La horde* (2010) di Yannick Dahan e Benjamin Rocher, film imbevuto di un gusto *pulp* marcatamente postmoderno, è ambientato nel contesto di un conflitto tra gang sullo sfondo di evidenti tensioni politiche e razziali (in quel momento accesissime in Francia); *La notte ha divorato il mondo* (*La nuit a dévoré le monde*, Rocher, 2018) è invece uno *zombie movie* piuttosto atipico dove l'isolamento del protagonista (incredibilmente anticipatorio di quello che diverrà uno dei principali temi visuali contemporanei dopo la crisi del Covid 19) diviene metafora della condizione di solitudine e alienamento sperimentata in molte società industrializzate; o ancora *Zombi Child* (2019), film con cui Bertrand Bonello ridiscute il genere offrendo una lettura anticolonialista. Pellicole come detto distanti, ma che insieme segnalano la tendenza dell'horror a dialogare con le questioni aperte della società francese e occidentale.

Tornando al *body horror*, esso nasce ufficialmente grazie alle opere di David Cronenberg, regista che più di tutti ha consacrato la sua carriera a codificare una personale elaborazione del genere⁵. Questa è rimasta particolarmente

coerente negli anni e proprio ultimamente è tornata nelle sale con *Crimes of The Future* (2022) e *The Shrouds – Segreti sepolti* (*The Shrouds*, 2024), che riprendono il discorso interrotto all'inizio degli anni Duemila⁶. Il suo *opus* viene spesso accostato al pensiero del filosofo e teorico dei media Marshall McLuhan, cui era accomunato dall'interesse verso la tecnologia, a ulteriore prova che il *body horror* pare contenere nel suo genoma le tracce di una propensione all'analisi sociale⁷. I suoi film esplorano l'alienazione e le paure sperimentate dall'individuo contemporaneo – di cui propone incarnazioni graficamente raccapriccianti – ponendo particolare rilievo all'incontro tra quest'ultimo e i nuovi apparati mediali di massa. Non deve sorprendere dunque che la produzione del regista canadese abbia costituito un oggetto culturale prezioso per diverse discipline umanistiche come la sociologia o i media studies.

Le ricerche condotte sulle interazioni e gli stati di fusione tra l'uomo e i dispositivi tecnologici saranno inoltre fondamentali per autori come Shin'ya Tsukamoto, che in un'intervista rilasciata a *Cinefantastique* per il suo *Tetsuo* (*Tetsuo: The Iron Man*, 1989) dichiarerà «I was impressed by David Cronenberg's *Videodrome* and the Cyberpunk movement. I was haunted by the idea of flesh assimilating iron. That was the impetus for *Tetsuo*». Il regista, ritornando sulla faccenda per *Film Stage*, avrà modo di chiarire ulteriormente il suo interesse per la relazione sempre più promiscua tra uomo e tecnologia:

«The old films tell us that it's very dangerous when technology becomes too advanced. In my film technology is terrifying, but still convenient. The theme is the conflict between these two concepts. We love technology but it will conquer our lives if we don't pay attention to it».

In entrambi i casi dunque si tratta di un confronto inevitabile più che fatalistico: l'alterazione è vista come un rito di passaggio necessario.

Risulta difficile in questa sede non rilevare nelle parole di Tsukamoto una descrizione – pur approssimativa – dei temi che ruotano attorno ad un'opera di recente produzione come *Titane*, in cui la tensione erotica tra uomo e macchina viene ulteriormente esplorata alla luce di una riformulazione “dei rapporti di gender”⁸ che non si limita a citare la “nuova carne”, ma ne rappresenta un'evoluzione: Ducournau spinge l'opera sorprendentemente – per il genere, ma anche per la linea narrativa – nella direzione di un percorso ristorativo, nel tentativo (qui approfondito nell'ultimo paragrafo) di riconciliare le ferite apertesi nell'individuo postumano. Queste sono descritte da Cronenberg nella loro accezione bio-tecnologica attraverso un'estetica artigianale e influenzata dai generi, a sua volta allegoria di una mutazione ontologica che l'autore si occupa di problematizzare più che condannare.

Diversamente, la New French Extremity si separa da una netta configurazione del genere ed espone queste crepe attraverso una rielaborazione poetica che eleva «il traumatico a principio estetico»⁹. Qui veniamo a uno dei temi centrali del contributo: per quanto debitrice dell'*opus* del cineasta canadese, le pellicole francesi che stanno riscrivendo le coordinate del *body horror* contemporaneo potrebbero essere parte di una tradizione nazionale più lunga che aveva già esplorato le possibilità discorsive del corpo. Per questa ragione, pur essendo riferita ad un periodo specifico del cinema francese, la definizione data da Palmer (*cinema du corps*) sembra essere la più adatta a racchiudere una tale eterogeneità di stili, non più legati dunque ad un momento storico preciso. La New French Extremity, tendenza alla quale le opere più recenti vengono talvolta accostate e cui la definizione di Palmer

si riferisce, rappresenta un fenomeno unico in tal senso per la varietà di approcci con cui gli autori e le autrici trattano il tema della corporeità, alimentando una riflessione estetica della consistenza pari a quella cronenbergiana.

Nuova Estremità Francese

«Che cosa tentiamo di raggiungere così febbrilmente, con tanta ostinazione e sofferenza, attraverso la rappresentazione, attraverso le immagini, se non aprire la notte del corpo, la sua massa opaca, la carne con cui pensiamo – e presentarla alla luce, ai nostri volti, come l'enigma delle nostre vite?»¹⁰.

In questo estratto è possibile rinvenire, pur a grandi linee, l'urgenza che vi è dietro il cinema di Philippe Grandrieux, regista e critico francese, e che probabilmente accomuna molte opere accostate alla New French Extremity. Proveniente da un articolo scritto dall'autore per i *Cahiers*, viene ripreso qualche anno dopo da James Quandt in un saggio seminale, destinato a creare un acceso dibattito: *Flesh and Blood: Sex and Violence in Recent French Cinema* è a buon titolo considerato la prima fondamentale anamnesi su un momento cinematografico che stava aggredendo in maniera significativa il cinema d'autore (e avrebbe fatto altrettanto, in un secondo momento, con quello di genere). La tendenza è infatti solitamente divisa in due ondate: alla prima, che arriva fino ai primi anni del Duemila, appartengono opere riconducibili al *mêlo* e al dramma romantico-intimista, ma che compiono felici incursioni nel territorio espressivo dell'orrore senza privarsi di un certo afflato lirico. La seconda ondata, che si spinge fino al termine del primo decennio, si rivolge in maniera più esplicita all'horror e ad alcuni suoi sottogeneri – *exploitation*, *body horror*, *home invasion*, *torture porn*, *slasher movie* – dando luogo a opere originali e non semplicemente derivative.

La New French Extremity è stata una prova di maturità fondamentale per il cinema del corpo, chiamato a interpretare un momento nuovo per la società e per il cinema stesso. In molti hanno visto, nelle opere che hanno recentemente riportato l'attenzione sul *body horror*, un legame diretto con la tendenza, di cui in un certo senso rappresentano un aggiornamento¹¹. Nel corso del contributo si è fatto e si farà più volte riferimento al tentativo, operato da più studiosi e qui riformulato, di sincretizzare la tendenza con la memoria storica e artistica francese. Più in generale, si è visto come il cinema del corpo operi in aperta relazione con il contesto in cui è situato: se in Cronenberg la materia biologica problematizza il rapporto del soggetto con i nuovi media, le innovazioni tecnologiche e le inquietudini legate alla pandemia di AIDS e alla Guerra Fredda¹², Tsukamoto col suo *Tetsuo* intercetta le turbe di un *salaryman*¹³ in una città come Tokyo – allora mai così metallica – anticipando la crisi che segnerà il Giappone nel “Decennio perduto”. A sua volta, la NFE incamera una vasta gamma di inquietudini che comprendono, tra le varie, la crisi culturale della borghesia e del modello neo-liberista, le tensioni dell'11 Settembre e la questione post-coloniale: fenomeni che trovano espressione in pellicole scioccanti e provocatorie dove la carne, sottoposta ad una serie impressionante di alterazioni, diviene oggetto di ricerca formale e politica.

Ex post, uno dei meriti della riflessione di Quandt è stato il fornire una prima, puntuale sistematizzazione delle caratteristiche principali della tendenza.

L'articolo, partendo da una bocciatura abbastanza netta nei confronti dell'allora ultimo film di Bruno Dumont, *Twenty-nine Palms* (2003), diviene una più ampia requisitoria nei confronti di un fenomeno artistico che stava prendendo piede nel cinema francese e che lo studioso condensa in una definizione che avrebbe in seguito avuto grande diffusione: New French Extremity. Passando in rassegna alcune opere di Gaspar Noè, Catherine Breillat, François Ozon, Claire Denis, Marina De Van, Philippe Grandrieux e lo stesso Dumont, l'autore ripercorre le tappe di un percorso in cui gli artisti sono accostati per via elettiva e non estetica, disponendo ognuno di linguaggio e stili assolutamente personali. Ad accomunarli secondo Quandt vi è uno spirito irredentista, intenzionato a penetrare la carne e a inondare l'immagine con i suoi fluidi. A cosa si deve una tale postura, si chiede lo studioso: a una tradizione che ha spesso impiegato simili tattiche o all'urgenza di rispondere a una crisi culturale? Procedendo nell'articolo, il posizionamento dell'autore diviene sempre più chiaro e vicino alla prima ipotesi¹⁴: il problema, secondo Quandt, è che la NFE offre visioni e soggetti una volta appannaggio dei *b-movies*, mentre le provocazioni nell'arte francese avevano storicamente privilegiato l'aspetto formale, politico e filosofico, o erano quantomeno assimilabili come "emanazioni di un movimento artistico". Non appare perciò pretestuoso commentare tale approccio in maniera altrettanto sincretica, offrendo un parallelo storico che pare curiosamente ricalcare la fattispecie e che propone un esempio possibile, per quanto effimero, di ricorsività nella tradizione artistica francese.

Circa un secolo prima che il critico canadese aprisse il dibattito sullo stato del recente cinema francese, Louis de Vauxcelles firmava sul *Gil Blas* un articolo divenuto antologico quanto l'oggetto del proprio discorso: la nascita del dibattito sul Fauvismo, come per la NFE, fu determinata dallo sprezzo stesso con cui fu accolta – una provocazione di cui gli artisti erano probabilmente consapevoli. Ad accomunare i due fenomeni vi è un'attitudine avanguardista, dagli esiti certamente urticanti, commentata in entrambi i casi alla luce di un passato 'colto' per sottolineare una deriva artistica nel presente¹⁵. Come i Fauves (egualmente non accomunati da un manifesto programmatico) hanno contribuito a sviluppare un utilizzo feroce e antiaccademico del colore, così gli artisti della New French Extremity hanno elaborato strategie audiovisuali innovative e protese verso l'estremo, compiendo uno strappo di natura formale quanto tematica. Uno strappo che, come sottolineato dallo stesso Quandt, appartiene pienamente al provocatorio repertorio letterario che va da De Sade a Bataille. Ed è forse quest'ultimo uno dei maggiori debiti teorici contratti dagli artisti della NFE e dagli studiosi che se ne sono occupati; un legame che diviene esplicito per ammissione degli stessi autori, come nel caso di Olivier Assayas¹⁶ o di Christophe Honoré, che ha realizzato un adattamento del suo romanzo postumo¹⁷.

L'Informe

L'esame dei casi citati finora produce due immediate riflessioni sulla natura del cinema del corpo. Da un lato se ne apprezza l'attitudine metamorfica, ovvero la capacità di rinnovare i propri codici per adattarsi al tema scelto; dall'altro è evidente che l'alterazione, nella prassi del *body horror* quanto della New French Extremity, dialoghi fittamente con i temi della protesta interiore e della negoziazione di un'identità. Il corpo appare, in poche parole, origine e destinatario di ogni conoscenza prodotta nel merito di

questo tipo di cinema. Risulta interessante notare come, secondo un meccanismo simile, vi sia una stratificazione di esperienze che operi nel genere cinematografico, dove ciò che è prodotto da quest'ultimo *informa* il genere stesso. È qui possibile attuare una netta distinzione con il lavoro postmoderno di revisione/citazione, spesso reso esplicito dagli autori in funzione meta-cinematografica. Nel caso che ci riguarda, invece, la rilettura si offre in maniera spontanea e non come cifra stilistica: una mutevolezza naturale, congenita. Non deve sorprendere dunque che il corpo utilizzi le esperienze ivi prodotte per ragionare sull'esplorazione ulteriore di sé stesso. Appare opportuno in tal senso richiamare il concetto di *informe* nella definizione data da Bataille nel suo *Dizionario critico* (pubblicato tra il 1929 e il 1930 all'interno di *Documents*) e successivamente recuperata da diversi studiosi del cinema del corpo¹⁸. Il filosofo è frequentemente accostato alla tendenza in un condivisibile tentativo di stabilire una relazione tra strategie comunicative apparentemente simili per quanto distanti nel tempo, a testimonianza di una più lunga tradizione artistica all'insegna dello shock – percettivo e culturale. Martine Beugnet, autrice di un testo seminale per la discussione attorno la New French Extremity quale *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*, ricorre in più occasioni alla figura di Bataille esplorandone i concetti di *surplus* e *informe*.

Il primo si riferisce in questo caso al valore prodotto da una scelta artistica che non tiene conto dei rapporti di forza con l'economia del racconto e del genere cinematografico: una pratica estetica che si svincola da una logica funzionalista. Se Bataille utilizzava un lessico economico per inquadrare un assetto sociale, qui Beugnet dispiega ulteriormente la definizione per mostrare come le opere della NFE interrogano il regime narrativo stesso: uno strappo alla regola che si condensa nell'esercizio dell'eccesso non (ri)produttivo, come dibattuto dalla studiosa nell'analisi di *Cannibal Love – Mangiata viva* (*Trouble Every Day*, Denis, 2001) e *Baise-moi – Scopami* (*Baise-moi*, Trinh Thi e Despentès, 2000).

La categoria dell'*informe* viene invece utilizzata da Beugnet, nella declinazione fattane a sua volta da Hal Foster, per approcciare a una visualità *aptica*, che quindi non si esaurisce nella visione passiva di un fotogramma – reso volontariamente di difficile interpretazione – ma che richiama tutti i sensi dello spettatore a partecipare all'esperienza dell'opera e alla ricostruzione del suo significato. L'*informe* è dunque inteso come una maniera di destabilizzare l'immagine e la forma stessa, riorganizzando una gerarchia visiva in cui gli elementi più abrasivi e abietti abbattano la distanza con quelli più 'colti' e normativi. In questo solco, la carne e i fluidi del corpo rappresentano un materiale perfettamente in grado di veicolare l'idea di una struttura (visuale e corporea) inquieta, minacciata dall'ordine prescrittivo perché pericolosa per quest'ultimo: se Kristeva si riferiva all'abietto¹⁹ in quanto né soggetto né oggetto, il *corpo informe* non solo si situa simbolicamente tra entrambi – come vedremo nel caso di studio al termine del saggio – ma riesce persino a contenerli, costituendo una superficie pensante in cui l'abiezione non è esclusivamente inscritta ma anche prodotta. Una formulazione che va nella direzione di quello che l'antropologa Nancy-Scheper Hughes ha definito *mindful body*²⁰.

Come nota Mauro Resmini nell'approfondito articolo *Reframing the New French Extremity: Cinema, Theory, Mediation*, occorre però prudenza nel presentare il cinema del corpo come una questione eminentemente estetica, fermandosi alla dimensione fenomenologica: legittimare l'elemento della mediazione consente di aprire un dialogo che percorra il canale simbolico

oltre che quello aptico, dando luogo a un'interazione complessa tra forma e informe. Qui l'autore aggredisce ulteriormente l'utilizzo fatto di quest'ultimo concetto all'interno del dibattito sulla New French Extremity, evidenziandone i limiti interpretativi e operando una più generica ammenda verso una discussione in cui la circolazione dei significati non restituisce la reale ambivalenza delle opere in questione – ambivalenza che, sostiene Resmini, già appartenerebbe alla definizione presente nel *Dizionario critico* di Bataille. Nella fattispecie, l'informe – in un'enunciazione che dichiara di porsi in maggiore continuità con il pensiero batailliano – opererebbe nei film della NFE non come una “categoria estetica stabile” bensì, oppositamente, come “fattore di mediazione”²¹.

Per spiegare questo concetto, lo studioso fa riferimento al film di Philippe Grandrieux *Sombre* (1998). Qui l'artista, attraverso l'accordo ipnotico di suoni e immagini abrase, non lavora in funzione di una completa dissoluzione della forma, bensì riporta questa ad uno stato “pre-edipico”²² in cui avverrebbe una fusione sensuale tra soggetto e oggetto. Tale fusione non coincide però (come Beugnet sostenerrebbe) con l'indeterminatezza della forma, che continuerebbe a persistere anche nel fugace incontro con l'informe, come argomentato da Resmini nella scena dell'aggressione al lago. Esempio ulteriore di ciò è la struttura fiabesca del racconto, i cui archetipi – analizzati da Jenny Chamarette nel suo contributo per *The New Extremism In Cinema: from France to Europe* – riaffermano un principio, per quanto sbiadito, di causalità narrativa e tematica.

Se l'elemento della mediazione – come si può desumere dallo studio di Resmini – appare fondamentale per fruire ed interpretare l'opera, allora il corpo e l'alterazione necessitano di essere situati all'interno di un contesto culturale e sociale dotato di codici condivisi – com'è la favola per Grandrieux – per poter rientrare nell'ordine simbolico ed essere connotati. Ritorniamo quindi al punto di partenza: l'apparente naturalezza con cui il genere si modella alle condizioni in cui è chiamato ad esprimersi. Se in questa sede si ritiene opportuno richiamare al dibattito sull'informe – nelle sue applicazioni alla discussione sulla NFE – è proprio perché la liquidità di questa categoria sembra aderire positivamente ai modelli estetici e poetici del cinema del corpo. Potenzialmente, le varie conformazioni assunte da quest'ultimo – ora tendenza, ora genere – costituiscono una reificazione diretta dell'interpretazione proposta da Resmini sull'informe come *operazione*, anziché come qualità invariabile. Un'operazione che trova letterale corrispondenza in un'estetica audiovisuale mutevole, ma anche nella drammatica precarietà dei corpi protagonisti delle opere in questione. Se, come Hal Foster postulava, l'abietto perde la sua innata carica eversiva quando parte di una strategia estetica, è pur vero che questo nella prassi del cinema del corpo spesso non si esaurisce nella sua esposizione *tout-court*, ma viene utilizzato come compromesso per superare il trauma che reca con sé, avvicinandosi alla “purificazione” di cui parlava Kristeva²³ e alla ricostituzione dei *bordi*.

Ad ogni modo raramente, sia nel body horror che nella NFE, assistiamo a una netta catarsi in tal senso. In alcuni casi, però, si vira con decisione verso un'accoglienza ristorativa dell'informe, recuperato nell'accezione di Resmini come processo che avviene al confine tra la forma e la sua assenza. È infatti possibile rinvenire un'aderenza tra il processo di manipolazione formale e quello tematico, come il confronto tra le seguenti due pellicole mostrerà – e come ha efficacemente discusso Martin John Anthony Parsons, che nel suo studio analizza la NFE alla luce dell'ontologia corporea di Jean-

Luc Nancy, ipotizzando il superamento teorico della tendenza nelle opere successive degli autori.

Dialogo a due

In *Con-fusing Bodies: Navigating Beyond New French Extremity with Jean-Luc Nancy* lo studioso Martin Parsons interroga la tendenza mettendola in dialogo con l'ontologia corporea del filosofo francese²⁴. Tesi centrale di Parsons è che la NFE sia andata incontro a un impasse teorico determinato dal tentativo di rappresentare l'irrappresentabile: la rottura del corpo. Per il pensiero di Nancy questo è un processo che porta inevitabilmente al decadimento del significato, traducendosi sul piano formale nell'*image saignée aveuglante*²⁵. Come Parsons seguita ad argomentare, esiste la possibilità (tanto nella filosofia di Nancy quanto nel cinema post-NFE) di uno stato di positiva "con-fusione", un momento d'incontro tra i corpi che, pur emergendo da un percorso tortuoso, tenta di ristabilire il significato perso nella caduta traumatica dei confini.

Assumendo questa traiettoria, è possibile scorgere nelle produzioni contemporanee più acclamate una certa attitudine riparativa. Coerentemente allo sforzo sincretico di ridurre la distanza tra fenomeni artistici che in questo studio si pongono ai poli dello stesso processo, faremo qui riferimento a due opere francesi temporalmente molto distanti: entrambe mostrano un intento ristorativo raro per il genere e hanno contribuito in maniera decisiva alla legittimazione critica dell'horror – storicamente ritenuto inferiore alla natura intrinsecamente autoriale della tradizione filmica francese, che invece vantava una certa familiarità con il film fantastico – e del cinema del corpo: *Titane* e *Occhi senza volto* (*Les yeux sans visage*, Franju, 1960).

La pratica cinematografica di Georges Franju è sicuramente peculiare: il risultato di un intreccio tra elementi realisti e surrealisti mutuati dalle avanguardie con cui ebbe modo di interfacciarsi (nota la sua amicizia con Breton) e da un solido background di documentarista. Tali esperienze trovano configurazione in *Occhi senza volto*, la sua seconda opera di finzione: nonostante l'iniziale insuccesso e i problemi di censura, il film è stato oggetto di una progressiva rivalutazione fino ad essere considerato, oggi, il capolavoro del regista. Visionario, surreale, sorretto da un impianto visivo-sonoro che oscilla abilmente tra il lirico e il realistico, *Occhi senza volto* è un'opera la cui intensità poetica afferisce completamente ad uno spirito "europeo" di interpretazione del genere, costituendo una grande fonte d'ispirazione per i registi a venire²⁶ – si pensi a *Il diabolico Dottor Satana* (*Gritos en la noche*, Franco, 1962), uscito appena due anni dopo, a *Tre gocce di sangue per una rosa* (*La Rose écorchée*, Mulot, 1970) o ai successi più o meno recenti di Almodovar con *La pelle che abito* (*La piel que habito*, 2011) e Veronika Franz e Severin Fiala con l'agghiacciante *Goodnight mommy* (2014).

Nell'opera di Franju il tema della dissoluzione dell'identità si intreccia con una riflessione estetica sul corpo che ha quasi del profetico considerando i futuri sviluppi del genere e in particolare del *body horror*. In seguito a un incidente stradale, Genessier, noto medico di Parigi, inizia a mietere vittime per i suoi esperimenti: l'obiettivo è restituire un volto alla figlia Christiane, rimasta sfigurata e da lui dichiarata deceduta. A differenza di quanto ritratto in un film come *El baul macabro* (Zakarias, 1936), dove lo scienziato pazzo uccideva giovani donne nel tentativo di salvare la moglie (malata

terminale), Genessier vuole restituire una vita a sua figlia ricostituendone un'armonia estetica. La disgregazione dell'identità di Christiane e la sua reclusione però dipendono molto più direttamente da un paradigma sociale che dalla sciagura occorsale: una disgrazia che, attraverso le parole della ragazza, ci restituisce nitidamente l'ambizione smisurata del padre²⁷. Questa pare ricalcare proprio le fantasie di controllo dello spazio e dei corpi diffuse in Francia durante la modernizzazione, un processo innatamente patriarcale che si trovava all'apice quando il film è stato distribuito e che trova straordinaria condensazione proprio nel veicolo automobilistico.

Il problematico confronto con una cultura del progresso che impone di adattarsi è uno dei temi che sta alla base dell'opera e che nutre la riflessione sul corpo in quanto luogo in cui il soggetto posiziona e contratta la sua identità; non stupisce allora che un testo come *Fast Cars, Clean Bodies*, della studiosa americana Kristin Ross, abbia rappresentato un lavoro di centrale importanza per alcuni dei principali studi sulla New French Extremity – quello di Beugnet ad esempio. Come nota Ross, il rinnovamento apportato dalla modernizzazione dello stato francese e dall'americanizzazione della sua cultura si coagula nella creazione di dispositivi di potere, abitudini di consumo e gadget in cui la nuova borghesia poteva riconoscersi. L'ambiente domestico, di cui la donna era 'promossa' a manager²⁸, è riconfigurato nel segno dell'efficienza e di una cultura dell'igiene sempre più invasiva che feticizza le superfici lucide e levigate, divenute nuovo standard di bellezza – naturale il paragone con la morbosa ricerca per Christiane della perdita levigatezza, che invece pare più appartenere ai bisturi e alle automobili.

Nel nostro caso la prospettiva cristallizzata avanzata dal nuovo assetto sociale, che mirava a cancellare le differenze di classe e a proiettare i cittadini francesi verso una fideistica fiducia nel progresso, risulta assolutamente coerente sia con la sospensione temporale sperimentata nella guida ad alta velocità – la stessa che lascerà sfigurata Christiane – che con l'ossessione per l'invecchiamento. Franju ci mostra chiaramente come tra le persone interessate alle scoperte di Genessier e alle loro applicazioni ci siano molte donne, socialmente più esposte alla naturale perdita di avvenenza. Tale cultura disciplina il corpo di Christiane in maniera ancora più diretta: alla giovane non è data alcuna possibilità di autodeterminarsi, essendole di fatto imposti il trattamento chirurgico così come la segregazione, e ciò per mano di una figura che le impedisce – letteralmente – di scegliere la propria pelle. Infine, è sempre il padre che chiede a Christiane di indossare la maschera, garantendole che, una volta riacquisita la sua bellezza, potrà tornare a vivere.

Risalendo i livelli, è interessante constatare come la giovane, al fine di determinare la propria identità, si renda costretta a privare altre donne della propria: un meccanismo predatorio che riconosce il proprio ideale nell'altro da sé e che infatti fallisce nel momento in cui l'innesto trova riscontro. Un'evocazione letterale dell'intrusione violenta dell'estraneo, richiamando l'ontologia corporea di Jean-Luc Nancy, e della rovina che una fusione coatta porta con sé.

Lo scioglimento dell'opera rivela un ulteriore elemento di complessità: mentre la polizia brancola nel buio, è proprio Christiane a porre fine al caso uccidendo l'assistente-complice del padre e liberando i cani che sbraneranno quest'ultimo, riscattandosi così almeno in parte dalle efferatezze di cui si è resa complice. La sua infelice figura assolve i ruoli speculari di vittima e carnefice, assumendo su di sé i tratti salienti di due archetipi femminili completamente opposti nel cinema di genere. Aspetti

come la natura mortifera del suo eros, la subordinazione a un personaggio maschile che muove l'intreccio e la neutralizzazione cui va spesso incontro sono qualità infatti storicamente riferite alla *femme fatale*, un modello che però viene dal noir, genere allora in Francia considerato di valore artistico maggiore rispetto all'horror²⁹. È in effetti proprio al noir che viene sagacemente accostato da Michel Delahaye nel tentativo di sottolinearne gli alti meriti artistici, arrivando a esser definito "il più bello dei diamanti neri"³⁰. Ribaltandone la tradizione androcentrica, Christiane – cui Franju dedica diverse malinconiche inquadrature, a conferma della centralità del suo personaggio – finisce con l'abbracciare la pulsione rediviva che diverrà tipica delle *final girl* (questo sì, archetipo peculiare del genere horror) determinando sé stessa attraverso l'azione ma restando un personaggio complesso, mai completamente colpevole né assolto.

Poco più di sessant'anni dopo, *Titane* viene presentato a Cannes, dove bisca e supera il successo ottenuto dall'autrice in precedenza con *Raw* – *Una storia cruda* (*Raw*, 2017, Premio FIPRESCI) aggiudicandosi la seconda Palma d'oro mai assegnata a una donna. Il racconto segue le vicende di Alexia, che lavora come modella in un autosalone e a cui da piccola è stata applicata chirurgicamente una placca di titanio per via di un grave incidente. Crescendo, Alexia finisce per sviluppare un morboso interesse per le automobili, oltre che forti pulsioni antisociali: ignora la famiglia, che fondamentalmente disprezza, e arriva in più occasioni ad uccidere. La giovane, in seguito ad un rapporto sessuale con una Cadillac, scopre di essere incinta; quindi, compiuto l'ennesimo massacro, dà alle fiamme casa dei propri genitori (con quest'ultimi all'interno) e si mette in fuga. Verrà accolta da Vincent, capitano dei Vigili del Fuoco, con cui instaura un rapporto filiale.

Già dal set-up delle due opere, apprendiamo come la tecnologia possa essere utilizzata tanto in senso distruttivo quanto riparativo, risultando paradossalmente più efficace nel corrompere che nel sanare. L'automobile in particolare non è un oggetto neutro: in *Occhi senza volto* rappresenta un elemento di modernità³¹ situato, uno standard di efficienza a cui la bellezza di Christiane (e per estensione quella femminile) deve aspirare. In *Titane* l'automobile è correlata per via materica all'impianto di Alexia – qui risiede l'origine della tensione erotica – rendendo la donna apparentemente fredda e priva di empatia, proprio come il veicolo. Ducournau qui opera un'importante risignificazione della superficie metallica: attraverso l'eroticizzazione fisica e visuale dell'automobile, la rappresentazione dei suoi fluidi e la fusione reietta tra donna e macchina (che, a differenza di Tetsuo, non è eminentemente distruttiva), Ducournau iscrive l'abietto nello stesso luogo utilizzato per riprodurre il normativo, capovolgendo la connotazione che per Ross possedeva il rivestimento dell'automobile durante la modernizzazione. Questo costituisce un fondamentale elemento di innovazione nell'opera dell'autrice oltre che un primo passo verso l'ipotesi ristorativa cui abbiamo accennato: un processo che richiede inevitabilmente la riappropriazione di uno spazio simbolico, il *corpo*.

Un altro aspetto che differenzia le due opere è dato da una sorta di postura nella ricerca artistica. *Occhi senza volto*, pur collocando la storia in un contesto di innovazione tecnologica (auto scintillanti, chirurgia avanzata) è innervato di una poetica malinconica, spesso protesa al recupero del passato: visualmente, perché lo stile è in parte mutuato dalle avanguardie; tematicamente, perché il racconto si sviluppa attorno al tentativo di riportare il corpo di Christiane a una *Gestalt*; infine narrativamente, dal

momento che questo tentativo corrisponderebbe a un ritorno aureo alla quotidianità pre-incidentale e che l'autore sceglie in più occasioni di far emergere il fuori campo nel presente³².

Titane mostra invece di volersi interrogare sul futuro del cinema e dell'essere umano, utilizzando un linguaggio visuale innovativo per narrare dapprima la fase post-incidentale e in seguito la sintesi tecnologica compiuta da Alexia – in cui la chirurgia non restaura ma *trasforma*. Tali circostanze, più che esprimere un ritorno al passato, illustrano la dinamica progressiva di una ricerca identitaria.

Un altro elemento in comune, cui avevamo già accennato, è la centralità della figura paterna. Franju costruisce un Dr. Frankenstein storicizzato in cui le qualità ataviche del medico pazzo si fondono con un immaginario tecnologico positivista: l'umanità del personaggio è resa ancora più oscura dall'ambiguità delle sue intenzioni, sospese tra l'amore paterno e la *hybris* dello scienziato. Genessier rappresenta, in poche parole, una società patriarcale che oscilla istericamente tra l'entusiasmo per il progresso e la ricostituzione dell'ordine normativo. *Titane* compie un ulteriore attacco alla famiglia tradizionale, mostrando come i legami più profondi non siano quelli coatti. Il padre biologico di Alexia è una figura inconsistente verso cui, fin dalle prime immagini, la ragazza mostra insofferenza – e dalla quale si affrancherà freudianamente – mentre Vincent è un capitano dei Vigili del Fuoco che ha perso suo figlio Adrien e la cui unica famiglia è rappresentata dal comando di uomini che guida. Vincent problematizza la condizione maschile, muovendosi sulla tensione che insiste tra la pulsione di cura materna (l'accudimento del figlio e dei compagni di caserma) e quella di guida paterna (incarnata in un corpo scultoreo, che necessita di costanti iniezioni per negare la propria debolezza e sostenere la sua leadership). L'uomo, nella sua complessità, ribalta la figura normativa del medico Genessier e come Antigone rifiuta il *nòmos*, accettando una paternità abietta.

Prima di potersi soggettivare, le protagoniste di entrambi i film sono costrette a indossare una maschera che funge da barriera tra il corpo e l'esterno. Nel caso di Christiane si tratta di una protesi candidamente realistica che serve ad occultare un volto pericolosamente non conforme – abietto; proprio come quest'ultimo Christiane si posiziona in una zona liminale, divenendo attraverso la maschera una figura *fantasmatica*. Alexia, oltre a dissimulare quotidianamente i propri reali interessi, è invece costretta a de-sessualizzarsi rompendosi il naso e occultando una scomoda gravidanza *queer*³³: differentemente da Christiane, lei è costretta a sfigurarsi per sopravvivere.

Il percorso che porta all'autodeterminazione ha un esito simile in ambedue i casi: Christiane interrompe la scia di omicidi, emancipandosi dalla figura paterna(listica), mentre Alexia accetta l'infermità dell'amore, sublimando la sua metamorfosi con una morte mai così vitale. Se *l'informe* in Franju afferma sé stesso in ragione di ogni pretesa di controllo, in *Titane* questo diviene – come Resmini prescriveva – un'operazione: un sabotaggio delle categorie binarie attraverso cui la forma emerge dal confronto con la sua nebulizzazione. Il corpo, straordinariamente, si costituisce come il campo di battaglia di questa dialettica.

Quale sarà la prossima configurazione che assumerà il *cinema del corpo*? Le apprezzabili ricorsività formali e poetiche emerse nel corso di questo studio fanno pensare che la direzione rimarrà quella di aggredire discorsivamente le tensioni – culturalmente situate – che l'individuo esperisce e rielabora attraverso il corpo. A oggi, come accennavamo, è possibile rinvenire una

diffusa attitudine ristorativa nel *body horror*, che si trova ad operare in un momento storico complesso: la crisi culturale del modello neo-liberista, preannunciata dalla NFE, diviene un tema improcrastinabile; un diffuso senso di sfiducia fonde le ansie bio-tecnologiche ereditate prima dalla pandemia di Covid19 e in seguito dalla diffusione delle AI; la virtualizzazione del sé e la digitalizzazione dell'esperienza infine pongono serie questioni sul senso di alienazione sperimentato da molta società contemporanea. All'interno di questo pantano, c'è persino chi sceglie di ritornare ai temi che hanno caratterizzato lunghi momenti di una prassi artistica, come si è detto nel caso di Cronenberg – e della sua covata *malefica* – o in quello di Catherine Breillat³⁴. Di fatto, dopo *Titane* altre pellicole come *The Substance*, *Together* (Shanks, 2025) e *The Ugly Stepsister* (Den Stygge Stesøsteren, Blichfeldt, 2025) – pur senza rinunciare alla componente tragica e perturbante – stanno utilizzando il genere per riscrivere la subalternità del corpo cartesiano e mostrare come, attraverso la sua esplorazione, sia possibile sovvertire la mutazione in un processo affermativo e positivo. Una cosa è certa: la topografia del cinema del corpo non smetterà di evolversi.

- ¹ Il saggio di Palmer è uno dei primi tentativi di analizzare la New French Extremity, descritta dallo studioso come «a cinema of the senses, a cinema that prioritizes the haptic and the visceral over the purely narrative or the intellectual» (p. 62). Per Palmer la NFE forza una risposta nello spettatore attraverso le sue immagini scioccanti, costituendo «an on-screen interrogation of physicality in brutally intimate terms» (p. 59).
- ² Con quest'espressione, utilizzata da Julia Ducournau nel suo discorso di accettazione della Palma d'oro 2021, la regista intendeva probabilmente ringraziare la giuria (presieduta da Spike Lee) per aver premiato un film che celebra il mostruoso e sfida il normativo – non solo tematicamente, ma anche nella maniera in cui rimodula il genere.
- ³ Hal Foster ne *Il ritorno del reale. L'Avanguardia alla fine del Novecento* mette in guardia dal rischio che corre l'abietto di essere assorbito all'interno del sistema estetico e quindi neutralizzato nella sua carica eversiva; un'ipotesi simile è avanzata da Yal Sadat sui *Cahiers*, che definisce *The Substance* «una commedia horror innocua» (*The Substance de Coralie Fargeat*, <https://www.cahiersducinema.com/fr-fr/article/actualites/the-substance-de-coralie-fargeat-2>). Si veda anche l'articolo di György Kalmár “Provocative Substance: Challenges Posed by The Substance to Feminist Film Criticism”, in *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, Vol. 27 (2025), in cui l'autore discute il problematico posizionamento dell'opera all'interno della critica cinematografica femminista.
- ⁴ Il lavoro di Wood si rivelerà fondamentale per dare avvio al dibattito sullo statuto artistico del cinema horror: in particolare l'approccio psicoanalitico – di cui, rispetto al cinema gotico, Siegfried Kracauer sarà pioniere con il suo *Da Caligari a Hitler. Una storia psicologica del cinema* – permetterà allo stretto rapporto che intercorre tra le tensioni culturali e il genere cinematografico di emergere con sempre maggiore evidenza negli studi successivi.
- ⁵ Sono diversi gli autori (per lo più americani) che hanno girato pellicole ascrivibili al *body horror*: in questa sede si fa riferimento alle opere del regista canadese non solo per ragioni storiche, ma perché rappresentativo di un periodo “classico” del *body horror* in cui l'influenza dell'*exploitation* e dei generi era più marcata rispetto a oggi.
- ⁶ Anche il figlio dell'autore, Brandon Cronenberg, contribuisce a discutere il genere realizzando *Antiviral* (2012), *Possessor* (2020) e *Piscina infinita* (*Infinity Pool*, 2023).
- ⁷ Mentre McLuhan era docente presso la University of Toronto, Cronenberg vi era iscritto in qualità di studente. Pur non avendo frequentato i suoi corsi, il regista dichiarerà di aver «letto tutto ciò che aveva scritto» (Browning, 2007, p.64 in L. Bilmes, *Cronenberg Adapts (Us to) McLuhan: Watching Videodrome*,

- Reading Understanding Media, Queen Mary University of London, London, contenuto in *Trasvases entre la literatura y el cine*, Vol. 6 (2024), pp. 24-49).
- ⁸ Fata Morgana. Quadrimestrale di Cinema, Immagini, Idee, Vol. 49 (2023), <https://www.fatamorganaquadrimestrale.it/n-49-corpo/>.
- ⁹ M. Resmini, *Reframing the New French Extremity: Cinema, Theory, Mediation*, in *Camera Obscura*, Duke University Press, 2015, p. 173.
- ¹⁰ P. Grandrieux, *Sur l'horizon insensé du cinéma*, in "Cahiers du Cinéma hors série: Le siècle du cinéma" (Novembre 2000).
- ¹¹ V. Michèle Bacholle, *For a feminist reading of Julia Ducournau's Grave*, in *MODERN & CONTEMPORARY FRANCE*, Eastern Connecticut State University, Willimantic, CT 2023.
- ¹² Quest'ultimo tema irradia il capolavoro di Zulawski *Possession* (1981), in cui la pratica dell'abiezione assume contorni grotteschi. Il film presenta diversi elementi che lo avvicinano al body horror, tra cui il conflitto sessuale e la relazione che si instaura tra mutazione fisica e psicologica.
- ¹³ Una figura non dissimile dal *jeune cadre*, simbolo della nuova classe media francese descritta da Kristin Ross nel suo *Fast Cars, Clean Bodies: Decolonization and the Reordering of French Culture*, Massachusetts Institute of Technology Press, Massachusetts 1995.
- ¹⁴ Una strada più volte percorsa nella letteratura dedicata, come nel lavoro di Alexandra West *Films of the New French Extremity. Visceral Horror and National Identity*.
- ¹⁵ «Donatello chez les fauves». Con quest'espressione, passata alla storia, Louis de Vauxcelles manifestava il proprio sgomento per le opere espressioniste presenti al Salon d'Automne. Il riferimento era alle due sculture di Albert Marque posizionate al centro della sala e accerchiate dai dipinti fauvisti.
- ¹⁶ Thompson 2004: 31 in *Cinema and Sensation: French Film and The Art of Transgression*, p. 34.
- ¹⁷ *Ma Mère* (Honoré, 2003).
- ¹⁸ L'autore verrà ripreso ancora diverse occasioni per la sua vicinanza ai temi dell'abietto e della «disperata violenza dell'eros» (Bataille in Beugnet, p. 105). All'interno del suo contributo per Tanya Horeck e Tina Kendall nel loro libro *The new extremism in cinema. From France to Europe*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2011, Beugnet torna a far riferimento alla NFE, riprendendo Bataille nella descrizione della tendenza come di un «cinema della spesa».
- ¹⁹ J. Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Éditions du Seuil, Paris 1980.
- ²⁰ N. Scheper-Hughes, *The Mindful Body: A Prolegomenon to Future Work in Medical Anthropology*, in "Medical Anthropology Quarterly", Vol. 1, N. 1 (1987), pp. 6-41.
- ²¹ Ivi, p.175.
- ²² *Ibidem*.
- ²³ *Ibidem*.
- ²⁴ Nancy ha manifestato in più occasioni interesse per il cinema: il suo studio più noto è *L'evidence du film: Abbas Kiarostami*, breve lavoro editoriale in cui dialoga con il cinema del regista iraniano. È altresì nota la sua collaborazione con l'autrice francese Claire Denis, che lo ha diretto nel cortometraggio *Vers Nancy* (parte del film collettivo *Ten Minutes Older: The Cello*, 2002). Denis realizzerà due anni più tardi *L'intruso* (*L'intrus*, 2004), film ispirato all'omonimo saggio del filosofo, un resoconto letterario dell'esperienza di trapianto che stimolerà in maniera decisiva la riflessione del filosofo sull'esistenza plurale, l'estraneità e l'intrusione del corpo – già divenuta ontologia in *Corpus* (1992) e ulteriormente espansa in *Être singulier pluriel* (1996).
- ²⁵ J.-L. Nancy, *Ikône de l'acharnement*, in "Trafic", n. 39 (2001), p. 64.
- ²⁶ F. Zanello, *Frontiers. Il cinema horror franco-belga degli anni zero*, SHATTER Edizioni, Roma 2020, p.8.
- ²⁷ «È stato il suo desiderio di dominare... persino sulla strada», confessa una sconsolata Christiane riferendosi all'incidente provocato dal padre.
- ²⁸ Louise, assistente di Gènessier, svolge precisamente questa funzione – tanto più che lo studio e l'abitazione del medico coesistono nello stesso luogo.
- ²⁹ D. Kalat, *Eyes Without a Face: The Unreal Reality*, in "The Criterion Collection" (2013), <https://www.criterion.com/current/posts/343-eyes-without-a-face->

- [the-unreal-reality?srsId=AfmBOoo0bk5PVzjnRg_24RmWKkmoa5fyibE0lGQUlYYkfvaZS3luU](https://www.criterion.com/current/posts/343-eyes-without-a-face-the-unreal-reality?srsId=AfmBOoo0bk5PVzjnRg_24RmWKkmoa5fyibE0lGQUlYYkfvaZS3luU).
- ³⁰ M. Delahaye, *Gothique Flamboyant*, in “Cahiers du Cinéma”, n. 106 (Aprile 1960), pp. 48-54.
- ³¹ Il veicolo utilizzato da Franju per incarnare tale senso di modernità è la Citroen DS: l'inaugurazione dello stesso modello nel 1955 al *Salone de l'Automobile*, raccontata da Roland Barthes in *Mithologies* (1957), è menzionata anche all'interno dello studio di Kristin Ross (Ivi, p. 26).
- ³² Un esempio è dato dall'incidente scatenante: mentre nel film di Ducournau questo viene rappresentato in tempo reale nelle prime scene, in *Occhi senza Volto* è ricostruito solo oralmente attraverso le testimonianze dei personaggi.
- ³³ La femminilità non prescrittiva di Alexia e la sua “mostruosità” come reazione all'ordine patriarcale sono approfondite da Michèle Bacholle nell'articolo *In the defense of punks and monsters: Julia Ducournau and Titane*, in “The French Review”, Vol. 97 (2023), pp. 19-33.
- ³⁴ D. Previtera, *L'eredità del cinéma du corps. Ancora un'estate di Catherine Breillat*, in “Fata Morgana Web” (2024), <https://www.fatamorganaweb.it/pdf/ancora-un-estate-catherine-breillat/>.

Bibliografia

- Bacholle, Michèle, *For a feminist reading of Julia Ducournau's Grave*, in MODERN & CONTEMPORARY FRANCE, Eastern Connecticut State University, Willimantic, CT 2023.
- Bacholle, Michèle, *In the defense of punks and monsters: Julia Ducournau and Titane*, in “The French Review”, Vol. 97 (2023), pp. 19-33.
- Beugnet, Martine, *Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2007.
- Bilmes, Leonid, *Cronenberg Adapts (Us to) McLuhan: Watching Videodrome, Reading Understanding Media*, in “Trasvases entre la literatura y el cine”, n. 6 (2024), Queen Mary University of London, pp. 24-49.
- Delahaye, Michel, *Gothique Flamboyant*, in “Cahiers du Cinéma”, n. 106 (Aprile 1960), pp. 48-54.
- Foster, Hal, *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, trad. it. B. Carneglia, Postmedia Books, Milano 2007.
- Grandrieux, Philippe, *Sur l'horizon insensé du cinéma*, in “Cahiers du Cinéma hors série: Le siècle du cinema” (Novembre 2000).
- Grechi, Giulia, *La rappresentazione incorporata. Un' Etnografia del Corpo tra Stereotipi Coloniali e Arte Contemporanea*, Mimesis, Milano 2016.
- Horeck, Tanya, Kendall, Tina, *The New Extremism in Cinema: From France to Europe*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2011.
- Kalmár, György, *Provocative Substance: Challenges Posed by The Substance to Feminist Film Criticism*, in “Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies”, Vol. 27 (2025).
- Kracauer, Siegfried, *Da Caligari a Hitler. Una storia psicologica del cinema tedesco*, in L. Quaresima (a cura di), Edizioni Lindau, Torino 2007.
- Kalat, David, *Eyes Without a Face: The Unreal Reality*, in “The Criterion Collection” (2013), https://www.criterion.com/current/posts/343-eyes-without-a-face-the-unreal-reality?srsId=AfmBOoo0bk5PVzjnRg_24RmWKkmoa5fyibE0lGQUlYYkfvaZS3luU.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*, Éditions du Seuil, Parigi 1980.
- Nancy, Jean-Luc, *L'evidenza del film. Abbas Kiarostami*, in A. Cariolato (a cura di), Donzelli Editore, Roma 2004.
- Nancy, Jean-Luc, *Icone de l'acharnement*, in “Trafic”, n. 39 (2001), p. 58-64.
- Palmer, Tim, *Brutal Intimacy: Analyzing Contemporary French Cinema*, Wesleyan University Press, Middletown CT 2011.
- Parsons, Martin, *Con-fusing Bodies: Navigating Beyond The New French Extremity with Jean-Luc Nancy*, Nottingham Trent University, Nottingham 2021.
- Previtera, Denis, *L'eredità del cinéma du corps. Ancora un'estate di Catherine*

- Breillat, in "Fata Morgana Web" (2024), <https://www.fatamorganaweb.it/pdf/ancora-un-estate-catherine-breillat/>.
- Quandt, James, *Flesh & Blood: sex and violence in recent French cinema*, in "Artforum", 2004.
- Resmini, Mauro, *Reframing The New French Extremity: Cinema, Theory, Mediation*, in "Camera Obscura 90", vol. 30, n. 3 (2015), pp. 161-187, Duke University Press, Duke 2015.
- Ross, Kristin, *Fast Cars, Clean Bodies: Decolonization and the Reordering of French Culture*, University of California Press, Berkeley 1995.
- Scheper-Hughes, Nancy, *The Mindful Body: A Prolegomenon to Future Work in Medical Anthropology*, in "Medical Anthropology Quarterly", vol. 1, n. 1 (1987), pp. 6-41.
- Vauxcelles, Louis, *Le Salomn d'Automne*, in "Gil Blas", 17 Ottobre 1905.
- West, Alexandra, *Films of The New French Extremity. Visceral Horror and National Identity*, MacFarland Publishing, Jefferson 2016.
- Wood, Robin, *Introduction to the American Horror Film*, in *Robin Wood on the Horror Film: Collected Essays and Reviews*, in B. K. Grant (a cura di), Wayne State University Press, Detroit 2018.
- Zanello, Fabio, *Frontiers – Il cinema horror franco-belga degli anni zero*, Shatter Edizioni, Roma 2020.

[articles]

Luoghi, pratiche, immagini ritornanti

Itinerari d'affezione nelle installazioni museali di Agnès Varda e Alice Rohrwacher

Autore
 Maya Rebecca
 Fidelia Gargiulo

Abstract

Dalle Cabanes de cinéma al Bar Luna, le installazioni museali di Agnès Varda e Alice Rohrwacher ri-mediano e ri-locano lo scavo archeologico delle cineaste nella memoria individuale e collettiva attraverso l'intervento su ambienti espositivi perifilmici divenuti espaces vécus di pubbliche intimità, in un'interazione tra oggetti d'affezione e frammenti audiovisivi che si fanno dispositivi di disseppellimento dell'esperienza soggettiva e mappatura di nuove identità comunitarie. Partendo dalla continuità estetica e concettuale di tali forme di partecipazione a una processualità incarnata, ci si propone di esplorare il site-seeing e la fruizione audiovisiva espansa quali prassi in grado di ibridare soggettivazione spettatoriale e autoriflessività autoriale.

From the Cabanes de cinéma to the Bar Luna, Agnès Varda's and Alice Rohrwacher's museum installations re-mediate and re-locate the filmmakers' archaeological excavation into personal and collective memory through the intervention in film-related exhibition sites that become espaces vécus of public intimacy, resulting in an interaction between objects of affection and audiovisual fragments capable of unearthing subjective experiences and mapping new communal identities. Beginning with the aesthetic and conceptual continuity of these forms of participation in an embodied processuality, this essay aims to explore site-seeing and expanded audiovisual experiences as practices capable of hybridizing spectatorial subjectivation with authorial self-reflexivity

Keywords

Memoria

Geografie emozionali

Ri-territorializzazione

Affetto

Pubbliche intimità

Memory

Emotional geographies

Re-location

Affect

Public intimacy

Diacronie psicogeografiche, riterritorializzazioni del ricordo

Ereditare ciò che accade dentro e fuori da sé¹, facendosi custodi dei resti di un altrove memoriale da percorrere e rilocare attraverso prassi artistiche² di recupero, riattivazione e riorganizzazione di un passato al contempo collettivo e individuale. Dalla pellicola alla fotografia e agli esperimenti con il formato digitale, fino ad arrivare alle più recenti videoinstallazioni e agli allestimenti museali *site-specific*, tale sembra essere la preoccupazione archeologica ed etnografica che anima le ricerche transmediali di Agnès Varda e Alice Rohrwacher, il cui *modus operandi* suggerisce una continuità estetica e concettuale legata a doppio filo dalla fascinazione per una processualità creativa ed esperienziale incarnata³, stratificata nel tempo e nello spazio del suo dispiegarsi.

In quanto intervento di scavo, disseppellimento e materializzazione di un repertorio d'affezione, punto di partenza per la mappatura di itinerari di libera ma motivata⁴ congiunzione tra le tracce del privato e le forme della collettività, la restituzione alla vita del ricordo avviene fin dal principio nella produzione delle due cineaste e artiste plastico-visive secondo una logica spaziale, fautrice di cartografie tanto geografiche quanto emozionali, sociali

e culturali. Il lavoro di messa in movimento di sensazioni⁵, immagini, corpi e reminiscenze “ritornanti”⁶, la cui giustapposizione segna il perpetuarsi di un’intima commistione tra vita e ricordo⁷ e tra presenza e assenza, è difatti indissociabile dalla riteritorializzazione di un atlante di esperienze di cui vengono ripetutamente convocate all’attenzione le coordinate spaziali e temporali, in una reinvenzione del reale⁸ atta a mappare, suturare e negoziare frammenti differiti del vissuto. La volontà testimoniale incontra così, nelle deambulazioni compiute da Varda attraverso l’*espace vécu* dipanatosi dai suoi reportage, documentari (*Daguerrotypes*, 1975; *Visages, villages*, 2018) e documentari personali finzionali⁹ (*Jane B. par Agnès V.*, 1988; *Garage Demy*, 1991), come nelle incursioni di Rohrwacher tra le vestigia di un fenomenico pre-mediato da simbologie mitologiche e spirituali¹⁰ (*Lazzaro Felice*, 2018; *La Chimera*, 2023), una componente riflessiva che fa del discorso artistico il filo con cui tessere la trama di rizomatici *memoryscapes*.

È l’attenzione all’intersezione tra confini, pratiche e diacronie emozionali, identitarie e relazionali¹¹ a sottrarre gli ambienti domestici, agresti o urbani esplorati dalle due cineaste a una mera denotazione topografica, rendendo lo spazio depositario di un immaginario psicogeografico¹² in cui sguardi, voci e racconti fanno ritorno dall’intemporale per partecipare alla medesima attualità. Quale tramite mediano per il ricongiungersi della microstoria alla macrostoria e dell’esperienza alla sua trasfigurazione¹³, i paesaggi mnesico-narrativi¹⁴ così costituiti divengono in tal senso essi stessi *media*¹⁵, espandendo secondo traiettorie inedite le possibilità di transito non solo visivo, bensì aptico e multisensoriale – quando non propriamente architettonico e spaziale¹⁶ – lungo il perimetro della rappresentazione.

Nello scarto epistemologico tra *sightseeing* e *siteseeing*¹⁷, la rilocalizzazione dell’esperienza si muove allora entro panorami tangibili, poietici e inventivi dal carattere espanso: varchi ospitanti il dischiudersi della soggettività¹⁸ nel territorio al contempo interiore ed esteriore del ricordo, in una commemorazione in vita¹⁹ di ciò che permane pur nel differimento e nella provvisorietà.

«Cosa ti lega al mondo?»: re-enactment mediali dello spazio vissuto

Nella dimensione archivistica e archeologica in cui si radica l’autorialità di Varda e Rohrwacher, e con altrettanta pregnanza nella *flânerie* agita da una spettatorialità dalla tendenza esplorativa, partecipe²⁰ di un percorso ondivago tra tappe, luoghi, echi e sovraimpressioni mnesiche, la relazione con l’opera d’arte attualizza un potenziale aggregante²¹ che trova nel *place o site* l’origine di una partecipazione tattile e cinestesica, oltre che visiva ed emozionale, al farsi dell’opera stessa.

In sintonia con una sensibilità estetica, epistemologica e concettuale di rimando atmosferico, ciò che si inverte a partire dalla registrazione indicale, dalla rielaborazione digitale e dal *re-enactment* foto-cinematografico dei luoghi vissuti, e più significativamente dalla ri-mediazione e trans-mediazione installativa e museale di questi, è un coinvolgimento; una reciprocità affettiva²² tra ambienti, dispositivi e viventi²³ dalla quale prendono forma habitat esperiti e performati in divenire²⁴. Nel passaggio da una ricostruzione prettamente visuale dello spazio, perlustrabile attraverso l’interpellazione di schermi, monitor e superfici plurime della visione, a una sua parziale rimaterializzazione per mezzo di procedimenti di ri-localizzazione ed espansione oggettuale nel *milieu* fisico, culturale e istituzionale del perifilmico²⁵, i luoghi del ricordo – dalla

Tuscia a Parigi e Noirmoutier – immanentizzati dalle due registe tornano difatti a diramarsi in una spazialità e una temporalità concrete.

Disseminato nel circostante tramite dispositivi discorsivi e ricorsivi, *souvenir*, manufatti di uso quotidiano e tracce pre-cognitive, il tempo remoto si riversa sul presente convergendo con la risemantizzazione delle sue testimonianze e rappresentazioni²⁶, come accade ne *L'Île et Elle* (Fondation Cartier pour l'Art Contemporain, 2006), *La Cabane de l'échec devenue Cabane du cinéma* (Biennale d'art contemporain de Lyon, 2009-2010) e *Bar Luna*²⁷ (Centre Pompidou e Cineteca di Bologna, 2024-2025). In tali allestimenti espositivi, Varda e Rohrwacher hanno sollecitato un ripensamento complessivo dell'esperienza tanto astantiva quanto immersiva²⁸ di un'estetica relazionale votata al ricordo, interagendo con il circuito dei musei e delle gallerie d'arte per ibridare pratiche di cinema espanso, installazione, videoarte e riciclaggio creativo. Il risultato è un'ecologia percettiva porosa, in grado di scompaginare la distinzione tra *media* atmosferico-ambientali, ambienti mediali²⁹ e ambienti antropico-naturali, nonché di sviluppare reti intenzionali³⁰ di contatto tra il sé e l'altro, incarnando pubbliche intimità. Una prospettiva ecosistemica tiene difatti insieme il flusso di informazioni sensoriali, patiche ed estetiche³¹ emanate dagli scatti, dalle immagini in movimento, dalle scie acumatiche, dagli individui e dagli oggetti chiamati a cristallizzare il tempo sedimentatosi nei luoghi evocati, mediando tra le *affordances*³² prospettate dallo spazio espositivo – dalla conformazione non solo osservabile, bensì abitabile – e le manifestazioni percettive, mnesiche ed emozionali provenienti dalla soggettività.

Ciò che insorge è un interscambio tra influssi derivanti dal passato individuale e narrazioni plurime, cumulatesi nelle superfici³³ materiche e spaziali interpellate: l'intersezione di stanze, paesaggi, anditi e abitacoli mobilita traiettorie di *com-parazione* tra corpi³⁴ vissuti, in una reciprocità del toccare e dell'essere toccati³⁵ che sfocia in una continua sovrascrittura simbolica e fenomenica del reale. Elementi evocativi quali cartoline, capanne di celluloidi³⁶, cabine concepite per comunicare con il numero di telefono della propria casa d'infanzia, *diaporama*, televisori proiettanti frammenti di film e cucine dal sapore familiare si lasciano così recepire nell'immediatezza della loro componente architettonica, materiale e mediale, invitando al contempo i visitatori a incedere, sostare e saggiare l'intorno per vivificare storie in attesa di essere svelate³⁷.

A guidare la riscoperta di forme e pratiche di persistenza del sé nelle cose e delle cose nel sé, gli interrogativi «cosa ti lega al mondo?» e «cosa hai perso per sempre?», ripetuti dalla segreteria della cabina telefonica del *Bar Luna*, veicolano allora in entrambe le cineaste l'importanza della memoria situata e ri-situata non solo come oggetto di preservazione, bensì come materiale di creazione³⁸ di viaggi sentimentali lungo *cadres de vie* che prolungano lo spirito di ciò che li abita.

Soglie incarnate, racconti oltremondani

Rispettivamente al principio e alla fine dei percorsi espositivo-immersivi de *L'Île et Elle*, de *La Cabane de l'échec* e del *Bar Luna*, si perviene al compimento del proprio andirivieni memoriale mediante il superamento di un varco tanto sensibile quanto simbolico: una soglia che si staglia tra l'*aldiquà* e l'*aldilà* del visibile, sconfinando in un passaggio di dimensione che dal sovramondo conduce all'oltretomba, terreno ultimo di riflessione sul rapporto tra ambiente, corporeità, perdita e rimembranza.



Nelle due installazioni a opera di Agnès Varda, l'accesso estetico ed esperienziale a tale trasmutazione di stato passa per la negoziazione tattile, verbovisiva e sonora di un'isotopia del trauma e del ricordo che da privata diviene collettiva, partecipata; in un discorso autoriflessivo, oltre che marcatamente auto-foto-videobiografico, sulla natura imperitura di immagini che non cessano di ricambiare lo sguardo a esse rivolto. Nel primo caso, si viene chiamati ad attraversare un corridoio che simula un pontile, al quale si giunge superando una tenda di plastica sulle cui lamelle si susseguono immagini dell'alta e bassa marea che cinge Noirmoutier: trattasi delle medesime onde che sospingono in superficie il compianto per Jacques Demy, con il quale la regista condivise la propria dimora coniugale sull'isola, e che scandiscono ritmicamente il racconto della vedovanza tenuto da Varda nel loop video de *Les Veuves de Noirmoutier*. Voci, fotogrammi e richiami elementali paiono così invocare ciò che è impercettibile³⁹, che manca di evidenza incarnata, incontrando un corpo spettrale che si lascia intravedere dalla rievocazione di gesti, movimenti e sovrimpressioni⁴⁰ dell'affetto nello spazio.

È ciò che si ripete all'ingresso nella diafana abitazione in pellicola e acciaio, i cui pannelli contengono e temporalizzano – in termini mnesici e mediali – una tensione alla riconciliazione con la persistenza differita, simulacrale, di figure che attraversano e che si lasciano attraversare da un duplice scarto della presenza. Assurgendo alla tattilità del fenomenico in forma di materia abitabile, le inquadrature raffiguranti Catherine Deneuve e Michel Piccoli, protagonisti di *Les créatures* (1966), sono al contempo un luogo astratto, virtuale, nel quale si convoglia l'anticamera di una seconda realtà: la realtà delle immagini come ulteriore mondo possibile⁴¹, lo spazio-nello-spazio in cui l'incorporeo torna ad assumere spessore, intrecciando il passato della rappresentazione all'interpellazione del contingente.

Nell'intervento museale realizzato da Alice Rohrwacher, è invece il rifacimento di una necropoli priva di nome a condurre alla riemersione di nostalgici paesaggi dell'interiorità, compendiando il trittico dei *memoryscapes* analogico-mediali qui passati in rassegna nella discesa in

una sala in cui si viene accolti da variopinte sagome di musicisti e offeranti. A riecheggiare la catabasi orfica percorsa da Arthur, l'archeologo inglese interpretato da Josh O'Connor ne *La chimera* (2023), la *Sala dell'aldilà* chiama i suoi ospiti a prendere le distanze da sé stessi per porsi in ascolto di tempi e storie esposti alla minaccia dell'oblio, compiendo un tragitto onirico che dal frammento gravita verso la totalità e che dal locale conduce all'universale. Distesi in penombra su delle amache, si viene così accompagnati dal fruscio delle foglie, dal defluire dei torrenti e dai versi di molti animali⁴², intraprendendo un viaggio «di andata e ritorno dalla Terra»⁴³ che parte idealmente dall'Etruria – oggetto narrativo e rappresentativo di scavo nella più recente delle pellicole della cineasta, nonché origine della galassia iconografica di quest'ultima – per approdare là dove ci si estende «tra l'infinito e il soggetto»⁴⁴. In tale esperienza di allontanamento e di ritorno al sé, il corpo diviene cassa di risonanza di luoghi, figure e temporalità molteplici: al contempo *medium* ed entità medianica, esso si fa depositario della stratificazione delle forme di conoscenza, comprensione⁴⁵ e salvaguardia del reale, disseminando lungo la propria *Erfahrung* resti di esistenze che tornano alla luce in forma di racconto o visione.

Tra ri-mediazioni ambientali e rilocalizzazioni mediali, la reminiscenza si colloca allora nelle produzioni espanse della regista belga e della cineasta italiana quale oggetto e parallelamente dispositivo di mappatura, scavo e presentificazione di un portato affettivo ed esperienziale allocato, sancendo le tappe della ricostruzione di un paesaggio affettivo in continua espansione. Intrecciando memorie collettive e private, immagini, legami e narrazioni migrano da un corpo, da una superficie e da un sito all'altro, lasciando le proprie impronte nel fluire ciclico delle forme partecipate di sopravvivenza.

¹ Cfr. A. Rohrwacher, G. Fofi (a cura di), *Dopo il cinema. Le domande di una regista*, Edizioni e/o, Roma 2023, p. 67.

² Cfr. Ivi, p. 39.

³ Cfr. A. Osterweil, *Flesh Cinema: The Corporeal Turn in American Avant-Garde Film*, Manchester University Press, Manchester 2014, p. 11.

⁴ Cfr. S. Lischi, R. Bellour, *Le Passage du Gois*, in S. Perceval (éd.), *Agnès Varda. L'île et elle*, catalogue d'exposition (18 juin-8 octobre 2006), Fondation Cartier pour l'art contemporain-Actes Sud, Paris-Arles, pp. 18-19.

⁵ Nel ripercorrere la storia pre-cinematografica dell'estensione aptica delle immagini in movimento, Giuliana Bruno guarda agli studi – di Etienne Bonnot de Condillac, tra gli altri – che in età moderna teorizzarono una prima sequenzialità plastica delle memorie e sensazioni presentificate allo sguardo. Cfr. G. Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, New York 2018, Kindle edition, p. 352.

⁶ Cfr. G. Didi-Huberman, *L'immagine insepolta: Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, tr. it., Bollati Boringhieri, Torino 2006, p. 312.

⁷ Per Agnès Varda, realizzare opere visive «è un modo di continuare a vivere, vivere e ricordare». Cfr. A. Varda in J. Kline (ed. by), *Agnès Varda: Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson 2014, p. 194.

⁸ Di prassi filmiche ibride, attingenti alla registrazione del fenomenico e al contempo votate alla metamorfosi mitopoietica di quest'ultimo, si è preso a ragionare in ambito italiano sulla scorta della terminologia recentemente introdotta da Dario Zaita. Si veda D. Zaita, *L'invenzione del reale. Conversazioni su un altro cinema*, Contrasto, Milano 2017.

⁹ Cfr. L. Busetta, *Ri-scattare le immagini d'infanzia: archivi privati e performance digitali fra ontologia, ricordo, disconoscimento*, in "Arabeschi. Rivista di studi su letteratura e visualità", n. 16 (luglio-dicembre 2020), pp. 93-102.

- ¹⁰ Cfr. A. Erll, *Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory*, in A. Erll, A. Nuenning (eds.), *Cultural Memory Studies. An International and Interdisciplinary Handbook*, Walter de Gruyter, Berlin 2008, pp. 389-398.
- ¹¹ Cfr. C. Kelley, *L'île et Elle: lieu, temps, écran, récit*, in A. Fiant, R. Hamery and E. Thouvenel (éds.), *Agnès Varda: le cinéma et au-delà*, Presses universitaires de Rennes, Rennes 2009, pp. 209-18.
- ¹² Cfr. G. Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*, cit., p. 31.
- ¹³ Cfr. G. Lavarone, *Tre prospettive sul paesaggio nell'opera di Agnès Varda*, in "Fata Morgana. Quadrimestrale di Cinema e Visioni", n. 45 (2021): *Paesaggio*, pp. 182-195.
- ¹⁴ Per una catalogazione delle componenti storiche, simboliche, culturali e memoriali attribuibili alla nozione di paesaggio si rimanda a S. Schama, *Paesaggio e memoria*, tr. it., Arnoldo Mondadori, Milano 1995.
- ¹⁵ Partendo da una connotazione filosofica di matrice romantica, alla luce della quale l'atmosfera ambientale coinciderebbe con la nozione effusa di *medium*, fino ad arrivare a una lettura ecologica degli ambienti mediali e ri-mediati della contemporaneità, Francesco Casetti individua nello spazio un'entità mediatrice e mediana: un *medium* situato, intrinsecamente interattivo. Cfr. F. Casetti, *Mediascape: un decalogo*, in P. Montani, D. Cecchi, M. Feyles (a cura di), *Ambienti mediali*, Meltemi, Milano 2018, p. 112.
- ¹⁶ Cfr. M. Gaudiosi, *Proiezioni cartografiche. Il cinema tra geografie transmediali e spazi urbani*, in F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano 2012, pp. 179-192.
- ¹⁷ Cfr. G. Bruno, *Ibidem*.
- ¹⁸ Celebre è la suggestione che muove Varda in *Les plages d'Agnès* (2008): «se si aprissero le persone, si troverebbero dei paesaggi».
- ¹⁹ Cfr. J. Chamarette, *Spectral bodies, temporalised spaces: Agnès Varda's motile gestures of mourning and memorial*, in "Image & Narrative", Vol. 12, No. 2 (2011): *Memory Screens*, pp. 31-49.
- ²⁰ E. Turri, *Il paesaggio come teatro: dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia 1998.
- ²¹ Cfr. M.C. Addis, G. Tagliani, *Reinventare il muro. Spazio pubblico e immagini in comune a partire da Agnès Varda*, in "Fata Morgana. Quadrimestrale di Cinema e Visioni", n. 39 (2019): *Cornice*, pp. 103-120.
- ²² Cfr. J. Böhme, *Atmosfere, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*, tr. it., Marinotti, Milano 2010, p. 64.
- ²³ Circa il rapporto tra soggettività, affetto e dispositivi si veda G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo*, Nottetempo, Roma 2006.
- ²⁴ Cfr. S. Lischi, *Film da percorrere: l'installazione "cinematografata"*, in R. Venturi (a cura di), "Predella. Rivista di arti visive", n. 5 (2012): *Storia dell'arte e film studies. Chassé-croisé*, pp. 231-240.
- ²⁵ F. Federici, *Cinema esposto. Arte contemporanea, museo, immagini in movimento*, Forum, Udine 2017.
- ²⁶ Cfr. J. Chamarette, *Ibidem*.
- ²⁷ L'esposizione-installazione curata da Alice Rohrwacher è stata realizzata in collaborazione con il paesaggista Thierry Boutemy e il duo artistico Muta Imago, composto da Claudia Sorace e Riccardo Fazi.
- ²⁸ R. Eugeni, *Temporalità sovrapposte. Articolazione del tempo e costruzione della presenza nei media immersivi*, in A. Rabbito (a cura di), *La cultura visuale nel ventunesimo secolo. Cinema, teatro e new media*, Meltemi, Milano 2018.
- ²⁹ Cfr. Id., G. Raciti, *Introduzione. Atmosfere mediali. Sentire il mondo come gli altri*, in R. Eugeni, G. Raciti (a cura di), "Visual Culture Studies. Rivista semestrale di culture visuali", n. 1 (2020): *Atmosfere mediali*, pp. 5-17.
- ³⁰ Cfr. M. Merleau-Ponty, *Phenomenology of Perception*, Routledge, Oxford 2012, p. 440.
- ³¹ J. J. Gibson, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, tr. it., Mimesis, Milano 2014.
- ³² Sulla nozione di *affordance*, introdotta dallo psicologo della percezione James Jerome Gibson quale lemma fondamentale dell'estetica delle atmosfere, si sofferma Tonino Griffero nell'individuare le qualità – sensibili ed emotive – intrinseche a un ambiente. Cfr. T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016, pp. 60-63.

- ³³ Cfr. M. Merleau-Ponty, *Ivi*, p. 334.
- ³⁴ Cfr. J.-L. Nancy, *La comunità inoperosa*, tr. it., Cronopio, Napoli 2003, p. 123.
- ³⁵ J. M. Barker, *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*, University of California Press, California 2009.
- ³⁶ Le pareti della *Cabane de l'échec* (*Capanna del fallimento*), successivamente ribattezzata *Cabane du cinéma* (*Capanna del cinema*), sono interamente composte da rulli di copie abbandonate di *Les Créatures* (1966), pellicola di Varda ritenuta un insuccesso critico e commerciale al momento della sua uscita.
- ³⁷ Cfr. L. U. Marks, *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham and London 2000, p. 107.
- ³⁸ Cfr. M. Carnicé Mur, *Creatività e scrittura del sé nel cinema documentale di Agnès Varda*, in "Arabeschi. Rivista di studi su letteratura e visualità", n. 16 (luglio-dicembre 2020), <http://www.arabeschi.it/14-creativit--e-scrittura-del-sc-nel-cinema-documentale-di-agns-varda/>.
- ³⁹ Cfr. J. Derrida, B. Stiegler, *Echographies of Television*, Polity, Cambridge 2002, pp. 116-121.
- ⁴⁰ Cfr. J. Chamarette, *Spectral bodies, temporalised spaces*, cit., pp. 31-49.
- ⁴¹ Cfr. R. Bellour, *L'Entre-images. Photo. Cinéma. Vidéo*, Éditions de la Différence, Paris 2002, p.14.
- ⁴² Tale componente acustica è il risultato del recupero e della riconversione di tracce sonore inutilizzate nei lungometraggi della regista. Si veda G. Cortassa, *Radicalarsi nell'altrove. La Terra ammirata dal Bar Luna di Alice Rohrwacher*, in "Linkiesta", <https://www.linkiesta.it/2024/07/la-terra-ammirata-dal-bar-luna-di-alice-rohrwacher/>.
- ⁴³ Cfr. *Ibidem*.
- ⁴⁴ Cfr. R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, tr. it., Einaudi, Torino 2003, p. 78.
- ⁴⁵ Cfr. F. Zucconi, *La sopravvivenza delle immagini nel cinema. Archivio, montaggio, intermedialità*, Mimesis, Milano 2020, p. 27.

Autore
Daniele Esposito

Origin story come forma seriale

La Eastrail 177 Trilogy di M. Night Shyamalan

Keywords

serialità

origin story

autoriflessività

rimediazione

cinecomics

seriality

origin story

self-reflexivity

remediation

superhero movies

Abstract

Il saggio analizza la trilogia Eastrail 177 di M. Night Shyamalan come caso limite di serialità cinematografica contemporanea. Attraverso analisi narratologiche, formali e produttive, il lavoro indaga la tensione tra cinema autoriale e logiche del blockbuster, interpretando la costruzione retroattiva dell'universo narrativo come riflessione metacinematografica sulle forme del racconto seriale e articolando la trilogia come riflessione critica sulle politiche dell'immagine contemporanea.

The essay analyzes M. Night Shyamalan's Eastrail 177 trilogy as a boundary case of contemporary cinematic seriality. Through narratological, formal, and production-oriented analyses, the study investigates the tension between auteur cinema and blockbuster logics, interpreting the retroactive construction of the narrative universe as a metacinematic reflection on the forms of serial storytelling, and articulating the trilogy as a critical reflection on the politics of the contemporary image.

La Eastrail 177 Trilogy nasce inconsapevolmente nel 2000 con l'uscita di *Unbreakable – Il predestinato* (*Unbreakable*), film che descrive l'origin story del Sorvegliante e testo chiave per comprendere la genesi di questo progetto quasi ventennale ideato da M. Night Shyamalan.

La particolarità di *Unbreakable*, opera apparentemente anticipatrice dei moderni *superhero movie*, risiede nel fatto che inaugura una nuova forma cinematografica attraverso una decostruzione di strutture che, all'epoca, non erano ancora pienamente codificate. Tale film non è tratto da alcun fumetto, ma da un soggetto completamente originale ideato dallo stesso Shyamalan, che infatti definisce l'opera come «un film sull'ambiente dei fumetti»¹.

Le ispirazioni rimandano in modo esplicito al fumetto statunitense degli anni Ottanta, periodo segnato dall'emergere di fumetti dark e revisionisti che rinnovarono il genere supereroistico attraverso una smaccata cupezza dei toni e l'introduzione nelle storie di personaggi con conflitti interiori quasi del tutto assenti nella letteratura fumettistica precedente². Tra i riferimenti principali di Shyamalan figurano *Batman – Il ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Batman: The Dark Knight*, 1986) di Frank Miller, *Watchmen* (1986) di Alan Moore o *Batman: The Killing Joke* (1988) dello stesso autore.

L'influenza di Moore si nota nella relazione che intercorre fra eroe e antieroe espressa in *Batman: The Killing Joke*, il quale racconta proprio di uno strano legame che accomuna i due nemici³, e nel rapporto fra individuo e società. Invece, da Miller viene l'idea che sta alla base dell'intero film: l'eroe è innanzitutto uomo prima che superuomo. Il fumettista americano, raccontando in *Batman – Il ritorno del Cavaliere Oscuro* di un Uomo Pipistrello vecchio, stanco e in conflitto con sé stesso, mette in luce una chiara caratteristica del personaggio: la sua assenza di poteri

speciali. Questa visione dell'eroe di Miller può essere associata in un certo senso al protagonista di *Unbreakable* – anche se David Dunn possiede un superpotere: l'essere indistruttibile – poiché si tratta di un uomo comune calato nella sua terribile quotidianità e incapace di percepire la realtà, i doni che possiede e il suo vero nemico⁴. Il film si distingue così dai *cinecomics* coevi, impegnati nella costruzione di un canone spettacolare e riconoscibile. Infatti, la struttura narrativa si configura come profondamente anomala. Shyamalan rinuncia alla tradizionale scansione in tre atti dell'*origin story* supereroistica, eliminando quasi del tutto la fase dello scontro e dilatando il primo atto, basato sulla scoperta da parte di David del suo dono. Eppure, a una diversità narrativa così marcata corrisponde il chiaro intento di Shyamalan di mettere il cinema a servizio del *comic book* fin dalla scelta delle inquadrature ideate per simulare l'aspetto delle vignette dei fumetti. Stesso discorso vale per l'uso dei colori, il viola associato a Elijah e il verde a David, utilizzati secondo il linguaggio dei *comics* per schematizzare e caratterizzare visivamente i personaggi⁵. Inoltre, *Unbreakable* presenta narrativamente l'essenza fondante del fumetto: la genesi del supereroe e del supercattivo⁶.

Il punto di partenza del film è lo spirito del fumetto, ma il punto d'arrivo la sua rielaborazione e il suo aggiornamento, concludendo il percorso di svecchiamento proposto dagli autori precedentemente citati⁷ attuato proprio attraverso la trasposizione cinematografica dell'universo dei *comics*. Il realismo ricercato da Moore e Miller trova nel cinema di Shyamalan una compiuta traduzione: infatti, *Unbreakable* racconta la storia di un uomo qualunque i cui poteri restituiscono senso alla realtà circostante, collocando il film più nell'ambito del dramma che in quello del cinema di genere. Inoltre, la rinuncia a un apparato spettacolare fondato sulla CGI, in controtendenza rispetto ai *cinecomics* coevi, rafforza ulteriormente questa scelta, concentrando l'attenzione sui traumi e sulle fragilità dei personaggi. Eppure, quest'idiosincrasia è proprio uno dei tratti caratteristici di *Unbreakable*. Infatti Shyamalan, riportando i suoi eroi a una dimensione più umana e realistica, dà alla luce un superuomo che ha tutti i problemi degli uomini e che venendo dai bassifondi si erge a leggenda⁸. Questa contraddizione è in realtà rappresentazione della natura più profonda della narrativa dei *comics*, nonché una manifestazione d'amore ben più esplicita, intima e sincera nei confronti dei fumetti e di tanti altri prodotti dello stesso genere. Shyamalan, da profondo conoscitore della materia, sa bene che il fascino dei supereroi risiede nel fatto di essere creature straordinarie che vivono fra noi. Dunque, la verosimiglianza proposta da *Unbreakable* accresce quest'aspetto di attrazione poiché ci avvicina all'idea che questi superuomini esistano così come una forma di giustizia superiore⁹.



Non a caso David Dunn ed Elijah Price sono due uomini spezzati che incarnano altrettante declinazioni complementari dell'umanità. Il primo attraversa un percorso di accettazione che passa attraverso la paura, elemento centrale nella poetica shyamalaniana, mentre il secondo trasforma la propria malattia in un principio ordinatore dell'esistenza, cercando nella scoperta del suo opposto il senso della propria vita. Quest'ultima è la metafora fondante di *Unbreakable* e dell'intera tradizione fumettistica che riguarda i supereroi: «Tutti siamo come Elijah, uomini di vetro in attesa di un supereroe che dia senso alle nostre esistenze»¹⁰.

Dunque, Shyamalan dimostra con *Unbreakable* «come sia possibile ripensare il rapporto fra cinema e fumetto, utilizzando un linguaggio drammatico e realistico, liberando i supereroi dalla prigionia di certe tavole e vignette che hanno finito per offuscarne il mito»¹¹. Egli propone una tra le più raffinate trasposizioni cinematografiche del linguaggio dei fumetti e non una semplice trasposizione sul grande schermo di storie e strutture narrative dei *comics*, bensì qualcosa dal valore filologico e concettuale ben più complesso, che dimostra come il cinema riesca a sposarsi con questo linguaggio così vicino e simile al proprio.

Di conseguenza, lo stretto rapporto che lega i due media e che emerge in maniera trionfale in *Unbreakable* non permette a Shyamalan di poter tralasciare l'importanza che gli strumenti di narrazione seriale assumono nei *comics* americani. Infatti, *Unbreakable* è solo l'inizio, l'*origin story* della *Eastrail 177 Trilogy*, che darà vita a un racconto seriale dalla forma totalmente inusuale secondo le caratteristiche dell'industria hollywoodiana.

Sedici anni dopo, *Split* (Shyamalan, 2016) riporta in scena l'universo del film in un contesto profondamente mutato, in cui i *cincomics* sono divenuti una realtà industriale dominante, guidata dai Marvel Studios. In questo scenario, Shyamalan realizza un film che si presenta inizialmente come un thriller psicologico autonomo, rivelandosi solo nel finale come parte di un universo condiviso. Così facendo, il celebre *twist* finale del film non opera più solo a livello narrativo, ma assume una dimensione meta-linguistica, istituendo un dialogo implicito con le logiche seriali del Marvel Cinematic Universe¹².

Tornando indietro al finale di *Unbreakable*, appare chiaro che una *origin story* manchevole di quasi due atti possieda una struttura aperta capace di dare spazio a uno o più sequel. Inoltre, le tipiche logiche narrative dei *comics* americani spingono le storie a dipanarsi su più numeri e M. Night Shyamalan, conscio di aver realizzato un prodotto che rappresenta un vero e proprio atto d'amore nei confronti dei fumetti, mette in conto di realizzare un possibile sequel fin dalla stesura della sceneggiatura. Durante la fase di scrittura aveva concepito un'idea particolarmente efficace per l'antagonista, ma è costretto ad accantonarla a causa dell'eccessiva quantità di materiale già confluito nella sceneggiatura di *Unbreakable*. Proprio per questo motivo, matura fin da allora l'intenzione di sviluppare un secondo film.

Dopo anni di promesse e rimaneggiamenti, Shyamalan nel 2016 sembra rimandare ancora il progetto annunciando l'uscita di un piccolo «thriller spaventoso»¹³: *Split*. Infatti, quest'ultimo procede per tutta la sua durata come un thriller psicologico con molte caratteristiche da B-movie fino alla sorprendente scena conclusiva in cui si svela David Dunn, ribaltando completamente quanto visto fino a quel momento. Improvvisamente il thriller a cui abbiamo assistito si trasforma in tutt'altro genere, un *superhero movie*, e pone *Split* in una dimensione completamente diversa.

Il film si rivela essere nel finale un'altra *origin story*, quella del *supervillain* di *Unbreakable*, la Bestia, che non era apparso nella sceneggiatura originale del film del 2000. Dunque, Kevin Wendell Crumb, David Dunn ed Elijah Price coesistono tutti nello stesso universo narrativo, una sorta di *Shyamalanverse*, che pone lo spettatore a dover fare i conti con una lunga serie di implicazioni linguistiche e narrative.

Il *twist* finale che caratterizza la maggior parte dei lavori di Shyamalan subisce in questa fase della sua carriera un profondo cambiamento semantico, dettato dalla sfida di beffare lo spettatore da un punto di vista meta-linguistico piuttosto che attraverso un semplice colpo di scena narrativo. In questo senso, quello di *Split* risulta essere uno dei suoi *twist ending 2.0* più riusciti e stratificati a causa della creazione dell'universo condiviso della trilogia. La rivelazione finale rinvigorisce lo *Shyamalan twist* elevandolo a una meta-dimensione che genera una sorta di extra-colpo di scena totalmente inaspettato e godibile solo da uno spettatore che conosce la filmografia del regista.

È interessante notare come Shyamalan, tenendo segreta tale informazione durante la fase di promozione di *Split* e non pubblicizzandolo come sequel di *Unbreakable*, dimostri sia di non voler far leva sull'aspetto commerciale dell'operazione – confermando di essere decisamente in controtendenza con le logiche produttive dei blockbuster hollywoodiani contemporanei – sia soprattutto di proteggere la natura meta-linguistica dell'epilogo, la cui potenza espressiva risiede proprio nella semplicità del concetto e dell'esecuzione, che riesce a funzionare a causa della sua collocazione nei minuti finali del film¹⁴. Tuttavia, tale componente meta-linguistica non si esaurisce in un discorso auto-referenziale che guarda solo alla filmografia di Shyamalan, ma si estende in generale al panorama cinematografico coevo. Infatti, come si diceva poc'anzi, la forza espressiva della scena, enfatizzata dalla sua collocazione al termine del film, instaura inevitabilmente un dialogo a distanza con le celebri scene *post-credit* dei film Marvel¹⁵. Sembra quasi che Shyamalan voglia divertirsi a realizzare una sorta di «parodia-non-divertente»¹⁶ dei *cinematics* della Casa delle Idee, facendo utilizzo degli elementi caratteristici dell'MCU e trasportandoli in un contesto del tutto estraneo e apparentemente inconciliabile con essi. Infatti, Shyamalan è estremamente consapevole del linguaggio e delle strutture narrative che caratterizzano il cinema industriale della contemporaneità e decide di inserirsi in una sorta di posizione mediana in bilico fra l'indipendenza, la ricerca di un'autorialità esplicita e le dinamiche dei blockbuster.

Così, diventa di difficile lettura lo statuto di *Split* e degli altri capitoli della trilogia, i quali appaiono coerenti col concetto teorico di *ecosistema narrativo*¹⁷ (si tratta di un universo narrativo dalla struttura aperta e



che possiede la caratteristica della resilienza), anche se i tre film non si configurano come prodotti crossmediali o transmediali, ma esclusivamente cinematografici.

Piuttosto, *Split* potrebbe essere indicato come una sorta di *requel* di *Unbreakable*, dal momento che, dopo il colpo di scena finale, lo spettatore è costretto a rileggere l'intera vicenda come la genesi del super-nemico di David. Dunque, Shyamalan replica la formula dell'*origin story* composta esclusivamente da un primo atto e incentrata solo sulla scoperta del potere del protagonista, posizionando l'ordine degli eventi temporalmente avanti a quanto accaduto in *Unbreakable*. Eppure, i *requel* possiedono strutture narrative estremamente simili al film dal quale hanno origine, invece *Split* e *Unbreakable* sono molto diversi fra loro sia per linguaggio che addirittura per genere. Si tratta di una costruzione mitopoietica decisamente antitetica (rispettivamente la genesi del supercattivo e del supereroe)¹⁸. Inoltre, nonostante in *Split* siano presenti numerosi indizi che collegano le due opere, la struttura del *requel* richiede elementi di ridondanza narrativa particolarmente espliciti (il coltello di Michael Myers in *Halloween*, per esempio). Pare superfluo soffermarsi sull'importanza degli aspetti di marketing, che si poggiano proprio sulle continuità narrative che esistono fra un film e l'altro di una stessa saga. Caratteristica che, come detto, non viene rispettata da Shyamalan che preferisce giocare sulla segretezza dell'intera operazione.

Al contrario, *Glass* (Shyamalan, 2019) si configura come sequel in maniera decisamente più canonica di *Split*, rispettando le tipiche caratteristiche del "capitolo seguente" a partire anche dalla promozione dello stesso, pubblicizzato come capitolo conclusivo della *Eastrail 177 Trilogy*. Tuttavia, anche *Glass* possiede una chiusura narrativa inusuale rispetto a quelle dei prodotti di questa forma, capace però, di intrecciarsi col linguaggio dei fumetti secondo la linea tracciata da *Unbreakable*. Se quest'ultimo impostava le sue direttrici teoriche sulla base di un discorso che nasceva dalla dimensione cartacea dei supereroi, *Glass* decide di seguirle spostando l'attenzione sulla proiezione cinematografica di questi personaggi, che nell'arco di tutti questi anni hanno invaso le sale di tutto il mondo. Shyamalan apre in questo senso un parallelo diretto con Marvel e DC¹⁹, mettendosi in relazione da un punto di vista filologico piuttosto che commerciale.

Glass decostruisce il genere trasformando un *action movie* in una riflessione psicanalitica sui traumi dei supereroi e smontando le strutture spettacolari dei *cinecomics*, sottolineando così il passaggio di questi ultimi dalla carta stampata al grande schermo, divenuto ormai il loro nuovo spazio d'espressione privilegiato. L'assenza di qualsiasi elemento spettacolare, al di là del mero discorso economico e produttivo che c'è alla base, costituisce un ulteriore scarto dalle pratiche di messa in scena mainstream dei film Marvel e DC, che, solo superficialmente sono i rivali con cui dovrebbe confrontarsi un film come *Glass*. «Non ci sono voli nel cielo, grandi battaglie, clamorosi effetti speciali e via dicendo, tutto è in scala più che ridotta, sono questioni da corridoio o cortile che ci fanno sognare di storie epiche»²⁰ nel cinema anti-blockbuster di Shyamalan che, con estrema consapevolezza dei linguaggi della contemporaneità, trova nelle ombre e nell'invisibile il suo *cinecomic-thriller*.

La conclusione della trilogia sovverte ulteriormente le aspettative: l'evento decisivo non è lo scontro finale, ma la diffusione pubblica delle immagini che attestano l'esistenza dei superuomini. Questa chiusura smonta completamente l'idea dello *showdown* conclusivo che ci si aspettava a causa

delle logiche narrative del mondo dei fumetti e dei *cinecomics*. Nonostante la battaglia fra David e la Bestia avvenga, essa non assume i tipici connotati spettacolari di uno *showdown*, ma giunge con un ritmo e con una messa in scena completamente singolare per un film del genere. Ciò è dovuto al fatto che Shyamalan chiude una trilogia supereroistica non con un racconto da scontro finale, bensì ancora una volta con un'*origin story*. L'intera trilogia è composta da film che raccontano di una genesi e di un disvelamento. In pratica, la struttura della sceneggiatura di *Unbreakable* si è replicata ed estesa alla trilogia stessa: tre capitoli che sono tutti primi atti.

Stavolta però, la genesi non riguarda più il singolo eroe, ma il suo riconoscimento collettivo. In *Glass* la nascita del supereroe è espressa in quanto sua manifestazione al mondo esterno, in quanto diffusione alle masse della sua esistenza e, se si vuole rintracciare ancora la natura meta-linguistica dell'intera operazione, in quanto divenire oggetto dello sguardo di un pubblico generalista. Attraverso le immagini che vengono catturate dalle telecamere di sicurezza del parcheggio della clinica psichiatrica, la realtà dei fumetti viene filmata e perciò vista dal mondo intero.

Glass è un film di sguardi e in particolare, quello delle telecamere riesce a trasformare la natura tecnologica di tale meccanismo scopico in qualcosa di profondamente umano, a causa degli effetti che produrrà la visione dell'evento che quegli occhi meccanici hanno registrato²¹. La trasparenza dell'obiettivo della telecamera (il vetro, *glass*, è anche quello della lente e degli schermi dei televisori e dei cellulari in cui viene visto il filmato) riesce a testimoniare e di conseguenza, a creare e partorire il superuomo, poiché per Shyamalan tornare a rimettere al centro di ogni discorso lo sguardo serve a ribadire che quest'ultimo non è necessario esclusivamente alla comprensione della realtà, bensì concorre anche alla sua creazione²².

Nel finale di *Glass* una nuova era di supereroi prende vita. Un'era in cui chiunque, nei suoi difetti, può riconoscere e accettare i propri doni. Non a caso la trilogia si chiude alla stazione di Philadelphia con un nuovo trio a sostituire i tre uomini straordinari: la madre di Elijah, Casey, la ragazza rapita da Kevin, e Joseph, il figlio di David. Persone comuni che però, hanno reso possibile il piano di Mr. Glass, il quale, da moderno Prometeo, restituisce agli uomini la libertà attraverso la verità che gli dona quel filmato²³.

¹ S. Brown, *The \$67 million hit "Unbreakable" divides audiences and critics*, in "Entertainment Weekly", <https://ew.com/article/2000/12/06/67-million-hit-unbreakable-divides-audiences-and-critics/>.

² *Ivi*.

³ Cfr. A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, Morpheo Edizioni, Rottofreno (PC) 2007, p. 47.

⁴ *Ivi*, p. 48.

⁵ Cfr. M. R. Borrelli, *Raccontare la notte dell'anima. Il cinema di M. Night Shyamalan*, Shatter Edizioni, Barbarano Mossano (VI) 2019, p. 85.

⁶ Cfr. E. Azzano, *Uomini e superuomini, eroi e supereroi. Shyamalan e i miti Marvel e DC*, in A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 122.

⁷ *Ibidem*.

⁸ *Ivi*, p. 123.

⁹ Cfr. G. Cecchinelli, *Nightland. Incubi e sogni nella filmografia di M. Night Shyamalan*, Weird Book, Roma 2022, p. 94.

¹⁰ A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 60.

- ¹¹ E. Azzano, *Uomini e superuomini, eroi e supereroi. Shyamalan e i miti Marvel e DC*, in A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 124.
- ¹² Cfr. D. Del Pozzo, *Marvel Cinematic Universe. Dal fumetto agli audiovisivi digitali: i film di supereroi tra convergenza mediale e nuova serialità*, Cento Autori, Villaricca (NA) 2021.
- ¹³ M. Night Shyamalan, post su X (già Twitter), 8 febbraio 2015.
- ¹⁴ Cfr. D. Sødtholt, *Split, Part I: M. Night Shyamalan goes crazy and tender*, in "Montages: International Edition", <https://montagesmagazine.com/2017/01/split-m-night-shyamalan-goes-crazy-and-tender/>.
- ¹⁵ Cfr. G. Pelleschi, *Split*, in "Gli Spietati", <https://spietati.it/split/>.
- ¹⁶ *Ibidem*.
- ¹⁷ G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2021.
- ¹⁸ Cfr. A. Pettierre, *Split*, in "Ondacinema", <https://www.ondacinema.it/film/recensione/split-shyamalan.html>.
- ¹⁹ Cfr. E. Azzano, *Glass*, in "Quinlan.it", <https://quinlan.it/2019/01/17/glass/>.
- ²⁰ G. Niola, *Glass è l'ennesimo magnifico fallimento di Shyamalan*, in "Wired", <https://www.wired.it/play/cinema/2019/01/14/glass-recensione/>.
- ²¹ Cfr. A. Pettierre, *Glass*, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/glass-shyamalan.html>.
- ²² *Ibidem*.
- ²³ Cfr. G. Cecchinelli, *Nightland. Incubi e sogni nella filmografia di M. Night Shyamalan*, cit., p. 95.

Il caso *The Brutalist*

Le nuove frontiere dell'integrated soundtrack

Autore
Maria Socci

Abstract

Questo articolo si propone di esaminare come la tendenza a una concezione olistica della colonna sonora, favorita dal progresso tecnologico, stia assumendo nuove forme nelle produzioni recenti. Attraverso un caso di studio sulla colonna sonora di Daniel Blumberg per *The Brutalist* (Brady Corbet, 2024), l'articolo mette in luce una nuova variante del concetto di colonna sonora integrata.

This paper aims to examine how the trend of a holistic conception of the soundtrack, fostered by technological progress, is assuming new forms in recent productions. Through a case study of Daniel Blumberg's score for *The Brutalist* (Brady Corbet, 2024), the paper highlights a new variation of the concept of the integrated soundtrack.

Per lungo tempo nella storia del cinema i rumori sono stati relegati a un ruolo di secondo piano nel comparto sonoro, schiacciati da musica e dialoghi e ridotti a pochi effetti stereotipati¹. Negli anni Settanta, poi, l'avvento del Dolby e delle tecniche di registrazione multitraccia² ha segnato una svolta fondamentale. La maggiore definizione dei mezzi di riproduzione ne ha, infatti, rivelato il potenziale narrativo ed espressivo³ fino a quel momento rimasto inesplorato⁴, restituendo loro una nuova centralità. A partire dagli anni Ottanta e Novanta, quindi, l'introduzione del protocollo MIDI e la diffusione delle DAW (Digital Audio Workstation)⁵ hanno ridefinito il mestiere del compositore di musica applicata. In questo nuovo ambiente digitale le competenze del musicista e il suo *workflow* si sono avvicinati a quelli del *sound designer*⁶, portando il concetto stesso di musica a evolvere verso ciò che Edgar Varèse definisce *suono organizzato*, ovvero il prodotto di «combinazioni sonore totalmente nuove» possibili grazie all'avanzamento tecnologico, capaci di «suscitare nuove emozioni, risvegliando una sensibilità assopita»⁷.

Già da qualche decennio, nell'ambito della musica assoluta la riflessione di autori come Pierre Schaeffer, R. Murray Schafer e gli esperimenti di John Cage stavano rivoluzionando l'esperienza dell'ascolto, interpretando tutti i suoni della vita di ogni giorno come potenzialmente musicali. Con i *Soundscape studies*, infatti, il mondo è diventato un'immensa partitura musicale che dobbiamo solo imparare a leggere e con la *musique concrète* la distinzione tra musica e rumore ha perso di significato.

Numerosi studi documentano come la rivoluzione tecnologica, innestandosi in un contesto influenzato da tali istanze, abbia favorito anche nella musica applicata un crescente interesse verso il suono in quanto tale⁸.

This encourages a 'sound for sound's sake' approach focusing on the treatment of sound on a basic level [...] more than the traditional virtues of composition enshrined in so-called classical training (harmony, counterpoint, orchestration, etc.). This can lead to a confusion about

Keywords

colonna sonora
integrata

colonna sonora

musica per il cinema

The Brutalist

Daniel Blumberg

integrated soundtrack

soundtrack

film music

The Brutalist

Daniel Blumberg

what might constitute music and what might constitute non-musical sound, and at the very least has challenged the limited notions of music that were in wide circulation⁹.

L'interesse per le potenzialità espressive e narrative degli effetti sonori è emerso già dagli anni Sessanta nell'opera di cineasti come Andrej Tarkovskij, Michelangelo Antonioni, Robert Bresson o Ingmar Bergman¹⁰, per poi diffondersi più tardi nel cinema *mainstream*.

Oggi siamo nell'epoca dell'*integrated soundtrack*¹¹ che, nell'accezione adottata da Kulezic-Wilson, indica un nuovo approccio olistico al comparto audio del cinema caratterizzato da un costante dialogo tra tutti gli elementi sonori. Ciò ha determinato l'emergere di una nuova estetica musicale non più incentrata sui grandi temi orchestrali di tradizione classica¹², ma piuttosto orientata verso composizioni in cui la componente musicale, generata o manipolata elettronicamente, si presenta come una *texture* sonora ibrida tra musica e *sound design*¹³.

La colonna sonora integrata, con la sua profonda matericità, crea un ambiente che agisce sullo spettatore su un piano percettivo e sensoriale¹⁴: «Lo spazio dell'opera, il mondo rappresentato, diventa emozionale, patemico e non basato sulla raffigurazione o sulla rappresentazione¹⁵». In questa dimensione la musica abbandona i principi di chiarezza e immediatezza tipici della colonna sonora classica per aderire a una «estetica della reticenza»¹⁶: ricercando un certo livello di discrezione e ambiguità semantica, essa sottrae lo spettatore a quella passività in cui lo poneva la colonna sonora tradizionale, vincolando le immagini a un'unica interpretazione chiara e univoca già espressa dall'immagine: «What is for the eye, must not duplicate what is for the ear»¹⁷, scriveva Robert Bresson.

Case study: *The Brutalist*

All'interno delle più recenti produzioni internazionali d'autore ad alto budget, tuttavia, sta emergendo una nuova declinazione dell'*integrated soundtrack* che vede un ritorno dell'organico orchestrale, seppur approcciato con tecniche non convenzionali. Nelle partiture di autori come Jonny Greenwood, Jerskin Fendrix, Daniel Blumberg e Mica Levi gli strumenti della tradizione classica vengono esplorati in ogni potenzialità timbrica e sempre in rapporto con gli effetti audio al fine di creare un fitto tessuto sonoro intrecciato all'immagine.

Un esempio emblematico di questa tendenza è rappresentato dalla colonna sonora di *The Brutalist* (2024) di Brady Corbet. Attraverso l'analisi di tre sequenze di questo film, il presente contributo intende mettere in luce nuove sfumature che la colonna sonora integrata sta assumendo negli ultimi anni.

Ambientato nel secondo dopoguerra, il film racconta la parabola di László Tóth, architetto ebreo ungherese che, dopo essere sopravvissuto all'Olocausto, emigra negli Stati Uniti con la speranza di ricostruirsi una vita. Le opere di Tóth sono costituite da blocchi monumentali di cemento armato e volumi essenziali di materiale grezzo e privo di abbellimenti, coerentemente con i principi estetici del Brutalismo. Corbet in un'intervista rilasciata durante il Toronto International Film Festival 2024 ha asserito che ciò che l'ha affascinato di questa corrente architettonica è la combinazione di minimalismo e massimalismo¹⁸. Possiamo ritrovare gli stessi principi,



condensati in forma simbolica, nella partitura di Daniel Blumberg¹⁹, insignita del premio per miglior colonna sonora agli Oscar 2025. Il compositore ha operato una precisa selezione timbrica tra le famiglie strumentali dell'orchestra sinfonica, scegliendo pianoforte e ottoni come protagonisti assoluti della sua partitura, a cui si aggiungono il sax (tenore e soprano) e le percussioni (tra cui rientra anche il pianoforte preparato).

È interessante notare la pressoché totale assenza degli archi che rivestivano, invece, un ruolo di primissimo piano nell'orchestra classica hollywoodiana, modellata su quella romantica europea²⁰. Inoltre la colonna sonora ruota intorno a un solo motivo²¹ costituito da un frammento di scala disposto su un intervallo di terza. Non vi è sviluppo: questa cellula melodica assai concisa si ripete come unico *leitmotiv* in varianti che ne investono l'aspetto timbrico, ritmico e agogico, ma senza mai un contrappunto di voci, né un'evoluzione melodica o armonica convenzionale.

La partitura di Blumberg procede, dunque, più che per uno sviluppo del discorso musicale, per blocchi sonori e masse timbri che come un'immensa struttura architettonica brutalista. L'analogia dei linguaggi musicale, architettonico e cinematografico, del resto, è resa evidente anche nella scelta di strutturare il film in atti che richiamano quelli di una sinfonia, completi di *Overture* ed Epilogo.

Overture

Durante la registrazione della lunga sequenza di apertura, una demo del brano *Overture* veniva trasmessa in modo che gli attori sentissero il ritmo e vi adattassero i propri movimenti²². La scena è stata dunque girata sul brano e non viceversa, invertendo la prassi tradizionale che vede la musica adattarsi alle immagini e rivelando come l'opera sia stata concepita come un organismo unitario.

In questa sequenza László Tóth si trova in un luogo buio e affollato, impossibile da definire con chiarezza. Sprazzi di luce intermittente illuminano volti, persone che passano correndo, valigie, poi di nuovo tutto viene inghiottito dall'oscurità. Un *voice over* femminile recita una lettera indirizzata al protagonista, sovrapponendosi al rumoreggiare della folla in fermento. Il singolare commento musicale è affidato per lunghi minuti

a un solo *objet sonore*: un ritmo metallico regolare, lento ma inesorabile, quasi esasperante nella sua inespressività, conferisce una direzione temporale alla scena senza darle una chiave interpretativa precisa. Il ritmo è contrappuntato da suoni frammentari di cui rimane ambigua la natura e la sorgente: se cioè si tratti di musica o rumore e se la fonte di essi sia interna o esterna alla diegesi. All'apertura del portellone di quella che capiamo adesso essere una nave trionfa il tema agli ottoni, confondendosi con le sirene dell'imbarcazione.

In questa sequenza assistiamo a una continua sovrapposizione tra piano diegetico ed extradiegetico, tra musica e rumore. Risulta complesso distinguere gli interventi musicali dagli effetti sonori di scena, ma ogni elemento contribuisce a creare uno spazio concreto che lo spettatore esperisce fisicamente. L'impiego del formato VistaVision, le tecniche di spazializzazione del suono e la sua natura liminale avvolgono lo spettatore facendolo sentire parte di quella realtà²³: «[...] le forme esperienziali e cognitive che vengono messe in campo non si basano più sulla rappresentazione, ma sulla presenza. Il fruitore non interpreta l'opera, non vi si avvicina con distanza critica, bensì la vive»²⁴.

Vidui

La seconda sequenza che ci apprestiamo ad analizzare rappresenta un altro caso paradigmatico. Attraverso un montaggio parallelo le immagini di Tóth nella sinagoga intento a partecipare ai riti collettivi ebraici vengono poste in relazione dialettica con il viaggio del treno carico del cemento necessario alla costruzione del centro culturale di Van Buren.

Corbet orchestra una costruzione in cui l'intreccio di musica, effetti ed immagini, di diegetico ed extradiegetico genera un crescendo tensivo che culmina nel deragliamento finale del convoglio. All'inizio della sequenza, le note cadenzate e quasi litaniche del pianoforte svaniscono nel Vidui, preghiera di confessione di colpa della tradizione ebraica, intonata dalla comunità in scena. Questo canto inizialmente diegetico si fa extradiegetico allorché si prolunga sulle immagini del treno allestito per la partenza. È qui che emerge il corno con una linea melodica costruita sul canto stesso (interessante, peraltro, notare come questo motivo del corno associato all'idea di colpa compaia solo un'altra volta, ovvero sul finale, a commento dell'enigmatico destino di Van Buren che si dissolve nel nulla, come inghiottito dal suo progetto). Poi il canto si fa distante, le note del coro



si riverberano dischiudendo una dimensione che non è più immanente. Il gesto rituale dei fedeli che si battono il petto viene in alcuni punti a coincidere con il battito profondo del timpano, mentre lo sferragliare delle rotaie si confonde con le *texture* di armonici degli ottoni e con il rullo pressato delle percussioni. Nello stacco sulla ripresa dall'alto del treno, il frastuono metallico cessa improvvisamente. Il vuoto di suono crea un effetto di sospensione²⁵ che accresce il *climax* tensivo fino allo schianto finale.

Anche in questa sequenza il confine tra piano diegetico ed extradiegetico, musica ed effetti sonori è confuso: gli strumenti vengono trattati come rumori e i rumori elevati ad elementi musicali, convergendo in un'unica architettura sonora che sostiene l'impianto narrativo.

Intermission

Riprendendo le parole del regista che vede nel Brutalismo una combinazione di minimalismo e massimalismo, possiamo dire che la partitura riflette questa dualità nella scelta timbrica. Se, da un lato, gli ottoni assolvono la funzione simbolica di rappresentare le componenti massimaliste della vicenda, ovvero le gigantesche architetture di László Tóth sul piano pubblico e, su quello privato-umano, lo slancio vitale che lo spinge a ricostruire la propria esistenza negli Stati Uniti; dall'altro il pianoforte evoca la dimensione minimalista, ovvero le progettazioni più minute legate agli interni (la libreria, la sedia) e, sul piano privato, i sentimenti più intimi, come quelli per la moglie Erzsébet.

In questi ultimi brani il pianoforte riprende il motivo iniziale che viene fiorito di note aleatorie, creando un'atmosfera sospesa in cui si alternano musica e silenzio. L'interesse per il fenomeno sonoro in quanto tale nell'epoca della colonna sonora integrata si riflette anche nell'approccio minimale all'orchestrazione. Chion osserva che:

This is one of the paradoxes of the technical evolution of sound in the cinema of spectacle, with its loudspeakers with ever bigger acoustic outputs, capable of transmitting immense orchestral sound: it magnifies the solitude of an instrument, and the main character with it²⁶.

Uno di questi è *Intermission*, brano richiesto appositamente dal regista per coprire il lungo intervallo previsto a metà della proiezione. La traccia scelta consiste in una lunga sessione del pianista John Tilbury impegnato nell'esecuzione della variante del motivo principale associata al personaggio di Erzsébet. Nella registrazione finale il suono del pianoforte si accompagna ai rumori ambientali che sono stati catturati da appositi microfoni: il pianista si interrompe più volte per poi riprendere l'esecuzione, si muove sul sedile cigolante, annota appunti con la matita, respira. Tutti questi elementi riflettono i canoni dell'architettura brutalista che rifiuta la raffinatezza, esponendo senza censure gli elementi strutturali.

Allo stesso modo *Intermission* mostra, infatti, i meccanismi di produzione, trasformando il processo stesso di realizzazione in elemento estetico. Inoltre, questi dettagli che "sporcano" il suono dello strumento rendendolo imperfetto, definiti *indici di materializzazione*²⁷ da Chion, rientrano in un'estetica che rifiuta i canoni tradizionali della musica occidentale, tesi a ricreare il suono ideale capace di trascendere la materialità della sua

origine. Il carattere materico di questo suono, all'opposto, ancora la musica alla realtà concreta, rendendo l'ascolto un'esperienza quasi fisica. Il suono assume una dimensione aptica²⁸, secondo la definizione di Miguel Mera, contribuendo a rendere quella cinematografica un'esperienza immersiva. Citando il saggio di Albert sul linguaggio dell'immersione nel cinema, musica e *sound design* in questa colonna sonora, coerentemente con l'estetica legata al concetto di *integrated soundtrack*, fanno un uso costante di «tecniche non basate sulla rappresentazione di affetti ma sulla presenza del suono» in cui «ogni elemento sonoro racchiude informazioni 'spaziali' e proprietà 'tattili' percepite inconsciamente in maniera non mediata dal fruitore»²⁹ e così creando uno spazio che ha una natura «patemica, emozionale e non descrittiva o rappresentazionale»³⁰.

Le parole che Zsófia riserva all'opera di László nel finale del film sembrano descrivere anche la partitura di Blumberg:

[...] i suoi edifici come macchine epurate di ciò che è superfluo, che possiedono un inamovibile nocciolo, un nocciolo duro di bellezza. Un modo di indirizzare la percezione di chi li vive verso il mondo così com'è³¹.

- ¹ M. Chion, *Audiovision. Sound on Screen*, tr. ing. Columbia University Press, New York 1994, p. 144; tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino 2008.
- ² D. Kulezic-Wilson, *Sound Design is the New Score. Theory, Aesthetics, and Erotics of the Integrated Soundtrack*, The Oxford University Press, Oxford 2020, p. 21.
- ³ M. Chion, *Audiovision. Sound on Screen*, cit., p. 155.
- ⁴ Su questo passaggio storico e sull'uso in funzione narrativa ed espressiva degli effetti sonori si veda: J. Wierzbicki, *Sound Effects / Sound Affects: 'Meaningful' Noise in the Cinema*, in L. Geene, D. Kulezic-Wilson (a cura di), *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media. Integrated Soundtracks*, Palgrave Macmillan, London 2016, pp. 153-168.
- ⁵ S. Corelli, S. Mainetti, G. Martinelli, *Dialoghi, Musica, Effetti: il Suono nell'Audiovisivo*, Lambda Edizioni, Roma 2024, p. 452.
- ⁶ S. Agugliaro, *Comporre musica per film in ambiente digitale. Interviste ai protagonisti*, NeoClassica, Roma 2025, pp. 17-45.
- ⁷ Per l'utilizzo dell'espressione *suono organizzato* applicata alla musica per film si veda: E. Varèse, *Il suono organizzato. Scritti sulla musica*, Ricordi LIM, Milano 1970, pp. 117-121.
- ⁸ A proposito di questo passaggio si veda: R. Giagni, *New Eye and Ear Control*, in R. Calabretto, L. Cossettini (a cura di), *Le nuove scritture musicali per il cinema*, Libreria Musicale Italiana, Lucca 2022, pp. 109-118; S. Corelli, S. Mainetti, G. Martinelli (a cura di), *Dialoghi, Musica, Effetti: il Suono nell'Audiovisivo*, cit., p. 499; K. J. Donnelly, *Occult Aesthetics. Synchronization in Sound Film*, Oxford University Press, Oxford 2014, p. 105; Kulezic-Wilson, *Sound Design is the New Score*, cit., p. 99.
- ⁹ K. J. Donnelly, *Occult Aesthetics*, cit., p. 125.
- ¹⁰ D. Kulezic-Wilson, *Sound Design is the New Score*, cit., p. 34.
- ¹¹ Ivi, p. 4.
- ¹² Ci riferiamo al cinema hollywoodiano che dagli anni Trenta ha fissato una serie di convenzioni musicali che hanno influenzato tutto il cinema

- occidentale. A tale proposito si veda: C. Gorbman, *Unheard melodies. Narrative Film Music*, Indiana University Press, Bloomington 1987, p. 70; K. Kalinak, *Musica da film. Una breve introduzione*, tr. it. E. M. Ferrando, Oxford University Press, Oxford 2010, pp. 76-81; D. Kulezic-Wilson, *Sound Design is the New Score*, cit., pag. 5.
- ¹³ Per l'uso del termine *sound design* in questa sede si veda l'accezione proposta da: M. Corbella, *Sound Design: Emergence and Rise of a "Technically Ordinary" Term*, in *HighSCORE Proceedings 2012/2013*, Pavia 2017; J. Buhler, D. Neumeyer, R. Deemer, *Hearing the Music. Music and Sound in Film History*, Oxford University Press, Oxford 2010, p. 377.
- ¹⁴ Si veda: M. Corbella, *Sound Design: Emergence and Rise of a "Technically Ordinary" Term*, cit., p. 116; A. Kassabian, *Ubiquitous Listening. Affect, Attention, and Distributed Subjectivity*, University of California Press, Oakland 2013, p. 42.
- ¹⁵ G. Albert, *Strategie, tecniche e topoi audiovisivi nel cinema d'azione degli anni Duemila*, in I. Meandri, A. Valle (a cura di), *Suono/Immagine/Genere*, Kaplan, Torino 2011, pp. 217-231.
- ¹⁶ D. Kulezic-Wilson, *Sound Design is the New Score*, cit., p. 60.
- ¹⁷ R. Bresson, *Notes on the cinematograph*, translated by Jonathan Griffin, New York Review Books, New York 1977, p. 25.
- ¹⁸ https://youtu.be/0-o2IR8MoFQ?si=xMPwz8rERMbL_5Mn.
- ¹⁹ M. Chion, *Music in cinema*, trad. eng. C. Gorbman, Columbia University Press, New York 2021, p. 238.
- ²⁰ C. Gorbman, *Unheard Melodies. Narrative Film Music*, cit., p. 78.
- ²¹ Per una classificazione delle forme musicali nel cinema si veda: S. Miceli, *Musica per film. Storia, Estetica – Analisi, Tipologie*, Ricordi LIM, Milano 2009, pp. 607-627.
- ²² Blumberg stesso lo riporta nell'intervista per *Score: The Podcast* (dal min. 11:25), <https://youtu.be/uNanpWu5oOU?si=BWd14d4IUYvhOpUz>.
- ²³ Per una definizione del termine Immersione applicato al cinema si veda: F. D'Orazio, *Immersione*, in *Lessico della comunicazione*, Alberto Abruzzese (a cura di), Meltemi Editore, Roma 2004, pp. 271-275.
- ²⁴ G. Albert, *Strategie, tecniche e topoi audiovisivi nel cinema d'azione degli anni Duemila*, cit., p. 218.
- ²⁵ M. Chion, *Audiovision*, cit., p. 131.
- ²⁶ M. Chion, *Music in Cinema*, cit., p. 208.
- ²⁷ M. Chion, *Audiovision*, cit., p. 114.
- ²⁸ M. Mera, *Materializing Film Music*, in *The Cambridge Companion to Film Music*, a cura di Mervyn Cook e Fiona Ford, Cambridge University Press, Cambridge 2016, pp. 156-172.
- ²⁹ G. Albert, *Le forme dell'immersione tra Long Beach e Hollywood*, Università degli Studi di Torino, CIRMA – Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo, 2012, p. 7.
- ³⁰ G. Albert, *Strategie, tecniche e topoi audiovisivi nel cinema d'azione degli anni Duemila*, cit., p. 221.
- ³¹ *The Brutalist* (B. Corbet, 2024), Epilogo.

Autore

Fausto Cianciullo

Genealogia di un'assenza**La debolezza storica del racconto borghese nel cinema napoletano**

Keywords

cultura visuale

immaginario
culturale napoletano

cinema contemporaneo

dispositivo
culturale

narrazione urbana

visual culture

neapolitan visual
imagery

contemporary cinema

cultural device

urban narrative

Abstract

La cultura visuale napoletana è segnata da una frattura rappresentativa: la quasi totale inconsistenza del racconto borghese e, in parallelo, la straordinaria vitalità della rappresentazione popolare. In questa asimmetria, fondata sul piano storiografico, la borghesia napoletana non ha mai esercitato un ruolo egemonico nella produzione segnica. Priva di continuità politica, di un progetto urbano condiviso e di un immaginario capace di sedimentarsi, la classe media non ha generato né stili di vita riconoscibili né una propria iconografia. Il risultato è un vuoto rappresentativo che attraversa i secoli: la borghesia esiste sociologicamente, ma senza una portata rappresentativa.

Neapolitan visual culture is marked by a representational fracture, the near-total inconsistency of the bourgeois narrative and, in parallel, the extraordinary vitality of popular representation. Within this asymmetry, rooted in historiographical evidence, the Neapolitan bourgeoisie has never exercised a hegemonic role in the production of signs. Lacking political continuity, a shared urban project, and an imaginary capable of sedimenting over time, the middle class has not generated recognizable lifestyles nor its own iconography. The result is a representational void that spans centuries, the bourgeoisie exists sociologically, but without any real representational force.

L'assenza nel quadro storico

La borghesia del Meridione s'è sviluppata in modi differenti in base alla collocazione geografica, definendo una cartografia variegata di rapporti economici, costumanze e di conseguenza modi di informare la realtà. Questa diversificazione la si può identificare nella natura economica del Regno delle Due Sicilie, costruita su un'assenza di pianificazione economica, un settore secondario ristretto ad alto valore aggiunto e un settore primario non avanzato, principalmente fondato sulla sussistenza. Sulla questione ebbe a dire nel 1900 Francesco Saverio Nitti:

«Nel 1860 la situazione del Regno delle Due Sicilie, di fronte agli altri stati della penisola, era la seguente, data la sua ricchezza e il numero dei suoi abitanti: Le imposte erano inferiori a quelle degli altri stati. I beni demaniali ed i beni ecclesiastici rappresentavano una ricchezza enorme, e, nel loro insieme, superavano i beni, della stessa natura, posseduti dagli altri stati. Il debito pubblico, tenuissimo, era quattro volte inferiore a quello del Piemonte, e di molto inferiore a quello della Toscana. Il numero degli impiegati, calcolando sulla base delle pensioni nel 1860, era di metà che in Toscana e di quasi metà che nel Regno di Sardegna. La quantità di moneta metallica circolante, ritirata più tardi dalla circolazione dello Stato, era in cifra assoluta due volte superiore a quella di tutti gli altri Stati della penisola uniti insieme»¹.

Si deduce quindi che l'ampiezza delle casse del Regno fu la diretta conseguenza di un'economia conservativa e cortigiana. Napoli ebbe il privilegio, in quanto capitale del Regno, di vedersi direzionata la quasi totalità degli investimenti della corona borbonica. La problematica, confermata con il fallimento della stagione repubblicana del 1799, risiedette proprio nella postura illiberale della casa regnante, la quale pianificava solo per Napoli e solo in funzione della propria affermazione. Gramsci, seguendo l'interpretazione storiografica di Giustino Fortunato, in opposizione alla storiografia antisabauda di Croce sosteneva che

«[...] le paterne amministrazioni di Spagna e dei Borboni nulla avevano creato: la borghesia non esisteva, l'agricoltura era primitiva e non bastava neppure a soddisfare il mercato locale; non strade, non porti, non utilizzazione delle poche acque che la regione, per la sua speciale conformazione geologica, possedeva»².

La prima reggenza di Ferdinando IV (1759-1799) alimentò terra feconda per una borghesia intellettuale, coadiuvata da un ceto aristocratico sedotto dai dettami dell'Illuminismo, in grado di interpretare criticamente l'ingiustizia della condizione feudale. Ne la *Scienza della Legislazione* è evidente come il lignaggio aristocratico di Filangieri non gli impedì di teorizzare un sistema monarchico che dialogasse, in termini di distribuzione delle ricchezze e della proprietà privata, con i prolegomeni di uno stato liberale, alcova della borghesia. Più radicale fu però Giuseppe Grippa, borghese d'estrazione, che trovava la soluzione ibrida di Filangieri un timido flettersi allo spirito del tempo senza sovvertire l'ordine costituito, portandolo a una più radicale soluzione repubblicana³. La sfida liberale tardo settecentesca, persa con la disfatta della *Repubblica Napoletana*, irregimentò Napoli nel regalismo e la chiuse all'affermazione di un'aristocrazia illuminata, testa di ponte tra il nuovo e il vecchio mondo, affiancata da un ceto emergente, la borghesia. Quest'ultima avrebbe avuto ricadute anche sulle classi popolari in quanto è imprescindibile un'organizzazione sotto-popolare che non sia etero-diretta e favorita da un sovraordinato ceto emergente. Il duplice riferimento storiografico-contestuale ha la funzione di problematizzare, seguendo un andamento del progredire di stampo



dialettico-materiale, sul marginale ruolo sociale della borghesia napoletana, sviluppatasi tardivamente rispetto all'area fiamminga o danubiana⁴, costretta quindi, almeno fino al pieno sviluppo dello Stato Liberale post-unitario, a un ruolo di margine, a metà strada tra le masse popolari, fataliste e arrendevoli e la privilegiata aristocrazia urbana. Da questa marginalità consegue l'incapacità di informare un immaginario con la stessa incisività di altre culture nazionali⁵ che hanno trasformato le dinamiche di ceto in produzioni di senso.

L'assenza nel medium filmico

Se il cinema in quanto oggetto di cultura si relaziona dialetticamente alle contestualizzazioni storiografiche, nella sua *prima fase* (1896-1912) il cinema napoletano espose efficacemente questa asimmetria. Ancora mezzo tecnico prima che linguaggio progressivamente strutturato, il medium filmico non fece che confermare, e in parte legittimare, un immaginario urbano interamente costruito dal basso, dove il *popolare* fu la lente privilegiata per osservare la "napoletanità", mentre la borghesia rimase un soggetto figurante ma privo di figurazione. Figurante perché le prime proiezioni, quelle del *cinema-chantant*⁶, ebbero il ruolo di magnificare il cinematografo nella sua spuria innovatività e di offrirlo all'intrattenimento positivista dei ceti alto-spendenti. All'alba del Ventesimo secolo, Napoli (come ancora oggi) possedeva un centro, la città storica, dove sottoproletariato, piccola borghesia e ceti abbienti coesistevano con soluzione di continuità.

Le proiezioni del materiale immortalato dagli operatori Lumière⁷ raccontavano una Napoli *plebea* ed esclusa dal febbrile gioco della modernità letteralmente intesa. La stessa topica si ripete nel docucorto *Eating Macaroni in the Street of Naples* (1903), realizzato dagli operatori della Edison Manufacturing, i quali magnificano la vieta usanza del mangiare gli spaghetti con le mani. Si evince quindi una produzione visuale vivace, destinata al consumo di un pubblico elitario che però non trovava sé stesso rappresentato. Gli spettatori alto borghesi «[...] amano il pittoresco di Napoli, sono grandi consumatori degli stereotipi accumulati nei secoli [...]». L'intreccio di esotico e pittoresco proietta un'immagine primitiva di un agglomerato che si vuole estraneo alla modernità delle potenze europee [...]»⁸. Nel Salone Margherita, simulacro della nuova città *umbertina*, l'idilliaco incontrava il popolano, ponendolo davanti agli occhi increduli dell'*high class* napoletana, la quale poteva ammirare, favorita dalla giusta distanza, ciò che per lignaggio e pudore evitava quotidianamente. Nei *café-chantant* il cinematografo sperimentava la sua attitudine trans-mediale ibridando le proiezioni ad «esibizioni di nani, cantanti, acrobati, uomini-serpente ed illusionisti»⁹. In assenza di una strutturata grammatica filmica, era in questo ambiente che proliferavano produzioni d'autori che raccontavano la città di Napoli come il luogo in cui «il popolo porta sul suo volto le stigmate doloranti della povertà»¹⁰.

Nel 1912 iniziarono le prime proiezioni strutturate delle produzioni di Elvira Notari, esposte proprio al Margherita, «esplorazioni del realismo popolare volte ad enfatizzare la topografia spaziale»¹¹; narrazioni localizzate così da agitare nello spettatore pagante una sorta di scopofilia esotista del corpo e della vita plebea. I titoli dei frammenti perduti sono esplicativi: *I nomadi* (1912), *Guerra italo-turca tra scugnizzi napoletani* (1912), *Ciccio il pizzaiolo del Carmine* (1916), *Luciella figlia della strada* (1921).

Il cinema contemporaneo ha proseguito sulla scia dell'assenza. L'immaginario borghese fu privo, in quanto blocco omogeneo e alieno, di portata mitopoietica, a differenza di ciò che invece riusciva a veicolare il popolo minuto in termini di produzioni di senso, dal teatro aragonese alle codifiche della commedia dell'arte, passando alle integrazioni territoriali della *rimforma goldoniana*. Osservare il paesaggio «vuol dire sostanzialmente vedere certe cose e nascondere le altre»¹² e questa opera di selezione ha privilegiato l'*immaginario plebeo* rispetto a quello borghese, percepito come un dato di fatto, la cui "certezza socioeconomica" non richiedeva una rappresentazione critica o un'indagine approfondita. Secondo Simmel, con il paesaggio «[...] si sperimenta un rapporto fra la complessità infinita della natura e il bisogno dell'uomo di restringere i significati»¹³. Lo stilema narrativo, la ridondanza significativa del popolare, salvava gli autori da una più complessa osservazione del reale, fermandosi su di un fenomeno, quello borghese, poco codificato.

Nel 1923, la riformulazione della legge sulla censura¹⁴ svantaggiò il cinema regionale, aprendo la strada al panegirico nazionalista del regime, etichettando come sediziosa la cultura geograficamente decentrata. Se la cultura fascista non vide di buon occhio la descrizione cinematografica di una Napoli famelica e *guappa*, di *fanciulle malandrine* e dissesto edilizio, non orientò d'altra parte un'alternativa borghese come per il cinema dei cosiddetti *telefoni bianchi*. Il cinema napoletano faticava a individuare una forma estetica e un modello produttivo capace di integrare in modo coerente la consolidata matrice popolare da cui storicamente deriva la sua forza espressiva¹⁵.

Il cinema del dopoguerra: assenza e complessità sociale

Nel secondo dopoguerra, con la ricostruzione e il successivo boom economico, l'industrializzazione, i nuovi consumi e mutati modelli sociali contribuirono a rinegoziare i termini della rappresentazione borghese, pur in un contesto meridionale che restava segnato da ritardi strutturali. A Napoli la borghesia appare raramente come soggetto autonomo. Quando compare, è spesso relegata a sfondo o funzione di contrasto, senza diventare oggetto di una vera analisi delle sue identità, tensioni e forme di vita.

Le strategie espressive del cinema napoletano attingevano dal proprio nutrito passato. Allineandosi al nuovo discorso estetico posto in essere dal Neorealismo, gli autori napoletani si riappropriarono della loro antica estrazione verista, e fecero della tanto vituperata frugalità di mezzi una riscoperta cifra stilistica. Occorre aspettare il 1961 per osservare la borghesia napoletana ritratta in un'opera filmica. In *Il giudizio universale*, Vittorio De Sica costruisce una Napoli corale apparentemente riconoscibile, ma in realtà profondamente alterata nei suoi codici culturali. La città è mondata dell'elemento dialettale e privata delle sue maschere tradizionali: a incarnarla non sono attori napoletani, ma una costellazione di interpreti provenienti da altre regioni (Gassman, Sordi, Manfredi, Stoppa) che danno vita a un immaginario urbano svincolato dalla specificità linguistica e antropologica del contesto. In questo quadro, la borghesia appare come un corpo estraneo: non esprime i costumi né gli stili di vita riconoscibili nel pro-filmico napoletano, finendo per snaturarne il patrimonio simbolico e umano.

Il personaggio interpretato da Sordi si fa promotore di questa alterità: spregiudicato procacciatore di bambini del sottoproletariato da vendere a famiglie benestanti, egli è la borghesia cinica e predatoria, del tutto

scollegata dai legami comunitari e agnatizi che strutturano la Napoli vernacolare. La sua figura risulta così estranea da profanare l'aspetto più vulnerabile dell'immaginario cittadino, quello dell'infanzia povera e orfana, già al centro dei melodrammi di Elvira Notari. Qui, tuttavia, la violenza non è quella della miseria, ma quella dell'intermediazione borghese: un personaggio senza radici né ruolo, che agisce come un elemento dissonante e antipoetico all'interno del racconto plebeo.

Una visualizzazione della borghesia come forza deformante e parassitaria, violenta e distruttiva nella sua volontà di informare l'immaginario, trova una formulazione politica ancora più esplicita in *Le mani sulla città* (Rosi, 1963), dove l'elemento borghese non è più un intruso isolato, ma una struttura di potere. Le "nuove borghesie", quelle dei funzionari pubblici, dei tecnici comunali, dei ceti imprenditoriali legati alla speculazione edilizia, in assetto di guerra operano per la distruzione della "vecchia Napoli", quella del *vascio*, dei legami rionali, dalle madri prefiche in stato di lutto, e degli infanti denutriti. Esse plasmano la città, riconfigurano l'umano e il suo abitare affetti e spazi. Quella di Rosi è una classe dirigente che non deriva dalla tradizione cittadina, ma da processi di modernizzazione distorta. È una borghesia che agisce sulla città senza appartenervi, che non produce immaginario ma lo devasta. È la nuova cultura del *laurismo*, un governo cittadino che offri «occasioni di pubblico impiego alla piccola borghesia attraverso il controllo degli appalti, aprendo nuove possibilità derivanti dalla politica interventista dello Stato»¹⁶.

Il terremoto irpino del 1980 accentuò in modo decisivo la frattura già esistente tra i ceti popolari e la borghesia napoletana, una classe ormai stabilizzata sul piano socioeconomico ma ancora distante, quasi inaccessibile, dal popolo minuto che continuava a muoversi entro le coordinate simboliche della mascherata culturale. Nel decennio successivo, questa distanza trovò una rappresentazione particolarmente significativa in *Così parlò Bellavista* (De Crescenzo, 1984), opera che mette in scena un'inedita forma di borghesia intellettuale: un ceto colto, autoreferenziale, animato da ambizioni pedagogiche ma privo di un reale radicamento nel tessuto popolare.

Il professor Bellavista è un borghese umanista, enciclopedico, citazionista e nostalgico, che tenta di ergersi a guida morale di un'umanità sprovvista di meta-cognizione e strutture valoriali di classe. La sua vocazione pedagogica non è violenta né oppressiva, ma si fonda su una distanza strutturale. Bellavista "erudisce" il popolo incolto. Il popolo, a sua volta, accetta il suo ruolo di allievo, ma lo fa attraverso la lente comica della maschera napoletana, trasformando ogni tentativo di elevazione in una forma di gioco, di teatralizzazione, di appropriazione plebea che rifiuta l'omologazione di costume.

L'effetto complessivo è quello di una borghesia che, emersa dai gangli del *laurismo*, non riesce né a imporsi come ceto dirigente né a fondersi con il popolo: una borghesia fuori posto, più discorsiva che reale. Bellavista è un modello astratto e un po' anacronistico di ceto meridionale, di "storicista crociano", il quale finisce per confermare, più che colmare, la distanza tra i due mondi.

Nel cinema contemporaneo: le nuove borghesie

Si andava configurando la borghesia del mondo *post-fordista*¹⁷, produzione degli atenei locali, delle pubbliche amministrazioni, della

lenta terziarizzazione del territorio e della conseguente conversione da un'economia del prodotto a un'economia della cultura¹⁸. Negli anni Novanta, emerge una classe media che

«[...] difende con difficoltà le conquiste raggiunte e consolidate: la casa, l'istruzione per i figli, il benessere minimo che le trasformazioni post-belliche dell'economia erano riuscite a garantire a fasce sempre più ampie di popolazione. Oggi si avvertono come deboli e indifese, vedendo disgregarsi l'impianto che ne aveva definito l'identità sociale: il riferimento di quartiere, i modelli di consumo, la mobilità, la tenuta dell'ordine urbano messo alla prova – perfino – dal potenziamento dei mezzi di comunicazione»¹⁹.

Nel 1993, Antonio Bassolino venne eletto sindaco dalle fila del PDS, il Partito Democratico della Sinistra erede diretto dello storico PCI, in una fase territoriale e nazionale in cui la crisi del dirigismo governativo favorì la fiducia nelle amministrazioni locali. La borghesia urbana ebbe il proprio rappresentante. I dati ISTAT del 1991 attestavano a Napoli una disoccupazione al 42% (con picchi di 74% tra la popolazione giovane)²⁰. Il primo mandato di Bassolino è stato, prima di tutto, un'imponente operazione di comunicazione politica ed estetica. Napoli, sopravvissuta al terremoto e alla dominazione cutoliana, necessitava di un nuovo racconto. La pedonalizzazione di Piazza del Plebiscito e l'organizzazione del G7 nel 1994 sono stati i pilastri fondamentali di questa narrazione²¹. L'agenda di Bassolino però, totalmente rivolta alle borghesie cittadine, mostrò una forte distanza dalle istanze popolari così come espresso nell'episodio *La Salita* (Martone, 1997) del film collettivo *I Vesuviani* (Aa.Vv., 1997). Il sindaco di Napoli, protagonista dell'episodio, rinviene delle letture politiche, nello specifico il saggio di *Gli spettri di Marx* (1993) scritto da Jacques Derrida e contenente una serie di osservazioni sullo stato del marxismo al tempo della post-ideologia, in cui è contenuta un'attenta disamina sociale estendibile in modo preciso alle realtà meridionale di quegli anni.

«L'esclusione massiccia di cittadini senza casa da ogni partecipazione democratica [...] annuncia una nuova esperienza delle frontiere dell'identità civile nazionale. L'era in corso è quella del lavoro specializzato che lascia indietro i soggetti del non-lavoro, dell'inattività sociale. È richiesta quindi un'altra politica»²².

L'analisi di Derrida e la scelta di Martone sono indicative e puntuali: stanno consigliando alle nuove classi dirigenti d'interfacciarsi con metodo ai nuovi problemi della nuova Napoli, non più società verticale divisa tra emersione e sussistenza, ma metropoli dai variegati disagi sociali figli dell'era globale. L'avvento del Ventunesimo secolo ha visto il moltiplicarsi delle pellicole a rappresentazione borghese, allineandosi coerentemente allo spirito del tempo informato dal capitalismo cognitivo. L'identificazione tra pubblico e *intentio operis* è fondamentale. Il cinema napoletano torna ad attrarre un pubblico colto proseguendo in parte nella direzione scopofila del *cinema per borghesi* dell'epoca liberale.

Con *La guerra di Mario* (Capuano, 2005), per esempio, si attua un dramma comparativo, una riflessione sull'incapacità operata da un ambiente privilegiato di fornire risposte autentiche a un'anima ferita proveniente da un contesto di privazione: «La città plebea non ha il privilegio immateriale della buona cultura. La Napoli marginale è fatta di *melting pot* di proletari

senza fabbrica, disoccupati cronici, figli emarginati delle periferie degradate che si barcamenano nell'universo dell'economia sommersa»²³. Se nella cultura filmica napoletana le due classi vengono tenute distinte, Capuano opera invece la relazione semiotica tra due significazioni diverse dell'umano sociale. Considerando la *semiosfera*²⁴ come lo spazio complessivo entro cui una cultura produce e organizza i propri significati, essa si configura come un ambiente strutturalmente delimitato: un sistema che stabilisce confini, permeabili ma attivi, attraverso cui si distingue un ambito culturale da un altro. Ne deriva un paradigma in cui coesistono tensioni opposte: da un lato omogeneità e tendenza alla chiusura, garantite dall'azione del confine; dall'altro apertura, eterogeneità e possibilità di scambio intersistemico, reso possibile dai processi di traduzione.

A Napoli, infatti, non v'è una semplice giustapposizione di ceti, ma una compresenza fisica e simbolica in cui gli spazi, i corpi e i linguaggi si contaminano continuamente, dopo la delegittimazione delle distanze ideologiche e di classe a seguito della cultura delle post-narrazioni²⁵. Ne *La guerra di Mario* l'affido del bambino del titolo informa narrativamente queste due forme di vita, relazionandole in una forzata traduzione reciproca. Il piccolo Mario, portatore di una corporeità e di un immaginario tipicamente plebeo, irrompe nello spazio borghese, destabilizzandone i rituali, i modi di sentire e gli schemi regolativi. La "guerra" del suo titolo è anche una guerra semiotica tra due sfere che non riescono a tradursi pienamente l'una nell'altra.

Arrampicandosi lungo il Ventunesimo secolo, sulla scorta anche del grande fallimento borghese del Global Forum del 2001, la relazione tra l'immaginario napoletano e l'identità borghese muta radicalmente di rapporto. L'evento del 2001²⁶, concepito come la consacrazione internazionale del "rinascimento bassoliniano", un progetto di modernizzazione tecnocratica e riformista che mirava a integrare la città nei flussi della governance globale, si risolse invece in una drammatica frattura tra l'istituzione e la piazza. Le violenze di piazza Municipio e nella caserma Raniero non segnarono soltanto il collasso di un'ambizione diplomatica, ma rivelarono l'impotenza della borghesia illuminata nel mediare tra le istanze di un movimento eterogeneo (il "popolo di Seattle") e la rigidità degli apparati repressivi dello Stato. Si sviluppa a Napoli un'inedita e neoliberista incapacità di abitare uno spazio comune che non sia mediato dal mercato, «[...] un'*atmosfera* che pervade e condiziona non solo la produzione culturale ma anche il modo in cui vengono regolati il lavoro e l'educazione, e che agisce come una specie di barriera invisibile che limita tanto il pensiero quanto l'azione»²⁷.

Se la borghesia storica cercava, pur fallendo, di informare la realtà, la borghesia del XXI secolo accetta la "napoletanità" come un dato di natura imm modificabile, un bassorilievo antropologico da contemplare con distacco ironico. È il caso della cronaca familiare di *È stata la mano di Dio* (Sorrentino, 2021) e del racconto inter-epocale di *Parthenope* (Sorrentino, 2024) dove la struttura passatista del racconto non intacca il collegamento che esiste tra la borghesia e la sua postura spettatoriale.

In ultima analisi, la Napoli contemporanea si offre allo sguardo globale come un palcoscenico iper-codificato, dove il *cineturismo* «ha introdotto cambiamenti profondi nella visione e nella concezione dello spazio regionale in quanto strumento di condizionamento e programmazione dello sguardo»²⁸, intervenendo sul centro storico cittadino, vettore di identità locali e nazionali (nella forma esotica d'italianità) spinte al parossismo rappresentativo. La borghesia napoletana non agisce come

forza critica o regolatrice, ma come uno dei principali agenti, spesso silente, di una ricollocazione urbana che svuota i quartieri storici per convertirli in strutture ricettive. Se storicamente la classe media ha sofferto di una “debolezza del racconto”, oggi essa sembra aver trovato la propria voce unicamente nella rendita di posizione, abdicando a qualsiasi ruolo di mediazione culturale. La saturazione dell'immaginario visuale, alimentata da una ridondanza di topiche che oscillano tra il pittoresco neomelodico e il “sublime alla Sorrentino”, non è che il riflesso di una borghesia che ha rinunciato a informare il reale per limitarsi a gestirne l'estetica di consumo. Napoli, dunque, non è più un luogo di conflitto o di sintesi dialettica, ma un *non-luogo* dell'iper-rappresentazione²⁹, dove la borghesia risiede nei gangli del profitto turistico e svanisce visivamente dietro la maschera di una napoletanità a uso e consumo del visitatore globale. La *genealogia di un'assenza* si compie così nel paradosso finale: una classe sociologicamente codificata, legittimata, che possiede, senza informarla, la città. Dall'altra parte l'immaginario popolare rimane però l'unica fonte narrativa plausibile e coerente, una riserva topica dalla quale si attinge con conseguente riduzione di complessità del discorso che pertiene la città di Napoli.

- ¹ F.S. Nitti, *Nord e Sud: prime linee di una inchiesta sulla ripartizione territoriale delle entrate e delle spese dello Stato in Italia*, Roux e Viarengo Editori, Torino 1900, pp.44-45.
- ² A. Gramsci, *Il Mezzogiorno e la guerra*, in “Il Grido del Popolo”, 1 aprile 1916, contenuto in A. Gramsci, *La questione meridionale*, a cura di F. De Felice e V. Parlato, Editori Riuniti, Roma 1966, p.159.
- ³ Cfr. G. D'Amelio, *Polemica antifeudale, feudistica napoletana e diritto longobardo*, in “Quaderni Storici”, Vol. 9, N. 26 (1976), pp. 337-350.
- ⁴ Cfr. M. Weber, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo*, tr.it. BUR, Milano 2014 (I ed. 1904); Luciano Pellicani, *La genesi del capitalismo e le origini della modernità*, Rubbettino, Soveria Mannelli 1988.
- ⁵ Su tutte la letteratura borghese francese e inglese prodotta tra il Diciottesimo e il Diciannovesimo secolo.
- ⁶ S. Masi, M. Franco, *Il mare, la luna, i coltelli. Per una storia del cinema muto napoletano*, Pironti Editore, Napoli 1988, p.43.
- ⁷ Si fa riferimento alle produzioni *Sollevamento delle reti da pesca* (1896), *Santa Lucia* (1896), *Via Marina* (1896) *La tarantella, una danza italiana* (1898).
- ⁸ F. Barbagallo, *Napoli, Belle Epoque*, Laterza, Bari 2015, p. 141.
- ⁹ *Ivi*, p. 25.
- ¹⁰ F. S. Nitti, *Napoli e la questione meridionale*, Guida, Napoli, 2005 (I Ed. 1903), p. 35.
- ¹¹ G. Bruno, *Rovine con vista. Alla ricerca del cinema perduto di Elvira Notari*, La Tartaruga, Milano 1995, p. 174.
- ¹² S. Bernardi, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2010, p. 22.
- ¹³ G. Simmel, *Il volto e il ritratto. Saggi sull'arte*, tr. it., Il Mulino, Bologna 1985, p. 71.
- ¹⁴ Si fa riferimento al D.R. 3287/1923.
- ¹⁵ Cfr. M. Franco, *Cinema popolare napoletano*, Cineteca Altro, Napoli 1976.
- ¹⁶ V. Napoli, *Il laurismo: problemi di interpretazione*, «Working papers», Università di Siena, Dipartimento di Scienze storiche, giuridiche, politiche e sociali, p. 9.
- ¹⁷ Cfr. M. Martinelli, R. Lodigiani, *Dentro e oltre i post-fordismi*, V&P

- Università, Milano 2002.
- ¹⁸ Cfr. R. Florida, *L'ascesa della nuova classe creativa*, Mondadori, Milano 2003.
- ¹⁹ P. Frascani, *Napoli, viaggio nella città reale*, Laterza, Bari 2017, p. 59.
- ²⁰ ISTAT, *8mila Census*, <https://ottomilacensus.istat.it/sottotema/063/063049/12/>.
- ²¹ Cfr. M. Demarco, *L'altra metà della storia*, Guida, Napoli 2007.
- ²² J. Derrida, *Gli spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova internazionale*, Cortina Editore, Milano 1996, p. 106.
- ²³ P. Frascani, *Napoli, viaggio nella città reale*, cit., pp. 38-39.
- ²⁴ Cfr. J. Lotman, *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Marsilio, Venezia 1985.
- ²⁵ Cfr. J.F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporti sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981.
- ²⁶ Aa. Vv., *Zona rossa. Le quattro giornate di Napoli contro il Global Forum*, DeriveApprodi, Roma 2001.
- ²⁷ M. Fisher, *Realismo capitalista*, tr. it., NERO, Roma, 2017, p. 50.
- ²⁸ L. Bandirali, *Il Salento si alza. Come una regione di confine nel bacino del Mediterraneo è diventata un'area di interesse nell'ambito del cinema europeo contemporaneo*, in *Cinema e identità italiana*, Università degli Studi di Roma Tre, Dipartimento di filosofia, comunicazione e spettacolo, RomaTre Press, Roma 2019, p. 586.
- ²⁹ Cfr. M. Augé, *Nonluoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, tr. it., Elèuthera, Milano 2009.

Cinema on the road e spazio filmico mobile

Autore
Andrea Bifulco

Abstract

L'articolo propone una rilettura del cinema on the road alla luce delle trasformazioni del linguaggio audiovisivo contemporaneo. Attraverso un'analisi storico-critica di casi studio della genealogia del genere e di un progetto autoriale personale (*Corsa Abusiva*), propone l'automobile come dispositivo narrativo e percettivo, capace di ridefinire il rapporto tra spazio filmico, soggettività e spettatore. La strada diventa un ambiente mediale che riflette le tensioni sociali ed estetiche della contemporaneità.

This article reinterprets road cinema through the transformations of contemporary audiovisual language. Through a historical-critical analysis of key case studies in the genre's genealogy and a personal authorial project (*Corsa Abusiva*), it examines the automobile as a narrative and perceptual device capable of reshaping the relationship between cinematic space, subjectivity, and spectatorship. The road becomes a medial environment reflecting contemporary social and aesthetic tensions.

Keywords

Automobile

Strada

Road Movie

Movimento

Viaggio

Car

Road

Road Movie

Movement

Travel

Il cinema ha più o meno la stessa età dell'automobile. Nati entrambi a fine Diciannovesimo secolo ed esplosi dal punto di vista commerciale e della diffusione nella prima metà del Ventesimo, infatti, hanno sostanzialmente perseguito il medesimo scopo: far "viaggiare" gli esseri umani, seppur in modi differenti. Le auto delle origini erano destinate alle classi privilegiate, mentre il cinema s'impose subito come arte popolare. Tutti e due, peraltro, possono essere accostati anche per la correlazione simbolica tra le rotelle delle macchine da presa analogiche e le ruote dei primi mezzi di trasporto non a trazione animale.

L'automobile è, in un certo senso, la naturale continuazione del cinema occidentale o, meglio, tra auto e cinema esiste un'interazione organica, poiché entrambi veicolano l'azione. Muoversi equivale al desiderio di cambiamento, all'incontro con un destino forse incerto ma auspicabile: il movimento cura, preserva, trasforma. È una condizione che accomuna molti personaggi delle storie cinematografiche.

L'amore dell'uomo occidentale per l'automobile ha assunto quasi i tratti di una dipendenza ed è proprio su di essa che s'è costruita la mitologia del paesaggio americano, reale e cinematografico. La velocità della macchina da presa si è progressivamente sincronizzata con quella del veicolo: viaggiare e filmare diventano gesti paralleli, sinergia tra occhio e motore che si concretizza nella cinepresa. L'avvento delle automobili ha imposto una "qualità orizzontale" al paesaggio: più aumenta la velocità, più il terreno appare piatto. La mobilità diventa così una chiave di lettura privilegiata per comprendere il paesaggio occidentale, in particolare quello statunitense. In Europa, il futurismo fu la prima corrente a eleggere l'auto a simbolo di

modernità, esaltandone la capacità di mutare l'ambiente e la percezione della realtà. Dalla derisione iniziale dei primi modelli, rumorosi e imperfetti, si passò a un entusiasmo totale, seguito poi da una crescente consapevolezza critica delle trasformazioni che l'automobile stava producendo.

Al di là della velocità, un altro aspetto decisivo fu la sua autonomia: l'essere "auto"- "mobile". Questo dinamismo si è sposato fin da subito con la messa in scena cinematografica, attraversando generi e stagioni diverse. Nel corso del Novecento e nei primi decenni del Ventunesimo secolo numerose opere hanno attribuito ai veicoli un ruolo centrale, talvolta da co-protagonisti. Non soltanto auto e moto, ma anche biciclette, furgoni e altri mezzi su ruote hanno contribuito a costruire immaginari e sottotesti grazie alle visioni autoriali di molti registi.

Personalmente sono sempre stato attratto dalle auto sul piano socio-culturale, per il loro rapporto indissolubile con l'uomo contemporaneo. Non è un caso che molti dei film che hanno segnato il mio percorso formativo e professionale attribuiscono all'automobile un ruolo decisivo. Del resto, il cinema narrativo non è altro che un viaggio verso altri mondi, attraverso prospettive che ricordano quelle offerte da un finestrino o da uno specchietto retrovisore.

Una possibile storia del "road cinema" comincia con la strada ferrata lungo la quale il treno del cortometraggio dei fratelli Lumière, entrando nella stazione di La Ciotat, chiude un primo tragitto, segnando la perdita della verginità cinematografica dello spettatore con una domanda: e se lo schermo fosse una strada? Di conseguenza, il cinema, con sempre più evidente e consapevole determinazione, ha continuato, nel corso degli anni, a costruire una rete di icone, paure e attese ai margini di strade capaci di garantire una cosiddetta "viabilità" dell'immaginario. Gioco e incrocio di parole che indicano la valenza metaforica della strada nella messa in scena, laddove essa rappresenta il luogo di uno spostamento immaginato o reale ed è il supporto di una delle figure più codificate e riconoscibili della narratività: il viaggio¹.

Il passaggio dalla carrozza all'automobile avvenne in modo naturale, già nel lessico: "carrozzeria" e "cavalli" mantengono tracce di una continuità simbolica. Agli albori del cinema, inoltre, le limitazioni tecniche delle macchine da presa e delle pellicole consentivano solo rappresentazioni elementari del movimento. Le prime automobili, lente e precarie, spesso concludevano le loro corse in modo disastroso: da qui il loro iniziale utilizzo comico sullo schermo. Nei primi anni della storia del cinema l'auto è soprattutto oggetto di farsa, in particolare nel contesto della comicità slapstick, fondata su velocità, movimento e assurdo. I grandi comici del muto, da Harold Lloyd a Charlie Chaplin, fino a Laurel e Hardy, instaurano con l'automobile un rapporto conflittuale e tragicomico: mezzo capriccioso, indisciplinato, incline alla distruzione. La Ford T diventa emblema di questo dialogo tra uomo e macchina.

Negli Stati Uniti, più che altrove, il legame tra mezzo di trasporto e macchina da presa trova terreno fertile. Cinema e automobile si affermano quasi simultaneamente, mentre si sviluppa un'imponente infrastruttura di autostrade e *freeways* che ridefinisce il paesaggio e intensifica la mobilità. Tra le due guerre mondiali la costruzione delle strade asfaltate si quadruplica e, persino durante la Depressione, tali opere proseguono come parte dei programmi di sostegno economico. L'automobile entra stabilmente nelle abitudini quotidiane degli americani.

La fine degli anni Venti segna una frattura: il sonoro rivoluziona il cinema mentre l'economia precipita. Fino ad allora le auto erano spesso simulacri

ripresi in studio, con retroproiezioni che ne imitavano il movimento. Dalla fine degli anni Trenta, il noir si appropria della strada: coppie di fuorilegge in fuga incarnano angoscia e ineluttabilità del destino. Il nascente road movie si lega così al noir, mutuandone il senso tragico. *Detour* (1946) di Edgar G. Ulmer rappresenta uno degli esempi più emblematici: realizzato con mezzi minimi, il film mette in scena una strada tutt'altro che liberatoria. L'uso evidente della retroproiezione e la ripetitività degli scenari accentuano la sensazione di percorso obbligato, dove il destino incombe e lo spazio non offre vie di fuga. Parallelamente, thriller e gangster movie attribuiscono all'auto nuove valenze: veicolo di velocità e violenza, strumento di morte ma anche di desiderio. Con la Seconda guerra mondiale l'industria automobilistica si riconverte alla produzione bellica; nei film di propaganda e nei *combat films* la jeep diventa *topos* iconografico della liberazione.

Nel dopoguerra, con l'evoluzione dell'industria cinematografica, l'automobile assume significati più stratificati. In *Viale del tramonto* (1950) di Billy Wilder il confronto tra la modesta Plymouth del protagonista e la lussuosa Isotta Fraschini di Norma Desmond diventa metafora dello scontro tra due epoche di Hollywood. L'auto non è più soltanto mezzo, ma segno sociale. Negli anni Cinquanta e Sessanta, l'automobile oscilla tra minaccia nei thriller (vedasi il cinema hitchcockiano) e permanenza comica nella tradizione *slapstick*. Hollywood tenta anche di promuoverla come protagonista nei film sulle corse, ma il filone fatica ad affermarsi: le competizioni restano spesso subordinate a intrecci più ampi. In *Grand Prix* (1966) di John Frankenheimer, l'uso di cineprese montate sulle vetture e dello *split screen* testimonia però una crescente integrazione tra dispositivo filmico e velocità meccanica.

Il cinema on the road della New Hollywood

Verso la fine degli anni Sessanta, il mutamento ideologico e la crisi dell'establishment occidentale trasformano radicalmente il panorama culturale. La televisione impone nuove logiche produttive e Hollywood si rinnova, aprendo spazio agli indipendenti. In questo contesto emerge il road movie come genere consapevole: un cinema che si svolge lungo strade immerse nell'immensità del territorio americano, facendo dell'asfalto e dell'orizzonte strumenti privilegiati per raccontare le contraddizioni dello spazio e della cultura statunitense.

Il road movie nasce ufficialmente come genere alla fine degli anni Sessanta su una consapevolezza specifica, ovvero che il concetto di "viaggio" su strada è l'archetipo per eccellenza sul quale è basata gran parte della storia degli Stati Uniti. In tal senso, questo nuovo genere è la rappresentazione disillusa della cattiva coscienza del Paese. Il road movie è un genere molto particolare che poteva originarsi e strutturarsi soltanto dalla particolare conformazione storica, geografica e culturale americana. In termini iconografici, quindi, il road movie americano è definito da autostrade e paesaggi che si aprono a vista d'occhio, limitati solo dalla linea dell'orizzonte.

«Questi spazi estesi – sottolinea David Laderman – richiamano ovviamente il western e la sua accattivante articolazione della frontiera, e più in generale il confine fluido tra natura e cultura. A ogni modo, il road movie reinventa l'iconografia preindustriale del western con le sue cavalcate, sostituendovi il movimento motorizzato e velocità»².

D'altra parte, come sostiene Giampiero Frasca, la mancanza di radici, la provvisorietà, il bisogno di muoversi lungo una frontiera in continua espansione sono sempre stati una componente centrale dell'essenza americana³.

La fine dell'epopea dell'eroe western coincide con la disillusione dei valori americani apparentemente solidi e apre la strada all'utopia a quattro ruote del road movie. Venuto meno il cavaliere errante, il genere riorganizza la messa in scena degli spazi e dei conflitti, esterni e interiori, concentrandosi su protagonisti in movimento ma privi di una meta rassicurante. Molti viaggiatori del road movie presentano affinità con gli antieroi gangster: figure in cui lo spettatore riconosce un archetipo del sogno americano destinato a infrangersi. Come il gangster, anche il viaggiatore d'asfalto incarna un'idea di libertà in un sistema che tende a soffocare ogni individualismo. L'eroe positivo si trasforma così in perdente, in lotta contro una società opprimente, con la vecchiaia e la morte come orizzonti inevitabili.

Nelle sue prime manifestazioni il road movie esprime ribellione, instabilità, desiderio di cambiamento. Non è un caso che il suo apogeo si collochi tra gli anni Sessanta e Settanta, nel pieno della controcultura. *Easy Rider* (1969) di Dennis Hopper diviene l'emblema di questa stagione: la strada appare ancora come promessa di libertà, ma già attraversata da tensioni che incrinano la dimensione mitica. Il viaggio non garantisce integrazione, bensì espone alla violenza latente del Paese attraversato. Tra la fine degli anni Cinquanta e i primi Sessanta si sviluppa il filone dei *biker-movies*, in cui la strada è scenario di azioni teppistiche compiute da motociclisti eredi deformati dell'epica western. *Easy Rider* rappresenta lo spartiacque: dalla pura spettacolarizzazione del movimento si passa a una percorrenza carica di valore simbolico. Billy e Wyatt utilizzano la motocicletta come strumento di attraversamento, trasformando il viaggio in metafora delle contraddizioni culturali del tempo.

La messa in scena, attenta ai dettagli meccanici delle motociclette, conferisce ai mezzi un forte valore iconografico; le moto diventano estensioni dei corpi, mentre numerosi elementi prefigurano l'esito tragico. Le sequenze di viaggio, esaltate dalla fotografia di László Kovács, evocano la vastità del western ma lasciano emergere, in controluce, le tensioni sociali sottese. La struttura narrativa condensa pochi episodi significativi secondo un ritmo ricorrente – episodio diurno, sosta notturna, riflessione – e il montaggio, segnato da ellissi e stacchi progressivi di derivazione underground, accentua la frammentazione percettiva. Il montaggio parallelo che accosta la riparazione di uno pneumatico alla ferratura di un cavallo rende esplicita la continuità simbolica tra bikers e cavalieri: i travellers del road movie sono gli eredi moderni dell'eroe western, ma ne abitano ormai il crepuscolo. Proprio questa consapevolezza della fine – del mito, della frontiera, dell'innocenza dello sguardo – costituisce il terreno su cui si innesterà la stagione successiva del cinema americano. Il passaggio alla Nuova Hollywood non rappresenta una frattura improvvisa, ma l'esito di questa lenta trasformazione: la strada non è più spazio di conquista, bensì luogo di crisi, interrogazione e perdita. Secondo il critico cinematografico Enrico Magrelli, i protagonisti di *Easy Rider* affondano nel viaggio fino a sfiorarne le radici mentali, utilizzando la droga e omologando il trip allucinogeno alla migrazione motociclistica⁴.

Nella sequenza del *bad trip* la regia di Hopper si avvicina esplicitamente all'estetica del cinema underground americano degli anni Sessanta, mentre nel resto del film prevale un approccio che tende a occultare l'intervento



autorale, ricercando un'apparente oggettività. Un elemento centrale della messa in scena è l'uso degli obiettivi, in particolare dello zoom, emblema del linguaggio cinematografico del decennio. Da un lato esso concentra lo sguardo su dettagli isolati, dinamizzando l'asse di ripresa; dall'altro introduce una funzione quasi cronachistica, suggerendo una modalità prossima al documentario, soprattutto nelle sequenze di viaggio. Anche la messa a fuoco partecipa a questa costruzione: le sfocature non occultano, ma orientano l'attenzione, rendendo percepibile l'atto stesso del filmare e l'artificiosità del dispositivo. La musica, inoltre, non svolge una semplice funzione di accompagnamento, ma assume il ruolo di commento extradiegetico. Le canzoni agiscono come una partitura esterna che arricchisce di significati le immagini, sospendendo temporaneamente l'intreccio e avvicinando la colonna sonora alla funzione del coro tragico. Proprio nelle sequenze di viaggio tra una tappa e l'altra, queste interruzioni musicali diventano momenti privilegiati di riflessione e stratificazione simbolica. Come sostiene Franco La Polla in un suo saggio, il grande merito di Hopper è stato quello di «miticizzare la tematica giovanile, di renderla, sì indicativa, rappresentativa di una problematica americana contemporanea, ma al tempo steso di farne una tavolozza mitologica»⁵.

Easy Rider è un racconto sulla strada che penetra simbolicamente nel cuore dell'American Dream, premurandosi di svelarne la mancanza di radici fondate, l'intolleranza, il razzismo e lo sfruttamento. Nel caso di questa pellicola, la realtà è solo il mezzo per mettere in scena una tematica inerente alla negazione della libertà negli Stati Uniti di quei tempi. L'immagine dell'America fornita dal film di Hopper e dai suoi epigoni degli anni successivi inizia a diventare lo specchio di un mondo e lo spazio iconico del western si allarga e cambia prospettiva, passando da quella epica ad una profondamente accusatoria nei confronti di quello stesso mondo che si è ormai ridotto a creare dei falsi miti di perfezione. Con *Easy Rider* si passa definitivamente dagli spettacolari ma superficiali biker movies, al Road Movie vero e proprio che comincia a mettere in scena la metafora esistenziale di una generazione che non si rispecchia più nei valori della società americana, dirigendosi verso un altrove illusorio e inesistente.

Il road movie si afferma pienamente negli anni Settanta, quando la generazione nata nel secondo dopoguerra, sull'onda della Beat Generation, prende definitivamente le distanze dai padri e dalle convenzioni della società industrializzata. In questo contesto il cinema americano, dopo la crisi

produttiva degli anni Sessanta, inaugura la stagione della Nuova Hollywood: film a basso budget, diretti da giovani autori, rinnovano il linguaggio classico introducendo uno sguardo più libero e semi-documentaristico. L'azione si sposta dai teatri di posa agli spazi aperti, modificando radicalmente le modalità di ripresa. Il cinema *on the road* privilegia un contatto ravvicinato con la superficie delle strade e del paesaggio, mettendo in scena una costellazione di allegorie: la velocità come fuga, l'evasione come desiderio, la violenza dei rapporti umani, l'imprevedibilità degli incontri.

L'eroe del road movie sostituisce cavallo e diligenza con mezzi meccanici adeguati all'asfalto delle *highways*, ma conserva l'eredità errante del western. Ciò che conta non è la meta, bensì il movimento stesso: un nomadismo che attraversa lo schermo e tende a far coincidere lo spostamento dei personaggi con quello della pellicola. I percorsi sono spesso attratti da vicoli ciechi, sospesi tra apertura e condanna, tra orizzonte e scomparsa nel fuoricampo. Il paesaggio oscilla tra realtà e costruzione simbolica: non viene abitato, ma attraversato. L'eroe non vive la natura, la percorre sfruttando infrastrutture già tracciate, inseguendo una libertà che rimane inscritta nella stessa società da cui tenta di emanciparsi. I protagonisti, spesso silenziosi e privi di radici definite, si muovono entro traiettorie fragili, esposte al rischio dell'errore e della dissoluzione. Talvolta non sono emarginati o ribelli, ma individui perfettamente integrati che, attraverso l'esperienza della strada, vedono incrinarsi le proprie certezze. Viaggiare assume così un valore ambivalente: spostamento fisico e insieme presa di coscienza di una condizione esistenziale. In un presente segnato da globalizzazione e digitalizzazione, la nozione stessa di viaggio supera la dimensione spaziale per trasformarsi in interrogazione identitaria. Nell'estensione del nulla, lo sguardo del personaggio non trova niente su cui riflettersi, e si volge a sé stesso⁶. I panorami piatti del road movie invitano all'esplorazione, ma restano sfuggenti: scorrono sotto lo sguardo dei personaggi senza lasciarsi trattenere. L'orizzonte è l'unico punto di stabilità in uno spazio che appare illimitato e mutevole, dove l'inquadratura sembra rifiutare qualsiasi forma definitiva. L'America che emerge da questi film si colloca in una zona grigia, indistinta, appiattita dalla velocità: un paesaggio indifferente alle sorti di chi lo attraversa, costretto a correre sempre oltre, talvolta fino all'estremo. Con *Duel* (1971), diretto da un giovane Steven Spielberg, questa dimensione si carica di tensione. La vera protagonista è la Plymouth Valiant di David Mann, emblema dell'anonimato della middle class americana. Il film si fonda su una struttura essenziale: un sorpasso scatena l'inseguimento ossessivo di un'autocisterna guidata da un camionista senza volto. Fin dall'incipit, lo sguardo coincide con quello dell'automobile; solo successivamente emerge il protagonista umano, uomo ordinario in circostanze straordinarie. Il deserto, scelto anche per esigenze produttive, diventa spazio metaforico. Le *freeways* incarnano una quotidianità pronta a rivelare la propria natura spietata. L'autocisterna, oscura e indefinita, appartiene al fuoricampo e assume i tratti di un mostro anonimo. L'uso del grandangolo estremo e del teleobiettivo altera la percezione dello spazio, generando una tensione costante più che una suspense tradizionale. Attraverso focalizzazioni interne e *character reflection*, la macchina da presa aderisce allo sguardo di Mann, trasformando l'inseguimento in un duello quasi metafisico: Davide contro Golia, uomo contro macchina.

A partire dagli anni Settanta, l'automobile nei road movie perde progressivamente la connotazione ottimistica e si tinge di ambiguità. La strada, soprattutto in ambiente urbano, non unisce ma separa: diventa



frontiera tra il mondo da cui si fugge e un altrove irraggiungibile. In questo scenario si inserisce *Taxi Driver* (1976) di Martin Scorsese. Non un road movie puro, ma un neo-noir urbano che radicalizza alcuni elementi del genere. Il taxi di Travis Bickle è una cellula mobile attraverso cui osservare una metropoli degradata. Il parabrezza e lo specchietto retrovisore diventano dispositivi di visione e filtro ideologico. Il movimento non è più espansivo, ma circolare e ossessivo; la strada non conduce altrove, riporta al punto di partenza.

Qualche caso italiano ed europeo

Il road movie è considerato dalla maggior parte dei critici e degli addetti ai lavori un genere cinematografico tipicamente statunitense, anche se è stato più volte preso in prestito e adattato da cineasti di altre nazionalità, prevalentemente australiani ed europei in particolare. Tuttavia, il cinema europeo, in modo particolare quello italiano, ha rielaborato questo modello adattandolo a un contesto geografico, storico e sociale profondamente diverso. A differenza degli spazi sconfinati nordamericani, le strade europee attraversano confini, culture e paesaggi frammentati. Nei film europei il viaggio raramente coincide con la fuga anarchica o con l'erranza di emarginati; più spesso coinvolge cittadini ordinari mossi da ragioni pratiche, sociali o esistenziali. Anche i mezzi di trasporto cambiano: accanto all'automobile compaiono treni, autobus, autostop, cammini a piedi. Il movimento non è una promessa di reinvenzione assoluta, ma attraversamento di differenze e tensioni.

In Italia, già nel 1962, *Il sorpasso* di Dino Risi anticipa molti elementi del road movie moderno pur restando inscritto nella commedia all'italiana. Il viaggio ferragostano di Bruno Cortona (Vittorio Gassman) e Roberto Mariani (Jean-Louis Trintignant) attraversa un'Italia del boom economico, assoluta e apparentemente libera, ma attraversata da contraddizioni profonde. La Lancia Aurelia non è solo un mezzo di trasporto: è simbolo di status, ossessione, proiezione narcisistica di un'identità fondata sull'avere più che sull'essere. Risi mette in scena il viaggio come metafora della vita e della trasformazione interiore. La velocità, motore dell'irrequietezza di Bruno, diventa anche elemento fatale: l'ultimo sorpasso, gesto reiterato per tutto il film, conduce al tragico incidente finale. L'automobile, inizialmente celebrata come potenza dinamica, si annulla nel burrone insieme a Roberto, vittima di un'Italia che corre senza interrogarsi. Il movimento si rivela illusione, la libertà si trasforma in precipizio.

Se Risi rappresenta l'euforia e il disincanto del boom, Luigi Comencini con *L'ingorgo* (1978) opera un rovesciamento radicale: il viaggio si interrompe.



L'autostrada, simbolo moderno della connessione, diventa spazio di paralisi. L'ingorgo autostradale, sospeso e quasi metafisico, genera una narrazione corale e frammentata in cui emergono violenze, miserie, corruzioni. L'Italia appare immobilizzata, incapace di avanzare. L'asse viario non connette più ma trattiene; la circolazione si fa stagnazione. In una sorta di "sequel morale" de *Il sorpasso*, Comencini sostituisce alla velocità fatale l'immobilità collettiva.

Negli anni Novanta, *Caro diario* (1993) di Nanni Moretti propone un'ulteriore declinazione italiana del viaggio. Nel capitolo *In Vespa*, Moretti attraversa una Roma deserta senza meta precisa. Non vi è partenza né destinazione, ma un itinerario fatto di deviazioni, soste, osservazioni personali. De Bernardinis parla di un «procedere per impercettibili spostamenti, ritorni piccolissimi, accelerazioni microscopiche, dietrofront appena abbozzati» e di una celebrazione dell'atopia come «negazione del luogo come destino, come meta assoluta, obiettivo metafisico»⁷. La Vespa, scelta ideologica oltre che narrativa, incarna una libertà minima e quotidiana, opposta alla retorica della velocità. Lo sguardo è insieme umano e meccanico: Moretti diventa quasi personificazione della macchina da presa, in un continuo scambio tra soggettiva e oggettiva. Il viaggio non è fuga né progresso, ma attraversamento leggero di uno spazio urbano intimo e riflessivo. Il cinema italiano emerge come laboratorio privilegiato di rielaborazione del genere: dal dinamismo tragico di Risi alla paralisi allegorica di Comencini, fino all'erranza atipica e diaristica di Moretti. Se il modello americano fonda il road movie sulla promessa di libertà, la declinazione italiana lo piega a una riflessione sul carattere nazionale, sulla modernità incompiuta e sulle contraddizioni sociali. La strada, nel contesto italiano, non è mai solo spazio di fuga: è specchio del Paese. Talvolta corre verso il mare sotto il sole del boom, talvolta si blocca in un ingorgo senza fine, talvolta diventa semplice pretesto per uno sguardo che si muove senza voler arrivare.

Accanto al caso italiano, il cinema europeo ha trovato in Wim Wenders una tra le sue figure più significative. Nella "Trilogia della strada" (*Alice nelle città*, *Falso movimento*, *Nel corso del tempo*) o in *Paris, Texas*, il viaggio assume la forma di una ricerca percettiva ed esistenziale. Influenzato dalla tradizione romantica tedesca e dalla collaborazione con Peter Handke, Wenders trasforma la struttura narrativa in struttura percettiva: ciò che conta è lo sguardo, la percezione, il tempo dilatato. I suoi personaggi, solitari, marginali ma non ribelli, attraversano paesaggi degradati senza approdare a trasformazioni definitive. Il movimento non garantisce compimento, ma produce consapevolezza della mancanza.

Le declinazioni contemporanee del road movie

Negli anni Ottanta, il viaggio assume spesso la forma del ritorno o della deriva: non esiste più un'Itaca, ma uno smarrimento spaziale e identitario. Il road movie riflette su sé stesso, contaminandosi con altri generi per sopravvivere in una società segnata da paura e disillusione. In un film come *Paris, Texas* (1984) dello stesso Wenders, il deserto diventa spazio assoluto, privo di frontiere e approdi. Negli anni Novanta, poi, il genere attraversa una nuova fase di auto-riflessione. *Thelma & Louise* (1991) di Ridley Scott, per esempio, ribalta la tradizione maschile del road movie, con la fuga delle due protagoniste come atto di affermazione contro la società patriarcale, pur destinato a un esito tragico. La strada è promessa ingannevole di liberazione e lo "stop-frame" iniziale e finale cristallizza l'illusione e la consapevolezza della sconfitta.

Con *Una storia vera* (*The Straight Story*, 1999), quindi, David Lynch svuota definitivamente il viaggio della propria dimensione eroica. L'anziano Alvin Straight percorre la strada a cinque miglia orarie su un tosaerba: la velocità non è più valore simbolico, ma a contare è il tempo. Il movimento si trasforma in durata e la strada diventa metafora di riconciliazione e consapevolezza. In questa sospensione della progressione narrativa si potrebbe intravedere ciò che Gilles Deleuze definisce immagine diretta del tempo⁸, con l'azione che tende a non organizzare più la sequenza ma a essere progressivamente sostituita dalla durata. Il viaggio di Alvin è lento e inesorabile: sceglie un mezzo personale per dimostrare al fratello lo sforzo compiuto e ottenere un possibile perdono. Attraversa la strada più lunga e naturale perché è un uomo fuori tempo, quasi un erede crepuscolare del western. Lynch lo immerge nel paesaggio del Midwest attraverso inquadrature larghe che isolano la sua solitudine tra campi sterminati. Alvin non domina lo spazio: ne è parte, consapevole della propria marginalità in un universo immenso. La strada diventa un percorso necessario per riconnettersi al passato e a sé stessi. La regia è essenziale e anche il montaggio segue una logica di dilatazione temporale. Il film si chiude con un cielo stellato, ribadendo la dimensione cosmica e ridimensionando definitivamente l'eroe del road movie.

Se in *Una storia vera* la strada perde definitivamente la dimensione eroica e il movimento si fa lento, quasi meditativo, nel cinema di David Cronenberg il viaggio si trasforma invece in esperienza di contaminazione. Non è più il tempo a modellare lo spazio, ma il corpo stesso a diventare territorio di attraversamento. L'automobile non è soltanto mezzo di trasporto: è protesi, estensione, dispositivo di mutazione. David Cronenberg è uno dei registi viventi che più hanno interrogato il rapporto tra uomo e macchina, restituendone una visione ancora oggi destabilizzante. In particolare, *Crash* (1996) e *Cosmopolis* (2012) sono momenti emblematici di questa riflessione nel contesto sociale contemporaneo. In *Crash*, tratto dal romanzo di James G. Ballard, l'automobile diventa protagonista assoluta e lente interpretativa dei mutamenti della modernità. Il corpo umano si trasforma dentro l'abitacolo, mentre il paesaggio urbano e industriale si configura come un unico organismo di cemento e asfalto, il cui sistema vascolare è il traffico autostradale. I protagonisti, James e Catherine, entrano in contatto con un gruppo dedito al feticismo degli incidenti stradali, trovando nella collisione tra metallo e carne una forma perversa di eccitazione. L'intreccio alterna amplessi e scontri automobilistici fino alla morte di Vaughan, suggellando la fusione tra eros e distruzione. La regia di Cronenberg è quasi clinica.

I piani sequenza brevi e lo sguardo voyeuristico della macchina da presa costruiscono un dispositivo di osservazione che rende lo spettatore complice. La fotografia di Peter Suschitzky accentua il contrasto tra il calore dei corpi e la freddezza del metallo, mantenendo tuttavia un tono glaciale che priva l'eroticismo di ogni compiacimento. L'auto è metafora di una protesi del corpo: uomo e macchina si fondono in un'osmosi fredda, quasi ascetica. Il traffico stesso diventa allegoria della circolazione di impulsi, informazioni e desideri in una società alienata.

In *Cosmopolis* il viaggio assume una forma differente ma complementare. La limousine bianca del finanziere Eric Packer attraversa una New York oscura mentre all'interno si susseguono dialoghi, incontri, rapporti sessuali e decisioni economiche. L'abitacolo si configura come una moderna agorà e insieme come un non-luogo claustrofobico, simbolo di una psiche isolata e di un capitalismo autoreferenziale. Fuori, la città è attraversata da rivolte e funerali; dentro, Packer osserva il crollo del proprio impero con apparente indifferenza. Cronenberg asciuga il linguaggio registico fino a una precisione chirurgica, privilegiando campi e controcampi e l'uso del grandangolo per amplificare la profondità dei primi piani. La limousine si muove restando ferma: lo scorrere del mondo oltre i finestrini blindati somiglia a un flusso televisivo che può essere oscurato o filtrato a piacimento. Se in *Crash* la contaminazione è fisica e carnale, in *Cosmopolis* è finanziaria e simbolica; in entrambi i casi, però, l'automobile diventa spazio di isolamento e rivelazione, laboratorio di una modernità che ha smarrito il senso del proprio movimento.

Nel panorama postmoderno d'inizio Terzo millennio, il genere si ripiega su sé stesso, intrecciando stili e linguaggi, mentre il digitale ridefinisce le possibilità espressive. In questo contesto si colloca *Collateral* (2004) di Michael Mann, thriller urbano che aggiorna il road movie alla dimensione notturna e metropolitana. La vicenda segue Max, tassista insoddisfatto, e Vincent, killer glaciale che irrompe nella sua routine. Il taxi diventa luogo di convivenza forzata e dispositivo di rivelazione: quando Vincent siede alle spalle di Max resta invisibile, mentre nelle fasi più "innocue" appare nello specchietto retrovisore, come una voce di coscienza destabilizzante. Il veicolo non è solo mezzo di trasporto, ma spazio drammaturgico e guida per lo spettatore, in una sorta di eredità ideale di *Taxi Driver*. Mann sfrutta le potenzialità del digitale per restituire una Los Angeles notturna in chiave iper-realistica. Le riprese ravvicinate nell'abitacolo accentuano la tensione, mentre le panoramiche aeree ampliano la percezione di una città vasta e indifferente. L'uso della Thomson Grass Valley Viper Film Stream consente di valorizzare le luci notturne e ottenere un'estetica granulosa, quasi analogica. *Collateral* si configura così come un road movie esistenziale concentrato in una sola notte: un confronto tra due visioni del mondo che si consuma nello spazio claustrofobico di un taxi, tra noir urbano e deriva identitaria.

Se in *Collateral* il taxi è teatro di una tensione notturna che implode nell'abitacolo, trasformando la città in un organismo ostile e stratificato, in *Locke* del 2013 il regista inglese Steven Knight riduce ulteriormente gli strumenti narrativi, ambientando gli 85 minuti del film in un'auto in movimento, con quasi perfetta coincidenza tra tempo del racconto e tempo della storia. Ivan Locke, capocantiere che decide di assumersi le proprie responsabilità a costo di perdere lavoro e famiglia, attraversa una notte di telefonate e confessioni, mentre dialoga idealmente col padre assente. L'automobile è l'unica alleata rimasta, spazio di espiazione e coerenza



morale. La messa in scena è scarna: piani stretti, leggere simmetrie, dettagli, dissolvenze e trasparenze che, insieme all'interpretazione di Hardy, mantengono alta la tensione pur nella clausura. Il paesaggio notturno non è estetizzato, ma resta neutro; l'attenzione è interamente concentrata sull'interiorità del protagonista. Anche quando Locke sembra giungere a destinazione, il movimento prosegue, lasciando aperta la prospettiva di una nuova esistenza.

Se in film come *Locke* lo spazio si chiude progressivamente, nel cinema *on the road* australiano, invece, il movimento si radicalizza in direzione opposta: non introspezione, ma sopravvivenza. Per Giampiero Frasca, quello del deserto australiano è infatti un ambiente

«[...] che si pone sul piano della metastoricità e della assoluta astrazione, in cui la narrazione si perde nelle coordinate dell'indistinto e della situazione alienante, in modo da porre lo sterminato spazio desertico degli stati di Victoria e del South Wales come spazio-scenario espressionistico in grado di produrre all'interno della sua organica vastità situazioni stranianti e indefinite, vaghe e surreali, fantastiche e impalpabili nelle quali ospitare racconti altrettanto bizzarri, stravaganti o futuristici»⁹.

Emblematica, in tal senso resta la saga action post-apocalittica di *Mad Max* di George Miller, con la strada unico residuo di un mondo perduto, luogo di scontro e di fuga, specchio di un'umanità allo sbando.

L'esperienza di *Corsa abusiva*

Se il road movie, nel corso dei decenni, ha progressivamente trasformato la strada da spazio mitico di espansione a luogo di crisi, reclusione e ritorno, allora diventa inevitabile interrogarsi su quale forma possa assumere oggi (e domani) questo dispositivo narrativo. Dopo aver attraversato le *highways* della controcultura, le metropoli notturne della Nuova Hollywood e le derive postmoderne del cinema contemporaneo, la percorrenza sembra essersi contratta fino a coincidere con l'abitacolo stesso. Così, se con *Taxi Driver* il movimento si fa circolare e ossessivo e nelle successive declinazioni del road cinema urbano la strada perde progressivamente la dimensione epica per assumere quella del disagio metropolitano, un'ulteriore torsione del

genere può essere osservata in una produzione indipendente più recente: *Corsa abusiva*, film diretto da chi scrive col sostegno dell'Accademia di Belle Arti di Napoli, co-prodotto e co-sceneggiato da Carlo Frigentini.

Il lungometraggio nasce prendendo spunto da fatti di cronaca realmente accaduti e da una serie di esperienze personali di documentazione sul campo. *Corsa abusiva* è un dramma urbano on the road che radicalizza la traiettoria storica del genere analizzata fin qui. Il protagonista, Checco, è un tassista abusivo napoletano che trascorre le giornate e soprattutto le notti all'interno della propria automobile, una vecchia Ford Focus che si configura da subito come spazio-prigione. Il film si sviluppa quasi interamente nell'abitacolo, con la strada non più promessa di espansione ma circuito reiterato. Il movimento non produce apertura, bensì logoramento costante del protagonista e degli altri personaggi. Checco non viaggia per cercare un "altrove", ma per sopravvivere in una condizione di stagnazione economica ed emotiva. Il nucleo drammaturgico s'articola attorno a quattro linee di tensione: l'alienazione del protagonista, il rapporto ambiguo col cliente-spacciatore Tony, i dialoghi e le situazioni assurde in compagnia di un grottesco avvocato, l'infatuazione per la giovane Viola e la progressiva disgregazione familiare. Tuttavia, questi conflitti non si sviluppano attraverso spostamenti geografici significativi, ma avvengono quasi tutti nello spazio chiuso dell'auto che a sua volta si sposta lentamente e in modo circostanziale nella città di Napoli, sfondo quasi anonimo e mai monumentalizzato. In questo senso, il film si pone in continuità con opere come *Duel* e *Taxi Driver*, ma ne accentua l'aspetto claustrofobico. Se in *Duel* la strada è territorio di persecuzione e in *Taxi Driver* è filtro paranoico della visione urbana, in *Corsa abusiva* essa diventa superficie neutra, quasi indifferente, mentre il vero conflitto si consuma all'interno dell'auto. Quindi, la principale unità di spazio, l'abitacolo della vecchia Ford di Checco, diventa struttura narrativa. La strada non è più promessa di altrove, né terreno di scontro manifesto, bensì superficie attraversata meccanicamente, col movimento che non produce apertura ma reiterazione.

In continuità con *Duel* e *Taxi Driver*, ma in forma ulteriormente contratta, l'automobile si configura come cellula mobile che isola il soggetto. La messa in scena insiste su primi piani e totali interni claustrofobici; le inquadrature esterne hanno funzione di passaggio. E, anche quando il veicolo è in movimento, la percezione dominante è quella della quasi immobilità. La ripetizione delle corse, la centralità dell'abitacolo, la riduzione del fuoricampo e l'uso cromatico dei led interni costruiscono uno spazio più mentale che geografico. In tal senso, il road movie non sembra estinguersi, ma piuttosto interiorizzarsi. La strada permane, ma non sembra più indicare un altrove. Il viaggio non trasforma lo spazio, ma consuma il soggetto protagonista. Se il road movie nasce come mito dell'espansione e attraversa, negli anni Settanta, la stagione della disillusione, con la ricerca che ha portato alla realizzazione del mio film esso giunge a una forma di implosione, per cui la strada non è più orizzonte simbolico ma condizione esistenziale. A questo punto, l'evoluzione del road movie può essere letta secondo tre registri sovrapposti.

Nel suo momento fondativo, esso eredita dal western l'orizzonte come promessa. Da *Easy Rider* in poi, la strada è ancora spazio di apertura, benché già incrinato; e il movimento coincide con la ricerca di libertà e l'illusione di una frontiera ancora percorribile. Col passaggio al noir urbano e al thriller metropolitano, da *Duel* a *Taxi Driver*, la percorrenza si carica di tensione. L'automobile diventa veicolo di minaccia o filtro paranoico. Il movimento

non libera: espone. La strada è territorio di scontro, luogo in cui la società manifesta la propria violenza latente. Così, nelle declinazioni più recenti e radicali la strada perde persino la dimensione conflittuale visibile. Il viaggio non conduce più verso un altrove né verso uno scontro decisivo. Si interiorizza. E il movimento diventa figura dell'immobilità, la percorrenza circuito chiuso, l'automobile spazio mentale. Il road movie, nato come mito dell'attraversamento, si rivela allora come dispositivo capace di riflettere le trasformazioni dell'immaginario occidentale: dall'espansione alla crisi, dalla crisi alla stasi. Nella mia personale interpretazione contemporanea del genere la strada rimane, ma non garantisce più direzione.

- ¹ G. Simonelli e P. Taggi, *L'altrove perduto. Il viaggio nel cinema e nei mass media*, Gremese Editore, Roma 1987, p. 25.
- ² E. Mazierska e L. Rascaroli, *Girando la nuova Europa. Viaggi postmoderni del road movie europeo*, Gremese Editore, Roma 2007, p. 24.
- ³ G. Frasca, *Dennis Hopper. Easy Rider*, Lindau, Torino 2000, p. 57.
- ⁴ Giorgio Simonelli e Paolo Taggi, *L'altrove perduto. Il viaggio nel cinema e nei mass media*, cit., p. 29.
- ⁵ Franco La Polla, *Il cinema americano contemporaneo*, in Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, *Hollywood 1969-1979, cinema, cultura, società*, Marsilio Editore, Venezia 1979, p. 120.
- ⁶ Alberto Morsiani, *Paesaggi mobili. Desiderio e paura nel road movie*, Paginette FestivalFilosofia, Modena 2014, p. 8.
- ⁷ E. Mazierska e L. Rascaroli, *Girando la nuova Europa. Viaggi postmoderni del road movie europeo*, cit., p. 132.
- ⁸ Cfr. G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.
- ⁹ G. Frasca, *Road Movie. Immaginario, genesi, struttura e forma del cinema americano on the road*, UTET, Torino 2001, p. 107.

Bibliografia

Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989.
 Giampiero Frasca, *Dennis Hopper. Easy Rider*, Lindau, Torino 2000.
 Giorgio Simonelli e Paolo Taggi, *L'altrove perduto. Il viaggio nel cinema e nei mass media*, Gremese, Roma 1987.
 Franco La Polla, *Il cinema americano contemporaneo*, in Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, *Hollywood 1969-1979, cinema, cultura, società*, Marsilio, Venezia 1979.
 Ewa Mazierska e Laura Rascaroli, *Girando la nuova Europa. Viaggi postmoderni del road movie europeo*, Gremese, Roma 2007.
 Alberto Morsiani, *Paesaggi mobili. Desiderio e paura nel road movie*, Paginette FestivalFilosofia, Modena 2014.

Visioni e incantamento

Pratiche magiche della forma filmica

KeywordsSpettralità
e immagine tecnicaDispositivo
cinematografico
e percezioneCinema
e spiritualismoMagia simpatetica
e teoria dei segniRitualità e trance
spettatorialeSpectrality
and technical imageFilm dispositif
and perceptionCinema
and spiritualismSympathetic magic
and semioticsRituality and
spectatorial trance**Abstract**

Fin dalle sue origini, il cinema è stato interpretato attraverso un lessico che rimanda alla magia e allo spiritualismo, tanto per le sue qualità tecniche quanto per le condizioni percettive e simboliche della visione. Muovendo da queste premesse, attraverso alcune elaborazioni teoriche e filmiche, il contributo esplora il cinema come dispositivo capace di produrre esperienze liminali e trasformative e in cui la visione si configura come esperienza rituale condivisa.

Since its origins, cinema has been interpreted through a lexicon that evokes magic and spiritualism, both in relation to its technical properties and to the perceptual and symbolic conditions of viewing. Building on these premises, and through a series of theoretical and filmic elaborations, this contribution explores cinema as a dispositif capable of producing liminal and transformative experiences, in which viewing is configured as a shared ritual experience.

Il cinema è stato spesso descritto attingendo a metafore provenienti dall'ambito del magico e del sovrannaturale. Fin dalle sue prime manifestazioni, l'immagine in movimento è stata associata a fenomeni che eccedono la semplice dimensione rappresentativa, assumendo la capacità di evocare presenze in assenza e apparizioni liminali. Tali associazioni non costituiscono soltanto un orizzonte immaginativo accessorio, ma segnalano una tensione strutturale del dispositivo cinematografico verso forme di esperienza che sfidano i confini tra visibile e invisibile, reale e immaginario, materiale e immateriale.

In questa prospettiva, il cinema può essere interrogato non solo come medium narrativo o come tecnologia di riproduzione, ma come dispositivo capace di operare effetti simbolici e trasformativi sullo spettatore secondo una logica rituale e magica. L'esperienza cinematografica implica infatti una sospensione delle coordinate ordinarie della percezione, una riorganizzazione dello spazio e del tempo e una particolare forma di coinvolgimento sensoriale ed emotivo che richiama, per struttura e funzione, pratiche esoteriche.

Fin dalle prime riflessioni teoriche sul cinema, l'aspetto "inumano" dell'immagine tecnica è stato interpretato lungo due direttrici principali: da un lato come manifestazione della natura meccanica e automatica del dispositivo, dall'altro come mezzo capace di rendere accessibile un mondo fantastico e irreali, popolato da ombre e spiriti. Questa duplice tensione è già evidente nei nomi dei primi dispositivi ottici, come la *Lanterna magica* o il *Phantoscope* di Francis Jenkins e Thomas Armat, e si riflette storicamente nella prima diffusione del cinema, legata agli spettacoli di magia e alle fiere. Una descrizione del nuovo medium cinematografico in termini sovrannaturali si trova nella *History of the Kinetograph, Kinetoscope and Kinetophone* del 1895, co-scritta da W. K. L. Dickson e da sua sorella

Antonia Dickson. L'opuscolo descrive una proiezione sperimentale che avrebbe avuto luogo nei laboratori Edison:

La sala di proiezione, situata al piano superiore del reparto fotografico, viene addobbata con drappi di un portentoso nero nelle serate di dimostrazione, al fine di impedire qualsiasi riflesso del cerchio di luce emanato dallo schermo all'estremità opposta, mentre il proiettore è collocato dietro una tenda della medesima allegra tonalità ed è dotato di un unico foro di osservazione per l'alloggiamento dell'obiettivo. L'effetto di questi cupi drappeggi e il bizzarro monotono accompagnamento del motore elettrico collegato al proiettore sono orribilmente impressionanti, e il senso del sovrannaturale viene accentuato quando una figura balza improvvisamente sul cammino dello spettatore, agendo e parlando con un vigore che lo lascia del tutto impreparato alla sua misteriosa scomparsa¹.

Il procedimento adottato, con le sue precise precauzioni, suggerisce una configurazione sorprendentemente affine a quella di una seduta spiritica. In *Radical Spirits: Spiritualism and Women's Rights in Nineteenth-Century America*, Ann Braude riporta che «le materializzazioni avvenivano generalmente durante le *cabinet séances*, nelle quali il medium si ritirava in una piccola stanza o in un armadio sigillato prima che le manifestazioni apparissero».² Durante queste sedute il *cabinet* che separava il medium dagli altri partecipanti non era che una pesante tenda. In modo analogo il proiettore, confinato in uno spazio oscurato e drappeggiato, produceva l'apparizione effimera di una figura in movimento, che emergeva e scompariva come una momentanea materializzazione.

La parola *séance*, di origine francese, indica una “seduta” e si applica tanto alle pratiche spiritiche quanto a quelle psicoanalitiche, ma rimanda anche all'esperienza cinematografica del sedersi in una sala buia per assistere alla proiezione di immagini che evocano una presenza dall'assenza. Lukas Brasiskis, nel suo articolo *Cinema and Séance*³, formula un discorso interessante istituendo un ponte tra la *séance* psicoanalitica e quella cinematografica, mettendo in luce la dimensione spettrale del dispositivo filmico attraverso le parole di Jacques Derrida. Nel film *Ghost Dance* (1983) di Ken McMullen, il noto filosofo afferma che «cinema più psicoanalisi uguale una scienza dei fantasmi». Interpellato dall'attrice Pascale Ogier sulla sua fede nei fantasmi, risponde con esitazione definendosi egli stesso un fantasma. Questa battuta di Derrida, scomparso ormai da anni ma ancora capace di parlare attraverso il medium cinematografico, rende evidente come il dispositivo si configuri come uno spazio perturbante, in cui le immagini oscillano tra vita e morte, presenza e assenza.

Nel numero di ottobre 1896 della sua rivista trimestrale *Borderland*, il noto spiritualista britannico W. T. Stead offrì una dozzina di pagine di *Suggestions from Science for Psychic Students: Useful Analogies from Recent Discoveries and Inventions*. Nell'articolo di Stead, emerge come i primi osservatori del cinema lo percepirono come un medium di natura sovrannaturale e inquietante. Tra tutte spicca la dichiarazione di Maksim Gor'kij, che descriveva i film dei fratelli Lumière come “un regno delle ombre” riservato ai morti infelici: «Silenziosamente, il fogliame grigio-cenere degli alberi oscilla nel vento, e le sagome grigie delle persone, come se fossero condannate al silenzio eterno e crudelmente punite con la privazione di tutti i colori della vita, scivolano silenziosamente sul suolo grigio»⁴. Murray Leeder, nel suo libro *The Modern Supernatural and the Beginnings of Cinema*, mette a confronto questa reazione con quella profondamente contrastante



di un giornalista francese secondo cui «quando queste macchine saranno messe a disposizione del pubblico, quando ciascuno potrà fotografare i propri cari non più in forma immobile ma nei loro movimenti, nella loro attività, nei loro gesti familiari, con le parole sulle labbra, la morte avrà cessato di essere assoluta» e commenta come le due posizioni funzionano da opposti complementari: una promette l'immortalità, l'altra evoca un cupo aldilà sospeso tra la vita e la morte. Questa "scienza dei fantasmi" si fonda sull'emersione di tracce non più materialmente presenti, ma ancora capaci di esercitare un effetto percettivo e affettivo, individuando così un terreno comune tra la *séance* psicoanalitica e quella cinematografica.

L'intreccio tra cinema, psicoanalisi e magia si manifesta costantemente, evidenziando come l'esperienza cinematografica coinvolga lo spettatore su livelli percettivi, affettivi e incantatori.

Edgar Morin, in *Il cinema, o l'uomo immaginario* (1956), propone che questo coinvolgimento profondo e quasi magico avvenga poiché l'assenza di intervento pratico favorisce dinamiche di transfert tra lo spettatore e le immagini sullo schermo: fisicamente immobile ma psichicamente aperto, egli entra in uno stato di ricettività amplificata, nel quale la realtà materiale della sala arretra a favore di una dimensione immaginaria condivisa. In questo contesto, lo schermo si configura come il luogo di una circolazione emotiva e psichica che rievoca forme arcaiche di relazione simbolica. Morin collega esplicitamente il cinema al pensiero magico e ai sistemi di credenza animistici: l'esperienza assume i tratti di una ritualità contemporanea, in cui tra l'immagine e il suo doppio vi è una magia allo stato nascente, soggettivata come sentimento. L'efficacia di questo incanto animistico risiede nella sua ambivalenza: nel trattare le immagini come se fossero vive, pur mantenendo la consapevolezza razionale della loro natura artificiale.

«Questa specie di potenza virtuale delle immagini va a cercare nel fondo dello spirito possibilità fino ad oggi inutilizzate»⁵. Con queste parole Antonin Artaud, nel suo saggio teorico *Sorcellerie et cinéma* del 1927 (non a caso anche qui si registra un accostamento esplicito tra il cinema e la stregoneria), individua nel nuovo medium un potere trasformativo, che va oltre la mera funzione narrativa o rappresentativa. Per Artaud, il cinema rivela «una vita occulta con la quale ci mette direttamente in relazione»,

creando un contatto con zone profonde e ancora inesplorate della coscienza. Il cinema, isolando le immagini dal contesto ordinario, genera «un po' di quell'atmosfera di trance eminentemente favorevole a certe rivelazioni». Artaud legge la modernità come un'epoca particolarmente favorevole a tali rivelazioni, «bella per gli stregoni e per i santi», perché attraversata da forze invisibili in cerca di manifestazione. Il cinema si caratterizza allora come il medium privilegiato per avvicinarsi a questa sostanza occulta, al confine tra sogno e veglia: «se il cinema non è fatto per tradurre i sogni o tutto ciò che nella vita da svegli si apparentava al dominio del sogno, il cinema non esiste».

Questa capacità del cinema di esercitare un effetto immediato e trasformativo può essere letta anche alla luce dei principi della magia simpatetica descritti da J. G. Frazer nel suo classico *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e la religione*, secondo cui determinati segni o oggetti possono agire direttamente su altri esseri o eventi in virtù della loro somiglianza o del contatto con essi. Frazer distingue tra “magia imitativa”, basata su una connessione iconica tra segno e oggetto, e “magia contagiosa”, basata sul contatto diretto e su una relazione indicale. Secondo la teoria semiotica di C. S. Peirce, fotografia e cinema si collocano simultaneamente su entrambe queste categorie: sono icone, perché rappresentano ciò che mostrano, e indici, perché mantengono un legame materiale con ciò che rappresentano⁶. I film, quindi, possono funzionare come talismani particolarmente potenti, capaci di produrre effetti simili a quelli della magia tradizionale. In questo senso, i registi possono essere intesi come maghi, sciamani o *trickster*. Attraverso l'uso combinato di immagini, suono e montaggio, essi agiscono direttamente sulla percezione e sulla coscienza dello spettatore, secondo le proprie intenzionalità.

Ho sempre assunto il compito di esercitare un'influenza sui sentimenti e sui pensieri, di agire sulla psiche ed esercitare tale influenza per modellare la coscienza dello spettatore nella direzione desiderata, necessaria, selezionata. [...] Questi mezzi non sono soltanto legati allo stadio del pensiero sensibile o “magico”. Essi sono anche magici nel senso di scavalcare la volontà del soggetto percettivo. [...] Il mio orientamento ha mostrato il modo in cui veniva utilizzato il predecessore dell'arte, il rituale, vale a dire: [...] sopraffare, subordinare alla propria volontà⁷.

Tali affermazioni, tratte dagli scritti di Sergej Eisenstein, chiariscono ulteriormente la concezione del cinema come dispositivo di intervento attivo sulla coscienza. È lo stesso Eisenstein a individuare nell'inquadratura e nel montaggio gli strumenti privilegiati di questa operazione: l'immagine isolata non costituisce un semplice riflesso del reale, ma un frammento selezionato e organizzato all'interno di una costruzione dinamica. Nella giustapposizione dei frammenti si iscrive così la volontà autoriale, che orienta e struttura l'esperienza percettiva ed emotiva dello spettatore.

In questa linea si colloca anche Kenneth Anger, che ha definito il cinema la propria «arma magickale».⁸ I suoi film, concepiti come vere e proprie “incantazioni” costruite in un “linguaggio magickale”, delineano il gesto cinematografico come un atto di magia volto a produrre un cambiamento conforme alla volontà dell'autore. In *Invocation of My Demon Brother*, ad esempio, Anger non si limita a rappresentare un rituale occulto, ma costruisce il film stesso come dispositivo rituale, volto a riprodurre nello spettatore lo stesso stato di coscienza raggiunto dai partecipanti alla cerimonia.

Kenneth Anger riconosce in Georges Méliès una delle proprie figure di riferimento, richiamando esplicitamente film come *The Merry Frolics of Satan* (1906)⁹. Il legame non riguarda soltanto l'immaginario diabolico o il gusto per l'artificio, ma una concezione condivisa del cinema come pratica capace di alterare e ricomporre la realtà attraverso l'immagine.

Il richiamo a Méliès riattiva una dimensione originaria del cinema: quella di spettacolo illusionistico, nato tra fiere e teatri di prestidigitazione, in cui la tecnica si offre come strumento di meraviglia e di perturbazione. Se Méliès, mago di professione, aveva fatto del trucco cinematografico e della metamorfosi visiva il cuore spettacolare del nuovo medium, Anger ne ha radicalizzato l'eredità concependo il film stesso come atto trasformativo volto a intervenire sulla psiche dello spettatore.

In questa continuità, il cinema appare come un dispositivo che, dalle sue prime descrizioni come macchina spiritica alle successive elaborazioni teoriche, può essere inteso come una vera e propria tecnologia dell'incanto: pur fondato su un apparato tecnico, conserva la struttura operativa della pratica magica, agendo sulle immagini per incidere direttamente sulla percezione e sulla coscienza dello spettatore.

¹ W. K. L. Dickson, A. Dickson, *History of the Kinetograph, Kinetoscope and Kinetograph*, 1895, pp. 15-16, cit. in M. Solomon, *Magic, Spiritualism, and Cinema*, circa 1895, https://www.researchgate.net/publication/402977733_Magic_Spiritualism_and_the_Apparatus_Circa_1895, p. 41; tr. it. dell'autrice.

² A. Braude, *Radical Spirits: Spiritualism and Women's Rights in Nineteenth-Century America*, 1989, p. 176, cit. in M. Solomon, *Magic, Spiritualism, and Cinema*, circa 1895, p. 41; tr. it. dell'autrice.

³ L. Brasiskis, *Cinema and Séance*, in "e-flux Journal", n. 156 (2025), <https://www.e-flux.com/journal/156/6776774/cinema-and-s-ance>.

⁴ W.T. Stead, *Borderland* vol. III, cit. in M. Leeder, *The Modern supernatural and the beginnings of cinema*, Palgrave Macmillan, London 2017, p. 2; tr. it. dell'autrice.

⁵ A. Artaud, *Sorcellerie et cinéma*, *Œuvres complètes*, vol. III, Gallimard, Paris 1970; tr. it. dell'autrice.

⁶ La ricostruzione dei principi di Frazer e del parallelo con Peirce segue l'interpretazione di Deborah Allison, che ne collega l'applicazione ai dispositivi cinematografici nel suo articolo *Magick in Theory and Practice: Ritual Use of Colour in Kenneth Anger's Invocation of My Demon Brother*, in "Senses of Cinema", https://www.sensesofcinema.com/2005/feature-articles/invocation_demon_brother/.

⁷ S. Eisenstein, *Magic of Art*, trans. J. Vassilieva, in "Cultural Science Journal", n. 13 (2021); tr. it. dell'autrice.

⁸ Anger cit. in Sitney, p. 122., cit. in D. Allison, *Magick in Theory and Practice: Ritual Use of Colour in Kenneth Anger's Invocation of My Demon Brother*, in "Senses of Cinema", https://www.sensesofcinema.com/2005/feature-articles/invocation_demon_brother/.

⁹ P. Taberham, *Style, Structure and Allusion in Lucifer Rising*, in "Open Screens", vol. 2, n. 1 (2009).

L'eredità melodrammatica

Autore
Carlo Frigenti

Abstract

A discapito dei luoghi comuni, il melodramma si configura come una delle maggiori influenze culturali e stilistiche della narrativa contemporanea. Si può parlare di una vera e propria *eredità*, oggi presente in numerosi prodotti di successo appartenenti a media differenti. Le caratteristiche del melodramma trovano particolare fortuna nell'ambito seriale e nel macro-genere crime, in cui l'archetipo dell'*antieroe* diventa veicolo di narrazioni complesse ed espressione di conflitti morali profondi.

Contrary to common assumptions, melodrama emerges as one of the major cultural and stylistic influences on contemporary narrative. One may speak of a genuine legacy, now evident across numerous successful works spanning different media. The defining features of melodrama find particular resonance within serial formats and the broader crime genre, where the archetype of the antihero becomes a vehicle for complex storytelling and an expression of profound moral conflict.

Il termine melodramma viene oggi utilizzato con accezione prevalentemente negativa, a definire un comportamento esagerato, illogico; quasi inopportuno. Nella società contemporanea, non vi è spazio per gli eccessi: al contrario, è la ricerca dell'uniformità a guidare il pensiero comune. Si desidera una comunità felice, priva di sofferenza, e a questo scopo si cerca di sopprimere le emozioni negative e di stigmatizzare il dolore. Questa repressione emotiva ha spostato la dimensione del dolore dall'esterno all'interno: ora il dolore è perlopiù legato alla sfera psichica e si manifesta soprattutto sotto forma di angoscia, ansia e depressione¹.

Secondo Peter Brooks, il melodramma è la forma quintessenziale della modernità, poiché risponde alla mancanza di un ordine sociale legato alla dimensione del sacro e alla parallela rilevanza acquisita della sfera privata e domestica: in questa cornice, il melodramma riesce a dar voce alla dimensione occulta della morale:

«[...] the "moral occult", the domain of operative spiritual values which is both indicated within and masked by the surface of reality. The moral occult is not a metaphysical system; it is rather the repository of the fragmentary and desacralized remnants of sacred myth. It bears comparison to unconscious mind, for it is a sphere of being where our most basic desires and interdictions lie, a realm which in quotidian existence may appear closed off from us, but which we must accede to since it is the realm of meaning and value. The melodramatic mode in large measure exists to locate and to articulate the moral occult»².

Mai come oggi si assiste a una crisi dell'*ordine sacro* e delle certezze che questo porta con sé, in una progressiva dissoluzione dei confini morali. Le

Keywords

melodramma

serialità televisiva

cinema

crime

antieroe

melodrama

television
serialization

cinema

crime

antihero

persone si concentrano su sé stesse, sull'essere felici in una società dell'apparenza, dominata dalla logica del *selfie* e dell'io; prendendo parte a processi di frammentazione psichica e individuale.

L'espressione melodrammatica può rendere manifeste le emozioni nascoste nell'inconscio, rompendo i canoni sociali, le censure, i compromessi e le ipocrisie. Mentre da un lato si aspira a una perfetta mimesi del reale, resa sempre più vicina grazie al progresso tecnologico nel campo della CGI e dell'AI, ormai capaci di creare mondi dettagliati e verosimili, dall'altro l'estetica melodrammatica porta con sé l'inverosimiglianza, l'eccesso e gli enigmi dell'inconscio.

Sempre Peter Brooks, infatti, conia il termine "immaginazione melodrammatica" o anche "modo melodrammatico": un insieme di poetiche, di stili e di narrazioni tipiche del melodramma caratterizzanti molti prodotti degli ultimi due secoli. Si tratta in particolare di elementi quali la forte carica emotiva delle scene e la loro tensione narrativa, la centralità dei rapporti interpersonali, la netta contrapposizione valoriale tra i personaggi e la profondità dei conflitti etici, ereditati nel corso del tempo da diverse narrazioni medialità con la complicità della *convergenza mediale* avvenuta con l'avvento del digitale, che ha permesso all'immaginazione melodrammatica di diffondersi rapidamente e trasversalmente.

In particolare, negli ultimi trent'anni si può riscontrare la presenza dell'immaginario melodrammatico nei generi più svariati: da film gotici come *Dracula di Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, Coppola, 1992) a *legal drama* come *Philadelphia* (Demme, 1993); da musical come *Moulin Rouge!* (Luhrmann, 2001) a thriller come *Mystic River* (Eastwood, 2003); ancora, si veda molto cinema di Paolo Sorrentino o film recenti come *La favorita* (*The Favourite*, Lanthimos, 2018) e *Hamnet – Nel nome del figlio* (*Hamnet*, Zhao, 2025) e innumerevoli altri.

Gli stilemi del melodramma occidentale sono ormai condivisi dal cinema internazionale, dialogando soprattutto con la sensibilità e la tradizione dei Paesi orientali. Ne sono una prova film apprezzati dalla critica di tutto il mondo: *In the Mood for Love* (*Faa yeung nin wa*, 2000) e *2046* (2004) del cinese Wong Kar-wai; i film delicati e raffinati del coreano Kim Ki-duk, *Primavera, estate, autunno, inverno... e ancora primavera* (*Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom*, 2003) o *Ferro 3 – La casa vuota* (*Bin jip*, 2004); fino al grande successo internazionale di *Parasite* (*Gisaengchung*, 2019) di Bong Joon-ho.

Sulla stessa linea di Peter Brooks, ma con una visione contemporanea, si pone Jason Mittell, teorico della *complex TV*, che introduce il concetto di *serial melodrama*. Secondo Mittell, la narrazione contemporanea, in particolare quella seriale, è caratterizzata da una generale complessità dei prodotti, dai mezzi di produzione allo sviluppo dei personaggi, fino all'ibridazione dei generi. In questa cornice teorica, il melodramma non è un genere vero e proprio, ma piuttosto un più ampio approccio narrativo che attraversa diversi media³.

Si configura quindi una vera e propria eredità melodrammatica che emerge a più livelli nel panorama narrativo contemporaneo. La narrazione seriale ha bisogno di coinvolgere emotivamente lo spettatore, farlo affezionare ai personaggi e alle scelte morali che compiono per convincerlo a seguire il prodotto, e gli stilemi del melodramma sono particolarmente efficaci per questo scopo. In tal senso, il melodramma è un elemento fondamentale della narrazione attuale, che contribuisce a definirne la complessità.

Si può notare l'influenza del melodramma nella serialità già a partire dagli anni Novanta con *I segreti di Twin Peaks* (*Twin Peaks*, 1990-1991) e prodotti

annessi del visionario David Lynch, per poi proseguire con *Desperate Housewives* (Cherry, 2004-2012), *Grey's Anatomy* (Rhimes, 2005-in corso), *Mad Men* (Weiner, 2007-2015), *Heroes* (Kring, 2006-2010), *Modern Family* (Lloyd e Levitan, 2009-2020), *The Leftovers* – *Svaniti nel nulla* (*The Leftovers*, Lindelof e Perrotta, 2014-2017), *This Is Us* (Fogelman, 2016-2022), *Sense8* (Wachowski e Straczynski, 2015-2018).

L'assunto di Jason Mittell, inoltre, mette in crisi la classica differenziazione tra la *soap opera*, da sempre associata al melodramma per i toni esagerati e le emozioni plateali, e la televisione “di qualità”, più posata e tendente al realismo, poiché il modo melodrammatico è presente in entrambe le tipologie, anche se si manifesta secondo modalità differenti⁴. Negli Stati Uniti è stato perfino coniato il termine *prestige soap* per riferirsi a quei prodotti di alto profilo che contengono elementi provenienti dalla *soap opera* (o meglio, dal melodramma)⁵.

Anche una tra le serie-evento degli ultimi anni, *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, Benioff e Weiss, 2011-2019), non nasconde la sua componente melodrammatica. In questo caso, gli elementi che rimandano alla *soap opera* sono molteplici:

«La preponderanza delle relazioni interpersonali, che non solo costruiscono la trama narrativa, ma rappresentano anche l'oggetto principale di discorso dei personaggi tra di loro; la modalità di rappresentazione dei dialoghi, che avvengono spesso tra due personaggi in una scena, ricorrendo spesso al campo-controcampo tipico della *soap*; il numero elevato dei personaggi e la complessità delle loro relazioni rendono necessario un riassunto ad apertura di ogni puntata, come accade nella *soap opera*; la trama ruota attorno a rapporti interpersonali, in cui segreti, misteri e inganni sono cardini narrativi imprescindibili»⁶.

Proprio ne *Il Trono di Spade* prevale la narrazione corale di personaggi il cui unico obiettivo è predominare sugli altri. Nonostante l'ambientazione fantasy, la serie si concentra maggiormente sugli intrighi politici e familiari anziché sulle battaglie e i mostri fantastici.

Uno degli elementi che ha decretato il successo della serie è anche la complessità delle situazioni geopolitiche messe in scena e la presenza di personaggi dalla morale contorta. Questi, infatti, non sono mai realmente positivi.



Tutti devono commettere azioni discutibili (se non orribili) per raggiungere i propri scopi, che siano nobili o meno, e il destino si dimostra implacabile, distruggendo spesso e volentieri i sogni e le ambizioni di molti personaggi, persino di quelli principali. Amori impossibili, incesti, tradimenti, figli illegittimi, morti drammatiche e improvvise, tutti elementi tipici del melodramma condensati in questa serie che ha rapidamente scalato gli indici di popolarità, imponendosi come un nuovo standard qualitativo e produttivo, ma anche dal punto di vista contenutistico. Ancora si cerca, infatti, di cavalcare l'onda di questo successo. Così si è espanso l'universo narrativo con nuove serie, quali *House of the Dragon* (Condal e Martin, 2022-in corso) e *A Knight of the Seven Kingdoms* (Parker e Martin, 2026-in corso); sono nati altri prodotti con format simili, come *Vikings* (Hirst, 2013-2021), *The Last Kingdom* (Butchard, 2015-2022), *The Witcher* (Hissrich, 2019-in corso), *Il Signore degli anelli: Gli anelli del potere* (*The Lord of the Rings: The Rings of Power*, Payne e McKay, 2022-in corso).

Ma l'elemento che ha rivoluzionato maggiormente il panorama narrativo contemporaneo è un archetipo in particolare (di certo non nuovo) tornato alla ribalta, che trova terreno fertile in quasi ogni prodotto seriale degli ultimi anni: l'antieroe. Come ne *Il Trono di Spade*, le narrazioni sono spesso popolate da personaggi dalla dubbia morale, spesso in contraddizione con sé stessi, in un conflitto continuo tra il bene e il male, il giusto e lo sbagliato. Ormai "il cavaliere senza macchia e senza paura" non attecchisce più. Il pubblico desidera sempre più antieroi tormentati, che sono pronti a tutto pur di raggiungere un obiettivo in fondo condivisibile. Queste caratteristiche danno vita a personaggi estremamente melodrammatici.

Uno dei generi dal maggior successo commerciale degli ultimi anni, soprattutto per quanto riguarda la serialità televisiva, è sicuramente il *crime*. Storie di poliziotti, detective, assassini, giustizieri, gangster e criminali di ogni sorta hanno invaso gli schermi casalinghi, in un processo di espansione cominciato dai primi polizieschi televisivi degli anni Settanta e Ottanta. Lo testimonia l'esplosione di serie *crime* degli ultimi anni: *I Soprano* (*The Sopranos*, Chase, 1999-2007), *The Shield* (Ryan, 2002-2008), *The Wire* (Simon, 2002-2008), *Dexter* (Manos Jr., 2006-2013), *Breaking Bad - Reazioni collaterali* (*Breaking Bad*, Gilligan, 2008-2013), *Hannibal* (Fuller, 2013-2015), *Peaky Blinders* (Knight, 2013-2022), *True Detective* (Pizzolatto, 2014-in corso) e tante altre.

Anche in Italia si è diffusa questa tendenza, in un Paese dove la narrativa gialla ha sempre avuto presa sul pubblico di lettori e lo dimostra l'adattamento continuo di romanzi o serie letterarie di successo, come *Il commissario Montalbano* (Camilleri, 1999-2021), *Rocco Schiavone* (Manzini, 2016-in corso), *I bastardi di Pizzofalcone* (Carlei et al., 2017-in corso), *Il Commissario Ricciardi* (D'Alatri et al., 2021-in corso). Ma oltre ai polizieschi, le serie dal maggior successo sono quelle con protagonista la criminalità, come *Romanzo Criminale - La serie* (Sollima, 2008-2010), *Gomorra - La serie* (Saviano et al., 2014-2021), *Suburra - La serie* (Cesarano e Petronio, 2017-2020). Ma a determinare la costante presenza dei prodotti di genere *crime* sui nostri schermi è stato proprio l'apprezzamento dei protagonisti antieroi. L'attuale trend degli antieroi è legato anche alla necessità di una narrazione estesa e prolungata, ormai alla base di ogni prodotto seriale di successo. La nuova serialità è caratterizzata da una maggiore complessità emotiva dei personaggi e delle loro relazioni, con l'aggiunta di sempre più conflitti (ambientali, politici, sociali, personali, familiari, interiori) e una conseguente stratificazione della trama con numerose linee narrative.

Prendendo nuovamente come esempio *Il Trono di Spade*, la serie contiene una moltitudine di personaggi, ognuno con le proprie linee narrative che si intrecciano con quelle degli altri, creandone di nuove. Non è raro trovare anche dieci linee narrative all'interno di un singolo episodio, alcune delle quali si concludono contestualmente ad esso (linee verticali) mentre altre durano per diversi episodi, per un'intera stagione o per tutta la serie (linee orizzontali). E l'antieroe, con le sue contraddizioni, è la figura narrativa perfetta per creare questa complessità. Walter White in *Breaking Bad*, Thomas Shelby in *Peaky Blinders*, Elliot Alderson in *Mr. Robot* (Esmail, 2015-2019), sono personaggi complessi che entrano in conflitto con loro stessi, facendo scattare l'effetto melodrammatico. Oggi l'antieroe sembra essere la regola, ma fino a vent'anni fa era un'eccezione. Stupisce, tuttavia, come questo archetipo riesca ad attrarre così tanto consenso rispetto al passato. L'antieroe è tormentato, privo di una morale e utilizza metodi opposti a quelli di un classico eroe. Il suo comportamento è anticonformista, scorretto e violento, tutte caratteristiche moralmente inaccettabili per la nostra società.

Una risposta potrebbe proprio essere la caduta dell'*ordine sacro*, per citare nuovamente Peter Brooks: la dissoluzione del confine tra bene e male e la messa in discussione della morale. Il pubblico cerca personaggi "confusi", privi di certezze sul mondo e su sé stessi, che combattono per trovare il loro posto in un sistema che non fa sconti a nessuno, anche a costo di aggirare o violare le regole.

È Margrethe Bruun Vaage a provare a dare un'altra possibile risposta, analizzando particolari meccanismi narrativi della serialità televisiva che sembrano facilitare il coinvolgimento dello spettatore. Introduce così il *fictional relief* e il *reality check*. Il primo porta lo spettatore a ignorare, o comunque sospendere, il proprio giudizio morale, poiché vi è la consapevolezza di stare fruendo di un prodotto di finzione. È un meccanismo che favorisce l'immersione nella storia narrata, affine alla più ampia "sospensione dell'incredulità", e permette allo spettatore di empatizzare col personaggio. Il *reality check*, invece, si verifica nel momento in cui un elemento all'interno di un testo di finzione costringe lo spettatore a valutare le possibili implicazioni morali che deriverebbero dal suo coinvolgimento emotivo negli eventi narrati qualora questi fossero effettivamente reali. Come spesso accade nelle serie *crime*, soprattutto quelle aventi come protagonisti dei criminali, i personaggi compiono scelte discutibili, per non dire condannabili, che fanno distaccare per un attimo lo spettatore dal rapporto empatico che ha sviluppato con loro, mettendo in dubbio le sue azioni.

Secondo Vaage, la narrazione seriale gioca sull'alternanza continua di *fictional relieves* e *reality checks*. In questo modo, lo spettatore stesso è coinvolto in un costante conflitto morale⁷. Ma perché questi meccanismi abbiano effetto, lo spettatore deve necessariamente empatizzare col personaggio. Mentre possiamo provare immediata *simpatia* per un personaggio a causa del suo carattere, dell'atteggiamento o dell'aspetto esteriore, proviamo *empatia* verso di lui solo vedendone il lato umano, esplorando la sua vita e i suoi sentimenti più profondi. Per *simpatizzare* con un antieroe, e giustificare anche le sue azioni più discutibili, bisogna che esso venga reso una vittima. Noi simpatizziamo con i personaggi quando crediamo che siano in pericolo e debbano essere protetti, quando soffrono o sono in lutto, o quando crediamo che siano stati trattati ingiustamente. Solo così si potrà poi *empatizzare* con loro, perché si saranno comprese le motivazioni, del tutto umane, di migliorare la propria vita⁸.



Walter White in *Breaking Bad* viene mostrato subito come un vinto, un genio della chimica ridotto a insegnare in un liceo. Ci viene presentata la sua vita privata, così come il suo carattere remissivo, che però nasconde un sentimento di rivalsa. Quando scopre di avere il cancro, decide di racimolare una piccola fortuna per lasciarla alla famiglia, in vista della sua prossima dipartita, sfruttando le sue conoscenze chimiche per produrre metanfetamina. Inizia così il percorso di Walt che lo porterà a confrontarsi con criminali psicotici e a diventare lui stesso un fuorilegge senza scrupoli. Sin dal primo episodio, lo spettatore è disposto ad accettare qualsiasi scelta del protagonista, proprio perché ne ha visto il lato fallibile, e quindi umano. Ma anche lui tende a superare il limite in più punti della narrazione, causando il *reality check*, appunto, che spezza l'empatia e sottopone il personaggio al giudizio morale dello spettatore.

In conclusione, si è brevemente visto come, nonostante gli stereotipi negativi che riguardano il melodramma, la maggior parte dei prodotti audiovisivi condivida un'eredità melodrammatica frutto di un secolo di evoluzione e adattamento. Il culmine di questo processo è rappresentato dai moderni antieroi, un condensato di elementi melodrammatici in virtù dei quali essi sono diventati uno dei paradigmi della narrativa contemporanea, nonché i personaggi preferiti dal pubblico. Bisognerebbe, quindi, ribaltare il pregiudizio che vede il melodramma come genere popolare in senso spregiativo, poiché esso è spesso alla base di molti prodotti di successo e anche di molti film d'autore. La narrazione melodrammatica punta al cuore, alle emozioni, smascherando le ipocrisie della società e il lato nascosto della morale umana.

¹ Cfr. B. Han, *La società senza dolore. Perché abbiamo bandito la sofferenza dalle nostre vite*, tr. it., Einaudi, Torino 2021.

² P. Brooks, *The Melodramatic Imagination. Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess*, Yale University Press, New Haven 1976, p. 5.

- ³ Cfr. J. Mittell, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York-Londra 2015, pp. 233-260, tr. it. Minimum Fax, Roma 2017.
- ⁴ *Ibidem*.
- ⁵ M. Lyons, *How TV fell back in love with soaps*, in "Vulture", 29 ottobre 2015, <https://www.vulture.com/2015/10/primetime-soap-operas-are-back.html>.
- ⁶ D. Cardini, *Don't drop the soap! La vita nascosta della soap opera nell'età della grande serialità televisiva*, in F. Vittorini e A. Chiurato (a cura di), "Il melodramma fuori di sé", "Testo a fronte", n. 61, II semestre 2019, p. 101.
- ⁷ Cfr. M. B. Vaage, *Fictional Reliefs and Reality Checks*, in "Screen", Vol. 54, N. 2 (2013), pp. 218-237.
- ⁸ Cfr. C. Plantinga, «I Followed the Rules, and they all Loved You More»: *Moral Judgment and Attitudes Toward Fictional Characters in Film* N. 34 (2010), pp. 38-41.

[conversations]

L'uomo che girava film senza sosta

Intervista a **Ciro Ippolito**

Autore
Ettore Bucciero

Ciro Ippolito è un uomo che il cinema non lo ha semplicemente fatto, ma reinventato a modo suo. Nato a Napoli il 27 gennaio 1947, è una di quelle figure sfuggenti rispetto alle definizioni canoniche: regista, produttore, sceneggiatore, attore e soprattutto artigiano strafottente e irriverente di un cinema libero, molto spesso fuori dagli schemi e che non ha mai avuto paura di osare nonostante le limitazioni derivanti da budget spesso risicatissimi. Seduti uno di fronte all'altro nel salone della sua casa sfarzosa – un mosaico di quadri, ricordi, foto assieme a vecchi divi del cinema e locandine che raccontano decenni di storie su celluloidi – parliamo del suo percorso: dai primi crudi poliziotteschi con Mario Merola ad *Alien 2 – sulla Terra*, fino alle “inversioni a U”, come ama definirle lui, che lo portano negli anni a dirigere, per esempio, il cultissimo *Arrapaho*, ispirato dai contenuti dell'LP omonimo dei mitici Squallor e in queste settimane di nuovo nei cinema italiani distribuito dalla Cineteca di Bologna in versione restaurata. Quelli di **Ciro Ippolito** sono tutti film diventati oggetti di culto per appassionati.

Il primo film che lei produce, Ippolito, è *L'ultimo guappo* del 1978. Com'è nato questo progetto?

«Qualche anno prima avevo scritto un'altra versione di *L'ultimo guappo*, una storia completamente diversa. All'inizio volevo farla come attore, insieme con Luc Merenda, all'epoca star dei film poliziotteschi. La trama parlava di due fratelli napoletani ed era ambientata agli inizi del Novecento. Avevo scritto assieme a uno scrittore napoletano, Vittorio Paliotti, un trattamento che però nessuno voleva. Così, la storia restò nel cassetto. Poi, qualche tempo dopo, quando vivevo ancora a Napoli, assistetti a uno spettacolo affascinante: gli sbarchi delle casse di sigarette dai motoscafi blu dei contrabbandieri, che arrivavano proprio sotto via Caracciolo, a Santa Lucia. I ragazzini, quelli che si chiamavano i “moschilli”, scaricavano le casse e le portavano nei depositi del Palalonetto. Queste scene mi affascinarono tantissimo: sembravano più emozionanti di qualsiasi film americano. C'erano motoscafi, persone che cor-

revano in tutte le direzioni, un'energia pazzesca. Mi affascinavano talmente tanto che un giorno, parlando con alcuni ragazzi, mi venne in mente di fare un film proprio su quei contrabbandieri. Ma credo che tra le chiavi del successo del film vi sia stata una mia intuizione di quel periodo: invece di fare un inseguimento con le auto, tipico dei film polizieschi, perché non girarlo in mare? Santa Lucia era il posto perfetto. Avrebbe avuto molto più fascino rispetto a un inseguimento tra auto ed era anche più economico. I motoscafi blu dei contrabbandieri ce li affittavano per 500.000 lire al giorno, cifra abbordabile per quei tempi. Inoltre, loro li sapevano pilotare perché facevano anche gli scafisti. Fu un colpo di genio. E da lì nacque un filone: tutti volevano l'inseguimento con i motoscafi. Purtroppo, però, molti di quelli che hanno partecipato a quei film con me, contrabbandieri e piloti dei motoscafi, sono tutti morti in mare. È una cosa che mi ha rattristato molto».

Quel film e i successivi sono diretti da un regista eclettico come Alfonso Brescia. Come nasce il vostro sodalizio e perché ha deciso di affidargli la regia di quelle sue produzioni?

«Innanzitutto perché costava poco. Poi, in realtà, non è che l'ho scelto io direttamente. Brescia me l'hanno presentato i primi finanziatori del film, che lo conoscevano già. Però, devo dire che mi sono trovato bene con lui, perché aveva un grande spirito pratico. Brescia, infatti, era un bravo mestierante, molto pragmatico. Io, in quel periodo lì, non avevo fatto nessuna scuola di cinema. Avevo esperienza come attore e sceneggiatore, ma nessuna preparazione tecnica vera e propria. Con Brescia ho imparato il “mestieraccio”, non il mestiere alto del cinema, ma quello basso. A me, sinceramente, il basso affascina da morire, tanto quanto l'alto. Non mi pongo limiti quando faccio le cose. Mi sono sempre divertito a esplorare tutti i generi. Ciò che m'interessa è l'operazione in sé, più che altro, non tanto il livello. Un filmaccio mi diverte quanto una produzione di Zeffirelli. Comunque, io ho prodotto proprio Zeffirelli e poi Bolognini, Pa-

troni Griffi, Wertmüller, Nichetti, Kevin Connor. Ma anche cosacce che mi divertivano un mondo. Perché, alla fine, io faccio ciò che mi piace nel momento in cui lo faccio, senza preoccuparmi delle etichette o delle classi sociali».

L'ultimo guappo ottiene un grande successo, con incassi straordinari non solo a Napoli, ma anche in alcune città del Nord Italia. Come spiega questo successo al di fuori dei confini campani?

«Il bello del cinema è che quando un film funziona, funziona e basta. Non si sa mai esattamente perché, ma quando prende, prende. Che sia *L'ultimo guappo* o *Lo squalo*, la dinamica è la stessa: se il film riesce a coinvolgere, coinvolge, senza distinzioni. Il cinema ha questa magia, che sia un film d'autore o un film di genere, se il pubblico si appassiona, il successo è assicurato. Non è detto che tutti i poliziotteschi abbiano funzionato, ovviamente. Ci sono stati quelli diventati cult, come quelli di Fernando Di Leo, Castellari, o Umberto Lenzi, che funzionavano molto bene. Però, c'erano anche tanti filmacci che non hanno funzionato affatto».

A proposito di Fernando Di Leo, è vero che lei gli propose *L'ultimo guappo*? Come andò?

«Sì, fu una scena incredibile. In quel periodo, facevo l'attore e non avevo nessun tipo di potere per proporre un film, non avevo il peso di un regista per settare un film, ma volevo davvero dirigere. Inoltre, il film l'avevo scritto io, quindi c'era anche una parte di sceneggiatura che mi apparteneva. Ma, insomma, in quel periodo trovavo tutte le porte chiuse. Un giorno, però, scoprii che Fernando Di Leo aveva un ufficio in via del Corso, vicino a Piazza del Popolo. Lo avevo visto più volte passare da lì, sempre lungo lo stesso percorso. Un giorno, pensai di fermare Di Leo e proporgli il film. Decisi di non andare in ufficio, ma di aspettarlo dove passava, a piazza Goldoni, dove c'era un'edicola. Insomma, pensai che, se aspettavo, sicuramente un giorno sarebbe passato. Così, per tre giorni consecutivi, mi piazzai lì alle 9 del mattino, sempre un po' in anticipo. "Oggi passa", mi dicevo. Ma non passava mai. Poi, finalmente, un giorno eccolo, arrivò. Fu strano, io ero lì, proprio sotto l'edicola, e quando lo vidi, mi paralizzai. Lo avevo immaginato mille volte, ma quando fu il momento, mi mancò il coraggio di parlargli. Chissà perché, ma quando arrivò il momento giusto, non usciva una parola.

Però, appena lo vidi allontanarsi, ripresi il coraggio e lo rincorsi. Era il periodo delle Brigate Rosse, e Fernando Di Leo era un tipo che sentiva molto la situazione politica, anche per via dei suoi film: *Milano calibro 9*, *Il poliziotto è marcio*, film che sembravano non prendere una posizione chiara. Lui, poi, era anche un giornalista molto preparato e, sinceramente, mi sembrava piuttosto terrorizzato da quello che stava succedendo. Quando lo rincorsi lui istintivamente si girò e mi vide corrergli dietro. Io, in quel periodo, non ero certo un tipo elegante: avevo l'eskimo, i capelli lunghi, la barba di dieci giorni, il volto segnato. E lui, vedendomi, probabilmente pensò che fossi un brigatista, perché appena mi vide scattò, cominciò a correre disperato lungo via del Corso, e io dietro di lui. A un certo punto, entrò nel palazzo del suo ufficio e chiuse il portone. Io, prontamente, piazzai il piede sotto per fermarlo. Lui, senza nemmeno prendere l'ascensore, cominciò a salire le scale. Io, ovviamente, lo seguii. A un certo punto lui scivolò, cadde, e io finii sopra di lui. In quel momento, quando mi vide sopra di lui, iniziò a gridare: "Non mi uccidere! Non mi uccidere! Aiuto!". A quel punto, tirai fuori il copione de *L'ultimo guappo* e gli dissi: "Signor Di Leo, ho scritto questo film che vorrei farle leggere". E lui, senza alcuna esitazione, mi rispose con un sonoro: "Ma vaffanculo!"».

In seguito al successo de *L'ultimo guappo*, produce *Napoli serenata calibro 9* (1978), che, secondo me, riesce a fondere molto bene sceneggiata e poliziesco. Com'è nato il progetto?

«*Napoli serenata calibro 9* è nato in un periodo in cui leggevo tantissimo di cronaca. Non è che facessi un film ogni tanto, io giravo film praticamente senza sosta: tre, quattro, cinque all'anno. Quindi, mi capitava spesso di imbattermi in articoli di cronaca, e ricordo che in quel periodo ci fu una rapina, forse in un ristorante sulla Domitiana, ma non sono sicuro. Comunque, eventi del genere accadevano di continuo. Era un periodo turbolento, ed è da lì che mi venne l'idea per il film. Poi c'era anche la storia del bambino che muore, una sorta di espediente che usavo spesso. Nel caso specifico, avevo trovato un ragazzino, Marco Girondino, che era perfetto per fare lo scugnizzo. Da lì, ho creato una coppia, un duo che funzionava. E, curiosamente, recentemente ho visto qualcosa di simile nel film *Napoli - New York* di Salvatores, dove ci sono due ragazzi che mi hanno fatto pensare subito ai miei Gennarino



e Stelletta. La verità è che ne ho scritte tante di storie su Gennarino e Stelletta, perché il pubblico dell'epoca li adorava. Anzi, a un certo punto ho anche fatto un film solo su di loro, *Lo scugnizzo*».

Il film successivo però è *Il mammasantissima* (1979), forse tra gli esiti migliori del genere. È d'accordo?

«Guarda, per me sono tutti più o meno sullo stesso livello. Non ce n'è uno che considero davvero "migliore" degli altri, perché ognuno aveva qualcosa, un suo spirito particolare, che funzionava in quel preciso momento. Erano pellicole pensate su misura per Merola. Io scrivevo con lui in mente, cucivo le storie addosso al suo personaggio, perché sapevo esattamente come farlo rendere al massimo. Merola era straordinario in quel ruolo, anche perché incarnava un'immagine che il pubblico, in quel periodo, associava istintivamente a lui e a Napoli. Parliamo di cinquant'anni fa, eh... In quegli anni, Merola rappresentava alla perfezione un certo volto della città: quello più popolare, autentico, viscerale. C'era una parte di Napoli che si riconosceva pienamente in lui. E,

attenzione, non parlo tanto della figura del contrabbandiere, ma proprio dell'uomo del quartiere, delle Case nuove, di borgo Sant'Antonio Abate, della Sanità. Merola è stato, in un certo senso, un archetipo della napoletanità. E questo lo si è visto chiaramente nel corso della sua carriera. E forse ancora di più il giorno del suo funerale».

Lei prima ha citato *Lo scugnizzo*. Il film alterna facilmente diversi registri: in alcune scene – penso a quelle con Lucio Montanaro – sembra voler essere un comico-demenziale; in altre, si fa estremamente drammatico; in altre ancora, è musicale o addirittura sembra assumere toni di denuncia; poi ci sono gli inseguimenti degli scafisti, che ricordano i polizieschi con Mario Merola; fino a giungere a un finale da lacrima-movie. Nelle sue intenzioni, che tipo di film doveva essere?

«Avevo in mente una sorta di spin-off di Gennarino. Ti dico la verità, non lo ricordo nemmeno tanto bene. Non mi sembra un film riuscito, forse perché in quel periodo cercavo di fare una cosa che poi, alla fine, non è venuta come volevo. Sinceramente *Lo scugnizzo* è un film che ho visto

solo una volta, al momento della sua uscita. Di solito non rivedo i film che faccio: quando li finisco, dopo averci lavorato così tanto, non li sopporto più e capita che non li riveda per molto tempo».

Il film fu realizzato anche per sfruttare la popolarità del piccolo Marco Girondino?

«Sì, il ragazzino piaceva al pubblico, ma c'era anche un altro motivo: in quel periodo Merola non poteva farlo, era impegnato con altri progetti. E poi c'erano le richieste dei distributori, quelli della PAC. Mi chiedevano sempre di inserire i motoscafi, perché l'inseguimento con i motoscafi era diventato una sorta di *consecutio sine qua non* per quel tipo di film. Praticamente, era diventato indispensabile. Quindi, dovevo trovare un modo per giustificarlo dentro la trama. Ma, a parte quello, c'erano anche piccole cose che nascevano da esperienze personali. In effetti, una parte del film prendeva spunto da qualcosa che avevo vissuto quando ero ragazzino, a 14 anni...».

La sua esperienza da giovane detenuto?

«Sì, io sono stato nel carcere minorile, e quindi una parte del film si rifà a quella mia esperienza. Infatti, quando siamo andati a girare al carcere Filangieri, dove ero stato detenuto, il direttore non ci credeva. Mi vedeva muovermi con una certa disinvoltura dentro il carcere, e a lui questo sembrava strano. Allora gli ho detto: "Io sono stato detenuto qui". Non ci credeva, così siamo andati a controllare i registri. Alla fine, ha visto che era tutto vero».

Torniamo al poliziesco: *I contrabbandieri di Santa Lucia* nasce invece da una sua intuizione, quella di riciclare alcune scene tratte da *Afyon*, un film di Ferdinando Baldi. Può raccontare meglio come è nata la genesi di questo film? La differenza tra le scene girate per i raccordi e quelle di repertorio è impercettibile...

«Era da un sacco di tempo che volevo fare un vero film sui contrabbandieri, qualcosa che fosse interamente incentrato su di loro. Avevo già il titolo, *I contrabbandieri di Santa Lucia*, che mi piaceva molto. All'epoca, proposi a Pietro Bregni, che era il produttore-distributore della PAC – una grande società di distribuzione nazionale con cui lavoravo – questo progetto, ma il budget che richiedeva era troppo alto. Per fare il film, avrei do-

vuto girare anche all'estero, e Baldi mi disse che costava troppo. I miei film, invece, funzionavano ma avevano costi bassissimi, io li facevo costare il meno possibile. Quando cercavo di alzare un po' il budget, il progetto veniva sempre bocciato. Eppure continuavo a riproporlo, perché avevo davvero voglia di farlo. Un giorno, vado alla PAC per riscuotere una rata di un contratto precedente, perché era un po' che non mi davano i soldi. Quando arrivo, mi dicono che quei soldi non ci sono, perché hanno appena fatto uscire un film, *Afyon*, su cui hanno investito tanto, ma che è andato male. E, quindi, non avevano una lira. A quel punto chiedo di parlare con Bregni, ma mi dicono che è in sala di proiezione. Mi indicano la luce rossa e io insisto: "Devo parlare con Bregni." Alla fine riesco a entrare e lo trovo da solo, che guarda questo schermo col film che avevano appena distribuito: bellissimo, girato bene, ma che non ha portato una lira. Bregni aveva le mani nei capelli. Quando finisce la proiezione, si gira e mi dice: "Che fa lei qua?". E io: "Dottor Bregni, sono venuto per la rata". E lui: "Parli con l'amministrazione". Io rispondo: "Ho parlato, ma non ci sta una lira". Lui, un po' sconsolato, mi dice: "Allora aspetti". A quel punto, mi viene un'idea. Gli dico: "Scusi, dottor Bregni, 'sto film che state vedendo è andato male, l'avete pure ritirato dal mercato perché non ha fatto una lira... Ma se io invece prendessi questo film, lo riscrivesse, togliessi tutto e mettessi alcune scene nuove, con una storia diversa, ma mantenendo l'impianto generale, che è bellissimo, con New York, inseguimenti, Turchia, Parigi, potrei inserire il progetto che le ho già proposto tante volte, *I contrabbandieri di Santa Lucia*. Il tutto a bassissimo costo". E aggiungo: "Guardi, io prendo questo film, lo porto in moviola, smonto tutti i primi piani di Ben Gazzara dalle scene d'azione girate in America, e poi su quelle sequenze ci metto i primi piani di Merola. Così viene fuori una storia sui contrabbandieri con grandi scene d'azione, senza dover girare nulla di nuovo, ma sfruttando quello che già c'era". Lui non capisce granché, ma alla fine mi manda in amministrazione. Lì c'era il generale Lucchi, che ha visto il progetto, l'ha appoggiato, e ha finanziato il film. E così è partito».

E poi ha avuto un grandissimo successo...

«È andato benissimo e loro hanno recuperato pure i soldi di quello che c'avevano rimesso col film di Baldi. Praticamente, gli ho salvato la stagione perché *I contrabbandieri di Santa Lucia*



uscì il mese d'agosto, credo, doveva essere d'estate, i locali già erano con le chiusure estive, come si usava allora. Hanno riaperto tutti per proiettare il film, perché il primo giorno al Metropolitan arrivarono otto-novemila persone. Fu un delirio. E poi, il film è andato in tutto il mondo, è arrivato anche all'estero... E io l'ho girato in 15 giorni, perché in realtà ho girato solo le scene di raccordo, quelle che univano il tutto».

Nel 1979 esce anche Napoli... La camorra sfida, la città risponde. So che il film inizialmente fu girato con un'altra storia, salvo poi essere riscritto e rigirato, ottenendo un risultato completamente diverso. Come mai questo stravolgimento così radicale?

«Giravamo da tre settimane un film che avevo già scritto, ma come ti dicevo, spesso li scrivevo giorno per giorno e, quando non avevo tempo, mi limitavo a prendere spunto dalle notizie del momento. Una sera, alla fine di una settimana, arriva un ragioniere che ha lavorato con me per tanti anni, Filippo Romano, e mi racconta una notizia che aveva letto: in pratica a Napoli, alcuni commercianti si erano ribellati al racket. In quel periodo, ogni sera scoppiava una bomba, i negozi

venivano incendiati, era una cosa all'ordine del giorno. Fu una folgorazione. Ho chiamato subito Brescia e gli ho detto di cambiare tutto. E partendo da quella notizia, ho costruito la nuova trama. Però, serviva un personaggio che legasse tutti gli eventi, quindi ho deciso di interpretarlo io stesso. A Napoli, c'era un giornalista famosissimo che lavorava alla cronaca nera del *Mattino*, si chiamava Perez. Lo conoscevo, mi aveva intervistato un paio di volte, quindi ho preso il suo nome come ispirazione. Ho chiamato il direttore del *Mattino* e gli ho chiesto il permesso per usare il nome. Così, ho preso questo personaggio della cronaca e l'ho legato al film».

In quanto tempo ha rigirato il film?

«Due settimane. Poi, da lì mi è venuta pure una bell'idea di fare l'inseguimento finale lì alle catacombe delle Fontanelle. E quella è stata anche la prima scena che ho girato come regista».

Davvero suggestiva, esteticamente ricorda il duello finale di uno spaghetti western...

«Sì, l'idea mi venne proprio sul momento. Quando scrissi la sceneggiatura, la scena era diver-

sa, ma poi, girando, mi sono accorto che in quel punto c'era una croce. E lì mi è venuta l'idea di far prendere a Merola la croce e uccidere Sabato con quella. Gliel'ho spiegata a Brescia, ma in quel momento lui non ci capì molto. La scena era totalmente inventata sul momento, e non avevamo molti mezzi, le luci erano scarse. Così dissi a Brescia che l'avrei girata io. Devo dire che nemmeno Merola capì bene cosa doveva fare, perché all'inizio doveva sparare. Ma quando gli spiegai che doveva prendere la croce e infilzare Sabato, lui si rifiutò di farla in un primo momento. Mario Merola era molto devoto, quindi quando sentì parlare di crocifisso, mi pregò di non fargli fare quella scena. Si mise veramente a pregare, anche se si fidava ciecamente di me. Alla fine lo rassicurai, e girammo la scena con la croce. Dopo andò in chiesa a confessarsi con un parroco del suo quartiere! E per questo aggiungemmo la battuta, dopo che Merola uccide Sabato: "E che Dio mi perdoni!", che fu inserita più per lui, ma in realtà non c'entrava niente».

Lei ha sceneggiato la maggior parte dei polizieschi con Merola: quali ritiene siano i limiti di questo modo di scrivere, se ce ne sono?

«Ce ne sono, sì, perché con Merola bisognava comunque rispettare il personaggio. Io avevo una libertà autoriale, ma dovevo tener conto del fatto che c'era un personaggio ben preciso da rispettare e un linguaggio che era quello di Merola. Quindi, è chiaro che, se fai un film con lui, devi rispettare anche quello che il pubblico si aspetta da Merola, il tipo di personaggio che lui rappresentava. Per esempio, io non avrei voluto farlo cantare nei film, però gli esercenti insistevano. Io dicevo che Merola avrebbe potuto anche non cantare, che reggeva comunque, anzi, sarebbe stato pure meglio. Ma loro insistevano. Alla fine, sarebbe stato come fare un film con Bruce Lee e non farlo combattere con il kung fu. O come fare John Wayne senza pistola: chi cazzo se lo vede?».

Nel 1980, esordisce alla regia con *Alien 2*, un cambio di registro significativo. Prima di chiederle com'è arrivato a dirigere vorrei sapere: si era stancato del genere delle sceneggiate con Merola?

«È nella mia natura fare delle "inversioni a U". Ho sempre fatto così. Avevo bisogno di fare qualcosa di diverso. Arrivo a dirigere *Alien 2* perché un

giorno, mentre stavo montando un film di Mario Merola, faccio una pausa e vado col montatore, che era Carlo Broglio, al cinema Adriano a Roma. Lì vedo *Alien* di Ridley Scott, un film bellissimo. Poi dopo la proiezione, vedo un manifesto nella vecchia Piazza Cavour, e quello era il manifesto di *Zombi 2* di Lucio Fulci, che in quel periodo aveva avuto un grandissimo successo in tutto il mondo. E lì mi è venuta l'idea di fare *Alien 2*. Ora sembra una cosa incredibile, ma bisogna contestualizzare il periodo, perché in quegli anni in Italia queste operazioni si facevano, erano abbastanza comuni. C'era il mercato dei "due", i seguiti dei film di grande successo e se ne facevano tanti».

Sì, penso anche a *Terminator 2*...

«Esattamente, se ne facevano tanti. Però nessuno l'aveva fatto così rapidamente come l'ho fatto io, perché sono passato dall'idea al film nel giro di un mese. E, quindi, questo è stato un po' un azzardo... Inoltre, c'è tutta la storia della lavorazione che è un romanzo, ci vogliono due ore per spiegarla!».

Io ho tutto il tempo!

«Il problema è che adesso, in questi giorni, sono usciti i trailer della serie americana *Alien: Earth*. Tutta la storia del mio *Alien 2* parte dal fatto che io avrei "rubato" il titolo al film di Ridley Scott. Ma io l'ho chiamato *Alien 2 - Sulla Terra*. La mia storia, però, con quella di Ridley Scott non c'entrava nulla. La Fox mi ha fatto causa per quarant'anni, e hanno sempre perso in tutto il mondo per 'sta cosa del titolo. In America, il titolo del mio film è uscito con il titolo *Alien Earth*, e ora la serie televisiva della Disney ha lo stesso titolo. Allora, mi chiedo, chi ha copiato chi adesso? La cosa divertente è che io per ambientarlo sulla Terra ci ho messo venti secondi, loro quarantacinque anni!».

Inizialmente, per *Alien 2* lei avrebbe dovuto ricoprire il ruolo di sceneggiatore e produttore, difatti in un primo momento affidò la regia a Biagio Proietti. Cosa la spinse, in seguito, a scartare Proietti?

«Non mi piaceva il taglio che stava dando al film, proprio non ci eravamo capiti. Biagio è un bravissimo regista, un amico, una persona adorabile. Però, semplicemente, non mi piaceva come lo stava portando avanti. Dopo qualche giorno ho deciso di sospendere il film».

La sua seconda ipotesi è di altissimo livello: propone il progetto a Mario Bava per affidargli la regia, giusto?

«Sì, io e Mario Bava lavoravamo lì alle moviole alla Fono Roma, praticamente in due stanze attaccate. Quando gli proposi il film, lui rifiutò, perché stava già lavorando su un altro progetto [la miniserie *I giochi del diavolo*, n.d.a.]. Però mi disse che, alla fine, dovevo essere io a farlo, visto che avevo già cominciato il progetto e in un modo o nell'altro dovevo chiuderlo. Gli risposi: "Mario, posso pure prova', ma ho un problema: non so come fare il mostro". E lui mi consigliò di utilizzare la trippa per realizzare il mostro. All'inizio ero incredulo. Però Mario, con la sua esperienza, mi spiegò che con la trippa, il sangue, le luci, le giuste angolazioni e le musiche giuste, tutto avrebbe funzionato. "Guarda", mi disse, "io con la trippa ho fatto tante cose e fa sempre paura. Funziona". E così ho fatto. Ho iniziato a usare la trippa per gli effetti speciali e da lì è partita tutta l'avventura che poi ha portato alla realizzazione del film».

Il film è stato girato in tempi record: tre settimane, se non erro...

«Sì, tre settimane. Sono andato prima a Castellana Grotte, poi a San Diego a girare il film. Parte degli esterni sono girati proprio a San Diego».

Come ha scelto la protagonista, Belinda May?

«Beh, c'era un casting internazionale e un'agente bravissima di Roma, Luciana Soli, che aveva questa attrice nel suo cast. Era perfetta, figlia di attori eh, non era solo una bellona, ma una vera attrice, brava sia in teatro che al cinema, soprattutto per il periodo».

Nel cast di *Alien 2* c'è anche un giovane Michele Soavi...

«Michael Shaw! Che ha fatto anche il mio assistente...».

Per *Lacrime napoletane*...

«Sì».

In *Alien 2*, le musiche sono state composte dagli Oliver Onions, cioè i fratelli Guido e Maurizio

De Angelis. Come è nata questa collaborazione?

«Beh, avevano già fatto una musica per *I contrabbandieri di Santa Lucia*. Quando stavo montando quel film, avevo scelto un pezzo per la scena dell'inseguimento a New York, *I Will Survive* di Gloria Gaynor, uscito proprio in quel periodo. Era fantastico, ma quando ho chiesto i diritti alla casa discografica, non me li hanno concessi. Mi ricordo che Brescia, che aveva un buon fiuto per certe cose, mi suggerì di contattare i De Angelis. Così, loro hanno composto un brano che seguiva la stessa traccia di *I Will Survive* ed era perfetto. È stato così che li ho conosciuti. Poi, quando sono passato a *Alien 2*, li ho richiamati subito. Però, in realtà, io con i De Angelis Avevo avuto un precedente indiretto».

Cioè?

«Nel 1976, torno da Londra a Napoli e non ho una lira. Una sera, girando per la città, vedo questo teatro tenda abbandonato in Viale Augusto e mi viene un'idea. Dico: "Mo' questo teatro me lo prendo io!". Così, ho fatto una proposta ai circensi e sono riuscito a metterci su uno spettacolo con Leopoldo Mastelloni. Ma lo spettacolo di Leopoldo era di sera, e allora mi viene un'idea, dico: "Facciamo una mattinata per bambini!". C'era un pezzo che stava facendo un gran successo in quel periodo, *Furia, il cavallo del West*, che era una canzone degli Oliver Onions. Così, senza chiedere alcun permesso, prendo quella canzone e organizzo uno spettacolo per i bambini, dal titolo *Furia, Ringo e i monelli del West*. Ho noleggiato un cavallo a Napoli, che non era un morello, ma un cavallo dal manto marrone che ho poi fatto dipingere di nero con il lucido delle scarpe. L'idea funziona e lo spettacolo ha un enorme successo. I bambini arrivano in massa quando sentono la musica di Furia. E quel pezzo degli Oliver Onions l'ho preso senza chiedere né permesso né niente. A loro non l'ho mai detto, però. Quindi, c'era già stato un segno del destino, direi!».

Il film *Alien 2* esce in tutto il mondo e diventa un piccolo cult per gli appassionati del genere. Se lo aspettava questo successo?

«No, io non mi aspetto mai nulla quando faccio i film, ti dico la verità. Una volta che finisco un progetto, non mi interessa più. Finita l'avventura poi non ci penso più. Il film è diventato un cult,

secondo me, perché il racconto che ho fatto attorno a questa esperienza è diventato qualcosa di affascinante per le persone. Poi, a un certo punto, ho scritto un libro che molti hanno preso per un'autobiografia, ma ci tengo a precisare che non lo è affatto. Sono racconti che hanno un certo ritmo, con tempi comici e meccanismi narrativi, non una confessione giurata. Questo libro ha suscitato molto interesse, specialmente dopo il docufilm *Ciro e l'istinto*, che era una tesi di laurea di alcuni ragazzi dell'Università di Ferrara, dove io ho raccontato della genesi di *Alien*. Il film è andato in tutto il mondo attraverso Internet e, così, è nato un vero e proprio "mito" attorno a questa storia, che tutti mi chiedono. Senza contare che è poi uscito anche il blu ray che ha fatto in modo che il racconto della genesi di *Alien 2* fosse alimentato. Il film in sé, poi, non è che sia un capolavoro assoluto, ma è stato comunque un prodotto dell'epoca, come tanti altri simili».

***Alien 2* ha poi ispirato anche *The Descent* di Neil Marshall, uscito più tardi...**

«Ah, quello l'ha copiato paro paro! Se vedi i due film, sono praticamente identici. Non è che l'ho scoperto io, eh. Me l'ha fatto notare un appassionato durante un festival, credo nel 2007».

Passando al suo secondo film da regista, *Lacrime napoletane* ottiene un successo straordinario e in un certo senso fa riscoprire la sceneggiata napoletana...

«Con *Lacrime napoletane* ho compiuto un'operazione completamente diversa, un'altra "inversione a U". Quello è un film sulla sceneggiata, ma è la mia personale rivisitazione del genere. Innanzitutto, è un film in cui ho cercato di far dialogare tutte le scuole di teatro napoletano di quel periodo. All'epoca, infatti, queste scuole non comunicavano tra di loro. Ogni settore sembrava avere un proprio mondo chiuso: c'era il cabaret, il teatro d'avanguardia, il teatro di Eduardo, la sceneggiata. Impossibile pensare a un cast che includesse rappresentanti di queste diverse tradizioni, pur essendo tutte forme egregie e rispettabili. Eppure, io ci sono riuscito. Ho voluto unire insieme attori di tradizioni e scuole completamente diverse. Un altro grande desiderio era quello di avere Carmelo Bene nel ruolo del cattivo, ma non ci siamo accordati. Mi aveva chiesto una cifra fuori mercato, troppo alta per

il budget del film, e così mi sono ritrovato a fare il cattivo io, come 'ripiego', un po' per necessità. E poi, mi interessava raccontare un film che parlasse anche dell'attualità di quegli anni. Quando ho scritto la sceneggiatura, c'era stato il terremoto del 1980. Il sisma era avvenuto a novembre, e a gennaio 1981 avevo già pronto il copione. Quindi, decisi di ambientare la storia proprio nel contesto del terremoto, perché mi sembrava una chiave molto forte e simbolica. Il plot di *Lacrime napoletane* è un'interpretazione moderna di uno tra i più grandi successi del cinema italiano di tutti i tempi: *Catene* del 1949, con Amedeo Nazzari e Yvonne Sanson, diretto da Raffaello Matarazzo. Quella storia era un grande successo e aveva una canzone, *Lacrime napoletane*, scritta da Gaspare Di Maio, uno degli autori più importanti di sceneggiate, quasi un Shakespeare della nostra tradizione. Ma nel film di Matarazzo, la parte musicale era ridotta al minimo: Amedeo Nazzari e Yvonne Sanson non cantavano, e la canzone veniva eseguita fuori campo da Roberto Murolo, che la cantava con la chitarra. Nel mio film, ho deciso di ripristinare quella parte musicale. Non ho usato la versione originale, ma l'ho adattata per gli artisti che avevo a disposizione: Angela Luce, Mario Merola, Tommaso Bianco. E, cosa non meno importante, c'era una certa ironia nel racconto, una dimensione che ha dato al film una chiave di lettura più leggera e fruibile. E, alla fine, questa formula ha funzionato».

Parliamo finalmente di *Arrapaho*. Come nasce un simile *cult movie*, che peraltro in queste settimane è ritornato nelle sale italiane distribuito dalla Cineteca di Bologna in versione restaurata? So che l'ambizione iniziale era quella di fare un film à la Monty Python napoletano...

«Era così. Avevo visto *Il senso della vita* dei Monty Python e mi era piaciuto moltissimo, anche se, in quel periodo, non aveva avuto un grande successo. Ecco, l'idea iniziale era quella di fare qualcosa di simile. Volevo anche allontanarmi dalle solite cose, sempre perché sono abituato a fare queste "inversioni a U", cambiando genere e cercando sempre qualcosa che mi entusiasmasse. E quel tipo di umorismo dei Monty Python mi affascinava molto. Però, c'era un problema: in Italia eravamo troppo legati alle grandi star comiche del momento, da Celentano a Pozzetto, Sordi, Montesano, Manfredi e tanti altri, quindi fare un'operazione del genere sembrava impossibile. Ma una

sera stavo passeggiando a Napoli, in via Caracciolo, dopo essere uscito dalla Bersagliera [storico ristorante napoletano, n.d.a.] per rientrare a casa a Santa Lucia. All'improvviso, una Fiat 500 mi passa davanti a tutta velocità e quasi mi investe. La macchina aveva il tettuccio aperto e dentro c'erano quattro o cinque ragazzini che cantavano con la musica a tutto volume *Arrapaho* degli Squallor. Fu una folgorazione. In quel momento capii che l'idea era perfetta. Ma, se devo essere sincero, non conoscevo molto degli Squallor, avevo ascoltato qualche pezzo, ma non ero certo un loro fan sfegatato. Non sapevo nulla della loro storia, ma quel pezzo mi colpì tantissimo. Quella notte, in albergo, mi venne subito un'intuizione: e se metessi degli indiani a Napoli? All'epoca si parlava spesso di 'indiani metropolitani', un fenomeno un po' diverso, ma io pensai che l'idea di avere degli indiani napoletani sarebbe stata divertente di per sé. Così scrissi subito una paginetta per buttare giù l'idea. La mattina dopo mi informai su come trovare gli Squallor e, tramite alcuni amici, riuscii a prendere contatto. In pochissimo tempo, ero già a Milano. Nel pomeriggio mi trovai nell'ufficio di Alfredo Cerruti e, per pura coincidenza, c'erano anche gli altri membri del gruppo, Totò Savio, Giancarlo Bigazzi e Daniele Pace. Ci siamo incontrati, ho spiegato loro l'idea e, poco dopo, avevamo già un contratto».

Per *Arrapaho* mi può parlare del processo di costruzione del film? In particolare, com'è stata la fase di scrittura? Non deve essere stato facile, considerando che la comicità degli Squallor è qualcosa di imprevedibile...

«Ho scritto la storia insieme con Silvano Ambroggi, uno scrittore milanese che collaborava con il teatro Piccolo di Milano. L'ho scelto proprio perché avevo bisogno di una scrittura rigida, quasi teatrale. L'idea di fondo era quella di costruire una sorta di *Romeo e Giulietta* in chiave pellerossa. Una volta che il progetto era pronto, sono andato a Milano e ho detto ad Alfredo e Daniele che, dopo aver letto la sceneggiatura, avrebbero dovuto 'violentarmi' il testo, trattarlo come se fosse una rappresentazione teatrale, spingendo al massimo il lato comico. Ma i meccanismi erano già lì, dentro la sceneggiatura. Così, nelle tre o quattro notti che abbiamo passato a lavorare, ci siamo fatti risate assurde. Lavoravamo sempre di notte, eravamo in compagnia anche degli amici di Alfredo, molti dei quali poi ho inserito in quel

film e anche nel successivo *Uccelli d'Italia*. Questi amici ridevano come matti e, su quella base, abbiamo costruito tutto il film».

Com'era Alfredo Cerruti? Ha qualche aneddoto legato alla sua conoscenza da raccontare? Da fan degli Squallor, mi sarebbe piaciuto incontrarlo...

«Alfredo era una persona simpaticissima, così come Daniele e Totò. Daniele poi mi faceva morire dalle risate, anche se purtroppo è venuto a mancare subito dopo *Uccelli d'Italia*. La lavorazione di *Arrapaho* è stata molto allegra, perché è stata libera, senza restrizioni. Io avevo una visione ben precisa: sapevo che la comicità degli Squallor era inapplicabile cinematograficamente parlando. C'era una difficoltà di base, perché un conto è un linguaggio comico e un conto è applicarlo al linguaggio cinematografico. E così mi venne l'idea di usare una chiave comica che era quella della finta lavorazione del film, cioè fare un film 'brutto', sgangherato, proprio perché quella disorganizzazione era la chiave del film. Gli Squallor, col loro stile, si adattavano perfettamente a questo tipo di linguaggio. Se però avessimo cercato di fare un film 'corretto', non avrebbe più funzionato. Perché il punto era proprio la sgangheratezza, l'impianto che non doveva essere perfetto. I ciak ripetuti, la voce fuori campo, l'errore voluto: tutto faceva parte del gioco. Questo ha reso il film davvero unico. Un altro punto di forza è stato l'uso di attori non comici. I comici hanno un grande problema, ovvero che hanno un tipo di linguaggio destinato a scadere col tempo, se tu prendi un comico degli anni Cinquanta – tolti Totò e Peppino, magari – e li proponi oggi, non fanno più ridere. Il linguaggio cambia, l'umorismo si evolve. Invece, *Arrapaho* ha un vantaggio: avendo scelto attori 'normali', la comicità veniva fuori dalle situazioni, non tanto dalle facce o dalle battute. Il pubblico capiva subito che stava per vedere qualcosa di 'strano', se l'aspettava la 'stronzata registica', e questo è ciò che rende il film divertente. Questa formula ha funzionato così bene che, a parte il boom immediato, *Arrapaho* ha continuato a replicare il suo successo generazione dopo generazione. E ti dirò, se ci pensi, *Arrapaho* ha anticipato il linguaggio del web. Quarantacinque anni fa, quello che facevamo con *Arrapaho* era già quello che vediamo oggi sui social e su piattaforme come TikTok. Gli sketch corti, le scene volutamente sbagliate, il linguaggio rapido: era già tutto lì».

Una cosa che m'è sempre piaciuta del film è la trovata degli spot pubblicitari...

«La cosa degli spot è nata in un momento particolare. In quel periodo, i grandi registi del cinema stavano facendo una battaglia contro l'introduzione degli spot pubblicitari che interrompevano i film in televisione. Registi come Fellini, Monicelli, Rosi – tutti i grandi maestri – si erano sollevati contro questa pratica, denunciando l'interruzione dei film dagli spot pubblicitari. C'era anche uno slogan famoso che diceva: "Non si interrompe un'emozione". L'idea di inserire gli spot nel film è venuta proprio da questo, da quella voglia di 'interrompere' l'emozione stessa. Ma non si trattava solo di allungare il film. Col linguaggio degli Squalor, non avresti potuto fare un film di un'ora e mezza, sarebbe stato troppo. Il loro linguaggio regge per sketch brevi, per interventi che durano un minuto o poco più, per canzoni che si susseguono velocemente. Tutti quegli elementi come la voce fuori campo, come quella del tram, venivano proprio dai pezzi degli Squalor, come *Berta* o *Cesare Ragazzi*. Se non sbaglio, in un brano degli Squalor si faceva anche un accenno a *Cesare Ragazzi*...».

Sì, *Piacere Pesce*...

«Esatto! Ma poi c'era anche l'idea di costruire tutta una struttura intorno: come le scene con Cavallo Pazzo, quella del taglio dello scalpo e così via...».

Come ha scelto i protagonisti per *Arrapaho*?

«Quando dovevo scegliere gli attori li volevo più cani possibili. Quando facevo i provini non lo dicevo, io non volevo quelli talentuosi. Io non li volevo bravi, li volevo cani. Nel senso che dovevano far ridere proprio per il loro essere incapaci. Non era un'offesa verso gli attori, intendiamoci, ma in quel contesto dovevano essere così. Per esempio, ad Althaus dissi che doveva fare una scena in cui doveva sentirsi come se stesse interpretando *Romeo e Giulietta* di Shakespeare, solo che tra tribù di indiani. Lui si convinse di dover fare un classico, ma proprio per quel suo modo di parlare, che a tratti non si capiva bene, creava un effetto comico. Lo stesso valeva per Tinì Cansino. Era tutto un gioco, tra quello che succedeva sul set e il film stesso. E questo è stato ciò che ha reso *Arrapaho* irripetibile. Anche oggi

mi chiedono sempre di fare un *Arrapaho 2*, ma non si può. Quella cosa lì è irripetibile. Più passano gli anni, più il film diventa moderno. Pensa al contrario: all'epoca c'era chi storciva il naso, molti benpensanti che lo trovavano inguardabile. Anzi, gli faceva proprio schifo. Ma con i decenni, molti di quei critici si sono ricreduti, perché il linguaggio del web, con i suoi video corti, gli sketch veloci, l'umorismo 'sbagliato', ha avvicinato anche la critica a quel tipo di linguaggio».

Quindi, in definitiva, secondo lei a cosa è dovuto il successo di *Arrapaho*?

«Ma, guarda, il successo è un miracolo quando accade. Non si può spiegare. È nato così e ha funzionato grazie a una serie di circostanze fortunate che hanno creato il fenomeno».

Lei ha lavorato anche a produzioni costosissime, penso per esempio a *Il settimo papiro*, che costò ben ventitré miliardi di lire. Quindi, le chiedo, quanto sono importanti i soldi nel cinema?

«Dipende. I soldi sono sempre importanti, ma non è detto che un film di successo debba essere necessariamente costoso. Un bel film si può fare anche con pochi soldi. Il costo non è sempre sinonimo di qualità o di successo. Io ho un po' il mio sistema quando faccio cinema. Mi piace pensarlo come una scena della domenica mattina, quando piove. Ti svegli tardi, c'è una compagna nel letto che dorme ancora, è mezzogiorno, hai un po' di fame, apri il frigorifero... e non c'è niente. Ma la fame c'è, e allora che fai? Chiudi il frigorifero, ci pensi un po', poi lo riapri, guardi meglio e magari trovi una scorzetta di formaggio, un pomodoro, un po' di aglio. Allora butti tutto in padella, metti due spaghetti, e alla fine una magnata te la fai comunque. E il cinema è così: si fa con quello che si ha. Ho fatto film che sono costati pochissimo, ma anche film con budget enormi. E non sempre il successo è proporzionato ai soldi spesi. Pensa ad *Arrapaho*, che è costato pochissimo e ha avuto un grande successo, mentre altri film che hanno avuto budget molto più alti, come quelli da venticinque miliardi, magari non hanno portato gli stessi guadagni. La verità è questa».

Un film al quale si sente più legato?

«Il prossimo».

[critical readings]

"Cime tempestose" fuori e dentro virgolette

Breve ricognizione tra gli adattamenti del romanzo di Emily Brontë

Autore
Rosario Gallone

Allorquando ci si trova di fronte a versioni cinematografiche di opere letterarie, soffermarsi sulla fedeltà al testo di partenza è esercizio ozioso per non dire irrisolto e irrisolvibile. Il tradimento, nel passaggio da un medium all'altro, è l'essenza stessa del principio di adattamento e, quanto a *Cime tempestose*, l'unico romanzo di Emily Brontë pubblicato nel 1847, non si può certo dire che le precedenti trasposizioni abbiano rispettato la lettera del libro. A partire dalla messa in scena, poco giansenista, di William Wyler, *La voce nella tempesta* del 1939, forse l'unica a confermare la presenza di Lockwood, alter ego del lettore/spettatore, che ascolta la tragica storia degli amanti protagonisti dalla voce di Nelly, la governante narratrice. Si tratta di una versione che punta tutto sul glamour degli interpreti (Laurence Olivier, Merle Oberon e David Niven), sebbene l'unico in parte paia essere Niven nei panni di Edgar Linton, e sull'esibito artificio scenografico che, in fondo, era la cifra stilistica delle grandi produzioni dell'epoca (il 1939 è anche l'anno di uscita di *Via col vento* di Victor Fleming, cui il *Cime tempestose* di Fennell sembra richiamarsi, nel poster come nell'irreale rosso fuoco del cielo di alcune scene).

Come molti dei successivi adattamenti, il film del 1939 elimina completamente la seconda parte del libro dedicata alla prole di Heathcliff, Cathy e Hindley, mentre il messicano *Abismos de*

pasión, firmato da Luis Buñuel nel 1954, taglia del tutto il racconto dell'infanzia e dell'adolescenza dei protagonisti, partendo dal ritorno di Heathcliff (il cui nome diventa Alejandro) che turba la routine di Catalina ed Eduardo, già convolati a nozze. La mano di Buñuel si avverte nell'atmosfera gotica (l'epilogo ne è un vero e proprio concentrato) e in alcune scelte quali l'ossessione per gli insetti (Eduardo è un collezionista di farfalle che provvede a infilzare con spilli; Ricardo, fratello di Catalina, gode nel gettare mosche in pasto a un ragno).

La trasposizione più fedele, ma anche la più esangue, è diretta nel 1992 da Peter Kosminsky, con un esordiente Ralph Fiennes e Juliette Binoche nei ruoli principali. *Emily Brontë's Wuthering Heights* (il nome dell'autrice prima del titolo non è un indizio della maggior adesione della sceneggiatura al libro, ma una necessità da parte della Paramount a causa dei diritti su *Wuthering Heights* detenuti dalla Metro-Goldwin-Mayer) adatta anche la seconda parte del romanzo, ma l'unica invenzione che si concede è un prologo e un epilogo con la stessa Emily Brontë (col volto della popstar Sinéad O'Connor) in visita a una dimora diroccata che le ispira il racconto.

Al netto degli adattamenti televisivi, inglesi (l'ultimo del 2009 con Tom Hardy) o italiani (lo sceneggiato Rai del 1956 di Mario Landi, scritto anche da Leopoldo Trieste, con Massimo Girotti

e Annamaria Ferrero e la miniserie del 2004 di Fabrizio Costa con Alessio Boni e Anita Caprioli), e di una nuova versione per il grande schermo prodotta da Samuel Z. Arkoff (il patron della AIP) e diretta da Robert Fuest, per assistere a una trasposizione diversa del romanzo bisogna attendere Andrea Arnold nel 2011. Il suo *Wuthering Heights* è fortemente personale, segnato da una visione autoriale che privilegia la sensorialità ai dialoghi, caratterizzato dall'attenzione al tema del razzismo (nel romanzo Heatcliff ha «la pelle scura da gitano, un poco somigliante ad un marinaio indiano» e Arnold allora lo fa interpretare ad attori afrodiscendenti, Solomon Glave da bambino e James Howson da adulto) oltre che a quello della lotta di classe e che restituisce in maniera naturalistica l'influenza ambientale della brughiera sui caratteri dei personaggi.

Non si può negare che anche il "Cime tempestose" del 2026 sia frutto di una visione personale del testo scritto, a partire dalle virgolette che incorniciano il titolo e che ne sottolineano la natura *sui generis*. Lo stile di Emerald Fennell è tutt'altro che sobrio, ce lo hanno insegnato le sue precedenti regie, *Una donna promettente* e *Saltdown*, e si può a ragione dire che qui mette in chiaro le sue intenzioni fin dall'incipit. Più che un *Wuthering Heights* fluido, è un *Wuthering Heights* di fluidi: saliva, bava di lumache, albumi e tuorli, sangue. Sì, di sangue, nel Fennell's Cut ce n'è in ab-

bondanza, vero ed evocato (dal colore di corsetti, luci, gonne, pavimenti). Ad ascoltare l'*audience* giovanile che ha affollato le sale, sicuramente in virtù del casting, impera la delusione per quella che non appare come storia d'amore e c'è da dire che, a prescindere dal giudizio, trattasi di risultato notevole perché permette finalmente di confutare il ricorrente equivoco, da Wyler in poi, sulla natura romantica della relazione tra Heathcliff e Cathy, subdolamente suggerito anche dalla distribuzione nella settimana di San Valentino, mentre ciò di cui narra

l'opera di Brontë è essenzialmente un rapporto tossico.

La regista sembra concentrarsi più sulla passività dei personaggi di contorno che sulla tossica relazione tra Heathcliff e Cathy, ed è da questa angolazione che trae gli spunti più interessanti. C'è il rischio, però, che, per esempio, il rapporto BDSM tra Heathcliff e Isabella più che aprire la strada a una narrazione alternativa del desiderio femminile, finisca con l'assolvere un personaggio decisamente sgradevole (il romanticone, nel romanzo, è Hareton, figlio di Hindley). Non ci sono fratellan-

za o sorellanza in questo "*Cime tempestose*": Hindley, fratello di Cathy, sparisce, o meglio, trasfonde nel padre, mentre Isabella è figlioccia e non sorella di Edgar Linton. Tutti figli unici, con Nelly a fare da sorellastra (o matrigna) delle fiabe. La messa in scena kitsch, infatti, avvicina, per certi versi, la Brontë ai Grimm (a volte viene in mente *Maleficent*), ma finisce, così come l'epilogo, quasi una variazione di quello del *Nosferatu* di Robert Eggers, col cannibalizzare le diverse suggestioni interessanti tra cui quella su una maternità "velenosa".

Orrori futuri che raccontano l'oggi

Una lettura socio-politica di *28 giorni dopo* - *Il tempio delle ossa*

Autore
Claudio Gargano

Nel 2002, *28 giorni dopo* (*28 Days Later*) scritto da Alex Garland e diretto da Danny Boyle, inaugurava un nuovo modo di intendere lo *zombie movie*: non più esseri semi-catatonici, lenti e stupidi, ai quali si può sfuggire facilmente con un minimo di intelligenza e non difficili da abbattere, tranne quando sono in un numero soverchiante. Nel film di Boyle non si parla più di zombie, bensì di infetti, ovvero esseri umani mutati a causa di un virus che li rende ultra-aggressivi come cani rabbiosi e, soprattutto, veloci, terribilmente veloci, nonché dotati di una sottile malvagità che mancava nei classici zombie romeriani. Anche il linguaggio visivo utilizzato fu un'innovazione per il genere: riprese effettuate con telecamere digitali di tipo Prosumer (Canon XL1 dell'epoca), montaggio sporco, subliminale, budget ridotto. In entrambi i primi capitoli (il secondo, *28 settimane dopo*, *28 Weeks Later*, fu girato da Juan Carlos Fresnadillo nel 2007) sono, però, gli esseri umani a diventare i peggiori nemici di sé stessi.

Nel 2025 Boyle e Garland sono tornati sulla loro creatura, inaugurando una nuova fase della saga, con un terzo capitolo che è in realtà il primo di una nuova trilogia, *28 anni dopo* (*28 Years Later*), nel quale assistiamo alla regressione della civiltà umana anglosassone a uno stadio vicino a quello medievale. Ma l'apocalisse, contraddicendo la conclusione del secondo capitolo, è circoscritta alla sola Inghil-

terra. Gli infetti si fanno invece più furbi e intelligenti, con un esemplare Alpha che dimostra abilità di leadership, arrivando infine a procreare. La saga di *28 anni dopo* prosegue il discorso parlando, se possibile, in modo ancora più netto e tagliente, della nostra società. Il potere dei simboli, delle credenze, il modo in cui gli archetipi vengono messi in scena e contagiano psichicamente le persone, tutto questo e molto altro viene esplorato nel nuovo capitolo della saga di Danny Boyle e Alex Garland, che ha sempre ha riflettuto sui limiti della nostra cosiddetta civiltà.

Se nel capitolo precedente (il terzo) il monito del dottor Kelson (Ralph Fiennes), «Memento mori», definiva, tramite un doloroso ma catartico rito iniziatico, il tema di un rapporto consapevole e più maturo con la morte, nel più recente *28 anni dopo* - *Il tempio delle ossa* (*28 Years Later: The Bone Temple*, 2026) di Nia DaCosta assistiamo invece al modo in cui ciò che resta della nostra civiltà cerca di negoziare con la Morte, cercando magari di barare con essa. E lo fa con le tute e le capigliature platiniate dei Jimmy, setta satanista, comandata dal Jimmy che, nell'incipit del capitolo precedente, era sfuggito, ancora bambino, al massacro-zombie sotto gli occhi imperturbabili e irritanti dei Tele-tubbies. Qui, infatti, il giovane traumatizzato s'è trasformato in un guru che guida la sua piccola ciurma nei territori dell'Inghilterra devastati dagli

infetti, elargendo scuoiamenti come fossero atti di pietà. Il suo look con tutine e capelli ossigenati, imposto a tutti i membri, non è casuale, ma deriva in realtà da Jimmy Savile, dj e conduttore televisivo/radiofonico celebre in Inghilterra anche per la sua filantropia, il quale, dopo la sua morte nel 2011, fu scoperto essere responsabile di terribili abusi sessuali sui minori, proprio all'interno delle strutture di beneficenza che finanziava. Tra l'altro, l'uomo godeva di una rete di protezioni che lo resero intoccabile fino all'ultimo. L'affinità estetica tra un Epstein ante-litteram e il leader dei Jimmy è dunque più che voluta.

È sul potere del simbolo, in questo caso incarnato dal Caprone, sinonimo di Satana, che Jimmy-in-tutina conta per indurre i suoi giovani accoliti a compiere le peggiori nefandezze sui propri simili. In contrapposizione a un satanismo naif elaborato come risposta a una società collassata, abbiamo il dottor Kelson che, tramite la scienza, cerca di ritrovare l'umanità perduta proprio in quegli zombie che adesso sembrano aver perso la scena del film, in particolare nel terribile e selvaggio Alpha, il più intelligente e forte di tutti, che ha sviluppato un'intelligenza para-umana e che, nel capitolo precedente, aveva persino procreato. Fanatismo violento contro Scienza è una dicotomia che negli ultimi anni è tornata di moda. Tra questi due poli oscilla Spike (protagonista del film precedente), che è stato obbligato a

unirsi ai Jimmy e che li porterà diritti al Tempio delle Ossa del dottor Kelson per trovare salvezza.

Garland, autore anche stavolta della sceneggiatura, e la regista Nia DaCosta infilano nel film l'attuale e inesauribile ossessione del vintage anni Ottanta: il dottor Kelson ascolta ripetutamente album della decade patinata, in particolare Duran Duran, ma non disdegna gli Iron Maiden. Sarà infatti sulle note di *The Number of the Beast* dei Maiden che si concretizzerà la scena madre, già da antologia, di Ralph Fiennes che balla selvaggiamente e canta sul brano del celebre gruppo heavy metal: una vera e propria apoteosi della messa in scena archetipica di cui si accennava all'inizio. Per non essere ucciso, Il dottor Kelson si presta a un balordo gioco di Jimmy, dando

così concretezza audio/visiva ai suoi deliri sul Caprone e avvalorando ancor di più il potere del guru sui giovani plagiati. Nel mettere in scena un numero rock psichedelico, con tanto di polverina psicotropa soffiata in faccia agli spettatori, Kelson trasfigura sé stesso in una maschera ancestrale e la scena si trasforma in un potente rituale iniziatico che unisce sacro e profano, sciamanesimo e metal rock.

Al servizio però di una bugia. Jimmy e i suoi guardano e ascoltano estasiati: non pare vero di vedere materializzate le proprie credenze, proprio come succedeva agli iniziandi dei Misteri di Eleusi che, in stato di coscienza alterata, assistevano a pantomime e rituali gestuali che mettevano in scena i miti di Demetra e Persefone. Qui però il mito si riduce a una

pantomima del satanismo anni Ottanta, preso troppo sul serio dal perverso Jimmy. Come a dire che, una volta collassata la civiltà, nel momento in cui non ci si emancipa dai propri miti, si è costretti a riviverli come fede assoluta e cieca. Come diceva Belloq, l'archeologo antagonista di Indiana Jones ne *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Ark*, Spielberg, 1981) «Questo orologio non vale niente, ma se lo sotterro, tra mille anni gli uomini si uccideranno per averlo». Lo stesso vale per le reliquie anni Ottanta venerate da Kelson come testimonianza di un'epoca ormai irraggiungibile e per il satanismo metal che esalta la setta dei Jimmy. Ancora una volta, dunque, la saga inaugurata da Boyle e Garland, nel film diretto in questo caso da Nia DaCosta, ci dice tanto di noi.

Dieci anni di *Matchpoint* Il gioco è ancora una cosa seria

Autore
Pasquale
Napolitano

*«Noi crediamo che la favola
e il gioco appartengano alla
fanciullezza: miopi che siamo!
Come se in una qualsiasi età
della vita potessimo vivere sen-
za fiaba e senza gioco!».*
(F. Nietzsche)

Negli ultimi dieci anni, ogni giorno in cui sono in Accademia di Belle Arti, trascorro la pausa pranzo in un luogo iconico: Darshana Food in Via Bellini a Napoli, una sorta di tavola calda a base di cucina cingalese alla quale sono particolarmente legato, in particolare perché conserva l'atmosfera informale fatta di *flanerie* e prezzi accessibili della città anni Novanta, altrove sepolta dalla turistificazione che da molti anni impatta in particolar modo sul centro storico. Ma sono legato a questo luogo anche per un'altra ragione: con la sua esistenza è una delle tante testimonianze di una grande storia di integrazione, quella della comunità cingalese a Napoli.

Con oltre quindicimila cittadini (dieci anni fa erano poco più di diecimila), Napoli è la seconda città in Italia per numero di abitanti di origine srilankese. In particolare, nel Rione Sanità¹ e a Montesanto, tra i quartieri più popolari, densi e multietnici, è possibile rilevare una presenza significativa, che rappresenta in molti casi il nuovo segmento micro-imprenditoriale dei quartieri in cui si sono insediati. Parliamo di un organismo sociale che, con la sua presenza fa

tutela attiva del patrimonio culturale materiale e immateriale, sia rivitalizzando e mantenendo intere aree cittadine – a partire dalla parte *obliqua* della città costituita dalle [oltre duecento tra scalinate e gradinate](#) che collegano la parte collinare con la città storica, inaccessibili alle auto e soggette a un significativo calo demografico in età contemporanea – sia partecipando alla definizione dell'*effetto città* – confronto, scambio, contaminazione – come nel caso della tavola calda di via Bellini, e come nel caso dei tanti ragazzi che giocano a cricket nelle strade cittadine. Già Michel de Certeau notava come la camminata sia in grado di reinterpretare la città, creando uno spazio ogni volta diverso rispetto all'organizzazione delle rigide funzioni urbane, uno spazio di *creatività* che aiuta a fuggire le consuetudini e il controllo sociale. Sono esattamente dieci anni che con un piccolo film, che si chiama [Matchpoint](#)

(Italia, 2016, 6') insieme con un team interdisciplinare di amici e sodali² ho voluto riflettere su come già all'epoca questa comunità silenziosa e laboriosa stesse riscrivendo la geografia della città in maniera dialettica, a partire appunto da come vi-
vesse lo spazio pubblico.

Per arrivare a capire come raccontare questo fenomeno, all'interno del progetto *Tre Tigri-Taprobane*³ abbiamo proposto laboratori territoriali⁴ di relazione tra la comunità srilankese di Avvocata e Sanità, i residenti, le associazioni attive sul territorio e il player dell'arte contemporanea, stimolando una peculiare ibridazione tra i linguaggi estetici, politici e performativi. Questo processo ci ha portato gradualmente a entrare in contatto col mondo del cricket, sport nazionale dello Sri Lanka e pratica aggregativa diffusissima tra le strade della città. Qui, analogamente a quanto avviene col tifo per la squadra di calcio cittadina



(cfr. Bifulco 2021), il gioco non è semplicemente un passatempo, il gioco è uno strumento per conoscere e interpretare la società. Attraverso il gioco è possibile conoscere e conoscersi, è un *universo simbolico* all'interno del quale affrontare le grandi questioni esistenziali, allo stesso modo dell'arte (cfr. Lévi-Strauss 1966). Quindi nella nostra lettura il cricket non è solo *un gioco* ma un potente strumento di sviluppo locale informale che, attraverso l'attivazione della comunità, contribuisce a creare un ecosistema migliore, più elastico, democratico e generativo.

Il mio film è una sorta di restituzione estetica di questo processo, per ottenere ciò ho incentrato il racconto sull'espressione corporea come movimento coordinato, coreografia di un rito collettivo, attraverso il quale la comunità investe lo spazio urbano, di fatto risemantizzandolo. Il film parte proprio dalla definizione dialettica del campo di gioco in una piazza per antonomasia: la Piazza d'Armi di Castel Sant'Elmo, un luogo monumentale, normalmente lontano dalla vita della città, che per un giorno diviene il campo da gioco del cricket, realizzando un ideale scarto simbolico e utilizzando la performance – una partita tra due vere squadre di cricket attive a Napoli – come strumento di riconoscimento di un territorio comune⁵.

In questo processo, la definizione dello spazio si è rivelata l'elemento centrale. Il cricket è uno sport che intrinsecamente ha come obiettivo quello di costruire un campo temporaneo di relazione, siccome, da regolamento, non ha una misura preordinata dell'area di



gioco, prescrivendo solo una sua dimensione formale da rispettare. Durante il progetto, abbiamo osservato il fatto che i luoghi che funzionano come punti di aggregazione della comunità attraverso il gioco sono quelli dalle funzioni normativamente meno definite, piazze che divengono campi di cricket, parchi, zone di *terrain vague*, come il grande spazio compreso tra il quartiere Poggioreale e l'Asse Mediano⁶, divenuto un immenso campo di cricket domenicale, stessa cosa dicasi per i mille spazi *indecisi* presenti all'interno del Parco di Capodimonte, con le parole di Franco La Cecla: «La vita sociale si co-

stituisce proprio dove la creatività degli abitanti non è troppo vincolata né dalle architetture né dalle norme».

Matchpoint, prima di essere un piccolo film, ha rappresentato un'occasione per estetizzare la relazione fruttuosa tra giocatori, spazi e culture che avviene ogni giorno silenziosamente nella *polis*. L'intero processo è stato inteso come un laboratorio relazionale, in cui il film entra come dispositivo di comunità, un modo per indagare poeticamente i processi insieme alla comunità e in cui la comunità possa riconoscersi dialetticamente.

Cosa resta di questa esperienza

dieci anni dopo? Resta una comunità ancora più integrata in una città per certi aspetti ancora più porosa (cfr. Benjamin, Lacis 1925), in cui i bambini giocano a pallone e a cricket nel poco spazio urbano conteso (cfr. Rossi 2009), dove il cibo quotidiano non è soltanto quello dello stereotipo a uso e consumo della filiera turistica, ma è ancora anche un momento in cui le classi popolari costruiscono una possibilità di vivere la strada in maniera comunitaria e interclassista. Mentre scrivo questo articolo, mio figlio Ettore ha 7 anni e va in seconda elementare in una grande scuola della città storica, nella sua classe cinque bambini su venti sono di origine cingalese di seconda e terza generazione, una di queste bambine è la figlia di uno dei proprietari di Darshana Food, la tavola calda che frequento da dieci anni.

¹ I cittadini di origine cingalese rappresentano il 70% di coloro che vivono tra il Rione Sanità e il quartiere Avvocata. Nel solo quartiere Stella, la popolazione srilankese residente supera le quattromila persone. In centro storico sono circa tremila. (ISTAT 2025).

² In primis, voglio menzionare gli storici dell'arte Mario Simeone e Luciana Berti, l'artista Gian-

marco Biele, i designer Illel Aria e Marco Donisi, il curatore Sherrith Arasakulasuriya e il nostro mentore, il grande artista Nini Sgambati.

³ *Tre Tigri-Taprobane* è il progetto vincitore dell'edizione 2016 del bando [Arte, Patrimonio e Diritti Umani](#), indetto dall'organizzazione no profit Connecting Culture.

⁴ A questo scopo, sono state coinvolte associazioni srilankesi, come il Kent Cricket Team, la scuola di danza Nipuna Dance Academy e la [webtv GeeTv](#), punto di riferimento della comunità srilankese. Inoltre, sono state parte attiva le varie realtà associative operanti sul territorio, come il Laboratorio Socio-culturale Le Scalze, il Laboratorio di Architettura Nomade, L'Asilo Filangieri, Less Impresa Sociale e le Fondazioni attive in ambito artistico e culturale, quali la Fondazione Morra per le Arti Contemporanee e la Fondazione Donnarregina per le Arti Contemporanee.

⁵ L'incontro a Castel Sant'Elmo è rientrato anche nell'ambito della XII Giornata del Contemporaneo AMACI.

⁶ L'Asse Mediano (SS 162 NC) è una superstrada a scorrimento veloce che collega il capoluogo campano ai comuni dell'area a nord della città. Si tratta di una delle opere più iconiche del piano di ricostruzione post-sisma del 1980.

Bibliografia essenziale

Av.Vv., *Rapporto sul mercato del lavoro degli immigrati*, Ministero del Lavoro e Politiche Sociali, 2012.

Benjamin W., Lacis A., *Napoli*, Frankfurt Zeitung, 1925.

Bifulco L., *Tra eroismo calcistico, identità e comunità. Maradona, Napoli e il tifo partenopeo*, «Bibliomanie. Letterature, storiografie, semiotiche», 52, no. 1, dicembre 2021, [doi:10.48276/issn.2280-8833.9514](https://doi.org/10.48276/issn.2280-8833.9514).

De Certeau M., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, 2009.

Dines N., (2012), *Tuff City*, Berghahn Books, NY, Oxford.

Fahle O., *Teorie del film documentario*, Einaudi, 2023.

Gainsforth S., *Airbnb città merce. Storie di resistenza alla gentrificazione digitale*, DeriveApprodi, 2019.

Guadagno E., *Territori in movimento. La comunità srilankese nella spazialità napoletana*, Bollettino della Società Geografica Italiana serie 14, 5(2): 95-108. Firenze University Press doi: 10.36253/bsgi-1855.

La Cecla F., *Mente locale*, Elèuthera, 1993.

Laino, G. (2018). *Community hub a Napoli fra creatività e divari*. «Territorio», n.84 pp98-104.

Lévi-Strauss C., *Antropologia strutturale*, Il Saggiatore, Milano, 1966.

Rossi, U. (2009), *Lo spazio conteso. Il centro storico di Napoli tra coalizioni e conflitti*, Guida, Napoli.

Sapio M. su [POLITICO](#).EU.

[point of view]

La drammaturgia musicale di *Chiamami col tuo nome*

Analisi del rapporto suono-immagine nel film di Luca Guadagnino

Autore
Franzis Ascari

Abstract

Il presente articolo analizza l'utilizzo dei brani che compongono la colonna sonora di *Chiamami col tuo nome* (2017) di Luca Guadagnino, in particolare focalizzandosi sul rapporto suono-immagine e sulla manipolazione della percezione tempo operata nella trasposizione cinematografica. L'analisi prende forma in maniera *diacronica*, nell'esame puntuale di tutti i punti di sincronizzazione musicale, e *sincronica*, nell'esporre una riflessione critica basata sui rapporti precedentemente esaminati.

This article analyzes the use of the soundtrack tracks for Luca Guadagnino's *Call Me By Your Name* (2017), focusing in particular on the relationship between sound and image and the manipulation of time perception in the film adaptation. The analysis takes place *diachronically*, through a detailed examination of all points of musical synchronization, and *synchronically*, through a critical reflection based on the relationships previously examined.

Le relazioni asimmetriche non caratterizzano semplicemente il rapporto tra i due protagonisti di *Chiamami col tuo nome* (*Call Me By Your Name*, 2017) di Luca Guadagnino, poiché è proprio una relazione asimmetrica sottesa, come l'impianto di una gigantesca allegoria silenziosa, che si pone a fondamento stesso del cinema: quella tra il sonoro e l'immagine, la relazione di potere più delicata nell'audiovisivo. Trattandosi poi di un film tratto da un romanzo, potremo apprezzare un'asimmetria di potere e di linguaggio anche fra cinema e letteratura.

A partire da un approccio analitico che ha come macro categorie-guida i concetti teorizzati da Michel Chion¹ di *diegesi*, *sincrono*, *sinolo*, *tipologia di ascolto* e *relazione semantica* e *semiotica* suono-immagine, ho deciso di analizzare diacronicamente e sincronicamente gli interventi musicali dei film in questione, mostrando come possa nascere un effetto audiovisivo di impatto grandioso sullo spettatore proprio a partire dal fatto che suono e immagine, viaggiando asimmetricamente, danno luogo a dilatazioni percettive sinestetiche e risemantizzazioni del materiale musicale utilizzato. Non è affatto vero che l'aspetto sonoro e quello visivo hanno una relazione di potere paritaria nella dimensione audiovisiva. La musica preesisteva al cinema. Il cinema è nato muto, almeno nella sua dimensione di fissaggio di un materiale su un supporto (sappiamo bene che l'esperienza spettatoriale era non solo visiva ma anche sonora, grazie all'accompagnamento musicale eseguito dal vivo in maniera improvvisata o organizzata a seconda che esistesse o meno una partitura originale). Eppure, immagine e suono si sono immediatamente cercati, intrecciati, sfidati. Il rapporto fra queste due componenti è tutt'altro che armonioso e biunivoco: è un rapporto di potere asimmetrico e perennemente instabile, persino una volta fissato su

Keywords

Drammaturgia
musicale

Colonna sonora

Luca Guadagnino

Musical Dramaturgy

Soundtrack

Luca Guadagnino

supporto, poiché è la fruizione stessa da parte dello spettatore a ri-animarne ogni volta la conflittualità intrinseca.

In *Chiamami col tuo nome* ci troviamo dinanzi a un'opera filmica la cui densità sonora è molto alta, non solo per la presenza assidua di interventi sonori sia *on* che *off screen*, come avremo modo di passare in esame, ma anche per la complessità della stratificazione semantica dei piani stessi del sonoro, organizzati secondo una gerarchia che restituisce allo spettatore la pluridimensionalità di ambienti, linee narrative, interiorità psicologica ed emotiva del protagonista. Nella colonna sonora, che come già possiamo evincere dai *credits* consta soprattutto di un repertorio musicale *pre-esistente* (nell'accezione di Chion), ritroviamo ben più della semplice funzione informativa riguardante l'ambientazione del film: assistiamo a un vero e proprio esercizio poetico della sincronizzazione di brani *pre-esistenti*, il cui utilizzo è piegato alle funzioni espressive del film al punto da sembrare musica originale composta per esso. Arriviamo subito al punto centrale, che risiede nel protagonista: Elio è un giovanissimo compositore, caratteristica che crea un cardine attorno cui tutta la stratificazione sonora è costruita. Per la sua passione e sensibilità, infatti, Elio pensa e si rappresenta soprattutto attraverso la musica e, più in generale, i suoni. Questa particolarità non è di poco conto per analizzare ciò che il film è in grado di dirci oltre la fotografia e i dialoghi, ovvero il fatto che l'interiorità stessa del protagonista si esprima attraverso il medium musicale, in poche parole, in molti momenti, a livello di linguaggio i due piani coincidono.

Si analizzeranno, dunque, i singoli interventi musicali che compongono questo affascinante affresco sonoro. Il timecode indicato per l'analisi minuto per minuto della musica sincronizzata fa riferimento alla versione ufficiale del film, così come distribuita nelle sale cinematografiche.

00:00:57: Il film si apre con un'elegante *ouverture* pianistica sui titoli di testa. Il brano in questione è *Hallelujah Junction - 1st Movement* - (1996) di John Adams, un brano che da subito ci cala in quello che scopriremo soltanto più tardi essere lo scoppiettante universo immaginativo di Elio: veloce, intrepido, un potenziale allo stato puro alla ricerca della sua forma identitaria, come un torrente che ancora cerchi gli argini per diventare il fiume che sente di essere. Rigore formale e vitalismo – apollineo e dionisiaco – convivono perfettamente nella personalità sfuggente e camaleontica del giovane Elio, che però ancora al momento attuale non conosciamo. Si potrebbe quindi classificare questa *ouverture* come una sorta di anticipazione, un'esposizione tematica antecedente le vicende narrate. I titoli di testa ci mostrano immagini di statue antiche, corpi di giovani senza tempo, simboli di bellezza sprigionati dal loro contesto culturale di appartenenza e quindi assurti ad universali: archetipi, per l'appunto. Il riferimento non è soltanto un'allusione ai legami omoerotici della Grecia classica (cosa che sarà possibile comprendere solo retroattivamente), ma all'archeologia stessa in quanto disciplina, scelta non casuale poiché è l'ambito che accomuna altri due personaggi fondamentali del film: il padre di Elio, professore di archeologia, e Oliver, giovane ricercatore ospite della famiglia nella casa di villeggiatura in Italia, che diverrà poi l'amante di Elio nel corso del film, passando prima per esserne l'oggetto di un innamoramento ossessivo e travolgente.

La scelta di questo brano in apertura è importante anche in conformità al suo organico: è un brano per pianoforte solo, strumento nobile per eccellenza, in grado di sintetizzare potenza e intimità, oltre ad essere correlativo oggettivo dello strumento prediletto del protagonista, come avremo modo

di constatare in diverse scene. Il significato di questa scelta di unione tra immagini classiche e un brano suonato dal più classico degli strumenti è chiaro, come se il film dichiarasse: «Vi sto raccontando una storia che si ambienta in un certo tempo e in un certo spazio, ma potrebbe non avere alcuna connotazione o tutte le connotazioni possibili, poiché si tratta di una storia d'amore, e l'amore è un fatto universale i cui connotati contano poco o nulla». Il brano sfuma sulla lunga transizione a nero che poi riapre sulla prima inquadratura: l'interno di una camera da letto, con due lettini separati, sul più vicino alla macchina da presa dei quali vediamo un'adolescente distesa con indosso le scarpe e una chitarra posata ai piedi, e in sovrimpressione il cartello con l'indicazione temporale: *Summer 1983*. La musica lascia il posto alla presa diretta di un ambiente estivo rurale di insetti e uccellini, le finestre sono aperte e l'estate invade la stanza, in cui in pochi istanti prende vita la scena tra Marzia ed Elio.

00:11:36: il secondo intervento musicale è un brano del maestro Ryuichi Sakamoto, al pari del precedente un brano *pre-esistente* (discorso, quello sull'originalità dei brani, sul quale avremo modo di esporre una riflessione più avanti), dal titolo *M.A.Y. in The Backyard* (1995). Il sincrono del brano arriva in corrispondenza del gesto di Oliver di posare la mano sulla spalla di Elio, trattenendola un istante più del dovuto, gesto che gli vedremo ripetere anche in un'altra scena afferente alla fase iniziale del loro rapporto. L'eleganza della sincronizzazione sta nel suo poggiarsi non in corrispondenza del gesto di Oliver, ma un istante dopo, ovvero in empatia con la reazione emotiva di Elio, che arriva con un po' di ritardo dopo una paralisi appena percettibile. Ancora una volta abbiamo un pianoforte in apertura, si direbbe uno *scherzo*: la forma del brano è *bipartita*, al tema A del piano si contrappone un tema B, dove il piano si eclissa diventando una cellula satellite, un *ostinato*, e in primo piano cantano gli archi, creando un'armonia tesa, sul filo tra l'ironico e il raccapricciante, e così via in una *forma responsoriale* AB – AB. La natura ambivalente del brano riflette la confusione di sensazioni che inizia a crearsi nella testa di Elio: turbamento, una certa irritazione per gli atteggiamenti spigliati di Oliver e le sue sparizioni di scena repentine, forse un principio di ammirazione nei confronti del ragazzo più grande e sfacciatamente così a proprio agio nel regno di Elio, in cui quest'ultimo agiva indisturbato fino all'arrivo del visitatore americano. Il brano si interrompe bruscamente sulla discussione etimologica sulla parola *albicocca* fra il padre e Oliver, discussione che vede trionfare lo studente dottorando con evidente disappunto di Elio, che evidentemente parteggiava per il padre. Da questi dettagli intendiamo che i pilastri su cui Elio fonda la propria serenità e le proprie certezze tardo-adolescenziali iniziano silenziosamente ma rapidamente a sgretolarsi. Parte in sordina il *crescendo* che sarà il filo sotteso lungo l'arco di tutta la durata del film, che oltre ad essere una storia d'amore è anche la trasposizione filmica del classico *bildungsroman*, il romanzo di formazione di un adolescente che spesso passa attraverso un forte innamoramento e vari ostacoli esistenziali per forgiare il primo abbozzo della propria personalità di adulto, penso ad esempio a *I turbamenti del giovane Törless* (*Die Verwirrungen des Zöglings Törleß*) del 1906 di Robert Musil², con il quale la vicenda narrata presenta senz'altro qualche assonanza. Lo stesso film è tratto dall'omonimo romanzo di André Aciman del 2007³: la sua pubblicazione in forma cartacea precede dunque il film solamente di dieci anni (la produzione ne acquistò i diritti per renderlo una sceneggiatura prima ancora che il libro andasse in stampa). Il romanzo insiste maggiormente sui dettagli morbosi del corteggiamento ostile e

silenzioso dei due giovani, sui quali Guadagnino passa una pennellata di freschezza estetizzante che sottrae l'opera filmica al senso di decadenza leggermente claustrofobico.

00:13:50: Elio entra nel bar del paese seguendo Oliver, scopre che quest'ultimo parla italiano e gioca a carte con gli anziani locali, in sottofondo diegetico sentiamo *J'Adore Venise* (1982), interpretata da Loredana Bertè e scritta da Ivano Fossati, un brano che verosimilmente l'estate dell'anno successivo passava ancora alla grande in radio. Questo è il primo di una serie di interventi musicali che hanno il privilegio di passare inosservati descrivendo un'ambientazione pur essendo forieri di messaggi subliminali mai casuali. Ricordiamoci di questo brano poiché riapparirà sotto spoglie completamente diverse in un altro momento della narrazione.

00:14:36: Durante una partita di pallavolo nel giardino di casa, in sottofondo sentiamo *Paris Latino* (1983) di Bandolero, *hit* di quella stessa estate: il *mix* tra spagnolo e francese della canzone riflette il *mix* tra francese, italiano e inglese parlato tra i ragazzi del luogo (l'inglese è la lingua primaria di Oliver, nonché quella utilizzata primariamente tra Oliver ed Elio). Le trame linguistiche sono un altro aspetto rilevante del sonoro del film: per ognuna delle relazioni tra i personaggi principali e secondari c'è una lingua specifica. Ad esempio, la madre di Elio parla al figlio in francese, mentre il padre gli parla in inglese. Elio e Marzia parlano tra loro in francese. Tutta la famiglia, ospiti compresi, in generale parlano alla gente del luogo in italiano. E così via.

00:16:15: A stacco con Elio che si rade i baffi allo specchio, riappare *M.A.Y. in The Backyard* di Sakamoto. La musica questa volta ricompare nel bel mezzo della fine di A e subito risponde B, come a dire che il dibattito interiore era già in corso da un pezzo, con la cinepresa che entra *in medias res* e prosegue fino ad accompagnare Elio a tavola, dove esprimerà alla famiglia la sua insofferenza per la maniera asciutta del nuovo arrivato americano di congedarsi dichiarando semplicemente "*later*". È già chiaro che siamo nuovamente nella testa di Elio e nella sua confusione sentimentale. L'inquietudine che appare mentre si scruta rapidamente il volto allo specchio del bagno è la stessa che appare quando viene chiesto alla governante di sparecchiare il coperto di Oliver, che è evidente che a quel punto non si presenterà per cena.

00:17:25: Musica *diegetica* della *réclame* televisiva, *Serata sotto le stelle*. Lo spot ritrae due ragazzi e una ragazza che cantano su una moto. Elio è molto seccato e annoiato, finché il padre non lo convince ad andare al pianoforte e suonare qualcosa.

00:18:17: Elio esegue al pianoforte *Sonatine Bureaucratique* (1917) di Eric Satie. L'esecuzione si interrompe bruscamente a stacco con la scena successiva, dove assistiamo ad un Elio inquieto che si rigira nel letto incapace di prendere sonno.

00:20:34: Si ode nuovamente *Sonatine Bureaucratique*, questa volta tuttavia come musica *extra-diegetica*, nell'esecuzione del pianista Frank Glazer, in corrispondenza con l'imbarazzo, l'eccitazione e la gioia di Elio alla proposta dell'amico di andare insieme a nuotare. C'è dunque una continuità fra ciò che passa per il corpo di Elio la sera precedente, che suona indolente, svogliato, e ciò che ora scorre come una saetta nella sua mente, che inizia a risvegliarsi e a connettersi con quello che gli sta accadendo. La musica sfiora nella scena successiva e ciò a cui assistiamo renderà ancora più evidente questa chiave di lettura: una scena di una certa raffinatezza metamusicale, sulla quale bisogna pertanto soffermarmi. Vediamo Elio in piscina con le cuffie alle orecchie, intento a scorrere con gli occhi (è una

supposizione: indossa occhiali da sole neri) una partitura stampata con una matita in mano, presumibilmente per segnare delle note di esecuzione pianistica, mentre – sempre presumibilmente – ascolta attraverso il *walkman* lo stesso Satie interpretato da Glazer che lo spettatore continua a udire dalla scena precedente. Si crea quindi un cortocircuito di piani sonori ma anche narrativi e metanarrativi: dal momento che sulla musica non viene operato un filtraggio di banda di frequenza a stacco con la scena, cosa che farebbe sì che la musica da extra-diegetica passasse a diegetica rendendone evidente la sorgente sonora *on screen* (il *walkman* e gli auricolari), non sappiamo se ciò che stiamo ascoltando è dentro la testa di Elio ma (inteso come immaginazione musicale e/o percezione musicale), o se è un semplice commento musicale. La scelta registica avrebbe potuto essere quella di disambiguare la confusione tra i piani, al contrario: la scelta operata è quella di mantenere il punto di ascolto dello spettatore interno alla testa del protagonista, e non esterno. Non è finita qui: vorrei riportare lo stralcio di dialogo che segue (parte circa al *timecode* 00:21:26), perché è notevole e contribuisce ulteriormente a stratificare i piani metanarrativi della scena.

Oliver: «Elio, what are you doing?»,

Elio: «Reading my music»,

Oliver: «No, you're not»,

Elio: «Thinking, then»,

Oliver : «Yeah?... About what?»,

Elio: «It's private»,

Oliver: «You're not gonna tell me?»,

Elio: «I'm not gonna tell you».

Attraverso questo semplice scambio di otto battute, Oliver non solo indovina il sistema di pensiero di Elio, cioè attraverso la musica, ma ne smaschera anche il contenuto, che Elio a quel punto è impreparato a gestire, mantenendo inizialmente un atteggiamento schivo, di chiusura. Tuttavia, Oliver ha fatto breccia nel sistema di Elio e sarà Elio stesso a invitarlo ad entrarvi, nella scena successiva.

00:21:42: Tramite la tecnica dell'anticipazione (scorre l'immagine di un Elio questa volta veramente intento a studiare una partitura con cuffie e matita seduto al verde degli alberi del giardino), ascoltiamo *Capriccio on the Departure of His Beloved Brother* (1703-1704) di J.S. Bach, brano diegetico suonato da Elio alla chitarra (la stessa chitarra acustica che nella prima scena vediamo ai piedi del letto dove giace Marzia), che ne interrompe l'esecuzione quando Oliver, che lo ascolta sdraiato sull'erba, leggendo, gli fa un complimento sull'esecuzione. Elio, che inizialmente reagisce con incredulità, incalzato da Oliver che gli chiede invece di continuare, imbaldanzito dalla situazione prende l'iniziativa e trascina l'amico nel suo terreno di gioco (*"Follow me"*). Si fa prendere dall'entusiasmo e a quel punto gli suona lo stesso brano imitando lo stile prima di Liszt, poi di Busoni che imita Liszt. Elio si pavoneggia nell'avvertire di aver finalmente catturato l'attenzione del suo avversario, pur suscitando in lui un malcontento tale da causarne l'uscita di scena. È a questo punto che risuona il brano con semplicità come poc'anzi in giardino alla chitarra, e gli rivela di cosa si tratta («It's young Bach, he dedicated it to his brother»).

00:22:35 – 00:23:17 – 00:23:54 – 00:24:31: Con eleganza scivoliamo dal giovane Bach al Bach più maturo nella trasposizione pianistica del celebre *Wachet Auf, Ruft Uns Die Stime, Bwv 140*, che entra extra-diegetico a stacco con la scena di Elio disteso che trascrive i suoi pensieri su un blocco note, per poi tramutarsi a stacco in brano diegetico ascoltato dallo stesso pro-

tagonista tramite *walkman* e cuffie attraverso un filtraggio in frequenza, espediente precedentemente citato proprio poiché non era stato utilizzato nella scena della piscina con Eric Satie. Ricapitolando: nel giro di pochi minuti lo spettatore, in questo vertiginoso tour del corteggiamento iniziale tra Elio e Oliver attraverso la musica, è stato portato prima nella realtà pianistica del salotto, dove Elio suona svogliato in assenza di Oliver, poi nella mente di Elio, intercettato da Oliver, che lo riacchiappa alla chitarra, poi Elio lo ri-trascina nella realtà del suo pianoforte e di nuovo siamo nella mente di Elio... gli strumenti musicali in scena sono quindi al contempo significanti e significati importantissimi in quanto veicolano essi stessi la scena: sia in quanto espedienti drammaturgici, sia in quanto reificazione del pensiero musicale. Finalmente Guadagnino ci dà tregua e per un attimo ci fa osservare la scena come spettatori esterni, grazie al filtraggio delle cuffiette, mettendo in scena una presa del suono esterna, diegetica. Elio tenta di concentrarsi ma è distratto dai frammenti del dialogo tra Oliver e il padre, poi dal contadino che gli mostra il pesce appena pescato, quindi di nuovo dal dialogo in lontananza, finché la musica riprende il sopravvento, lui rimette in sesto gli auricolari e la musica torna in primo piano (e lo spettatore è di nuovo nel piano narrativo della sua testa). La musica termina sfumando sulla scena successiva, nella quale Elio addormentato sembra come ridestarsi da un sogno, mentre la musica svanisce perché era forse dentro il flusso dei suoi stessi sogni. Viene richiamato da Oliver, il quale gli chiede di andare ad ascoltare (“Listen”) alcuni versi che intende leggergli per avere un suo parere. Ma Elio, evidentemente ancora stordito mentre in primo piano sonoro spicca il frastuono della fontana che un momento prima era stata in primo piano visivo, gli dice “Wait. [...] Can’t hear you”. È straordinaria anche la scelta lessicale dei due verbi, *listen* e *hear*, entrambi semanticamente afferenti alla sfera dell’udito, poiché racchiude anche sul piano dialogico, in due brevissime battute, l’allegoria gigantesca sottesa in tutta la lunga sequenza e, a livello macroscopico, nel film stesso.

00:27:08: Con una leggera anticipazione sentiamo il brano *Lady Lady Lady* (1983) di Giorgio Moroder & Joe Esposito, coevo dell’estate in cui è ambientato il film, utilizzato in forma *diegetica* sulla scena serale del locale. Sulle note struggenti del ritornello della *ballad*, la gelosia di Elio nei confronti dell’amico-rivale che bacia la ragazza in pista brucia quanto la sigaretta che fuma mentre li guarda.

00:28:31: Il dj mixa veloce come il tuono questo brano che trascina tutti gli amici ed Elio stesso sulla pista: *Love My Way* (1982) di The Psychedelic Furs. Come anche suggerito dal titolo del brano, la serata a quel punto ha una svolta quando Elio decide di buttarsi e corteggiare Marzia per vendicarsi del bacio di Oliver con Chiara. Ricordiamoci anche di questo brano poiché riapparirà, come nel caso di *J’Adore Venise*, più avanti.

00:34:14: *Phrygian Gates* (1977-1978), di John Adams, nell’esecuzione di Ralph Van Raat del 2007, come brano extra-diegetico su Elio, il padre e Oliver in un sito di scavi archeologici accanto al lago di Garda. Possiamo immaginare che una parte della mente di Elio stia partendo a vele spiegate verso un altrove sconosciuto, nonostante la gita non sia partita sotto i migliori pronostici: i due hanno una scaramuccia di gelosia prima di salire in macchina; la loro rivalità-somiglianza è accentuata dal fatto che indossano entrambi una maglia bianca a righe blu: uno a righe orizzontali, l’altro verticali. Il gioco di simmetria cromatica nei vestiti, così come lo scambio di vestiti tra i due personaggi, sarà una costante di tutto il film, ma purtroppo non mi occupo di costumi e devo continuare a parlare di musica. La musica

si interrompe sul ritrovamento del braccio della statua, con il rumore delle onde del lago che prevale su tutto, e i due giovani rimasti soli stabiliscono una nuova tregua (“Truce”).

00:35:39: Ripresa del brano precedente dopo una brevissima pausa, stavolta in un momento più drammatico che ben si accorda al sentimento di gioia e commozione generale dinanzi al ritrovamento dell'intera statua, nonché alla ritrovata pace tra i due ragazzi. Ancora la musica si perde tra lo sciabordare delle onde e il vento. Arriva sera.

00:37:41: Elio suona *Une barque sur l'océan from Miroirs* (1904-1905) di Maurice Ravel, si trova solo e può dare una forma musicale esplicita ai suoi pensieri attraverso il pianoforte.

00:41:26: Ripresa dell'iniziale *Hallelujah Junction – 1st Movement* di John Adams. La speranza di Elio si riaccende al suono della voce di Oliver e alla sua vista in giardino. La musica diegetica viene mangiata dalla forza della natura urlante del temporale. Tutto fa specchio al risveglio della natura del giovane protagonista in procinto di auto-rivelarsi.

00:42:26: Musica diegetica *on screen* dal giradischi, presumibilmente una versione per pianoforte a quattro mani di *Ma Mère l'Oye, M.60: 5. Le jardin féerique, Lent et Grave* (1908-1910) di Maurice Ravel, nell'esecuzione di Valeria Szervánszky e Ronald Cavaye del 1995. Va evidenziata la stratificazione di significanti, visivi, linguistici e sonori, dei quali è pregna questa scena. Dunque, si ode un pianoforte suonare e se ne identifica chiaramente la sorgente sonora nel giradischi *on screen*. Al contempo, tuttavia, vediamo numerose inquadrature con il pianoforte a coda di casa, che nessuno sta suonando. La madre di Elio, che abbiamo sentito più volte esprimersi e quindi presumibilmente pensare in francese, poiché anche il figlio le risponde prevalentemente in quella lingua, prende un libro di fiabe che inizia a leggere dal tedesco e a tradurre simultaneamente in inglese. Elio è nuovamente nel suo mondo, nella sua *comfort zone*, dove tutti i linguaggi parlano, anche gli oggetti suonano e lui torna per alcuni istanti un bambino.

00:46:54: Sul campo aperto della piazza assolata con Elio che attende l'amico reggendone la bicicletta, abbiamo la ripresa *extra-diegetica* di *Une barque sur l'océan from Miroirs* (1904-1905) di Maurice Ravel, che neanche una decina di minuti prima abbiamo sentito in forma diegetica suonata da Elio stesso. Ora la musica prende il largo nella sua testa, così come l'idea che forse un avvicinamento all'amato sia di nuovo possibile. La musica s'interrompe sfumando rapidamente quando Elio accetta una sigaretta da Oliver.

00:49:04 – 00:49:54 – 00:51:30 – 00:52:54: Ripresa del tema precedente, su Elio che rimastica il suono della frase che egli stesso ha appena pronunciato: «Because I wanted you to know». La dimensione intimistica del commento musicale insorge ancora una volta, come a evidenziare che quello che sta prendendo forma nel cervello del protagonista è più che un pensiero: è un intero sistema non più Elio-centrico, bensì nel quale prende sempre più spazio e consistenza l'Altro da sé. La musica si allontana e si riavvicina, come un'onda, a mano a mano che la prossimità fra i due personaggi cresce, assieme al senso di segreto che inizia ad avvolgerli. L'ultima ripresa del brano è troncata a stacco con l'inquadratura di Elio e Oliver che giungono a destinazione e abbandonano le biciclette a terra.

01:03:43: Notiamo prima di tutto come, per la prima volta nel corso del film, trascorrono diversi minuti senza la presenza di un brano musicale sincronizzato: la mente di Elio è stata assorbita dalla nuova realtà che ha preso forma tra lui e Oliver, attraverso il primo contatto intimo dei loro corpi: un bacio. Fa il suo ingresso uno dei temi-chiave del film, la *ballad* indie pop

Futile Devices (Doveman Remix) di Sufjan Stevens, come musica extra-diegetica, uno tra i pochissimi brani composti esplicitamente per il film e non appartenenti a un repertorio musicale pre-esistente. Il protagonista prende coscienza della vastità del sentimento che lo lega all'amato, ne sente la mancanza, sullo sfondo di un'estate malinconica e temporalesca che volge al termine. La musica s'interrompe sull'amara constatazione che il protagonista fa ad alta voce ("traitor") vedendo l'amico rincasare all'alba, senza riceverne nemmeno un saluto.

01:06:18: Un istante prima della seconda ripetizione dalla parola "traitor", si sincronizzano con una morbidezza meravigliosa tre accordi che ci richiamano alla mente il sentimento di discordia/doppiezza veicolato a inizio film da *M.A.Y. in The Backyard* di Sakamoto: in realtà si tratta della ripresa del primissimo *Hallelujah Junction – 1st Movement* di John Adams, in un passaggio completamente differente del brano rispetto a quello che abbiamo apprezzato nei titoli di testa, praticamente irriconoscibile. L'andamento ondivago del pianoforte, preceduto dai tre accordi staccati ma tenuti col pedale, simili alle sferzate di una frusta, ci fa confluire immediatamente nella mente appannata di Elio, che corre ai ripari da un grande dolore, fabbricando immediatamente un dispositivo di distrazione, ovvero prendendo appuntamento al telefono con Marzia. Al telefono subito i due ritrovano la complicità della scena iniziale, entrambi sono a proprio agio nella lingua francese, lingua che in un certo senso esclude Oliver dai giochi. Le note del pianoforte si dissolvono nel rumore del traffico cittadino e nel chiasso delle rondini. Durante l'incontro con Marzia, Elio sembra distrarsi e trovare un po' di ristoro dalle proprie intemperie sentimentali, pur creandone a lei, per contro, che viene strumentalizzata rientrando nel cliché di un triangolo amoroso, da sempre un grande classico nel cinema.

01:09:48: Non appena il giovane protagonista placa la sua smania di piacere (e di vendetta), ristabilito l'ordine cosmico Elio-centrico, immediatamente riparte la musica della sua ossessione per Oliver – sulle note di *Germination* (1983) di Ryuichi Sakamoto – che lega la scena dell'incontro fra i due giovani a quella di Elio che compone una lettera per Oliver, fino a lasciarla sotto la porta. E lega anche l'inquadratura delle due biciclette al sole poggiate una contro l'altra al muro di casa, sintomo che entrambi si trovano all'interno: la musica termina al suono della voce di Oliver (in anticipazione, solo un istante dopo lo vediamo effettivamente scendere le scale) e sull'espressione sorpresa di Elio nel ravvisare che finalmente l'amico/amato ha ripreso a rivolgergli la parola.

01:11:13: A stacco con la scena del professore e Oliver che guardano le fotografie delle statue antiche al proiettore, abbiamo nuovamente John Adams, questa volta con il brano *China Gates* (1977), nell'esecuzione di Fraser Graham⁴. La parola chiave nel dialogo potrebbe essere "sensual", aggettivo che Oliver pronuncia in riferimento alle immagini che i due stanno esaminando, ma siccome noi ritroviamo un'atmosfera musicalmente e visivamente molto simile a quella evocata nei titoli di testa, ed immediatamente dopo la stessa musica lega il montaggio della scena di Elio che, emozionato, si accorge della nota lasciatagli dall'amico e la legge (nota recante senza equivoco l'indicazione di un appuntamento), ecco che immediatamente attraverso questa sequenza e questa musica è svelato il nesso fra l'immaginario omoerotico che trova riscontro nel canone di bellezza ritratto nella statuaria greca antica del Quinto secolo avanti Cristo e successiva (il professore la definisce infatti "Ellenistic") e la relazione amorosa fra il giovane Oliver e il giovanissimo Elio, che sembra parafrasarne le caratteristiche sia

in termini estetici che poetici. Come abbiamo già potuto osservare altrove, anche in questo frangente Elio ripete ad alta voce le parole che legge, come per afferrarne meglio il senso, parole che inizialmente ci vengono lette con la voce mentale di Oliver. Due voci che ripetono la medesima battuta in tempi ravvicinati creano un unisono asincrono, o l'inizio di un canone, non è chiaro. Con la tecnica dell'anticipazione del sonoro, per due scene di fila abbiamo la visione del corpo di Elio ma il *feedback* uditivo del discorso di suo padre che parla delle statue e delle loro caratteristiche, contribuendo a creare un amalgama temporale indissolubile e vertiginoso, come se i vari piani narrativi iniziassero a collassare e fondersi l'uno nell'altro, magnetizzati dal potere della parola magica espressa nel messaggio: "Midnight". L'appuntamento fra Elio e Oliver ha finalmente un'identità nello spazio-tempo e la musica che lega tutti questi piani non fa altro che farli convergere verso quel centro identitario che potremmo chiamare *cronotopo*. La musica sfuma sulla scena della famiglia al tavolo da pranzo in giardino e relativo dialogo.

01:15:30: *Words* (1982) di F. R. David passa in radio mentre Elio e Marzia fanno l'amore in soffitta nel pomeriggio che precede la mezzanotte dell'appuntamento (funzione diegetica della musica), il brano si chiude a stacco con la scena successiva ma trova il suo ultimo riscontro nell'inquadratura della radio stessa, rendendolo quindi *on screen*, che nel controcampo precedente Elio sembra fissare quasi come poco prima aveva fissato l'orologio, con impazienza e quasi con supplica, rivolta al tempo, di scorrere più veloce. Ciò indica che la musica alla radio, così come i numeri che scorrono sul display dell'orologio, altro non sono che forme di manifestazione dell'attesa ossessiva del protagonista.

01:18:56: Con una leggera anticipazione rispetto alla scena udiamo *Improvisation N. 15 in C minor* (1932-1958) di Francis Jean Marcel Poulenc come musica diegetica interpretata in scena dallo stesso Chalamet, che ne ha rallentato consistentemente la velocità rendendo il brano quasi irriconoscibile, e vi ha messo del suo per esigenze sceniche. Durante l'arpeggio improvviso fa la sua apparizione Oliver, che sale le scale, a quel punto Elio chiude l'esecuzione dichiarandosi stanco e salutando i presenti. La scena si chiude su Elio in bagno che pronuncia ad alta voce la frase «Do I know you?». Non è chiaro il riferimento.

01:21:15: Con un ingresso anticipato morbidissimo rispetto alle mani dei due protagonisti che si sfiorano, abbiamo un primo accenno della suggestiva *Visions of Gideon* (2017) di Sufjan Stevens, presente poi per intero nei titoli di coda, composta appositamente per il film. Per i quasi tredici minuti successivi non c'è musica: la mente di Elio è completamente assorbita dall'incontro con l'amato.

01:34:30: *È la vita* (1983) di Marco Armani passa alla radio mentre Elio si trova in soffitta, con quella stessa radio che aveva accompagnato precedentemente il passaggio di Elio e Marzia su quello stesso materasso. Elio cambia rapidamente stazione per dare luogo a quella che forse è una delle scene più iconiche del film.

01:35:00: Elio sintonizza il piccolo transistor su *Radio Varsavia* (1982) di Franco Battiato, dando vita a una scena vivacemente demenziale di masturbazione per mezzo di una pesca spaccata in due. La rappresentazione di un vitalismo erotico tardo-adolescenziale incontrollabile, di una lussuria sfrenata e paradossale fino a risultare emblema di un certo gusto decadente, come le nature morte dei pittori fiamminghi tardo-barocchi: tanto inneggianti alla vita quanto alla morte. Il risultato è memorabile. La musica

diegetica s'interrompe a stacco con la scena. Per i successivi minuti di nuovo il commento musicale è assente.

01:45:00: Sullo sguardo complice tra Oliver ed Elio, in partenza per il loro primo (e ultimo) viaggio insieme, parte la bellissima *Mystery of Love* (2017) di Sufjan Stevens, anch'essa scritta come canzone originale per il film al pari della citata *Visions of Gideon*. Questa canzone intima e incantevole accompagna una sequenza molto importante della storia d'amore fra Elio ed Oliver, poiché è il momento in cui possono amarsi staccati dalla circostanza che, sì, li ha fatti avvicinare, ma che li ha anche resi chiusi nei loro ruoli derivanti dal contesto familiare e sociale, ruoli che possono finalmente abbandonare per vivere con gioia e spensieratezza, come due ragazzi qualunque, un amore, una vacanza, una gita in montagna, una giornata di leggerezza fuori dal contesto di appartenenza. O meglio, fuori dal contesto di appartenenza di Elio (annotazione da tenere a mente e sulla quale ci soffermeremo più avanti).

01:48:05: In lontananza, *diegetica*, risentiamo *Love My Way*, già udita sulla pista da ballo scene fa. La scena sembra una parodia a tinte grottesche della scena a cui ho appena fatto riferimento, con Oliver che si accosta a ballare a dei ragazzi sconosciuti ed Elio che osserva la scena e poi d'improvviso vomita per l'ubriachezza. La musica continua a sentirsi appena in lontananza, i due si allontanano: qualcosa si sta ripetendo ma in maniera diversa, è un avvertimento. Segue una sequenza interessante, in cui osserviamo Oliver sveglio alternato al montaggio dei sogni di Elio, che stranamente sono senza suono. Il saluto tra i due, l'indomani mattina, alla stazione, è straziante: senza alcun commento musicale, senza alcun dialogo. Udiamo solo l'annuncio delle fermate e il motore del treno, poi il rumore della partenza, lo sferragliare, i fischi, le rotaie. Poi, più nulla, solo una manica di cicale. Elio crolla e si fa venire a prendere dalla madre, telefonando a casa da un telefono a gettoni.

01:54:36: Un'altra ripresa musicale, anche in questo caso *diegetica*: *J'Adore Venise*, che abbiamo già incontrato nella scena del poker: la piazza è la stessa, la canzone è la stessa, ma il protagonista non è più lo stesso. Anche in questo frangente è sorprendente constatare il potere della musica di affermare qualcosa in apparente contrasto con ciò che invece ci viene mostrato dalle immagini. Siamo qui, ora, eppure siamo anche in un altro tempo. Siamo noi, eppure siamo anche altre persone, altri noi. Di nuovo il concetto di cronotopo: se fino al momento dell'incontro amoroso fra Elio e Oliver musica e immagini hanno contribuito a rincorrersi ed avvicinarsi esattamente come i due personaggi, in un certo senso favorendone, incoraggiandone il corteggiamento e l'incontro, ora che è avvenuto il loro distacco, anche l'instabile matrimonio fra la musica e l'immagine inizia rapidamente a sfaldarsi, in un disfacimento discreto ma lacerante, che avviene a livello subliminale, perché? Perché sullo schermo la vita continua ad andare in scena, la vita fatta di dialoghi e battute, che scorre su un altro piano temporale, infatti ritroviamo l'unione iniziale fra Elio e Marzia, resa più profonda da ciò che hanno attraversato insieme e uniti in una nuova sfumatura della loro amicizia.

02:01:00: Sul termine del monologo del padre di Elio sull'amore entra delicatamente in sottofondo extra-*diegetico* il brano *Ma Mère l'Oye*, M.60: 5. *Le jardin féérique, Lei et Grave*, che avevamo già incontrato al quarantaduesimo minuto di film (in quel caso la musica era *diegetica on screen* e proveniva dal giradischi). Il brano tira dritto e prosegue sulle inquadrature che mostrano i paesaggi innevati, segno dell'avanzare della stagione inver-

nale, e quindi, ancora una volta, lo scorrere del tempo delle immagini si scolla dallo scorrere del tempo del sonoro. È doppiamente vertiginoso il processo di manipolazione del tempo operato scollando musica e immagine e riaccostandole in maniera inedita: il brano, infatti, per via del fatto che ha un antecedente, crea un rimando emotivo alla scena di raccoglimento familiare in cui la madre di Elio legge una fiaba, mettendo subliminalmente lo spettatore nella disposizione d'animo di voler ascoltare come andrà a finire. Ma di quale piano narrativo stiamo parlando? Della fiaba, del romanzo di formazione di Elio stesso di cui il film è, in un certo senso, la parabola, o della trama filmica in senso stretto?

02:07:48: Al termine della telefonata in cui Oliver annuncia a Elio e alla famiglia le imminenti nozze in America con la fidanzata, Elio va a sedersi davanti al camino, dopo aver tolto le cuffie. Guarda il fuoco e le lacrime iniziano a scorrere. La musica allora segue lo stesso andamento, *Visions of Gideon* di Sufjan Stevens, che era stata appena accennata al momento del noto incontro di mezzanotte molte scene prima, come se il suo cuore si stesse scongelando al tepore del fuoco soltanto in quel momento. Il fuoco è un elemento molto importante nel cinema di Guadagnino, che ricorre in molta della sua filmografia. Titoli di coda, al termine dei quali al protagonista viene restituito il proprio nome, poiché la madre lo chiama: "Elio", una volta; "Elio", due volte. Per un attimo lui guarda in camera, poi si gira. Buio. Analizzato l'intreccio drammaturgico nel dettaglio del suo svolgimento, si può affermare che le relazioni asimmetriche in quest'opera agiscono magnificamente orchestrate in termini di asimmetria di potere tra la musica e l'immagine. Agiscono anche nell'ovvia considerazione che il film tace tutta una serie di tematiche che invece nel romanzo sono esplicitate: forse è per questo che la musica arriva a dare un po' di fiato a quell'ossessività che per il film è inconfessabile, che è invece stampata a chiare lettere nero su bianco nel romanzo. Abbiamo infine un terzo piano di asimmetria: quello che vede rappresentata la disparità di condizione dei due amanti coinvolti nella storia d'amore oggetto della narrazione. Oltre alla differenza d'età (17 contro 24 anni) e di provenienza (Europa contro Stati Uniti), non c'è in realtà molto altro che apparentemente separi i due giovani, entrambi colti, caucasici, ebrei, di elevata estrazione sociale, sinceramente innamorati l'uno dell'altro. La grande asimmetria, che in un certo senso è un'asimmetria di potere in quanto asimmetria di sapere, viene svelata durante la telefonata nella sequenza finale del film. Si tratta di una differenza di traiettoria: da un lato, Elio ha vissuto tutto quanto come in sogno, come un principe che viene sbalzato di sella nel suo giardino incantato e si ritrova poi di nuovo padrone dei suoi sentimenti, cresciuto, con una consapevolezza di sé che prima non possedeva, ma gira in cerchio perché non ha una vera programmaticità nel suo agire, è pura intuizione, agito e agitato dalle sue stesse passioni, dalla sua stessa natura; dall'altro lato, Oliver invece ha una traiettoria di vita ben precisa in testa, cioè ritornare in America, terminare il Dottorato e sposarsi con la ragazza con la quale era già fidanzato prima di partire. Tutto questo era sotteso in lui ma viene taciuto per tutto il corso del film. Il terreno di gioco di Oliver, infatti, non è lo stesso di Elio: la sua vita, come esisteva prima, continua a esistere dopo, e ciò avveniva e avviene altrove, in un contesto che non viene mai mostrato, che non viene mai nemmeno narrato, ma è scaraventato in scena attraverso la voce flebile filtrata dal telefono, con un Elio ignaro che ne risulta totalmente investito. La disparità maggiore sta dunque nel tipo di consapevolezza con la quale i due personaggi principali intendono e percepiscono lo scorrere del tempo.

Il breve tempo che li avvicina e li vede brillare insieme non è che un meraviglioso incidente di percorso tra due traiettorie inconciliabili in partenza. La scelta preminente di utilizzare musica pre-esistente per la colonna sonora di questo film fa parte della poetica di Guadagnino di far parlare oggetti, luoghi, topoi dell'immaginario già esistenti, riorganizzati secondo un sistema linguistico-filmico completamente originale. Si serve delle canzoni e dei brani di musica classica che hanno già un valore simbolico evocativo di per sé, e ne utilizza quindi il potere semantico, rimescolandone la grammatica e mettendoli al servizio della straordinaria architettura narrativa dove essi trovano una nuova collocazione, non si spogliano dei loro connotati precedenti, ma, anzi, acquisiscono connotati *extra*, come se il film restituisse loro una seconda vita.

- ¹ M. Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, tr. it., Lindau, Torino 2008.
- ² R. Musil, *I turbamenti del giovane Törless*, tr. it., Mondadori, Milano 2019.
- ³ A. Aciman, *Chiamami col tuo nome*, tr. it., Guanda, Milano 2019.
- ⁴ Non è stato possibile reperire il link di questa esecuzione sui canali generalisti di distribuzione digitale, pertanto si riporta l'esecuzione di Ralph Van Raat come per il brano *Phrygian Gates* sempre dello stesso autore.

[copertina d'autore]



O_M_I_N_O_K_K

20 2 6

Cavi e cavetti FTW, così s'intitola l'opera visionaria pubblicata qui sopra, è stata realizzata dall'artista napoletano Pako aka O_M_I_N_O_K_K (Pasquale Massimo) ed è l'illustrazione originale dalla quale è stata ricavata l'immagine della copertina di BLACKOUT. Cinema e altre visioni numero 0.

[bio]

Franzis Ascari

Franzis Ascari (Italia, 1989), in arte Ascari, è un* musicista, performer e compositore operante soprattutto nell'ambito della musica per immagini. È autore delle musiche originali di *Maternal* (Hogar, 2019) di Maura Delpero, *Windless* (2024) di Pavel G. Vesnakov, *Los domingos mueren màs personas* (2025) di Iair Said, *After Dive – Una vita in sincro* (2026) di Patrizia Emma Scialpi. Giurato ai Premi David di Donatello è docente di composizione per il multimedia e ricercatore.

Luigi Barletta

Sceneggiatore e regista, è docente di Cinematografia e coordinatore del Corso di Cinema e Audiovisivo presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Collabora con il Master in Cinema e TV dell'Università degli Studi "Suor Orsola Benincasa" ed è docente a contratto di Linguaggi dei media presso l'Università degli Studi "Federico II" di Napoli. È inoltre stato individuato come esperto di Educazione visiva nell'ambito del progetto Cinema per la scuola per il MUR-MIC.

Angela Bevilacqua

Angela Bevilacqua (Napoli, 1996) è regista e sceneggiatrice. Laureata e specializzata in Fotografia, Cinema e Televisione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, dove è attualmente dottoranda in Visual Arts, Performing Arts, New Media, New Technologies, Music and Cultural Heritage. I suoi cortometraggi sono stati presentati in festival nazionali e internazionali. La sua ricerca si concentra sul-

le relazioni tra cinema ed esoterismo.

Andrea Bifulco

Andrea Bifulco (Napoli, 1997) è un regista, produttore e ricercatore. Socio fondatore della produzione Alchemia Pictures, ha conseguito con lode i diplomi in Fotografia, Cinema e Televisione (triennio) e in Cinema (biennio) presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, dove dal 2026 svolge un Dottorato di ricerca sulle nuove tecnologie applicate al linguaggio audiovisivo. Inoltre, nel 2023 ha conseguito un Master di II livello presso l'Università "Federico II" di Napoli. Ha prodotto, co-scritto e diretto il lungometraggio indipendente *Corsa abusiva*.

Ettore Bucciero

Ettore Bucciero è nato nel 2001 a Pozzuoli, dove vive. Si è laureato in Cinema e Audiovisivo all'Accademia di Belle Arti di Napoli con una tesi sulla commedia sexy italiana degli anni Settanta e Ottanta, dal titolo *Tutta nuda, tutta calda. Fenomenologia della commedia sexy italiana*. Nel 2023 ha pubblicato un'intervista a Sergio Martino sulla rivista scientifica *CinemaSud*. Attualmente sta completando il biennio magistrale in Cinema d'Animazione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli.

Fausto Cianciullo

Fausto Cianciullo è un dottorando in Film and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. La sua ricerca si concentra sull'immaginario cinematografico napoletano, indagato attraverso ricorsività visi-

ve, topiche narrative ed elementi iconografici che attraversano decenni di rappresentazioni. Nel suo lavoro teorico considera il cinema come un oggetto di cultura complessa: un sistema stratificato nel quale gli archetipi non restano mai cristallizzati, ma si trasformano in relazione ai contesti storico-sociali che li generano e li rimettono in circolo. La pratica filmica è orientata a esplorare le intersezioni tra memoria, territorio e rappresentazione, con particolare attenzione alle modalità attraverso cui il cinema costruisce Napoli come spazio simbolico e narrativo.

Mariadiletta Coco

Mariadiletta Coco è una regista e sceneggiatrice napoletana. Dal 2024 è dottoranda presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. La sua ricerca e la sua pratica artistica si concentrano sugli interni cinematografici: intrecciando filosofia dell'abitare e film studies, analizza e ambienta storie in condizioni di confinamento spaziale.

Alessandro Costanzo

Filmmaker e docente di Tecnologie e tecniche delle comunicazioni multimediali nella scuola secondaria di II grado, Alessandro Costanzo è dottorando presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies. Diplomato con lode in Grafica e in Arti tecnologiche e narrazioni digitali all'Accademia di Belle Arti di Catania, è stato docente a contratto di Direzione della fotografia nella stessa istituzione AFAM. La sua ricerca intreccia

cinema, AI generativa, VFX e autorialità audiovisiva.

Diego Del Pozzo

Giornalista, storico del cinema e del fumetto, professore di Teoria, storia e metodo dei mass media presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, è autore di numerosi saggi in riviste scientifiche, enciclopedie e volumi collettivi, nonché delle monografie *Ai confini della realtà. Cinquant'anni di telefilm americani* e *Marvel Cinematic Universe. Dal fumetto agli audiovisivi digitali: i film di supereroi tra convergenza mediale e nuova serialità*. Ha curato, con Vincenzo Esposito, i volumi *Rock Around the Screen. Storie di cinema e musica pop e Il cinema secondo Springsteen*. Ha scritto anche tre libri di cultura sportiva. Collabora con le pagine di Cultura e Spettacoli del quotidiano *Il Mattino*. Ha fondato e dirige *Blackout. Cinema e altre visioni*, la rivista di film, media e visual studies dell'Accademia di Belle Arti di Napoli.

Daniele Esposito

Nato a Napoli il 14 ottobre 2001, Daniele Esposito nel 2025 ha conseguito la Laurea magistrale in Cinema presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Ha partecipato al Seminario residenziale di critica cinematografica 2022, diretto da Anton Giulio Mancino e organizzato dalla Fondazione Fare Cinema durante il Bobbio Film Festival, diretto da Marco Bellocchio. Ha scritto articoli e recensioni per la rivista cinematografica online *Taxi-drivers.it* e ha pubblicato un saggio nel 2025 sulla rivista scientifica *Cine-*

maSud, diretta da Paolo Speranza.

Carlo Frigenti

Carlo Frigenti (Napoli, 1996) è sceneggiatore, regista e produttore cinematografico, cofondatore di Alchemia Pictures. Dottorando in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, ha maturato una solida formazione nel cinema e nelle arti audiovisive, affiancando all'attività autoriale e produttiva un forte interesse per i nuovi linguaggi dell'audiovisivo, coniugando pratica, ricerca e formazione. Le sue opere hanno ottenuto riconoscimenti in ambito nazionale.

Giuseppe Gaeta

Giuseppe Gaeta è direttore dell'Accademia di Belle Arti di Napoli, dove insegna come professore ordinario di prima fascia nel settore artistico-disciplinare AFAM109 – Antropologia e sociologia delle arti, del design e dello spettacolo. Laureato in Sociologia presso l'Università "Federico II" di Napoli con tesi in Antropologia culturale, ha conseguito il titolo di Dottore di ricerca in Antropologia culturale, Etnologia, Storia delle tradizioni popolari presso l'Università degli Studi di Firenze. È autore di numerosi saggi e articoli in riviste scientifiche, volumi collettivi, cataloghi e atti di convegni nazionali e internazionali. Nel corso degli anni, ha fatto parte di molti tavoli tecnici nazionali e commissioni ministeriali nell'ambito dell'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica (AFAM). Dal 2007 al 2013 ha ricoperto la

carica di vicepresidente del CNAM, il Consiglio Nazionale dell'Alta Formazione Artistica, Musicale e Coreutica; mentre dal 2013 è membro del gruppo di lavoro dell'ANVUR, l'Agenzia Nazionale per la Valutazione dell'Università e della Ricerca, sui criteri di valutazione delle istituzioni AFAM. È responsabile della progettazione didattica e dell'organizzazione dei master universitari presso la Scuola regionale dell'audiovisivo "Francesco Rosi" promossa dalla Regione Campania e realizzata dalla Fondazione Film Commission Regione Campania.

Ivana Gaeta

Graphic designer e docente di Graphic design presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, dove coordina i corsi di Design della Comunicazione e cura il design delle pubblicazioni editoriali. Ha lavorato come grafico editoriale per Pierro edizioni (società collegata a Electa Napoli) ed è stata socio fondatore di Puntotif, studio di comunicazione visiva. Collabora da ventisei anni con la casa editrice Alòs, della quale cura tutte le pubblicazioni. Ha progettato la collana *Restauro in Accademia*, adottata dalle Accademie di Bologna, Brera e Napoli e, insieme con Giulia Scalera, la rivista di film, media e visual studies dell'Accademia di Napoli *Blackout. Cinema e altre visioni*.

Rosario Gallone

Rosario Gallone insegna e scrive. Un solo argomento: cinema. Che, però, significa arte, storia, cultura pop, sociologia, economia, massmediologia. È cofondatore

della Scuola di cinema Pigrecoemme di Napoli, la più importante tra quelle private del Centro-Sud, e insegna Discipline audiovisive in un Istituto professionale di Aversa. Critico iscritto al Sindacato Nazionale Critici Cinematografici Italiani (SNCCI), collabora con le storiche riviste *Cineforum* e *Nocturno*. Ha pubblicato i libri *Storia del Black Cinema* edito da Martin Eden e *Capo di Bomba, 'a scorza 'e limone e i Monty Python. Gli Squallor al cinema* per Langella editore.

Claudio Gargano

Claudio Gargano è critico cinematografico, docente e film-maker freelance. Collabora con la rivista specializzata *Nocturno* e con le testate online *Screenworld*, *CinemaSerieTv.it*, *Il Meglio di Tutto*. Insegna Storia e critica del cinema presso l'AOVA, Accademia professionale di cinema e fotografia di Napoli. Nel 2006 scrive e dirige il cortometraggio *Anime nere*, selezionato al Festival di New York 41° Paralelo. Nel 2016 realizza la video-installazione *Le 14 stazioni di Cristo*. È autore della monografia *Il cinema di Cthulhu. L'influenza di H. P. Lovecraft sull'immaginario filmico* (Martin Eden Edizioni, 2025).

Maya Rebecca Fidelia Gargiulo

Laureata in Lingue e Letterature Europee e Americane presso l'Università degli Studi di Napoli "L'Orientale" e dottoranda in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli, Maya R. F. Gargiulo si occupa della dimensione

memoriale e testimoniale del medium, e più specificamente delle auto-video-biografie sperimentali femminili, nonché dei rapporti tra cinema, fotografia e letteratura. Dopo aver partecipato nel 2023 a *Scrivere in residenza: scrivere di cinema* della Biennale ASAC e *formAZIONE* del Forum Annuale delle Studiose di Cinema e Audiovisivi, ha pubblicato per la Biennale di Venezia, per PHILM. *Rivista di filosofia e cinema* e per il quadrimestrale *Fata Morgana*, partecipando come relatrice a convegni nazionali e internazionali.

Vittoria Mascellaro

Vittoria Mascellaro è dottoranda in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Laureata in Filosofia, ha conseguito un Diploma di II livello in Arti Visive e Studi Curatoriali e un Master in Social Data Science. La sua ricerca esplora il rapporto tra arte, pratiche audiovisive e intelligenza artificiale. Insegna Fondamenti di IA: introduzione ed etica presso ITSAR Milano ed è cultrice della materia in Sociologia dell'arte all'Accademia di Belle Arti di Catania. Recentemente è stata Head of Programming degli AI Movie Awards.

Pasquale Massimo (Pako aka O_M_I_N_O_K_K)

Mi piace lo storytelling. I miei studi regolari sono arrivati fino al 1996, da allora continuo voracemente a studiare e a ricercare. Ho cominciato a fare il docente alla fine degli anni Novanta del secolo scorso e dal 2003 insegno all'Acca-

demia di Belle Arti di Napoli, attualmente su Graphic Design Multimedia. Il racconto per immagini fa parte della mia vita da sempre, tanto che ho insegnato questo linguaggio per un pezzo rilevante del mio percorso professionale oltre a essere uno dei maggiori campi di applicazione della mia ricerca artistica. Mi affascinano le nuove tecnologie e gli strumenti digitali applicati ai vecchi e nuovi linguaggi di comunicazione, con una particolare attenzione al game design perché ritengo i videogiochi un affascinante contenitore crossmediale che vale la pena indagare e studiare.

Alessia Pia Mastroianni

Alessia Pia Mastroianni è dottoranda in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. La sua ricerca indaga la condizione del cinema contemporaneo e la sua persistenza in un ecosistema postmediale saturo, con particolare attenzione ai film e media studies, alle teorie della spettatorialità e ai processi di trasformazione digitale. Si occupa inoltre di produzione cinematografica, avendo maturato esperienza nell'organizzazione di cortometraggi indipendenti, progetti universitari e tirocini professionali.

Pasquale Napolitano

Pasquale Napolitano è film-maker e designer multimediale. È full professor di Linguaggi e Tecniche dell'Audiovisivo presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. I suoi più recenti campi d'indagine sono il documentario sperimentale e il cinema di comunità.

Ha partecipato a numerose mostre, rassegne, residenze e ad alcuni tra i festival più significativi della sfera italiana e internazionale. Come film-maker lavora su una forma di ibrido tra documentario e film d'arte, con numerosi titoli all'attivo. Il suo lavoro più recente è *Il Laboratorio* (Italia, 2024).

Pasquale Jacopo Napolitano

Pasquale Jacopo Napolitano è dottorando di ricerca al secondo anno per il Dottorato di Interesse Nazionale (D.I.N.) in Visual Arts, Performing Arts, New Media, New Technologies, Music and Cultural Heritage, XV ciclo (I ciclo AFAM). La sua ricerca muove dall'esplorazione del cinema del corpo francese per riflettere su processi più ampi che stanno investendo il cinema contemporaneo e l'arte visuale. Al di fuori degli impegni accademici partecipa alla realizzazione di opere indipendenti, si occupa di divulgazione e cura la direzione artistica di rassegne cinematografiche promosse dal basso nella propria città.

Giulia Scalera

Giulia Scalera, designer e Phd in Design e Innovazione, è docente di Design della comunicazione presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. È autrice dei libri *Il design nella società contemporanea* e *Open Brand. Nuovi linguaggi visivi per la moda*. Nel 2009 riceve il Premio speciale per la Promozione della ricerca universitaria e l'integrazione con la cultura d'impresa. Nel 2017 è co-founder dello studio Pluff design, che

negli anni sviluppa numerosi progetti di rilievo nazionale e internazionale, come l'identità visiva del Padiglione Italia alla Biennale di Venezia, la decennale direzione creativa della rassegna internazionale Milano Book City e progetti editoriali per le case editrici Skira, Franco Angeli, Johan & Levi.

Beatrice Senatore

Beatrice Senatore è una dottoranda in Film, Audiovisual Arts, Sound and Media Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. La sua ricerca dottorale intende esplorare gli home movies nell'era digitale e le sfide conservative affrontate dagli archivi. Tra i suoi campi di interesse rientra anche il montaggio audiovisivo, in cui ha avuto modo di cimentarsi tramite la realizzazione di alcuni corti indipendenti e come assistente al montaggio per alcuni film.

Maria Socci

Compositrice per i media e docente di Lettere alle scuole superiori, attualmente è dottoranda in Film Studies presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Laureata con lode in Lettere moderne, ha poi conseguito con lode la specializzazione in Composizione di musica per media al Conservatorio "Santa Cecilia" di Roma. Ha frequentato corsi di perfezionamento presso istituzioni prestigiose come il Centro Sperimentale di Cinematografia e l'Accademia Chigiana. Collabora dal 2023 con la rivista online *Cinefacts.it*, curando una rubrica su cinema e musica. Dal 2019 compone colonne sonore per pro-

getti audiovisivi.

