

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PISA



FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA  
DIPARTIMENTO DI STORIA DELLE ARTI

TESI DI DOTTORATO DI RICERCA IN  
STORIA DELLE ARTI VISIVE E DELLO SPETTACOLO  
(S.S.D. L-ART/06)

2006-2008

**Il fantastico nell'arte elettronica.  
Riflessioni teoriche e studio di casi.**

Candidato  
**Elena Marcheschi**

Relatore  
**Prof.ssa Alessandra Lisci**

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	5
Due ipotesi: interpretazioni e teorie	5
Panorama di riferimento e obiettivi	6
Riferimenti teorici	8
Le fonti e la scelta delle opere	10
<b>CAPITOLO 1. SULLE TRACCE DEL FANTASTICO</b>	13
Una suggestione d'avvio	13
Alcuni problemi di definizione: a partire dal linguaggio del video	15
Alcuni problemi di definizione: proseguendo con il fantastico	20
Indicazioni di metodo e riflessioni sulla questione del genere	23
Morfologie a confronto: riflessioni sull'immagine elettronica	26
Morfologie a confronto: riflessioni sul fantastico	29
Il fantastico: strutture e visioni	31
Il fantastico come modalità retorica e doppio sguardo	37
Il linguaggio del video: strutture e visioni	38
Dall'analogico al digitale	48
<b>CAPITOLO 2. TEORIA DELLA LETTERATURA: DERIVE E ARGINI</b>	56
Un percorso storico: tra testi e definizioni	57
Tre aree teoriche di riferimento	66
<i>Altrove</i> . Tipologie	68
<i>L'altrove incomprensibile</i>	69
<i>L'altrove compensatore</i>	72
<i>L'altrove utopico</i>	73
<i>L'altro</i> . Declinazioni	76
<i>L'altro per moltiplicazione/sdoppiamento</i>	78
<i>L'altro come trasgressione per addizione/potenziamento</i>	80
<i>L'altro come trasgressione per sottrazione/depotenziamento</i>	81
Gli effetti del fantastico	84
Perturbante e sublime	86
<b>CAPITOLO 3. DINAMICHE DELL'INCONSCIO E DEL PENSIERO E RELAZIONE     CON IL FANTASTICO</b>	89
Alcune proposte di studio	89
Il sogno e il fantastico: il reale come materia. Primi punti di contatto	91
Condensazione e spostamento. Analogie	94
Altre declinazioni del lavoro onirico	97
Simbolo, processo primario e secondario, fantasia	98
Dal sogno all'arte per tornare al fantastico	101
Prospettiva <i>freudiana</i> : conclusioni	103
Ignacio Matte Blanco e <i>L'inconscio come insiemi infiniti</i>	105
Prospettiva <i>matteblanchiana</i> . Conclusioni	109

<b>CAPITOLO 4. STUDIO DI CASI</b>	112
Il panorama di riferimento	112
I criteri di scelta delle opere	117
Metodologia	118
REALISMO ONIRICO	
Anja Breien, <i>Uten Tittel [Senza titolo]</i>	
Norvegia, 2005, col., 15'	120
Trama	121
Analisi: immagine	122
Analisi: suono	124
Relazioni con il fantastico	124
REALISMO ONIRICO	
Gabriel Gauchet, Andrzej Król, <i>Die Kneipe (The Pub) [Il pub]</i>	
Germania, 2006, col., 9'40"	128
Trama	129
Analisi: immagine	129
Analisi: suono	132
Relazioni con il fantastico	134
REALISMO ONIRICO	
Syl Betulius, Lorenz Merz, <i>4* poemas [4* poesie]</i>	
Svizzera, 2005, BN, 13'	137
Trama	137
Analisi: immagine	138
Analisi: suono	140
Relazioni con il fantastico	141
IMMAGINARIO IPERBOLICO	
Mihai Greco, <i>Coagulate [Coagulare]</i>	
Francia, 2008, col., 6'	144
Trama	144
Analisi: immagine	145
Analisi: suono	146
Relazioni con il fantastico	146
IMMAGINARIO IPERBOLICO	
Clorinde Durand, <i>Naufrage [Naufragio]</i>	
Francia, 2008, col., 6'	149
Trama	149
Analisi: immagine	150
Analisi: suono	152
Relazioni con il fantastico	152
IMMAGINARIO IPERBOLICO	
Denis Villeneuve, <i>Next Floor [Piano successivo]</i>	
Canada, 2008, col., 11'34"	155
Trama	155
Analisi: immagine	156

Analisi: suono	159
Relazioni con il fantastico	160
IDENTITÀ PERTURBATE	
Antonin De Bemels, <i>Se fondre [Sciogliersi]</i>	
Belgio, 2006, col., 24'30"	163
Trama	164
Analisi: immagine	164
Analisi: suono	168
Relazioni con il fantastico	169
IDENTITÀ PERTURBATE	
Damien Manivel, <i>Viril [Virile]</i>	
Francia, 2007, col., 10'	172
Trama	172
Analisi: immagine	172
Analisi: suono	174
Relazioni con il fantastico	174
IDENTITÀ PERTURBATE	
Alessandro Amaducci, <i>Discussion on Death</i>	
[ <i>Discussione sulla morte</i> ], Italia, 2006, col., 6'	177
Trama	178
Analisi: immagine	178
Analisi: suono	180
Relazioni con il fantastico	180
REALISMO FIABESCO	
Gemma Burditt, <i>Night Shift [Turno di notte]</i>	
Gran Bretagna, 2006, col., 8'44"	183
Trama	184
Analisi: immagine	184
Analisi: suono	186
Relazioni con il fantastico	187
REALISMO FIABESCO	
Miloš Tomić, <i>Plivnutí Polibkem – Spitted by Kiss</i>	
[ <i>Soffiato via da un bacio</i> ],	
Repubblica Ceca, 2007, col., 11'06"	189
Trama	190
Analisi: immagine	190
Analisi: suono	193
Relazioni con il fantastico	193
REALISMO FIABESCO	
Gaëlle Denis, <i>City Paradise [Città paradiso]</i>	
Gran Bretagna, 2004, col., 5'50"	195
Trama	195
Analisi: immagine	195
Analisi: suono	197
Relazioni con il fantastico	197

<b>TABELLA RIASSUNTIVA PARTE ANALITICA</b>	200
<b>CONCLUSIONI</b>	205
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	215
<b>VIDEOFILMOGRAFIA</b>	233
<b>SITOGRAFIA</b>	240
<b>APPENDICE I / CREDITS OPERE ANALIZZATE</b>	243
<b>APPENDICE II / DIECI INTERVISTE INEDITE E UN PROGETTO</b>	248
INTERVISTA AD ANJA BREIEN	249
INTERVISTA AD ANDRZEJ KRÓL	251
INTERVISTA A SYL BETULIUS	253
INTERVISTA A MIHAI GRECU	254
INTERVISTA A CLORINDE DURAND	256
ANTONIN DE BEMELS: IL PROGETTO	259
INTERVISTA A DAMIEN MANIVEL	261
INTERVISTA AD ALESSANDRO AMADUCCI	263
INTERVISTA A GEMMA BURDITT	274
INTERVISTA A MILOŠ TOMIĆ	276
INTERVISTA A GAËLLE DENIS	280

## INTRODUZIONE

### Due ipotesi

Gli ultimi due decenni sono stati segnati dal progressivo sviluppo delle tecnologie digitali e da fenomeni recentemente osservati e ampiamente studiati dalle teorie dei media, che gravitano intorno ai concetti di *remediation* e della *convergence culture*.<sup>1</sup>

In questi ultimi venti anni di fortissima convergenza *mass mediatica* e di reinvenzione e ridefinizione dei rispettivi linguaggi, anche tra le arti elettroniche audiovisive si sono sviluppati prodotti difficili da definire poiché nati da nuovi incontri e incroci – tematici, linguistici, estetici – agevolati dallo sviluppo del linguaggio digitale, che sta offrendo un'area di ricerca dove ogni osmosi creativa ed espressiva sembra diventare possibile.

Da questo scenario complesso, dove le frontiere si aprono in favore di nuovi scambi e combinazioni in cui il cinema, la videoarte, la fotografia, i videogiochi e forme sperimentali di narrazione vengono messi in relazione in configurazioni originali e innovative, è possibile rilevare un notevole incremento della produzione di immaginari fantastici, talvolta sorprendenti, freschi, carichi di visioni positive, altre volte più cupi, ansiogeni, perturbanti.

Si tratta, a mio avviso, di una tendenza che sta investendo il panorama audiovisivo *tout court*, sia per quanto riguarda la produzione cinematografica, dove il proliferare di soggetti, azioni e ambientazioni fantastiche è favorito dall'impiego importante e oneroso dell'effettistica digitale,<sup>2</sup> ma anche per quanto riguarda la presenza progressivamente crescente di mondi “alternativi” dell'ambito pubblicitario o dei clip musicali presenti nei palinsesti televisivi.

Ma come si sta manifestando questo orientamento creativo nell'ambito delle arti elettroniche? Esistono delle relazioni speciali, o addirittura “viscerali” tra le produzioni audiovisive sperimentali attuali e le forme di narrazione e rappresentazione legate al *fantastico*?

La riflessione che ha gettato la base di questa ricerca si è fondata su due ipotesi: la prima nasce dall'idea che le tecnologie elettroniche sembrano essersi affacciate sull'orizzonte del contemporaneo come la modalità e possibilità espressiva attraverso la

---

<sup>1</sup> Gli studi di tali fenomeni hanno originariamente avuto maturazione in territorio statunitense. Tra i principali testi di riferimento ricordo: J.D. Bolter, D. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA)-London, The MIT Press, 2000, trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002. H. Jenkins, *Convergence Culture: Where the Old and New Media Collide*, New York-London, New York University Press, 2006, trad. it. *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

<sup>2</sup> Tra i più recenti contributi in merito all'argomento si faccia riferimento a: A. Amaducci, *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007.

quale rappresentare al meglio le sfaccettature intriganti, le derive, gli spiazzamenti percettivi, le sorprese dell'intelletto, i paradossi dell'esistenza, la complessità eterogenea, equivoca e ambigua del fantastico.

La seconda ipotesi riguarda una sorta di affinità elettiva che intercorre tra il fantastico e l'immagine elettronica, che si realizza in alcune peculiari somiglianze e analogie a mio parere riscontrabili sia in un aspetto più "genetico" e morfologico della natura di entrambi, che nelle modalità di strutturazione e funzionamento.

Questa tesi ha dunque per oggetto *il fantastico nell'arte elettronica* e vuole presentare una proposta di riflessione teorica rispetto all'ambito della sperimentazione audiovisiva attuale, supportata dalla ricognizione e dall'analisi di opere realizzate da artisti del panorama nazionale e internazionale, che ben rispecchiano il senso della convergenza dei linguaggi in forme ibride e ambigue che si collocano al di là del video e oltre il cinema.

Studiare il fantastico è stato come intraprendere un percorso esplorativo su un territorio di ricerca intrigante, seducente, talvolta impervio proprio perché aperto a molteplici svolte e tracce interpretative. La materia stessa, infatti, ha richiesto approcci da ambiti disciplinari diversi che hanno contribuito a creare una "geografia" di riferimento sulla quale orientarsi. Su tale mappatura ho cercato di tracciare le coordinate di alcuni momenti di convergenza fruttuosi con l'immagine video e le arti elettroniche, provando ad aprire una prospettiva di studio finora rimasta insondata.

### **Panorama di riferimento e obiettivi**

Esistono tracce di fantastico in ogni manifestazione artistica di tutte le epoche, così come nel pensiero filosofico, dall'antichità a oggi, molti sono stati i tentativi di stabilirne funzione e significato:<sup>3</sup> la strada che ha portato la mente dell'uomo fuori dal

---

<sup>3</sup> Provando a ricostruire un sintetico percorso storico, già Platone nel V sec. a.C. impiegava i miti per esporre e spiegare concetti e dottrine filosofiche, agevolando così la comprensione da parte degli interlocutori. E non solo: i miti erano anche la modalità più appropriata per parlare di realtà e di argomenti che, stando al di là dell'indagine razionale, necessitavano di una forma di rappresentazione a sé stante e plausibile. E se Bacone, tra il XVI e il XVII sec., filosofo per eccellenza della Rivoluzione Scientifica, collocava il mito a un livello inferiore della verità, declassandolo a conoscenza dell'intelletto e non della ragione, Vico, tra il XVII e il XVIII sec., ne metteva in risalto il ruolo fondamentale di detentore di simboli e di originarie verità eterne alle quali l'uomo ha possibilità di accesso tramite intuizione e fantasia, sottolineandone il primato rispetto a scienza e razionalità. Con l'avvento dell'Illuminismo il pensiero kantiano sosteneva che i limiti della ragione e quelli dell'uomo, essendo coincidenti, dovevano essere analizzati attraverso la modalità della ragione e supportarlo di farlo attraverso altre strade avrebbe implicato, con una chiara connotazione negativa, uno scivolamento in mondi fantastici e di sogno. Pochi anni dopo, il protoromantico Novalis tornava a celebrare l'importanza dell'immaginazione creativa e della fantasia che, proprio a partire dall'Ottocento romantico e successivamente grazie agli studi di estetica novecentesca, sarebbe stata "riabilitata" soprattutto in

mondo della pura razionalità e della dimostrabilità scientifica è sempre stata battuta, con esiti diversi. Mentre la filosofia, nei secoli, si è interrogata sulla funzione (o inutilità) di mito, sogno e fantasia, il sistema delle arti si è evoluto incurante di definizioni e interpretazioni, mescolando mitologie, credenze religiose, evoluzioni iconografiche, sostenendo immaginari personali e collettivi nella creazione di universi “altri”, non tanto dimensioni ignote, inconcepibili e inspiegabili, ma scenari in relazione dialettica e problematica con il reale conosciuto.

Per quanto riguarda la storia dell'arte, solo per portare alcuni esempi, il fantastico è stato studiato come categoria estetica, già individuato nei mondi fiabeschi quanto inquieti delle figurazioni medioevali, per poi ricomparire nel manierismo, nel simbolismo e poi con forza nelle varie manifestazioni del movimento surrealista, o nel realismo fantastico viennese del secondo dopoguerra. E, più in generale, sono molteplici gli esempi di artisti che in epoca contemporanea hanno espresso nel loro fare arte la propria visione fantastica, da Magritte a Chagall, da Fuchs a Balthus, da Giger a Chapman, solo per citare alcuni nomi.

Nel Novecento, oltre ad avere trovato un incremento nella produzione letteraria sia come oggetto che come modalità della narrazione, il fantastico è stato anche argomento privilegiato d'indagine degli studi di teoria della letteratura, come si vedrà ampiamente nel corso di questa ricerca.

Allo stesso modo anche nell'ambito della critica cinematografica si è consolidata la prospettiva di inserimento del fantastico nella suddivisione in generi, a sua volta declinato in una serie di sottocategorie: da quelle più specifiche delineate, ad esempio, negli studi di Prédal,<sup>4</sup> a quelle più aperte che includono le aree del fantasy, della fantascienza, del cinema horror, passando dal cinema delle origini di Méliès e dal cinema surrealista per arrivare fino alle più disparate produzioni come *Matrix* (1999), *Il Signore degli Anelli* (trilogia iniziata nel 2001) o le recenti sperimentazioni in 3D come *Avatar* (2009).

Ancora nel Novecento è stata “inaugurata” una inedita interpretazione del fantastico come attitudine percettiva e modalità di funzionamento del pensiero in seguito agli sviluppi della psicoanalisi.

---

relazione alla produzione artistica. Si è fatto riferimento ai seguenti testi: F. Adorno, *Introduzione a Platone*, Roma, Laterza, 1978; E. Cassirer, *Das Erkenntnisproblem in der Philosophie und Wissenschaft der neueren Zeit*, Berlin, 1907, trad.it. *Il problema della conoscenza nella filosofia e nella scienza da Bacone a Kant*, Torino, Einaudi, 1955; G. Moretti, *L'estetica di Novalis: analogia e principio poetico nella profezia romantica*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1991; M. Perniola, *L'estetica del Novecento*, Bologna, il Mulino, 1997.

<sup>4</sup> Cfr. R. Prédal, *Le cinéma fantastique*, Paris, Seghers, 1970, pp. 8-9.

Gli studi che propongono un'analisi del fantastico, a partire dagli ambiti finora citati, sono diversi e spesso a sé stanti: scollegati da un *corpus* di riferimento, propongono spiegazioni e interpretazioni che talvolta si accavallano, si affiancano, collidono, andando a comporre un mosaico *in progress* che prova a svolgere la funzione di “rete contenitiva” per una materia di per sé difficile da “costringere” nelle maglie di una griglia di definizioni.

Trattandosi di un ambito di studio ecletticamente vasto e magmatico, l'intento di questa tesi è stato quello di abbracciare e selezionare alcune prospettive teoriche intrecciandole, amalgamandole e completandole l'un l'altra, provando a comporre un quadro che vuole rispecchiare la disomogeneità e la discontinuità delle modalità diverse attraverso le quali il fantastico emerge e prende forma, riapplicandole, nel nostro caso specifico, alle opere audiovisive selezionate come campione di analisi.

La domanda che ha mosso le riflessioni di questo lavoro non è stata, in termini generici, «che cos'è il fantastico?»: ho cercato piuttosto di comprendere i meccanismi che ne stanno alla base, le strutture e le regole di funzionamento alle quali esso si appoggia, per poi individuare e mettere in risalto i collegamenti, le similitudini, i punti di contatto che mi hanno suggerito l'idea di un rapporto privilegiato con l'immagine elettronica, nella sua morfologia e possibilità di articolazioni, oltre che nella predisposizione connaturata delle tecnologie audiovisive elettroniche verso il metalinguismo e l'intermedialità.

### **Riferimenti teorici**

Al fine di individuare le assonanze sintomatiche di una certa somiglianza “genetica”, strutturale e di funzionamento tra i due oggetti di studio di questa ricerca, ritengo che dal complesso dei testi teorici affrontati, quelli dell'ambito della teoria della letteratura e le teorie pertinenti l'immagine e l'arte elettronica possano offrire gli strumenti più adatti al tipo di ricerca che mi sono proposta di svolgere.

A mio parere si tratta infatti delle aree che in modo più fecondo e proficuo hanno indagato sistematicamente e cercato di comprendere, a partire dal difficile territorio delle rispettive definizioni, quegli aspetti che, come si vedrà nel corso di questa tesi, mi appaiono come determinanti punti di incontro tra il fantastico e l'immagine elettronica: mi riferisco all'aspetto della *morfologia* e a quello delle *strutture di funzionamento e visioni*.

Risultano infatti moltissimi gli incontri e gli incroci tra i due ambiti, le attitudini e le inclinazioni simili che hanno aperto le mie riflessioni anche sulla questione

dell'oltrepassamento del *genere*: nel caso del fantastico propendendo per il concetto più ampio di *modalità*; nel caso dell'arte elettronica muovendoci in un'area indefinita e fluttuante *trans-genere*, priva di confini e osmotica, così come marcato dall'*imprinting* della sperimentazione del linguaggio in video e oggi ancor più riconfermato dalle poliedriche possibilità consentite dalle tecnologie digitali.

L'organizzazione dell'impianto teorico intorno alle teorie della letteratura, arricchito anche da alcune prospettive di ambito estetico e filosofico, è servita come supporto nella elaborazione e costruzione di una mappatura delle aree di definizioni del fantastico, nella suddivisione in gruppi di alcune articolazioni caratteristiche del fantastico come *l'altro* e *l'altrove*, ma anche per il riconoscimento di alcune peculiari modalità narrative e ricorrenze procedurali.

Inoltre, lo studio del lavoro onirico nella prospettiva *freudiana* e nella declinazione *matteblanchiana*, attraverso il paragone tra le modalità di funzionamento del fantastico e quella del sogno e indagando anche i processi di pensiero più libero legati allo sviluppo della creatività, si è reso particolarmente proficuo nel cercare di comprendere i processi e le logiche mentali che favoriscono il pensiero di tipo fantastico.

La riorganizzazione delle tracce derivate dall'ambito della teoria della letteratura, dell'immagine e dell'arte elettronica e degli studi psicoanalitici è stata fondamentale per la costruzione di una metodologia operativa che potesse affrontare, in modo organico e scientifico, l'analisi delle opere selezionate. Le basi teoriche hanno così creato una griglia di riferimento importante per la descrizione estetica, strutturale e funzionale degli universi proposti, stabilendo anche utili riferimenti per la comprensione delle tracce narrative.

I riferimenti alle teorie del cinema e alla produzione cinematografica sono disseminati lungo tutto il corso della ricerca, in una funzione di sottotesto costante che ha vari punti di contatto sia a livello tematico-contenutistico con la produzione più *mainstream*, sia per quanto concerne alcune "discendenze" linguistico-formali con il cinema dell'avanguardia storica, sperimentale e underground, ampiamente indagate da alcuni studiosi della materia.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Tra i più importanti contributi di ambito italiano si faccia riferimento a: G. Aristarco, T. Aristarco (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Bari, Dedalo, 1985; V. Fagone, *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990; A. Aprà, *Fra cinema e televisione*, Milano, Il Patalogo, 1986; S. Lischi, *cine ma video*, Pisa, ETS, 1996; A. Aprà, B. Di Marino (a cura di), *Il cinema e il suo oltre. Verso il cinema del futuro. Film, video, CD-Rom*, XV Rassegna internazionale retrospettiva, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 19-24 ottobre, 1996; M.M. Gazzano (a cura di), *Il "cinema" dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie moderne*, Urbino, Quattroventi, 1999; A., Costa *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002; C. Saba (a cura di),

Non mancano dunque tracce circa l'aspetto fantastico del cinema delle origini di marca Méliès; sono citate teorie delle avanguardie di area surrealista e vengono fatti richiami al cinema espressionista; emergono cenni a certe produzioni "fantastiche" (da Jodorowsky a Lynch, solo per fare un paio di esempi) e a certe declinazioni di area fantascientifica.

### **Le fonti e la scelta delle opere**

Il campione di opere che nel corso degli studi dottorali mi sono proposta di prendere in esame, adottando le metodologie e le prospettive di ricerca finora delineate, è mutato negli anni. Fin dall'inizio mi è sembrata chiara la necessità di circoscrivere l'ambito della mia indagine alla produzione video monocanale, tralasciando l'esperienza videoinstallativa e dei videoambienti che certamente meriterebbe uno studio a parte, ma necessiterebbe di un approccio più pertinente l'ambito fenomenologico-percettivo rispetto alla concezione e dislocazione di opere progettate in funzione dell'allestimento di uno spazio.

Ho effettuato la ricerca dei materiali di studio in vari archivi, ma sono state utili anche opere reperibili sul mercato dell'editoria elettronica, nonché i miei contatti personali con alcuni artisti. Tra i vari archivi e centri di studio in cui ho effettuato la mia ricognizione ricordo: archivio audiovisivi INA (Institut National de l'Audiovisuel), Parigi; Bibliothèque publique d'information e archivio audiovisivi, Centre Pompidou, Parigi; Heure Exquise! Centre international pour les arts vidéo, Mons-en-Baroeul, Francia; Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, Tourcoing, Francia; EAI (Electronic Arts Intermix), New York; festival e archivio Kurzfilmtage, Oberhausen, Germania; festival e archivio Festival del Film di Locarno, Svizzera; festival e archivio INVIDEO, Mostra internazionale di video e cinema oltre, Milano; archivio video Dipartimento di Storia delle Arti, Università di Pisa.

Dalla ricognizione effettuata ho selezionato come campione di indagine dodici opere realizzate tra il 2004 e il 2008 da autori del panorama internazionale. Se per un maggiore approfondimento riguardo ai criteri guida che hanno determinato tali scelte rimando al Capitolo 4 di questa ricerca, mi basti qui dire che le opere scelte, pur essendo state realizzate con i supporti più vari (videocamera e fotocamera digitali, ma anche pellicola cinematografica e fotografica), individuano in fase di post produzione

---

*Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net-art*, Bologna, CLUEB, 2006, p. 52.

un'area comune di incontro, grazie alle possibilità di elaborazione consentite dai software che gestiscono i materiali di provenienza in formato digitale. Sono opere "figlie" della *convergenza* dal punto di vista tecnologico, dalla prospettiva estetico-formale e anche per quanto riguarda gli esiti narrativi. Opere che si rivelano anche sintomatiche di certe tendenze e umori, secondo alcuni studiosi, caratteristici della crisi della modernità. Il fantastico è rintracciabile in questi lavori che si collocano tra le esperienze cinematografiche più sperimentali e certe ricerche più marcate di ambito videoartistico, talvolta trovando una realizzazione compiuta nella scelta di determinati sistemi tematici e tracce narrative, altre volte manifestandosi con maggior vigore in rappresentazioni complesse nelle quali vengono dispiegate le potenzialità delle tecnologie digitali audiovisive.

Ho cercato, dunque, di verificare sul campo il complesso dei riferimenti teorici organizzato nel corso di questa ricerca, elaborando e riunendo in una tabella riepilogativa le informazioni raccolte, al fine di stabilire un primo possibile modello di riferimento per lo sviluppo di successive ricerche sulla relazione tra fantastico e arte elettronica. Inoltre, ho riportato in Appendice dieci interviste inedite da me rivolte agli autori delle opere selezionate e il progetto originario di un video.

L'intento di questo lavoro è stato quello di indagare più compiutamente quella che dapprima era stata una fascinazione personale verso una certa produzione artistica audiovisiva ma che nel corso degli anni, con le evoluzioni tecnologiche e l'articolazione sempre più variegata del dialogo intermediale, mi è sembrata confermarsi come una delle tendenze più feconde del panorama audiovisivo attuale, soprattutto per quanto riguarda le forme brevi. Si tratta, a mio avviso, di opere che, proprio a partire dal *mix* di linguaggi adottati, ben riflettono le incertezze e le discrasie dell'epoca contemporanea, da un lato proponendo riflessioni su tematiche riguardanti paure personali e collettive (dalla messa in dubbio dell'identità al timore di annientamento tramite guerre, pandemie, disastri planetari), dall'altro offrendo antidoti "audiovisivi" alle difficoltà dell'esistenza tramite la rappresentazione di universi alternativi, rassicuranti, ludici.

Con questa ricerca ho voluto capire i meccanismi di funzionamento del fantastico, il perché di certe soluzioni linguistiche ed espressive, cercando di individuare le radici della questione e andando a scovare le possibili analogie con l'immagine video e il linguaggio elettronico.

È in questo territorio al confine dei linguaggi, tra cinema e video, tra *fiction* e *non-fiction*, tra rappresentazione realistica e visionaria che il fantastico, a mio avviso,

realizza al meglio le proprie potenzialità audiovisive: seducente e attrattivo con la sua natura ambigua che ci trattiene con i piedi a terra, spingendoci con la testa in aria.

## CAPITOLO 1

### SULLE TRACCE “ELETTRONICHE” DEL FANTASTICO

#### Una suggestione d'avvio

«In questo mondo del video, un regno delle meraviglie, un po' come Alice siamo entrati per caso, distrattamente, tra la relazione a un convegno e la visione di un documentario. Credi di aver visto un coniglio in un prato, poi ti accorgi che ha il panciotto con l'orologio: e questo ti stupisce più del fatto che parli. Guardando su un televisore il prodotto di un tape credi di vedere il solito film, poi ti accorgi (in un certo senso il contrario di quanto accade ad Alice) che la sostanza è diversa, che si parla senza doppiaggio e tutto avviene senza ciak, e solo molto più tardi, quando ti sei inoltrato nella tana del coniglio (oltre lo specchio elettronico), ti accorgi, dicevamo, che l'immagine ha (o può avere) un nuovo vestito, il vestito di una nuova fantasia, quasi una nuova dimensione».<sup>1</sup>

Paolo Gobetti descrive con queste parole la sensazione di meraviglia e spaesamento dello spettatore alla scoperta di un “nuovo mondo” dell'immagine in movimento, radicalmente diverso rispetto a quanto visto fino ad allora, dal linguaggio e dall'estetica del tutto originali.

Un orizzonte “nuovo”, grazie alle potenzialità e possibilità dell'immagine elettronica, che va assai oltre i vincoli imposti dalla rigidità della pellicola cinematografica: non a caso Gobetti utilizza come esempio «il solito film», sottolineandone la distanza con la produzione in video, proponendo un mondo alternativo all'immagine cinematografica (potrei aggiungere *mainstream*, o classica, tralasciando la ricerca e le soluzioni del cinema d'avanguardia o sperimentale) e alla produzione e programmazione televisiva.

Un panorama dell'immagine meraviglioso, sconcertante, caotico, che si presenta come «[...] la fusione di tutto; [e che] è la con-fusione che può produrre un futuro»,<sup>2</sup> proponendo linguaggi e immaginari estranei, fino a quel momento, ai “vecchi” mezzi di comunicazione audiovisiva.

In questo numero speciale de «Il Nuovo Spettatore», una tra le prime<sup>3</sup> raccolte editate in Italia che uniscono saggi teorici sull'arte video scritti da critici, artisti, studiosi di tutto il

---

<sup>1</sup> P. Gobetti, *Nel regno di Alice attraverso lo specchio elettronico*, in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», n. speciale, 15, maggio 1993, pp. 9-10.

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 13.

<sup>3</sup> È da ricordare che in Italia la critica del video si è sviluppata dapprima nell'ambito delle arti contemporanee, a partire dagli anni Settanta, grazie al contributo di critici d'arte come Germano Celant, Enrico Crispolti, Vittorio Fagone. Solo a partire dagli Ottanta la produzione in video è stata studiata

mondo, il testo introduttivo di Paolo Gobetti, a partire dal titolo *Nel regno di Alice attraverso lo specchio elettronico* e con il primo paragrafo *Il coniglio con il panciotto*, con entusiasmo quasi fanciullesco descrive la produzione in video al lettore come porta di accesso verso immaginari incredibili e fantastici, da vivere ed esperire con un atteggiamento simile a quello della celebre Alice di Lewis Carroll. Un linguaggio, quello video, che secondo l'autore, al di là di ogni rappresentazione realistica e di intento naturalistico, suggerisce qualcosa di mai visto prima, basato su un caos creativo privo di schemi e strutture, dove il principio di libertà della realizzazione appare la cifra dominante.

I primi anni Novanta, gli anni in cui Gobetti scrive questo testo, sono stati di fatto quelli durante i quali gli artisti hanno iniziato a impiegare le tecniche digitali con maggior destrezza e in cui i progressi dei software hanno consentito, nel giro di tempi brevissimi, lo sviluppo di programmi sempre più complessi, stratificati e sofisticati predisposti alla rappresentazione e costruzione di immaginari innovativi.<sup>4</sup>

Più che presagire o anticipare una futura modalità di produzione, l'autore coglie e sottolinea quella che i teorici hanno più volte individuato come la "predisposizione genetica" dell'arte video, ovvero la particolare tendenza alla fusione dei linguaggi, delle arti, delle iconografie, che ha consentito la creazione di scenari, rappresentazioni e nuove possibilità narrative sviluppate strettamente al passo delle evoluzioni tecnologiche.

Queste pagine estrapolate da «Il Nuovo Spettatore» rappresentano una tra le prime tracce evidenti di una possibile interpretazione teorica dell'immagine elettronica secondo la prospettiva del fantastico: lo è il riferimento letterario che l'autore usa come metafora e parallelo, ma lo è anche il tipo di produzione descritta come esito innovativo e unico consentito da questo tipo d'immagine.

---

seguendo anche la prospettiva degli studi cinematografici, mentre dagli anni Novanta si è creato un vero e proprio segmento di studi che si interessa al video come modalità di produzione artistica del contemporaneo.

<sup>4</sup> Un esempio per tutti, utile a mostrare il balzo in avanti verso la composizione di universi ricchi di contributi dalle iconografie e dagli immaginari più diversi, è riscontrabile in *Cités Anterieures: Brugge*, 1995, di Christian Boustani, rispetto al precedente *Cités Anterieures: Siena*, datato 1992. In *Brugge* viene utilizzato il Flame, un software ideato dalla Discret Logic, in cui in modo molto snello ed elegante vengono condensate immagini prese dalle fonti più diverse grazie a varie modalità di animazione. *Siena*, invece, è stato realizzato con Harry, un software di *compositing* ideato dalla Quantel, meno sofisticato del precedente e in cui le possibilità di stratificazioni di immagini, nonché la dinamicità consentita, sono assai inferiori. Si faccia riferimento a: S. Caponi, *Videopittura. Cités Anterieures: Siena e Cités Anterieures: Brugge di Christian Boustani*, in S. Cargioli (a cura di), *Le arti del video. Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, Pisa, ETS, 2004, pp. 49-70 e S. Caponi, *Christian Boustani e la pittura nel video*, consultabile alla pagina <http://www.mymedia.it/compeint/boustani.html>, gennaio 2010.

Dal punto di vista cronologico non si tratta del primo testo a manifestare un orientamento in tal senso, ma è uno dei pochi documenti in cui è possibile individuare un riferimento diretto all'universo del fantastico, oggetto d'indagine privilegiato di questa ricerca, sia utilizzando una citazione riconducibile al tema, ma anche descrivendo alcune delle qualità/modalità di visione dell'inedito.

Gli obiettivi principali di questo capitolo saranno cinque:

- provare a definire le basi comuni tra il linguaggio elettronico e il fantastico a partire dalla comparazione delle rispettive definizioni teoriche;
- intraprendere un confronto tra quelle che potrebbero essere definite le *strutture morfologiche* di entrambi;
- stabilire un paragone tra le rispettive *logiche strutturali e funzionali*;
- cercare di delineare una *teoria elettronica del fantastico*;
- *analizzare il passaggio dall'analogico al digitale* nella prospettiva della produzione fantastica.

Proprio in questa parte della tesi sarà mia cura individuare ed evidenziare quei momenti del dibattito teorico che mostrano rimandi, accenni e tracce interpretative alludendo, in modo più o meno diretto, all'arte elettronica come la più congeniale per la costruzione di realtà fantastiche, non solo innovative e alternative rispetto a possibili rappresentazioni naturalistiche e realistiche, ma legate anche a quelle dimensioni di confine, problematiche e perturbanti che sono peculiari configurazioni del fantastico.

### **Alcuni problemi di definizione: a partire dal linguaggio del video**

L'arte del video viene spesso considerata ancora una pratica "giovane" anche se la struttura di riferimento teorico-critica sviluppata in quasi quarant'anni, sia in ambito italiano che internazionale, è così ampia da poterne parlare nella prospettiva di un linguaggio ormai maturo.

È forse la natura stessa di quest'arte però, profondamente legata a uno sviluppo tecnologico che negli ultimi anni ha compiuto passi da gigante grazie all'implementazione di strumentazioni audiovisive digitali sempre più complesse e sofisticate, a fare ragionevolmente pensare a una modalità d'espressione sempre giovane e "biologicamente" *in fieri*, riguardo alla quale sarà difficile, se non impossibile, determinare un punto di arrivo.

È altresì interessante notare come questa struttura di produzione praticamente "tendente all'infinito", data l'impossibilità di prevedere quelli che saranno gli sviluppi tecnologici

futuri, rappresenti la caratteristica principale che ha segnato la nascita e implicherà anche la “non” fine della ricerca elettronica.

Fin dalle origini studiosi e critici hanno descritto, ricostruito, raccontato moltissime storie del video: dai primi tentativi di studio e definizione nell’alveo dell’arte contemporanea, si è passati a un’interpretazione critica dalla prospettiva degli studi del cinema, inserendo quindi la produzione in video nel dibattito concernente i mezzi di comunicazione, con particolare riferimento al cosiddetto “universo dell’immagine in movimento”, apparentandola, per motivi diversi ampiamente sviscerati dagli studiosi, alla televisione (per genetica), così come a certa produzione cinematografica sperimentale (per ispirazione).

Come è noto, l’origine del video è legata a un momento storico segnato da varie crisi – politiche, sociali, identitarie, artistiche – in cui la nuova tecnologia immessa sul mercato diventava improvvisamente e miracolosamente il mezzo attraverso cui tradurre, esporre, fissare (nell’intrinseca precarietà del nastro elettronico) le ragioni di un sistema che basava la propria prospettiva su logiche di cambiamento e rinnovamento.

Se la ricerca in video è stata da subito messa a confronto con la televisione e con il cinema, legando i propri intenti concettuali agli ambiti delle avanguardie artistiche e alle stagioni sperimentali con particolare accenno alla funzione “controinformativa”, gli artisti che hanno utilizzato questa forma espressiva, provenienti dalle pratiche artistiche più svariate, hanno individuato nell’immagine elettronica un territorio franco per rinnovare e ricreare le proprie produzioni, contribuendo a costruire un panorama di opere ai confini dei linguaggi. Tra letteratura, musica, pittura, scultura, architettura, «l’arte video è prima di tutto un’arte di passaggi»<sup>5</sup> che, proprio grazie a questo *métissage* genetico e all’intreccio di linguaggi, ha sempre felicemente mantenuto una incoerenza identitaria che ne costituisce uno dei tratti principali della sua specificità.

Paradossalmente si potrebbe dire che la specificità dell’arte video consiste proprio nell’essere un’arte *ontologicamente a-specifica*.

Questa consapevolezza ha costituito fin da subito un punto fermo nella comprensione del linguaggio del video e, d’altro canto, ha motivato la composizione di un apparato interpretativo fondato più su incertezze e dubbi che su basi di riferimento salde. Tra i più efficaci e suggestivi tentativi di definizione ricordo quelli di due studiosi di area belga-francese: Philippe Dubois e Anne-Marie Duguet. Secondo Dubois è il termine stesso, *video*, a rivelare una certa ambiguità semantica: «*video* è anche un verbo

---

<sup>5</sup> Cfr. R. Bellour, A.-M. Duguet, *La question vidéo*, in R. Bellour, A.-M. Duguet (sous la direction de), *Vidéo*, «Communications», numéro spécial, 48, 1988, p. 5. La traduzione è mia.

coniugato: è la prima persona singolare dell'indicativo presente del verbo vedere. In altre parole, *video* è l'atto dello sguardo nel suo costituirsi, compiendosi qui e ora (un processo), un agente all'opera (un soggetto) e un adeguamento temporale al presente storico (*io vedo*, è in diretta, non è *io ho visto* – la foto, passatista – né *io credo di vedere* – il cinema, illusionista – né *io potrei vedere* – l'immagine virtuale utopista) [...] Video: un'immagine atto indissociabilmente. L'immagine come sguardo, o lo sguardo come immagine. [...] Il video è ben il luogo di tutte le fluttuazioni».<sup>6</sup>

Integrando due prospettive diverse di analisi della parola video, Dubois chiarisce al contempo il senso dell'oggetto e la relativa azione del suo farsi, rendendo complementari “due metà” che, apparentemente incongruenti, sono in realtà vitali l'una per l'altra.

Questa ambiguità sembra mostrare accenti ancor più “apocalittici”, come si legge in un testo di Anne-Marie Duguet, nel quale il video è descritto così: «[...] a cavallo di tutte le frontiere, coinvolto di primo acchito negli spettacoli multimediali, in performance o installazioni, è sempre stato profondamente impuro, ibrido e sospetto. [...] Se il video si ibrida facilmente con altri media, esso si nutre di tutti, compresa persino la televisione. Brigante di tutte le strade, ricicla, rielabora, veicola, si appropria di tutto. Ha debiti con tutti, ma quale arte non ne ha?».<sup>7</sup>

Il video, secondo Duguet, pur nascendo dalla stessa tecnologia della televisione le si pone accanto in modo problematizzante, interrogandola e interrogandoci sulla possibilità di modalità espressive alternative, restando ai margini di una narrazione classica e trasparente, fuori dalle esigenze mimetiche e realistiche, aprendo la visione su mondi nuovi.

E ulteriori riflessioni sulla complessità di approccio al linguaggio audiovisivo vengono, in ambito italiano, da parte di Silvia Bordini, che scrive: «Infatti è generalizzata nei discorsi dei critici l'insistenza sulle difficoltà di definizione, sull'incertezza dell'identità, sull'ambiguità della specificità della video arte [...]».<sup>8</sup> Frasi che proseguono idealmente con quelle di un altro testo della studiosa dove l'accento cade sulle possibilità “fantasmagoriche” del video: «È la stessa natura del nuovo linguaggio audiovisivo – le

---

<sup>6</sup> P. Dubois, *Vidéo et écriture électronique. La question esthétique*, in *Esthétique des Arts Médiatique*, vol. 1, Sainte-Foy, Université de Québec, 1995, trad. it. *Video e scrittura elettronica. La questione estetica*, in V. Valentini (a cura di), *Il video a venire*, Soveria Mannelli (CZ), Rubbettino, 1999, p. 18. Corsivi presenti nel testo citato.

<sup>7</sup> A.-M. Duguet, *Vedere con tutto il corpo*, in R. Albertini, S. Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, ETS, 1988, pp. 105-106 (2a. edizione aggiornata 2000).

<sup>8</sup> Cfr. S. Bordini, *Videoarte & arte, tracce per una storia*, Roma, Lithos, 1995, p. 17. Si leggano in particolare le pagine del paragrafo *Videoarte, l'immagine come processo*, pp. 15-19.

sue caratteristiche formali, stilistiche e tecniche – a rendere transitorie tutte le sue denominazioni e a far preferire oggi il termine ampio e duttile di arte elettronica. [...] L'arte elettronica trae dunque la propria metamorfica e ibrida identità dallo scambio continuo di linguaggi, forme, metodi, in una dimensione sperimentale e di volta in volta intessuta di significati sociali, spiritualistici, concettuali, narrativi, alla ricerca di effetti percettivi e di coinvolgimenti che sondano le molteplici possibilità dell'invenzione di situazioni, accadimenti, fantasmagorie».<sup>9</sup>

E per aggiungere un contributo dall'area di studi statunitense, anche Doug Hall e Sally Jo Fifer ribadiscono tutti gli aspetti problematici dovuti alla promiscua genesi del video tra discipline diverse e le relative, inevitabili ripercussioni, come la difficoltà di storicizzazione, l'impossibilità di organizzare le opere in categorie di stile e gli ostacoli che si incontrano nel provare a individuare una specifica tendenza narrativa.<sup>10</sup>

Quello che si apprende da questa breve, ma esemplificativa rassegna teorica, è che la predisposizione della tecnologia elettronica video alla commistione di forme, linguaggi, metodi di lavoro, non soltanto ha generato l'incapacità di definirne statuto e posizione all'interno dell'ambito delle arti, ma la stessa possibilità di costruire un quadro interpretativo organico è fortemente minacciata dalla quantità e diversità di lavori che sfuggono a una sistematizzazione per classi, al punto da invalidare l'idea di una classificazione in generi del video. Mentre nell'ambito della critica cinematografica sono stati molti i testi di contributo alla questione del genere,<sup>11</sup> per quanto riguarda il video il discorso è sempre rimasto più vago e fluttuante, privo di struttura.

Tra i pochi testi specifici prodotti in merito all'argomento, mi sembrano assai pertinenti alcune osservazioni sul superamento del confine tra i generi avanzate da Valentina De Angelis che, pur rimanendo nell'alveo ampio del confronto tra arte e immagine elettronica, mostrano una tendenza del contemporaneo cui il video sembra aderire totalmente. Secondo l'autrice, infatti, l'abolizione delle differenze in un linguaggio tende verso una esigenza conoscitiva unica, mentre l'accostamento di forme diverse

---

<sup>9</sup> Si faccia riferimento a: S. Bordini, *Arte elettronica*, Firenze-Milano, Giunti, 2004, p. 6 e p. 8.

<sup>10</sup> Le difficoltà menzionate, in modo schematico, sono anche le linee guida nell'impostazione in paragrafi del libro. Per un quadro generale si faccia riferimento a D. Hall, S.J. Fifer, *Introduction: Complexities of an Art Form* in D. Hall, S.J. Fifer (eds.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York, Aperture/BAVC, 1990, pp. 13-27.

<sup>11</sup> Tra gli studi di riferimento: S.M. Kaminsky, *American Film Genres: Approaches to a Critical Theory of Popular Film*, Dayton (Ohio), Pflaum Pub., 1974, trad. it. *Generi cinematografici americani*, Parma, Pratiche, 1994; T. Sobchack, V. Sobchack, *An Introduction to Film*, Boston, Little Brown, 1980; A. Costa, *Saper vedere il cinema*, Milano, Bompiani, 1985; F. Casetti, *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani, 1993; R. Altman, *Film/Genre*, London, The British Film Institute, 1999, trad. it. *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004; L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei generi cinematografici: Hollywood dalle origini a oggi*, Torino, UTET, 2002.

nega l'equilibrio che favorisce quello che lei definisce «un atto estetico paradossale, chiuso e sostanzialmente indistinto; la fusione dei generi, che supera la logica storica, tematica e formale delle istituzioni poetiche, sottintende in modo più o meno consapevole un'ipotesi di superiorità dell'opera d'arte rispetto al pensiero categoriale». <sup>12</sup> L'autrice, nel descrivere l'annullamento di distanza compiuta dalla fusione delle arti, mostra come l'unione di termini diversi e distanti dia adito a connessioni innovative, compiendo «una partecipazione totale: [che] non soltanto percorre tutte le possibilità di una singola arte, ma applica ogni potenzialità estetica dell'uomo». <sup>13</sup>

Nell'avanzare le indicazioni per una proposta di lavoro che possa occuparsi della elaborazione di una teoria estetica del contemporaneo, le pagine di De Angelis rispecchiano lo statuto del video, pur rimanendo un po' isolate all'interno del dibattito teorico.

D'altro canto è semplice notare che, al di là della presenza o eco teorica, si sono create, forse per consuetudine e per una necessità legata più a un fattore distributivo all'interno dei festival, delle categorie riconoscibili con opere che presentano caratteristiche – linguistiche, tematiche, formali, estetiche – simili, nelle quali si fa riferimento, in modo condiviso e pacifico, a “generi” come la videomusica, il videodocumentario, la videodanza, la videopoesia...

Ma se questo è possibile in alcune situazioni facilmente riconoscibili anche perché la stessa programmazione televisiva ha aiutato gli spettatori a definire un certo tipo di “marchio”, nella maggior parte dei casi si tratta di opere che sfuggono a “etichette”, che si nutrono di elementi e forme diverse, che mostrano tutta la ricchezza derivata da un linguaggio, quello del video, per natura multiforme e *a-specifico*.

Esiste un motivo che spiega perché mi sono dilungata nel ricordare, per quanto sinteticamente, le difficoltà e le incertezze che hanno determinato un approccio critico al video, giudicato per la sua veste camaleontica, sfuggente alle classificazioni e predisposto alle più varie prospettive di studio. La ragione risiede nel fatto che questa prima chiave di lettura attinente al video sembra contenere un embrionale punto di contatto con quella che è stata, in molti casi, la stessa difficoltà incontrata dagli studiosi nel tentativo di stabilire una definizione univoca ed esaustiva che potesse chiarire una volta per tutte di cosa si parla quando si ha a che fare con il *fantastico*. Anche in questo ambito, infatti, sono spesso state messe in evidenza quelle stesse caratteristiche legate a

---

<sup>12</sup> V. De Angelis, *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Milano, Mondadori, 2000, p. 108.

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 111.

un senso di ambiguità, di inafferrabilità e complessa eterogeneità che hanno consentito, più che la costruzione di rigidi modelli teorici, una serie di proposte di studio basate soprattutto su dubbi e incertezze mai totalmente dissipati.

Ed è da questi presupposti che prenderà avvio il paragrafo successivo.

### **Alcuni problemi di definizione: proseguendo con il fantastico**

Uno degli aspetti più interessanti quando si comincia a studiare il fantastico risiede nella posizione che rappresenta il comune denominatore all'approccio iniziale dei testi critici. Molti autori, infatti, ancor prima di formulare una propria ipotesi critica, esprimono insicurezza e cautela dovute, a loro avviso, alla mancanza di strumenti adeguati per poter analizzare, contenere e circoscrivere criticamente l'argomento.

Prendendo avvio dal canale di accesso autorevole e storicizzato della teoria della letteratura è abbastanza comune individuare, all'inizio dei testi, posizioni fortemente guardinghe e problematiche. Lo stesso Remo Ceserani, nell'introduzione a un suo testo caposaldo tra gli studi sul fantastico, dopo avere stilato una breve panoramica in cui annovera il fervore di studi maturato tra l'Ottocento e il Novecento sia in Italia che all'estero, sostiene: «E tuttavia attorno al fantastico sono sorti alcuni problemi di ordine storico, teorico e classificatorio, che sono apparsi di difficile soluzione [...]»,<sup>14</sup> per poi proseguire lo scritto con una prima serie di domande e perplessità che serviranno successivamente all'autore come argini di delimitazione al campo di studio.

Un orientamento simile è riscontrabile anche nelle teorie di Louis Vax, studioso di area francese il quale, pur impostando da subito tutta la sua proposta teorica sul fantastico intorno al concetto di ambiguità e seduzione, ben oltre le pagine introduttive scrive: «Ma perché definire il fantastico? Il naturalista non sa che farsene di una definizione della parola natura. E perché affaticare lo spirito, quando il cuore è all'altezza del compito?».<sup>15</sup>

Il testo prosegue poi con perplessità nel considerare il fantastico in quanto genere letterario, propendendo e sostenendo l'idea di una sua collocazione nell'ambito delle categorie estetiche.

Dubbi e difficoltà di analisi del fantastico vengono espresse, tra gli altri, anche in un testo di Filippo Secchieri, in cui lo studioso scrive: «Inafferrabile se non addirittura

---

<sup>14</sup> Cfr. R. Ceserani, *Il fantastico*, Bologna, il Mulino, 1996, p. 7.

<sup>15</sup> Cfr. L. Vax, *Les chefs-d'oeuvre de la littérature fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1979, trad. it. *La natura del fantastico. Struttura e storia di un genere letterario*, Roma-Napoli, Theoria, 1987, p. 42.

inconsistente sembra essere la specificità teoretica del fantastico, territorio fenomenologicamente complesso ed eterogeneo e, dal punto di vista concettuale, solo arbitrariamente isolabile dall'ontologia finzionale della dimensione letteraria. Di questa difficoltà di cattura è dato raccogliere plurime esemplificazioni in quasi tutte le trattazioni dell'argomento. Formalizzazioni approssimative, ambiguità tassonomiche, slittamenti ed incongruenze terminologiche e descrittive sono all'ordine del giorno nella critica e nella teoria del fantastico, di un fenomeno cui sembra davvero attagliarsi l'ossimorica etichetta di "indefinibile per definizione". [...] L'assenza di criteri intrinseci universalmente condivisi, e la necessità di affrontare occorrenze figurali ed argomentative non riducibili a denominatori comuni, espongono l'oggettività del referto euristico all'alea dell'opzione e della legittimazione individuali [...].<sup>16</sup>

Avviando il proprio scritto con un atteggiamento quasi "difensivo", Secchieri prosegue riconducendo questa inafferrabilità teoretica del fantastico alla «dimensione relazionale», ovvero alla difformità di effetti che l'insieme di suggestioni del fantastico produce nei destinatari, dimostrando così l'impossibilità di organizzare una struttura di riferimento oggettiva, essendo l'organizzazione creativa da un lato (quella dell'autore) e la percezione del fantastico dall'altro (quella del destinatario lettore in questo caso, ma, nel nostro caso, anche spettatore) qualcosa che riguarda, appunto, la sfera più soggettiva. Complessivamente il punto cruciale intorno al quale si sviluppa questo testo è costituito dall'impossibilità di definizione di un universo, quello fantastico, la cui eterogenea complessità sembra sfuggire a una sistematizzazione organica e definitiva.

Un'altra argomentazione collocabile nella stessa prospettiva concettuale è quella di Armando Gnisci, il quale scrive: «[...] il fantastico del nostro tempo non deriva da un genere storico evolutosi a tal punto ma, al contrario, si rivolta, come la mossa imprevedibile e fulminea del serpente di Zarathustra, a decapitare la tradizione storico-generica da cui sembrava prenderne origine e discendersene. Questo perché il fantastico nel nostro tempo sempre più ci appare come il golfo entro cui si addensano vivi tutti i vari criteri definatori delle varie definizioni di fantastico e degli altri generi, senza che la sua riconoscibilità si esaurisca nella presenza e/o denominazione di alcuno di questi criteri: un universo polimorfo in cui fiaba e gotico, romance e fantascienza, utopia e

---

<sup>16</sup> Cfr. F. Secchieri, *Il coltello di Lichtenberg. Fantastico e teoria letteraria*, in M. Farnetti (a cura di), *Geografia, storia e poetiche del fantastico*, Firenze, Leo S. Olschki, 1995, pp. 145-146.

nero, soprannaturale e terrore, esoterico e enigmatico, antico e futuro, si incontrano e vengono insieme giocati nel mare del RI (reale immaginario)». <sup>17</sup>

«L'indefinibile per definizione» di Secchieri, in quel caso secondo l'autore implicato e determinato dai condizionamenti imposti da percezione e sensibilità soggettiva, nel testo di Gnisci assume una prospettiva più ampia, sincretica, in cui il fantastico diventa collettore di tanti elementi, prendendo da ciascuno un proprio significato senza però esaurirsi singolarmente in ognuno di essi.

In questo contesto, la natura apparentemente “impura” e “ibrida” del fantastico risulta esserne il suo punto di forza: come precedentemente riscontrato a proposito del video, anche in questo caso la compresenza di più linguaggi ne definisce l'*a-specificità*, grazie alla libera possibilità di aprirsi a ventaglio attraverso molteplici forme d'espressione.

Il discorso di Gnisci prosegue andando a toccare uno dei nodi problematici posti anche dallo studio della produzione in video. Il testo, infatti, continua così: «[...] il Fantastico si propone come il regno mutevole e in caotica formazione dell'immagine del mondo che RI prepara. Per questo esso decapita per eccesso tutto quello da cui sembra derivare: la storia di un genere, e la fa esplodere oltre i confini di una astratta evoluzione nel tempo e degli orti conchiusi dei generi. Nemmeno li mescola, li valica. [...] il fantastico tende a *riunire* in una *famiglia*, come sotto lo stesso cognome, individui con nomi e storie diverse, ciò che la scienza letteraria e della cultura si ostina a dividere e separare (v. Todorov, Suvin, Scholes e Rabkin). A riunire in un corpo planetario, in una tessitura di fraintendimento, dove stanno insieme vecchi generi e sottogeneri [...] e diverse forme espressive e mediali: narrativa letteraria, cinema, televisione, fumetti ecc.» <sup>18</sup>

Rileggendo e riflettendo più volte su questo testo mi sono accorta di una coincidenza, curiosa quanto incredibile e, in fondo, quasi una “rivelazione”: provando a sostituire in questo brano la parola *fantastico* con *video*, e modificando i nomi degli studiosi citati con esponenti legati agli studi sull'immagine elettronica (seppur da punti di vista di diversi) – ad esempio McLuhan, Raggianti, Youngblood – si noterà subito come il testo continui a mantenere una propria stabilità e coerenza, pur avendo spostato totalmente l'asse di studio.

---

<sup>17</sup> A. Gnisci, *Reale Immaginario Fantastico*, in B. Pisapia (a cura di), *I piaceri dell'immaginazione*, Roma, Bulzoni, 1984, pp. 55.

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 56. Corsivi nel testo.

## **Indicazioni di metodo e riflessioni sulla questione del genere**

Dai vari contributi proposti e analizzati finora emerge, a mio avviso, una traccia di studio interessante, costellata da vari epicentri che mostrano convergenze intriganti e cruciali tra il linguaggio del video e la modalità di pensiero creativo fantastico. A fronte di quanto scritto finora sembra naturale chiedersi se esista un punto fondamentale, una causa originaria che renda complicato per gli studiosi proporre definizioni appropriate in entrambi i casi.

In merito a questo interrogativo, credo sia necessario muoversi secondo due fronti.

La mia strategia di ricerca intende dunque verificare l'intuizione che mi suggerisce la presenza di un punto problematico alla radice, provando quindi a muovere le riflessioni da quella che chiamerò *morfologia*, un aspetto per così dire "genetico" che cercherò di individuare e descrivere sia per il fantastico che per il video.

L'altro importante elemento sul quale mi sembra opportuno riflettere è quello delle *logiche strutturali di funzionamento*. Nelle teorie del linguaggio elettronico e nei testi di teoria della letteratura analizzati, viene sottolineata una certa tendenza al coinvolgimento, un'apertura *tout court* verso l'inclusione di elementi diversi – linguistici, estetici, tematici – sia come caratteristica strutturale interna che come orizzonte volto ad altre discipline e forme espressive mediali. Queste strutture aperte, mostrando particolare predisposizione al sincretismo e al metalinguismo, si prestano più a essere osservate e descritte nei rispettivi comportamenti e configurazioni che non a essere sistematizzate e organizzate in modo categorico, proprio perché fondate su criteri di instabilità e mutazione.

Nel fantastico e nel linguaggio del video si intravedono strutture "non-finite" le quali, aprendosi alla possibilità di aspetti e combinazioni metamorfiche, fanno della novità la chiave d'accesso a una continua corsa verso una instabilità nutrita in modo incostante da elementi del passato e del presente con uno sguardo sempre rivolto al futuro.

I concetti di indefinito e di infinito si manifestano in entrambi i casi, mostrandosi attraverso forme aperte e duttili difficilmente circoscrivibili e così rintracciabili in quello che Calvino scrive per il fantastico: «[...] noi lo diremmo indecidibile, come il paradosso d'un insieme infinito che contiene altri insieme infiniti. Lo scrittore compie operazioni che coinvolgono l'infinito della sua immaginazione o l'infinito della contingenza esperibile, o entrambi, con l'infinito delle possibilità linguistiche della scrittura».<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Cfr. I. Calvino, *Lezioni Americane*, Milano, Garzanti, 1988, p. 95.

Del resto, e qui si apre il terzo punto fondamentale di riflessione che affronto subito in questo paragrafo, considerando tutto quello che è stato detto finora, appare naturale quella “decapitazione” dei generi cui Gnisci si riferisce. A differenza degli studi sul video in cui la problematica non è mai stata chiaramente affrontata e alla quale ho precedentemente fatto cenno, soprattutto nell’ambito della teoria della letteratura<sup>20</sup> il dibattito ha trovato ampio respiro e gli studiosi si sono interrogati a più riprese sull’ipotesi di un fantastico come genere in sé.

A tal proposito si ricollega il contributo dello stesso Ceserani che scrive: «È corretto, ci si è chiesti, considerare il fantastico, analogamente a quanto si fa per altre forme di produzione letteraria, come un *modo* specifico e autonomo, cioè un insieme di procedimenti retorico-formali, atteggiamenti conoscitivi e aggregazioni tematiche, articolazioni dell’immaginario storicamente concrete e utilizzabili da vari codici linguistici, generi artistici o letterari?». <sup>21</sup> Poche pagine più avanti, dopo aver riflettuto sulla confusione con la quale il termine fantastico è stato adottato dall’Ottocento in poi, mostrandosi un calderone di riferimento contenente i più svariati prodotti letterari, l’autore prende una posizione ferma che vale come dichiarazione di metodo e impostazione di studio: «In questo libro [...] il fantastico viene di preferenza considerato non un genere ma un modo letterario, che ha avuto radici storiche precise e si è attuato storicamente in generi e sottogeneri, ma ha poi potuto essere utilizzato e continua a essere utilizzato, con maggiore o minore evidenza e capacità creativa, in opere appartenenti a generi del tutto diversi. Elementi e atteggiamenti del fantastico [...] si ritrovano con grande facilità in opere di impianto mimetico-realistico, romanzesco, patetico-sentimentale, fiabesco, comico-carnevalesco e altro ancora». <sup>22</sup> Una posizione che, secondo l’autore, si rende ancor più necessaria anche alla luce dell’ambiguità semantica dei termini fantasia e immaginazione, le cui funzioni e il “livello gerarchico” nell’ambito della “importanza della qualità creativa” sono state spesso ribaltate a seconda della lingua di riferimento usata.

---

<sup>20</sup> Nell’ambito cinematografico il fantastico viene ovviamente riconosciuto come genere o anche modo del narrare, spesso suddiviso in diverse sottocategorie. Vengono infatti individuati in questa macro-categoria film appartenenti all’area della fantascienza, al *fantasy*, al fiabesco e al mitologico. Ad esempio, alla voce **fantastico** dell’Enciclopedia del Cinema Garzanti vengono riunite insieme esperienze del cinema delle origini come i film di Méliès, le trasposizioni cinematografiche dei romanzi gotici come *Frankenstein*, il cinema espressionista, le produzioni horror, il *fantasy* come *Il Mago di Oz*, il cinema di fantascienza, i film di Jodorowsky degli anni Settanta, e molte altre esperienze. Cfr. G. Canova (a cura di), *L’Enciclopedia del Cinema Garzanti*, Milano, Garzanti, 2002, p. 383.

<sup>21</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., pp. 7-8. Corsivo nel testo.

<sup>22</sup> *Ivi*, p. 11.

E tuttavia questa posizione sembra quanto mai opportuna rispetto all'attuale quotidianità mass mediatica, fortemente orientata alla spettacolarizzazione – dalla comunicazione televisiva, agli spot pubblicitari, alla stessa produzione cinematografica – dove il fantastico si manifesta attraverso le modalità più varie, sollecitando sfere emozionali opposte che vanno dal terrorizzante a picchi di meraviglia idilliaca, svolgendo le funzioni più varie.

Pur muovendosi da ragioni diverse e tentando di organizzare un dizionario di costanti tematiche e formali e una classificazione di autori e opere del fantastico, anche Stefano Lazzarin propende verso una interpretazione del fantastico da posizionare alla convergenza di modalità espressive varie considerandolo «[...] un modo piuttosto che un genere, cioè una categoria più ampia e flessibile, dai confini meno rigidi del genere perché meno codificata», assumendo solo successivamente varie forme riconducibili a dei generi.<sup>23</sup>

E anche negli importanti studi dall'impronta più sociologica e psicoanalitica di Rosemary Jackson emerge una proposta di interpretazione del fantastico come modo poiché, secondo la studiosa, esso si presenta come una «forma dalla quale emergono un altro numero di generi», ribadendo nel seguito del testo con una posizione fortemente radicale che «[...] non esiste un modello teorico ideale al quale tutti i modelli dovrebbero conformarsi, non esiste un'entità astratta chiamata fantastico».<sup>24</sup>

Tutti questi contributi, del resto, si riallacciano agli studi capitali sul fantastico di Tzvetan Todorov, il quale negli anni Settanta ha riaperto la riflessione teorica in merito al fantastico in letteratura e dove, pur non usando il termine “modo”, lo definisce come una *modalità dell'immaginario*.<sup>25</sup>

L'insieme dei pensieri finora proposti mi sembra chiarire il criterio che mi ha accompagnata durante questa ricerca: in seguito alle riflessioni che hanno evidenziato l'inclinazione del linguaggio del video verso una fluttuazione “trans-genere” e avendo successivamente rilevato alcune fondamentali affinità con certe teorie sul fantastico che sottolineano la necessità di accostarvisi nella prospettiva del modo che abbraccia più generi, anche la mia prospettiva di studio ha avuto una impostazione onnicomprensiva che ha coinvolto opere dalle connotazioni più varie.

---

<sup>23</sup> Cfr. S. Lazzarin, *Il modo fantastico*, Roma-Bari, Laterza, 2000, pp. 22-23.

<sup>24</sup> R. Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen, 1981, trad. it. *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, Napoli, Tullio Pironti, 1986, pp. 6-7.

<sup>25</sup> T. Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, trad. it. *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, 2000, pp. 7-26. (Prima edizione italiana 1977).

Ho ritenuto questa linea guida irrinunciabile, in quanto conseguenza naturale degli specifici input teorici pervenuti, ma anche per poter descrivere con libertà la varietà della produzione audiovisiva elettronica che accoglie riecheggiamenti evidenti con l'attuale panorama mass mediale e le arti visive e dove la cifra dominante è appunto quella dell'incontro, del *mix*, della compenetrazione linguistica.

### **Morfologie a confronto: riflessioni sull'immagine elettronica**

Nel paragrafo precedente ho preannunciato la necessità di andare a recuperare ed esaminare la radice di quello che sembra essere la causa e altresì la giustificazione di un certo comportamento strutturale incline all'apertura, all'assimilazione di linguaggi e forme espressive o, più in generale, alla coesistenza di elementi di varia natura, sia nell'ambito del fantastico che per quanto riguarda il linguaggio del video.

Il limite che separa la questione morfologica da quella strutturale è apparentemente molto labile, ma ritengo opportuno sottolineare che quando mi riferisco al primo aspetto tratto una questione virtualmente "genetica" che mi appare come uno dei *traits d'union* principali nella relazione tra i due universi che stiamo studiando, a partire dalle rispettive fondamenta.

La riflessione di studio che qui vengo a proporre ha avuto origine da alcune osservazioni su testi di analisi e critica del video che mi sembrano particolarmente significativi ed efficaci in questo contesto.

Mi riferisco a quanto è stato detto sull'immagine elettronica, la cui natura è stata ad esempio descritta da Alessandro Amaducci come «flusso di energia luminosa costante nel tempo e nello spazio»,<sup>26</sup> ribadendone poi la specificità che la differenzia dall'immagine fotografica o cinematografica e il rapporto che la lega al reale così: «[...] è evidente che l'immagine "reale" ha subito una serie di passaggi e di mutazioni energetiche. La fotografia e il cinema in questo caso sono molto più diretti: ma il loro risultato, l'immagine stampata su pellicola, è un'*ombra statica*, mentre invece l'immagine elettronica, essendo trasmissione costante di energia, è *luce dinamica*».<sup>27</sup>

Questo flusso è dotato di due caratteristiche fondamentali: se da una parte resta salda l'idea di una costanza con la quale l'immagine viene continuamente a comporsi e ricomporsi grazie al pennello elettronico che si occupa di mantenerla, per così dire, costantemente in vita, dall'altra ciò che ne definisce la natura rendendola unica e radicalmente diversa rispetto a quella fotografica e cinematografica (anche dal punto di

---

<sup>26</sup> Cfr. A. Amaducci, *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Torino, Lindau, 1998, p. 20.

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 21. Corsivi nel testo.

vista concettuale) è proprio il fatto di essere di per sé frammentata, esplosa, ignara di compattezza e coerenza. Nel suo instabile, seppure continuo, ricalco del reale (e qui mi riferisco alle riprese dal vero), ogni elemento che la costituisce trova una forma precariamente coesa, perché l'occhio e il cervello umano sono capaci di integrare la visione creando l'illusione di una compattezza dell'insieme, quando la sua natura dinamica porterebbe verso il *nonsense* e l'astrazione, combaciando appunto con quell'idea di flusso che ne è il principio generatore.

Sono state molte le metafore coniate per descrivere l'immagine elettronica: ricordo tra i primi teorici Marshall McLuhan che, paragonandola alla pittura *pointilliste* di Seurat e Roualt aveva proposto, nell'ormai lontanissimo 1964, l'idea del mosaico televisivo,<sup>28</sup> Françoise Parfait, in un testo dedicato alle specificità tecnologiche del video cronologicamente assai più recente (2001) e in un ideale dialogo e integrazione del testo di McLuhan, arricchisce il concetto con una serie di caratteristiche che fanno capire la qualità instabile e mutevole dell'immagine elettronica, ricorrendo ad altre similitudini: «L'associazione dell'immagine video con il tessuto, la trama, la *moire*, mostra bene il suo aspetto serico, scivoloso, percorso da falde che si ricoprono l'una con l'altra. E c'è ancora un'altra trama a cui il video si avvicina, quella dell'arazzo o del mosaico, ovvero a una superficie organizzata secondo motivi ripetuti su una traccia geometrica più flessibile e aleatoria».<sup>29</sup>

Potendo parlare di una dimensione materica dell'immagine elettronica, la caratteristica che ne determina il corredo, per così dire, "cromosomico", è quella di una struttura che basa la propria persistenza sul concetto di intermittenza. Non un *unicum* compatto, dunque, ma un'alternanza di pieni e di vuoti, di segnali diversi che orientano fortemente l'attitudine comportamentale del linguaggio, sia per quanto riguarda le possibilità di trattamento dell'immagine, che per la genetica inclinazione "onnivora" rispetto alle altre forme d'arte, alle altre esperienze d'immagine e modalità di comunicazione. Un'immagine acquosa, sfilacciata, soffiata, diffusa, come sostiene Florence de Méredieu.<sup>30</sup>

L'insieme di questi contributi, utili a spiegare la natura dell'immagine elettronica e la sua inclinazione comportamentale, si chiudono in cerchio con un altro paio di

---

<sup>28</sup> M. McLuhan, *Understanding Media: the Extention of Man*, London, Routledge & Kegan Paul, 1964, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2008, p. 333. (Prima edizione italiana 1967).

<sup>29</sup> Cfr. F. Parfait, *Video: un art contemporain*, Paris, Regard, 2001, pp. 105-108. La traduzione è mia e anche il corsivo introdotto nel testo citato.

<sup>30</sup> Cfr. F. de Méredieu, *L'implosione nel campo dei colori*, in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», cit., pp. 92-93, ed. or. *L'implosion dans le champs des couleurs*, in R. Bellour, A.-M. Duguet, *Vidéo*, cit., p. 251.

annotazioni teoriche che mi sembrano rilevanti per poter creare un ponte ideale che conduca le riflessioni verso il fantastico.

A coronamento del quadro di riferimento finora descritto si pone, a mio parere, l'idea dei criteri di addizione e sottrazione che, secondo Raymond Bellour, sottendono sia il cinema sperimentale (e d'avanguardia) che il video, caratteristiche peculiari che ne demarcano la distanza dal cinema narrativo. Bellour scrive così: «In questo modo, infatti, viene a sciogliersi, nella maggior parte dei film sperimentali e dei nastri video, il “contratto naturale” di immagine e suono. In ogni caso si verifica sottrazione o addizione: accelerazioni, rallentamenti, eccessi, assenze, perturbazioni d'ogni genere che mirano a snaturare quel contratto firmato da ormai quasi un secolo tra il film di fiction e il suo spettatore».<sup>31</sup>

L'effetto generato sull'immagine da questo insieme di pieni e di vuoti, di sollecitazioni e silenzi, di pause e dinamismi è quello che determina la presenza di uno spettatore fisiologicamente coinvolto nell'incessante tensione volta a colmare – con lo sguardo e col pensiero – una struttura di per sé estranea alla possibilità di completezza e compattezza: è ancora McLuhan, infatti, nelle sue note teorie, a sostenere che la disomogeneità dell'immagine elettronica è alla base di quei meccanismi di attrazione e coinvolgimento propri dei “mezzi freddi”, attivatori di una percezione pluricentrica, partecipazionale, tattile e implosiva, in cui la bassa definizione sollecita l'intervento del fruitore che a sua volta si mostra plurisensoriale, configurativo, gestaltico e totalizzante.<sup>32</sup>

È con questo bagaglio di collegamenti tra teorie che ho notato un cortocircuito inaspettato e produttivo con dei passi estrapolati da certi studi sul fantastico. In questi scritti emergono infatti alcuni concetti che, pur applicandosi a una modalità espressiva del pensiero e agli esiti organizzativi in merito ai testi letterari, vanno ad aderire, combaciando talvolta perfettamente, a quelli che finora ho presentato come aspetti genetici e chiavi strutturali del linguaggio elettronico.

---

<sup>31</sup> R. Bellour, *I contorni della fiction*, in R. Albertini, S. Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione*, cit., p. 168.

<sup>32</sup> Cfr. M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, cit., pp. 37-73.

### **Morfologie a confronto: riflessioni sul fantastico**

Un testo particolarmente attento alla questione (da me denominata) *morfologica* del fantastico e, al contempo, agli effetti che esso produce sul destinatario,<sup>33</sup> è *L'effet fantastique ou la mise en jeu du sujet* di Hélène Brown.<sup>34</sup>

In questo volume è possibile ritrovare una certa affinità con la traccia descrittiva che prima ho tentato di organizzare a proposito dell'immagine elettronica, sviluppata a partire da una serie di definizioni circa la sua natura frammentaria e disomogenea, per giungere poi a citare quei meccanismi di addizione e sottrazione che sono alla base di una reazione spettatoriale in cui l'aspetto integrativo e partecipativo ne definisce meccanismo e qualità dell'esperienza.

Lo studio di Brown pone l'attenzione su alcune caratteristiche oppostive che determinano la natura del fantastico le quali, secondo l'autrice, hanno lo scopo di generare fenomeni di destabilizzazione, sia interna che nei confronti dell'ipotetico destinatario. Muovendosi dall'idea di *extra*, dapprima Brown sostiene che il fantastico ha origine da ciò che si aggiunge a un'idea di base e quindi da quello che lo fa essere straordinario, superiore, supplementare, differente, costruendo così le basi per un'idea di *surplus*. Successivamente l'autrice rettifica e specifica meglio l'assunto di partenza, sostenendo che «il fantastico non si iscrive dentro un cerchio», poiché «[...] dà l'impressione che ci sia qualcosa in più che non si lascia afferrare, un eccesso che rivela una mancanza».<sup>35</sup> Questa idea di mancanza introduce il concetto di perdita: se da una parte il fantastico eccede e deborda infrangendo la norma, dall'altra sottrae, è manchevole, tace.<sup>36</sup>

Anche Remo Ceserani, descrivendo i procedimenti narrativi e retorici utilizzati dal modo fantastico, sottolinea la frequente quanto «[...] improvvisa apertura di spazi vuoti, di ellissi nella scrittura»<sup>37</sup> che servono a generare incertezze, insicurezze, timori e suspense.

---

<sup>33</sup> Tengo a sottolineare che ho scelto di assimilare in questa definizione sia la figura dello spettatore che quella del lettore, preferendo così evidenziare il procedimento creativo del fantastico e le sue implicazioni al di là delle forme espressive in cui trova articolazione e che comunque, a partire dai testi di teoria della letteratura, mi sembrano del tutto applicabili a ogni linguaggio.

<sup>34</sup> Cfr. H. Brown, *L'effet fantastique ou la mise en jeu du sujet*, Saratoga, ANMA Libri, 1996.

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 23. La traduzione è mia.

<sup>36</sup> Anche un'altra studiosa del fantastico, Rosalba Campa, ha individuato nei silenzi del testo una delle caratteristiche fondamentali del racconto fantastico. Il tacere elementi tematici, ma anche il giocare fra il detto e il non detto vengono recepiti come momenti salienti di una strategia che volutamente mette in crisi le aspettative del lettore. Cfr. R. Campa, *Los silencios del texto en la literatura fantástica*, in AA.VV. *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, Madrid, E. Morillas Ventura, Sociedad Estatal Quinto Centenario, 1991, pp. 51-52.

<sup>37</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 82.

Questo altalenare tra eccesso e perdita, tra il troppo e il non abbastanza, ricorda il senso di intermittenza, la precarietà, la frammentazione fatta di pieni e di vuoti che è origine e materia dell'immagine elettronica, fondata anch'essa su un principio di disequilibrio che la determina nella propria natura e nella conformazione aperta di quegli orizzonti che pongono le produzioni in video a fianco di ogni linguaggio espressivo.

È sulla base di questa instabilità che il fantastico costruisce la propria forza, seducendo e catturando l'attenzione del destinatario coinvolto nel tentativo di ristabilire un equilibrio – narrativo, logico, estetico – di per sé concepito come precario.

In entrambi i casi, sia per l'immagine video che per il fantastico, la questione fondamentale è quella dell'esistenza che si gioca sul baricentro di una instabilità insanabile: come lo spettatore di un audiovisivo realizzato con tecnologia elettronica partecipa al processo di compattazione dell'immagine ristabilendone forma e senso, così il destinatario di un messaggio fantastico viene coinvolto nel completamento di un'opera che vuole rimanere aperta e che «si oppone alla cessazione, all'interruzione»,<sup>38</sup> riconducendoci ai concetti di infinito e indefinito prima menzionati.

Prendendo a prestito una delle osservazioni di McLuhan sull'immagine elettronica riscopriamo, per il video e per il fantastico, la presenza di un destinatario attivato nella partecipazione, incessantemente sollecitato e stimolato in un dinamismo visivo e mentale che segue le trame incerte delle materie che gli vengono proposte, dove coabitano silenzio e clamore, piena luce e oscurità, il troppo e il non abbastanza.

Di fatto, questa tensione verso il completamento e la messa in relazione di elementi incoerenti porta a quello stato di esitazione che, come vedremo più avanti, è il concetto basilare delle teorie sul fantastico elaborate da Todorov, secondo il quale, «il fantastico implica quindi una integrazione del lettore nel mondo dei personaggi, si definisce mediante la percezione, da parte del lettore, degli avvenimenti riferiti. Occorre subito precisare che, così dicendo, non pensiamo a questo o a quel lettore particolare, reale, ma a una funzione di lettore implicita nel testo».<sup>39</sup>

Inoltre, e anche questo mi appare un fatto fondamentale in quello che credo essere l'incontro privilegiato tra l'immagine elettronica e il fantastico, quest'ultimo non solo si offre come luogo delle opposizioni, ma si propone anche come sintesi delle complementarità, coinvolgendo, conciliando, permettendo coesistenze. In questo senso,

---

<sup>38</sup> H. Brown, *L'effet fantastique...*, cit., p. 58.

<sup>39</sup> Cfr. T. Todorov, *La letteratura fantastica*, cit., p. 34.

sempre secondo Brown, il messaggio del fantastico è nell'ordine della totalità perché include tutto invece di selezionare.<sup>40</sup>

Riverberi, somiglianze, dialoghi: le teorie del video risuonano in quelle del fantastico, con legami talvolta più stretti, altre volte più difficili da individuare. Da una parte ritroviamo quelle che Silvia Albertazzi descrive come «mappe precarie o sbiadite, le storie fantastiche sono destinate comunque ad alimentare i dubbi del lettore piuttosto che non a dissiparli»<sup>41</sup>; dall'altra, senza entrare ancora nel merito di quali sono le storie raccontate dal video, abbiamo un'immagine definita come «“catastrofica”, zebrata, diluita, sbriciolata».<sup>42</sup>

Ma, in entrambi i casi, la suggestiva descrizione di precarietà non degrada in un auto-esaurimento delle tematiche, poiché il riferimento a una certa decadenza suggerisce la necessità che questi due mondi hanno di essere contenuti, compresi, completati, per ritrovare, all'interno della sfera del destinatario, una forma piena, conclusa, sensata.

### **Il fantastico: strutture e visioni**

Il tentativo di delineare una morfologia comune al video e al fantastico mi è sembrato un primo passo per definirne una “genetica” ipoteticamente condivisa, tesa a provocare una risposta simile da parte del presunto referente-destinatario di entrambi. Ma è ancor più nella questione della strutturazione logica che si concretizza il punto di contatto più saldo che, a mio giudizio, supporta l'ipotesi che vede l'arte elettronica come modalità più adatta per la configurazione di forme, estetiche e contenuti riconducibili al fantastico.

Lascio momentaneamente in sospenso il discorso sul video al quale mi riallacerò più avanti perché, a questo punto della trattazione, mi è utile dare spazio al fantastico, provando a spiegarne significato e funzionamento, facendo emergere quei percorsi che tra poco ricongiungeranno nuovamente le riflessioni all'immagine elettronica.

Ricorrendo all'analisi etimologica della parola fantastico è possibile riscontrare come il termine derivi dal tardo latino *phantasticu(m)*, a sua volta discendente dal nominativo *phantasticus*, dal greco *phantastikós*, da *phantázō* e cioè “io mostro”, la stessa etimologia dalla quale peraltro deriva la parola fantasma. Analizzando il termine fantasia vediamo che la sua derivazione è dal latino *phantasia*, dal greco *phantasia*, da

---

<sup>40</sup> Cfr. H. Brown, *L'effet fantastique...*, cit., p. 65.

<sup>41</sup> S. Albertazzi, *Al modo di Alice. Il fantastico nelle letterature di lingua inglese*, in M. Farnetti (a cura di), *Geografia storia e poetiche del fantastico*, cit., p. 30

<sup>42</sup> Cfr. F. de Méredieu, *L'implosione nel campo dei colori*, cit., p. 93.

*phāinō* e che, anche in questo caso, riconduce a “io mostro”. In entrambi i casi la radice greca suggerisce l’esigenza di mostrare, fare vedere, sottoporre alla vista degli altri. Aristotele, ad esempio, chiama le immagini della mente *phāntasma* e *phantasia*, immagini che possono essere sia percepite dal reale che create dall’intelletto.

Nel corso dei secoli, soprattutto in ambito filosofico e non solo, gli intellettuali hanno cercato di capire e descrivere la funzione della fantasia. Sebbene non sia compito di questa ricerca ricomporre nella totalità questo quadro di riferimento storico, trovo che offrire delle chiavi di lettura anche sinteticamente, possa essere utile a rendere più agevole il confronto con i testi che saranno oggetto di studio.

Se da un lato, dunque, la fantasia<sup>43</sup> è la facoltà che la mente umana ha di poter interpretare liberamente i dati forniti dall’esperienza o di rappresentare contenuti inesistenti in immagini sensibili, il fantastico è ciò che deriva dalla fantasia, da essa prodotto senza avere necessaria rispondenza nella realtà dei fatti: qualcosa che è fuori dalla norma.

Questi significati rendono esplicito un sistema di contrapposizioni i cui parametri saranno presenti e utili lungo tutto il corso di questa ricerca, ovvero *l’esperienza del reale e l’inesistenza, la regola e la novità*.

Se prima ho cercato di descrivere gli aspetti morfologico-genetici del video e del fantastico, basati su caratteristiche opposte di eccesso e perdita, pieno e vuoto, troppo e non abbastanza, anche per quanto riguarda la questione strutturale ci ritroviamo in presenza di altri e nuovi sistemi basati su opposizioni.

La fantasia può agire sul mondo reale, le cose, gli avvenimenti così come appaiono nella dimensione spazio-temporale esperita che fa riferimento alla concezione euclidea. In questa accezione l’esperienza è evidenza, chiara, indubitabile e la fantasia agisce sull’insieme di questi dati stabilendo nuove combinazioni e creando nuove relazioni.

---

<sup>43</sup> Un affascinante quadro riassuntivo storico viene proposto da Vittore Branca e Carlo Ossola come saggio introduttivo alla raccolta di saggi da essi stessi curata: «Da Platone a Dante era sentita (la fantasia) come essenziale e insostituibile mezzo di conoscenza. L’“alta” fantasia è quella che conduce il mistico pellegrino della Divina Commedia alla suprema Verità che è Dio. Il Tasso richiamandone l’etimologia [...]: “fantasia [...] potenza simile alla luce nell’illustrare le cose e dimostrare l’evidenza”; e Vico, sia pur solitario, affermava ancora il primato della fantasia nell’attività creatrice. Ma poi nella settecentesca “età della ragione” la fantasia è depressa a “pazza di casa”, a immaginazione sregolata. “Noi giochiamo spesso e volentieri con l’immaginazione; ma l’immaginazione, in quanto è fantasia, gioca male a proposito con noi” scriveva Kant. Pochi anni dopo un proromantico come Novalis, riaffermando i diritti del sentimento, proclamava la fantasia “il massimo bene [...] che può sostituire per noi tutti i sensi”. Così sulla scia vichiana e romantica la fantasia riacquista i suoi titoli di nobiltà, limitatamente però alla libertà creatrice, all’arte, come ha esplicitato l’estetica novecentesca da Croce e Gentile a Alain, come hanno praticato vari movimenti dal futurismo e dal surrealismo in poi». Cfr. V. Branca, C. Ossola (a cura di), *Gli universi del fantastico*, Firenze, Vallecchi, 1988, p. 4.

Essa però può anche dare corpo e sostanza all'inesistente, ovvero a quell'insieme di cose, esseri, avvenimenti dei quali non facciamo né faremo mai esperienza diretta.

Questo ritorno costante al reale, riorganizzato però con modalità assolutamente nuove e imprevedibili rispetto alla tradizione nota e consolidata nei secoli, rappresenta la stessa condizione di forte radicamento sulla quale Todorov ha fondato la propria notoria definizione di fantastico: «In un mondo che è sicuramente il nostro, quello che conosciamo, senza diavoli, né silfidi, né vampiri, si verifica un avvenimento che, appunto, non si può spiegare con le leggi del mondo che ci è familiare. Colui che percepisce l'avvenimento deve optare per una delle due soluzioni possibili: o si tratta di un'illusione dei sensi, di un prodotto dell'immaginazione, e in tal caso le leggi del mondo rimangono quelle che sono, oppure l'avvenimento è realmente accaduto, è parte integrante della realtà, ma allora questa è governata da leggi a noi ignote».<sup>44</sup>

Il fantastico, secondo Todorov, risiede precisamente nel momento in cui si verifica l'incertezza, in cui l'esitazione resta intatta nella permanenza di un interrogativo che mette in questione il soggetto e il circostante.

A tale proposito mi sembrano assai illuminanti alcuni passi scritti da Rosemary Jackson, in cui l'autrice riconferma l'adesione del fantastico al mondo così come lo conosciamo, ma sul quale si innesta come funzione rivoluzionaria e alternativa attraverso delle operazioni possibili per quanto inconsuete. Jackson scrive infatti: «Il fantastico non ha nulla a che fare con la possibilità di inventare un altro mondo non umano: non è trascendentale. Ha invece a che fare con l'inversione degli elementi di questo mondo, con la ricomposizione dei suoi elementi costitutivi in nuove relazioni per produrre qualcosa di strano, poco familiare o apparentemente “nuovo”, assolutamente altro o diverso».<sup>45</sup>

Volgendoci all'ambito dell'estetica è possibile prendere in prestito un'affermazione di Adorno che ben si inserisce nel quadro di riferimenti che sto cercando di comporre, nel momento in cui egli stesso scrive: «[...] l'arte fantastica rappresenta un non esistente come esistente».<sup>46</sup> Ancora una volta l'accento della riflessione cade sul fatto che il fantastico può rappresentare uno dei possibili risultati dell'incontro tra reale e immaginario, disturbando e problematizzando una rappresentazione del reale solitamente basata sulla verosimiglianza.

---

<sup>44</sup> T. Todorov, *La letteratura fantastica*, cit., p. 28.

<sup>45</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 7.

<sup>46</sup> T.W. Adorno, *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1970, trad. it. *Teoria estetica*, Torino, Einaudi, 1975, p. 29.

E, ritornando al testo di Jackson, un altro passo significativo in questo contesto è il seguente: «In una cultura secolarizzata, il desiderio per l'alterità non è collocato nei mondi alternativi del paradiso o dell'inferno, ma è diretto verso le aree vuote di questo mondo, trasformandolo in qualcosa di “diverso” da quello familiare, tranquillo. Invece di un mondo alternativo esso crea “l'alterità”, questo mondo viene rimpiazzato e dislocato». <sup>47</sup>

Questa azione volta a minare il reale, caricata da un'inquietudine generata dall'incapacità di riconoscimento che in questo brano prelude all'effetto perturbante descritto da Freud e che affronterò in altro capitolo, secondo Jackson avviene attraverso una funzione di tipo “para-assiale” svolta dal fantastico. Ponendosi (in modo figurato) ai lati di un ipotetico asse principale rappresentato dal reale, il fantastico vi si impone come frattura, forzando il limite del noto e del razionale e trascendendo la relazione quasi simbiotica e di dipendenza.

Ma come avviene praticamente tutto questo? Le risposte sono riscontrabili in testi diversi. Ad esempio, in un suo contributo all'interno di una raccolta di saggi dedicati al tentativo di descrizione degli universi del fantastico, lo psicologo e psicoanalista Cesare Musatti dedica uno scritto al problema della struttura del fantastico, sottolineando fin dalle premesse la necessità di dover individuare una organizzazione logica utile a dare forma alla complessità sulla quale si basano il fantastico, l'immaginario e l'irreale. In un suo testo, oltre ad assumere come prototipo degli universi del fantastico il sogno, che «[...] è vissuto come realtà e, insieme, alla realtà si contrappone», <sup>48</sup> Musatti presenta alcuni dei procedimenti fondamentali di questa impostazione strutturale, a suo avviso comuni al sogno come al fantastico e che riguardano il trattamento dei concetti di spazio, tempo e identità. Lo psicoanalista scrive: «Quanto alle coordinate spaziali – che pur non possono mai mancare, perché tutto ciò che viene sognato ha un proprio posto e proprie dimensioni – vi è un'assoluta rottura dell'ordine spaziale rigido in cui siamo abituati a vivere le cose. Certamente nel sogno può dunque attuarsi uno scardinamento del tempo e dello spazio, restando tuttavia la scena del sogno nel tempo e nello spazio. È come se spazio e tempo potessero, per così dire, venire terremotati, senza però annullarsi mai: perché in qualche modo la scena del sogno è in un proprio tempo e in un proprio spazio». <sup>49</sup> Questi stessi effetti di scardinamento dell'ordine spazio-temporale riguardano

---

<sup>47</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 18.

<sup>48</sup> C. Musatti, *Struttura logica della fantasia*, in V. Branca, C. Ossola (a cura di), *Gli universi del fantastico*, cit., p. 10. Il tema del sogno e la sua relazione con il fantastico verrà ampiamente studiato nel terzo capitolo di questa tesi.

<sup>49</sup> *Ivi*, p. 11.

anche la messa in discussione dell'identità, per cui non solo l'immagine di un oggetto può differire dall'oggetto stesso, ma è lo stesso mantenimento dell'identità ad essere messo in discussione.

Il testo continua così: «La identità oggettuale va senz'altro a farsi benedire: un personaggio può nel corso stesso del sogno divenire un altro, restando tuttavia contemporaneamente se stesso; e le cose, gli oggetti, subiscono egual sorte. Il principio di identità è dunque infranto con disinvoltura, e così quello di causa ed effetto».<sup>50</sup>

Il sogno e il fantastico, non potendo fare a meno della realtà come condizione necessaria della propria esistenza, la lambiscono problematizzandola, mettendola in discussione, forzandone i vincoli, costruendo nuove possibilità attuative alle quali si riferisce anche il filosofo Vittorio Mathieu, sostenendo che: «[...] ciò che rende applicabile la fantasia non è il fatto d'incontrare *casualmente* qualche realtà strutturata, per combinazione, in qualche modo: è al contrario il fatto che quelle strutture, come strutture di *operazioni possibili*, eseguite dapprima solo sui simboli, ci permettono di pensare una realtà nuova (o di pensare in modo nuovo la realtà)» e dopo, citando per opposizione il testo di Jackson, «esse sono possibilità reali perché (in parole tecniche) “trascendentali”: perché rendono possibile l'esperienza, non perché siano ricavate dall'esperienza».<sup>51</sup>

La fantasia, entrando in funzione come organizzatrice del passaggio dal semplice all'articolato, apre nuove possibilità, nuovi oggetti, mondi ed esperienze perché attua schemi nuovi.

A un sistema basato sulla rottura delle unità classiche di spazio, prospettiva, tridimensionalità, tempo e identità si riferisce anche Jackson, con particolare riferimento a questi due ultimi aspetti, laddove si annulla la sequenza storica tra passato, presente e futuro,<sup>52</sup> producendo una sospensione in un eterno presente in cui viene peraltro messa in crisi l'unità del soggetto attraverso la manifestazione di io doppi, multipli, parziali, smembrati, poiché «è il potere fantastico che mette in discussione la categoria del soggetto – quella definizione dell'io come in un tutt'uno coerente indivisibile e continuo che ha dominato il pensiero occidentale per secoli ed è celebrato nel teatro classico e nell'arte “realistica”».<sup>53</sup>

Da una prospettiva del tutto diversa, e cioè quella dell'artista, grafico e designer, ma anche attraverso i suoi vari contributi sui linguaggi artistici, Bruno Munari ci conduce

---

<sup>50</sup> *Ivi.*

<sup>51</sup> V. Mathieu, *Realtà, ragione, fantasia*, in V. Branca, C. Ossola (a cura di), *Gli universi del fantastico*, cit., p. 52. Corsivi nel testo citato.

<sup>52</sup> Cfr. R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 43

<sup>53</sup> *Ivi*, p. 77.

nel mondo della fantasia, spiegandone il significato e le articolate funzioni all'interno di un sistema che la vede in relazione con altre capacità umane quali l'immaginazione, la creatività e l'invenzione. Munari descrive la fantasia come: «[...] la facoltà più libera delle altre, essa può infatti non tener conto della realizzabilità o del funzionamento di ciò che ha pensato. È libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile. L'invenzione usa la stessa tecnica della fantasia, cioè la relazione fra ciò che conosce, ma finalizzandola ad un uso pratico».<sup>54</sup>

Lo scritto propone, analogamente a quanto constatato nei testi finora citati, una riflessione sulla fantasia come operazioni di possibilità fra quello che il pensiero conosce e sottolinea l'estraneità di ciò che è ignoto perché, secondo l'autore, la mente umana è in grado di creare relazioni solo tra elementi noti. Di quante più cose un individuo è a conoscenza e quante più nuove relazioni si possono stabilire, tanto più la fantasia è ricca e produttiva: «Il problema basilare quindi, per lo sviluppo della fantasia, è l'aumento della conoscenza, per permettere un maggior numero di relazioni possibili tra un maggior numero di dati».<sup>55</sup>

Seguono nel testo le descrizioni delle varie modalità attraverso le quali la fantasia si manifesta e delle quali riporto di seguito un sintetico schema che risulterà utile al momento della fase di studio delle opere selezionate.

Si tratta di un insieme di caratteristiche che vanno ad assommarsi a quelle rotture spazio-temporali e di identità alle quali ho prima fatto riferimento come primi procedimenti strutturali e che, nel loro complesso, si presentano come quelle aperture di variazioni che consentono la definizione di un sistema fantastico.

Queste funzioni sono dunque:

- il capovolgimento di situazione, con l'uso dei contrari, degli opposti e dei complementari;
- la moltiplicazioni delle parti di un insieme;
- la relazione per affinità visive o di altra natura;
- il cambio di colore;
- il cambio di materia;
- il cambio di luogo;
- il cambio di funzione;
- il cambio di moto;
- il cambio di dimensione;
- la fusione di elementi diversi in un unico corpo;
- il cambio di peso degli oggetti.

---

<sup>54</sup> B. Munari, *Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Roma-Bari, Laterza, 2009, p. 21. (Prima edizione 1977).

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 35.

## **Il fantastico come modalità retorica e doppio sguardo**

L'ipotesi risulterà forse azzardata, ma dall'insieme globale dei procedimenti strutturali fin qui analizzati e considerando che tutte le operazioni sulle quali si basa il fantastico si traducono in immagini, mi sembra di poter dedurre e affermare che uno degli esiti ad esso legati stia proprio nella capacità di "inverare", risolvere e rendere manifesto quello che in campo letterario viene espresso grazie all'uso delle figure retoriche.<sup>56</sup>

Tra i vari procedimenti strutturali del fantastico, ad esempio, risulta normale ritrovare figure iperboliche attraverso la riduzione o l'esagerazione oltre i limiti normali delle qualità di una persona, di un animale, di una cosa o di una idea. Inoltre, se il fantastico da un lato oltrepassa il senso della metafora accostando e mostrandoci i due termini generalmente utilizzati per realizzare un paragone, dall'altro procede oltre la metonimia facendo sì che un oggetto più che essere considerato al posto di un altro, diventi semplicemente l'altro attivando un flusso di metamorfosi e instabilità permanente. Nel fantastico, inoltre, sono possibili i procedimenti di personificazione e cioè l'attribuzione di sentimenti umani a cose o animali, e la similitudine diventa vera e propria analogia tra due termini di comparazione, mentre la sinestesia, come associazione di sfere sensoriali, non sorprende, verificandosi come condizione normale.

Inoltre, facendo riferimento alle figure di parola e di pensiero, nel fantastico diventano unità indistinguibili le opposizioni dell'antitesi, così come l'accostamento di due termini dal significato opposto dell'ossimoro può diventare norma accettabile.

La questione del fantastico, finora studiato come luogo problematico in cui tutto si fonde e si uguaglia, in cui l'eccesso e la perdita sono le due facce della stessa medaglia, in cui differenza e distinzione vengono rifiutati a favore di un tutto eterogeneo e disomogeneo organizzato secondo criteri di inclusione piuttosto che di esclusione, ruota attorno a due assi fondamentali: quello della visione e quello della rappresentazione, intaccando inevitabilmente il problema dell'identità.<sup>57</sup>

Il fantastico presenta dunque due tipi di visione coesistenti e in stretta collaborazione. Da una parte rimane ferma l'idea di relazione tra visione e realtà così descritta da Arnheim: «La virtù grandissima della visione è che non solo si tratta di un "medium" estremamente articolato, ma che il suo universo offre informazioni inesauribilmente

---

<sup>56</sup> Mi riferisco per lo più alle figure di contenuto, cioè quelle che vengono utilizzate per esprimere in modo più calzante e suggestivo un'idea, basandosi su procedimenti fortemente figurativi.

<sup>57</sup> Per quanto riguarda il problema dell'identità, il fantastico agisce tra visione e rappresentazione nel momento in cui interrompe la corrispondenza tra un elemento e l'immagine che normalmente ne dovremmo avere. Cfr. M.R. Alessandri, *Manuale del fantastico*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1992, pp. 12-13.

ricche circa gli oggetti e gli eventi del mondo esterno. Pertanto la vista è il medium primario del pensiero». <sup>58</sup> Dall'altra parte il fantastico si occupa della realizzazione di universi che sono il risultato dell'incontro, scontro, fusione e spostamento dell'immenso archivio di rappresentazioni di cui dispone la mente umana e quindi il pensiero a sua volta, al di là della vista, può produrre innovative nonché illusorie visioni.

È a questa continua oscillazione tra la possibilità di figure del reale e la creazione di figure altre e simboliche che allude Monica Farnetti, quando nei suoi studi sul fantastico propone di includere visione e pensiero nella classe degli "enantiosema", ovvero come appartenenti al gruppo di voci antifrastiche dai significati opposti e duplici, poiché entrambi fondono i dati della percezione dell'esperienza sensibile e l'idea del simulacro e dell'illusorietà. La studiosa infatti scrive: «Il concetto di vedere ha quindi una doppia valenza, quella che ha a che fare con la scienza ottica, le arti figurative e la letteratura del vero, ma dall'altra la scienza dei sogni, lo studio dell'immaginario, la letteratura fantastica, la mistica...». <sup>59</sup> Il fantastico, dunque, adotta questo doppio sguardo che riorganizza i dati del reale in una dimensione intima, creativa e personale.

E a questo punto mi sembra opportuno fermarmi per riprendere a intrecciare il filo del discorso intorno alla questione dell'immagine elettronica.

### **Il linguaggio del video: strutture e visioni**

Tra le tante corrispondenze che abbiamo visto finora attivarsi, anche il tentativo di definizione di una struttura logica del fantastico sembra rappresentare un nuovo e buon punto di contatto con il video.

È lampante il fatto che in entrambi i casi ci troviamo di fronte a linguaggi basati su immagini e su sistemi di visione. Ma questa considerazione, per quanto svolga un ruolo chiave, non rappresenta un punto di arrivo e mi invita a produrre nuove considerazioni.

Storicamente già il cinema era stato indicato come il mezzo espressivo privilegiato nella manifestazione del sogno, degli stati emotivi, della coscienza e dell'immaginario fantastico. Queste posizioni sono facilmente riscontrabili, in primo luogo, negli scritti di alcuni protagonisti dell'avanguardia surrealista, si pensi a Antonin Artaud, Luis Buñuel, Salvador Dalí, André Breton e altri. <sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> R. Arnheim, *Visual Thinking*, Berkeley-Los Angeles, Regents of the University of California, 1969; trad. it. *Il pensiero visivo*, Torino, Einaudi, 1979, p. 24. (Prima edizione italiana 1974).

<sup>59</sup> M. Farnetti, *L'irruzione del vedere nel pensare. Saggi sul fantastico*, Udine, Campanotto, 1997, p. 11.

<sup>60</sup> Si faccia riferimento ai seguenti testi: A. Martini (a cura di), *Utopia e cinema. Cento anni di sogni, progetti e paradossi*, Venezia, Marsilio, 1994; P. Bertetto (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Venezia, Marsilio, 2001.

E del resto anche alcuni degli studi citati in queste mie pagine riportano un riferimento al cinema come luogo privilegiato del fantastico: Musatti, ad esempio, sottolinea il reciproco sussistere su logiche basate sull'idea di montaggio,<sup>61</sup> mentre Enrico Fulchignoni evidenzia l'importanza del cinema in quanto luogo che si è occupato di rendere collettivi i prodotti dell'attività fantastica.<sup>62</sup> Lo stesso Ceserani individua nel cinema delle avanguardie lo spazio per nuove forme di rappresentazione del fantastico.<sup>63</sup>

Oltre agli elementi fin qui ravvisati, sia morfologici che nell'ambito delle definizioni teoriche, come momenti di virtuoso dialogo tra fantastico e video, trovo che anche i procedimenti strutturali offrano, oltre che degli ottimi spunti di studio, ulteriori argomentazioni a supporto delle mie ipotesi.

Innanzitutto, come abbiamo visto, si tratta di un linguaggio che “parla per immagini”. Ma di quali immagini si tratta? Ed è pertinente dire che certe immagini si confanno di più al linguaggio elettronico che ad altri linguaggi?

Il concetto di enantiosemia introdotto da Farnetti apre la strada a una serie di considerazioni. Ho cercato di illustrare come il fantastico sia il prodotto di un'operazione che si svolge mediando tra la visione del reale e la “visione” del pensiero, un tipo di lavoro che viene svolto sul reale e a fianco di esso. A questo tipo di visione complessa corrisponde anche una problematizzazione del pensiero che non solo accoglie nuove strutture, ma è stimolato da continue sensazioni e dalla necessità di interpretare cognitivamente ordini diversi.

Philippe Dubois, in uno dei suoi scritti, sfruttando una metafora mitologica, ha paragonato l'attività del Giano bifronte (che mentre veglia la città e l'ambiente domestico, continua a controllare l'esterno in atteggiamento difensivo) a quella del video, argomentandone e chiarendone la natura pacificamente ambivalente, al tempo stesso tecnica e linguaggio, processo e opera, immagine e dispositivo, un mezzo di comunicazione e un'arte.<sup>64</sup> Queste affermazioni, a fianco della descrizione complessa e sfaccettata della parola “video” proposta dallo stesso Dubois riportata nelle pagine iniziali di questa ricerca, insieme alle tesi di molti altri studiosi di tutto il mondo, mostrano quanto sia stato problematico definire il video, la sua identità, nonché

---

<sup>61</sup> C. Musatti, *Struttura logica della fantasia*, cit., p. 18. Altre importanti considerazioni sulla relazione tra cinema e sogno sono rintracciabili in: C. Musatti, *Scritti sul cinema*, Torino, Testo e Immagine, 2000.

<sup>62</sup> E. Fulchignoni, *Il cinema e il fantastico*, in V. Branca, C. Ossola (a cura di), *Gli universi del fantastico*, cit., pp. 415-427.

<sup>63</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 133.

<sup>64</sup> P. Dubois, *Video e scrittura elettronica. La questione estetica*, cit., pp. 167-168.

l'oggetto di rappresentazione per così dire "privilegiato" e ideale di questo linguaggio artistico.

In questi testi, però, intravedo una sorta di rimando, una porta d'uscita che sembra suggerire una prospettiva diversa che mi fa riosservare "sotto la luce del fantastico" la realizzazione di molte opere d'arte elettronica, sia per le tematiche affrontate che per le estetiche adottate.

Affrontiamo questo brano: «In modo onnivoro, quasi cannibalesco, il video sembra capace di conciliare in sintesi ogni strategia estetica, metodo produttivo o formato che gli artisti si sono industriati a progettare. Diversi fattori hanno incoraggiato lo sviluppo di generi ibridi in video. Spesso formati all'interno di una varietà di discipline pragmatiche o accademiche, i realizzatori in video portano abilità complesse e aspirazioni nell'uso di attrezzature tecnologicamente sofisticate. Diversamente dall'immagine filmica, l'immagine video non è mai stabile; questa capricciosità elettronica può avere una relazione con il range eclettico delle sue applicazioni discorsive. La mancanza del video di una tradizione riconosciuta senza dubbio promuove sperimentazione e la sua capacità per trascrizioni per immagini e suoni a più canali predispone gli artisti a produrre lavori stratificati».<sup>65</sup>

L'eclettismo discorsivo descritto da Christine Tamblyn emerge in questo testo come modalità fondamentale per una produzione di immagine "stratificata", secondo una eterogeneità linguistica di cui il video si nutre riformulando un proprio linguaggio artistico autonomo. Questa peculiarità della produzione in video ha fin da subito incoraggiato i teorici a sostenere la tecnologia elettronica come la più adatta a una produzione distante e antitetica all'intenzionalità realistica.

Per quanto io sia convinta della necessità di muoversi con cautela su un terreno di presunte "affinità elettive", soprattutto alla luce della conoscenza e consapevolezza del *background* storico-linguistico e della dimensione dell'impegno politico e sociale legata alla sperimentazione del linguaggio in cui il video ha posto radici,<sup>66</sup> credo che passare in rassegna alcuni degli scritti dove l'arte elettronica viene presentata come la migliore

---

<sup>65</sup> C. Tamblyn, *Significant Others: Social Documentary as Personal Portrait in Women's Video of the 1980s*, in D. Hall, S.J. Fifer (eds.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, cit., p. 405. La traduzione è mia.

<sup>66</sup> Per una prospettiva storica, politica e sociale, tra i moltissimi saggi si faccia riferimento in particolare a: R. Faenza, *Senza chiedere permesso. Come rivoluzionare l'informazione*, Milano, Feltrinelli, 1973; M. Sturken, *Paradossi dell'evoluzione di un'arte. Grandi speranze e come nasce una storia*, in A. Amaducci, P. Gobetti (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», cit., pp. 141-169; S. Fadda, *Definizione Zero. Origine della videoarte fra politica e comunicazione*, Ancona-Milano, Costa&Nolan, 1999; C. Meigh-Andrews, *A History of Videoart. The Development of form and function*, Oxford-New York, Berg, 2006.

modalità per dare vita a dimensioni “altre” sarà certamente proficuo per lo sviluppo di alcune ipotesi proposte da questo lavoro di ricerca.

Proprio agli esordi della sperimentazione artistica in video, già nel 1974, il filosofo belga Vilem Flusser lo descrive come mezzo al contempo immaginativo e concettuale, capace di produrre messaggi tramite immagini utili a costruire possibili narrazioni. Il video, secondo Flusser, può non soltanto “immaginare” eventi esistenti, ma può anche concepirli, rivelandosi quindi adatto a costruire mondi e nuove realtà concettuali.<sup>67</sup> Si tratta dunque di asserzioni entusiaste, positive e propositive di una specificità di predisposizione della nuova immagine: il video può riprodurre la realtà, ma al contempo può proporre diversità.

È soprattutto tra la fine degli anni Ottanta e l’inizio dei Novanta che gli studiosi di immagine elettronica si concentrano sulla necessità e possibilità di definirne una sua possibile, consona e specifica destinazione d’uso, confrontandola spesso con le potenzialità dell’immagine cinematografica. Molti studiosi, infatti, hanno sentito l’esigenza di delineare nei propri studi due poli ben distinti: quello del cinema, inteso come luogo naturale della rappresentazione fotografica in cui la pellicola risulta dimora di un residuo di verità; dall’altra parte il video, contemplato e celebrato come mezzo privilegiato per la manifestazione di un universo “altro”, indipendente, creativamente libero e quindi non necessariamente vincolato alla rappresentazione dell’esistente.

È evidente che queste categorizzazioni così marcate vadano considerate con le dovute cautele, non soltanto perché, come ho accennato prima, già nel cinema si erano verificate le prime “trasgressioni” a questa presunta regola, ma anche perché con l’avvento delle tecnologie digitali i limiti tra i linguaggi delle immagini in movimento si sono fatti labili ed equivoci: oggi è infatti diventato impossibile, quanto inutile, parlare di specificità rispetto alle tecnologie adottate.<sup>68</sup>

Tuttavia, ritornando al discorso lasciato in sospeso, trovo che sia di un certo interesse affrontare in questa sede alcuni di questi scritti orientati alla netta separazione vocazionale tra cinema e video.

---

<sup>67</sup> V. Flusser, *Two Approaches to the Phenomenon Television*, in D. Davis, A. Simmons (eds.), *The New Television*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1977, pp. 234-247.

<sup>68</sup> Il dialogo e le relazioni sempre più fitte tra cinema e media audiovisivi stanno attualmente delineando, grazie alla fluidità del digitale, delle aree di frontiera nelle quali le identità linguistiche dei media vengono a confrontarsi. Un recente approfondimento su tali tematiche è rintracciabile in: L. De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell’era digitale*, Venezia, Marsilio, 2008.

Ad esempio nel suo saggio *Video: oggetto*,<sup>69</sup> Adriano Aprà descrive la distinzione fondamentale che divide, a suo avviso, il cinema “classico” e la televisione dal cinema e dal video d’avanguardia: i primi suggeriscono immagini che mantengono un legame con qualcosa di costantemente pre-esistente, quello che lui descrive come «la realtà, il mondo, forse la verità; e l’immagine riprodotta riceve da tale relazione la sua “anima”, la particolare e illusoria vita». C’è, in questa dimensione, il permanere di un «ancoraggio confortante» al reale che, nonostante l’uso di trucchi o effetti speciali, è necessario allo spettatore «per non perdersi nell’universo misterioso e inquietante del futuro: universo mostruoso e fantasioso che cerchiamo di mimare antropomorficamente, sperando che, per quanto diverso da quello di cui abbiamo esperienza attuale, esso continui ad essergli abbastanza simile da permetterci di sopravvivervi».

Contro questa modalità di riproduzione dell’immagine esistono, secondo Aprà, pratiche come il cinema d’avanguardia, d’animazione e il video, che restano fuori da questa consuetudine e «dove l’opera asserisce la propria oggettualità e la propria autonomia, e dove lo spettatore non può ancorarsi a niente al di fuori dell’opera stessa». L’autonomia di queste opere prelude, secondo lo studioso, a un «mutamento culturale profondo» in cui lo spettatore si trova a dover accettare «un universo altro, diverso dal nostro; meglio ancora: di un universo che è sempre stato lì, solo che noi non avevamo gli occhi per vederlo». In estrema sintesi, ciò che secondo Aprà differenzia radicalmente il cinema dal video è il rapporto diverso che essi mantengono con la realtà, il mondo «dell’esperienza cosciente, quotidiana, “a occhi aperti”». Eppure nell’elencare alcuni fenomeni o fattori che, nel tempo, hanno contribuito a formare nuove percezioni per nuove visioni – passando in rassegna le filosofie orientali, la psicoanalisi e certe esperienze di droga – l’autore non fa mai riferimento alla possibilità di una modalità di pensiero legato al fantastico. Lambisce l’idea quando, parlando del cinema di Brakhage, ne descrive l’immaginario come «aldiqua e aldilà della visione naturalistica, pratica che poi si estende alla percezione di un tempo e di uno spazio non lineari, non euclidei», ma pur sfiorandola, o intravedendola in trasparenza, il riferimento palese al fantastico resta in questo testo come in sospeso.

Jean-Paul Fargier, critico di cinema e televisione e artista egli stesso, in un testo acutissimo dedicato all’analisi dei rapporti intercorrenti tra video, televisione e cinema, calca la stessa scia di analisi segnalata da Aprà: «Se il Cinema è stato considerato l’arte di porre in evidenza le cose in modo tale che solo uno sguardo le possa modificare nella

---

<sup>69</sup> Cfr. A. Aprà, *Video: oggetto*, in R. Albertini, S. Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione*, pp. 105-106.

loro essenza, il Video sarebbe invece l'arte di togliere lo sguardo dalle cose e posarlo sui mille e uno modi di mostrarle. Le immagini sono, per il Video, ciò che il mondo è per il Cinema: l'oggetto di tutti i suoi desideri». <sup>70</sup> Fargier, nel mettere in rilievo la capacità che il video ha di riuscire a guardare al reale attraverso uno spettro di possibilità ignote al cinema, pone l'accento sulla questione delle "immagini", ricordandoci quanto proposto da Flusser.

Il video può re-immaginare eventi esistenti, ma può anche avere la libertà di concepirli: in altre parole può "vedere" e "pensare" il reale, ma soprattutto può mostrare un mondo solamente pensato. Ancora una volta siamo all'interno di una enantiosemia di immagini. E Fargier chiama in causa l'"altrove", dimensione indefinita senza coordinate e elementi di riferimento, quando continua il suo testo scrivendo: «Il Video non è per la realtà un modo di *essere presente*, ma mille *modi* per le immagini di essere altrove», <sup>71</sup> e questo altrove sembra dimorare su «spazi e tempi non-limitrofi e non-lineari, procede con ripiegamenti degli effetti speciali, gli uni sugli altri». <sup>72</sup>

Si riscoprono anche in questo testo le indicazioni per una via verso il fantastico, un punto di arrivo che però resta celato e che può essere intravisto tra le procedure di scardinamento dell'ordine spazio-temporale e l'uso di effetti elettronici come apertura di opzioni tra le modalità del vedere. Questi rimandi incrociati si richiamano di testo in testo, partendo da punti di vista differenti per fare riferimento a una dimensione, a un visibile da pensare e configurare in alternativa al contesto reale.

Tornando ai contributi critici sviluppati in area italiana è interessante notare la presenza di proposte teoriche molto distanti tra loro. All'insegna della cautela si collocano, ad esempio, gli studi di Sandra Lischi la quale, nelle sue meticolose analisi di confronto tra i media, ha ravvisato e sottolineato la necessità di risolvere l'«[...] equivoco abbastanza comune per cui il cinema è "il linguaggio della realtà" mentre il video sarebbe votato alla rappresentazione non realistica, o addirittura astratta». <sup>73</sup> Lischi infatti, ripercorrendo fasi importanti della storia del cinema e non dimenticando il contesto di nascita del video, si sofferma sulla inclinazione di entrambi i media, fin dalle rispettive origini, a mantenere un dialogo tra realtà e rappresentazione decisamente più complesso: «[...] entrambi i *media*, al di là di schematismi o determinismi tecnologici rigidi, contengono

---

<sup>70</sup> Cfr. J.-P. Fargier, *Gli inseparabili*, in V. Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 97. Il testo era apparso in un volume precedente curato dalla stessa autrice: V. Valentini (a cura di), *Intervalli tra film video e televisione*, Palermo, Sellerio, 1989.

<sup>71</sup> *Ivi*. Corsivi presenti nel testo citato.

<sup>72</sup> *Ivi*, p. 98.

<sup>73</sup> S. Lischi, *Antico come il video*, in V. Valentini (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003, p. 101.

in sé la possibilità (più che la vocazione o l'ontologica specificità) di una rappresentazione "realistica" e della sua infrazione: certo è che l'immagine elettronica si presta di più, per la sua manipolabilità in tempo reale, senza passaggi chimico-meccanici complessi e non verificabili e controllabili immediatamente, a una *elaborazione e trasformazione* dei dati registrati.<sup>74</sup> E ancora: «La videoarte (o arte elettronica, o videocreazione, come la chiamano i francesi) sta alla televisione come il cinema d'avanguardia e sperimentale stanno al cinema hollywoodiano e *mainstream*: snidano quelle lontane potenzialità, sondano le caratteristiche specifiche dei rispettivi media, forzano i limiti della tecnologia e dei linguaggi che essa consente per dire *altro* e *oltre*».<sup>75</sup>

La prospettiva storica introdotta da Lischi, collocando presenza e prospettiva dei media nel reciproco panorama di relazioni, attraverso le considerazioni sull'uso creativo degli effetti, supporta la tesi secondo la quale le tecnologie elettroniche si rivelano le più appropriate per mostrare qualcosa di nuovo e diverso attraverso un linguaggio non ancora completamente esplorato. Analogamente ai casi affrontati precedentemente, anche questo testo, pur rimanendo distante da valutazioni approfondite sulla natura del linguaggio video e non facendo diretto riferimento al fantastico, in qualche modo vi allude.

Si è invece immerso totalmente nelle tematiche care a questa ricerca Alessandro Amaducci, in particolar modo attraverso le parti di un saggio in cui dimostra e propone un parallelismo tra il funzionamento del cervello, tramite i suoi neuroni e le sinapsi, e i meccanismi tecnologici alla base dell'immagine televisiva e del video che, a suo avviso, sono basati sulla possibilità di trasmettere a distanza informazioni tramite impulsi elettrici.<sup>76</sup> Amaducci stabilisce una serie di rimandi metaforici molto stimolanti e funzionali rispetto all'oggetto di questa ricerca. Sostiene infatti che, mentre la fotografia e il cinema sembrano svolgere la funzione di specchio dell'occhio, al video è possibile attribuire il ruolo di specchio del cervello e del pensiero umano, partendo dall'ipotesi che «[...] tutta la ricerca tecnologica che ha coinvolto e coinvolgerà il mondo dell'immagine non è altro che il tentativo di creare un oggetto che, a specchio, assomigli al suo corrispettivo naturale originario».<sup>77</sup>

---

<sup>74</sup> *Ivi*, p. 104. Corsivi nel testo.

<sup>75</sup> *Ivi*, p. 105. Corsivi nel testo.

<sup>76</sup> Cfr. A. Amaducci, *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, Santhià (Vc), GS, 2000, pp. 114-116.

<sup>77</sup> *Ivi*, p. 116.

Lo studioso, ripercorrendo le fasi dell'attività cerebrale durante il sonno, concentra l'argomentazione sulle immagini mentali prodotte dagli esseri umani sia in stato di veglia che di sonno, immagini che a suo avviso mostrano una forza legata a caratteristiche simboliche e mitiche così profonde (simili agli archetipi junghiani), da essere condivisibili e comprensibili a comunità dalle lingue diverse.

Queste "rappresentazioni" mentali, continuamente elaborate e prodotte, sono il frutto del lavoro libero dell'immaginazione e trovano corrispondenza nella tecnologia video capace, per il suo intrinseco funzionamento, di «[...] penetrare i meandri della nostra mente e attraversare i territori accidentati dei nostri sogni, per comunicare al mondo esterno, attraverso delle immagini cariche di nuovo senso, le visioni, il nostro mondo interno, così personale e soggettivo eppure così universalmente comprensibile e libero dalle convenzioni di codici linguistici troppo limitati o limitabili».<sup>78</sup>

La tesi di Amaducci, appoggiandosi a una serie di nozioni scientifico-psicoanalitiche, è al contempo ardita e intrigante: analizzando e descrivendo i meccanismi del cervello e il funzionamento delle tecnologie elettroniche, egli arriva a sancirne una uguaglianza quasi ontologica, mostrando una forte affinità con le ipotesi da me precedentemente avanzate nel corso di questo scritto.

Mettendo ancora una volta a confronto fantastico e video, ritroviamo immagini della mente che diventano cibo per immagini elettroniche, le quali sembrano finalmente individuare in questo mezzo la naturale prosecuzione verso l'esterno di un universo altrimenti tutto interiore, in cui il tempo e lo spazio e le cose si mostrano soggette a una elaborazione del tutto personale, unica e originale.

In alcuni dei testi analizzati finora, con minore o maggiore forza, si riconferma il legame speciale tra pensiero e video, suggerito anche dalle dichiarazioni di alcuni artisti: un mezzo capace di trasportare lo spettatore in una trance creativa che lo fa viaggiare «in un mondo mentale dove non è mai stato»<sup>79</sup> per Steina Vasulka; una tecnologia che, secondo Ed Emshwiller, permette di avere «[...] a disposizione un'immediatezza di sentimento e una plasticità superiore a quella del film. Avevo più potere di trasformare, di combinare gli elementi [...]. Col video posso combinare con facilità il mondo interiore, quello della fantasia, soggettivo, con il mondo esterno. Per me il panorama interiore è altrettanto importante di quello esteriore. Una delle belle cose del video è che

---

<sup>78</sup> Ivi, p. 124.

<sup>79</sup> S. Vasulka, testo in commento al video *Orka*, in C. Bergonzi, P. Pesko (a cura di), *Luoghi non comuni. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo V edizione, Milano, Charta, 1998, p. 55.

probabilmente è il mezzo di documentazione più efficace per catturare la realtà. Ma simultaneamente ha una gran capacità di trattare con la fantasia e di combinare immagini reali in modo irreali». <sup>80</sup>

I *mille modi dire* del video suggeriti da Fargier e le *elaborazioni* e i *trattamenti* indicati da Lischi rappresentano, tramite questa rassegna di contributi, il corrispettivo di quei procedimenti che, come abbiamo visto precedentemente, stanno alla base del pensiero creativo fantastico.

Si tratta infatti di quell'insieme di effetti e di possibilità di intervento sull'immagine che l'elettronica ha sempre avuto nel proprio corredo, <sup>81</sup> fin dall'origine analogica a partire dall'idea di flusso energetico modificabile sia per i segnali video che per quelli audio e oggi, in maniera potenziata, grazie ai progressi del digitale. Di fatto, essi rappresentano quella gamma di procedimenti che servono a plasmare, arricchire, modificare, complicare, aggiungere dati visivi o togliere qualcosa all'immagine, valicando il limite della rappresentazione realistica.

Effetti del video come *surplus*, ma anche come interventi di "eccesso" o "perdita", per usare alcune delle definizioni care al fantastico, che rappresentano la *retorica* del video. Se rispetto alla pittura, ad esempio, il video aggiunge all'immagine la caratteristica essenziale dello svolgimento temporale, che abbiamo visto essere uno dei momenti di rottura radicale con il reale all'interno dei sistemi del fantastico, rispetto al cinema (mi riferisco ancora a un cinema nato e realizzato in pellicola) la tecnologia video permette la rottura della diegesi, effetti di straniamento, anomalie temporali e spaziali realizzate grazie a interventi che avvengono come lavoro diretto sull'immagine stessa.

L'intenso dibattito <sup>82</sup> che ha avuto per oggetto il ripensamento rispetto alla nozione di effetto e la predilezione, sia nelle affermazioni degli artisti che a livello teorico, per lo scivolamento dalla nozione di montaggio a quello di processo sposta l'asse di riflessione da una concezione legata a una dimensione più materica e concreta del fare,

---

<sup>80</sup> E. Emshwiller, *Per un'illustrazione non letterale*, in R. Albertini, S. Lischi (a cura di), *Metamorfosi della visione*, cit., p. 141.

<sup>81</sup> Un utilissimo catalogo di effetti tecnici consentiti dal montaggio elettronico, a loro volta trasformati o mutuati dal linguaggio cinematografico viene riportato da Marco Maria Gazzano, estrapolando e riproponendo una parte di un lavoro di catalogazione intrapreso da Jean-Paul Fargier e Christophe Bargues. Cfr. M.M. Gazzano (a cura di), *Il "cinema" dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie moderne*, cit., p. 268.

<sup>82</sup> Si confrontino in merito alla questione degli effetti e del montaggio le pagine del paragrafo *Effetti speciali, effetti normali* in S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001, pp. 21-24.

alla dimensione più astratta del processo come serie di passaggi da compiere. E, ovviamente, ci introduce alla questione del passaggio dall'analogico al digitale.<sup>83</sup>

Sono molte le implicazioni in merito che tra poco cercherò di affrontare. Per il momento si pensi all'idea di collage, ormai coralmemente abbandonata per una più calzante idea di *mix* come coabitazione omogenea di elementi tra loro diversi, compresi in una dimensione fluttuante e metamorfica, analogamente a quanto avviene nei procedimenti del pensiero.<sup>84</sup>

Fin dalle prime sperimentazioni l'uso creativo del linguaggio elettronico ha consentito una ricerca basata sulla infrazione della mimesi e della verosimiglianza del reale, per diversi motivi: la natura stessa dell'immagine elettronica; il dispositivo di produzione e post produzione che permette innumerevoli possibilità al fine di arricchire il visibile e l'udibile elettronico; non per ultimo il fatto che gli artisti, grazie alle caratteristiche di queste tecnologie audiovisive, hanno costruito linguaggi originali e diversi anche in vista di una nuova libertà di fare narrazione, *fiction* e documentazione.

Il video, allontanandosi dalla realtà, segue le orme del fantastico spezzando il patto indissolubile tra immagine e suono, reclamando autonomia e indipendenza nella rappresentazione di possibili immaginari, laddove si realizza l'incontro tra il visibile conosciuto e l'invisibile immaginato, grazie a una immediatezza di elaborazione e controllo dell'immagine che riesce a seguire e a riprodurre quasi "in diretta" i meccanismi della fantasia e dell'immaginazione.

Dai contributi critici analizzati finora emerge, in misura diversa, la necessità di affrontare con prudenza dicotomie intransigenti quali cinema/realtà *versus* video/altrove. Credo però sia necessario accompagnare l'imprescindibile prospettiva storica, che racconta come nel XX secolo sono esistite più forme di cinema visionario che vengono giustamente a invalidare questa proporzione, con uno sguardo lungimirante rivolto alle evoluzioni della tecnica. È in questa direzione che, come già riscontrato e teorizzato da

---

<sup>83</sup> Il passaggio è avvenuto in larga scala nel momento in cui si è risolto il problema dell'accessibilità alle macchine e ai software. Ovvero, nel momento in cui sono diventati sostenibili i costi per accedere a queste tecnologie, consentendo agli artisti di avviare le proprie sperimentazioni. Come bene illustra Silvia Bordini, c'è contemporaneità tra l'emergere della sperimentazione in video e lo sviluppo di immagini tramite computer. Cfr. S. Bordini (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Roma, Carocci, 2007, pp. 241-245; F. de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Larousse, 2003, pp. 16-27. Un sintetico schema della evoluzione tecnologica mostra la seguente sequenza: anni Sessanta → iniziano le sperimentazioni in video e computer art; anni Settanta → sviluppo della modellazione 2D; anni Ottanta → sviluppo del 3D e di una serie di software complessi che consentono elaborate tecniche di *compositing* utilizzando le più svariate fonti, programmi informatici sempre più implementati durante gli anni Novanta.

<sup>84</sup> Cfr. L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge (MA), the MIT Press, 2001, trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002, pp. 175-205.

diversi studiosi,<sup>85</sup> le tecnologie audiovisive elettroniche hanno realizzato i sogni e le utopie di registi e teorici quali Vertov, Ejzenstein, Gance, Epstein e in cui: «La nuova tecnologia si fa dunque interprete [...] di una destabilizzazione della visione, di un superamento del corpo, di uno scioglimento dell'identità del soggetto che, lungi dal costituirsi come invenzioni della postmodernità, si collocano su una delle linee di tendenza più ancestrali dell'arte cinematografica».<sup>86</sup>

La dimensione metalinguistica e intermediale, la realizzazione de “l'altro” cinema – onirico, astratto, puro – anticipata dai testi teorici di vari protagonisti delle avanguardie viene compiuta grazie alle tecnologie audiovisive elettroniche, dapprima in modo lievemente condizionato dai sistemi analogici e, successivamente, in modo compiuto grazie alle potenzialità del digitale. «Un effetto generale della rivoluzione digitale è l'assimilazione delle strategie estetiche dell'avanguardia nei comandi e nelle metafore dell'interfaccia software: ossia l'avanguardia si è materializzata nel computer»,<sup>87</sup> scrive emblematicamente Manovich.

Il linguaggio elettronico permette il disancoraggio dal reale rendendo attuabili quei procedimenti strutturali caratteristici del fantastico. Mi riferisco alla questione dei rapporti anomali tra gli elementi del nostro vissuto, alla deflagrazione del tempo e dello spazio, all'annullamento o allo sdoppiamento dell'io, alla ribellione attuata nei confronti della materia e ai vari simulacri di realtà. Queste derive, ben note al dominio dell'immagine elettronica, hanno nutrito e definito nel corso degli anni il linguaggio del video che, come suggerito da Cosetta Saba, «[...] non si dispone alla registrazione automatica e “trasparente”. [perché] Diviene strumento e metodo di ricerca».<sup>88</sup>

### **Dall'analogico al digitale**

Il salto dall'analogico al digitale è un balzo breve nell'ambito delle arti elettroniche, come abbiamo visto, sia dal punto di vista cronologico che concettuale. È del 1978 *Merce by Merce By Paik* di Nam June Paik: attraverso l'uso del *blue studio* e del *chroma key*, quindi non per merito di sofisticate tecnologie digitali, Merce Cunningham

---

<sup>85</sup> Oltre agli importanti testi già citati nella Introduzione a questa ricerca (vd. nota 5, pp. 9-10), ricordo anche: P. Montani, *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Urbino, QuattroVenti, 1993; P. Dubois, M.-E. Mélon, C. Dubois, *Cinéma et vidéo: interpénétrations*, in R. Bellour, A.-M. Duguet, *Vidéo*, cit., pp. 267-321; A. Aprà (a cura di), *Le avventure della non fiction. Il cinema e il suo oltre – 2*, XVI Rassegna internazionale retrospettiva, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 25-30 novembre, 1997.

<sup>86</sup> Tra gli studi più recenti in questo filone d'indagine è da notare il contributo di Christian Uva, il quale nel suo testo sostiene la tesi di continuità, e non di rottura, tra l'avvento del digitale e il cosiddetto “cinema della traccia”. Cfr. C. Uva, *Impronte digitali*, Roma, Bulzoni, 2009, p. 42.

<sup>87</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 377.

<sup>88</sup> Cfr. C. Saba (a cura di), *Cinema Video Internet...*, cit., p. 51.

ballava e saltava di paesaggio in paesaggio, mimando la leggerezza e la capacità atletica, ed immaginaria, del Buster Keaton cinematografico. L'elettronica rendeva snello un progetto difficile da realizzare in pellicola, se non attraverso un complesso lavoro di montaggio e una gestione del profilmico.

Il successivo avvento di programmi di elaborazione e *compositing* delle immagini in digitale ha scatenato e complicato la visione, facendo interagire ordini di realtà diverse, dando origine a immaginari e anche a narrazioni che prendono vita dall'incontro di ordini epistemologici differenti. Dalla pellicola all'analogico, dal digitale all'immagine di sintesi: l'universo delle immagini in movimento si è evoluto negli anni secondo un criterio di fusione e superamento delle specificità dei linguaggi che, non perdendo mai di vista il passato e raccogliendone le tracce, ha ibridato le forme di espressione artistica precedenti. Quanto già suggerito dai teorici delle arti elettroniche che tra gli anni Settanta e Ottanta avevano riconosciuto in queste tecnologie il territorio di incontro dei più svariati linguaggi, trova definitiva risposta e soluzione nel digitale e nell'uso dell'immagine di sintesi.

Tengo a ribadire che la rappresentazione del fantastico non è stata né sarà mai prerogativa di un unico linguaggio artistico, né bisogna incappare nell'errore di pensare che l'uso del trattamento digitale delle immagini corrisponda matematicamente alla configurazione del fantastico.

Credo sia comunque necessario verificare che cosa l'avvento del digitale ha significato per la rappresentazione del fantastico nel panorama della creazione in video, sia nei termini pratici di operatività e risultati, ma anche nei termini teorici.

Parlando delle caratteristiche del digitale Fausto Colombo scrive: «Si oppone ad analogico, in quanto i sistemi di rappresentazione digitali sono caratterizzati da assoluta discontinuità e numericità. Un sistema di rappresentazione digitale è in sintesi un sistema in cui la grandezza rappresentativa è composta di elementi discreti. Il passaggio da un gradino all'altro di questa grandezza avviene quando la grandezza rappresentata supera una determinata soglia predeterminata».<sup>89</sup> Di fatto è importante ricordare che la digitalizzazione, ovvero la trasformazione del segnale luminoso in codice numerico trattabile dalla memoria di un computer, riguarda anche le immagini di tipo analogico, che possono così essere elaborate in modo più libero. Questo passaggio "di stato" rende controllabile il flusso elettronico punto per punto, del quale è così possibile gestire le

---

<sup>89</sup> Cfr. F. Colombo, *Ombre sintetiche*, Napoli, Liguori, 1990, p. 163.

transizioni, consentendo la totale apertura dell'immagine a ogni possibilità di intervento e modifica.<sup>90</sup>

Lev Manovich descrive e sottolinea l'importanza della digitalizzazione paragonando, in termini storici, la transizione dall'analogico al digitale a quanto avvenuto per la pittura nel Rinascimento con il passaggio dall'affresco e dalla tempera alla pittura a olio. Questo per due motivi: sia per la ridefinizione della gamma di operazioni apportabili sulle immagini, sia per la possibilità di velocizzazione e ottimizzazione dell'intervento.<sup>91</sup> Anche se Manovich, in questo caso, fa riferimento alla vera e propria rivoluzione avvenuta in campo cinematografico dove il processo produttivo si sta ormai liberando quasi totalmente dalla pellicola come supporto, il fenomeno si è rivelato importantissimo anche per la produzione in video, in quanto ha determinato l'ulteriore liberazione dell'immagine elettronica.

Per quanto riguarda l'interesse di questa ricerca verso la configurazione del fantastico, quanto detto finora suggerisce già molti spunti di riflessione: la digitalizzazione, anche se solamente attuata nella codifica di un'immagine analogica elettronica o di un'immagine fotografica o cinematografica, consente di applicare alla rappresentazione del reale tutte quelle modifiche e alterazioni che in post produzione possono dare luogo alla costruzione di nuovi immaginari. Si vengono cioè a modificare quei parametri che rompono l'uguaglianza tra realtà e rappresentazione, grazie a interventi sulla forma, sulle dimensioni, sul colore, sul movimento o sulla velocità delle immagini. Non solo: grazie all'*editing digitale* non lineare, l'informatica abolisce concettualmente il senso di ordine sequenziale temporale, proprio perché l'immagine è trasformata in un mosaico di informazioni accessibili da qualunque punto del sistema. Questo comporta il totale scardinamento dell'idea di una progressiva collocazione spazio-temporale delle informazioni, le quali sono conservate nella memoria del computer analogamente a come vengono conservate nella memoria umana: tutto è qui e ora, disponibile, aperto per qualsiasi riconfigurazione.

In attesa di approfondire questi parallelismi di funzionamento in altro capitolo, ciò che adesso mi sembra importante sottolineare nel contesto di queste argomentazioni è come il digitale (e non mi sto ancora riferendo all'immagine di sintesi) organizzi le informazioni sussunte in un archivio simile a quello della memoria, che si comporta, come scrive Roberto Diodato: «[...] non come archivio statico da consultare, ma

---

<sup>90</sup> Per la descrizione del funzionamento dell'immagine digitale si faccia anche riferimento a: A. Amaducci, *Il video digitale creativo*, Pisa, Nistri-Lischi, 2003 e A. Amaducci, *Segnali video*, cit., pp. 32-36.

<sup>91</sup> Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 375.

complesso plastico e dinamico in cui si integrano e amalgamano a livelli diversi modelli di interazione; memoria come condizione di possibilità di azioni e prestazioni non riproduttive da parte del corpo del soggetto ben al di là della consapevolezza soggettiva [...]».<sup>92</sup>

Questo permette, come ho accennato nel paragrafo precedente, l'abbandono nella produzione elettronica dell'idea di montaggio, a favore del concetto di composizione che secondo Manovich determina l'estetica della continuità tipica dei nuovi media nei quali «il montaggio mira a creare una dissonanza visiva, stilistica, semantica ed emotiva tra i diversi elementi, invece la composizione tende a miscelarli in un tutto integrato, in un'unica *gestalt*».<sup>93</sup>

In questa ottica di disponibilità e possibilità combinatoria pressoché infinita, le porte che il digitale apre ben si adattano ai panorami del fantastico, laddove si configurano nuove dimensioni in cui tutto viene fagocitato, riprodotto, fuso e diviso, confuso e ripensato, anche in vista di possibilità utopiche,<sup>94</sup> come sostiene Couchot. L'occhio del fantastico osserva mondi diversi, nuovi, possibili, che si mantengono al confine tra realtà e irrealtà, luoghi che le potenzialità delle tecnologie digitali riescono a scoprire e a svelarci con ricchezza e facilità di combinazione di elementi mai esperita prima.

Il digitale ci interessa in questa sede in quanto tecnica prossima e parallela ai processi di pensiero e soprattutto come modalità di creazione che consente agli artisti una totale libertà di immaginazione: esso offre infatti la possibilità di seguire direttamente e liberamente quello che la mente può fantasticare, permettendo attraverso un numero sempre più ridotto di ostacoli il passaggio dall'immagine/pensiero alla forma concreta e condivisibile della rappresentazione artistica.

Ma la questione del digitale non si esaurisce qui, perché si impongono in questa sede alcune riflessioni sull'immagine di sintesi, per provare a individuare e capire le possibili relazioni che essa intraprende con il fantastico. Il digitale, infatti, esprime potenzialmente tutta la propria autonomia attraverso l'immagine di sintesi, ovvero quell'immagine che nasce all'interno del computer attraverso un sistema di calcoli numerici, e quindi di un flusso di dati che si fanno figura. Il dibattito sulla natura di questa tipologia d'immagine e le sue implicazioni a livello teorico-filosofico, soprattutto

---

<sup>92</sup> R. Diodato, *Estetica del virtuale*, Milano, Mondadori, 2005, p. 60.

<sup>93</sup> Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, pp. 183-185. Corsivo nel testo.

<sup>94</sup> «Il passaggio dall'immagine analogica a quella digitale si accompagna a una successione di rotture radicali che minano direttamente la percezione dello spazio e del tempo. L'immagine numerica ha carattere utopico in perpetua trasformazione». Cfr. E. Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 223. La traduzione è mia.

per quanto riguarda la questione del rapporto tra realtà vera e simulata, è ormai ricchissimo da anni e allo stesso tempo ancora aperto e controverso.

Giulio Latini ha recentemente dedicato al tema una ricca riflessione,<sup>95</sup> proponendo una articolata panoramica di contributi critici che hanno, tra i vari obiettivi, anche quello di mostrare la divergenza dei punti di vista sull'argomento. Il punto cruciale in tutti gli scritti sta proprio nel tentativo di definire e stabilire la relazione che l'immagine di sintesi mantiene con il reale. Da una parte si collocano, per così dire, i "negazionisti", cioè coloro che evidenziano soprattutto la rottura con il reale, perché si tratta di un'immagine che è vista come «modello simulacrale generato *ex nihilo* da un linguaggio numerico», come scrive Gianni Canova.<sup>96</sup>

A questa linea sostenitrice della totale a-referenzialità e indipendenza appartengono anche le riflessioni di Mario Perniola, studioso di estetica, che a proposito di simulacro scrive: «[...] non è icona, né visione: essa non ha un rapporto di identità con l'originale, col prototipo, né implica la lacerazione di tutte le apparenze e la rivelazione di una pura verità sostanziale. Il simulacro è un'immagine priva di prototipo, l'immagine di qualcosa che non esiste».<sup>97</sup> Egli descrive un'immagine da vivere come assenza, un'immagine fantasma, visibile seppur riconducibile solamente a se stessa, distante da qualsiasi dialogo con il reale che sembra essere negato totalmente, se non addirittura rigettato.

E c'è chi, come Philippe Quéau, divide perentoriamente la questione tra tecniche iconiche e tecniche idoliche, imponendo forse una separazione categorica ed eccessiva a dei media che nel corso del loro sviluppo hanno mantenuto relazioni sia in ambito pratico che teorico, nutrendosi l'uno dell'esperienza dell'altro, allacciando dialoghi complessi, innovativi, spesso produttivi.<sup>98</sup> Secondo lo studioso, infatti, al primo gruppo appartengono la fotografia, il cinema e il video, tecnologie basate sull'apparenza, in cui si riscontra necessariamente la verosimiglianza e l'analogia con i dati del reale; al secondo gruppo appartengono le immagini "autosufficienti" del computer, legate al

---

<sup>95</sup> Cfr. G. Latini, *Forme digitali*, Roma, Meltemi, 2007, in particolare si faccia riferimento alle pp. 73-93 del quarto capitolo: *Sequenze digitali: la crisi del corpo nella figurazione filmica*.

<sup>96</sup> Cfr. G. Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000, p. 27.

<sup>97</sup> Cfr. M. Perniola, *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1983, in particolare p. 20 e pp. 121-122.

<sup>98</sup> Approfondimenti riguardo alla questione degli intrecci tra i linguaggi di cinema, video, televisione, computer e nuove forme di produzione dell'immagine sono rintracciabili anche in: F. Beau, P. Dubois, G. Leblanc (sous la direction de), *Cinéma et dernières technologies*, Paris, INA, 1998; A. Caronia, E. Livraghi, S. Pezzano (a cura di), *L'arte nell'era della riproducibilità digitale*, Milano, Mimesis, 2006; L. De Giusti (a cura di), *Immagini migranti*, cit.; P. Dubois, L. Ramos Monteiro, A. Bordina (eds.), *Oui c'est du cinéma/Yes, it's cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving image*, Udine, Campanotto, 2009.

concetto di idea e di sapere e che, non riferendosi al reale, sono il risultato di modelli e algoritmi.<sup>99</sup>

Su un altro versante si collocano invece le posizioni più moderate dei “possibilisti”, cioè di chi intravede l’opportunità di un rapporto più complesso con il reale, la cui presenza è individuabile ne «[...] “il reale del modello”, in quanto il modello è “generativo del reale”»,<sup>100</sup> e dove, seppure in modo un po’ capzioso, il problema viene aggirato, riponendo sulla fase costruttiva del pensiero il riferimento a un aspetto generativo del reale, senza il quale questo tipo di immagine non potrebbe sussistere.

In questa direzione, ai fini di questa ricerca sul fantastico, mi sembrano interessanti le riflessioni di Edmond Couchot che concepisce la logica della simulazione sostitutiva a quella figurativa della rappresentazione, e dove cioè il rapporto con il reale si rompe lasciando spazio a un luogo alternativo, utopico «[...] dove tutte le dimensioni, tutte le leggi di associazione, di spiazzamento, di traslazione, di proiezione, tutte le tipologie sono teoricamente possibili».<sup>101</sup> Lo studioso descrive un ambiente autosussistente e libero in cui «la simulazione numerica genera una nuova dimensione del reale, ben altra cosa rispetto a una copia, una rappresentazione o una duplicazione: un analogo purificato e trasmutato dal calcolo. Analogo numerico del mondo, delle cose – delle realtà naturali o artificiali (manufatti e macchine) – analogo di noi stessi come soggetti che percepiscono, pensano e agiscono, dei nostri corpi, dei nostri gesti, della nostra scrittura, del nostro pensiero».<sup>102</sup> Anche se Couchot ribadisce il senso di lontananza dal reale, dall’ambiguità di alcuni punti mi sembra di percepire in questi brani un riferimento utile alla ricerca del fantastico, sia quando l’autore allude alle rotture di regole che determinano la realtà in senso spaziale e dinamico, che in quel riferimento all’alternativa e all’originalità che permette la creazione di qualcosa che, pur radicata nella sua “purezza” genetico-numerica, prende forma e si sviluppa in quanto “analogo”. In altre parole, se la libertà di questo universo è fortemente vincolata ai suoi natali originari e cioè tramite una configurazione che avviene in assenza del reale, essa mi pare essere condizionata comunque dall’innato bisogno di ricerca e confronto con qualcosa a noi conosciuto e che, nelle teorie di Couchot, in qualche modo traspare.

Da questa breve e solo esemplificativa disamina teorica emergono, a mio parere, due importanti spunti sui quali è necessario soffermarsi e riflettere nell’ottica di questa

---

<sup>99</sup> Cfr. P. Quéau, *Éloge de la simulation*, Seyssel, Champ Vallons, INA, 1986, p. 27.

<sup>100</sup> Si faccia riferimento alle teorie di R. De Gaetano, *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002, pp. 192-193.

<sup>101</sup> E. Couchot, *La technologie dans l’art...*, cit., p. 137, la traduzione è mia.

<sup>102</sup> *Ivi*, p. 145.

ricerca: il primo riguarda quello che fattivamente l'immagine di sintesi può offrire alla rappresentazione in video del fantastico; il secondo ha a che fare con una questione più di carattere concettuale.

Per quanto riguarda il primo punto, credo che quello che l'immagine di sintesi può apportare alla rappresentazione del fantastico di certo non risiede in una tendenza sterile alla pura modellazione e astrazione, in giochi di forme virtuose (alla maniera delle sperimentazioni del primo cinema di animazione), fluide, dinamiche, metamorficamente svincolate dall'esigenza di mimesi. Un contributo attivo e creativo viene offerto da questo tipo di immagine quando essa riesce a stabilire con la rappresentazione del fantastico una relazione basata in termini integrativi e cioè quando contribuisce a costruire quell'alterità alla realtà che il fantastico mette in atto.

Dal punto di vista concettuale, l'aspetto interessante che l'immagine di sintesi propone in questo contesto è riconducibile a quello che Bellour definisce come il suo paradosso e cioè il fatto di essere un'*analogia virtuale*, un'immagine che si pone in continuità con l'universo analogico, fagocitando e trasformando gli immaginari del passato (sia del cinema che della pittura) e che altalena continuamente tra il desiderio di mimesi e la pura virtualità.<sup>103</sup> Ma non è nei labirinti del virtuale che voglio spingere questa ricerca...

È rimanendo in questa terra di confine, tra l'essere totalmente altro e il potere essere simile a tutto, che l'immagine di sintesi porta il suo più valido contributo alla configurazione degli universi del fantastico, proponendosi da un lato come nuova figurazione e dall'altro come trasfigurazione problematizzante del reale.

Questo tipo di immagine possiede un'ambivalenza di fondo, poiché oscilla tra il concetto di simulazione, nel senso di imitazione e riproduzione, e quello di dissimulazione, nei termini di finzione e inganno,<sup>104</sup> ed è in un'analogia destabilizzante di coerenza che risiedono, in fondo, anche la frammentazione, l'indeterminatezza e l'esitazione tipiche del fantastico.

L'ormai consolidato *métissage* delle arti coinvolte nella produzione audiovisiva proprio grazie al digitale genera coabitazioni di immaginari che, con frequenza crescente, conducono lo spettatore verso i territori ambigui e polisemici del fantastico. E mi

---

<sup>103</sup> Si faccia riferimento a: R. Bellour, *La doppia elica*, in V. Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., p. 210. Come scritto in nota dalla curatrice del volume, il testo originale è stato pubblicato in occasione della mostra *Passage de l'image*, Musée National d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou, 19-9/18-11/1990, nell'omonimo catalogo (pp. 37-56) e rivisto poi per la pubblicazione italiana.

<sup>104</sup> Questa ambiguità dell'immagine di sintesi che simula e crea simulacri è stata rilevata anche da Gianfranco Bettetini. Cfr. G. Bettetini, *La simulazione visiva*, Milano, Bompiani, 1991, p. 4.

sembra che, grazie all'evoluzione digitale, il fantastico possa riuscire a esprimere al meglio i potenziali della propria eccentricità.

## CAPITOLO 2

### TEORIA DELLA LETTERATURA: DERIVE E ARGINI DEL FANTASTICO

Nel capitolo precedente ho tentato, forse in modo ardito e con attitudine onnivora, di intessere una trama di incroci, contatti e legami che a mio avviso dimostrano e svelano al lettore un dialogo significativo tra i due fulcri oggetto di studio di questa ricerca: il linguaggio del video e il fantastico.

Avvalendomi di alcuni passi estrapolati dai testi della teoria della letteratura e di alcuni momenti significativi di elaborazione della teoria del video, ho provato a tracciare gli estremi di quella struttura morfologica e logica che, a mio avviso, fonda la particolare vocazione alla rappresentazione del fantastico che soggiace intrinsecamente nell'immagine elettronica, nel suo "DNA", così come in alcuni particolari procedimenti che possono essere intrapresi per la costruzione di un'opera audiovisiva.

L'obiettivo del capitolo che vado ora ad aprire è quello di compiere, in modo più specifico e approfondito, un percorso esplorativo all'interno delle teorie della letteratura. Come ho già accennato in precedenza, si tratta infatti dell'unico settore di studi che ha affrontato la tematica del fantastico in modo organico e frontale, suggerendo tentativi di interpretazione e organizzazione della materia a partire dall'analisi di testi a esso riconducibili prodotti tra il Settecento e l'Ottocento.

Il fantastico ha esercitato ed esercita tuttora un forte interesse di pubblico e di critica: il fatto che si tratti di un tema ancora aperto lo dimostra la massiccia presenza di contributi provenienti da tutto il mondo che, dagli anni Cinquanta del Novecento a oggi, hanno cercato di definire e arginare un tema ampiamente dibattuto e di vasto interesse.

Provare a comporre una mappa esaustiva che offra al lettore il quadro totale delle varie proposte teoriche avanzate finora sarebbe certo una missione gravosa e onorevole, ma fuori dalle prospettive di studio proposte da questa ricerca. Né, tuttavia, il mio obiettivo sarà quello di stabilire un ordine gerarchico, o addirittura attribuire un primato per la più "appropriata e vincente" definizione di fantastico. La mappa che voglio provare a offrire, facendo riferimento al contesto della teoria della letteratura e a partire da un quadro che metterà in evidenza le differenze tra le interpretazioni elaborate intorno al fantastico, sarà utile a definire una griglia di sistematizzazione e di riferimento riguardo a quelli che a mio avviso sembrano emergere come i punti cruciali di esistenza del fantastico: *l'altrove* e *l'altro*. Questa tassonomia sarà di notevole aiuto nel momento in cui procederò con l'analisi dei casi di studio. In questo capitolo passerò in rassegna ed

esaminerò alcuni tra i testi critici più rilevanti dedicati al fantastico prodotti nel Novecento, quelli che a mio avviso mostrano, o potrebbero rivelare, linee guida utili per il *corpus* di opere video adottato come campione di analisi.

### **Un percorso storico: tra testi e definizioni**

Nel capitolo precedente ho parlato della difficoltà che molti studiosi hanno incontrato nell'affrontare il fantastico, materia spesso inafferrabile e difficilmente contenibile negli argini delle definizioni. È anche vero però che l'impervietà di questo territorio, più che un impedimento ineludibile, al contrario è stata spesso vissuta come linfa vitale per l'ideazione di riflessioni e definizioni del tutto originali.

In questo paragrafo tenterò di fornire un quadro delle teorie principali inerenti al fantastico letterario che hanno segnato lo sviluppo del dibattito critico e che, nel loro insieme, possono fornire alcune importanti chiavi di lettura che in seguito riapplicherò allo studio della creazione audiovisiva.

Tra il fecondo *corpus* di studi sviluppati in area francese intorno alla letteratura fantastica, il primo contributo che vengo a citare è quello di Pierre-George Castex che, nel 1951, scrive così: «Il fantastico non va confuso con le storie d'invenzione convenzionali sul tipo delle narrazioni mitologiche o dei racconti delle fate, che implicano un trasferimento della nostra mente [*un dépaysement de l'esprit*] in un altro mondo. Esso al contrario è caratterizzato da un'intrusione repentina del mistero nel quadro della vita reale; è collegato in genere con gli stati morbosi della coscienza la quale, in fenomeni come quelli dell'incubo o del delirio, proietta davanti a sé le immagini delle sue angosce e dei suoi terrori. "C'era una volta" scriveva Perrault; Hoffmann, invece, non ci trasferisce di colpo in un passato indeterminato; egli descrive le allucinazioni crudelmente presenti di una coscienza disorientata e il cui carattere insolito si stacca in modo sorprendente su uno sfondo di realtà familiare».<sup>1</sup>

Come già avevo cercato di evidenziare nel capitolo precedente, Castex appartiene a quel gruppo di studiosi che concepisce la manifestazione del fantastico in una dimensione imprescindibilmente correlata al reale. Partendo dal rifiuto di mondi trascendentali, egli dipinge il fantastico dapprima individuandolo in un avvenimento intrusivo e misterioso che, nel suo essere indefinito, incrina la compagine della vita reale. Dopodiché, lo studioso riconduce questa interferenza nel reale come qualcosa di strettamente connesso alla sfera emotiva del singolo individuo, facendo ricorso a un apparato di riferimenti dal

---

<sup>1</sup> P.-G. Castex, *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, Corti, 1951, p. 8; traduzione italiana mutuata da R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 50.

sapore freudiano – stati morbosi, incubo, delirio – con un chiaro riferimento finale al perturbante e alla sua connessione con la dimensione familiare.<sup>2</sup>

Un'altra importante soluzione interpretativa è quella offerta da Roger Caillois, scrittore e critico letterario francese, il quale ha dedicato gran parte del proprio lavoro alla ricerca del fantastico nei settori più disparati: dalle arti figurative alla letteratura, fino a estendere la ricerca all'ambito naturale, con trattazioni che riguardano anche le rocce e gli animali.

Tra le tante pubblicazioni, il testo a mio avviso più significativo e che ritengo opportuno citare in questa sede è *Au coeur du fantastique*,<sup>3</sup> scritto nel 1965. In questo volume Caillois parte dal constatare la difficoltà nell'individuare ciò che a suo dire è il vero fantastico, quello non «[...] riconducibile a una bizzaria locale, a un dato ignoto o a un'intenzione deliberata», e che non deve includere «[...] tutto ciò che in qualche modo va contro il comune buon senso o la rappresentazione fotografica della realtà».<sup>4</sup>

Dopo una meticolosa delimitazione del campo dal quale scarta varie tipologie di fantastico “conclamato”,<sup>5</sup> l'autore viene a dare la sua definizione scrivendo: «[...], per me, fantastico significa anzitutto inquietudine e rottura [...]. È evidente, invece di un fantastico dichiarato, io cerco decisamente un fantastico insidioso che accade di incontrare nel cuore stesso del fantastico istituzionalizzato come un elemento estraneo e fuori posto: un fantastico secondo, un fantastico, per così dire, rispetto al fantastico».

La tesi di Caillois si accosta e va oltre il concetto di intrusione avanzato da Castex, avanza con respiro più serrato. L'autore, infatti, scrive: «Il fantastico è tale solo se appare scandalo, come inammissibile violazione alle leggi dell'esperienza o della ragione. Se una qualche decisione irriflessiva o, circostanza aggravante, meditata, ne fa il principio di un nuovo ordine, esso è immediatamente annientato. Non è più in grado di provocare angoscia o sorpresa. Diventa l'applicazione conseguente, metodica, di una volontà deliberata che non intende lasciare alcunché al di fuori del nuovo sistema. [...]

---

<sup>2</sup> Approfondirò il tema del perturbante in un paragrafo a parte di questo capitolo.

<sup>3</sup> R. Caillois, *Au coeur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, trad. it. *Nel cuore del fantastico*, Milano, Feltrinelli, 1984.

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 9.

<sup>5</sup> Con un tono tra il serio e il faceto, Caillois elenca tutto ciò che è determinato a eliminare dal suo campo di ricerca. Scrive infatti di voler «[...] scartare ciò che chiamo il fantastico per partito preso, vale a dire le opere d'arte create espressamente per sorprendere, per sconcertare lo spettatore con l'invenzione di un universo immaginario, fiabesco, in cui niente si presenta o avviene come nel mondo reale. [...] mi affrettai a ripudiare anche il *fantastico istituzionalizzato*, vale a dire il meraviglioso delle fiabe, delle leggende e della mitologia, l'iconografia delle religioni e delle idolatrie, i deliri della follia e perfino la fantasia nella sua forma più sbrigativa e disinvolta. [...] Misi allegramente al bando anche i feticci e le maschere dell'etnografia, i demoni tibetani, le metamorfosi di Visnù, le labirintiche magie delle epopee indiane. Parimenti rinunciai alle tentazioni di anacoreti, alle danze macabre medievali, ai trionfi della morte, ai supplizi degli Inferi o dell'Inferno...». *Ivi*, pp. 10-11.

Ma l'insolito non esiste, non appare, se non trasgredisce e non incrina all'improvviso una regolarità ben stabilita e che sembrava imperturbabile».<sup>6</sup>

Successivamente, Caillois insiste sull'importanza del referente reale: affinché il fantastico possa esistere egli propone il concetto di trasgressione, definendolo come rottura di una regolarità apparentemente imperturbabile, infrazione «[...] della inalterabile legalità quotidiana e non sostituzione totale di un universo esclusivamente prodigioso all'universo reale».<sup>7</sup>

Il fantastico viene interpretato da Caillois come un evento, un'apparizione che viene a rompere le leggi immutabili che consentono il mantenimento e la coerenza dell'ordine universale. Scollegando il fantastico da una matrice di tipo psicologico-interiore, così come giustificato invece nelle tesi di Castex, l'argomentazione di Caillois, pur mantenendo delle affinità con l'idea di intrusione, prende un respiro più ampio proprio perché collocata nell'ambito delle possibilità, rotture, infrazioni che possono alterare la nota e consolidata percezione della compagine del reale.<sup>8</sup>

Negli stessi anni della formulazione delle teorie di Caillois, prendono forma anche le riflessioni di Louis Vax, il quale avanza una visione del fantastico meno dirompente e giocata sui toni più cauti dell'inesplicabilità. Lo scrittore mette in campo il concetto di ambiguità, a suo dire intrinseco alla natura delle cose che vengono espresse nei racconti fantastici, individuando in esso «[...] un artificio concepito per mantenere nel lettore la tensione e un procedimento per modificare la sua percezione del mondo. Se un oggetto mi turba non è perché non lo conosco, ma perché ho il sospetto che sia di natura equivoca».<sup>9</sup>

Il concetto di ambiguità che Vax introduce è strettamente connesso a un altro interessante aspetto, ovvero quello del fattore seduttivo. Scrive infatti: «Il fantastico non è tanto la descrizione del male, del falso e del brutto, quanto la compiacenza che si dimostra loro. [...] Non c'è da sorprendersi se, prendendosi gioco della distanza, dei

---

<sup>6</sup> *Ivi*, pp. 22-23.

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 92.

<sup>8</sup> «Quando Roger Caillois tenta di fare un suo percorso sul fantastico, verso il cuore del fantastico, inizia dicendo che ciò che l'attrae è il mistero e, senza dubbio, anche la spontaneità dell'artista. Il fantastico per lui non può essere né programmato né forzato, ma, al contrario, è il risultato di un'esperienza estetica. Tale esperienza non è comunque solo opera dell'espressione formale, ma anche della natura, che può tradursi in fantasia. Ciò che dà più ricchezza è la possibilità di esprimere l'ambiguità dell'immagine, dei cui enigmi si fanno complici artista e spettatore. L'arte fantastica, come la poesia, fa giocare la natura delle cose e risveglia la fertilità dell'ambiguo». Cfr. S. Resnik, *Sul fantastico. Tra l'immaginario e l'onirico*, Torino, Bollati Boringhieri, 1993, pp. 71-72

<sup>9</sup> L. Vax, *La natura del fantastico...*, cit., p. 26. Dell'autore sono da tenere in considerazione anche altri due testi pionieristici sull'argomento: *L'art et la littérature fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1960 e *La séduction de l'étrange*, Paris, Presses Universitaires de France, 1965.

muri e delle serrature, il mostro raggiunge così facilmente la sua vittima. Per non perdere l'appuntamento con il seduttore, l'innocente ha fatto la metà del cammino. Esso coltivava in seno la tentazione di cui fingeva orrore».<sup>10</sup>

All'inammissibilità sconcertante e all'indicibilità chiusa espressa da Castex e Caillois, Vax contrappone lo stupore seduttivo dell'ambiguo, attribuendo al fantastico il beneficio di un'apparizione meno violenta e più confortante: «Se la letteratura fantastica è generalmente ambigua, non è tanto perché ci lascia indecisi tra il prodigioso e il familiare [...] ma piuttosto perché nell'esperienza fantastica, come in ogni esperienza vissuta, c'è qualche cosa di profondo, di opaco e di singolare, un non so che tanto più enigmatico in quanto sfugge a tutti gli sforzi riduttori della nostra intelligenza».<sup>11</sup>

Gli studi e le definizioni che ho indicato finora sono quelli che hanno mostrato, con l'andare del tempo e con l'incremento del dibattito critico, maggiore originalità e resistenza, offrendo delle letture che, pur muovendosi dall'ambito letterario, ben si adattano ad altri contesti della creazione artistica. Si tratta peraltro di proposte interpretative del fantastico che si compattano intorno a un fulcro unico: affondando profondamente le radici nella dimensione quotidiana della realtà, tutto ciò che si presenta come sussulto misterioso e inspiegabile interferenza di un ordine conosciuto e teoricamente immutabile è traccia della presenza del fantastico.

Ma quando si decide di intraprendere un percorso di ricerca nell'ambito del fantastico, generalmente il primo approccio avviene attraverso il celebre testo di Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, edito a Parigi nel 1970. Il libro, oltre a proporre una originale interpretazione del fantastico (nella quale mi sono già imbattuta nel primo capitolo, e che qui vengo a riprendere), rilanciava l'attenzione degli studiosi e della critica verso la letteratura di modo fantastico, una delle espressioni tipiche della letteratura della modernità, provocando un fervido interesse nei confronti della materia e una ripresa di pubblicazioni inerenti all'argomento.

Questo volume, nonostante il gran clamore e le reazioni scatenate nei termini del dibattito critico, si collocava, come abbiamo già in parte visto, in una tradizione di studi già consolidata e avviata.

Scriva infatti Remo Ceserani: «C'erano stati, naturalmente, studi e libri sul fantastico prima di Todorov, da quelli di tipo accademico erudito (Joseph Retinger, P.-G. Castex, M. Schneider, L. Vax), a quelli di riflessione filosofica o artistica (M. Milner, M. Brion, R. Caillois, F. Hellens, J. Pierrot), a quelli già attenti alla pratica dei modi e dei generi

---

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 121.

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 155.

letterari (J.-P. Sartre, P. Penzoldt, S.S. Praver, W. Ostrowki), alle stesse illuminanti intuizioni di Freud; ma non c'è dubbio che il libro di Todorov, uscito in un momento di forte rinnovamento degli studi letterari, sia stato percepito come “pionieristico”: primo esame sistematico e originale di una modalità letteraria fino allora poco studiata, o relegata fra i prodotti della letteratura di genere o di consumo».<sup>12</sup>

Rispetto agli studi presi affrontati finora, la proposta di Todorov sembra collocarsi a un passo immediatamente precedente, poiché incentrata sul concetto di esitazione, ovvero su quella fase rapidissima e immediatamente antecedente alle varie considerazioni che concernono le eventuali condizioni di inesplicabilità, di inammissibilità, di mistero presentate poco fa.

Prima di arrivare ad affrontare le definizioni elaborate da altri studiosi, Todorov propone una definizione di fantastico che suona così: «L'ambiguità sussiste fino al termine dell'avventura; realtà o sogno? Verità o illusione? Così penetriamo nel cuore del fantastico. In un mondo che è sicuramente il nostro, quello che conosciamo, senza diavoli, né silfidi, né vampiri, si verifica un avvenimento che, appunto, non si può spiegare con le leggi del mondo che ci è familiare. Colui che percepisce l'avvenimento deve optare per una delle due soluzioni possibili: o si tratta di un'illusione dei sensi, di un prodotto dell'immaginazione, e in tal caso le leggi del mondo rimangono quelle che sono, oppure l'avvenimento è realmente accaduto, è parte integrante della realtà, ma allora questa realtà è governata da leggi a noi ignote. [...] il fantastico occupa il lasso di tempo di questa incertezza, non appena si è scelta una o l'altra risposta, si abbandona la sfera del fantastico per entrare in quella di un genere simile, lo strano o il meraviglioso. Il fantastico è l'esitazione provata da un essere il quale conosce soltanto le leggi naturali, di fronte a un avvenimento apparentemente soprannaturale».<sup>13</sup> E, più avanti nel testo, Todorov chiarisce l'evoluzione naturale di questo brevissimo lasso di tempo interessato dall'esitazione: «[...] il fantastico dura solo il tempo di un'esitazione: esitazione comune al lettore e al personaggio i quali debbono decidere se ciò che percepiscono fa parte o meno del campo della “realtà” quale essa esista per l'opinione comune. Alla fine della storia, il lettore, se non il personaggio, prende comunque una decisione, opta per l'una o l'altra soluzione e quindi, in tal modo, evade dal fantastico. [...] La vita del fantastico è irta di pericolo, essa può svanire in qualsiasi momento. Più che essere lui stesso un genere autonomo, pare che si ponga alla frontiera fra due generi, il

---

<sup>12</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 12. Di fatto, Remo Ceserani dedica tutta l'introduzione del suo testo alla definizione di un panorama di riferimento storico per gli studi sul fantastico.

<sup>13</sup> T. Todorov, *La letteratura fantastica*, cit., p. 28.

meraviglioso e lo strano. [...] Niente ci vieta di considerare il fantastico come un genere sempre evanescente».<sup>14</sup>

Anche la proposta di Todorov che, come ricorda Ceserani, aveva suscitato oltre agli entusiasmi anche critiche durissime,<sup>15</sup> proprio grazie alla sintesi operata tra prospettive di studio diverse – letteraria, filosofica e psicologica – si mostra particolarmente duttile a una possibile riapplicazione all’ambito del video. Pur riducendo il campo di azione del fantastico, collocato su una linea di confine estremamente labile, Todorov costruisce una struttura di riferimento che, articolandosi da una parte nello *strano* e dall’altra nel *meraviglioso*, presenta una ramificazione utile a definire e collocare le varie opere in una griglia di relazioni reciproche. Lo *strano* viene dunque descritto come la categoria in cui si collocano opere che «[...] narrano avvenimenti che si possono spiegare mediante le leggi della ragione, ma che in un modo o nell’altro sono incredibili, straordinari, impressionanti, singolari, inquietanti, insoliti [...]». È evidente che lo strano realizza una sola condizione del fantastico, e cioè la descrizione di certe reazioni, in particolare della paura».<sup>16</sup> Il *meraviglioso*, invece, non solo a detta di Todorov non genera alcuna particolare reazione nei personaggi né nel lettore implicito, ma viene suddiviso in varie sottocategorie: il meraviglioso iperbolico, l’esotico, lo strumentale, fino ad arrivare al meraviglioso puro.

L’autore, comunque, amplia nel corso del testo il raggio di azione del concetto di esitazione, delineando una serie di funzioni o effetti che il fantastico induce, chiamando così in causa sentimenti come la paura, l’orrore o la semplice curiosità che, a suo dire, non possono essere suscitati da altri generi o forme letterarie. Inoltre, secondo Todorov, il fantastico è utile alla narrazione perché mantiene la suspense.<sup>17</sup>

Questo panorama di definizioni proposte finora, spesso accusate di essere troppo traballanti nella rispettiva indeterminatezza, all’interno di questa ricerca compongono

---

<sup>14</sup> *Ivi*, pp. 45-46.

<sup>15</sup> Cfr. R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 53-54 e anche L. Lugnani, *Per una delimitazione del «genere»*, in R. Ceserani (a cura di), *La narrazione fantastica*, Pisa, Nistri-Lischi, 1983, pp. 37-73.

<sup>16</sup> T. Todorov, *La letteratura fantastica*, cit., p. 48. Corsivi nel testo citato.

<sup>17</sup> Vittorio Strada, studioso italiano di letteratura, elabora una teoria assai simile a quella proposta da Todorov, sostenendo che il fantastico appare in una «[...] situazione intermedia di non piena conoscenza e non piena ignoranza, come presentimento di una realtà altra, come immagine dell’indicibile, come cifra dell’inconoscibile. Il fantastico è [...] un’invenzione ipotetica e un esperimento mentale dell’impossibile, un paradosso spirituale necessario per capire il possibile. Il fantastico è la mitologia poetica di un mondo disincantato e demitologizzato, l’apertura della realtà empirica a una surrealtà metafisica, la scoperta di una dimensione enigmatica e problematica della nostra umanità. [...] Con una bella immagine Jean Paul (Richter) dice che il fantastico o il meraviglioso non deve volare come un uccello del giorno e neppure come un uccello della notte, ma come una falena, la farfalla del crepuscolo. Il fantastico vive in questa luce intermedia, lontana da quella cruda del meriggio e da quella fosca della notte, nella fascia in cui il chiarore si va spegnendo senza trapassare ancora nell’oscurità o viceversa». V. Strada, *Il fantastico e la storia*, in V. Branca, C. Ossola (a cura di), *Gli universi del fantastico*, cit., pp. 109-110.

già una preziosa mappa di riferimento, contribuendo a fornire indicazioni di metodo per la selezione delle opere che saranno oggetto di analisi di questa ricerca.

Irruzione violenta, rottura inspiegabile, dato eccentrico e poi ancora esitazione, paura, curiosità, suspense: il fantastico si mostra come qualcosa che interferisce, che complica, spesso attraverso una seducente ambiguità, la compagine nota del reale.

Si tratta di un insieme di accadimenti e di reazioni emotive che si sviluppano a più livelli: in circostanze legate a fattori esterni ignoti e imprevisi; a causa di alcune funzionalità interiori che si esprimono attraverso manifestazioni ricondotte dalla critica di allora alle scoperte della psicoanalisi freudiana (il sogno, l'allucinazione, il delirio...) oppure, come abbiamo visto nel capitolo precedente, in seguito alla particolare utilizzazione di certe strutture logiche (e questo è riscontrabile soprattutto nella creazione artistica) che reinterpretono e modificano la rappresentazione del reale.

Mi voglio soffermare su quest'ultimo punto: se già nel primo capitolo ho affrontato la questione delle analogie morfologiche e strutturali tra linguaggio elettronico e fantastico, credo sia importante sottolineare come il problema della logica rappresenti un aspetto cruciale che via via emerge durante la trattazione di questa ricerca, a più livelli.

A tal proposito Irène Bessière, un'altra studiosa francese, sottolinea: «La narrazione fantastica non definisce una qualità effettiva degli oggetti o degli esseri esistenti, e tanto meno costituisce una categoria o un genere letterario; essa piuttosto presuppone una logica narrativa al tempo stesso formale e tematica che, sorprendente o arbitraria per il lettore, riflette, sotto il gioco apparente dell'invenzione pura, le metamorfosi culturali della ragione e dell'immaginario sociale. [...] Il fantastico può essere così trattato come la descrizione di certi atteggiamenti mentali».<sup>18</sup>

La scrittrice, riportando la problematica fantastica al soggetto e nei termini di una tipologia specifica di logica, sottolinea come esso si presenti attraverso la coniugazione di elementi opposti che derivano dal risultato di un dialogo attivo tra ragione e immaginazione, laddove il soggetto mantiene sempre una certa distanza dalla realtà: «Il fantastico segna la misura del reale attraverso la smisura. Lo scetticismo che solo traccia l'intimità della ragione e della sragione è l'ingrediente obbligato dell'immaginabile».<sup>19</sup>

Lasciando per il momento in sospeso il problema della logica che tratterò ampiamente nel capitolo seguente, mi sembra qui necessario ricordare che dal vasto panorama di soluzioni critico-interpretative maturate intorno al fantastico è possibile recuperare

---

<sup>18</sup> I. Bessière, *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Larousse, 1974, p. 10, traduzione italiana mutuata da R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 65.

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 60 versione originale, trad. it. p. 68.

anche letture che trattano il problema dell'infrazione e dell'eccentricità mettendone in luce un aspetto diverso, meno cupo e disorientante rispetto a quanto visto finora, in cui emerge un'idea di fantastico che tratta il reale in maniera giocosa e costruttiva, proponendone una visione alternativa positiva.

Mi riferisco, ad esempio, agli studi di J.R.R. Tolkien che, parlando della creatività fantastica soprattutto in merito alla fiaba, la definisce come un'attività naturale umana che coinvolge sia lo scrittore che il lettore: mentre il primo si occupa della creazione di un mondo secondario, avendo la capacità di intuire i desideri del lettore, quest'ultimo riesce a recuperare nel mondo alternativo proposto quella situazione di fuga, riparo e consolazione che può anche condurre alla gioia, una volta liberati dal peso e dalla bruttura di tutto ciò che ci è familiare.<sup>20</sup>

Questo rapporto virtualmente collaborativo tra scrittore e lettore viene spesso menzionato nei testi sul fantastico, come se la materia stessa avesse necessità, per essere garantita nella propria esistenza e verità, della collaborazione attiva di un destinatario che assuma il compito di testimone, prestandosi come "cavia" emotiva.

A tal proposito, diversi critici di nazionalità differenti hanno chiamato in causa l'idea di "gioco del fantastico", dove il rapporto autore/lettore è luogo di compartecipazione e complicità. Scrive in proposito W.R. Irwin: «[...] fare apparire i non-fatti come fatti, è [caratteristica] essenziale al fantastico. In questo sforzo, scrittore e lettore coscientemente entrano a far parte di una cospirazione di sovversione intellettuale, che è, intorno a un gioco. Ma soprattutto, questo gioco, condotto dallo scrittore che sollecita l'attenzione del lettore, deve essere continuo e coerente».<sup>21</sup>

L'aspetto ludico è, dunque, quello che permette di risolvere il problema delle anomalie del fantastico che, nel contesto del gioco, vengono vissute come normalità: questa consapevolezza permette al destinatario di assumere una posizione di vicinanza, ma con la sufficiente distanza "di sicurezza" che consente di mantenere la collaborazione a qualcosa che appare, ma che in realtà non esiste.

Scrive Hélène Brown: «Il gioco fantastico permette di fare "come se" e i suoi effetti sono comparabili a quelli della festa».<sup>22</sup> In questo universo di riferimento, che evidentemente da una parte riconduce alle dinamiche dell'universo del fanciullo e dall'altro alla tradizione antica delle celebrazioni carnevalesche di fase pre-cristiana, si

---

<sup>20</sup> Cfr. J.R.R. Tolkien, *On Fairy Tales*, in *The Tolkien Reader*, New York, Ballantine, 1966, pp. 54-55.

<sup>21</sup> W.R. Irwin, *The Game of the Impossible: A Rethoric of Fantasy*, Urbana, University of Illinois Press, 1979, p. 9. La traduzione è mia.

<sup>22</sup> H. Brown, *L'effet fantastique ou la mise en jeu du sujet*, cit., p. 50.

afferma una radicale destabilizzazione di tutte le logiche normalmente impiegate nelle esperienze di relazione quotidiana: si infrangono le regole e si stabiliscono nuove modalità relazionali e di presentazioni dell'io che diventa altro da sé, perdendosi in mondi simili, ma altrettanto lontani dal reale. Il fenomeno ludico fantastico, ancora secondo Brown, non rappresenta né un momento di satira, né lo spunto per una rivoluzione favorendo, piuttosto, un'andatura mentale, un movimento della coscienza in cui il principio di identità scompare e tutte le esclusioni e le divisioni si annullano.<sup>23</sup>

Questa idea del gioco con la creatività fantastica, reimpiegabile come intervento su un reale da reinterpretare e ricostruire, viene espressa anche in un testo dalla chiara finalità pedagogica, assai legato alle tematiche finora presentate: mi riferisco a *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*,<sup>24</sup> scritto da Gianni Rodari. In questo testo, l'autore ricerca le costanti dei meccanismi fantastici per creare una sorta di manuale di "regole del gioco" fantastico disponibile a tutti. Partendo dall'idea che il fantastico nasce laddove esistono dei binomi antinomici, Rodari sostiene che la tecnica delle ipotesi fantastiche si regge sul concetto del «che cosa succederebbe se...»,<sup>25</sup> (decisamente contiguo al «come se», prima citato, di Brown), prescindendo così dall'idea (spesso negativa) di applicazione del *nonsense* e privilegiando quella di un uso della fantasia che stabilisce un rapporto attivo e produttivo con il reale. Tra i vari meccanismi che Rodari tratta come funzionali a questo tipo di operazione si ritrovano la distorsione, l'errore, i rovesciamenti, l'animazione, le metafore, arrivando pertanto a sintetizzare alla fine del libro la tipologia di logica di pensiero che rende possibile l'espressione del fantastico: «"Creatività" è sinonimo di "pensiero divergente", cioè capace di rompere gli schemi dell'esperienza».<sup>26</sup>

Su tutt'altro versante si collocano le argomentazioni di Rosemary Jackson, studiosa già citata nel capitolo precedente che, invece di affrontare il problema del fantastico dal punto di vista degli effetti da esso prodotti o delle logiche a esso sottese, ha preferito focalizzare l'attenzione sulle funzioni che esso assolve. Da una prospettiva al contempo psicoanalitica e sociologica, Jackson vede nel fantastico la possibilità che l'inconscio ha di manifestare la propria trasgressione rispetto alle restrizioni culturali, alle ideologie, alle norme e ai codici morali imposti dalla realtà in cui il fantastico si manifesta. L'autrice parla infatti di «letteratura del desiderio», attraverso la quale è possibile

---

<sup>23</sup> *Ivi*, si confrontino le pp. 53-55.

<sup>24</sup> G. Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, Einaudi, 1973.

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 26.

<sup>26</sup> *Ivi*, p. 171. Anche a partire da questo assunto svilupperò il Capitolo 3: *Dinamiche dell'inconscio e relazioni con il fantastico*.

rendere manifesta «[...] la parte non espressa e occulta della cultura: ciò che è stato taciuto, reso invisibile, nascosto e reso “latente”». <sup>27</sup> Da questa prospettiva, secondo Jackson il fantastico propone delle realtà «poste dietro il possibile o il conosciuto. Spezzando le singole, riduttive “verità”, il fantastico traccia uno spazio all’interno della cornice socio-cognitiva. Esso introduce “verità” molteplici e contraddittorie: diventa polisemico. [...] Dal momento che è una narrativa strutturata sui contrari, il fantastico esprime dei limiti, ed è particolarmente adatto ad evocare le linee estreme del “reale”». <sup>28</sup>

### **Tre aree teoriche di riferimento**

I tre raggruppamenti di definizioni fin qui presentati e discussi rappresentano, a mio avviso, le tre posizioni principali intorno alle quali gravitano, con orbite più o meno strette, i vari percorsi di analisi sviluppati sul fantastico lungo il corso del Novecento.

In effetti, sebbene si tratti di studi concepiti e maturati nell’ambito della letteratura e benché in diversi casi venga affrontata direttamente l’analisi di alcuni testi, mi sembra che, in generale, tutte le varie proposte interpretative scivolino altrove: sul fantastico come modalità estetica, sulle componenti psicologiche ed emotive che esso tocca e sollecita nel destinatario di questo tipo di messaggio, sulle varie funzioni che esso riesce ad assolvere.

Un’indicazione chiave che emerge dalle diverse teorie è che queste sono state spesso formulate sulla base e sul confronto tra due punti fermi: la realtà e il soggetto. Ed è proprio a partire dalle relazioni instaurate tra questi due fulcri che vengo a proporre le seguenti osservazioni.

Nel **primo caso** – **Castex, Caillois, Vax, Todorov** – la presenza di una complicazione, di una deviazione della norma che comporta qualcosa di spiazzante e inaspettato, spesso corrisponde a una risposta emotiva negativa (per Vax l’incertezza alimenta una curiosità attrattiva che avrà comunque esiti negativi), a un sussulto che pone il soggetto in una posizione di mancata adesione con i fatti circostanti. Sulla realtà nota si attuano delle variazioni che la rendono manchevole o eccedente di qualcosa. La percezione unitaria del reale, vissuto come compatto e sempre riconoscibile nella propria normatività, si sfalda, ed è proprio dall’imprevedibilità di queste smagliature, imprevedibili perché mai finora esperite, che si forma la risposta del soggetto.

---

<sup>27</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 3.

<sup>28</sup> *Ivi*, p. 22.

La risposta può essere dunque di vari tipi perché il soggetto può: 1. non comprendere il perché/la natura di qualcosa di nuovo che si impone nel reale e dunque esitare, sentirsi incerto, mantenere una distanza di sicurezza; 2. non comprendere e per questo sentirsi intimorito, schiacciato da una realtà inspiegabile; 3. non comprendere e per questo sentirsi sedotto dall'incertezza e dall'ambiguità di qualcosa che scompone la compagine del reale, provare una attrazione per l'ignoto; 4. non comprendere perché forse la natura di quanto il soggetto sta vedendo fuori in realtà non è altro che la proiezione di una incrinatura che sta avvenendo nella sua vita interiore.

Nel **secondo caso – Tolkien, Irwin, Brown** – realtà e soggetto non entrano in collisione e stabiliscono un rapporto più “confidenziale”. Questo perché la presenza di complicazione e la deviazione dalla norma sono percepite come regole “secondarie”, perché facenti parte di un nuovo sistema di regole necessarie nell'ambito del gioco. Il soggetto, in questo contesto, si sente dunque sereno e incurante di conflitti, asseconda le fratture provocate nel reale perché vissute come ipotesi, possibilità in cui il reale si dispiega, non come minacce. Ciò significa dare il via a processi che creano l'opportunità di vivere le articolazioni del reale come nuovi mondi, sia che questi vengano formulati dalla letteratura e da qualsiasi altra forma di espressione artistica, sia che sia il soggetto stesso a configurare, per un suo bisogno interiore, realtà alternative appaganti. Il mondo e i vari aspetti che ne fanno parte – le cose, gli individui, gli avvenimenti – vengono liberati dai legami noti e consueti e ricomposti in ordini nuovi. In questa ottica del fantastico, dunque, il reale non si perde, al contrario, resta e si rafforza nella rielaborazione degli elementi che lo compongono, ricalcando da una parte il mondo alternativo e prevedibile del gioco e dall'altra il mondo altrettanto stravagante, ma imprevedibile, del sogno.

Nel **terzo caso – Jackson** – l'asse di interesse si sposta totalmente dal fattore percettivo del reale a quello della sua configurazione e degli effetti che da esso ricadono sul soggetto. In questa ottica interpretativa non c'è esitazione e incertezza, non esiste sovvertimento di regole: si ha piuttosto uno scollamento drastico dalla realtà che viene vissuta come preordinata, inflessibile, manchevole e deprivante. Il soggetto, dunque, si sente costretto in una morsa, sottratto alla possibilità di dialogo con l'esterno e incapace di trovare uno spazio per le manifestazioni del proprio essere e dei propri pensieri nella realtà circostante, troppo chiusa e strutturata per consentire una qualsiasi libertà

espressiva. In una situazione di questo tipo, il fantastico non è più una possibilità alternativa, l'illusione di un gioco, un'incertezza con la quale confrontarsi. Si tratta piuttosto di una imprescindibile necessità, dell'unica strada percorribile per arrivare a formulare gli orizzonti aperti di una realtà in cui le differenze si annullano e il molteplice, il diverso, l'inconsueto possono essere integrati in una compagine al contempo compensatrice e trasgressiva rispetto a un ordine stabilito e spesso mortificante.

### ***Altrove. Tipologie***

Come è emerso in vari momenti di questa trattazione, il fantastico non si sottrae alla relazione con la realtà, ma al contrario vi si immerge totalmente per dare vita alle proprie multiformi configurazioni, avviando storie, strutturando relazioni, rivolgendo una particolare attenzione verso gli scenari, accingendosi dunque a definire dei mondi del tutto originali che d'ora in poi chiamerò i *luoghi dell'altrove*.

Il fantastico agisce sulla realtà modificandola, intervenendovi attraverso quei procedimenti, già incontrati, che prevedono complicazioni dello spazio, modificazioni del tempo, ma anche tutta quella gamma di alterazioni che operano sul reale per eccesso o sottrazione degli elementi che normalmente ne fanno parte.

Così operando, il fantastico mette in luce mondi dai percorsi impreveduti e dalle configurazioni originali, luoghi irricognoscibili, difficilmente definibili, ambientazioni ambigue, posti dello stupore, dell'orrore, spazi talvolta semplicemente svuotati. La distanza dell'*altrove* fantastico non è imputabile a un fattore prettamente geografico o chilometrico. Spesso ciò che non è verificabile empiricamente trova la sua ragione d'essere in una proiezione psicologica del soggetto che esteriorizza in tal modo uno stato emotivo, proponendo scenari che hanno la stessa incoerenza degli immaginari ricomposti attraverso il lavoro onirico. Ma a volte può trattarsi anche della configurazione di un immaginario sociale, in risposta a un'esigenza o a una posizione critica rispetto a fatti della quotidianità che hanno interessato o interessano la collettività. Prendendo in prestito e modificando leggermente il titolo italiano di un testo di Nelson Goodman,<sup>29</sup> uno tra i più importanti filosofi analitici americani del Novecento, è possibile affermare che il fantastico “vede e costruisce mondi”. Di fatto la citazione non è casuale: in questo libro Goodman riabilita fortemente il ruolo dell'arte come forma espressiva attraverso la quale il pensiero riesce a costruire le proprie versioni del

---

<sup>29</sup> N. Goodman, *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett, 1978, trad. it. *Vedere e costruire il mondo*, Roma-Bari, Laterza, 1988.

mondo,<sup>30</sup> proprio a partire dalla conoscenza del reale. L'aspetto interessante delle teorie di Goodman non risiede nella forza della verità dimostrabile di questi mondi, ma nel fatto che essi devono avere un senso, una loro intrinseca coerenza. Il filosofo scrive: «I diversi materiali – materia, energia, onde, fenomeni – di cui sono composti i mondi sono fabbricati insieme ai mondi. Ma fabbricati a partire da cosa? Non dal nulla dopo tutto, ma *da altri mondi*. Il fabbricare mondi, come noi lo conosciamo, è sempre a partire da mondi già a disposizione; il fare è un rifare».<sup>31</sup>

Il testo prosegue poi con la descrizione di una serie di processi attraverso i quali poter «fabbricare mondi»: parla di composizione e scomposizione come attività fondamentale per smontare e rimettere insieme gli elementi; propone una riflessione su peso, importanza e ordinamento come gerarchie assolutamente convenzionali e reinterpretabili; descrive eliminazione e integrazione come procedimenti di soppressione di vecchi materiali e immissione di nuovi; infine parla anche di deformazione, come correzione o distorsione di forme.<sup>32</sup>

L'insieme di procedure suggerite, basate su principi di accumulo, riorganizzazione, rielaborazione, mostra molti punti in comune con alcuni dei passi citati in questa ricerca e provenienti dai testi di Musatti o Rodari e da altri scritti di teorici che ho via via citato. Lo specchio del fantastico non rimanda l'immagine identica del reale, ma propone la visione di un luogo che si configura al contempo come memento del noto, previsione di un ipotetico futuro e occhio veggente di geografie e di vite possibili.

Sulla base dei tre raggruppamenti di definizioni organizzati nel paragrafo precedente, credo sia possibile parlare di *altrove* distinguendolo in tre tipologie:

1. *l'altrove incomprensibile*;
2. *l'altrove compensatore*;
3. *l'altrove utopico*.

### ***L'altrove incomprensibile***

Nella prima tipologia rientrano quei luoghi inafferrabili, sfuggenti, difficilmente riconoscibili, che suscitano sentimenti di disorientamento, smarrimento, disagio. Ci si può riferire dunque a quelli che vengono definiti comunemente *nonluoghi*, descritti così da Marc Augé: «Se un luogo può definirsi come identitario, relazionale, storico, uno

---

<sup>30</sup> Per quel che concerne l'idea di "versioni del mondo", si faccia riferimento anche a: N. Goodman, *Of Mind and Other Matters*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1984, pp. 40-42.

<sup>31</sup> N. Goodman, *Vedere e costruire il mondo*, cit., p. 7. Corsivi nel testo citato.

<sup>32</sup> *Ivi*, pp. 8-19, si confronti il paragrafo *Modi di fabbricare mondi*.

spazio che non può definirsi né identitario, né relazionale, né storico, definirà un *nonluogo*».<sup>33</sup>

Citando Baudelaire e Starobinski e le rispettive riflessioni sulla modernità come coesistenza di mondi differenti, Augé sottolinea la relazione ambigua tra luogo e *nonluogo*, laddove il primo non viene mai completamente cancellato, mentre il secondo non sembra mai compiersi totalmente.<sup>34</sup>

In questo altalenare tra una dimensione riconoscibile e una sfuggente, tra la totale scomparsa del soggetto all'interno della folla e il suo voler primeggiare e affermarsi, i sentimenti predominanti sono quelli legati a un certo svuotamento della coscienza proprio perché «lo spazio del *nonluogo* non crea né identità singola, né relazione, ma solitudine e similitudine».<sup>35</sup>

Il *nonluogo* è anche espressione di quella che Augé definisce surmodernità, ovvero il superamento della modernità, ma nella prospettiva negativa di appiattimento *tout court* di ogni momento storico e forma culturale.

Il soggetto, svuotato della possibilità di far parte di una compagine sociale organica, resta attivo e riconoscibile solamente grazie alle attività contrattuali che lo riguardano. Non esiste dunque l'idea di una memoria storica condivisa, di una crescita sociale. Secondo Augé il *nonluogo* si definisce come «[...] il contrario dell'utopia: esso esiste e non accoglie nessuna società organica».<sup>36</sup>

I *nonluoghi* del fantastico ci appaiono dunque come paesaggi privi di identità e caratteristiche specifiche, dove il senso della storia rimane sospeso e dove la presenza umana, se non integrata all'ambiente, può somigliare a quella di un colonizzatore alieno catapultato in un luogo sconosciuto.

Soprattutto in riferimento alla metropoli e alla città, si tratta di spazi estremi, paradossali, svuotati di tutto e quindi apparentemente deserti, disabitati, abbandonati, oppure al contrario, si può trattare di spazi eccedenti, ripieni di tutto in cui, come scrive Davide Manti, «La conseguenza più evidente del vivere metropolitano è la diffrazione, la moltiplicazione dell'oggetto. Le architetture una sull'altra, gli oggetti enormi come i monumenti o le automobili, circolano e si incontrano continuamente nello spazio. [...] Lo spazio che cerchiamo è quindi spazio che contiene altro spazio e altri oggetti. [...]

---

<sup>33</sup> M. Augé, *Non-lieux*, Paris, Seuil, 1992, trad. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 1993, p. 73. Corsivi nel testo.

<sup>34</sup> *Ivi*, p. 74.

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 95. Corsivi nel testo.

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 101.

Questa proliferazione/diffrazione dello stesso oggetto per tipologie [...], questa moltiplicazione diventa essa stessa simbolo minaccioso».<sup>37</sup>

Il sentimento prevalente suscitato da questi luoghi è quello di una estraneità che può manifestarsi attraverso varie modalità: la sensazione può appartenere contestualmente ai personaggi che vivono e popolano questi spazi, così come al destinatario (lettore o spettatore) del testo fantastico, oppure può interessare anche solamente il destinatario di fronte a situazioni in cui i personaggi dei *nonluoghi* si comportano in piena coerenza e dimestichezza col mondo in cui sono inseriti.

Appartengono a questa prima categoria anche quei luoghi nei quali si verifica una infrazione inattesa, mettendone in dubbio la loro identità da sempre percepita come protettiva e rassicurante. Si tratta di luoghi che potremmo definire *perturbati* e *perturbanti*. Sebbene approfondirò in altro paragrafo del presente capitolo la questione del perturbante così come affrontata da Freud, al momento, per quanto riguarda i luoghi dell'altrove fantastico, credo sia sufficiente dire che si tratta di un'emozione, per lo più angosciante, prodotta dalla percezione della trasformazione di qualcosa che ci era sempre sembrato familiare in qualcosa di estraneo e sinistro.

Per quanto riguarda la relazione con l'ambiente, i *luoghi perturbati* si possono configurare in due modi: qualcosa sconvolge l'ambiente esterno provocando una minaccia e un'alterazione a un ordine da sempre vissuto come stabile e potenzialmente immutabile (è questo, spesso, il caso della fantascienza); qualcosa accade nell'interno familiare, provocando sentimenti di disagio e paura perché l'ambiente, da sempre vissuto come luogo protettivo e rassicurante, appare improvvisamente irricognoscibile, estraneo alla normalità e quindi portatore di sentimenti d'ansia e paura.

Esiste anche il caso in cui possa essere la mente disturbata dei personaggi a proiettare e configurare un altrove perturbato o, come scrive Davide Manti riferendosi al caso del Bates Motel di *Psycho*, può trattarsi della «[...] mente di un personaggio visto come set, come uno spazio (o schermo, già Sigmund Freud parlava di “altra scena”) dove idee e nevrosi vogliono trovare scioglimento. In cui sono collocate le immagini come in cassette intricatissimi [...]. È quindi sullo schermo mentale (quello dell'*immaginazione*)

---

<sup>37</sup> D. Manti, *Ca(u)se perturbanti. Architetture horror dentro e fuori lo schermo. Fonti, figure, temi*, Torino, Lindau, 2003, p. 189.

che viene proiettato il “nostro spazio utopico”: la nostra casa, la nostra camera, i nostri oggetti». <sup>38</sup>

Come nel caso dei *nonluoghi*, la percezione del perturbante può interessare sia i protagonisti dello scenario fantastico che i destinatari, ma si può anche verificare il caso che solo i destinatari vengano colpiti da questo stato di disequilibrio proprio perché, in virtù di quanto scritto appena sopra, lo spazio può configurarsi come la “rappresentazione logistica” disordinata di uno stato di squilibrio di un protagonista.

### ***L'altrove compensatore***

Per quanto riguarda i luoghi di questo secondo gruppo, si realizza in essi la configurazione di una realtà migliorata, più ricca e spettacolare, nella quale è possibile fare scoperte e incontri inattesi. La presenza dell'imprevisto e dell'incomprensibile non viene vissuta, come nel caso del *nonluogo* e dell'*altrove perturbato*, come qualcosa che incute timore o che produce una sensazione di spaesamento. In questo caso la risposta emotiva genera benessere, meraviglia, gratificazione, sia nei protagonisti della rappresentazione fantastica, che nel destinatario. Il contesto generale viene infatti vissuto come gioco, secondo le regole del “come se” e quindi variazioni e disfunzioni vengono affrontate come eventualità accettabili, come possibilità da sperimentare e delle quali è possibile venire a conoscenza.

Sono aree del sogno e del meraviglioso, in cui la realtà viene rielaborata secondo alcuni dei criteri estrapolabili anche dalle teorie di Todorov: seguendo le linee guida presentate dallo scrittore, possiamo riferirci a realtà trattate in modo iperbolico, dove sono presenti interventi soprattutto sulle dimensioni dei fenomeni naturali, oppure nelle quali possono comparire elementi esotici, ma anche oggetti e tecnologie inattuabili per l'epoca attuale. <sup>39</sup>

In questi mondi vengono ricomposti elementi provenienti dai più svariati settori, rivelatori di una eterogeneità che viene sempre vissuta con apertura e disponibilità. Scrive in proposito Jackson: «Le opere fantastiche che si muovono verso il regno del “meraviglioso” sono quelle opere che sono state tollerate e ampiamente diffuse socialmente. La creazione di mondi secondari attraverso il mito religioso, il favoloso, la

---

<sup>38</sup> *Ivi*, p. 9. Corsivi nel testo citato. Nel suo studio, Manti ricostruisce il percorso filologico che da Heidegger a Bachelard a Vidler ha avuto come oggetto il problema sociale dell'abitare in un mondo estraneo, riferendosi a un senso di esilio e a una condizione legata al perturbante come caratteristica di un mondo defamiliarizzato ed estraneo alla normalità, diventato poi oggetto di opere d'arte e letteratura dalle avanguardie storiche in poi. Cfr. pp. 30-31.

<sup>39</sup> T. Todorov, *La letteratura fantastica*, cit., pp. 57-61.

fantascienza, usa dei metodi “legalizzati” – la religione, la magia, la scienza – per fondare altri mondi, mondi che sono compensativi, che colmano un vuoto, recuperando la concezione della realtà come disordinata e insufficiente. [...] l’universo è, in definitiva, un universo autoregolatore in cui la bontà, la stabilità, l’ordine prevarranno alla fine».<sup>40</sup>

Questi luoghi dell’altrove svolgono una funzione di evasione,<sup>41</sup> assolvono con leggerezza un desiderio di rinnovamento, delle curiosità, proponendo itinerari in terre sconosciute, laddove «chi viaggia, per definizione, per sua natura, varca confini; sperimenta sconfinamenti programmati dalla propria curiosità viscerale, da un irrefrenabile nomadismo interiore; raggiunge e oltrepassa i limiti della propria geografia, della propria biologia e della propria scienza».<sup>42</sup>

*L’altrove compensatore* non rappresenta soltanto una perdita Arcadia verso la quale far ritorno, un’oasi di benessere entro la quale recuperare le radici del proprio sé per rigenerarsi e poter poi riprendere il confronto con il mondo. Come nelle fiabe, questa tipologia di altrove, oltre a essere sorprendente, propone panorami e situazioni dinamiche nelle quali è necessario cimentarsi con estrema flessibilità perché, come scrive Del Pizzo, «ci si muove infatti in uno spazio sempre mutevole e metamorfico dove di continuo si incontrano nuovi codici di comportamento, di comunicazione e nuovi alfabeti».<sup>43</sup>

### ***L’altrove utopico***

Ricollegandomi alle teorie di Jackson, ho denominato la terza categoria altrove utopico, muovendomi proprio da quanto la studiosa scrive nel suo testo: «[...] il desiderio per l’alterità non è collocato nei mondi alternativi del paradiso o dell’inferno, ma è diretto verso le aree vuote di questo mondo, trasformandolo in qualcosa di “diverso” da quello familiare, tranquillo. Invece di un mondo alternativo esso crea “l’alterità”, questo mondo viene rimpiazzato e dislocato».<sup>44</sup> Jackson ribadisce la propria critica alle limitazioni e alle regole asfittiche imposte dalla realtà nella quale siamo immersi e ritaglia, dall’interno della realtà, uno spazio di forze nel quale il mondo,

---

<sup>40</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 167.

<sup>41</sup> Kathryn Hume, parlando delle varie forme di letteratura dell’illusione che propongono una possibilità di fuga dal reale, fa riferimento anche alla letteratura fantastica. Cfr. K. Hume, *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western literature*, New York-London, Methuen, 1984, pp. 59-81.

<sup>42</sup> M. Del Pizzo, *I microscopi dell’altrove. Utopia fantastico fantascienza*, Bari, Graphiservice, 1996, p. 6.

<sup>43</sup> *Ivi*, p. 20.

<sup>44</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 18.

paradossalmente, non diventa altro da ciò che è, ma nel quale può bensì mantenere vivo il desiderio di arrivare a essere altro.

Questo concetto si chiarisce meglio attraverso un altro passo del libro: «[...] diversamente dai mondi secondari del meraviglioso, che costruiscono realtà alternative, i mondi equivoci del fantastico non costruiscono niente. Essi sono vuoti, sono mondi che si svuotano e si dissolvono. La loro vacuità altera un mondo visibile e pieno, rotondo, tridimensionale, tracciando negli spazi vuoti le ombre senza oggetto. Lungi dall'essere desideri appagati, questi spazi perpetuano il desiderio insistendo sull'assenza, la mancanza, il non-visto, l'invisibile».<sup>45</sup>

Quindi, secondo Jackson, la trasgressione non si attua nella mera attualizzazione e realizzazione di tutto ciò che è stato prevaricato e reso impossibile, ma nel mantenimento costante di una zona viva del pensiero legata al desiderio, in cui a mio avviso si intravede, seppur non dichiarata, una prospettiva utopica. E sempre in sordina, pur non citandolo, la studiosa sembra riferirsi alle teorie di Sartre sull'immaginazione, presentata dal filosofo come facoltà autonoma che realizza la propria libertà, fondando il proprio mondo fantastico senza necessariamente riferirsi al mondo.<sup>46</sup>

A questo tipo di spazio creativo, di immaginazione, libera, indipendente e capace di costruzione e di nuova conoscenza si riferisce anche Luigi Punzo, ma con un accenno più chiaro al fattore utopico. Scrive, infatti, che una delle attività caratteristiche dell'immaginazione è «[...] prefigurare nuovi mondi possibili rispetto a una realtà sentita come inadeguata, proiettarsi nella prospettiva utopica intesa non come evasione dalla realtà, ma capacità di proporre nuove proposte e nuove idee. La facoltà di produrre immagini si è così trasformata in capacità progettuale e non è perciò affatto casuale che uno dei complessi sistemi di idee e simboli che strutturano gli immaginari sociali sia costituito dalle utopie, le quali, più di altre forme di pensiero, palesano immediatamente ed emblematicamente l'autonoma capacità creativa e la funzione dinamica dell'immaginazione [...]».<sup>47</sup>

Dall'analisi di questi due testi emerge, a mio avviso, una indicazione di equivalenza tra dimensione fantastica e dimensione utopica nell'ambito dell'immaginario, laddove la caratteristica fondamentale del fantastico si manifesta proprio nella sua capacità dinamica, nella tensione verso l'azione e la costruzione di nuove progettualità. Il

---

<sup>45</sup> *Ivi*, pp. 41-42.

<sup>46</sup> J.-P. Sartre, *L'imaginaire: psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, 1940, trad. it. *Immagine e coscienza. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Torino, Einaudi, 1976, p. 286.

<sup>47</sup> L. Punzo, *Introduzione*, in B. Pisapia (a cura di), *I piaceri dell'immaginazione*, cit., pp. 20-21.

fantastico, inteso come modalità dell'immaginario, attraverso l'analisi di questi teorici, nella sua pulsione riorganizzatrice appare dunque ontologicamente utopico, perché ipotizza strutture organizzate parallelamente alla realtà.

Tuttavia, resta da affrontare la questione dell'utopia come genere letterario ed è proprio dalla lettura di Raymond Trousson, studioso belga di filosofia e letterature comparate, che si evince la necessità di non cadere nell'equivoco di assimilare in un unico concetto l'idea di utopismo e quella di utopia riconducibile al genere letterario.

Nell'introduzione alla edizione italiana del testo di Trousson, *Voyages au pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*, Vita Fortunati sintetizza così tale distinzione concettuale: «L'esercizio utopico, come l'invenzione, implica una rottura delle combinazioni che si è abituati a vedere nella realtà di tutti i giorni. Il mondo dell'utopia è quello della possibilità: ogni costruzione utopica parte da un "se" iniziale, dal quale si traggono tutte le possibili conseguenze. Il "mode utopique" si caratterizza come la facoltà di immaginare, di modificare il reale con l'ipotesi di creare un ordine differente dal reale. *Utopismo* è quindi tensione, aspirazione a superare la datità del presente, prospettando una visione radicalmente alternativa rispetto alla realtà in cui lo scrittore opera. [...] Per *utopia come genere letterario* si intende invece un'opera nella quale l'atteggiamento utopico si è tradotto in una forma letteraria che presenta uno specifico paradigma, il cui modello archetipico è dato dal libro eponimo *Utopia* di Thomas More». <sup>48</sup>

Quindi il problema va affrontato da due direzioni: se da una parte si riconferma l'idea del fantastico come modalità di pensiero alternativo utopico, dall'altra esistono delle zone dell'utopia come genere letterario che bene rappresentano l'idea di un *altrove utopico fantastico*. <sup>49</sup>

Sebbene non sia questa la sede in cui sviluppare un'articolata panoramica sugli studi dedicati alla letteratura utopica, ritengo comunque importante segnalare che nel

---

<sup>48</sup> R. Trousson, *Voyages au pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles, Université de Bruxelles, 1975, trad. it. *Viaggi in nessun luogo. Storia letteraria del pensiero utopico*, Ravenna, Longo, 1992, p. 6. Corsivi nel testo.

<sup>49</sup> Alcuni studiosi del fantastico, come Sergio Solmi, hanno individuato in modo particolare nella *science-fiction* la presenza dell'elemento utopico: «È, comunque, l'elemento utopico a determinare il principale aspetto di astrattezza della *science-fiction*, ma, insieme, ad assicurarle quel grano di serietà che può distinguerla dal mero vagheggiamento passivo del "sogno ad occhi aperti", con cui tende tuttavia continuamente a confondersi. In questo senso, i mondi della *science-fiction* rappresentano anch'essi prodotti di quell'"esercizio mentale dei possibili laterali" in cui un recente studioso, Raymond Ruyer, identifica il "modo utopico del pensiero". E va da sé che, sotto il nome di utopie, non vanno intese soltanto le "utopie sociali", secondo i modelli classici dell'Atlantide platonica o della campanelliana Città del Sole, ma ogni forma di costruzione logico-fantastica di altri modi e mondi "possibili" di realtà [...]». Cfr. S. Solmi, *Della favola, del viaggio e di altre cose*, Milano-Napoli, Riccardo Ricciardi, 1971, p. 81. Corsivi nel testo citato.

fantastico l'altrove può manifestarsi ricalcando la struttura sia dell'*altrove utopico* che di quello *distopico*.

Se nel primo caso il concetto è quello di una società ideale, isolata, autarchica, perfettamente strutturata, priva di classi sociali, basata sul principio di uguaglianza, perfetta e viva in un presente immutabile che non conosce passato né futuro,<sup>50</sup> l'altrove distopico risulta invece come la configurazione di un luogo paventato, indesiderabile, in cui le disfunzioni della società vengono portate alle estreme conseguenze, luoghi di regimi totalitari combattuti, dove vengono sovvertiti i valori comuni e tradizionali. Spesso le distopie prendono forma nelle storie di fantascienza e fantapolitica, collocate in un futuro remoto in cui si realizza la cultura del *cyberpunk*, in luoghi in cui le tracce della memoria e della storia sono state quasi totalmente spazzate via, dove la natura è stata soverchiata e il senso dell'unità sociale è sostituito da un individualismo garante per la sopravvivenza.<sup>51</sup>

I luoghi dell'altrove fantastico, secondo la sistematizzazione da me avanzata e analizzata, si presentano come la configurazione al contempo di desideri e paure interiori, legate sia all'individuo che alla società.

Talvolta incomprensibili e stranianti, altre volte vagheggiati, meravigliosi e sorprendenti, esprimono, in prospettiva positiva e negativa, l'alternativa a un reale spesso vissuto come troppo delimitato e limitante, aprendo le porte a dimensioni spirituali e filosofiche strettamente legate all'espressione della coscienza dell'individuo.

### **L'altro. Declinazioni**

Negli sfuggenti e proteiformi mondi del fantastico, universi fluidi, isole del pensiero immaginarie, ma immaginate con uno sguardo sempre rivolto alla realtà, i principi di revisione, destrutturazione, riorganizzazione e rigenerazione interessano anche la figura umana, non più intesa come unica, coerente e centrale protagonista del mondo.

Le variazioni nelle quali essa può essere configurata, insieme ad altre varie entità che qui analizzeremo, costituiscono ciò che d'ora in poi definirò come manifestazione dell'altro. Come per *l'altrove*, le radici dell'esistenza dell'altro hanno storia antica, a partire da Plauto, Ovidio, passando per Dante e Petrarca, attraversando la letteratura

---

<sup>50</sup> *Ivi*, 19-23.

<sup>51</sup> Si confronti il capitolo *Sul rapporto utopia-distopia*, in M. Moneti Codignola, *Il paese che non è e i suoi abitanti*, Scandicci (Firenze), La Nuova Italia, 1992, pp. 365-386. Per le questioni riguardanti la distopia si faccia riferimento anche a: K. Kumar, *Utopia & Anti-utopia in Modern Times*, Oxford-New York, Basil Blackwell, 1987, trad. it. *Utopia e antiutopia: Wells, Huxley, Orwell*, Ravenna, Longo, 1995.

barocca e quella romantica fino al Novecento, secolo in cui il tema è stato molto frequentato ed affrontato in varie esperienze letterarie non circoscrivibili solamente alla letteratura fantastica, attingendo nuova linfa anche dalle teorie psicoanalitiche *freudiane*.<sup>52</sup>

Si tratta di una storia lunghissima, importante, autorevole, alla quale sono state dedicate molte pagine critiche e che ha trovato svariati esiti anche in ambito cinematografico.<sup>53</sup>

Coerentemente ai fini di questa ricerca, in un'ottica di orientamento generale, credo sia importante percorrere queste linee di studio col fine di organizzare delle chiavi di lettura che aiutino a riconoscere *l'altro*, le sue possibili articolazioni, soprattutto in vista di una riapplicazione di questi strumenti alla produzione audiovisiva.

Come è emerso precedentemente in più passi di questa ricerca, la capacità "rivoluzionaria" del fantastico, attraverso la sua genetica vocazione alla problematizzazione, interessa anche la categoria del soggetto, del quale viene messo in discussione il senso di unità compatta, coerente e indivisibile. Crisi e destrutturazione del soggetto, di fatto, sono temi ricorrenti nella letteratura a partire dall'Ottocento. Vittorio Roda scrive a riguardo: «[...] sono fenomeni che dai Nietzsche, dai Mach, e prima ancora da un certo positivismo associazionistico e da altre esperienze precorritrici s'inarcano fino al Freud ed oltre, ed ai quali corrisponde sul fronte della letteratura il rinnovarsi dell'autoanalisi e dell'analisi del personaggio, all'insegna delle categorie del discontinuo e del plurale».<sup>54</sup>

Elisa Bacchereti, riprendendo un concetto di Aldo Gargani,<sup>55</sup> parla di «[...] fondazione debole dell'io [...]» e di «[...]progressiva destabilizzazione del soggetto come entità fortemente strutturata e centrata [...]».<sup>56</sup>

Anche Rosalba Campra, riflettendo in modo specifico sulla letteratura fantastica, si riferisce al problema della frammentazione del soggetto ricorrendo a concetti come l'annullamento dell'identità personale, lo sdoppiamento e l'usurpazione dell'io.<sup>57</sup>

---

<sup>52</sup> Per una trattazione del tema dell'identità nella letteratura moderna si faccia riferimento a: A. Dolfi (a cura di), *Identità alterità doppio nella letteratura moderna*, Roma, Bulzoni, 2001.

<sup>53</sup> In ambito cinematografico, Gianni Canova ha descritto gli esiti della frammentazione postmoderna a partire dai concetti di frammentazione dello sguardo e di perdita del legame ontologico tra immagine e realtà. Nel testo è rintracciabile un'attenta analisi anche degli effetti sulla rappresentazione del corpo: G. Canova, *L'alieno e il pipistrello...*, cit., pp. 137-148.

<sup>54</sup> V. Roda, *Homo duplex. Scomposizioni dell'io nella letteratura italiana moderna*, Bologna, il Mulino, 1991, p. 7.

<sup>55</sup> Si faccia riferimento al testo: A. Gargani, *L'io insalvabile*, in *La crisi del soggetto: esplorazione e ricerca del sé nella cultura austriaca contemporanea*, Firenze, Casa Usher, 1985, pp. 8-25.

<sup>56</sup> E. Bacchereti, *Italo Svevo e i suoi "doppi"*, in A. Dolfi (a cura di), *Identità alterità doppio...*, cit., p. 209.

<sup>57</sup> R. Campra, *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, Roma, Carocci, 2000, pp. 22-26.

Jackson, in tal senso, fornisce un ennesimo prezioso contributo, estendendo ancora il concetto di trasgressione. La studiosa scrive: «[...] è proprio questa trasgressione delle unità del “sé” che costituisce la funzione più radicale e trasgressiva del fantastico. “L’identità” è di per sé un concetto ideologico, prodotto nel nome di una rappresentazione “realistica” di una realtà presente, empiricamente verificabile all’esterno del testo letterario. [...] Con il problema dell’identità, il fantastico non introduce scene come fossero reali (eccetto quando si sposta verso l’allegoria, la visione onirica o il meraviglioso): esso insiste sulla realtà della trasformazione [...]».<sup>58</sup>

Il fantastico, dunque, mina e mette in crisi il concetto di identità attraverso vari procedimenti di trasformazione, a mio avviso così sintetizzabili:

1. *moltiplicazione/sdoppiamento*;
2. *trasgressione per addizione/potenziamento*;
3. *trasgressione per sottrazione/depotenziamento*.

### ***L’altro per moltiplicazione/sdoppiamento***

Nel primo caso, *moltiplicazione/sdoppiamento*, il testo d’obbligo di riferimento è ovviamente il famoso *Der Döppelgänger*,<sup>59</sup> scritto dallo psicologo e psicoanalista Otto Rank. Il testo, nato appunto nell’alveo degli studi psicoanalitici, affronta una sistematizzazione del tema del sosia apparso frequentemente in molta letteratura romantica. Le configurazioni in cui il tema si sviluppa sono diverse: oltre al sosia, al gemello, all’individuo riflesso allo specchio, è opportuno prendere in considerazione anche l’immagine che, staccata dal proprio io, diventa autonoma, come nel caso dell’ombra o del ritratto.

In tutti i casi siamo in presenza di una entità che instaura un rapporto dialettico, ma quasi sempre distruttivo, con l’io di riferimento, minacciato nella propria integrità fisica, morale e di azione. A tal proposito scrive Adele Dei: «Il rapporto con il doppio è ambivalente, è insieme attrazione e repulsione, e vede inseguimenti e fughe, ricerche ed evasioni, si snoda in un duello protratto. La conclusione, di solito, dimostra l’impossibilità di una pacifica convivenza: non può consistere il due nell’uno, e quindi o il più forte prende il sopravvento e uccide l’altro, magari metaforicamente, oppure la caccia si rivela senza esito, elusiva e illusoria, oppure ancora l’incontro non può che

---

<sup>58</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., pp. 77, 78.

<sup>59</sup> O. Rank, *Der Döppelgänger*, Leipzig-Wien, 1914, trad. it. *Il Doppio. Il significato del sosia nella cultura e nel folklore*, Milano, SugarCo, 1979.

precipitare nella morte di entrambi, nel reciproco annullamento».<sup>60</sup> Un'idea ambigua quella del *doppio* che, se da una parte attraverso la sua proiezione rassicura l'io negando l'idea di morte, dall'altra si propone come figura anticipatrice della fine.

Straniante, disorientante, incomprensibile, ma anche seducente, il *tema del doppio* esprime il senso di destrutturazione della compagine compatta dell'io, ma anche un desiderio di cambiamento, di eversione, di rottura degli equilibri e dei limiti umani. Per questo è possibile assimilare all'interno di questa tipologia di trasformazione anche le *maschere*<sup>61</sup> e le *marionette*,<sup>62</sup> intese come modalità di rifrazione, occultamento e deformazione dell'io, ma anche la figura del *clown* e del *saltimbanco* come specchi che ci rinviano l'immagine rovesciata dell'universo quotidiano. Figura del fantastico, il *clown* portatore di disordine «[...] si presenta nella parte del contraddittore e la sua natura gli consente di divenire lo strumento di un ribaltamento[...]»,<sup>63</sup> ma è anche, come scrive Starobinski, il personaggio di un altrove: «Il clown è dunque colui che viene da un luogo altro, il signore di un passaggio misterioso, il contrabbandiere che supera le frontiere proibite [...]. Ogni vero clown viene fuori da un altro spazio, da un altro universo: il suo ingresso deve figurare un superamento dei confini del reale e, [...], deve apparirci come *uno spirito che torna*. [...] il clown attinge il significato supremo di contraddittore: nega tutti i sistemi d'affermazione preesistenti e introduce nella massiccia coerenza dell'ordine costituito il vuoto [...]».<sup>64</sup>

È interessante notare come il tema del doppio, che in realtà sottintende tutte le varie manifestazioni di un io plurimo che tra poco affronterò, si è evoluto nel corso del Novecento subendo una traslazione importante dall'ambito letterario ad altri campi della creazione artistica. A tal proposito Massimo Fusillo, studioso di critica letteraria e

---

<sup>60</sup> A. Dei, *L'io moltiplicato: per una storia del doppio nella poesia del Novecento*, in A. Dolfi (a cura di), *Identità alterità doppio...*, cit., pp. 164-165.

<sup>61</sup> Approfondimenti sul tema delle maschere rintracciabili in: M.G. Profeti (a cura di), *La maschera e l'altro*, Firenze, Alinea, 2005; M. Bettini (a cura di), *La maschera, il doppio e il ritratto*, Roma-Bari, Laterza, 1991; G. Puccetti, *Fenomenologia della maschera: appunti e riflessioni su alcune funzioni della maschera e del travestimento*, Tesi di Laurea, Università di Pisa, Facoltà di Lettere e Filosofia, Tesi in Antropologia Filosofica, relatrice Prof.ssa Paola Bora, aa. 2006-2007.

<sup>62</sup> «La marionetta è anzitutto un doppio incompleto, una copia insufficiente, imprecisa dell'uomo, una ripetizione che allude, magari simboleggia, ma non può sostituire con piena credibilità. La sua struttura, la sua articolazione particolare, i movimenti rigidi e non naturalistici rendono difficile l'integrazione della marionetta nel contesto rappresentativo tendenzialmente realistico del cinema. Rispetto a questo processo la dinamica della marionetta risulta fondamentalmente altra, sostanzialmente disomogenea e può essere recuperata e utilizzata soltanto in un quadro di intenzionale alterazione dello stile del movimento e quindi della rappresentazione». Cfr. P. Bertetto, *Il cinema tra marionette, automi e altri turbamenti*, in U. Artioli, F. Bartoli (a cura di), *Il mito dell'automa. Teatro e macchine animate dall'antichità al Novecento*, Firenze, Artificio, 1991, p. 67.

<sup>63</sup> J. Starobinski, *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, Paris, Flammarion, 1983, trad. it. *Ritratto dell'artista come saltimbanco*, Torino, Bollati Boringhieri, 1984, p. 131.

<sup>64</sup> *Ivi*, pp. 149 e 151. Corsivi nel testo.

letterature comparate, in un testo dedicato al tema dell'*altro*, traccia un percorso storico che dalla letteratura si apre al cinema, sottolineando come la produzione filmica abbia mostrato una particolare predilezione verso il tema del doppio fino dalle origini, sia per motivi tecnici che per ragioni più strettamente psicologiche. Egli scrive infatti: «Come altri temi del fantastico (lo abbiamo già accennato nell'introduzione), anche il doppio conosce nel Novecento soprattutto realizzazioni in chiave parodica e allegorica [...] lasciando al cinema, alla fantascienza, al fumetto, alla paraletteratura la ripresa diretta delle mitologie romantiche».<sup>65</sup>

### ***L'altro come trasgressione per addizione/potenziamento***

Nella seconda categoria, *trasgressione per addizione/potenziamento*, ritengo necessario collocare quelle forme in cui l'uomo si ibrida da una parte con la natura, in particolare con il regno animale, e dall'altra con la tecnologia.

La presenza di creature semi-umane è rintracciabile fin dall'antichità, nelle leggende e nei miti di tutte le culture. Discendendo dal concetto di *teriomorfismo*, ovvero dalla manifestazione delle figure divine in forma animale, queste entità rompono l'idea di perfezione e purezza del corpo umano, acquisendo un aspetto pluri-identitario, riassumendo in sé tutte le potenzialità e le contraddizioni delle due provenienze, ricostruendo però una forma e un'esistenza in se stessa armonica. Coerenza e compattezza identitaria lasciano campo libero al concetto di trasformazione del corpo umano che diventa così polimorfo, espanso ed espandibile in configurazioni imprevedibili. Queste figure dall'utopica indeterminazione sessuale e di genere attraggono e respingono, mostrando un'ambiguità di fondo che al contempo meraviglia e spaventa.<sup>66</sup>

Nel secondo caso di trasgressione per addizione/potenziamento mi riferisco a «[...] un corpo dai confini fluidi, necessariamente ridefinito dalle tecnologie e dalle macchine con cui interagisce»:<sup>67</sup> l'idea è quella di un *corpo postumano*, potenziato nella propria fisicità e sensorialità, attraverso degli strumenti che innestano ciò che è artificiale e non umano direttamente nel corpo umano.

---

<sup>65</sup> M. Fusillo, *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1998, p. 172.

<sup>66</sup> Si faccia riferimento a: M.R. Alessandri, *Il manuale del fantastico*, cit., pp. 87-93 e pp. 99-107, parti del testo dedicate alla questione delle metamorfosi e della zoologia fantastica; J.L. Borges, *Manual de zoología fantástica*, trad. it. *Manuale di zoologia fantastica*, Torino, Einaudi, 1979; J.C. Cooper, *Dictionary of Symbolic and Mythological Animals*, London, Thorsons, 1995, trad. it. *Dizionario degli animali mitologici e simbolici*, Vicenza, Neri Pozza, 1997; I. Bellini, *Mostri e creature fantastiche*, Firenze, Giunti, 2007.

<sup>67</sup> F. De Ruggieri, *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, ETS, 2006, p. 14.

Il tema dell'uomo artificiale si configura nella letteratura europea già a partire dal XV-XVI secolo, consolidandosi poi nel XIX secolo e XX secolo.<sup>68</sup> La figura del *cyborg*, nata nella fantascienza americana degli anni Venti, non solo è stata protagonista di molti romanzi soprattutto appartenenti al genere di origine, ma è stata oggetto di altrettanti studi critici.<sup>69</sup> Antonio Caronia, studioso di teoria della comunicazione e antropologia della tecnica, scrive in proposito: «Il cyborg è l'ultima frontiera (per ora) di un confronto tra uomo e macchina che si svolge nella cultura occidentale da almeno tre secoli, ma che ha radici ancora più lontane. [...] Mentre l'automa settecentesco, quello concreto e materiale costruito dai grandi automisti, aveva anche l'effetto di assicurare riguardo all'eccellenza del corpo umano (così complesso da meritare di essere imitato) e della sua mente (così acuta da essere capace di realizzare quell'imitazione), il robot, l'androide, il cyborg della fantascienza annunciano invece il declino dell'uomo quale noi lo conosciamo, o quale pensiamo di conoscerlo da ciò che la storia e l'abitudine ci hanno tramandato, e la nascita di un nuovo uomo simbiote della creatura che egli stesso ha costruito ma ormai in qualche modo autonomizzata».<sup>70</sup>

Dalla natura ibrida<sup>71</sup> e priva di origine, costituito in una singolarità unica, il *cyborg* «[...] è elemento processuale fluido e in costante mutazione»,<sup>72</sup> all'interno di un universo altrettanto incerto e metamorfico, *postmoderno* nel proprio eccesso, in cui le lingue si mescolano, il senso dell'ordine sfuma in favore di caos e disordine.

Il *cyborg* è anch'esso rappresentativo della rottura dell'ordine riconosciuto, una figura in cui si realizza il passaggio dal semplice all'articolato, manifestazione di un fantastico basato sulla possibilità di un dualismo antitetico e non perfettamente amalgamato.

### ***L'altro come trasgressione per sottrazione/depotenziamento***

Nella terza categoria, *trasgressione per sottrazione/depotenziamento*, rientrano le variazioni e manifestazioni più estreme rispetto alla configurazione del corpo umano e

---

<sup>68</sup> Per una panoramica sulla figura del *cyborg* nel cinema, si faccia riferimento al capitolo *Mutazioni*, in F. De Ruggieri, *Matrix and the City*, pp. 75-98.

<sup>69</sup> Oltre ai testi citati si faccia riferimento a: H. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, trad. it. *Manifesto Cyborg*, Milano, Feltrinelli, 1995; K. Kelly, *Out of Control. The New Biology of Machines*, Reading (MA), Addison Wesley, 1994, trad. it. *Out of Control. La nuova biologia delle macchine, dei sistemi sociali e dell'economia globale*, Milano, Urra-Apogeo, 1996; P. Lévy, *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994, trad. it. *L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996; A. Caronia, *Breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997.

<sup>70</sup> Cfr. A. Caronia, *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Milano, Shake, 2001, pp. 35, 41.

<sup>71</sup> Per il concetto di ibridazione, soprattutto in riferimento al *cyborg* inteso come ibrido del XX secolo, si faccia riferimento al paragrafo *Ibridazione* in: L. Pacinotti, *Le trasgressioni del corpo. Dal romanzo gotico alla fantascienza*, Pisa, ETS, 2008, pp. 48-51.

<sup>72</sup> *Ivi*, p. 111.

alla sua collocazione interna al contesto reale, sia ambientale che sociale. Si tratta di figure ancor più sconvolgenti, che da sempre appaiono nelle varie manifestazioni culturali dell'umanità e che, in modi diversi, propongono una forte messa in dubbio dell'identità umana, fino a giungere alla possibilità di un suo annullamento.

Le varie manifestazioni appartenenti a questa sezione, dunque, ruotano intorno all'idea di *mōnstrum* come manifestazione divina, prodigio, ma anche e soprattutto come fenomeno contro natura.

Nell'esperienza letteraria, il mostro sicuramente più emblematico e che in sé riassume le caratteristiche riconducibili anche ad altri tipi di mostri è, come scrive Lia Pacinotti, «l'essere demoniaco creato da Victor Frankenstein [...]: è un mostro perché trasgredisce le leggi biologiche, linguistiche e morali fondanti la civiltà occidentale. Innanzitutto non è riconosciuto come umano dagli uomini, non può accoppiarsi e dunque è destinato ad essere neutro, a non procreare; non è umano ma non è neppure un animale; non ha un nome e quindi non è classificabile; è quasi sempre definito “fiend” o “daemon”, cioè un essere ‘diviso’ che sta a metà tra uomo e dio; infine è un ribelle e un assassino, quindi è pericoloso per la società e deve essere emarginato ed eliminato».<sup>73</sup>

Frankenstein è il mostro contro natura, ricomposto e portato in vita da esperienze di morte attraverso la folle e abominevole volontà umana.

Una figura in cui si manifesta una ulteriore variazione dell'*altro* analogamente contro natura, ampiamente rappresentata nella letteratura e nel cinema, è quella del *vampiro*. Anche in questo caso viene forzato il ciclo naturale di vita e morte, poiché il *vampiro* è un “non morto”, che si nutre del sangue dei vivi per continuare la propria “non esistenza”.

Il vampiro, rispetto al mostro portatore di terrore, attrae gli esseri umani con i quali viene dapprima confuso, rivelandosi ambiguo e seducente e, per questo, decisamente più pericoloso. Scrive Pacinotti: «Il vampiro è un segno opaco e opacizzante, un corpo umano che trasgredisce le leggi biologiche, un isolato che minaccia il sistema sociale ed è dunque una forza eversiva che continua a narrativizzare le nostre esperienze. In quanto anomalia della natura – si ricordi come nasce e si sviluppa – alla fine dovrà essere espulso».<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup> L. Pacinotti, *Le trasgressioni del corpo*, cit., p. 57. Per alcune delle figure oggetto di questo paragrafo – Frankenstein, il vampiro e l'ermafrodita – ho fatto riferimento al testo di Pacinotti soprattutto in merito al capitolo *Le icone della trasgressione*, pp. 55-94.

<sup>74</sup> *Ivi*, p. 63. Inoltre, rispetto alla figura del vampiro, si è fatto riferimento alla seguente bibliografia: A. Abruzzese, *La Grande Scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Roma, Roberto Napoleone, 1979; M. Barzaghi, *Il vampiro o il sentimento della modernità*, Vibo Valentia, Monteleone, 1996; F. Dupeyron-

Anche *l'ermafrodito* (o l'androgino) appartiene all'universo fantastico come configurazione dell'*altro*, poiché trasgressivo rispetto all'ordine naturale e che, secondo l'originario concetto filosofico, è «[...] colui nel quale sono riuniti gli attributi di uomo e donna, che si cercano e si prefiggono, dopo la notte dei tempi, di ricreare l'unità originaria e talvolta ci riescono in uno stato di esaltazione mistica».<sup>75</sup>

Dopo aver ripercorso i miti dell'androgino, quello biblico, quello platonico e quello ovidiano, Pacinotti lo descrive come entità in cui viene abbattuta la diversità che fonda la specie e che, secondo i criteri del fantastico, lo fanno diventare «[...] il simbolo di quella pienezza rassicurante che è, nell'ottica lacaniana, l'oggetto del desiderio fin dalla nostra nascita. Chi lo contempla si muove in una *quest* simbolica da un significante all'altro, nel desiderio irrealizzabile di chiudere la *fissure* tra sé e l'altro da sé, di esorcizzare la *difference*».<sup>76</sup>

Se nei casi precedentemente analizzati ci troviamo di fronte a configurazioni dell'*altro* fortemente trasgressive rispetto all'identità umana e dove vengono infrante radicalmente le leggi di natura fondamentali, a mio avviso appartengono alla categoria della trasgressione per sottrazione/depotenziamento anche quelle figure apparentemente integre, coerenti nella propria costituzione fisica umana, che però si mostrano equivoche e caratterizzate da vari tipi di disfunzioni.

Tali discrasie possono manifestarsi a livello fisico, attraverso alterazioni del funzionamento, oppure a livello psicologico.

Nel primo caso penso ai corpi grotteschi, difformi, a ciò che comunemente viene ricollegato all'ambito del *freak*, ma anche a quei corpi che manifestano disfunzioni, ad esempio, nella propria motricità. In tal senso mi riferisco anche a quanto scrive Freud nel suo saggio sul perturbante quando, citando Jentsch, parla di *figure di cera, bambole ingegnose* ed *automi*, ovvero di quelle figure che mettono in dubbio il discrimine tra umano e non umano, tra vita e morte.<sup>77</sup>

Appartengono a questa categoria anche coloro che attraverso il proprio squilibrio mentale attuano una forma di profonda conoscenza ed esclusione dal mondo, aprendo le porte su orizzonti inaspettati, spesso invisibili e al contempo inaccettabili dalla morale comune: mi riferisco alla figura del *folle*. Scrive Cesare Segre, studioso di filologia e

---

Lafay (sous la direction de), *Les Représentations du corps dans les œuvres fantastiques et de science-fiction, figures et fantasmes*, Paris, Michel Houdiard, 2006.

<sup>75</sup> L. Pacinotti, *Le trasgressioni del corpo*, cit., p. 64.

<sup>76</sup> *Ivi*, p. 67. Corsivi nel testo.

<sup>77</sup> S. Freud, *Das Unheimliche*, in *Gesammelte Werke*, Frankfurt, Fischer, vol. XII, 1947, pp. 229-268, trad. it. *Il perturbante*, in *Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*, Torino, Bollati Boringhieri, 1991, pp. 267-310. (Il saggio sul perturbante è apparso per la prima volta nella rivista «Imago» nel 1919).

semiotica: «Il pazzo, con una consapevolezza e una partecipazione che è difficile misurare, cerca di sottrarsi a una “normalità” che gli è divenuta insopportabile. A loro volta i sani, o presunti tali, hanno sempre messo in atto procedimenti per emarginare o comunque bollare chi si è sottratto alle leggi della convivenza. Morire potrebbe essere una forma di pazzia, se non fosse biologicamente e ontogeneticamente inevitabile; impazzire, per contro, è in certa misura morire, per i procedimenti di esclusione e autoesclusione che la pazzia produce».<sup>78</sup> Al contempo la figura del *folle* viene assimilata anche a quella del *genio*, dotato di una eccezionale capacità di conoscenza della profondità umana, che Ceserani descrive così: «È la conoscenza del limite, oltre il quale c'è la lacerazione, la spaccatura della schizofrenia. La tematica dello sdoppiamento acquista in questo modo un significato pregnante e produce gruppi di immagini fortemente suggestive: il tema del folle si collega con quello dell'automa, della persona lacerata, e anche con quello del visionario, del conoscitore di mostri e fantasmi».<sup>79</sup> Infine, la figura antitetica ai concetti di soggetto e identità, in cui si annullano opposti e contraddizioni per arrivare alla totale scomparsa di fisicità, e in cui la sottrazione e il depotenziamento si esprimono al massimo grado, è quella che potremmo definire del *corpo assente*: mi riferisco qui alla figura dei *morti*. Il tema, antico come l'uomo, secondo Ceserani assume attraverso il fantastico nuovi aspetti, esteriorizzandosi e collegandosi a nuovi percorsi filosofici e scientifici: «La tematica ha profonde radici antropologiche, e legami stretti con la vita materiale e i condizionamenti sociali. Da una parte le pulsioni dell'eros e i condizionamenti materiali e sociali, dall'altra il nuovo modello culturale suggerito dall'amore romantico (concepito come fusione e annullamento totale, quasi magnetico, di due spiriti e due corpi) producono una tematica dell'immaginario che è fatta di proiezioni fantasmatiche, sublimazioni estreme, spiritualizzazioni dell'eros».<sup>80</sup>

### **Gli effetti del fantastico**

In vari momenti di questa ricerca sono emersi diversi accenni alla funzione attiva assunta dal fantastico, in quanto capace di innescare una particolare condizione psichica e reazione emotiva nel destinatario.

---

<sup>78</sup> C. Segre, *Fuori dal mondo. I modelli nella follia e nelle immagini dell'aldilà*, Torino, Einaudi, 1990, pp. 5-6.

<sup>79</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 90.

<sup>80</sup> *Ivi*, p. 87.

È vero però che, nonostante sia facile individuare nei vari testi teorici tracce di riferimento alla questione della variazione della condizione emotiva del soggetto del testo, sono quasi del tutto assenti scritti di approfondimento sistematico sulla relazione che intercorre profondamente tra il fantastico e il destinatario.

Un saggio di riferimento importante in tal senso, in cui viene proposto uno studio del fantastico nei termini che finora abbiamo delineato, è *L'enunciazione fantastica come esperienza dei limiti*, scritto da Carla Benedetti.<sup>81</sup> A partire dal rapporto che si instaura tra il testo fantastico e il destinatario, l'autrice ricorda la consuetudine critica nel rilevare la presenza di un asse privilegiato personaggio-lettore in cui «[...] la particolare reazione soggettiva è vissuta in primo luogo dal personaggio coinvolto nella vicenda (esitazione, paura, turbamento, resistenza a credere ai propri occhi ecc.) e di conseguenza dal lettore che si identifica o entra in relazione con lui. L'unica figura che non è mai stata presa in considerazione è – a quanto pare – il narratore».<sup>82</sup> Benedetti, di fatto, pur non sottovalutando questa importante relazione, mette in luce con forza la necessità di dover tenere in considerazione anche altri rapporti: quello tra lettore e narratore, ma ancor più la relazione che coinvolge l'io narrante e il lettore.

Secondo l'autrice è proprio la soggettività narrante a determinare una particolare impostazione del testo attraverso le proprie strategie narrative che, grazie a questo atteggiamento, è capace di orientare la reazione del lettore secondo certe modalità emotive: «La soggettività coinvolta nel fantastico si iscrive sempre al livello dell'enunciazione nella sua globalità, ma all'interno di una relazione intersoggettiva tra un soggetto enunciante e un destinatario della quale è il primo a detenere, in prima istanza, l'iniziativa».<sup>83</sup>

Questa “influenza” avviene dunque, secondo Benedetti, a partire da alcuni procedimenti narrativi (nel suo testo però non analizzati nello specifico) che saldano questo rapporto

---

<sup>81</sup> C. Benedetti, *L'enunciazione fantastica come esperienza dei limiti*, in R. Ceserani (a cura di), *La narrazione fantastica*, cit., pp. 289-353.

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 291.

<sup>83</sup> *Ivi*, p. 298. Da tutt'altro contesto, anche lo studioso di psicologia Alberto Argenton sottolinea come di fatto l'emozione estetica esista intrinsecamente nell'opera che intendiamo prendere in oggetto: «La ricezione può avvenire in modi diversi: libri, teatro, radio, televisione, ecc., tutte forme che vengono “lette”, cioè da un ricevente che applica le regole che possono spiegare quello che succede descrivendo le motivazioni, ma non prescrivendo cosa debba succedere, né come ciascuna azione debba essere interpretata. Nel testo è già compresa l'emozione, essa è la “passione” espressa dai personaggi e il fruitore capisce tale passione e vi partecipa seguendo una prospettiva, un “tragitto” che il testo stesso imposta: la passione è il rovescio dell'azione, è un'azione patita, vista dal suo ricevente». Cfr. A. Argenton (a cura di), *L'emozione estetica*, Padova, Il Poligrafo, 1993, p. 41.

di vicinanza, sia che si tratti di puntare alla focalizzazione sul personaggio, oppure sull'accentuazione di certe modalità espressive, o su alcuni procedimenti retorici.<sup>84</sup>

Questa impostazione di studio e indicazione di metodo sarà ovviamente di grande utilità nel momento in cui questa ricerca dedicherà ampio spazio all'analisi delle opere audiovisive. Per comprendere la relazione autore-spettatore, in tali lavori sarà importante da un lato capire come avviene la narrazione, e dall'altro cercare di definire attraverso quale sguardo il fantastico ci viene mostrato. Risulterà così più semplice comprendere la marca autoriale, ovvero l'intenzionalità e la presenza dell'autore, ma anche l'orientamento emotivo che le opere selezionate come campione d'indagine alimentano nello spettatore, a seconda delle tipologie di procedimenti narrativi impiegati e a seconda delle scelte estetico-formali effettuate.

### **Perturbante e sublime**

Come è già più volte accaduto di leggere in questo capitolo, la reazione, la sensazione emotiva che nei vari testi teorici viene più di frequente associata al fantastico è quella del perturbante. Sigmund Freud, nel 1919,<sup>85</sup> riprende l'argomento, già introdotto da Ernst Jentsch nel 1906, attraverso un proprio saggio che si propone come una sorta di introduzione all'interpretazione di stampo psicoanalitico della letteratura fantastica.

Un presupposto interessante che Freud sottolinea all'inizio del testo è l'impossibilità di definire una "misura" oggettiva del perturbante, proprio in merito al fatto che le persone reagiscono in modi diversi a tale stimolo, in base al proprio vissuto e alla propria sensibilità.

Muovendosi dall'analisi etimologica e storica del termine, Freud differenzia il perturbante dal comune senso di angoscia e terrore, definendolo come quella condizione psichica di spavento che si ha nel momento in cui riaffiora nella nostra esistenza

---

<sup>84</sup> A questo proposito ci viene in aiuto Remo Ceserani grazie alla sua divisione e sistematizzazione in procedimenti formali e sistemi tematici del fantastico. Lo studioso aggrega nel primo gruppo tutta una serie di ricorrenze attinenti alle strategie narrative che tendono ad "avvicinare" il rapporto tra narratore e lettore/destinatario. I vari punti che Ceserani sottolinea sono i seguenti: *la messa in rilievo dei procedimenti narrativi nel corpo stesso della narrazione*, evidenziando il gusto di raccontare vicende e avventure, catturando l'attenzione del lettore; *la narrazione in prima persona* per facilitare il processo di identificazione; *l'uso delle capacità proiettive e creative del linguaggio* (facilmente realizzabile con le tecniche delle tecnologie audiovisive elettroniche); *il coinvolgimento* tramite sorpresa, terrore, umorismo, per avvicinare il lettore e poi disorientarlo; *il passaggio di soglia e frontiera* dalla dimensione quotidiana/familiare a quella inesplicabile/perturbante; la presenza di un *oggetto mediatore*; *l'apertura di spazi vuoti*, di *ellissi* nel racconto; l'uso di *procedimenti spettacolari, teatrali*; *l'uso della figuratività*, sia come elementi tematici e semantici relativi al vedere, che come sottolineatura di elementi gestuali, visivi, scenici; la messa in rilievo del *dettaglio*, con conseguente sfasamento delle gerarchizzazioni degli elementi del mondo narrato. Si faccia riferimento a: R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., pp. 76-84.

<sup>85</sup> S. Freud, *Il perturbante*, cit.

qualcosa a noi familiare, legata al passato che poi è stata rimossa, taciuta e che, invece di rimanere nascosta, si è ripresentata.<sup>86</sup> Si tratta, dunque, di ciò che viene definito come ritorno del rimosso e di una insicurezza che viene generata non dalla manifestazione di qualcosa di nuovo, ma di qualcosa che il soggetto ha respinto nel proprio passato e che indesiderata e non voluta ritorna nel presente.<sup>87</sup>

Successivamente Freud prende spunto dalla lunga analisi di un racconto di E.T.A. Hoffmann, *Der Sandmann*, per sistematizzare una serie di motivi che possono esercitare un'azione perturbante: il sosia e il doppio (richiamando il testo di Rank), sia come identificazione con l'altro, che come ritorno dell'uguale (ripetizioni tratti del volto, del carattere, dei destini) e la ripetizione di avvenimenti consimili; la questione dell'automa, o il dubbio dell'essere o meno animato di un oggetto, se si pensa che sia animato e non lo è, ma anche se si pensa che sia inanimato e invece è in vita; i cadaveri, la morte e ciò che vi è legato come gli spettri, gli spiriti e l'idea di ritorno dall'aldilà, così come l'idea di membra staccate dal corpo; l'effetto della pazzia, il pensiero deviato incontrollabile; infine le angosce infantili che difficilmente si estinguono, neanche da adulti, ovvero la solitudine, il silenzio e l'oscurità.

Il perturbante, dunque, può essere inteso come la reazione psichica peculiare del fantastico. Ma c'è un altro punto fondamentale che lega i due fenomeni, che va al di là della reazione emotiva e che si fonda su una analogia strutturale, come viene spiegato chiaramente nel testo di Carla Benedetti: «Le condizioni di esistenza del perturbante sono analoghe a quelle del fantastico. L'analogia va ricercata però non nella connotazione emotiva che gli avvenimenti acquistano per il personaggio o per il lettore, ma nello stesso valore di posizione che l'oggetto perturbante e l'oggetto evocato dalla narrazione fantastica assumono».<sup>88</sup>

In entrambi i casi, nel perturbante come nel fantastico, si verifica l'apparizione e l'esistenza di qualcosa che non dovrebbe avere spazio nella compagine ordinaria del reale quotidiano: da una parte è il soggetto stesso che respinge ciò che non dovrebbe più farne parte, dall'altra è invece la difficoltà di un sistema razionale, scientifico ed

---

<sup>86</sup> Nella propria analisi al testo di Freud, Aldo Carotenuto scrive: «Quando l'Io si sente esautorato opera la rimozione di esperienze e vissuti che sospettiamo deleteri e pregiudizievole per il nostro assetto interiore, procedendo per negazione». Cfr. A. Carotenuto, *Freud. Il perturbante*, Milano, Bompiani, 2002, p. 12.

<sup>87</sup> A proposito del perturbante, Rosemary Jackson propone una propria lettura in linea con l'orientamento degli studi da lei avanzati: «Esso si oppone all'ordine istituzionale. Freud è ben consapevole degli effetti contro-culturali di una letteratura del perturbante, e della sua funzione trasgressiva nel portare alla luce cose che dovrebbero rimanere ignote. Il perturbante esprime degli impulsi che debbono essere repressi per amore della continuità culturale». Cfr. R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 65.

<sup>88</sup> C. Benedetti, *L'enunciazione fantastica come esperienza dei limiti*, cit., p. 302.

euclideo ad accettare qualcosa che è per consuetudine considerato impensabile nel campo del possibile.

Una stessa distanza tra il soggetto e l'oggetto, ma con un effetto ancor maggiore di incomprendibilità e impossibilità di contenimento è dato dalla presenza del sublime, una categoria estetica già definita in età classica e che nel Settecento ha trovato spazio tra le questioni fondamentali dell'estetica. I due testi fondamentali di riferimento sono il trattato *Inchiesta sul bello e sul sublime* di Edmond Burke,<sup>89</sup> edito nel 1757, e la *Critica del Giudizio* di Kant,<sup>90</sup> edita nel 1790.

Analogamente al fantastico e al perturbante, anche per quanto riguarda il sublime si verifica la stessa attitudine "trascendentale", con una portata emozionale sul soggetto ancor più dirompente e soverchiante. Scrive ancora Benedetti: «Il fantastico, come il perturbante e il sublime, nasce da questa stessa situazione soggettiva: il soggetto entra in relazione con qualcosa da cui è attratto, ma che egli non può accogliere nella forma di rappresentazione concettuale adeguata».<sup>91</sup> Ancora una volta ci troviamo in presenza di una distanza determinata dalla incapacità umana di comprendere. Questo accade perché il sublime ha origine dal rapporto con qualcosa che si pone al di là di ogni misura sensibile e che quindi trascende la possibilità di comprensione umana.

Burke, nel suo trattato, enucleando alcune delle motivazioni che causano il sublime – la vastità, l'infinità, la difficoltà, etc. – parla delle passioni che esso genera e che vanno dallo stupore, che rasenta un certo grado di orrore per qualcosa di grande e incommensurabile per la mente umana, fino al terrore.<sup>92</sup> È però vero che, come sottolinea Benedetti riprendendo gli studi di Kant, rispetto al perturbante il sublime genera sentimenti ambivalenti di repulsione e attrazione: un'ambivalenza, questa, che ormai conosciamo bene e che entra in consonanza con la tipica attitudine comportamentale del fantastico e degli effetti che produce su chi vi si accosta.

---

<sup>89</sup> E. Burke, *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, 1757, trad. it. *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, Palermo, Aesthetica, 1985,

<sup>90</sup> I. Kant, *Kritik der Urteilskraft*, 1790, trad. it. *Critica del giudizio*, Torino, UTET, 1993.

<sup>91</sup> C. Benedetti, *L'enunciazione fantastica come esperienza dei limiti*, p. 303.

<sup>92</sup> E. Burke, *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, 1757, trad. it. *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, Palermo, Aesthetica, 1985, p. 85-110.

### CAPITOLO 3

#### DINAMICHE DELL'INCONSCIO E DEL PENSIERO E RELAZIONE CON IL FANTASTICO

##### **Alcune proposte di studio**

In vari momenti di questa dissertazione, sia nelle pagine di confronto con l'immagine elettronica che in quelle prettamente dedicate all'universo della letteratura, si è venuta a delineare l'idea di un'ipotetica "struttura", intuibile ma non ancora definita, da immaginare come possibile e ricorrente organizzazione di funzioni ed elementi costitutivi che possano aiutare a leggere e riconoscere un testo, letterario o audiovisivo, come appartenente alla modalità del fantastico.

Questa intuizione personale è stata via via corroborata da alcune annotazioni emerse in vari punti dei brani dei testi citati. L'apparato di riflessioni che si è venuto a comporre ha rafforzato la mia idea circa la necessità di ricercare o riuscire a ricondurre il fantastico a un insieme di regole di base, a delle logiche che possano funzionare come modello di riferimento.

Trattandosi di una materia difficilmente contenibile in schemi rigidi, si deve immaginare questo modello come non vincolante, una sorta di mappa orientativa ed esemplificativa sulla quale sono tracciati alcuni percorsi antichi e sulla quale poter disegnare nuovi sentieri di indagine.

Vorrei a questo punto provare a ricomporre una breve sintesi riassuntiva di alcuni dei riferimenti teorici fin qui menzionati e che mi hanno orientata verso la concezione di questo capitolo, nel quale proverò a testare le mie ipotesi attraverso il canale di studio legato all'ambito psicologico e psicoanalitico. Ricordo, ad esempio, Irène Bessière quando, nel presupporre la necessità di una logica narrativa formale e tematica per il fantastico, parla di un necessario confronto tra «ragione e sragione».<sup>1</sup>

E ritorno ancora a Hélène Diaz Brown,<sup>2</sup> all'idea di un fenomeno fantastico basato sulla scomparsa del principio di identità e sull'assenza di ogni tipo di esclusione e divisione. Mi sembra utile recuperare nuovamente la teoria di Rosemary Jackson che individua nel fantastico una possibilità di trasgressione e di manifestazione dell'inconscio, definendo gli scritti prodotti in tal senso come «letteratura del desiderio».<sup>3</sup> Credo sia altresì importante sottolineare, dalla prospettiva più pedagogica di Rodari, la chiara

---

<sup>1</sup> I. Bessière, *Le recit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Larousse, p.10, trad. it. in R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 65.

<sup>2</sup> H. Brown, *L'effet fantastique ou la mise en jeu du sujet*, cit., p. 50.

<sup>3</sup> R. Jackson, *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, cit., p. 3.

indicazione dello scrittore quando a proposito di creatività si riferisce direttamente al concetto di *pensiero divergente* e alla sua capacità di destrutturare gli schemi dati dall'esperienza<sup>4</sup> e, ancora, non si possono dimenticare i procedimenti di accumulo, rielaborazione e riorganizzazione descritti dal filosofo Nelson Goodman dei quali ho già parlato in precedenza.<sup>5</sup>

L'insieme di indicazioni più o meno esplicite suggerite da questi testi, nonché la frequente riconferma da essi fornita sulla necessità di contenere il raggio di azione del fantastico al vissuto del reale,<sup>6</sup> non estendendolo a mondi trascendentali, mi sembra sollecitare l'indagine attraverso due direttrici di ambito psicoanalitico: la prima ha a che fare con le teorizzazioni di Sigmund Freud, sia per quanto riguarda il *sogno* e le caratteristiche del *lavoro onirico* che per l'ambito delle dinamiche di quello che lui definisce processo primario;<sup>7</sup> la seconda pista di indagine assumerà come modello di riferimento la rilettura e l'ampliamento delle teorie freudiane sull'inconscio nella prospettiva elaborata dallo psichiatra e psicoanalista cileno Ignacio Matte Blanco, la quale costituisce un importante caposaldo teorico nella spiegazione di un *sistema logico bi-valente* basato su due tipi di logica (simmetrica e asimmetrica) coesistenti negli esseri umani.

Credo sia importante chiarire fin da ora alcune delimitazioni necessarie a questa prospettiva di studio: l'indagine che mi appresto a proporre non riguarderà l'area della psicoanalisi della creatività e dell'arte in quanto investigazione del significato delle manifestazioni della fantasia, né interesserà la funzione dell'arte in relazione al rapporto artista/opera; infine, non affronterò i problemi posti dalla biografia o dalla patografia degli artisti con lo scopo di andare a ricercare i significati latenti delle opere.

L'obiettivo di questo capitolo sarà dunque quello di tentare l'applicazione di strumenti di studio che possano aiutare a chiarire la natura e il senso della struttura di pensiero che

---

<sup>4</sup> G. Rodari, *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, cit., p. 171.

<sup>5</sup> N. Goodman, *Vedere e costruire il mondo*, cit., pp. 6-7.

<sup>6</sup> In uno dei suoi testi dedicati al rapporto tra fantasia e sogno, lo psicoanalista e psichiatra Salomon Resnik sottolinea in vari momenti il legame che essi hanno con la realtà, il passato, la memoria. «La fantasia non è che lavoro rimemorativo, o reminiscenza, riattualizzazione della memoria»; «Il sogno è traccia, memoria filogenetica e ontogenetica, esperienza di vita, modo di pensare e di sentire, modo di vivere ciò che rimane velato alla coscienza. [...] L'interpretazione dei sogni è quindi un'archeologia del presente, cioè di un tempo attuale che comprende i luoghi del passato e del futuro a-venire. Il sogno è multidimensionalità vissuta, coesistenza di spazi e tempi diversi che si ripresentano plasticamente nello spazio del sogno». Cfr. S. Resnik, *Sul fantastico. Tra l'immaginario e l'onirico*, cit., p. 18, 190, 192.

<sup>7</sup> È necessario ricordare, nell'ambito degli studi sul cinema, il testo fondamentale del semiologo Christian Metz che ha adottato la chiave di lettura psicoanalitica per capire la forma del film, la relazione tra stato filmico e stato onirico e il rapporto che esso intrattiene con lo spettatore: C. Metz, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, UGE, 1977, trad. it. *Cinema e psicanalisi*, Venezia, 2006. (Prima edizione italiana 1980).

soggiace alla modalità fantastica e lo determina, seguendo come linee guida, in prima istanza, gli approfondimenti e le scoperte legate all'ambito della psicoanalisi.

Ricordo che questa indagine verrà svolta alla luce del nucleo portante di questa tesi secondo la quale il fantastico riesce a rispecchiarsi e realizzarsi al meglio, nella propria natura e funzionalità, nell'immagine in video e nelle possibilità di elaborazione offerte dalle tecnologie audiovisive elettroniche.

### **Il sogno e il fantastico: il reale come materia. Primi punti di contatto**

Provare a studiare il fantastico tentando una ricognizione sul terreno degli scritti freudiani, peraltro già scandagliato dalle più svariate prospettive di analisi, non è un compito facile. Mi sembra però che questa direzione di ricerca sia imprescindibile al tentativo di chiarire e delineare gli aspetti più reconditi e in qualche modo anche "tecnici", che motivano l'esistenza di quella che ho descritto finora come modalità del fantastico.

Perché, dunque, ricorrere a Freud? Innanzitutto perché, a ben guardare, fantasia e creatività sono entrati a far parte di studi sistematici in epoca pressoché recente: è infatti grazie a *L'interpretazione dei sogni* di Sigmund Freud<sup>8</sup> che sono state poste le basi per una indagine scientifica della creatività, nonché per lo sviluppo della teoria e della pratica psicoanalitica.<sup>9</sup>

Potrei iniziare questo percorso di studio a partire da un verbo, *phantasieren*, che in tedesco mostra una pluralità di accezioni che si compenetrano e arricchiscono l'un l'altra: la parola significa al contempo riflettere, immaginare e fantasticare. Come sostiene lo psicoanalista Salomon Resnik, «Il *phantasieren* freudiano si svolge in un paesaggio interiore, in un ricettacolo somatico dove si costituisce e si incide la scenografia viva dell'uomo interiore. La fantasia è per Freud "rappresentazione psichica dell'istinto", espressione biologica della pulsione».<sup>10</sup>

Resnik descrive questo paesaggio interiore dell'inconscio umano come luogo di raccolta di immagini, fantasie e riflessioni, il complesso universo personale e intimo in cui la relazione tra il soggetto e il mondo esterno è investita e determinata da pulsioni e moti

---

<sup>8</sup> Da qui in poi si è fatto riferimento a: S. Freud, *Die Traumdeutung*, Leipzig-Wien, Franz Deuticke, 1900, trad. it. *L'interpretazione dei sogni*, Roma, New Compton, 1977, p. 42. (Prima edizione New Compton 1970).

<sup>9</sup> A tal proposito si confronti la sintesi del percorso storico critico sulla creatività delineata da Anna Baruzzi nella sua *Introduzione* a: J. Chasseguet Smirgel, *Per una psicoanalisi della creatività e dell'arte*, Rimini, Guaraldi, 1973, pp. 7-12 (ed. or. *Pour une psychanalyse de l'art et de la créativité*, Paris, Payot, 1971).

<sup>10</sup> S. Resnik, *Sul fantastico. Tra l'immaginario e l'onirico*, cit., p. 186. Corsivo nel testo.

di desiderio e che, secondo Freud, viene svelato al meglio delle sue articolazioni grazie allo stato del sogno e alla sua interpretazione.

Svolgendo un'attenta analisi de *L'interpretazione dei sogni* e piegando alcuni passi del testo alle finalità di studio di questa tesi, mi sembra emergano molte somiglianze procedurali tra il fantastico e la dimensione onirica.

Il primo punto di contatto che a mio parere offre una connessione tra il sogno e la modalità strutturale/espressiva del fantastico è riscontrabile nella “tipologia di materia” che entrambi vengono a trattare per definire la propria esistenza.

Freud stesso scrive: «La convinzione spontanea della persona che si è appena svegliata è che i suoi sogni, anche se non sono venuti essi stessi da un altro mondo, lo hanno comunque trasportato in un altro mondo».<sup>11</sup> E, a spiegazione di tale fenomeno, aggiunge: «Tutto il materiale che costituisce il contenuto di un sogno è in qualche modo derivato dall'esperienza, cioè è stato riprodotto o ricordato nel sogno: questo almeno può essere considerato un fatto indiscusso. [...] Può accadere che da svegli non riconosciamo come appartenente alla nostra conoscenza o esperienza parte del materiale che forma il contenuto di un sogno [...] poi, finalmente, spesso dopo un lungo intervallo, qualche nuova esperienza richiama il ricordo che si credeva perduto, di un avvenimento lontano, rivelandoci, al tempo stesso, la fonte del sogno».<sup>12</sup>

Il sogno, dunque, attua una riappropriazione della complessità del vissuto in termini esperienziali, sia come derivato dei contatti che il soggetto ha stabilito con il circostante, sia recuperando e associando liberamente cose ed eventi vissuti in ogni epoca della vita, dalla più recente a quella più antica, ricorrendo frequentemente alle memorie dell'età infantile.

In sintesi, il sogno parla della nostra vita, che una volta vissuta entra a fare parte dell'archivio della nostra memoria nella sua interezza di eventi, fatti, emozioni, ricordi, dettagli.

Il riconoscimento della complessità del reale come dato di partenza del lavoro onirico evidenzia una essenziale analogia con la “materia” preziosa quanto eterogenea sulla quale, come abbiamo riscontrato più volte in diversi passi di questa tesi, il fantastico “interviene” estrapolando, plasmando e riorganizzando.

Non dobbiamo infatti dimenticare che, come è già stato riscontrato nei testi dei tanti studiosi finora citati che hanno sottolineato l'esclusività e la necessità di questa relazione, il fantastico può esistere unicamente laddove esiste una realtà di riferimento.

---

<sup>11</sup> S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., p. 42.

<sup>12</sup> *Ivi*, pp. 45-46.

Come accade per il sogno, anche il fantastico si impossessa di tutto e lavora con tutto, travalicando ogni categoria spaziale, temporale e di importanza: ciò che risale alle stagioni più remote affianca quanto è riconducibile a momenti più recenti e ogni cosa, importante o insignificante, riaffiora alla mente rendendosi disponibile a essere rivissuta, riorganizzata, reinterpretata.

Riosservando quanto detto finora non è forse superfluo ricordare nuovamente che, nell'ottica delle tecnologie audiovisive elettroniche, questi procedimenti sono connaturati alle potenzialità del computer, luogo fisico nel quale poter conservare e archiviare materiali che poi potranno essere rivisitati, rielaborati e riassemblati secondo un montaggio *non-lineare* che ne ignora il decorso temporale.

Un altro elemento importante che emerge dal passo citato di Freud è individuabile nella sensazione che il sognatore ha di entrare a fare parte di un altro mondo. Questa deriva dal reale che si manifesta nei termini di uno scollamento del soggetto dal contesto circostante, così come per chi fa esperienza del fantastico attraverso le più svariate forme espressive, è riconducibile a diverse motivazioni: la prima ha a che fare con la momentanea incapacità di collocare dati e avvenimenti e l'impossibilità di individuare la rete dei rapporti che li tengono uniti, una eventualità che provoca una sensazione di disorientamento; la seconda ragione risiede nel fatto che le immagini visive delle quali sono fatte i sogni non sempre risalgono all'archivio della nostra memoria, ma spesso vengono affiancate da ulteriori immagini inedite che non ci appartengono e che sono prodotte dalle sollecitazioni provenienti da ogni sfera sensoriale.<sup>13</sup>

La complessità di questi stimoli e il lavoro di *bricolage* mentale che viene messo in atto fanno sì che vengano composte quelle "rappresentazioni", così come descritte da Resnik, che forzano i limiti della percezione e dell'esperienza del reale. In questo senso Freud scrive: «Tralasciando tutte le argomentazioni, così note agli psichiatri, sulla natura delle allucinazioni, concorderemo con tutte le opinioni autorevoli sull'argomento nell'affermare che i sogni *allucinano*, che sostituiscono le allucinazioni ai pensieri. [...] La trasformazione delle idee in allucinazioni non è il solo caso in cui i sogni differiscono dai corrispondenti pensieri della vita da svegli. I sogni costituiscono una

---

<sup>13</sup> Riferendosi allo scarto che esiste tra la percezione originale del reale e l'immagine che viene successivamente formata, lo psichiatra italiano Silvano Arieti ha individuato in tale traduzione i primi germi della creatività umana. Arieti scrive: «Se si può dire che le immagini deformano o distorcono, si può anche dire che le immagini ci liberano da una riproduzione puntigliosa della realtà e introducono qualcosa di nuovo: i primi elementi della creatività». S. Arieti, *Creativity. The Magic Synthesis*, New York, Basic Books, 1976, trad. it. *Creatività. La sintesi magica*, Roma, Il pensiero scientifico, 1979, p. 52.

*situazione* da queste immagini; essi rappresentano un avvenimento che sta realmente accadendo; “drammatizzano” un’idea [...]».<sup>14</sup>

Il sogno viene descritto da Freud come un teatro del possibile dove prendono forma fatti e cose inesistenti,<sup>15</sup> dove si animano disconnessioni ammissibili e contraddizioni legittime formate da traduzioni “audiovisive” che provengono dalle stimolazioni percettive più varie. È infatti da questo alveo di osservazioni che teorici e registi legati soprattutto all’ambito delle avanguardie surrealiste hanno individuato e teorizzato analogie strutturali e funzionali tra sogno e film.<sup>16</sup> Ed è alla luce delle stesse considerazioni che mi sembra si stabilisca tra il sogno e il fantastico una relazione basata sull’importanza della suggestione di immagini e suoni non convenzionali, perché fuori dalle possibilità di percezione, che trovano il riscontro più naturale nell’immediatezza e nella fluidità consentita dalle tecnologie audiovisive elettroniche.

### **Condensazione e spostamento. Analogie**

Percorrendo *L’interpretazione dei sogni* si incontrano altre analogie funzionali con quelle che, a più riprese nel corso di questa ricerca, abbiamo individuato essere possibili “strategie” di attuazione del fantastico. Infatti, nel capitolo denominato *Il lavoro onirico*, uno dei momenti fondamentali che stanno alla base del sogno è ravvisabile, secondo Freud, nel processo di *condensazione*.

Egli scrive in merito: «La prima cosa che diventa evidente a chiunque metta a confronto il contenuto del sogno con i pensieri del sogno è l’esistenza di un lavoro di condensazione di grande portata. I sogni sono brevi, miseri e laconici in confronto all’estensione e abbondanza dei pensieri del sogno».<sup>17</sup> In sostanza, la condensazione si attua nei sogni attraverso una serie di omissioni e lacune che rendono la versione

---

<sup>14</sup>S. Freud, *L’interpretazione dei sogni*, cit., p. 75. Corsivo nel testo.

<sup>15</sup> Commentando le considerazioni di Freud sulla relazione tra sogno e teatro, Resnik scrive: «Così, tra ciò che è visibile e ciò che non lo è, tra il sogno e la veglia, l’occhio del sogno fa da alchimista: crea e trasforma le immagini, accende la luce o la luna, sole notturno svela le scenografie, illumina i personaggi e li piazza sulla scena, crea gli attimi, fondamenti del ritmo del gioco scenico. Così come la luna trasforma con il suo ciclo il paesaggio del mondo, anche le luci e i riflettori, “occhi magici”, nell’accendersi e spegnersi, trasformano la scena teatrale cambiando le scenografie esistenti. Il vero pensiero è cambiamento, creazione; la “fantasia” è per Freud la drammatizzazione creativa di uno spettacolo intimo che si svolge nel profondo dell’essere, muro sotterraneo dove le ombre proiettano le immagini delle allegorie platoniche. L’azione della fantasia diventa sogno e teatro e mostra quella parte dell’artista che abita in ognuno di noi». S. Resnik, *Sul fantastico*, cit., p. 152. Si faccia riferimento anche a: S. Resnik, *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1982.

<sup>16</sup> Si faccia riferimento agli scritti teorici dei registi dell’avanguardia surrealista contenuti in: A. Martini (a cura di), *Utopia e cinema. Cento anni di sogni, progetti e paradossi*, cit.; P. Bertetto (a cura di) *Il cinema d’avanguardia 1910-1930*, cit.

<sup>17</sup> S. Freud, *L’interpretazione dei sogni*, cit., p. 249.

manifesta dei pensieri contenuti nel sogno incompleta e frammentaria.<sup>18</sup> Restano così delle tracce, composizioni irrisolte di frammenti di visioni, residui forti di una totalità troppo fragile e complessa per restare impressa nella sua “versione integrale” nell’alveo della memoria.

Il processo di condensazione occupa un posto di rilievo nel contesto di questo studio dove sto cercando di intessere fili che, a doppio nodo, possano connettere il fantastico all’immagine elettronica e viceversa.

Facendo un passo indietro e riportando alla memoria quanto scritto nel primo capitolo di questa dissertazione, si potrà ricordare l’ipotesi della analogia morfologica, da me avanzata, tra la natura dell’immagine elettronica e la dimensione fantastica: da un lato prendevo in considerazione la trama dell’immagine video, vibrante e non compatta, alternanza di pieni e di vuoti mentre, per quanto riguardava il fantastico, rilevavo la sua tendenza a connotarsi come struttura instabile, basata su un’alternanza di eccessi, di assenze e di ellissi (narrative, temporali, logiche) che determinano un senso di sospesa indeterminatezza, incertezza e suspense.

Riosservando quelle idee alla luce di queste ultime considerazioni in chiave psicoanalitica, a questo livello di avanzamento della ricerca mi sembra sensato ribadire l’esistenza di una nuova struttura che potremmo chiamare analogica, la quale recupera nella *condensazione* uno dei processi mentali che soggiacciono al fantastico e che individua la propria traduzione audiovisiva nella disomogeneità della trama elettronica.

Procedendo nello studio del testo di Freud, considerazioni simili possono essere elaborate a proposito di un altro processo sul quale si basa il lavoro onirico, e cioè lo *spostamento*, che viene così descritto: «Abbiamo potuto vedere che gli elementi che risaltano come principali costituenti del contenuto manifesto del sogno, non hanno affatto lo stesso ruolo nei pensieri del sogno. E come corollario, si può asserire l’inverso di questa affermazione: ciò che costituisce l’essenza dei pensieri del sogno, non ha nessuna necessità di essere rappresentato nel sogno». <sup>19</sup> Ciò significa che: «La conseguenza dello spostamento è che il contenuto del sogno non assomiglia più al

---

<sup>18</sup> «I pensieri del sogno ed il contenuto del sogno ci si presentano come due versioni dello stesso contenuto in due lingue diverse. O, più propriamente, il contenuto del sogno sembra una trascrizione dei pensieri del sogno in un altro sistema di espressione, di cui spetta a noi scoprire i caratteri e le regole sintattiche, confrontando l’originale e la traduzione. I pensieri del sogno diventano immediatamente comprensibili appena li abbiamo scoperti. Il contenuto del sogno è invece espresso in una specie di geroglifico, i cui segni devono essere tradotti singolarmente nella lingua dei pensieri del sogno». *Ivi*, p. 248.

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 269.

nucleo dei pensieri del sogno e che il sogno non dà altro che una deformazione del desiderio del sogno, quale esiste nell'inconscio».<sup>20</sup>

Se Freud individua nella censura il sistema applicato dalla mente per controllare, limitare, ristrutturare il materiale che consente la formazione del sogno nascondendone il pensiero originario, mi sembra lecito recuperare nello *spostamento*, a fianco della *condensazione*, una seconda struttura analogica che delinea una ulteriore logica funzionale che struttura e modella le possibilità espressive del fantastico.

Ritengo che questa idea possa essere riconducibile a un'altra ipotesi da me formulata nel primo capitolo, dove sostenevo che i processi di formazione e strutturazione del fantastico hanno qualcosa in comune con quello che in campo letterario viene realizzato grazie all'uso delle figure retoriche.<sup>21</sup> Metafore, allegorie, metonimie, iperboli, sinestesie, ossimori svolgono, a mio avviso, una funzione analoga rispetto a quella che viene garantita dal lavoro di *spostamento* nel sogno, poiché intervengono modificando, occultando, ritoccando, complicando il testo letterario al fine di arricchirlo. Allo stesso modo lo *spostamento* scompagina e destruttura i pensieri latenti del sogno e fa degli immaginari proposti delle "poesie" visive da decifrare,<sup>22</sup> scenari di scoperta concepiti sulla base di una retorica del reale, piuttosto che sulla rappresentazione naturalistica di esso.

Di conseguenza mi sembra sensato poter dire che l'aspetto, per così dire, "manifesto" del fantastico è apparentabile a quello che Freud chiama *contenuto onirico manifesto* e che, come sto cercando di sostenere in questa tesi, è quello che viene a mio avviso garantito spontaneamente dalla creazione in video e dai procedimenti possibili di elaborazione, in quanto vero e proprio luogo di realizzazione della "retorica" dell'immagine in movimento.

---

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 171.

<sup>21</sup> Anche nei testi dello psichiatra e psicoanalista Jacques Lacan, nei quali egli riprende le scoperte freudiane soprattutto legate a *L'interpretazione dei sogni*, ritorna l'idea che «[...] l'inconscio è strutturato come linguaggio [...]» che ha come figure basilari della propria struttura la metafora e la metonimia. La decifrazione di questo linguaggio dell'inconscio, dove la condensazione si esprime nella metafora e lo spostamento nella metonimia, può essere, secondo Lacan, un importante strumento per la terapia psicoanalitica che deve accedere alla verità dell'inconscio. Cfr. J. Lacan, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychoanalyse*, Paris, Seuil, 1964, trad. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, Torino, Einaudi, 2003, pp. 19-29.

<sup>22</sup> Il collegamento tra linguaggio dell'inconscio e linguaggio poetico viene offerto anche da Fiorangela Oneroso, quando scrive: «[...] nell'inconscio vi è assenza di categorie spaziali e temporali, mentre sono presenti meccanismi di spostamento e condensazione che, sul piano della logica cosciente, corrispondono alle figure retoriche della metafora e della metonimia le quali, nella loro intrinseca struttura si fondano proprio sui principi di spostamento e condensazione che sono tra le altre, modalità specifiche di espressione del linguaggio poetico (Jakobson, 1963)». F. Oneroso, *Il problema dell'arte nel pensiero di Ignacio Matte Blanco*, in S. Gosso (a cura di), *Paesaggi della mente. Una psicoanalisi per l'estetica*, Milano, FrancoAngeli, 1997, p. 89. (L'autrice si riferisce evidentemente a: R. Jakobson, *Essai de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963, trad. it. *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1966).

### **Altre declinazioni del lavoro onirico**

Oltre alla *condensazione* e allo *spostamento*, fattori fondamentali per la trasformazione dei pensieri latenti nel contenuto manifesto di un sogno, esistono altre funzioni descritte da Freud che mostrano una considerevole somiglianza con quelle che, nel corso di questa tesi, sono state suggerite come modalità strutturanti del fantastico, dal punto di vista delle teorie letterarie, estetiche e filosofiche.

Mi riferisco ad esempio a un altro passo de *L'interpretazione dei sogni*, in cui Freud espone l'idea di una certa demolizione della progressione logica temporale in favore di una «[...] *connessione logica* mediante la *simultaneità del tempo*»,<sup>23</sup> laddove viene abbandonata l'idea della successione temporale per favorire la formazione di gruppi concettuali svincolati da una propria collocazione storica.

La fusione di presente, passato e futuro in un unico momento indifferenziato, come ho già esaminato all'inizio di questo percorso nel sogno, contribuisce all'annullamento della concezione spazio-tempo euclidea, ma va anche a detrimento del principio aristotelico di identità e di non contraddizione che spesso abbiamo visto essere tralasciato nella formulazione del fantastico, in favore di un frequente ricorso a principi di indifferenziazione.

Tutto ciò viene riconfermato nel proseguimento delle analisi sul sogno, dove Freud sviluppa ulteriori teorie ricorrendo ai concetti di *identificazione* e *composizione*. Egli scrive infatti: «Fra tutte le relazioni logiche una sola è molto favorita dal meccanismo della formulazione dei sogni; la relazione cioè di somiglianza, assonanza e approssimazione, la relazione del “come se”. [...] tutto questo è rappresentato nei sogni mediante l'unificazione, che può essere già presente nel materiale dei pensieri del sogno e può essere formata in seguito. La prima di queste possibilità si può chiamare “identificazione” e la seconda “composizione”. L'identificazione viene impiegata quando si tratta di persone; la composizione, quando il materiale da unificare è costituito da oggetti. Tuttavia la composizione può essere applicata anche alle persone. Spesso le località sono trattate come persone».<sup>24</sup>

E, poco più avanti, Freud puntualizza come accanto a procedimenti di somiglianza e assonanza vengano affiancate nel sogno dinamiche contrarie che arricchiscono e rendono ancora più complessa la materia da trattare: «L'inversione, poi, il trasformare una cosa nel suo opposto, è uno dei mezzi di rappresentazione preferiti dal lavoro onirico, e può essere impiegata per gli scopi più diversi. [...] E oltre all'inversione del

---

<sup>23</sup> *Ivi*, p. 276. Corsivi nel testo.

<sup>24</sup> *Ivi*, p. 280.

contenuto, non si deve trascurare l'inversione *cronologica*. È una tecnica comune della deformazione del sogno quella di rappresentare il risultato di un fatto o la conclusione di una serie di pensieri al principio del sogno e di collocare alla fine le premesse sulle quali si basava la conclusione o le cause che hanno provocato l'avvenimento».<sup>25</sup>

La coesistenza nel lavoro onirico di principi apparentemente antitetici come l'*identificazione* e l'*inversione* stabilisce un'altra relazione analogica con il fantastico, dove è proprio l'alternanza di tali opposizioni a garantirne il tratto distintivo di imprevedibilità e di unicità disorientante.

### **Simbolo, processo primario e secondario, fantasia**

Per concludere questa panoramica di analogie strutturali che individuano nei meccanismi di costruzione del sogno alcune delle basi psicologiche strutturali fondanti del fantastico, è necessario chiudere il quadro parlando brevemente di un altro dei momenti del lavoro onirico che riecheggiano nella modalità fantastica: mi riferisco alla *rappresentazione simbolica*. Freud riconosce come simbolica «la traduzione che avviene costantemente tra un elemento onirico e la sua traduzione e “simbolo” inconscio l'elemento onirico stesso».<sup>26</sup> il sognatore, dunque, nella propria dimensione onirica fa ricorso a delle rappresentazioni inconse, a dei confronti, a delle associazioni e a delle relazioni mentali che sono totalmente altro rispetto a quelle proposte dalla mente in stato di veglia.

In termini estremamente generali il simbolo può essere descritto come una «figura psichica, culturale, artistica e metafisica che rinvia intuitivamente a un differente piano ontologico, attestando un rapporto di omogeneità non ancora soggetto all'astrazione demitizzante (che riduce il simbolo a mero segno) e nel contempo una comunicazione profonda tra coloro che vi si riconoscono».<sup>27</sup> Solo per fare un esempio, secondo Eric Fromm il linguaggio simbolico accomuna il mito, il sogno e la fiaba ed è l'unico linguaggio universale che tutti dovrebbero imparare.<sup>28</sup>

Pur non essendo questa la sede per affrontare un approfondimento sulla evoluzione e varietà dell'interpretazione filosofica del simbolo nel corso dei secoli, mi sembra però

---

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 286. Corsivo nel testo.

<sup>26</sup> Cfr. A. Banchelli, *I principi della fantasia e della creatività secondo la teoria psicoanalitica: le cinque idee di cinque autori*, Tesi di laurea in Filosofia, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa, relatrice prof.ssa Paola Bora, aa. 1998-99, p. 44. Per quanto riguarda questa tematica nel testo *freudiano* si faccia riferimento a: S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., pp. 303-310.

<sup>27</sup> Cfr. G. Carchi, P. D'Angelo (a cura di), *Dizionario di Estetica*, Roma-Bari, Laterza, 2002, p. 258.

<sup>28</sup> Cfr. E. Fromm, *The Forgotten Language*, New York, Holt, Rinehart and Winston, 1951, trad. it. *Il linguaggio dimenticato*, Milano, Bompiani, 1962, pp. 10-17.

interessante sottolineare che proprio l'aspetto simbolico, determinante e fondamentale nella prospettiva psicoanalitica del sogno, è anche una delle componenti della modalità di costruzione fantastica dove spesso ricorre la forma della narrazione e/o rappresentazione indiretta, tramite immaginari animati da componenti non immediatamente riconoscibili e per i quali si rende necessaria una lettura e una interpretazione più astratta per poterne cogliere i significati nascosti e profondi.

Questa relazione tra la costruzione di fantasie e l'elaborazione della dimensione onirica, basata sul linguaggio simbolico, viene così descritta da Salomon Resnik: «L'uomo, il fabbricante di fantasie e di sogni, proietta le sue immagini fantastiche nel suo errare, decorando il suo itinerario, cercando e ri-creando circostanze, animando l'imprevedibile. [...] Il potere metaforico del *phantasieren* (termine che Freud utilizza per significare il pensare e l'immaginare) si traduce in trasformazione "magica" della materia pensata e pensante. Il messaggio dell'artista a volte deve proteggersi, giocare col pericolo, costruirsi un'armatura immaginaria (un significante protettivo), vestirsi da cavaliere medievale che va a un torneo, a confrontarsi con l'oggetto non familiare, a sfidare lo sconosciuto. Tale confronto non è soltanto lotta ma anche disponibilità a un incontro, che si attende ma non si conosce ancora: la realtà è quel che di sconosciuto e conosciuto ci aspetta».<sup>29</sup>

Dalle parole di Resnik si evince che le immagini insolite e originali del sognatore, come quelle dell'artista, oltre a estendere la possibilità di aprire il mondo al di là del noto e familiare, diventano un «significante protettivo», una maschera approntata appositamente per nascondere un significato e, con esso, una inedita interpretazione del mondo. Una volta svelata la maschera, che in questo contesto potremmo altresì chiamare *simbolo*, il messaggio sottostante si mostrerà, grazie a chi vorrà interpretare quel sogno o quella fantasia, ancora più potente e incisivo e universalmente condiviso.

La forma nuova che il sogno e il fantastico danno alle cose, attraverso una riorganizzazione che avviene grazie all'attuazione dei procedimenti che ho finora ricordato, mostrano come la realtà vissuta sia il materiale necessario per la realizzazione di entrambi, sia in termini processuali che in termini concettuali: il reale viene così "sconvolto" e trasfigurato per dare vita a una compagine scomposta ed eccentrica dalla quale raccogliere messaggi "criptati", dove solitamente si annidano angosce antiche e recenti e dai quali è possibile sviscerare desideri.

---

<sup>29</sup> S. Resnik, *Sul fantastico*, cit., pp. 130-131. Corsivo nel testo.

Resta ancora un aspetto da indagare, utile anche alla comprensione della strutturazione del fantastico e che passa dal rapporto che la fantasia instaura con la dimensione onirica. Freud scrive: «Il punto non è che i sogni creano la fantasia, ma piuttosto che l'attività inconscia della fantasia contribuisce notevolmente alla formazione dei pensieri del sogno. Tutto ciò che abbiamo chiamato "lavoro onirico" sembra così lontano da quelli che consideriamo processi di pensiero razionali [...]». <sup>30</sup> Sebbene egli non abbia dedicato direttamente un saggio o un libro all'argomento, tuttavia l'importanza che egli ha dato al concetto di fantasia è riscontrabile nelle tracce disseminate in vari testi.

A monte di tutto ciò si colloca infatti un'altra delle "scoperte" delineate ne *L'interpretazione dei sogni* ovvero la necessità di distinguere tra *processo primario* e *processo secondario*, <sup>31</sup> forme di pensiero compresenti nella mente umana che giustificano la presenza di attitudini mentali differenti.

Se il primo è quello che sta alla base dell'inconscio, in quanto modalità di pensiero libera, irrazionale, impulsiva, priva di coerenza logica sia in termini spaziali che in termini temporali, <sup>32</sup> il processo secondario si lega soprattutto all'attività della coscienza che mette in atto un tipo di lavoro basato su procedimenti razionali e logici per controllare le pulsioni irrazionali e mantenere nell'individuo un certo equilibrio con la realtà esterna.

Secondo Freud i due processi sono consequenziali dal punto di vista dello sviluppo psichico dell'individuo, ma nell'attività onirica e soprattutto negli adulti si tratta di processi compresenti. Egli scrive: «È vero che, per quanto ne sappiamo, non esiste un apparato psichico che abbia solo un processo primario e che tale apparato sotto questo aspetto è una finzione teorica. Ma un fatto è certo: i processi primari si trovano nell'apparato psichico dal principio, mentre solo durante il corso della vita si sviluppano i processi secondari che vengono ad ostacolare e a sovrapporsi ai primari; può anche essere che il loro dominio non si ottenga prima della maturità». <sup>33</sup>

È dunque nel *processo primario* che risiede il dominio del cosiddetto pensiero primitivo e del pensiero infantile, <sup>34</sup> totalmente disarticolato, esente da categorie gerarchiche e da

---

<sup>30</sup> S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., pp. 486-487.

<sup>31</sup> *Ivi*, pp. 483-499.

<sup>32</sup> Cfr. P. Fonagy, M. Target (eds.) *Psychoanalytic Theories: Perspective from Developmental Psychopathology*, London, Whurr, 2003, trad. it. *Psicopatologia evolutiva. Le teorie psicoanalitiche*, Milano, Raffaello Cortina, 2005, p. 43.

<sup>33</sup> S. Freud, *L'interpretazione dei sogni*, cit., p. 495.

<sup>34</sup> «Si suole dire che l'inconscio è regolato dal *processo primario*: è caratterizzato dal fatto che l'investimento di energia sulle varie rappresentazioni e memorie gode di una totale libertà di spostamento spazio-temporale. È per questo che un'esperienza infantile depositata nell'inconscio persisterà con la stessa intensità del momento in cui è stata memorizzata e potrà condizionare il comportamento dell'adulto.

criteri di subordinazione, puro, libero e per questo “incosciente”. Un tipo di pensiero che si realizza pienamente nella dimensione onirica dove le pulsioni, controllate durante il giorno, trovano una forma di espressione nella rilassatezza del sonno per mostrare la complessità della struttura psichica intima che caratterizza ogni individuo. Ed è alle modalità espressive di questo tipo di pensiero che spesso si riferisce la creazione fantastica, spesso essa stessa primitiva, libera, infantile e ludica.

### **Dal sogno all’arte per tornare al fantastico**

Dal sogno all’arte il passo è stato breve e, pur non avendo affrontato l’argomento con sistematicità organica, Freud scrive tra il 1905 e il 1915 una serie di saggi nei quali cerca di applicare le concezioni psicoanalitiche ad alcune prospettive estetiche. È questo il caso del *Mosè di Michelangelo*, del *Leonardo da Vinci*, ma anche de *Il Motto di spirito* o di *Gradiva*.

Mi pare si possa individuare in un brano di Paul Ricoeur un buon *incipit* alle analisi oggetto di questo paragrafo dedicato al rapporto che intercorre tra sogno e arte nella prospettiva freudiana e che lascerà ulteriori tracce utili a delineare una possibile struttura di riferimento per il fantastico.

Ricoeur scrive: «Il sogno [...] assolve la funzione di modello, in quanto vi si svela il notturno dell’uomo, il notturno del giorno oserei dire, così come quello del sonno. L’uomo è quell’essere che è capace di realizzare i propri desideri nel modo del travestimento, della regressione e della simbolizzazione stereotipa. Nell’uomo e attraverso l’uomo il desiderio avanza mascherato. Il valore della psicoanalisi sta nella misura in cui l’arte, la morale, la religione sono figure analoghe, varianti della maschera onirica».<sup>35</sup>

Interpretato e assunto come modello anche da Ricoeur, il sogno viene considerato come struttura analogica del desiderio, alla quale sono riconducibili e sulla quale sono innestabili motivazioni e logiche di diverse attività umane, tra queste quella artistica con particolare riferimento, a mio giudizio, alla modalità fantastica.

---

Nell’inconscio non esiste il principio di contraddizione, dunque i contrari coesistono e non può esservi nessuna regola grammaticale, sintattica o matematica».

Cfr. [http://www.psicoanalisi.it/psicoanalisi/atlanter/voci/inconscio\\_atla.htm](http://www.psicoanalisi.it/psicoanalisi/atlanter/voci/inconscio_atla.htm), marzo 2010.

<sup>35</sup> P. Ricoeur, *De l’interprétation. Essai sur Freud*, Paris, Seuil, 1965, trad. it. *Della interpretazione. Saggio su Freud*, Milano, Il Saggiatore, 2002, p. 185. (Prima edizione italiana 1966).

Freud scrive nel 1907 *Il poeta e la fantasia*,<sup>36</sup> un saggio breve ma esemplare nel tentativo di illuminare i nessi che dal sogno conducono all'arte, facendo ricorso a un paragone che ha come soggetto i bambini in relazione al gioco. In questo testo egli mette in evidenza i punti di contatto e le differenze che intercorrono tra lo scrittore (ma aprendo la visione agli artisti di ogni settore) e il bambino. Il poeta, secondo Freud, è simile al bambino nel momento del gioco. È infatti in quel contesto che il fanciullo costruisce un mondo di fantasia, creando nuovi assetti ed equilibri che derivano dai suoi desideri. Accade così che l'artista, realizzatore della propria fantasia come un sognatore a occhi aperti, analogamente al bambino dia vita a un mondo fantastico, alternativo a quello reale.<sup>37</sup>

Peter Gay, storico della cultura, commenta così questo testo: «Il poeta o il romanziere procede più o meno nello stesso modo; riconosce che le fantasie che va elaborando sono fantasie, ma questo non le rende meno importanti, per esempio, dell'immaginario compagno di giochi del bambino. Giocare piace al bambino, e poiché gli uomini rinunciano malvolentieri a un piacere una volta che lo hanno gustato, da adulto egli cerca un surrogato. Invece di giocare, fantastica. In questo senso gioco e fantasia riflettono parimenti uno stato di insoddisfazione [...] In breve, una fantasia è, come il desiderio espresso nel gioco, “una correzione di una realtà insoddisfacente”».<sup>38</sup>

L'artista creativo, così come il sognatore a occhi aperti,<sup>39</sup> vive in stato di veglia una esperienza rapportabile all'esperienza del gioco fantastico del bambino. La ricerca di soddisfazione e di appagamento edonistico, secondo Freud, fanno sì che il sogno come l'opera d'arte sia espressione manifesta dell'io più profondo, attraverso il proprio retaggio del passato, la propria archeologia mentale ed esperienziale.

Il bambino, il sognatore a occhi aperti e l'artista aprono i loro sguardi su panorami interiori dove, come scrive Ricoeur, «a differenza del puro fantasma inconscio, la

---

<sup>36</sup> S. Freud, *Der Dichter und das Phantasieren*, 1907, trad. it., *Il poeta e la fantasia*, in Sigmund Freud. *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, vol. I, Torino, Boringhieri, 1969, pp. 47-59.

<sup>37</sup> In un testo provocatoriamente “contro” le teorie freudiane, Roger Caillois sostiene che i sogni non hanno un significato simbolico e non celano al loro interno combinazioni di senso da dover interpretare per poter capire meglio gli individui. Al contrario, Caillois sostiene che i sogni dispoticamente scelgono le persone, descrivendo l'onirico come un mondo insidioso non tanto per gli aspetti che lo pongono in opposizione alla realtà, ma per quelli che gli assomigliano, facendo sospettare che si tratti, di fatto, di una irrealtà. Cfr. R. Caillois, *L'incertitude qui vient des rêves*, Paris, Gallimard, 1956, trad. it. *L'incertezza dei sogni*, Milano, Feltrinelli, 1983.

<sup>38</sup> P. Gay, *Freud. A Life of our Time*, New York-London, Norton & Company, 1988, trad. it. *Freud. Una vita per i nostri tempi*, Milano, Bompiani, 2000, p. 278.

<sup>39</sup> L'argomento del sogno ad occhi aperti è stato ampiamente affrontato dal filosofo francese Gaston Bachelard, il quale ha dedicato gli ultimi anni della sua speculazione ai problemi dell'immaginario poetico e alle questioni legate alla *rêverie*. Vd. G. Bachelard, *La poétique de la rêverie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1960, trad. it. *La poetica della rêverie*, Bari, Dedalo, 1993. (Prima edizione italiana 1972).

fantasia ha il potere di integrare tra di loro il presente dell'impressione attuale, il passato dell'infanzia, e il futuro della realizzazione del progetto». <sup>40</sup>

Le istanze del processo artistico risultano comparabili ai presupposti del sognatore a occhi aperti: le basi comuni vengono poste nell'attività dell'inconscio, nella necessità di appagamento del desiderio e del piacere e anche nel protrarsi dei meccanismi mentali infantili nell'età adulta. <sup>41</sup>

### ***Prospettiva freudiana: conclusioni***

Alla luce del percorso effettuato e senza addentrarmi nella valutazione di altri nodi critici riguardanti la concezione dell'opera d'arte, le origini emotive che spingono l'artista a creare, le sue finalità, nonché un approfondimento dell'esperienza estetica, aspetti che di fatto trascenderebbero l'obiettivo di studio di questa ricerca, mi sembra opportuno concludere questa parte relativa alla interpretazione psicoanalitica del fantastico riproponendo sinteticamente il percorso affrontato.

Rispetto al panorama teorico del quale mi sono servita nei capitoli precedenti, grazie allo studio della *Interpretazione dei sogni* e al supporto offerto da alcune letture critiche prodotte in merito, mi pare che i procedimenti e le possibili strutture della modalità fantastica individuino interessanti analogie con le dinamiche del sogno. Questo è riscontrabile nell'applicazione e attuazione di una serie di processi messi in atto dal lavoro onirico che sono riecheggiate, in modo analogo, dalle dinamiche di realizzazione del fantastico. Ciò non vuol dire che tutto ciò che è fantastico è anche sogno, ma significa più semplicemente riconoscere in certe caratteristiche del lavoro onirico i "luoghi originari" di certi procedimenti che permettono la realizzazione delle forme di espressione del fantastico.

Mi riferisco quindi alla *condensazione*, allo *spostamento*, alla *compressione della sequenzialità temporale*, all'*abolizione del principio di identità* e di *non contraddizione* aristotelico in favore di altri principi basati sulla *somiglianza*, sull'*assonanza* e sulla possibilità di *inversioni* sia a livello di rappresentazione che di cronologia.

---

<sup>40</sup> P. Ricoeur, *Della interpretazione*, cit., p. 189.

<sup>41</sup> Freud affronta problematiche e intrecci tra stadio infantile, inconscio e sogno anche attraverso gli studi sul motto di spirito. Ritrovando consonanze e cercando la radice di analogie di funzionamento, scrive: «L'elemento infantile è infatti la fonte dell'inconscio, i processi mentali inconsci non sono altri che quelli prodotti solo e unicamente nella seconda infanzia. Immergendosi nell'inconscio allo scopo di formare il motto, il pensiero non fa che cercarvi l'antico ricettacolo dei giuochi di parole di un tempo. Il pensiero viene riportato per un momento al grado infantile, per riprendere così possesso della fonte infantile di piacere. Se non lo sapessimo già dalle ricerche sulla nevrosi, il motto ci indurrebbe a sospettare che la singolare elaborazione inconscia non sia altro che il tipo infantile di attività di pensiero». S. Freud, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, 1905, trad. it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004, p. 192. (Prima edizione Bollati Boringhieri 1975).

Il sogno, come abbiamo visto, è anche il luogo della *rappresentazione simbolica* e questa stessa tendenza alla trascendenza e alla trasfigurazione è propria anche del fantastico. Inoltre, nel momento in cui il reale subisce una revisione simbolica, la dimensione singola e creativa dell'artista viene trasformata in una dimensione più astratta e rarefatta e, di conseguenza, più universale e condivisibile.

Attraverso il testo di Freud ho potuto inoltre constatare che nella fase onirica la mente innesca delle traduzioni in immagini di tutti gli stimoli sensoriali, che ho definito "audiovisive". Proprio in riferimento alla particolarità di questi procedimenti mi sembra indicativo, ancora una volta, sottolineare come le potenzialità delle tecnologie audiovisive elettroniche si mostrino le più adatte a trasporre le fluttuazioni e le trasformazioni delle immagini di pensiero grazie alla capacità di elaborazione "retorica" intrinseca al loro linguaggio.

Infine, mi sembra che la modalità fantastica trovi una forte corrispondenza con una manifestazione radicale del *processo logico primario*,<sup>42</sup> *paleologico*,<sup>43</sup> fortemente collegato a un pensiero infantile ancora primitivo e irrazionalmente puro, che si esprime in tutta la sua potenzialità innovatrice svelando originali interpretazioni degli oggetti e dei fatti del reale. Un pensiero al contempo animistico e magico,<sup>44</sup> dove si annulla il senso della differenziazione e il mondo esteriore viene sussunto e modificato dal filtro del mondo interiore, caratterizzato da un atteggiamento non convenzionale, sperimentale, giocoso, fantasioso e umoristico.<sup>45</sup>

---

<sup>42</sup> Sebbene non sia pertinenza di questa ricerca entrare nel merito del complesso panorama dell'analisi critica dei modelli sulla creatività, mi pare interessante comunque rilevare che anche Ernst Kris, psicoanalista e storico dell'arte, fa emergere nei propri studi l'importanza del processo primario rispetto ai meccanismi formali della creatività. Cfr. E. Kris, *Psychoanalytic Explorations in Art*, New York, Int. University Press, 1952, trad. it. *Ricerche psicoanalitiche sull'arte*, Torino, Einaudi, 1967, pp. 17-19.

<sup>43</sup> Silvano Arieti, a causa della natura arcaica del pensiero primario, chiama la forma principale di pensiero immaturo "paleologica", dal greco *paleo*, antico. Cfr. S. Arieti, *Creatività. La sintesi magica*, cit., p. 76.

<sup>44</sup> Bruno Bettelheim, nel contesto legato al mondo delle fiabe, descrive l'attitudine animistica del bambino così, citando anche un testo di Ruth Benedict, *Animism*: «Il suo pensiero [del bambino] è animistico. Come tutti i popoli preletterari e molte persone non in grado di leggere e scrivere, "il bambino presume che tutti i suoi rapporti col mondo inanimato ricalchino quelli col mondo animato della gente: egli accarezza, come accarezzerebbe sua madre, l'oggetto grazioso che gli è piaciuto e percuote la porta che gli si è chiusa in faccia". [...] Per il bambino, non esiste una linea netta che separa gli oggetti dagli esseri viventi, e qualsiasi cosa abbia vita ha una vita molto simile alla nostra. Se non capiamo quello che rocce, alberi e animali hanno da dirci, il motivo è che non siamo abbastanza in sintonia con loro». B. Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 1979, p. 48.

<sup>45</sup> I due testi di riferimento adottati per una panoramica su vari studi e interpretazioni date al pensiero creativo sono stati: A. Pagnin, S. Vergine (a cura di), *Il pensiero creativo*, Firenze, La Nuova Italia, 1974. In questo testo vengono riportati brani di importanti studiosi come Wertheimer, Getzels e Jackson, Andreani e Orio e altri. Una rassegna critica delle più importanti teorie sulla creatività è rintracciabile anche nel già citato S. Arieti, *Creatività. La sintesi magica*, cit.

### **Ignacio Matte Blanco e *L'inconscio come insiemi infiniti***

La lettura critica che ho proposto a partire da *L'interpretazione dei sogni*, funzionale a evidenziare i processi del lavoro onirico che sembrano essere significativi anche nella costituzione della modalità fantastica, è stata altresì utile a fare emergere quanto l'interesse di Freud fosse volto allo studio dell'inconscio non soltanto come insieme di contenuti, ma soprattutto come struttura, un sistema che Ignacio Matte Blanco descrive così: « [un]...insieme di regole e leggi che stabiliscono particolari relazioni tra le rappresentanti mentali o tra gli oggetti di tali rappresentazioni. [...] L'inconscio non è più soltanto il luogo dei contenuti rimossi ma diventa sistema, insieme di leggi o regole e quindi di relazioni che definiscono una struttura assai singolare e assai diversa dalla ben nota struttura del pensiero cosciente. Ed è proprio questa struttura a costituire l'essenza di questo mondo dell'inconscio». <sup>46</sup>

La ricerca di analogie tra il fantastico e certi procedimenti di pensiero non si conclude, in questa tesi, con lo studio di Freud. Prosegue infatti con le riflessioni dello psicoanalista cileno Ignacio Matte Blanco il quale, riprendendo e rivisitando le teorie freudiane, ha proposto un arricchimento e un superamento delle stesse. Credo sia interessante, a questo punto, volgere l'attenzione a questo territorio d'indagine.

Dopo avere concentrato la propria attenzione su quell'aspetto della mente che viola ed evade le logiche del pensiero basate sul principio di non-contraddizione e sull'organizzazione spazio-temporale, Matte Blanco sviluppa una riflessione che riconduce l'insieme delle caratteristiche dell'inconscio freudiano a due principi fondamentali: il primo è quello di *generalizzazione*, secondo il quale l'inconscio considera una cosa individuale, sia essa una persona, un oggetto o un concetto, come membro di una classe; il secondo principio è quello di *simmetria*, a causa del quale l'inconscio tratta la relazione inversa di ogni relazione come se fosse identica alla relazione, facendo diventare tutte le relazioni asimmetriche come simmetriche. <sup>47</sup>

Il mondo dell'inconscio di Freud, accessibile attraverso il passaggio dal sogno e dall'esperienza infantile del mondo, dove la logica causa ed effetto e i concetti di spazio e tempo vengono rivoluzionati, viene ulteriormente scandagliato e sfaccettato nella sua complessità grazie allo studio analitico di Matte Blanco il quale individua, soprattutto nel *principio di simmetria*, la spiegazione a tutta una serie di processi e immagini

---

<sup>46</sup> Cfr. I. Matte Blanco, *The Unconscious as Infinite Sets, An Essay in Bi-logic*, London, Gerald Duckworth & Company Ltd., 1975, trad. it. *L'inconscio come insiemi infiniti. Saggio sulla bi-logica*, Torino, Einaudi, 1981, pp. XXVII-XXVIII.

<sup>47</sup> *Ivi*, p. 43.

mentali che gli esseri umani sono in grado di generare, sia in stato di veglia che di sonno.

A proposito della funzione svolta da questo sistema di pensiero, Matte Blanco scrive: «Possiamo una volta per tutte, dire: *il principio di simmetria come unico ed onnicomprensivo principio logico dissolve completamente ogni logica. [...] nel mezzo della struttura della logica semplicemente bivalente o aristotelica, il principio di simmetria fa la sua comparsa in certi punti e, come un potente acido, dissolve ogni logica a portata di mano, cioè, nel territorio dove viene applicato. Il resto della struttura logica resta, però, intatto*».<sup>48</sup>

Queste considerazioni vengono sviluppate sulla base della sua esperienza data dall'osservazione dei comportamenti dei pazienti schizofrenici nei quali si manifesta la coesistenza di una totale incuranza delle regole della logica insieme a ragionamenti logici perfetti, dando vita a una forma di *logica anaclitica* o *sistema logico anaclitico*,<sup>49</sup> «formato da due componenti: la logica bivalente e un altro componente che, sebbene descritto in termini logici (principio di simmetria) di fatto dissolve le strutture logiche e in tal senso è, per sua natura, alieno a ciò che conosciamo come logica; per i suoi effetti (distruzione della logica) *potrebbe essere chiamato un componente antilogico dell'uomo*. [...] sembra perfettamente legittimo chiamare questo sistema [...] un sistema *bi-logico* o semplicemente una *bi-logica*. [...] *Un sistema bi-logico è un sistema fondato da due sistemi logici. [...] La logica anaclitica sarebbe quindi la congiunzione del principio di simmetria con la logica semplicemente bivalente [...]*».<sup>50</sup>

Matte Blanco descrive la struttura dell'inconscio ampliando i concetti introdotti da Freud, articolandone caratteristiche e funzioni, sostenendo che «l'inconscio, quindi, è un insieme di differenti strutture bi-logiche che, come tali, sono tra loro isomorfe»<sup>51</sup> e che manifestano una serie di tratti distintivi, spesso apparentemente incongruenti nelle reciproche opposizioni, ma necessariamente coesistenti.

Questi tratti sono: *assenza di contraddizione e negazione; spostamento e condensazione; assenza di tempo; sostituzione della realtà esterna con quella psichica; co-presenza di contraddittori; alternanza tra assenza e presenza di successione temporale; connessione*

---

<sup>48</sup> *Ivi*, p. 62. Corsivi nel testo.

<sup>49</sup> «Il concetto di anacliticità è mutuato da Freud che lo introduce nei *Tre saggi sulla teoria sessuale* per definire la scelta oggettiva “per appoggio”, quella – cioè – che investe le persone alle cui cure si è affidati». Cfr. G. Pulli, *L'enigma della simmetria. Freud Ovidio Matte Blanco*, Milano, FrancoAngeli, 1999, p. 22.

<sup>50</sup> I. Matte Blanco, *L'inconscio come insiemi infiniti*, cit., pp. 64, 66. Corsivi nel testo.

<sup>51</sup> I. Matte Blanco, *Thinking, Feeling and Being. Clinical Reflections on the Fundamental Antinomy of Human Beings and World*, London-New York, Routledge, 1988, trad. it. *Pensare, sentire, essere. Riflessioni cliniche sull'antinomia fondamentale dell'uomo e del mondo*, Torino, Einaudi, 1995, p. 70.

*logica come simultaneità nel tempo e causalità come successione; equivalenza-identità e congiunzione di alternative; somiglianza; co-presenza di pensiero e non pensiero; profonda disorganizzazione nella struttura di pensiero.*<sup>52</sup>

Differenze, uguaglianze, assonanze e opposizioni diventano elementi inscindibili e coesistenti all'interno del principio di simmetria che, come scrive Pulli, è ravvisabile «[...] in quel metaforico specchio che duplica l'interno in un interno e in un esterno e in quel secondo metaforico specchio che esso è anche, contemporaneamente, interno. E, in questa duplicità che il principio di simmetria istituisce, l'interno e l'esterno, il sé e l'altro, sono insieme diversi e uguali, distinti e indistinguibili».<sup>53</sup>

In questa rifrazione caleidoscopica di rimandi si intravede un magma apparentemente incoerente di elementi che, pur non sciogliendosi l'uno nell'altro, conservano la propria specificità in un sistema unitario basato sulla complessità di relazioni differenti più che sulla forza delle unioni.

Lo psicoanalista cileno non si limita a fare delle considerazioni intorno all'inconscio, ma fa acquisire al suo pensiero un respiro più ampio nel momento in cui trascende il centro delle riflessioni freudiane, scrivendo così: «*La fondamentale scoperta di Freud non è quella dell'inconscio [...] ma quella di un mondo – che egli sfortunatamente chiamò inconscio – retto da leggi completamente diverse da quelle da cui è retto il pensiero cosciente. Egli non fu il primo a parlare dell'inconscio, su cui molto già si sapeva, ma fu il primo a fare la fondamentale scoperta di questo strano “regno dell'illogico” sottomesso, malgrado il suo essere logico, a determinate leggi che scoprì con un colpo straordinario di genio.*»<sup>54</sup>

Alla luce di quanto esaminato finora, mi sembra del tutto pertinente inserire la prospettiva della dimensione fantastica in questa capacità di pensiero che si pone al margine di ciò che è riconducibile alla sfera della logica razionale, e che va a sondare quei territori multiformi che si aprono a *insiemi infiniti* di possibilità, per dirla in termini matteblanchiani. L'insieme di “non” regole che lo psicoanalista presenta come elementi del pensiero simmetrico, si adattano bene a chiarire e a motivare logiche di funzionamento ed esiti del fantastico.

E l'aspetto più interessante risiede ovviamente nella sistematizzazione della “complicazione eccellente” che sta nella compresenza delle due logiche, quella bi-

---

<sup>52</sup> Ivi, si faccia riferimento al capitolo primo, *Introduzione alla riformulazione di Matte Blanco, dell'inconscio freudiano e del concetto di mondo interno*, pp. 6-49.

<sup>53</sup> G. Pulli, *L'enigma della simmetria*, cit., p. 57.

<sup>54</sup> I. Matte Blanco, *Pensare, sentire, essere*, cit. p. 105. Corsivo nel testo.

valente aristotelica e quella simmetrica, che vanno a fondersi in un *unicum* dove nel razionale si nasconde un germe di follia e nell'irrazionale si cela un barlume di razionalità. Il fantastico trova allora la propria ragione d'essere in quella che Matte Blanco definisce come l'*antinomia fondamentale* dell'uomo e del mondo, un conflitto necessario che fa della contraddizione non un punto di scissione, ma un momento di paradossale contiguità degli opposti. Egli scrive: «[...] si può affermare che esiste nell'intima struttura dell'essere umano una antinomia fondamentale risultante dalla co-presenza di due modi di essere che sono tra loro incompatibili e, tuttavia, co-esistono e appaiono insieme nello stesso soggetto, senza mai fondersi in un concetto unitario più ampio che li comprenda entrambi».<sup>55</sup>

Il fatto che Matte Blanco abbia definito scientificamente il senso strutturale e funzionale della bi-logica a partire dall'esperienza con pazienti colpiti da schizofrenia non deve condizionare il nostro giudizio: non c'è traccia di "malattia" nell'attuazione e applicazione di certe forme di pensiero che sono in "dotazione" in ogni essere umano. Dunque chiarirne l'origine non implica, di conseguenza, cristallizzarne la finalità in un'unica direzione.<sup>56</sup>

In merito a questo aspetto e nell'ambito degli studi cinematografici,<sup>57</sup> Andrea Bellavita organizza un suo articolo sul fantastico intorno alla definizione di Matte Blanco sulla bi-logica, prendendo avvio da alcune considerazioni del filosofo Remo Bodei sulla logica del delirio.<sup>58</sup> Bellavita scrive così: «In quest'ottica il *fantastico schizofrenico* si candida a essere uno dei più straordinari oggetti di analisi per sperimentare e ricercare l'emersione della logica simmetrica all'interno delle strutture narrative. È quindi possibile ipotizzare che, tra le varie forme di configurazione narrativa esistenti, proprio il testo cinematografico possa rappresentare un'applicazione perfetta di questa *messa in scena di una bi-logica compresente*, e in particolare il modo in cui il racconto del film possa sviluppare una *rappresentazione della temporalità* che richiama direttamente

---

<sup>55</sup> *Ivi*, p. 81.

<sup>56</sup> A tal proposito e con particolare riferimento alla capacità di trasformare l'astrazione in immagini percettive mi sembra possa fare chiarezza un passo del testo di Arieti nel quale egli scrive: «[...] lo schizofrenico è simile al sognatore, all'artista e al poeta, i quali tutti trasformano i concetti astratti in immagini percettive [...]. Questo non significa che nell'artista, nel sognatore o anche nello schizofrenico si sia persa la capacità di pensare in modo astratto. Lo schizofrenico usa la rappresentazione concreta come una difesa psicologica; la persona creativa [...] la usa per motivi estetici o scientifici». S. Arieti, *Creatività. La sintesi magica*, cit., p. 92.

<sup>57</sup> Il riferimento viene fatto anche alla luce di un importante studio che Bellavita ha dedicato alla costruzione di una teoria estetica del linguaggio cinematografico che sappia implicare la dimensione psicoanalitica dei registri *lacaniani* dell'immaginario, del simbolico e del reale, passando da una rilettura critica del perturbante *freudiano*. Si faccia riferimento a: A. Bellavita, *Schermi perturbanti. Per un'applicazione del concetto di Unheimliche all'enunciazione filmica*, Milano, Vita e Pensiero, 2005.

<sup>58</sup> Si faccia riferimento a: R. Bodei, *Le logiche del delirio*, Roma, Laterza, 2000.

quella prodotta da un'emersione della logica simmetrica su quella asimmetrica. Si andrebbe così a delineare non tanto una nuova proposta di classificazione del cinema fantastico, quanto piuttosto una *descrizione* di alcune strutture di messa in scena testuale che potremmo chiamare del *fantastico schizofrenico*, o meglio *bi-logico*. Caratterizzanti all'interno di un particolare *corpus*, ma presenti in film anche normalmente ascritti ad altri generi». <sup>59</sup>

L'ottica di Bellavita, forse un po' forte e provocatoria nella scelta terminologica in cui si ribadisce il riferimento alla malattia mentale, nel traslare il campo di applicazione di tali logiche al cinema mi pare mostrare delle importanti affinità con la tesi da me sostenuta e nella quale, tutto sommato, mi sembra riconfermarsi passo passo e a maggior ragione l'idea di una adesione strutturale e funzionale tra le tecnologie audiovisive elettroniche e le strutture mentali studiate finora.

### ***Prospettiva matteblanchiana. Conclusioni***

La portata della traccia che viene offerta grazie alla definizione dell'*antinomia fondamentale* di Matte Blanco e per la quale, come abbiamo visto nelle pagine precedenti, Freud ha fornito le basi grazie alle ricerche fondamentali su inconscio e sogno, offre nell'ambito di questa indagine sul fantastico una prospettiva metodologica dalla quale è possibile scorgere in trasparenza anche un certo valore filosofico. Il concetto di inconscio freudiano viene superato e valutato secondo un'ottica dal carattere più trascendentale in cui «[...] il funzionamento simmetrico della mente cessa di essere semplicemente una violazione della logica per diventare l'espressione di un "modo di essere", che coglie nello specifico un universale nella natura umana, ovvero la specificità del sentire». <sup>60</sup>

L'idea dell'inconscio come "scrigno" prezioso del singolo, da indagare empiricamente attraverso la psicoanalisi, viene espansa a un orizzonte forse più esistenzialista, in cui la tendenza all'infinito e l'accoglienza in unità degli opposti ha un afflato quasi mistico che lambisce le concezioni Zen.

---

<sup>59</sup> Cfr. A. Bellavita, *Il fantastico come genere della differenza. Una mappa e una proposta di lavoro*, in R. Eugeni, L. Farinotti (a cura di), *Territori di confine. Contributi per una geografia di generi cinematografici*, «Comunicazioni Sociali», anno XXIV, nuova serie, n. 2, maggio-agosto, 2000, p. 260. Corsivi nel testo.

<sup>60</sup> A. Ginzburg, R. Lombardi (a cura di), *L'esperienza come emozione infinita. Matte Blanco e la psicoanalisi contemporanea*, Milano, FrancoAngeli, 2007, p. 47.

Il suggerimento che sembra pervenire dagli studi di Matte Blanco deve dunque essere interpretato come mappa orientativa<sup>61</sup> per il riconoscimento di una modalità di funzionamento della mente,<sup>62</sup> della quale l'inconscio diventa il luogo emblematico. Questo luogo "magico" è postazione privilegiata sul mondo che può essere sperimentato e rielaborato attraverso capacità che vanno al di là di quelle fornite dai sensi e che hanno a che fare con la capacità emozionale,<sup>63</sup> fattore fondamentale anche nel processo ideativo della creatività.<sup>64</sup> L'essere umano può vedere il non visto, creare l'irrealizzabile, aprire gli orizzonti a scenari determinati da nuove concezioni dello spazio e del tempo e questo può avvenire attraverso vari livelli di controllo e traduzioni delle esperienze simmetriche in esperienze asimmetriche. Tutto ciò è reso possibile dalla presenza di una antinomia riconosciuta che legittima il dualismo logico<sup>65</sup> che caratterizza gli uomini e

---

<sup>61</sup> Per una panoramica di applicazioni ampie e differenziate a vari campi del sapere si può fare riferimento a: P. Bria, F. Oneroso (a cura di), *La bi-logica fra mito e letteratura. Saggi sul pensiero di Matte Blanco*, Milano, FrancoAngeli, 2004. In questo testo sono raccolti diversi saggi che adottano le teorie di Matte Blanco come chiavi di lettura interpretativa di vari temi: dal mito di Dioniso al *Dottor Jekyll e Mr. Hyde*, da *Le metamorfosi* di Kafka al mito di Eco e Narciso e altri.

<sup>62</sup> Sulla pluralità di modi di vedere dell'uomo e sulla pluralità dei mondi possibili da vedere riflette anche Margarete Durst in un saggio sul valore epistemologico della teoria della bi-logica: «La concezione di Matte Blanco verte sul pensiero umano, sui vari modi di pensare dell'uomo, e tenta di spiegare, attraverso l'esame analitico di questi vari modi, come l'uomo veda il mondo non solo a livello cosciente, ma anche a livello inconscio, in quanti infiniti e differenti modi, da ultimo, si lasci vedere il mondo stesso». M. Durst, *Dialettica e bi-logica. L'epistemologia di Ignacio Matte Blanco*, Settimo Milanese, Marzorati, 1988, p. 26.

<sup>63</sup> L'idea del sentire "emozionale" come radice di ogni esperienza è fondamentale nella riflessione sul funzionamento della mente sviluppato ne *L'inconscio come insieme infiniti* in quanto elaborazione primordiale che svolge il ruolo di fattore detonatore per lo sviluppo dei vari tipi di logica. Come scrivono Pietro Bria e Fiorangela Oneroso, «si tratta infatti di un concetto che si situa nel cuore della sua indagine sulla natura dell'emozione quando questa insorge come pura sensazione, pre-percettiva e pre-coscienziale, nelle forme essenzialmente corporee di una esperienza omogenea e indifferenziata, definita "sensazione-sentimento", una esperienza che non può essere ancora espressa in forme simboliche. In quest'area privilegiata nascono i primi abbozzi del "sentire-pensare", ossia di una capacità di percepire l'esperienza sensoriale attraverso l'instaurarsi di collegamenti labili ed elementari con lo spazio ed il tempo – qui intesi nella loro concezione classica – che danno origine al pensiero e ai suoi processi di significazione». P. Bria, F. Oneroso (a cura di), *La bi-logica fra mito e letteratura*, cit., p. 10.

<sup>64</sup> Matte Blanco riconduce il discorso sulla creatività artistica nel contesto della bi-logica, mettendo in relazione arte ed emozione. Cfr. I. Matte Blanco, *Riflessioni sulla creazione artistica*, «Filmcritica», anno XXXVII, n. 365-366, giugno-luglio, 1986, pp. 251-271.

<sup>65</sup> Agli orizzonti di indagine psicoanalitica possono essere aggiunte a corollario le tesi dello psicologo americano Joy Paul Guilford e quelle del filosofo austriaco Arthur Koestler. La teoria di Guilford è basata sulla complementarità di due tipi di pensiero denominati *pensiero convergente* e *divergente*. Mentre il primo è quello legato a fattori logici e razionali, basato sulla deduzione e la sequenzialità e sulla applicazione meccanica di regole apprese, il secondo è il pensiero propriamente creativo, originale e che vede il suo compimento nella possibilità di soluzioni plurime alternative. La teoria di Koestler è legata invece al concetto di *bisociazione* secondo la quale, affinché si possa realizzare un atto creativo, è necessaria l'interpolazione di due situazioni incompatibili, dotate di una propria logica interna. A questa concezione si avvicinano anche le ricerche del medico e scrittore maltese Edward De Bono, ideatore del concetto di *pensiero laterale*, ovvero il pensiero creativo basato sulla possibilità di alternative, che si contrappone al *pensiero razionale verticale*, basato su deduzioni logiche. Si faccia riferimento a: J.P. Guilford, *Creativity*, «American Psychologist», n. 5, 1957, pp. 444-454; J.P. Guilford, *Creative Ability in the Arts*, «Psychological Review», n. 64, 1959, pp. 110-118; J. P. Guilford, *Traits of Creativity*, in H.H. Anderson (ed.), *Creativity and its Cultivation*, New York, Harper and Row, 1970, pp. 142-161; A. Koestler, *The Act of Creation*, London, Hutchinson & Co., 1964, trad. it. *L'atto della creazione*, Roma,

che si manifesta in modo più evidente nelle attività artistiche, nella fantasticheria dello stato di veglia o nel lavoro onirico.

Ed è proprio da questa prospettiva basata sulla potenzialità e sulla possibilità che il fantastico sembra operare con spirito innovatore e forse anche rivoluzionario: in bilico tra il recupero di un'attitudine archeologica/antiquaria del vissuto e del passato, altrimenti rivisitati e riorganizzati, e la preveggenza di quella che sarà, o che potrebbe essere, una delle tante nuove realtà.

## CAPITOLO 4

### STUDIO DI CASI

#### Il panorama di riferimento

Il campione di opere che nel corso degli studi dottorali mi sono proposte di prendere in esame, adottando le metodologie e le prospettive di ricerca finora delineate, è mutato negli anni, come ho già anticipato nell'introduzione alla tesi.

La produzione elettronica e videoartistica porta in sé una “spora fantastica” fin dalle origini, è indubbio. E l'aspetto più significativo è che questa “spora” ha segnato la maturazione di tipologie originali e diversificate, spesso in corrispondenza alla evoluzione delle tecnologie digitali, con particolare riferimento agli ultimi software di *compositing* complesso e alla possibilità di integrazione di diversi linguaggi estetici.<sup>1</sup>

A un primo filone più *technologically oriented* si è affiancata un'altra tendenza di ricerca notevolmente praticata, legata anche a una certa tradizione del cinema di animazione, non tanto quello astratto di Ruttmann o Fischinger, quanto quello relativo alle sperimentazioni più “materiche” dell'animazione e del passo uno di McLaren o Švankmajer, con le loro storie giocose e stravaganti, ai limiti delle possibilità del reale.<sup>2</sup> Ma c'è anche una parte della sperimentazione audiovisiva che si colloca al confine tra la produzione cinematografica e la sperimentazione elettronica e che, rinunciando o usando con estrema parsimonia gli effetti della post produzione e gli sconfinamenti con le tecniche di animazione, sviluppa narrazioni surreali, grottesche o paradossali, affidandosi a un certo naturalismo dell'immagine,<sup>3</sup> percorrendo però strade alternative che hanno il carattere della *narrazione debole* o della *antinarrazione*.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Per una panoramica aggiornata su evoluzioni tecnologiche ed estetiche ci si riferisca in particolare a: S. Lischi, *Visioni elettroniche*, cit.; B. Di Marino, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Roma, Bulzoni, 2002; F. de Méredieu, *Arts et nouvelles technologies*, cit.; C. Meigh-Andrews, *A History of Videoart. The Development of form and function*, cit.

<sup>2</sup> Una riflessione teorica sull'animazione, attraverso l'analisi di opere, autori e tendenze particolarmente significative è proposta da: G. Alonge, A. Amaducci, *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau, 2003. Si faccia particolare riferimento al Capitolo 2, A. Amaducci, *La sperimentazione animata. Pensare l'immagine un fotogramma alla volta*, pp. 81-147.

<sup>3</sup> Nel suo testo dedicato alla complessità dialettica di rapporti tra il cinema e le arti visive, Marco Senaldi individua alcune tendenze, sia del cinema che delle arti visive, ascrivibili a tre categorie da lui stesso proposte: *il reale-reale*, *l'immaginario-reale* e *il reale-immaginario*. Credo che a quest'ultima classe appartengano i registi che più sembrano aver “ispirato” alcune delle produzioni prese in esame in questa ricerca, tra i quali, percorrendo un secolo di cinema, è possibile citare Buñuel, Jodorowsky, Greenaway, Lynch, Gus Van Sant, Haneke, McQueen. Cfr. M. Senaldi, *Doppio Sguardo*, Milano, Bompiani, 2008, pp. 126-128.

<sup>4</sup> Secondo Francesco Casetti e Federico Di Chio *narrazione forte, narrazione debole e antinarrazione* sono i tre grandi “regimi” del racconto che presiedono all'organizzazione diegetico-narrativa del cinema e dei film: F. Casetti, F. Di Chio, *Analisi del film*, Milano, Bompiani, 1990, pp. 206 sgg.

Volendo tracciare alcune linee guida per un breve *excursus* storico, uno dei punti di riferimento della sperimentazione elettronica in senso fantastico, appoggiata alla commistione dei linguaggi e delle tecniche, è la pionieristica esperienza maturata soprattutto tra gli anni Sessanta e Settanta nell'ambiente televisivo francese da Jean-Christophe Averty. La sua sperimentazione creativa all'interno dei programmi televisivi ha mostrato un potenziale rivoluzionario, sfortunatamente circoscritto a un periodo storico limitato e successivamente abbandonato. I mondi di Averty, smontati e rimontati, caleidoscopici, colorati, reimpaginati, solarizzati, suggerivano la necessità di guardare al reale con uno sguardo diverso, fantastico. La televisione, a detta di Averty, doveva fare sognare e, per farlo, non doveva mancare di ibridarsi con le animazioni, di attuare nuove sperimentazioni sonore, di dare un nuovo volto ai documentari e alla musica. E poi ancora il teatro e la poesia di marca surrealista, e le folgoranti "scenografie" elettroniche tratte da opere letterarie e teatrali come *Ubu roi* di Alfred Jarry (in tv nel 1965) o *Mouchoir des nuages* di Tristan Tzara (in tv nel 1975), o ancora *Alice au pays des merveilles* di Lewis Carroll (presentato nel 1970), ambientati in spazi oscillanti tra il reale e l'immaginario, l'animazione 2D e l'uso del *chroma key*.<sup>5</sup>

Nell'ambito artistico del Fluxus, tra i pionieri dell'arte video, anche lo stesso artista coreano Nam June Paik ha giocato con spirito dissacratorio e dadaista a trasgredire o trasformare la realtà. In *Merce by Merce by Paik* (1978), il coreografo e ballerino Merce Cunningham<sup>6</sup> viene "manipolato" da Paik: grazie alla tecnica dell'intarsio in *blue studio*, egli danza sullo scorrimento di immagini che mostrano paesaggi e scorci urbani, su spazi vuoti, in stanze "elettronicamente" colorate, reagisce ai luoghi, si moltiplica, scompare e riappare, rivelandosi come una versione sofisticata e perfezionata di Buster Keaton nel celebre *Sherlock Junior* (1924).

---

<sup>5</sup> Ho avuto occasione di vedere questi materiali grazie alla consultazione presso l'archivio dell'INA, Institut National de l'Audiovisuel (Parigi), dove mi sono recata per un periodo di studio nell'estate del 2006. Altri materiali sulle trasmissioni curate dall'artista sono rintracciabili nell'archivio del centro di distribuzione e produzione di Heure Exquise! di Lille. Anne-Marie Duguet ha scritto un importante volume su Jean-Christophe Averty e il suo lavoro: A.-M. Duguet, *Jean-Christophe Averty*, Paris, Dis Voir, 1991. Tra i moltissimi saggi di interesse sull'artista segnalo: S. Daney, *Averty for ever*, in N. Magnan (sous la direction de), *La vidéo entre art et communication*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1997, pp. 79-81; A. Amaducci, *Videoarte anni Settanta: le origini incerte di un'arte ancora senza storia*, in A. Amaducci (a cura di), *Indiscipline/Indisciplines. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e di ricerca*, catalogo X edizione, Santhià (Vc), GS, 2000, pp. 16-23. Molti articoli e saggi riguardanti Averty sono rintracciabili nel *Dossier d'artiste* consultabile presso il centro Heure Exquise!.

<sup>6</sup> Testimonianze teoriche e storiche su Merce Cunningham sono reperibili in: G. Celant, *Merce Cunningham*, Milano, Charta, 1999. Per quanto riguarda il video menzionato, si faccia riferimento anche a: S. Lischi, F. Pesoli (a cura di), *IN VIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e di ricerca*, catalogo I edizione, Milano, Ergonarte, 1990, pp. 82-83.

Erano solo gli inizi della sperimentazione elettronica, ma già le tecnologie adottate erano sufficienti per costruire luoghi, identità e contesti nuovi, svincolati dalla rappresentazione realistica e naturalistica della realtà, con una deriva creativa che aveva in sé molte delle caratteristiche del fantastico (ripensamento dello spazio e del concetto di identità, linguaggio simbolico e carico di figure retoriche, svincolamento dal dato reale...).

Le evoluzioni delle tecnologie elettroniche rendevano finalmente attuabili e snelli quei progetti difficili da realizzare in pellicola, se non attraverso l'allestimento del profilmico e l'uso di "trucchi" alla maniera teatrale (come nei film del cinema delle origini realizzati da George Méliès,<sup>7</sup> ad esempio), o attraverso un lavoro di montaggio più complicato basato sull'uso dei mascherini e riesposizione della pellicola (come accadeva nei film dell'avanguardia surrealista).

Le tecniche di animazione 2D e 3D e l'avvento del digitale<sup>8</sup> hanno provocato un vero e proprio "scatenamento" e complicazione della visione: ordini diversi di realtà sono stati mescolati per dare origine a narrazioni e rappresentazioni che si nutrono dei "codici genetici" di ordini epistemologici diversi. In tal senso, un altro importante caposaldo della ricerca e produzione elettronica in senso fantastico è rintracciabile nell'esperienza dell'artista polacco Zbigniew Rybczynski,<sup>9</sup> le cui opere hanno attraversato alcuni decenni, riflettendo vari sviluppi della tecnica: dal cinema di animazione sperimentale (*Tango*, 1980) alle tecnologie digitali avanzate (*L'Orchestre*, 1990, o *Kafka*, 1992), i suoi universi e le sue narrazioni infrangono ordini spaziali, temporali e di senso, dando corpo a una visionarietà estrema e surreale, tanto da farlo considerare il "Méliès" del video.

In quest'ottica si colloca, ad esempio, l'esperienza di due artisti francesi estremamente prolifici negli anni Ottanta e tuttora attivi, il primo nell'ambito del cinema fantastico e

---

<sup>7</sup> Cfr. A. Costa, *George Méliès. La morale del giocattolo*, Milano, Il Formichiere, 1980. Si faccia particolare riferimento al capitolo *Tecnica della fantasia*, pp. 69-144.

<sup>8</sup> Per una trattazione sugli sviluppi della computer grafica creativa e le nuove estetiche audiovisive si faccia riferimento a: A. Amaducci, *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà diseguate*, Torino, Kaplan, 2010. Per una prospettiva storica del cinema di animazione degli ultimi dieci anni: C. Magri, *Il cinema d'animazione verso il 2000*, in G. Rondolino (a cura di), *Storia del cinema d'animazione*, Torino, UTET, 2003, con particolare attenzione al paragrafo 1, *Evoluzione delle tecnologie dell'immagine*, pp. 402-412.

<sup>9</sup> Un ottimo strumento di analisi e studio delle opere dell'artista è il cofanetto con doppio dvd che include una pubblicazione di Bruno Di Marino: B. Di Marino (a cura di), *Zbig Rybczynski – Film & Video*, Roma, Raro Video, 2003. Il cofanetto contiene i primi lavori nell'ambito del cinema di animazione degli anni Settanta, fino alle opere realizzate con le più sofisticate tecniche in digitale come *L'Orchestre* del 1990. INVIDEO ha dedicato nel 2008 una retrospettiva all'artista, con un ricco programma che ha incluso i film, i video sperimentali, nonché i clip musicali: B. Di Marino, *Con Zbig, a passo di tango*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Terre e cieli/Lands and Skies. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVIII edizione, Milano, Mimesis, 2008, pp. 24-31.

di fantascienza, l'altro nell'ambito sperimentale soprattutto teatrale: mi riferisco a Marc Caro<sup>10</sup> e Michel Jaffrennou<sup>11</sup>. Il primo, grazie all'impiego di varie tecniche (animazione digitale, grafica 2D e 3D, riprese dal vero) ha ricreato universi stranianti legati al fumetto e alla cultura *cyber-punk*, adottando una concezione dello spazio debitrice dell'esperienza di Escher e sviluppando abbozzi di storie anomale con personaggi strambi legati al mondo del circo (si ricordino soprattutto i video *Maître Cube*, 1984; *Le topologue*, 1988; *Le cirque conférence*, 1989). Successivamente ha collaborato con il regista Jean-Pierre Jeunet alla realizzazione di alcuni corti e lungometraggi di notevole successo, come *Delicatessen* (1991), *La cité des enfants perdus* (1995), *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001).

La produzione di Jaffrennou risente più dell'eredità di Averty, essendosi dedicato soprattutto al rinnovamento del teatro e del varietà attraverso le tecnologie elettroniche. Nei suoi lavori ritroviamo spesso "prestigiatori" che fanno magie attraverso gli effetti video, mentre nelle sue videoperette le varie arti si mescolano, grazie alle tecnologie digitali, per una sorta di "spettacolo totale" della visione (si ricordino *Ulysse au pays des merveilles*, 1987; *Vidéopérette*, 1989; *Pierre et le loup*, 1995, in cui personaggi reali si muovono all'interno di un paesaggio di sintesi).

---

<sup>10</sup> Sopperisce alla mancanza di una monografia d'artista il *Dossier d'artiste* composto da Heure Exquise!. Tra gli articoli di rilievo: F. Ekchajzer, *Caro + Jeunet. Equipage au Long/Court*, «Bref», n. 8, 1992, pp. 9-14; D. Hochart, *Entretien avec Marc Caro*, «CinémAction», hors série, n. 10, octobre 1994, pp. 92-94. Si faccia riferimento anche a: S. Lischi, F. Pesoli (a cura di), *IN VIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo II edizione, Milano, Ergonarte, 1993, pp. 35-37; J.-M. Duhard, *Il cyber-punk della zététique*, e T. Defert, J.-B. Touchard, *Marc Caro regista*, in V. Valentini (a cura di), *Vedute tra film video e televisione*, catalogo Taormina Arte 1992, VII Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Palermo, Sellerio, 1992, pp. 41-50. Una collezione di video dell'artista è contenuta nel dvd *Made in Caro*, Cinemalta, 2006.

<sup>11</sup> Anche in questo caso, pur non esistendo una monografia dedicata all'artista, molte delle pubblicazioni (articoli e cataloghi) a suo riguardo sono contenute nel *Dossier d'artiste* curato da Heure Exquise! e consultabile al centro stesso. Tra i riferimenti più importanti: J.-P. Fargier, *Au doigt et à l'oeil*, «Le Journal des Cahiers du Cinéma», n. 41, mars 1984, p. III; J.-P. Fargier, *Digito presto*, «Les Journal des Cahiers du Cinéma», n. 6, décembre 1986, pp. VIII-IX; V. Ostria, *Vidéopérette de Jaffrennou: au-delà du réel*, «Les Journal des Cahiers du Cinéma», n. 93, juin 1989, p. XIV; C. Millet, *Michel Jaffrennou: travailler avec le temps*, «Art Press», hors séries, 12, 1991, p. 23-26; J.-P. Fargier, *Bijou, caillou, chou, hibou, genou, pou, Jaffrennou*, Catalogue 5ème festival VidéoArt Plastique, Hérouville St Clair, décembre 1991; M. Mercier, *Michel Jaffrennou, conteur des temps modernes*, «Bref», n. 59, 2003, pp. 24-26; M. Mercier, *Et moi je te raconte des anecdotes... dialogue entre Jaffrennou et Mercier*, «Bref», n. 59, 2003, pp. 27-28. Si faccia riferimento anche a: S. Lischi (a cura di), *Le forme dello sguardo. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo IV edizione, Milano, Charta, 1997, p. 93. Un interessante strumento di studio e analisi è offerto da dvd e libretto *La vidéo mise en scène par Michel Jaffrennou*, Artmalta, 2004. Informazioni sulla biografia e sulle opere dell'artista sono reperibili sul sito: <http://sites.google.com/site/jaffrennou/>.

Tra gli artisti che hanno inaugurato felicemente la stagione dei sofisticatissimi software di *compositing* come Flame, Maya o Inferno, è necessario ricordare Christian Boustani<sup>12</sup> e Alain Escalle<sup>13</sup> i quali, con le loro narrazioni fantastiche, hanno segnato un'estetica basata sull'interazione tra personaggi reali e ambienti ricostruiti, spesso rievocando iconografie del passato, intrecciando dialoghi con la pittura, il teatro e la danza. Valgano come due esempi fondamentali della loro estetica *Brugge* (1995) di Boustani, e *Le conte du monde flottant* (2001) di Escalle.

Un ultimo artista, a mio giudizio fortemente esemplare dell'estetica e di quelle dimensioni narrative al confine tra produzione cinematografica e sperimentazione elettronica<sup>14</sup> dell'ultimo decennio, è Matthew Barney, in particolare grazie al complesso ed elaborato discorso fantastico sviluppato con *Cremaster Cycle*<sup>15</sup> (1994-2002), una «postmoderna enciclopedia mitologica»,<sup>16</sup> come definita da Senaldi. La produzione di Barney adotta un lessico che si appropria dei simboli del passato per accostarvi tematiche e simbologie contemporanee, ancorandosi a un dato reale trasfigurato in modo immaginario, mai abusando degli stravolgimenti radicali possibili alla tecnologia e sviluppando narrazioni scarse, frammentate ed ellittiche che trovano sostanza nella forza comunicativa delle immagini.

---

<sup>12</sup> Oltre ai già menzionati contributi teorici elaborati da Sabina Caponi, si faccia riferimento a: S. Lischi (a cura di), *Le forme dello sguardo*, cit. p. 80. Anche su Boustani è consultabile un *Dossier d'artiste* presso Heure Exquise!

<sup>13</sup> Sul sito dell'artista, <http://www.escalle.com>, è possibile trovare tutte le informazioni aggiornate sulla sua biografia e sulla produzione audiovisiva, con possibilità di vedere opere, clip musicali e pubblicitari. Inoltre, alla pagina *Press Book* si trova una rassegna di articoli, saggi, pagine di catalogo a lui dedicati, pubblicati tra il 1999 e il 2006. INVIDEO ha presentato nel 2005 una retrospettiva su Escalle e le sue opere. Si faccia riferimento anche al saggio in catalogo: A. Costa, *Impressions d'Alain. Note sull'opera di Alain Escalle*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *A rovescio/Reverse Images. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XV edizione, Milano, Revolver, 2005, pp. 24-28.

<sup>14</sup> Dal punto di vista tecnologico è interessante notare che tutti i capitoli del *Cremaster* sono stati girati grazie alle tecnologie elettroniche, passando dall'uso di un sistema Betacam SP, fino alla pionieristica esperienza di cinema in alta definizione con il sistema a ventiquattro fotogrammi al secondo 24P HD. Tutti i film sono stati successivamente trasferiti su pellicola.

<sup>15</sup> Tra le pubblicazioni più recenti in ambito italiano si faccia riferimento a: G. Zapperi, *Come si crea la forma*, in V. Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003, pp. 305-312; M. Gioni, *Matthew Barney*, Milano, Electa, 2007; N. Dusi, *Squarci di cinema nella videoarte: Cremaster 3 di Matthew Barney*, in L. De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, cit., pp. 146-161; A. Fasolo, *Matthew Barney. Cremaster Cycle*, Roma, Bulzoni, 2009. Per quanto riguarda l'ambito statunitense: N. Spector, N. Wakefield, *Matthew Barney: THE CREMASTER CYCLE*, New York, Harry N. Abrams and Guggenheim Museum, 2002. Il *Ciclo* ha inoltre un suo sito web ufficiale: <http://www.cremaster.net>.

<sup>16</sup> Senaldi descrive il *Cremaster* come un'opera appartenente alla categoria da lui definita dell'*immaginario simbolico* e si sofferma su un'approfondita analisi dell'opera. Cfr. M. Senaldi, *Doppio sguardo*, cit., pp. 127-141.

## I criteri di scelta delle opere

Alla luce di questo percorso storico nel *fantastico elettronico*, ricco di esempi che meriterebbero ciascuno una intera tesi di approfondimento, mi è sembrato significativo spostare l'asse della mia ricerca ad alcuni esempi della più recente produzione audiovisiva di autori per il momento meno celebri e/o studiati, tuttavia significativi depositari delle esperienze finora menzionate, ma anche "implementatori" delle stesse fino a mostrarsi, a mio parere, antesignani di nuove tendenze espressive e di ricerca declinate sui versanti del fantastico.

Questa scelta è avvenuta per due motivi, uno di carattere tecnologico-linguistico, l'altro di carattere più contenutistico. Il primo è legato al fortissimo potere inglobante delle tecnologie digitali che, secondo i fenomeni denominati come *remediation* e *convergence culture*, hanno attualmente spostato e ridefinito i linguaggi audiovisivi, creando slittamenti e incroci tematici, linguistici ed estetici, dando vita a dei veri prodotti di confine, sia per quanto riguarda le tipologie di realizzazione e produzione, che per quanto riguarda la loro collocazione (cinema, televisione, festival) in termini di visibilità.

Parallelamente all'enorme proliferare di immaginari fantastici nella produzione cinematografica, in quella televisiva e sulle piattaforme digitali, si stanno sviluppando nuove forme di narrazione breve sperimentale con estetiche ibride che, oggi più di prima, saldano la rappresentazione cinematografica alla ricerca più sofisticata nell'ambito dell'animazione digitale e della sperimentazione elettronica.

Il discorso evidentemente non prescinde da una serie di considerazioni sul *postmoderno*, sulle quali mi soffermerò nelle conclusioni finali, e che sono legate alla «crisi dell'egemonia dello sguardo nella società contemporanea» che, secondo Gianni Canova, determina «la perdita del legame ontologico fra immagine e realtà, l'avvento di un paradigma tecnologico e culturale in cui l'immagine filmica reagisce alla consapevolezza del proprio definitivo ingresso in un *regime di simulazione*, lasciando emergere la crisi delle sue forme tradizionali e dei suoi più collaudati dispositivi di rappresentazione del visibile».<sup>17</sup>

Logica ed estetica del *postmoderno*, basate sui caratteri della frammentarietà, dell'indeterminatezza nonché del rifiuto di linguaggi universali o totalizzanti,<sup>18</sup> sottintendono anche gli esempi che prenderò in analisi, eterogenei quanto lo è l'ambito

---

<sup>17</sup> Cfr. G. Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 3. Corsivo nel testo.

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 8.

che il fantastico abbraccia, ma legati da alcuni fili conduttori, sia a livello stilistico che contenutistico.

E qui arrivo alla seconda motivazione che ha guidato la selezione delle opere.

Negli ultimi anni si ha l'impressione che la produzione audiovisiva legata alle sfere dell'arte video e del cinema "oltre" stia mostrando due tendenze contrarie, o forse, due facce della stessa medaglia: da un lato sembra cronicizzarsi il tema delle paure personali e collettive, legate a vari tipi di minacce che possono essere sia esterne (guerre, pandemie, invasioni, disastri ecologici) che interne (perdita dell'identità, sicurezze minacciate, paura di non riuscire ad autodeterminarsi nel contesto di una società schiacciante); dall'altro sembra essersi acutizzato un bisogno di evasione, di ricerca del bello, di ripiegamento nelle piccole sicurezze della vita, un'evasione che spesso ha anche il senso di una ricerca e di una regressione alla dimensione dell'età infantile. Queste pulsioni contrastanti e fortemente radicate vengono spesso trasfigurate, come si vedrà, secondo modalità caratteristiche del fantastico.

Mi è parso dunque opportuno scegliere come campione di analisi dodici opere realizzate tra il 2004 e il 2008 da autori del panorama internazionale, suddividendole in quelli che a mio avviso sono le macro aree in cui si articolano le tipologie di produzione finora descritte: il primo gruppo è quello dei *realismi onirici*, dove è mantenuto un certo fotorealismo dei personaggi e degli ambienti che diventano *locations*/specchio di paure, ansie, desideri o proiezioni mentali; il secondo è quello degli *immaginari iperbolici*, in cui le situazioni presentate trascendono i limiti dei contesti reali e assorbono in sé un valore metaforico e simbolico, anche con ricorso a effetti digitali; il terzo gruppo è quello delle *identità perturbate*, in cui vengono indagate, tramite un'attenzione particolare dedicata al corpo, alcune delle problematiche cruciali legate all'individuo nell'epoca contemporanea; il quarto gruppo è quello dei *realismi fiabeschi*, dove sono presentati contesti ed esempi di evasione in universi alternativi a partire dall'osservazione del reale, spesso presentato creativamente grazie a interventi di animazione, sia digitale che grazie alla tecnica del passo uno.

## **Metodologia**

La metodologia di analisi da me applicata nello studio delle opere selezionate risulterà forse impropria, certamente ibrida, ma forse, proprio per queste caratteristiche, anche la più in linea con l'indeterminatezza dei linguaggi di rappresentazione sviluppati che, se da un lato "risentono" in molti casi di una certa impostazione cinematografica, dall'altro

recuperano la “plasticità” metamorfica del più sfuggente linguaggio videografico, ormai riconosciuto e legittimato come ontologicamente “altro” rispetto a quello del cinema.

Si tratta di lavori eterogenei, difficili da costringere all’interno degli argini dei formati o delle classificazioni: c’è la fotografia su pellicola, poi transcodificata e rielaborata in digitale; c’è il digitale, dalla fase di produzione a quella di post produzione; poi c’è la pellicola, anch’essa transcodificata e arricchita dalle elaborazioni possibili grazie alla post produzione digitale e alla computer grafica; poi c’è ancora la fotografia, ma digitale e animata, mentre in un solo caso la pellicola è rimasta “pura” priva di interventi, se non quello dell’*editing* digitale.

Di fronte a un panorama così multiforme, dove anche ciò che viene mostrato si muove su un confine labile che divide la *fiction* sperimentale dalla *non fiction*, è difficile stabilire collocazioni e nomenclature idonee. Di certo il territorio nel quale ci troviamo mantiene delle somiglianze con il cinema e con il video, ma si tratta di un terreno diverso che ha necessità di essere descritto con una terminologia ancora tutta da stabilire e che, per il momento, non può che avvalersi di termini e concetti già noti, riadattati, mescolati e impostati in strutture analitiche nuove.

Si tratterà quindi, per dirla con le parole usate in altra occasione da Cuccu, di fare «un azzardo metodologico che può apparire “scandaloso”». <sup>19</sup> E in effetti, a partire dalla prospettiva del cinema, volendo provare a indicare un possibile modello guida per lo studio che vengo a proporre, è certamente alla metodologia libera elaborata da Cuccu che la mia analisi si ispira, «[...] legata alla possibilità di “sgessare”, per così dire, il testo filmico e le sue unità costitutive, dinamizzandone l’analisi, ripercorrendo, a partire dal soggetto, il *dire* piuttosto che il *detto*, considerando il testo come un *processo*, piuttosto che come un *prodotto* [...]». <sup>20</sup>

In tal senso, dopo alcune informazioni sugli autori e la trama/soggetto delle opere, ho preferito non utilizzare il sistema della sceneggiatura desunta, poiché inapplicabile in diversi dei casi di studio esaminati, e di suddividere le analisi secondo le categorie di *immagine* e *suono*, sviluppando una narrazione descrittiva che segue una strutturazione in macrosequenze. Questa libertà, o forse sarebbe meglio dire duttilità, viene dalla consapevolezza di trovarsi anche di fronte, come ho detto prima, a una sintassi “diversa” elaborata dall’elettronica la quale, come sostiene lo studioso Philippe Dubois in un suo testo che puntualizza la necessità di cercare strumenti di analisi del video, crea

---

<sup>19</sup> Cfr. L. Cuccu, *Antonioni. Il discorso dello sguardo*, Pisa, ETS, 1990, p. 13. Faccio qui riferimento alla proposta metodologica di studio dei film elaborata nell’Introduzione.

<sup>20</sup> *Ivi.* Corsivi nel testo.

«un linguaggio particolare (ma per niente esclusivo) che dipende da logiche differenti e che rivela una posta in gioco di un altro ordine rispetto a quella cinematografica».<sup>21</sup>

Dalla prospettiva del video, dunque, sono principalmente due i modelli di lavoro che ho seguito come tracce metodologiche di analisi: in primo luogo mi riferisco alle *letture di opere* proposte da Sandra Lischi nel testo *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*,<sup>22</sup> in secondo luogo mi riferisco alle analisi di Alessandro Amaducci affrontate nel contesto di *Segnali Video. I nuovi immaginari della videoarte*.<sup>23</sup>

In entrambi i casi si tratta appunto di “letture” approfondite, dettagliate, comparate, che però tralasciano l'uso di modelli di studio rigidi di stampo cinematografico, sceneggiatura, schemi narratologici, in favore di una sintassi che traduce e commenta il senso delle opere.

Anche nel contesto delle analisi che vengo a proporre, alcuni criteri come l'adozione di un registro descrittivo, la mutazione di una terminologia in parte cinematografica nella quale però ho rinunciato alle sigle classiche della sceneggiatura,<sup>24</sup> l'innesto di concetti ed elementi “videografici” vogliono contribuire a suggerire una sorta di “audiovisione immaginaria” delle opere in fase di lettura, sottolineando le caratteristiche e i tratti più radicali di lavori dalle tracce narrative essenziali, quasi totalmente privi di dialoghi e con concezioni sonore interessanti rafforzate dalla presenza dei rumori, del silenzio e della musica.

Al termine di ogni analisi più tecnico-descrittiva, ho ritenuto essenziale “guardare” i vari lavori dalla “prospettiva del fantastico”, andando a individuare la presenza e la risonanza con gli elementi teorici presentati nei primi tre capitoli di questa tesi, concernenti le teorie letterarie, quelle di ambito più estetico-filosofiche nonché le teorie psicoanalitiche *freudiane* e *matteblanchiane*, provando a delineare per ogni opera una relativa “specificità” fantastica.

## **REALISMO ONIRICO**

### **Anja Breien, *Uten Tittel* [Senza titolo], Norvegia, 2005, colore, 14'**

Tra le figure più importanti nel panorama cinematografico norvegese spicca, a partire dagli anni Sessanta, il nome di Anja Breien. Nata a Oslo nel 1940, dopo aver studiato all'IDHEC (Institut des Hautes Études Cinématographiques) di Parigi, ha iniziato a

---

<sup>21</sup> P. Dubois, *Video e scrittura elettronica. La questione estetica*, cit., p. 21.

<sup>22</sup> S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, cit.

<sup>23</sup> A. Amaducci, *Segnali Video. I nuovi immaginari della videoarte*, cit.

<sup>24</sup> Le sigle sono state adottate per praticità nella tabella riassuntiva finale.

muoversi nell'ambito del cinema come sceneggiatrice e assistente regista, debuttando nel 1967 con un primo cortometraggio e nel 1971 con il primo *feature* film intitolato *Rape (Voldtekt)*. Fino a oggi ha realizzato una quindicina di lavori, tra corti, film e documentari orientati verso l'impegno civile, l'analisi storica e satirica della società. Ha partecipato a numerosi festival, tra i quali Berlino, Venezia e Cannes, ricevendo varie nomination e premi.<sup>25</sup>

Realizzato nel 2005 con la collaborazione alla sceneggiatura del famoso poeta e sceneggiatore italiano Tonino Guerra, *Uten Tittel* è un esempio di nuova narrazione sperimentale in cui il cinema e la fotografia tradizionale (il lavoro è stato realizzato con una macchina fotografica dotata di pellicola 24x36mm) vengono potenziati e impreziositi da importanti interventi di post produzione elettronica, sia per quanto riguarda la costruzione delle immagini, che per quanto concerne la concezione sonora. Si tratta di un film fotografico con una trama essenziale, appena tratteggiata, aperta e flessibile a molteplici interpretazioni. Dice Breien in proposito a partire dal titolo: «Mi piace il fatto che pittori e artisti visivi spesso chiamino le loro opere “senza titolo”. In quel modo evitano di dare un programma allo spettatore al quale viene permesso di studiare l'immagine a mente libera. Come in questo film. Un film senza titolo, ma anche senza dialoghi».<sup>26</sup>

### **Trama**

Il soggetto sembra riecheggiare alcune tematiche della fantascienza apocalittica, prospettando l'ipotesi di una pandemia causata dall'arrivo di una nube di palloncini neri che improvvisamente solca il cielo di una città, presumibilmente del nord Europa. L'evento è seguito da numerose persone che ne contemplano l'arrivo sulla città, ma anche da una ragazza di colore che, dalla camera protetta di un appartamento, ne nota il sopraggiungere. La giovane donna esce, incamminandosi per sentieri innevati fino a raggiungere un campo distante dall'ambiente urbano, dove si sono riunite delle persone a guardare i palloncini planati al suolo. Il gruppo e la donna stessa si apprestano a una

---

<sup>25</sup> Informazioni sull'autrice reperibili in: E. Marcheschi, *Anja Breien, Uten Tittel*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di) *Realtà sospese/Suspended Realities. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVI edizione, Milano, Mimesis, 2006, p. 52.

Tra le pagine più interessanti su web si faccia riferimento a: <http://www.imdb.com/name/nm0106908>, luglio 2010; <http://www.amb-norvegia.it>, luglio 2010; Gunnar Iversen, *Second Sight: a review of Breien's film Trollsyn and Vokse opp.*, <http://www.feralchildren.com/en/listbooks.php?bk=breien>, luglio 2010; <http://www.mondimedievali.net/pre-testi/cinemanorvegese.htm>, luglio 2010; Giovanni Ottone, *Cinema scandinavo: crisi esistenziali e nuove identità*, in <http://www.cinecriticaweb.it/panoramiche/>; <http://www.nfi.no/english/norwegianfilms/nf1995/hustruer.html>, luglio 2010.

<sup>26</sup> E. Marcheschi, *Anja Breien, Uten Tittel*, cit., p. 52.

sorta di rituale funebre, seppellendo sotto la neve i palloncini. Successivamente, mentre alcune persone salgono su un treno, la ragazza si accascia sulla pensilina e muore. Solo due ragazzini impauriti si accorgono del tragico evento.

### **Analisi: immagine**

L'inizio del corto è dato da una sequenza di immagini fisse montate per stacchi netti, che illustrano la reazione delle persone bloccate nel traffico intasato mentre osservano, più con incredulità che con panico, qualcosa che nel cielo si profila "straordinaria". La corralità dell'azione viene resa grazie a una serie di falsi movimenti in *zoom elettronico* all'interno della stessa inquadratura, che passano rapidamente di persona in persona, di sguardo in sguardo.

Attraverso una inquadratura dal basso verso l'alto che comprende il profilo di un uomo e le geometrie delle costruzioni, lo spettatore scopre quello che tutti stanno osservando: degli oggetti neri sospesi nell'aria, forse dei palloncini, invadono il biancore del cielo in prossimità degli edifici urbani. Successivamente, uno sguardo panoramico sulla città mostra l'imponenza del fenomeno: la nube nera si estende come un fiume che ha origini lontane e dilaga minacciosa.

L'aspetto interessante da rilevare è che i palloncini sono dislocati nell'immagine grazie alle soluzioni di *compositing* del programma Photoshop, che offre l'opportunità di controllare equilibrio e proporzione formale e cromatica dell'insieme.

Ai campi lunghi che ritraggono l'ambiente esterno si contrappone una complessa sequenza fotografica di interni: una ragazza di colore in piedi in una stanza nota l'avvicinarsi della nube. La sovrapposizione di piani identici della stessa immagine (la ragazza vista di profilo con la finestra nello sfondo), ma con variazioni di luce, offre un "falso" dinamismo all'immagine, mentre il *compositing* viene impiegato per ricreare un effetto d'ombra dei palloncini, prospetticamente impossibile, che passa sulle pareti della stanza. Inoltre, una sequenza di piani sempre più ravvicinati svela il volto preoccupato della donna. L'assedio è globale: la "cosa nera" è dappertutto, si è espansa sulla città fino a entrare nelle case.

Nella sequenza successiva la giovane si incammina per sentieri innevati, camminando supera due ragazzini che giocano, fino a raggiungere un gruppo di persone che si è raccolto al bordo di un campo fuori dalla città a osservare i palloncini atterrati al suolo. L'uso di campi e controcampi crea una certa illusione di movimento, grazie allo spostamento del punto di vista sulla scena da diverse angolazioni. Questo insieme di

donne, uomini, giovani e adulti viene presentato attraverso un complesso insieme di piani: dalla finta carrellata realizzata con un movimento laterale dentro la *still*, all'alternanza di piani americani, per passare ai mezzi primi piani e ai primi piani.

Tra le varie persone si staglia la giovane di colore che è “foto-montata”, *intarsiata* (per dirla in termini elettronici) nel gruppo e nello spazio: su di lei batte una luce calda che la mette in evidenza, mentre sul resto dell'ambiente e dei volti scivola una luce bianca e tagliente. La ragazza è dentro la scena, ma al contempo ne resta fuori, diversa.

Tutti gli astanti partecipano a un rito collettivo di sepoltura dei palloncini. A ognuno di questi è legata una etichetta di identificazione simile a quella dei cadaveri negli obitori. Le persone si inginocchiano e vengono mostrate le loro mani al lavoro.

Una volta finito il rito vediamo la ragazza attendere un treno tra la gente. I piani ravvicinati sui volti delle persone tendono a escludere progressivamente il viso della giovane che, arrivato il treno e saliti i passeggeri, vediamo giacere al suolo esanime. Da diverse angolazioni e distanze osserviamo il volto della donna ricoperto sempre più dalla neve che sta cadendo.

Solo nel finale assistiamo all'inserimento di una scena in presa diretta: sta nevicando, la ragazza giace al suolo, i due ragazzini che prima aveva superato si accorgono dell'accaduto e, impauriti, la osservano e si prendono per mano.

Il video si chiude con una seconda presa diretta della fiancata rossa dei vagoni del treno che sfrecciano, mentre la neve continua a cadere fino a chiudersi con una lenta dissolvenza in nero.

Come ho già detto, *Uten Tittel* è un lavoro fotografico, concepito sull'accostamento per stacco di *stills* che restano fisse per intervalli di 3”-4”. Su questo assetto generale si attuano delle variazioni che spezzano la compattezza della fissità, instaurando un senso di “falso” movimento: *zoom in* e *zoom out elettronici* interni alle foto che, con carrelli digitali, servono a esplorare dettagli e particolari delle immagini inquadrature; animazioni, grazie al *compositing*, che “danno vita” a porzioni di *still*; associazioni di piani diversi della stessa immagine che, montate in dissolvenza, ricreano l'illusione del movimento; piani identici, ma con variazioni di luce che creano un illusorio dinamismo; dissolvenze di piani sempre più ravvicinati, o distanti, dello stesso soggetto; veri e propri inserti filmici di immagini in presa diretta.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora del lavoro si muove nel rispetto della stasi delle immagini senza sovraccaricarne il contenuto, ma al contrario dilatando le aperture degli spazi e facendo da contrappunto solo in alcuni particolari momenti in modo da esaltare ancora di più i contrasti.

Domina, in generale, un tappeto sonoro quasi impercettibile che identifica la città: clacson, automobili in corsa, sporadiche voci lontane. Sono rumori minuti e ovattati che coesistono con gli spazi, sia che si tratti della città che dell'aperta campagna ammantata di neve: non reclamano presenza, ma stanno in retrovia, ricordandoci la dinamicità di un ambiente vivo, seppure "congelato" in immagini fotografiche.

Via via ritorna anche un tema musicale, presentato all'inizio del lavoro con i titoli di testa.

Solo nella scena in cui la ragazza supera a piedi i ragazzini sul sentiero viene associato il suono di una possibile presa diretta, ma è frammentato e udibile quasi in sordina: si riconosce il rumore dei passi sulla neve, qualche fruscio, le risa dei bambini e la musica del loro videogioco tascabile.

La parola è messa al bando per tutto il lavoro e nessun dialogo spezza l'atmosfera mistica di raccoglimento del rito di sepoltura in cui si odono delle voci che pronunciano, presumibilmente, i nomi delle etichette legate ai palloncini. In questa occasione viene introdotto un canto sacro, il *Night Prayers* di Giya Kancheli, che rende ancora più solenne la funzione.

Ancora rumori ambiente sono udibili nella scena dell'arrivo del treno alla stazione, il vento, l'avanzare della vettura, i passi della gente sulla neve che scricchiola: tutto contribuisce a restituire un senso di movimento proprio nel momento in cui la ragazza cade al suolo.

Immediatamente dopo, il silenzio accompagna le immagini in presa diretta segnalando un contrasto marcato, sia quando ci viene mostrata la neve che cade sul corpo della giovane a terra e solo i bambini se ne accorgono, sia quando è la fiancata rossa dei vagoni del treno a correre di fronte ai nostri occhi.

In assoluto silenzio una vita se ne va e tutto procede inesorabile.

### **Relazioni con il fantastico**

*Uten Tittel* è collocabile nel primo gruppo di definizioni delineato nel Capitolo 2, ovvero quello che accoglie il taglio più "negativo" delle interpretazioni del fantastico

(Castex, Caillois, Vax, Todorov) sebbene, come vedremo più avanti a seguito di una serie di tracce di riflessione, sarà possibile stabilire un nesso con alcuni aspetti delle teorie di Jackson.

Fin dall'inizio è chiaro che nell'ambiente presentato si sta verificando un'*irruzione violenta* che altera la vita quotidiana di una certa compagine sociale. Questo, come ho già detto, sembra legare il soggetto dell'opera al filone fantascientifico apocalittico,<sup>27</sup> poiché un evento esterno viene a minacciare la regolarità, apparentemente imperturbabile, della società civile.<sup>28</sup> L'apparizione di qualcosa di imprevisto apre orizzonti di mistero che sembravano banditi e la sensazione di esitazione scandisce ogni scena: si è in dubbio sulla natura di questi oggetti misteriosi che improvvisamente appaiono; si è in dubbio sul loro significato; si è in dubbio sulle loro funzioni e sui loro effetti.

*L'esitazione*, in senso *todoroviano*, è propria dei personaggi che popolano l'universo che viene rappresentato ma, al contempo, è una componente emotiva che viene trasferita anche sullo spettatore. Quest'ultimo, però, rispetto agli altri è dotato di una prospettiva onnicomprensiva: mi riferisco alla ragazza di colore la quale, pur essendo presente, pur partecipando all'attività del gruppo (vd. la sepoltura), è calata nelle varie scene quasi in quanto presenza fantasmatica.

Il *setting* dell'avvenimento è ricollocabile nella categoria dell'*altrove incomprensibile*, non tanto perché siamo in presenza di un *nonluogo*, ma perché l'ambiente cittadino riconoscibile viene intaccato da una presenza minacciosa che ne altera le condizioni e il senso. Allora non solo quello che è sempre apparso consolidato e immutabile sembra nascondere dimensioni "altre" delle quali non si era a conoscenza, ma ancor peggio esso presenta delle "falle" dalle quali può travasare nella nostra realtà una presenza che viene a perturbare l'ambiente e il suo ordine.

Se la compagine sociale è compatta, in *Uten Tittel* l'*altro* è rappresentato dalla ragazza di colore per vari motivi: la giovane donna si muove nell'ambiente come presenza eccentrica, quasi fantasmatica, distante e fuori dal coro; è l'unica persona di origine africana e quindi "straniera" tra i personaggi, vestita con un cappotto di pelle chiara, un

---

<sup>27</sup> Tuttavia, nell'intervista a me rilasciata dall'autrice e reperibile in Appendice II, ella stessa nega legami con alcun tipo di produzione fantascientifica.

<sup>28</sup> Scrive Vivian Sobchack: «[...] il cinema di fantascienza (si occupa) della società e delle istituzioni in conflitto tra loro o con qualcosa di alieno. [...] il cinema di fantascienza ha come scenario più spesso la grande città, il pianeta Terra stesso. [...] è interessato alla confusione sociale, alla disgregazione dell'ordine sociale (creato dall'uomo), e alla minaccia per la società civile che si occupa dei propri fatti». Cfr. V. Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction*, New York, Ungar Press, 1987, trad. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bologna, Bononia University Press, 2002, p. 15.

marrone caldo che ne fa emergere la figura, anche nei campi lunghissimi e nell'insieme delle varie presenze, tutte dalla pelle chiarissima e vestite con capi scuri o dai colori freddi e neutri; è l'unica vittima della "pandemia" con la quale tutti sono venuti a contatto e quindi è in lei che si incarna il concetto di morte.

L'*altro* come *corpo assente*, invece, è rappresentato dai palloncini stessi che vengono seppelliti, come si trattasse di una messa di suffragio in cui la prima donna che avanza si inginocchia in un gesto di pietà che ricorda la Madonna ai piedi della Croce.

Ai palloncini è legata una etichetta che porta evidentemente scritto un nome con data di nascita e morte. Mentre la neve cade ricoprendoli, vengono pronunciati dei nomi legati a paesi ed etnie diverse. Svolgendo delle ricerche su alcuni dei nomi citati ho scoperto che si tratta di persone assassinate ingiustamente. Solo per portare alcuni esempi, Any Murama Nyabeyi è il nome di una bambina di tre anni uccisa in Congo durante gli scontri a Bukavu nel 2004,<sup>29</sup> mentre Luis Gregorio Ojedo è stato vittima di una serie di violenze civili in Venezuela nel 2003.<sup>30</sup>

I palloncini neri, oggetti della vita quotidiana generalmente legati alla sfera infantile, simboleggiano quindi nella loro connotazione a lutto due grandi piaghe della società contemporanea: il razzismo e la cieca violenza. La ragazza di colore, bersaglio e vittima, sembra dunque essere la personificazione di ciò che il palloncino rappresenta: la morte ingiusta che talvolta viene riconosciuta e onorata simbolicamente dalla società civile, ma che altrettanto spesso viene ignorata o causata dalla stessa ignoranza.

Per quanto riguarda la relazione tra soggettività narrante e spettatore-destinatario credo sia importante provare a passare in rassegna i procedimenti retorici delineati da Ceserani, caratteristici del modo fantastico nella scena letteraria.

Per quanto riguarda *la messa in rilievo dei procedimenti narrativi nel corpo stesso della narrazione*, la soluzione per scatti fotografici evidenzia un meticoloso lavoro di messa in quadro dei soggetti, ripresi utilizzando tutta la scala dei piani e delle focali, diaframmi e tempi diversi che sottolineano, talvolta, il senso di movimento dei corpi, gli scatti repentini. Anche la stessa messa in sequenza delle immagini appare come una festa di celebrazione del montaggio, curato e articolato in tutte le potenzialità.<sup>31</sup> I fatti

---

<sup>29</sup> Cfr. <http://www.kongo-kinshasa.de>, giugno 2010.

<sup>30</sup> Cfr. <http://www.amnestyusa.org>, giugno 2010.

<sup>31</sup> Le analogie con *La Jetée* di Chris Marker sono evidenti. Non essendo questa la sede per un approfondimento accurato, mi limiterò a evidenziare alcuni punti di contatto: entrambe le opere presentano una vicenda inquietante attraverso scatti fotografici, con l'inserimento cruciale di inquadrature a velocità regolare (una sola in Marker, due in Breien). In entrambi i lavori il tema della morte è dominante ed entrambi i protagonisti senza nome muoiono: nel caso di *Uten Tittel*, la morte è un evento quasi nascosto, taciuto; ne *La Jetée* l'immagine è assai più forte e perturbante. Dal punto di vista delle

presentati vengono proposti in modo accattivante e lo spettatore viene guidato alla scoperta della nube seguendo gli sguardi e i gesti dei vari personaggi, per poi entrare a fare parte della narrazione come sguardo unico e privilegiato che coglie e segue la presenza della giovane donna di colore.

La scrittura del lavoro è marcata dalle velocità variabili tra gli stacchi delle immagini, dalla sovrapposizione dinamica dei piani, dall'uso di dissolvenze e passaggi repentini, dai carrelli digitali associati al *compositing*, da una concezione sonora accuratamente studiata in cui si alternano silenzi e punteggiature particolari. Tutto l'insieme mostra un'attenzione precisa per *le capacità proiettive e creative del linguaggio*, poiché lo spettatore è chiamato a partecipare al tutto immaginando, aggiungendo, ricordando. Così come la sua attenzione è tenuta alta da una iperbole di emozioni che vanno dalla sorpresa, all'incredulità, allo spaesamento, al timore.

Nel racconto si verifica anche quello che Ceserani indica come *passaggio di soglia* dal quotidiano al perturbante. Questo perché come ho già detto, anche nel caso di *Uten Tittel*, «[...] il personaggio-protagonista si trova d'improvviso come dentro due dimensioni diverse, con codici diversi a disposizione per orientarsi e capire».<sup>32</sup>

Inoltre, il lavoro è disseminato di *ellissi* che generano buchi narrativi e temporali, che rafforzano la scelta precisa di non avvalersi della parola in quanto dialogo. E l'ellissi più profonda è ovviamente quella finale, quando ormai convinti del ristabilimento di un equilibrio grazie alla sepoltura dei palloncini, questo viene invece infranto con la morte inaspettata della ragazza.

Alla luce dell'insieme di tutte queste considerazioni, nel lavoro di Anja Breien **il riferimento al perturbante si compie nel ritorno alla collettività di qualcosa che essa stessa aveva rimosso**. Questo, nell'ottica di Rosemary Jackson, esplicherebbe la funzione del fantastico nel portare in luce ciò che è stato a lungo taciuto e che invece non può più essere tralasciato o nascosto, fino a turbare gli ordini costituiti. Nel caso di *Uten Tittel* il "rimosso" è ovviamente dato dalle tematiche importanti nella società contemporanea che spesso, ancora oggi, non vengono sufficientemente affrontate: il razzismo, l'emarginazione, la violenza.

---

immagini, nelle prime scene di entrambe le opere appaiono cieli minacciosi e minacciati al tempo stesso, infatti la nube nera di Breien riporta alla memoria le nubi funeree che incombono sulle rovine di Parigi. Per un'accurata analisi de *La Jetée* si faccia riferimento a: G. Paoletti, *Il passato e il futuro delle immagini. La Jetée di Chris Marker e oltre*, in S. Cargioli (a cura di), *Le arti del video. Sguardi d'autore...*, cit., pp. 115-146.

<sup>32</sup> R. Ceserani, *Il fantastico*, cit., p. 80.

In ottica psicoanalitica *Uten Tittel* porta in sé tutta la stravaganza e l'incredulità di un sogno, per l'originalità del tema, per come questo viene trattato, ma anche per il carattere frammentario, o di *condensazione*, scelto come registro di rappresentazione della storia. Ciò nonostante la sequenzialità narrativa viene rispettata, e non ci sono indicazioni cronologiche circa l'evento che potrebbe essersi verificato nel passato, come in un ipotetico futuro. Il *linguaggio simbolico* che trova nei palloncini l'oggetto rappresentativo per eccellenza passa attraverso tutta la relazione che i vari personaggi intrattengono con essi, dai loro sguardi e dalla loro gestualità. Ed è profondamente simbolico anche l'uso dei contrasti cromatici, in cui l'atmosfera funerea è data dal nero e dal bianco, rispettivamente colori del lutto nelle culture occidentali e orientali. Il cielo, continuamente livido, si fonde con la neve e l'acqua del paesaggio, creando un *setting* di rappresentazione spesso chiuso, soffocante, quasi si preparasse a essere luogo di morte.

Per concludere, il senso dell'*antinomia fondamentale* si evince nel soggetto stesso, ovvero nella co-presenza di due realtà che vengono a coesistere improvvisamente e con le quali la società si trova ad avere a che fare per ristabilire una soluzione di equilibrio. È proprio grazie alla sua dimensione narrativa che in *Uten Tittel* ritroviamo le componenti di un **fantastico puro in senso todoroviano**. Il soggetto è ridotto a traccia esile e discontinua, mentre la sua indicibilità fa eco con l'assenza di dialoghi, con le atmosfere rarefatte e la sospensione temporale delle immagini fisse, offrendosi allo spettatore come misterioso codice compatto da decifrare e interpretare.

#### REALISMO ONIRICO

**Gabriel Gauchet, Andrzej Król, *Die Kneipe (The Pub) [Il pub]*, Germania, 2006, col., 9'40"**

Gabriel Gauchet è nato in Francia nel 1978. Ha compiuto studi sulla cultura africana per dedicarsi successivamente al settore della produzione audiovisiva, studiando presso l'Accademia di Media Arts di Colonia, in Germania. Regista e sceneggiatore, dal 2002 a oggi ha all'attivo diversi documentari antropologici sull'Africa, dei videoclip, documentari sperimentali e un paio di *fiction*. Tra queste *Die Kneipe (The Pub)*, definita dall'autore stesso *fiction sperimentale*.

Andrzej Król è nato in Polonia nel 1974 e si è trasferito in Germania nel 1989, dove ha studiato film e televisione presso l'Accademia di Scienze Applicate di Dortmund. È direttore della fotografia, sceneggiatore, regista e dal 2001 realizza *fiction*, videoclip e documentari.

In entrambi i casi non si tratta di artisti dalla lunga carriera alle spalle e con un indirizzo specifico di ricerca. Dai siti web e dalle biografie di Gabriel Gauchet e Andrzej Król<sup>33</sup> si evince che *Die Kneipe (The Pub)* è stato il loro primo lavoro in collaborazione.

*Die Kneipe (The Pub)* è un cortometraggio sperimentale, girato in 35mm e transcodificato in alta definizione digitale per consentire l'elaborazione delle immagini. Anche in questo caso gli interventi importanti della post produzione e dell'*editing* digitale complicano il senso della *fiction*, formulando soluzioni narrative e di rappresentazione che fanno della ricerca elettronica sperimentale la linea guida, prediligendo la pellicola per il mantenimento della qualità dell'immagine e la possibilità di distribuzione più ampia del lavoro.

### **Trama**

Gli autori, nella breve scheda di presentazione del film, scrivono: «Il film è un ritratto lirico e cupo di un pub e delle persone che lo frequentano. Mentre essi si abbandonano progressivamente ai loro pensieri più intimi e personali, la loro percezione delle cose inizia a mescolarsi con eventi surreali».<sup>34</sup> Come vedremo, *Die Kneipe (The Pub)* è qualcosa di più. Se il richiamo a certe atmosfere della filmografia dell'orrore appare naturale, la paura scorre sul filo di uno svolgimento psicologico che tralascia visioni cruente, ma di sicuro impatto per le scelte luministiche e di composizione dei quadri, appoggiandosi alla forza incisiva della concezione sonora.

### **Analisi: immagine**

La caratteristica principale che determina l'assetto di *Die Kneipe (The Pub)* risiede nella rapidità di successione delle immagini, assemblate attraverso un montaggio serratissimo in stacco/attacco e uso di *flash*, e nel forte valore di sincretismo<sup>35</sup> che i suoni e le inquadrature assumono nel loro insieme, attivando un potenziamento reciproco che tocca le corde più sensibili della percezione ed emotività spettatoriale. Inoltre, in tutte le inquadrature prevale il buio, mentre la costruzione fotografica si avvale di un uso

---

<sup>33</sup> Si faccia riferimento a: E. Marcheschi, *G. Gauchet, A. Król – Die Kneipe (The Pub)*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Poetroniche. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVII edizione, Milano, Mimesis, 2007, p. 67. Tra le pagine web si vedano i siti personali degli autori: <http://www.gabrielgauchet.com>, aprile 2010; <http://andrzejkrol.de>, aprile 2010.

<sup>34</sup> Cfr. <http://diekneipe-film.blogspot.com/>, aprile 2010. La traduzione è mia.

<sup>35</sup> «Con l'espressione valore aggiunto designiamo il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data [...]. Il fenomeno del valore aggiunto funziona soprattutto nel quadro del sincronismo suono/immagine, per il principio della *sincretismo*, che permette di istituire una relazione immediata e necessaria tra qualcosa che si vede e qualcosa che si sente». Cfr. M. Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990, trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997, p. 12. Corsivo nel testo citato.

attento di luci direzionate e di taglio che mettono in rilievo dettagli d'ambiente e particolari dei corpi.

L'entrata all'interno del *pub*, sia nei termini della narrazione che della rappresentazione, è rapidissima: da un campo medio nel quale è visibile in modo traballante e lievemente fuori fuoco una strada ripresa nella notte si passa, attraverso una dissolvenza in bianco (*flash*), al dettaglio di bicchieri che vengono gettati in un bacino d'acqua, apparentemente retroilluminato.

Qui ha inizio una prima parte nella quale vengono presentati i vari avventori del *pub*.

L'uso di *flash* raccorda a una inquadratura, anch'essa instabile, che mostra in piano ravvicinato una ragazza che pulisce dei tavoli. Il corpo della ragazza è visibile dietro alcune lampade da tavolo che illuminano l'ambiente buio mentre, grazie a una serie di campi e controcampi in primo piano, il volto di lei entra in dialogo con un secondo personaggio. L'uomo è seduto, sudato, l'immagine in primo piano è sfocata e sdoppiata e seguita in modo rapido da alcuni brevissimi particolari della sua mano che afferra un bicchiere dal quale beve. In seguito, dall'immagine sfocata di una donna dietro un bancone, con stacco netto si passa a osservare una mano mentre inserisce una moneta in un *juke-box* e poi, attraverso dei *flash*, viene presentato il primissimo piano di un altro uomo e i suoi occhi.

Ancora grazie a dei *flash* viene presentato un nuovo personaggio: è una donna anziana, ripresa da diverse angolazioni. Con lo stesso procedimento segue un'alternanza di immagini in piani ravvicinati: le dita di un uomo che cercano di suonare un pianoforte "sordo" e varie inquadrature che ci mostrano l'uomo fuori fuoco, di spalle e frontalmente, senza svelarne il volto. Ancora con dei rapidi *flash* scopriamo la barista intenta a pulire i bicchieri, illuminata da una luce che la fa emergere nel buio della stanza in una inquadratura a mezzo primo piano.

A questo punto viene inserito il titolo. I personaggi sono stati presentati.

Successivamente si ha un breve rallentamento del ritmo, dato dall'immagine ravvicinata su una porzione di terra dove si scorge un verme e dal ritorno all'immagine dei bicchieri immersi nell'acqua, già visti all'inizio, che sembrano scivolare di lato nel bacino in cui sono contenuti.

La stasi è breve e la concitazione riprende con una successione di riprese che, ancora ravvicinate, ci mostrano vari oggetti che scivolano sulle superfici e cascano: bottiglie, posacenere, bicchieri. Alcuni oggetti si rompono mentre si ha un rapido scambio di immagini che ci mostrano vari volti: la ragazza mentre si guarda intorno circospetta, il

pianista attonito, il bevitore assorto, l'uomo del *juke-box* altrettanto guardingo, la barista che incurante di tutto raccoglie dei vetri rotti.

Successivamente si aprono delle sequenze più lunghe dedicate ai vari personaggi.

Il primo a essere osservato è il pianista: inquadrato da diverse angolazioni mentre cerca di capire cosa gli sta accadendo intorno, si trova improvvisamente schiacciato da una corda al pianoforte. Le riprese sono mosse, i cambi tra le varie immagini sono rapidi, il buio è dominante.

La seconda sequenza è dedicata alla ragazza: le luci si spengono e appare improvvisamente una pista di pattinaggio sulla quale sono sistemati dei tavoli, uno sopra l'altro. La ragazza viene ripresa mentre pattina sulla pista avvolta nel buio di una luce bluastra dalla quale emergono alcuni dettagli dei tavoli. Le immagini sono instabili, colgono frammenti di movimento, il montaggio è veloce.

La terza sequenza è quella dedicata all'uomo del *juke-box*: a una prima inquadratura degli occhi segue un carrello che lo riprende, in buio quasi totale, mentre cammina carponi sotto a dei tavoli per poi fermarsi terrorizzato.

La quarta sequenza è quella della donna anziana: ripresa mentre guarda nel vuoto, sembra sognare dei piedi che planano sul suolo senza toccarlo, fino a quando non la vediamo stringersi in un abbraccio con un uomo.

A questo punto le azioni di tre personaggi si incrociano: l'uomo carponi insegue una moneta che casca nel *juke-box*; la donna mette una moneta nel bicchiere sopra il piano che continua a essere "non-suonato" dal pianista. Le immagini sono sempre buie, le inquadrature diagonali con riprese dall'alto.

Da una dissolvenza al nero si apre un piano ravvicinato su alcuni vermi che si muovono sulla terra e il volto dell'uomo che beve, ancora sdoppiato, viene ripreso in primo piano mentre osserva la barista. Questa, vista velocemente da due angolazioni simmetriche come in un gioco di specchi, prende dei vermi da un secchio e li butta in un bicchiere di cui beve il contenuto. Inorridito, l'uomo si accorge di avere dei vermi anche nel proprio bicchiere, li tira fuori e li schiaccia sul tavolo. Un rapido scambio di inquadrature sottolinea la collocazione dei due personaggi posti frontalmente nell'ambiente e la concitazione dei gesti.

Si passa d'impatto alla scena successiva in cui il pianista viene tirato e legato violentemente da una trama di fili al pianoforte. La faccia è sofferente. Poi vediamo la sua mano che riprende a suonare e il volto, inquadrato solamente per metà.

Ancora una volta si torna alla pista di pattinaggio e qui la dimensione del sogno diventa evidente, grazie all'immagine di un salto che la pattinatrice compie dalla pista al locale al quale viene accostato, con un *flash*, il primo piano della ragazza.

Successivamente torniamo a osservare la donna anziana che si accorge dell'inconsistenza dell'abbraccio solamente sognato; a lei viene associato il primo piano dell'uomo del *juke-box* che, ripreso con una luce sempre di taglio che ne sottolinea il sudore, le rughe del volto e piange.

Dopo una dissolvenza al nero, una soggettiva del bevitore ci mostra il suo punto di vista instabile sulle cose e sull'ambiente e qui si apre una scena di vero e proprio scontro con la barista che lo afferra schiacciandogli il volto al bancone. Gli stacchi e gli attacchi tra le inquadrature sono rapidissimi, fino a quando egli torna al tavolo in visibile stato di angoscia.

Una breve pausa attraverso i primi piani della ragazza e dell'anziana viene seguita da una nuova inquadratura dei vermi che si infilano nella terra, fino a quando ha inizio una vera e propria sequenza di apparente terremoto: il pavimento ondeggia, così anche i lampadari, le sedie e i tavoli scivolano via, una vetrina con i bicchieri casca. Tutte le inquadrature sono mosse e il montaggio è rapidissimo. Alla fine, l'unico "sopravvissuto" sembra essere proprio il bevitore che vediamo fuggire fuori dal locale.

Nel finale si alternano il buio con un piano ravvicinatissimo dei vermi che si muovono e poi il campo medio della strada, vista all'inizio, in cui il bevitore si sente male e vomita.

### **Analisi: suono**

L'iperstimolazione percettiva offerta da *Die Kneipe (The Pub)* risiede indubbiamente nella globalità dell'impianto audiovisivo. Dal punto di vista dell'immagine la sua forza converge nella tipologia di inquadrature adottate – piani ravvicinati, primi e primissimi piani, particolari e dettagli – nella componente luministica (buio prevalente con porzioni di scena o soggetti fortemente illuminati, prevalentemente di taglio), nel montaggio serrato con una prevalenza di stacchi/attacchi e *flash*.

Allo stesso modo la concezione sonora, escludendo il ricorso alla parola, potenzia la visione, arricchendola di un valore aggiunto che si attua proprio nel principio di sincretismo. Ogni singolo elemento incluso nella tessitura sonora è fortemente amplificato e ha una identità ben precisa, ancora più marcata se si nota come siano state privilegiate soluzioni che, già a partire dal montaggio, "sembrano" entrare come fendenti tra le immagini, andandole a squarciare, o "sbattendole" violentemente l'una contro l'altra.

La concezione sonora entra in sinergia con le immagini, donando loro delle estensioni audiovisive e prendendosi per sé uno spazio: il buio, ad esempio, è caratterizzato da un silenzio che nella sua profondità si rende udibile, oltre che visibile. Anche la velocità dei suoni spesso sembra rendere più repentini i gesti dei personaggi, accentuando i comportamenti talvolta animaleschi ed evidenziando i tratti dei loro volti inquieti, quasi trasfigurati in maschere, solcati da rughe, madidi di sudore.

È interessante la scelta degli autori di calare ogni personaggio in una particolare dimensione sonora legata al contesto che sta vivendo: ognuno di essi, infatti, pur trovandosi a condividere lo stesso spazio, sembra muoversi e vivere in una sfera privata, che solo di rado entra in contatto, anche grazie a un semplice rimando di sguardi, con quella degli altri.

Dunque, il suono della ragazza non è solo quello legato allo strofinio sui tavoli, ma anche quello tagliente della lama dei pattini sul ghiaccio.

La presenza angustiata del bevitore è resa acusticamente da quello che Chion definisce «suono interno oggettivo»,<sup>36</sup> legato appunto a questioni corporali, come l'azione del bere, dell'inghiottire e dell'affanno ansioso.

L'uomo del *juke-box* è associato analogamente al tintinnio della moneta, ma è anche l'unico personaggio in cui la componente emotiva sfocia in un pianto.

Il pianista si relaziona unicamente con il pianoforte “sordo”, a sua volta animato, cigolante e minaccioso nei confronti di colui che tenta inesorabilmente di suonarlo.

La barista è caratterizzata da suoni interni oggettivi, come la masticazione accentuata o la smodatezza del bere, ma anche dalla componente acustica delle sue attività: lo sfregare dei bicchieri, il recupero dei cocci di vetro.

Infine, l'unico personaggio veramente silenzioso è quello della donna anziana, immersa nella sua stasi sognante, mentre fluttua in una dimensione intima e immaginaria.

Anche lo spazio ha una identità sonora ben precisa: i mobili cigolano, vengono puliti, sbattono. E lo stesso accade per gli oggetti che ne fanno parte: bottiglie che cascano, posacenere che scivolano, bicchieri che si rompono. Ognuno di questi oggetti “parla” una lingua che è quella della propria compattezza e matericità. Gli stessi vermi racchiusi nel secchio o che entrano nella terra sono connotati da suoni che ne ricordano la viscidità e ne traducono il senso di ripugnanza.

La complessità della concezione sonora contribuisce alla costruzione di un ambiente inquietante, in cui si annidano misteri, piccole violenze, ossessioni, sgradevolezze,

---

<sup>36</sup> *Ivi*, p. 69.

paure, qualche timido sogno vissuto con malinconia e dove lo spettatore è sollecitato dalla tensione di continue ondate emozionali “audiovisive”.

### **Relazione con il fantastico**

Anche *Die Kneipe (The Pub)* è ascrivibile al primo gruppo di definizioni del fantastico. La realtà che viene presentata è infatti misteriosamente alterata, disgregata, qualcosa di malato e violento sembra essersi insinuata, modificandola al punto da renderla irriconoscibile e terrorizzante. In questo caso però, il disordine non sembra essere causato dall'intervento di qualche agente esterno sulla normatività del quotidiano, ma è legato a una matrice di tipo più personale e forse psicologico (vd. tesi di Castex).

Come ho riscontrato nelle precedenti analisi, i vari personaggi vivono ciascuno all'interno di un proprio mondo e di una propria rappresentazione: **questo mi induce a ipotizzare che il *pub* in questione, più che essere un luogo di socializzazione, sia un luogo d'incontro emozionale il cui fulcro è la paura.** In questo senso ciò che accade non è interpretabile come l'incubo di un singolo, o come la traduzione “audiovisiva” di un suo stato alterato di coscienza, quanto piuttosto come la costruzione di **un incubo collettivo che trova materializzazione in uno spazio di condivisione sociale dove le paure si sovrappongono, si intrecciano, si rinvigoriscono l'un l'altra fino a deflagrare in una crisi distruttiva collettiva.** Credo pertanto che la sola inquadratura in soggettiva che mostra il punto di vista del bevitore e il fatto che si tratti dell'unico superstite visibile alla catastrofe non siano motivi sufficienti per delimitare alla sua persona una narrazione tanto complessa, che si svolge in maniera articolata da più punti di vista. Anche la costruzione dello spazio, mai visto interamente, ma piuttosto smembrato in tanti piccoli *settings* che solo in alcuni sporadici momenti entrano in contatto grazie alla reciprocità dei gesti di alcuni personaggi, contribuisce all'idea di più incubi personali condensati in un unico immaginario onirico.

Il *pub* appare dunque come un contenitore di emozioni, un *nonluogo* perturbato della mente e perturbante nella capacità di attrarre lo spettatore nel proprio spazio proponendogli un viaggio a tappe tra le paure umane.

In questo teatro della psiche ogni personaggio ha se stesso come proprio *altro*, o *doppio*, con il quale confrontarsi: la ragazza, ad esempio, apre un varco verso un proprio *altrove* attraverso un metasogno nel quale si proietta come protagonista, immaginandosi libera nelle proprie evoluzioni sulla pista di pattinaggio.

L'uomo del *juke-box* è messo a confronto con se stesso e con le proprie ossessioni, assediato dal desiderio di fuga e dalla ricerca affannata di qualcosa che non riesce a ottenere.

La donna anziana dallo sguardo malinconico sembra scavare tra le pieghe del passato, andando a recuperare il calore di un abbraccio che non c'è più, rievocando un fantasma che scomparirà dopo una fugace e illusoria apparizione.

Terrore e malinconia si condensano nella figura del pianista, tra l'ostinazione del voler continuare a suonare un pianoforte rotto e l'apparente ribellione di questo che, animandosi, "reagisce" violentemente ai tocchi del musicista.

Agli estremi di questo piccolo gruppo, che si barcamena in apparente equilibrio tra le proprie paure e i propri desideri, stanno la barista e il bevitore: la prima, perfettamente inserita nel contesto, è l'*altro* dell'uomo, personificazione della sua parte "cattiva". Sgradevole, truce, violenta, compie azioni disgustose mentre l'uomo la osserva atterrito, disorientato, incapace di ribellarsi.

*Die Kneipe (The Pub)* è un lavoro in cui il confine tra il reale e l'irreale è molto labile, proprio perché **il dato di realtà non retrocede nella narrazione né nella rappresentazione, ma tutto viene riorganizzato secondo un criterio che privilegia l'espressione di una alterità piuttosto che creare un universo remotamente alternativo**. Come abbiamo visto nei precedenti capitoli ci sono *rottture di ordine spaziale, temporale e identitarie* (Musatti) e ci sono possibili esperienze (Mathieu) che estendono i confini del reale.

La costruzione audiovisiva mostra una *marca autoriale* ben precisa che arriva dritta allo spettatore grazie a scelte che rinvigoriscono le varie componenti l'una con l'altra: a partire dall'organizzazione del profilmico, per quanto riguarda la scelta di inquadrature e di montaggio, così come per la costruzione della concezione sonora in cui la parola è totalmente assente per lasciare spazio a suoni e rumori.

Il lavoro di attenta stratificazione e associazione delle varie componenti rivela dunque una decisa *messa in rilievo dei procedimenti narrativi* che, pur nella concitazione della saturazione audio/video, mostra delle aree vuote nelle quali la partecipazione dello spettatore è essenziale per dare una forma conclusa e sensata all'opera. Oltre alle tracce concrete che il lavoro offre, sono molte le piste "trasparenti" che si aprono e che il destinatario-osservatore è chiamato a colmare:<sup>37</sup> mi riferisco, ad esempio, allo stesso

---

<sup>37</sup> Il linguaggio ha dunque delle forti capacità proiettive, proprio grazie all'uso di ellissi. Il discorso si ricollega ovviamente anche al Capitolo 1 di questa tesi, nel quale ho messo a confronto le morfologie "non compatte" dell'immagine elettronica e del fantastico.

assetto del luogo in cui si sviluppano le azioni, alle motivazioni, all'incapacità di stabilire una temporalità della storia, alle sorti inespresse dei vari protagonisti, ai dialoghi mancati.

L'oscillazione tra *eccedenza e mancanza di informazioni* è chiaramente attrattiva nel tentativo di sciogliere la natura ambigua della situazione e coinvolge con forza lo spettatore.

I *passaggi di soglia* sono molteplici e discontinui poiché i vari personaggi hanno relazioni diverse con la realtà che li circonda, con le proprie paure e i propri desideri: la ragazza, ad esempio, passa fisicamente dalla pista di pattinaggio al locale; l'uomo che beve, invece, alla fine esce in strada sentendosi male. Questo dimostra la struttura aperta della narrazione e del luogo, in cui la comunicazione con vari livelli di realtà è continuamente attiva e fluttuante.

Per quanto riguarda i vari personaggi è possibile individuare in loro un certo *valore archetipico*, mentre la recitazione degli attori è espressiva e teatrale, tanto da farli sembrare delle maschere scolpite dalla luce e dal buio.

**La componente perturbante di *Die Kneipe (The Pub)* non risiede in un fattore specifico, ma nella varietà di paure, fobie, fantasmi, ritorni del passato che ci vengono presentati. Il tutto è acuito dalla compressione delle varie situazioni in un ambiente buio, asfissiante.**

Ho già detto che la forma del lavoro è riconducibile a una serie di incubi che convergono verso un unico esito (l'apparente terremoto finale). C'è qualcosa di allucinatorio in questo teatro del possibile, dato proprio dal fatto che anche le suggestioni sonore creano, come nel sogno, un *surplus* di informazioni che travalicano la semplice componente sonora. Nella brevità e frammentarietà dell'opera non solo ritroviamo *condensazione*, ma anche *spostamento* e questo proprio grazie al forte *valore simbolico* che alcuni elementi hanno: ad esempio i tavoli sulla pista da pattinaggio, la moneta del *juke-box*, il rossetto che improvvisamente vediamo sulle labbra della donna che sogna il suo abbraccio. Ma è possibile pensare ancora al buio, all'ambiente che letteralmente va alla deriva diventando esso stesso una nave apparentemente in balia di una tempesta.

In questo contesto le componenti della *bi-logica matteblanchiana* si esprimono in varie articolazioni: ciò che dovrebbe essere possibile appare impossibile, il tempo è assente, la realtà esterna viene sostituita con quella psichica, c'è incapacità di ricostruzione di una sequenza temporale. **Il riferimento all'antinomia fondamentale si risolve in *Die***

***Kneipe (The Pub)* nell'impossibilità di stabilire dei confini di separazione netta tra realtà/sogno/paura.** Ed è proprio sul filo trasparente di questo confine che razionalità e irrazionale si incontrano aprendo la via del fantastico.

#### **REALISMO ONIRICO**

***Syl Betulius, Lorenz Merz, 4\* poems [4\* poesie], Svizzera, 2005, BN, 13'***

Syl Betulius è nata a Berna (Svizzera, 1966), ha studiato alla Gestaltungsschule, per poi occuparsi di arti e nuovi media a Zurigo, dove ha lavorato per la televisione DRS.

*4\* poems* è il suo secondo lavoro, nato dalla collaborazione con Lorenz Merz, nato a Zurigo (Svizzera, 1981), dove ha studiato Graphic Design, rafforzando poi le proprie competenze sulle tecniche di ripresa e sulla sceneggiatura, frequentando l'Università delle Arti nel Dipartimento di Cinema. Autore *free-lance*, dal 2004 insegna film e video presso la Hochschule für Gestaltung und Kunst di Zurigo e ha realizzato, fino a oggi, una decina di lavori.<sup>38</sup> Anche per Merz si tratta della seconda realizzazione.

*4\* poems* è stato girato in Betacam SP, è privo di importanti effetti di post produzione, mentre è stata privilegiata la scelta delle *locations*, l'organizzazione del profilmico e delle inquadrature. Anche la scelta del montaggio, come si vedrà, sostiene una narrazione in cui prevale un certo distacco tra lo sguardo dello spettatore e la materia trattata, quasi a voler mantenere una distanza di sicurezza per non incrinare la fragile rappresentazione di queste poesie che ci parlano di luoghi e di vita.

*4\* poems* non vuole sconvolgere né disturbare, ma raccontare sottovoce storie di piccole meraviglie o sorprese del quotidiano, svelando il fascino delle età che si succedono, quasi a voler suggerire che la bellezza è sempre a portata di mano: anche dietro l'apparente distruzione o desolazione e, sicuramente, dentro ai nostri sogni.

#### **Trama**

La divisione in quattro *poesie* tralascia la trama unitaria per prediligere la strutturazione in quattro quadri separati, con propri scenari, attori, azioni. Benché la divisione crei delle parti a sé stanti, sono individuabili dei tratti comuni che saldano insieme il lavoro, sia per quanto riguarda le immagini che per la concezione sonora.

La *prima poesia* accoglie uno spaccato di vita quotidiana: bambini che giocano, ragazzi che parlano, un pescivendolo che discute, due anziani che camminano, una coppia di

---

<sup>38</sup> Per le informazioni biografiche si faccia riferimento a: E. Marcheschi, *Lorenz Merz, Syl Betulius, 4\* poems*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *A rovescio/Reverse Images*, cit., p. 88; scheda del film *Un día y nada*, [http://webfiles.pardo.ch/perm/3106/OC252003\\_P3106\\_119713.pdf](http://webfiles.pardo.ch/perm/3106/OC252003_P3106_119713.pdf), giugno 2010.

innamorati. Questo fermento vitale si svolge tra alcuni palazzi, in un paesaggio urbano parzialmente distrutto e desolato: alcune strutture sono crollate e le macerie, rimaste in cumuli, affiorano come tracce di un passato ancora non cancellato.

La *seconda poesia* ha come protagonista un giovane che percorre strade silenziose e solitarie con la bicicletta. Il ragazzo girovaga felicemente e canta, passando per vie semicollassate e incise da profondi scavi. Niente riesce a fermarlo, neanche il fatto di non poter vedere la strada a causa di un giornale che, lanciato da una donna, gli impedisce la visione per un certo lasso di tempo.

Nella *terza poesia* la desolazione del luogo diventa distruzione: un uomo cammina in un cortile interno delimitato da alcuni palazzi, apparentemente abbandonati. Dai terrazzi e dalle finestre cadono mobili e oggetti, dei vetri vengono rotti. L'uomo si aggira nello spazio: senza timore, procede lentamente e osserva.

La *quarta e ultima poesia* si svolge fuori dall'ambiente cittadino. *4\* poems* si chiude infatti con una scena di festa serale in campagna, tra musiche e danze, luci e canti. Il protagonista principale è un anziano che canta e che alla fine, in voce fuori campo, offre una propria considerazione sulla vita e sulla capacità di sognare.

### **Analisi: immagine**

**Prima poesia:** il lavoro ha inizio con un carrello che, scorrendo da sinistra verso destra, mostra in campo lungo dei bambini che giocano a pallacanestro. La scena è intravista da alcune aperture lungo delle mura che si frappongono allo spazio da gioco. Una dissolvenza al nero raccorda l'inquadratura in campo medio di un bambino dentro una carrozzina bianca. La desolazione dell'ambiente circostante è più evidente, si vedono strade semi-distrutte e macerie. Ogni scena, per tutto il video, è incorniciata da dissolvenze *dal e al* nero che conferiscono un respiro di visione ampio.

La sequenza continua con una inquadratura in rotazione attorno a due ragazzi che parlano seduti nello stesso luogo. Uno dei due giovani inizia a cantare, camminando e interpretando la canzone. Ancora il carrello verso destra mostra un uomo che discute, agitando un pesce che tiene in mano. Una nuova dissolvenza dal nero apre il carrello dietro a una coppia di anziani che, camminando, scoprono una *mirror ball* dentro a una scatola abbandonata. L'inquadratura si dissolve al nero. Il carrello riprende, ancora da sinistra verso destra, in un ideale movimento continuato e fluido che segue un gruppo di bambine, tutte vestite uguali e bendate, che giocano camminando su una trave in perfetto equilibrio. Poi lo sguardo scivola su una coppia di giovani che si guarda, la

ragazza tiene un mazzo di fiori in mano. Un'ultima dissolvenza e un ultimo carrello riportano all'inizio della "poesia": la scena torna sui bambini che giocavano a pallacanestro e che ora stanno litigando.

**Seconda poesia:** lo scenario è ancora quello di strade urbane devastate e solitarie, in questo caso mostrate seguendo un giovane che allegramente canta e le percorre in bicicletta. Le inquadrature alternano campi lunghi e piani ravvicinati, con movimenti morbidi dal basso verso l'alto e viceversa, ma anche grazie all'uso di carrelli che conferiscono continuità alle riprese. Alcune immagini mostrano dei dettagli significativi e stravaganti: la strana sciarpa di lui, composta da varie parti di stoffa legate insieme e trascinate per terra; il foglio di giornale che casca fluttuando, dopo essere stato gettato da una donna; il giornale sulla faccia del ragazzo mentre pedala; il foglio che svolazza dopo essere stato utilizzato e che viene gettato a terra. La chiusura avviene con una ripresa in campo lungo del ragazzo di spalle che continua a pedalare e cantare.

**Terza poesia:** un uomo a torso nudo e ricoperto di tatuaggi, forse un detenuto o semplicemente un sognatore a occhi aperti, esce in un cortile racchiuso tra palazzi dove osserva la caduta di oggetti, mobili, il frantumarsi di vetri. Le inquadrature seguono il cammino lento dell'uomo. Anche in questo quadro l'uso di carrelli e le dissolvenze al nero rendono la composizione delle scene morbida, svelando allo spettatore l'ambiente stesso nel momento in cui viene esplorato dall'uomo. I palazzi sembrano abbandonati, solo con qualche rara eccezione. Tutto è immobile e silenzioso, in via di distruzione. Tra le poche presenze, una donna che sventola dei panni bianchi da un terrazzo avvolto nel verde; due bambini letteralmente "appesi" a un muro; due cavalli che mangiano l'erba di un prato, mentre silenziosamente i mobili continuano a cadere. La chiusura resta sospesa grazie a una dissolvenza al nero sull'uomo che si guarda intorno.

**Quarta poesia:** anche in quest'ultima parte continuano le riprese aeree e fluttuanti che inquadrano le scene da varie angolazioni, grazie a movimenti dall'alto verso il basso e viceversa. Il montaggio prevede stacchi e attacchi tra le immagini. Campi medi e totali, primi piani e particolari mostrano momenti gioiosi di una festa all'aperto. Il tutto è reso in modo dinamico, seguendo ritmo e sinuosità della danza. Una dissolvenza finale porta alla conclusione: la festa si chiude e l'alba è all'orizzonte.

4\* *poemas* è un lavoro in bianco e nero. La rinuncia al colore, soprattutto nei primi tre quadri, accentua la desolazione e il vuoto degli ambienti in cui hanno luogo le scene. L'andamento della visione è pacatamente sereno, grazie a inquadrature che svelano allo spettatore le scene quasi fossero in trasparenza, alternando punti di vista lievemente distaccati grazie all'uso dei carrelli, dei movimenti nello spazio e delle dissolvenze che frammentano e spostano continuamente la visione con lentezza.

### **Analisi: suono**

Ogni *poesia* ha una propria specificità sonora, benché vi sia una certa uniformità tra le quattro concezioni che avvolge tutto il lavoro in una dimensione armoniosa e sospesa.

Nel primo quadro una musica di chitarra, che potremmo definire anempatica,<sup>39</sup> ha una posizione di rilievo rispetto ai suoni d'ambiente che si possono udire: le voci dei bambini e delle persone; il ragazzo che canta; il pescivendolo che discute; le bambine che canticchiano insieme. La coesistenza di questo doppio livello è mantenuta per l'intera durata della prima parte.

Anche nel secondo quadro la concezione sonora si avvale di un doppio registro: alla voce del ragazzo che canticchia e al suono della sua bicicletta sul selciato viene associata la canzone francese originale che il giovane improvvisa. In questo caso si tratta di una musica empatica,<sup>40</sup> che rafforza la dimensione spensierata del ragazzo, mentre la sua voce e quella della cantante si intrecciano in un motivo allegro.

La musica utilizzata nella terza poesia assume nuovamente un valore empatico, poiché contribuisce a rendere l'ambiente solitario e desolato ancor più rarefatto. Dal silenzio dominante del sottofondo emergono alcune punteggiature sonore: il fragore dei mobili che cadono, i colpi degli oggetti che si abbattono al suolo; i vetri che si rompono; il cigolio persistente di un'altalena sulla quale un bambino forse in passato giocava, nonché quello di una porta; il gracchiare di alcuni uccelli.

Nella quarta poesia la musica in presa diretta è dominante e fortemente empatica, poiché si tratta di una festa nella quale un uomo canta accompagnato da un suonatore di chitarra, da un percussionista e dal battito di mani di una ballerina di flamenco. È altresì possibile sentire le voci e le risate dei partecipanti alla festa.

Dunque, per concludere, in tutti i quadri è rintracciabile un *mix* di musiche, per lo più empatiche, e suoni d'ambiente: se le prime attribuiscono alle immagini un'atmosfera ancora più sospesa e sognante, la presenza dei rumori d'ambiente "riaggancia" la

---

<sup>39</sup> M. Chion, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, cit., p. 15.

<sup>40</sup> *Ivi.*

narrazione al dato reale. La parola è presente, tralasciando ogni forma di dialogo. Talvolta è ridotta al valore di puro suono, a eccezione della frase che suggella il finale, offrendo la traccia di una possibile interpretazione.

### **Relazione con il fantastico**

C'è qualcosa di poetico e sognante in *4\* poemas*, una sospensione dello spazio, del tempo e della narrazione che, pur prive di una collocazione certa, donano ai quattro capitoli una indefinitezza rasserenante. **È per questa tendenza alla rassicurazione che il lavoro può essere posizionato nel gruppo di teorie che abbiamo visto presentare l'anomalia “positiva” del fantastico (Brown, Irwin, Tolkien ).** Non ci sono tracce di collisione tra la realtà circostante e i protagonisti dell'opera, non esistono fatti insidiosi che vanno a minare una compagine compatta e stabile. Piuttosto vengono disseminate, a più livelli della rappresentazione, tante piccole *infrazioni* e *aperture* che guidano lo spettatore nella dimensione del “come se”: invece che trattarsi di quella prevedibile del gioco, con proprie regole e funzionamenti, la porta che viene aperta è quella imprevedibile del *sogno* e dei suoi spazi onirici. Intravedo reminiscenze *jodorowskyane* in questo lavoro, soprattutto per quanto riguarda la concezione degli spazi e la distruzione inspiegata (vi sono forti punti di contatto con *La montagna incantata*), anche se gli accenti surrealisti più liberi e onirici di *4\* poemas* sono, a mio giudizio, contenuti in una concezione teorica dell'artista cileno: quella del sogno lucido, cosciente e controllabile, che può portare in contatto profondo con l'inconscio stabilendo con esso un dialogo dai possibili risvolti benefici.<sup>41</sup>

L'*esitazione* in senso *todoroviano* lascia spazio a una sospensione più produttiva e gli interrogativi che lo spettatore si pone per pochi attimi scivolano in nuove suggestioni d'incanto, in una partecipazione più distaccata alle vicende presentate lentamente, ma continuativamente, grazie alla scelta delle inquadrature e alle soluzioni di montaggio.

In questa dimensione il reale viene solo lievemente trasformato e i quattro ambienti presentati hanno caratteristiche riconducibili a quelle dei *nonluoghi*: nei primi tre quadri le azioni si svolgono in ambienti cittadini apparentemente mutilati della propria identità storica, dello splendore del tempo passato. Macerie e distruzione sono visibili nel primo quadro, segni di qualcosa già accaduto, ormai superato ma di cui non si è perso né traccia, né memoria. Nel secondo quadro le profonde incisioni della strada sono seguite passo passo da un giovane che con la bicicletta va avanti, inesorabile e fiducioso, contro

---

<sup>41</sup> Cfr. A. Jodorowsky, *Una terapia pánica*, 1995, trad. it. *Psicomagia. Una terapia panica*, Milano, Feltrinelli, 2005. (Prima edizione italiana 1997).

ogni avversità. Nella terza poesia lo spazio, la distruzione e lo svuotamento sono *in fieri*, l'uomo vi cammina dentro, tra l'incredulità e il senso di ineluttabilità di ciò che sta accadendo. Solo nell'ultima poesia la *location* non ha subito minacce: è la natura ancora integra a parlare e il prato sul quale si svolge la festa in campagna è colto nella sua freschezza, nell'aria leggera di vita che vi si sta svolgendo.

L'aspetto interessante è che all'apparente solitudine e allo svuotamento degli ambienti cittadini mostrati si contrappone la vita che vi riecheggia dentro, con le piccole azioni di poesia quotidiana che vi si manifestano. Scintille di incanto illuminano gli spazi, colmano i vuoti scavati dalla decadenza e dal tempo che avanza.

4\* *poemas* sembra infatti un inno alla vita, un omaggio alle varie età dell'uomo in cui l'*altro* appare solo come realizzazione dell'evoluzione umana, dall'infanzia alla giovinezza, dall'età adulta alla maturità dell'età senile.

Lo spettatore resta dunque un passo indietro rispetto al procedere della narrazione, proprio perché i fatti e le azioni sono osservate in trasparenza, quasi un filtro in filigrana si sovrapponesse ai personaggi senza farli avvicinare, senza poterli mai "toccare" veramente con gli occhi, senza indugiare troppo sui loro volti. La telecamera vede, ma non afferra, fluisce con movimenti che restano lontani dalle possibilità di sguardo umano. L'occhio che fa da guida è un occhio libero, poetico, che scivola appena sulle cose senza possederle. Fugace e sfuggente, in un certo senso, come i sogni dei quali non è possibile mantenere la globalità del ricordo, ma solo alcuni frammenti.

E il paradosso è che in questo mancato contatto e nell'impossibilità di saturazione si coglie quasi un senso di soddisfazione. Lo spettatore è sollecitato da un bisogno debole di entrata nel vivo della narrazione, si trova a volteggiare tra le immagini senza la necessità di possederle pienamente e anche la gamma emozionale suscitata dal testo audiovisivo dispiega i toni della consolazione, dell'incredulità e della sorpresa: non sono le emozioni forti a essere sollecitate, ma quelle sottili, impercettibili e più private degli animi umani. Gli stessi protagonisti delle scene non hanno un marcato atteggiamento teatrale, ma fluttuano in armonia nel proprio spazio.

Non esistono veri e *propri passaggi di soglia*, se non grazie all'inserimento di alcuni *oggetti o presenze mediatrici* che hanno comunque una dimensione privata e minuta, estremamente umana e fortemente simbolica. Mi riferisco, ad esempio, al bambino nella carrozzina bianca che se da un lato, così abbandonato, sembra essere l'ultima traccia di vita in un paesaggio desolato, dall'altro sembra aprire le porte sul futuro. Oppure la *mirror ball* trovata dai due anziani che essi accolgono con gioia, facendogli forse

compiere un salto nel passato e chiamando lo spettatore a una partecipazione emotiva di riscoperta della bellezza del ricordo. Anche le bambine bendate attraversano una soglia, poiché così camminando sulle travi, mostrano la capacità di visione dell'istinto che le fa agire in un contesto da loro del tutto immaginato.

E poi ci sono i passaggi di soglia del terzo quadro permessi dall'inquadratura dei bambini e da quella dei cavalli: i primi appesi al muro, ad esempio, sembrano essere la traccia di una gioventù remota ormai passata, che resterà comunque per sempre impressa nella mente come l'immagine di un quadro; la stessa scena dei cavalli, che mangiano nello spazio erboso dove cadono mobili e oggetti, riporta all'idea di una natura imperturbabile e imperitura, anche rispetto alle distruzioni che l'uomo vi imporrà. *4\* poemas* è chiaramente un testo manchevole, per certi aspetti insufficiente e criptico, marcato da *ellissi* che lo rendono discontinuo, quasi incomprensibile sia nella rappresentazione che nella narrazione. Non solo le *locations* restano oscure, ma anche le azioni dei protagonisti sembrano rimandare a qualcosa di ulteriore, esterno rispetto alla realtà che viene presentata. Questo è dovuto anche al fatto che l'uso della parola prescinde da qualsiasi possibilità di dialogo.<sup>42</sup> L'unica frase chiaramente comprensibile è quella finale, quando la voce dell'uomo anziano dice: «improvvisamente mi sono ritirato nel mio sogno e mi resi conto che tutto era già stato vissuto».<sup>43</sup>

In questo momento il richiamo al *sogno* diventa palese, quasi andasse a chiarire il valore onirico e sospeso tra il reale e l'immaginario di tutto ciò che è stato mostrato.

Come nel sogno, infatti, ogni poema presenta segni di *condensazione*, mentre i procedimenti di *spostamento* sembrano determinare tutta l'impostazione complessiva del video: viene mostrato e raccontato qualcosa, ma quello che deve essere profondamente compreso resta dietro la facciata apparente delle cose, poiché il valore metaforico e simbolico del lavoro "traveste" artisticamente il messaggio. In questo senso non è facile stabilire un asse temporale per la collocazione dei vari quadri: tutto diventa co-presente e coesistente, "con-fuso" nell'assenza di un ordine. Si tratta di caratteristiche che abbiamo visto entrare in campo sia nella *interpretazione dei sogni freudiana*, che nella prospettiva dell'*inconscio matteblanchiano*.

Seppure in modo più dialettico, la dimensione dell'*antinomia fondamentale* permane in *4\* poemas* come possibilità di recupero di una sorta di apparizione che, dal dato reale, sposta lo svolgersi dell'azione e del pensiero in una prospettiva del tutto interiore.

---

<sup>42</sup> Anche il pescivendolo che sembra coinvolto in un alterco, più che dialogare, monologa.

<sup>43</sup> La traduzione è mia.

## IMMAGINARIO IPERBOLICO

Mihai Greco, *Coagulate [Coagulare]*, Francia, 2008, col., 6'

Mihai Greco, rumeno di nascita (1981) e francese di adozione, ha già alle spalle alcuni importanti lavori in video nei quali l'esperienza cinematografica, scultorea e pittorica trovano un punto d'incontro fecondo nella malleabilità della ricerca audiovisiva elettronica.

Ha studiato Design e Belle Arti tra Romania e Francia. Qui ha approfondito la propria ricerca artistica frequentando Le Fresnoy, Studio des Arts Contemporains. Artista indipendente, lavora nel campo della videoarte contemporanea (video monocolore, videoinstallazioni, *live performance*), della cinematografia e del *graphic design*.

Dalle sue opere emerge una poetica fortemente legata all'indagine delle ansie del contemporaneo, dove si instaurano fobie incontrollate, metamorfosi sinistre, il tutto ricreando scenari che hanno a che fare più con gli spazi immaginari della mente che non con il reale. Gli universi che Greco presenta sono eterogenee composizioni di riprese dal vero ed elaborazioni in computer grafica.

I suoi lavori sono stati presentati in festival prestigiosi, dove ha ricevuto anche vari premi, come Clermont-Ferrand, l'International Film Festival di Rotterdam, il Festival del Film di Locarno e VideoBrasil a São Paulo.<sup>44</sup>

### Trama

Greco propone una forma concentrata ed essenziale di *fiction* sperimentale.

Le immagini presentate hanno più a che fare con la precarietà frammentata e l'eterogeneità del sogno, che non con l'articolazione di una narrazione. Tutti i vari *tableaux* collaborano chiaramente a un'unica messa in scena che ha come soggetto l'acqua, trattata come liquido e come originale scultura solida, e la relazione inedita che con essa instaurano uomini e animali. Il mondo presentato appare regolato, però, da leggi fisiche diverse da quelle del mondo a noi noto: gli elementi, così come gli esseri viventi che ne fanno parte, aprono l'immaginario a quelle che sembrano essere nuove condizioni di esistenza e di sopravvivenza.

---

<sup>44</sup> Le informazioni sulla biografia di Mihai Greco sono reperibili sul sito personale dell'artista: <http://www.mihaiGRECO.org>, giugno 2010. Si faccia riferimento anche a: E. Marcheschi, *Mihai Greco, Coagulate*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Terre e cieli/Lands and Skies*, cit., p. 72. Tra le pagine di maggiore interesse su web segnalato: <http://links.exhibition.voila.net/pages/greco.html>, <http://www.filmfestivalrotterdam.com/professionals/programme/sections-and-events-2010/shorts/interview-mihai-greco-centipede-sun/>, giugno 2010

### **Analisi: immagine**

All'inizio del video una carrellata da sinistra verso destra mostra un muro bianco e una superficie d'acqua. Il contrasto cromatico tra il bianco del muro e il grigiore dell'acqua è anche il contrasto tra una superficie solida, con le proprie imperfezioni, e la stasi artificiale del fluido.

Un raccordo in stacco netto mostra in dettaglio alcuni fiotti d'acqua dalla densità filamentosa, che ondeggiano lentamente.

Una velocissima inquadratura di gocce ed evoluzioni di rivoli d'acqua introduce a un nuovo carrello che, sempre da sinistra verso destra, mostra una vasca trasparente che contiene un pesce. Mentre l'acqua nel fondo della teca è in movimento, quella che è uscita dal bacino resta solidificata nell'aria, quasi si trattasse di un morbido cristallo.

Poi un nuovo movimento da sinistra verso destra svela l'immagine del corpo di un uomo, fermo e in piedi all'interno di una piscina "ribaltata", ovvero vuota fino al suo collo e piena d'acqua dalla testa in su, con la superficie dell'acqua rivolta verso il basso. L'acqua presenta delle lievi increspature e l'uomo sembra respirarvi dentro. Il riflesso del suo corpo è doppio e appare sia sul fondo lucido della vasca vuota, che sulla superficie dell'acqua.

Dopo un breve stacco sul pesce che si agita nella vasca quasi vuota, è ancora l'acqua a essere omaggiata nella sua prospettiva utopica di fluido solido (non si tratta di ghiaccio). L'immagine è rallentata e permette di vedere nei dettagli tutte le sue ramificazioni. Un piano ravvicinato mostra un'anguilla che respira affannosamente su una superficie bianca, bagnata, in cui l'animale si riflette. Successivamente il raccordo avviene con un piano americano dell'uomo che sembra respirare con altrettanta difficoltà, a causa della testa in "immersione", al quale segue una nuova immagine dell'anguilla, vista in tutta la sua lunghezza, che ondeggia sul piano bagnato, continuando nella respirazione affannata.

Un campo lunghissimo, ancora per stacco e attacco, mostra un'immagine ambigua, divisa in due da un lembo di terra: nella superficie d'acqua in basso si specchia il cielo che occupa la porzione superiore, il quale sembra anch'esso comportarsi come il mare con una sorta di risacca "di cielo" sulla terra. L'inquadratura sfocata di acqua appena tremolante apre a un nuovo campo lungo sulla piscina ribaltata, la cui superficie viene perturbata da scrosci d'acqua, come se avesse iniziato a piovere.

Uno degli aspetti più interessanti di *Coagulate* è dato dal dialogo che intercorre tra le immagini riprese dal vero in HD e quelle derivate dal *compositing* in 3D. Infatti, attraverso un accurato lavoro di simulazione, l'artista confonde il limite tra reale e irreale, donando alla fluidità dell'acqua una dimensione scultorea e tridimensionale. Il montaggio avviene per lo più con stacchi netti che consentono un dialogo immediato tra gli ambienti che vengono presentati. L'acqua viene indagata come materiale plastico del quale mettere in evidenza variazioni di densità e tridimensionalità. Per concludere, il confronto tra l'essere umano e gli animali porta a risultati diversi: se i secondi sembrano adattarsi con difficoltà a situazioni per loro innaturali, nel caso dell'uomo l'apparente inserimento nel nuovo ambiente non ne inficia la sopravvivenza, ma implica un ripensamento della sua identità.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora di *Coagulate* è basata su una corralità di più elementi. Un rumore pressoché costante di sottofondo, composto da frequenze basse modulate, salda l'alternanza di immagini attraverso sonorità che ricordano il rombo del mare agitato, o il soffiare cupo del vento nella tempesta. Su questo piano di base affiorano varie modulazioni elettroniche, suoni dal vero come scricchiolii, crepitii e punteggiature sonore che hanno a che fare con un'intera gamma di suoni relativi all'acqua: gocce che cadono, gorgoglii, rumore di risacca, la pioggia.

L'aspetto più ansiogeno di questo panorama acustico è individuabile nel respiro affannato dell'anguilla, così come nel fragore dei colpi del pesce che sbatte la coda contro le pareti del contenitore in cui scarseggia l'acqua. Si tratta di elementi che, proprio perché appartenenti a esseri viventi, caricano le immagini di un valore empatico, ancorando lo spettatore al ruolo spietato del dato reale.

### **Relazione con il fantastico**

Il paradosso di cui *Coagulate* rende partecipe lo spettatore è individuabile già nella scelta del titolo: l'acqua, elemento cui il video rende omaggio, non viene congelata, ma "coagulata", rappresa, cristallizzata nella sua impossibile fissità tridimensionale. Il risultato, esteticamente affascinante, non è solo una sorpresa per gli occhi, ma anche per l'intelletto.

Il mondo che Grecu presenta ha a che fare con quello reale, nella misura in cui gli aspetti che ne fanno parte vengono prelevati per essere ricomposti secondo criteri che

generano **un nuovo mondo in cui sono infrante le note leggi della fisica**. La rivoluzione messa in atto è radicale, proprio perché parte dagli elementi primari che permettono la vita: l'acqua e l'aria. L'artista, dunque, procede con una serie di *rottture* riconducibili ai procedimenti adottati dal fantastico. Innanzitutto è *l'ordine spaziale a essere terremotato* e gli spazi vitali vengono ribaltati, come nel caso della piscina: vuota per metà, dal fondo alle spalle dell'uomo ripreso in piedi, è piena d'acqua dal volto di lui in su, dando l'impressione che egli stia respirando nel fluido la cui superficie è rovesciata verso il basso. L'*ambiguità* di questo nuovo mondo è riscontrabile anche nel piano lungo in cui cielo e mare sembrano specchiarsi l'uno nell'altro, divisi da un sottile lembo di terra in cui il cielo sembra battere con una propria "risacca".

*Il passato, il presente e il futuro si appiattiscono* in un momento di svolgimento delle azioni in cui il tempo sembra essersi fermato in una eternità immutabile, priva di sviluppi.

In questo regno dei *ribaltamenti* e delle *dislocazioni* anche il *principio d'identità sussulta*: l'uomo, il cui volto rimane invisibile, perde la propria connotazione umana per acquisirne una animale. L'adattamento alla sopravvivenza sott'acqua indica la rottura di un equilibrio naturale. Lo stesso pensiero è applicabile al caso dell'anguilla, anch'essa fuori dal suo ambiente naturale, striscia su un piano appena bagnato, mostrando la fatica per la sopravvivenza. Solo il pesce, privato dell'acqua della vasca, denuncia ancora segni di sofferenza e "resistenza" alla nuova condizione.

Di conseguenza tutti i criteri di causa/effetto acquisiscono un nuovo valore: l'uomo non annega con la testa immersa nell'acqua; l'anguilla non soffoca se le viene imposto di "nuotare" su un piano circondato e riempito di aria; i guizzi e i fiotti dell'acqua non cadono al suolo disfacendosi nella propria liquidità, ma restano sospesi nell'aria *coagulati* in un attimo senza tempo.

Greco impiega tutte le possibilità di trattamento fantastico per creare un'*alterità al mondo reale*, aprendone il confine a nuovi possibili scenari o esperienze.

In questo senso non solo ritroviamo buona parte delle funzioni indicate da Munari come utili al trattamento fantastico (*capovolgimenti di situazione, uso dei contrari, relazioni per affinità visive...*), ma anche la scrittura del testo audiovisivo è basata su una vasta gamma di *figure retoriche* (*metafore, ossimori, metonimie, antitesi*), in cui tutte le opposizioni diventano uguaglianze e il *paradosso* finisce di stupire, perché tutto viene assimilato in originali strutture di funzionamento. Ciò è reso possibile dalle tecniche di elaborazione digitale che, in un'ottica *goodmaniana*, presentano uno scenario frutto

della ricomposizione del mondo reale, grazie all'eliminazione e all'integrazione di nuovi elementi, alla reinterpretazione di gerarchie, a veri e propri cambi di funzione.

**Il fantastico appare in *Coagulate* come forza di azione ripianificatrice che, nel momento in cui preleva elementi ed esperienze dal passato, offre una possibilità di previsione per il futuro.**

In questo senso credo che il lavoro sia riconducibile alle teorie di Rosemary Jackson, non tanto per quanto riguarda l'aspetto trasgressivo del fantastico, ma piuttosto nelle funzioni da esso svolte nel senso di una riformulazione di nuovi orizzonti, molteplici, inconsueti, in cui il principio di differenziazione viene annullato in favore di una *prospettiva polisemica* inedita.

Seguendo ancora le tracce offerte dalla studiosa, anche la dimensione *altrove* offerta dal video è riconducibile non alla creazione di un mondo alternativo, ma all'amplificazione di un'*area equivoca e necessaria* come possibile soluzione a una realtà diventata inadeguata. Il video presenta dunque una dimensione *utopica*, in relazione al fantastico inteso come progettualità dinamica. In quest'ottica la presenza dell'*altro* è riscontrabile nella crisi dell'identità del soggetto umano, forzato a un adattamento che non gli è proprio, sottoposto a una "rigenerazione" genetica nell'ottica di una *ibridazione per addizione* che lo vede perdere alcuni dei caratteri propri per acquisire parzialmente *status* di animale.

Questa riorganizzazione complessiva ha in sé qualcosa di *perturbante*, in quanto si realizza l'esistenza e l'apparizione di qualcosa che non dovrebbe avere spazio nella compagine ordinaria del quotidiano. Non è il ritorno del rimosso a turbare, ma la venuta dell'inspiegabile, la rottura di un equilibrio consolidato per la creazione di un nuovo assetto fuori dalle leggi note.

Greco non forza la visione dello spettatore: la sua scrittura rimane in superficie, assertiva, mostrando una realtà che appare così. Non importa la persuasione e non c'è la pretesa di risucchiare la coscienza all'interno della rappresentazione. Poche inquadrature, pochi dettagli, il tutto misurato e funzionale: lo spettatore è perturbato da ciò che vede, ma anche dalla capacità proiettiva che l'insieme degli elementi scelti hanno nell'allusione a un universo di riferimento più ampio, di cui ciò che viene presentato sembra essere solo una piccola porzione. Il testo audiovisivo sembra suggerire la presenza di altro, da vedere, da scoprire, da sperimentare. Anche in questo lavoro una delle componenti di forza risiede nel *non detto*, in quanto viene celato di *ellissi* in ellissi, in quella porzione di inspiegabile che va oltre la possibilità di esitazione:

**in *Coagulate* non c'è titubanza, ci si rapporta direttamente a una evoluzione già avvenuta, a una frontiera già varcata, a un orizzonte già presente.**

Rappresentazione di un sogno/incubo che diventa realtà, non solo il video racchiude in sé tutte le indicazioni del lavoro onirico descritte da Freud (*brevità della condensazione, deformazione per spostamento, simultaneità del tempo, inversioni*), ma diventa teatro di un *messaggio simbolico* fortemente legato alle paure e alle ossessioni che appartengono all'era contemporanea: il pianeta è sottoposto a violente modificazioni che stanno radicalmente cambiando gli assetti naturali, modificazioni delle quali gli uomini dovranno rispondere prima o poi. Questo potrebbe essere solo un primo scenario. Acqua e aria, elementi da sempre essenziali per la vita, disegnano nuovi spazi di sopravvivenza che richiedono nuove condizioni esistenziali.

La logica che soggiace a una realtà così delineata non può essere che la *bi-logica* in senso *matteblanchiano*, dove il principio di simmetria si insinua come componente anti-logica alternativa alla logica aristotelica. In quest'ottica il mondo di *Coagulate* appare come la materializzazione del concetto di *antinomia fondamentale*, dove però il punto di equilibrio tra due modi opposti dell'essere sembra essersi spostato verso la direzione più irrazionale e perturbante. La prospettiva travalica quindi la comprensione del tutto, propendendo per uno stato di allerta che guarda con apprensione ai possibili sviluppi entropici e caotici del mondo e degli esseri che vi abitano.

#### **IMMAGINARIO IPERBOLICO**

**Clorinde Durand, *Naufnage* [*Naufragio*], Francia, 2008, col., 6'**

Clorinde Durand è una giovane autrice francese, nata a Ollioules nel 1984. Dopo aver studiato presso l'École Supérieure d'Art di Aix-en-Provence, sviluppando competenze nel disegno e nel video, ha svolto un periodo di studi presso Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, dove ha approfondito l'uso delle tecniche legate alla produzione audiovisiva. Attualmente vive e lavora a Lille.<sup>45</sup>

#### **Trama**

Clorinde Durand presenta così il proprio video: «*Naufnage* mostra un inventario di paure: la narrazione si solidifica nei fermo immagine. *Naufnage* ci racconta comunque

---

<sup>45</sup> Informazioni sull'artista reperibili in: E. Marcheschi, *Clorinde Durand, Naufnage*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Senza meta/No Destination. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XIX edizione, Milano, Mimesis, 2009, p. 65. Tra le pagine web più interessanti si veda il *making of* del video all'indirizzo: <http://www.youtube.com/watch?v=xtAP52XbjMM>, giugno 2010.

qualcosa: forse un incidente, una depressione, una esplosione. Questa scena potrebbe essere l'acme di uno scenario catastrofico: il momento di un'emozione fisica. Tuttavia, niente di ciò che accade nella sequenza degli eventi spiega questo stato di fatto».<sup>46</sup>

Le brevissime scene che compongono il lavoro mostrano una piccola stanza in cui sta avvenendo qualcosa di misterioso e inspiegabile. I voli e le cadute dei personaggi, i tentativi di aiuto reciproco, il loro porsi in riparo, fanno pensare agli effetti drammatici di una esplosione. Ma non c'è sangue, né segno di distruzione. Anche gli arredi impiegati sembrano essere in preda al "naufragio", risucchiati parzialmente dal pavimento.

L'autrice mostra soltanto gli effetti di un incidente dalla causa non identificata, delineando una parabola del *pathos* delle azioni che giunge a un picco massimo, per poi dissolversi in una fase di stasi.

### **Analisi: immagine**

Il video inizia col presentare una stanza i cui arredi, tagliati in diagonale, sembrano essere sprofondati nel pavimento. Fin da subito viene mostrata la sobrietà e originalità dello spazio, caratterizzato da varie tonalità di grigio impiegate per le pareti, il pavimento, i mobili stessi.

Dopo il titolo seguono un paio di inquadrature che, da angolazioni diverse, mostrano in modo ravvicinato il corpo di un uomo, pantaloni neri e camicia blu, che sta fluttuando nell'aria; si percepisce anche un'altra mezza figura, per il momento irriconoscibile, in movimento. Ancora in attacco diretto un primo piano mostra il volto di un uomo, vestito di nero e con una cravatta blu, che si guarda intorno con aria impassibile. Un altro uomo, vestito elegantemente di nero, sembra fluttuare nell'aria per poi cadere. Anche in questo caso l'immagine è ravvicinata e fa da intermezzo a un altro primo piano dell'uomo con la cravatta blu che ora guarda nella direzione opposta.

La scena torna sul proseguimento dell'azione di caduta del primo uomo presentato all'inizio del video, seguito dall'inquadratura di una donna ripresa in movimento scomposto che finisce a terra. In questa immagine appaiono nuovamente gli arredi "mozzi", apparentemente semi-affondati nel pavimento. Segue il mezzo primo piano di tre uomini: due di loro trattengono l'uomo dalla cravatta blu. Un campo totale mostra nuovamente la donna che ora sembra essere planata su un mobile appoggiato alla parete e poi, da una posizione leggermente arretrata, rivediamo i due uomini trattenerne il terzo,

---

<sup>46</sup> Scheda di accompagnamento al video, reperibile nell'archivio selezionati INVIDEO 2009. La traduzione è mia.

come se questo stesse andando verso la donna per soccorrerla. Segue un'alternanza delle stesse scene: in campo totale rivediamo la donna appoggiata sul mobile, i capelli rossi come mossi dal vento e di nuovo, con una inquadratura frontale, la scena dei tre uomini; vediamo poi ancora la stessa immagine della donna, poi ancora i tre uomini. Stavolta l'uomo dalla cravatta blu desiste alle resistenze oppostegli dagli altri due e tutti insieme cadono a terra all'indietro.

Con un cambio di punto di vista e di scena ritroviamo il campo totale dell'uomo con la camicia blu, già incontrato all'inizio, stavolta ripreso in una caduta all'indietro da due prospettive: una più distaccata che comprende anche una visione della stanza, una più ravvicinata che lo vede nel momento di atterraggio al suolo.

Seguono: il campo totale della stanza che mostra un altro uomo, pelato e vestito di nero, anch'egli in volo di caduta; il primo piano di un uomo al riparo sotto una panca e poi un altro campo totale in cui vediamo quattro dei protagonisti, la donna riversa al suolo, l'uomo con la camicia blu di nuovo in caduta e altri due uomini; ancora il primo piano dell'uomo che osserva la situazione da sotto la panca, cercandovi nuovamente protezione e ancora un'alternanza di scambi che portano alla scena finale.

Il video si chiude con un campo medio della stanza, con quattro dei protagonisti riversi a terra, alcuni adagiati al suolo e altri accasciati in pose scomposte sugli arredi.

Le tecnologie in alta definizione impiegate nella realizzazione del lavoro donano un tocco iperrealista alle immagini, senza privarle del loro senso, ma anzi potenziandone estetica e contenuto.<sup>47</sup> La scelta dell'HD con l'uso dello *slow motion* conferisce, soprattutto per quanto riguarda l'indagine dei volti, un valore fortemente pittorico ottenuto anche grazie a un attento uso dell'illuminazione che accentua tridimensionalità e conformazioni somatiche. In questo piccolo teatro di deriva collettiva, il rallentamento dei movimenti dei corpi assume una ieraticità che, grazie alla sottolineatura in dettaglio di ogni piccolo gesto, fa risaltare ancor più il senso coreografico dei voli e delle cadute.

---

<sup>47</sup> Il dibattito sull'alta definizione ferve, negli ultimi anni, di posizioni favorevoli e contrarie e interessa sia il mondo del cinema che quello della televisione. Tra le varie prospettive a riguardo, il mio parere è opposto alle riflessioni di Baudrillard, il quale considera l'alta definizione come vera e propria morte dell'illusione cinematografica, lutto estetico dell'immaginario e dell'arte contemporanea. Cfr. J. Baudrillard, *Estetica dell'illusione*, in V. Valentini (a cura di), *Le storie del video*, cit., pp. 141-156. Originariamente in J. Baudrillard, *Illusion, désillusion, esthétique*, Paris, Sense et Tonka, 1997. Inoltre è stato di recente pubblicato in Italia un volume che raccoglie una selezione degli scritti elaborati da Baudrillard intorno a quella che lui definisce la "debolezza della realtà", in un periodo sempre più dominato dalla tecnica, dal digitale e dal virtuale: J. Baudrillard, *La scomparsa della realtà. Antologia di scritti*, Bologna, Fausto Lupetti, 2009.

Il montaggio tralascia completamente la soluzione morbida dei passaggi per dissolvenze, procede per stacchi e attacchi netti ed è privo di esitazioni. La lentezza estrema dei gesti dei protagonisti traduce energicamente la dinamicità del “naufragio”, questo grazie a un’alternanza di piani più o meno ravvicinati e al continuo spostamento del punto di vista che concentra la visione sul centro della stanza, quasi a volerne individuare la causa senza però riuscirci.

### **Analisi: suono**

Le musiche originali impiegate nel video sono state concepite dal compositore Antoine Aubin. L’incedere delle melodie è empatico, rafforza la maestosità e il mistero delle immagini, associando momenti lirici apparentabili alla musica classica, alcuni cambi più ritmici e anche alcuni pezzi cantati. La scelta musicale prescinde totalmente dall’inserimento di suoni, dialoghi o voci e sostiene la forza del video che appare ancor più trionfale e imponente.

### **Relazioni con il fantastico**

A partire dal titolo, l’autrice chiarisce il contesto di riferimento cui lo spettatore assiste. *Nauffrage*, infatti, dal valore fortemente simbolico, è una parola chiave che ci pone senza dubbio di fronte a un avvenimento estremo fin dall’inizio, pur nell’apparente precisione, compostezza e sobrietà che ammantano il tutto di una connotazione ambigua e misteriosa.

La situazione che viene presentata si muove sul labile confine tra il riconoscibile e l’incomprensibile, la concretezza della verità e il fascino della finzione, il tutto partendo da alcuni dati (attori, scenografia organizzata a livello del profilmico) che vengono ideati e utilizzati transcendendo la rappresentazione mimetica del reale.

Lo spazio, ad esempio, ricorda quello di un normale ufficio, soprattutto per la linearità degli arredi impiegati. Eppure qualcosa di stravagante e un certo senso di disagio pervadono questa *location*: i mobili che caratterizzano il luogo, infatti, sembrano tagliati per metà, o sprofondati nel pavimento nero, come se si trattasse di un mare cupo che sta inghiottendo oggetti e persone.<sup>48</sup>

Anche nei sette “naufraghi” c’è qualcosa di eccentrico che trasforma l’idea del naufragio in una deriva dal sapore metaforico e intellettuale: l’eleganza dei loro vestiti

---

<sup>48</sup> Seppure in modo meno estremo, tornano alla memoria le scenografie concepite nel cinema espressionista le quali, proprio grazie alle loro deformazioni, contribuivano alla rappresentazione di stati mentali alterati.

si riflette in una compostezza che ha a che fare anche con i loro gesti e con una sobrietà delle posture che trascende l'idea di tragica catastrofe, violenta, sanguinaria, caotica.

Tutto appare ridotto all'essenziale, scarnificato in una purezza che sublima dati reali ed eventi in un valore ulteriore riconducibile alla sfera del simbolico.

L'infrazione presentata da *Naufrage* tralascia la questione della rottura dello spazio, del principio di identità e della relazione causa-effetto per concentrare la propria forza sull'*alterazione temporale*. Le immagini, registrate a una frequenza di 1000 immagini/secondo, dilatano lo svolgimento temporale quasi a volerlo bloccare in un'idea di eterno presente che risucchia in sé ogni possibilità di sequenzialità cronologica, ogni reminiscenza del passato e ogni possibilità di futuro.

Attraverso questo sprofondamento nel presente, l'evento mostrato acquisisce una dimensione indefinita e potente, non solo collocata al limite del reale e dell'irreale, ma anche al limite tra rappresentazione audiovisiva e pittorica. L'oscillazione incerta tra questi doppi dialoghi rafforza i paradossi della realtà presentata che, al limite del riconoscibile e del possibile, fonda in una scivolosa ambiguità (di essenza e rappresentazione) la propria natura fantastica.

Il *valore iperbolico* di questo evento, dalla forte connotazione metaforica, è riconducibile a varie interpretazioni teoriche del fantastico: innanzitutto ritroviamo ***l'intrusione repentina del mistero, la rottura di una regolarità*** imperturbabile che è difficilmente riconducibile a qualche motivo razionale plausibile. Nel caso di *Naufrage*, però, non soltanto ci si interroga sulla natura dell'avvenimento in corso, sul motivo che ha scatenato l'apparente deflagrazione: ciò che è difficilmente spiegabile sono anche le modalità degli effetti di una catastrofe che resta "pulita", cristallizzata in azioni e ambienti asettici. Le circostanze presentate sembrano dunque svolgersi in una sfera emotiva personale, legate a delle funzionalità interiori, a delle emozioni che stanno in bilico tra il *sogno* e l'*allucinazione*.

La mancanza di indizi utili ad ancorare il senso complessivo a qualche certezza fa oscillare lo spettatore in un'area minata da un diffuso senso di esitazione: **l'evento è sospeso tra lo strano e il meraviglioso, in senso todoroviano**, senza scivolare in nessuno dei due territori, proprio per l'assenza di tracce che conducano concretamente in un senso o nell'altro. Il video non presenta un mondo alternativo, ma l'agitarsi di certe passioni che sembrano maturare in un'area del tutto vuota dell'esistenza, dove la prospettiva possibile di futuro viene annullata in un eterno presente colto in una parabola che, dalla vitalità estrema, porta a una stasi dal sinistro sapore di morte.

Il video rappresenta una frontiera estrema del vivere, uno spaccato su un percorso emozionale che trascende la normatività pacata del reale, per condurre sui sentieri impervi di una zona dell'immaginario.

La mancanza di identità di questo spazio, la quasi totale assenza di connotazioni va oltre la definizione di *nonluogo*. *Naufage* non definisce un mondo alternativo, né in senso positivo né in quello negativo, ma si manifesta come “visione” emozionale vuota, che non costruisce niente in alcuna direzione, se non come manifestazione estemporanea e quasi fantasmatica di un impulso emotivo.

Grazie all'uso dello *slow motion* Durand dona allo sguardo una possibilità di estensione oltre il limite umano, forzando le tecnologie audiovisive verso direzioni che impongono un dialogo con altre forme d'arte, mi riferisco alla pittura e alla scultura. **Ciò che vediamo in azione in *Naufage* è il fantastico vero e proprio, nella capacità eversiva di rottura degli equilibri consolidati, con la sua eccentricità, nel pieno di una indole che lavora in funzione di una trasfigurazione del reale, la cui finalità non è chiara, se non nel puro dinamismo e nella suggestione di un progetto più ampio.**

I protagonisti, versioni iperrealistiche degli esseri umani, sembrano arrivare sullo schermo dal nulla, *alieni* a chi li osserva, ma anche a se stessi. Attraverso lo *slow motion* la loro presenza fisica assume una plasticità che ricorda i valori luministici della pittura, mentre la loro “tridimensionalità” viene accentuata, come se i corpi acquisissero una dimensione volumetrica, ma al contempo leggera nelle fluttuazioni.

L'autrice ha adottato delle soluzioni che evidenziano una *forte marca autoriale*, sia per quanto riguarda l'organizzazione della scena, che per quanto concerne la modalità rallentata di registrazione delle azioni, in cui il controllo è totale e indirizzato all'ottenimento di un preciso risultato della produzione. La globalità delle soluzioni attuate mostra un forte *valore seduttivo*: l'attenzione dello spettatore viene attratta dall'ambiguità che domina la vicenda mostrata, grazie soprattutto alle modalità attraverso le quali essa viene presentata. Lo sguardo non resta in superficie, ma si immerge nell'azione da vari punti di vista, osserva la globalità dello spazio e poi fluttua scivolando sui particolari dei corpi e dei volti dei sette protagonisti. Lo spettatore non viene spiazzato, ma guidato nell'osservazione meticolosa dell'evento. Non viene terrorizzato, ma indotto a interrogarsi e a interrogare le immagini (anche in questo caso le *ellissi* della narrazione sono evidenti), cercandone il senso e ammirandone la particolare estetica, esito della confluenza dei vari linguaggi artistici sui quali l'autrice lavora. Anche la *teatralità* dei gesti dei vari personaggi contribuisce allo sviluppo di una

valenza ancor più metaforica, creando una successione di *tableaux vivants* in cui nell'ordinario serpeggia qualcosa di estraneo, dove l'apparenza di realtà si dissolve nella logica di un *sogno* o di un'*allucinazione*.

In *Naufrage* c'è qualcosa di *sublime* che va oltre il perturbante, una commistione di sentimenti opposti che derivano dall'incontro tra fattori seduttivi e problematici che generano sullo spettatore, nello stesso momento, attrazione e repulsione.

Qualcosa di sfuggente e di grande si cela nell'evento presentato, come un sogno che richiede di essere interpretato. In questa rappresentazione del possibile diventa facile individuare alcune delle funzioni del lavoro onirico, con particolare riferimento alla *condensazione*, allo *spostamento*, al *valore simbolico* delle immagini.

*Naufrage* sembra un'allegoria della perdita del controllo emotivo del sé, più che la metafora di una vera catastrofe. In senso *matteblanchiano* quello che il video mette in evidenza risiede soprattutto nel particolare trattamento del tempo che tende all'*annullamento della successione temporale* in un presente infinito, ma anche in una certa confusione di rappresentazione in cui la realtà esterna sembra soccombere alle logiche della realtà psichica. Ed è proprio in questo incontro/scontro tra reale e irreale, in questo dialogo tra possibile e impossibile che possiamo recuperare il concetto dell'*antinomia fondamentale matteblanchiana*.

## IMMAGINARIO IPERBOLICO

**Denis Villeneuve, *Next Floor [Piano successivo]*, Canada, 2008, col., 11'34"**

Denis Villeneuve, nato in Québec nel 1967, ha compiuto i propri studi a Montréal. Regista, sceneggiatore e scrittore, grazie ai suoi lungometraggi (*Un 32 août sur Terre*, del 1998 e *Maelström* del 2000) e ad alcuni medio e cortometraggi, si sta rivelando uno tra i rappresentanti più interessanti del cinema d'autore internazionale. I suoi lavori sono stati presentati in festival del film di tutto il mondo e hanno ricevuto moltissimi premi.<sup>49</sup>

### Trama

La sinossi ufficiale di accompagnamento al corto è la seguente: «Durante un banchetto lussuoso e opulento, completo di capo sala e camerieri, undici ospiti serviti con ogni

---

<sup>49</sup> Alcune informazioni biografiche sull'autore sono reperibili in: E. Marcheschi, *Denis Villeneuve, Next Floor*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Senza meta/No Destination*, cit., p. 109.

Alla produzione è dedicato un sito web: <http://www.nextfloor-film.com/>, pagine *Director* e *Medias*, luglio 2009. Una interessante intervista a Denis Villeneuve sulla realizzazione del lavoro è visibile alla pagina: [http://www.fest21.com/video/next\\_floor\\_director\\_denis\\_villeneuve](http://www.fest21.com/video/next_floor_director_denis_villeneuve), giugno 2010.

attenzione partecipano a quello che sembra essere un massacro gastronomico. In questo universo assurdo e grottesco, una inattesa sequenza di eventi insidia la sinfonia infinita dell'abbondanza».<sup>50</sup>

*Next Floor*, come si evincerà dall'analisi, presenta un quadro di stravagante brutalità, teatro della ferocia umana esercitata dall'uomo sugli animali e sull'uomo stesso. Al contempo, l'allegoria dell'apparente degrado della classe sociale aristocratica presentata è anche metafora del collasso della società contemporanea, soverchiata dalla propria assurdità e dalla propria violenza.

### **Analisi: immagine**

Il lavoro ha inizio con la presentazione di quello che, poco dopo, scopriremo essere il *maître*: dal particolare dei suoi occhi, in *zoom out* si passa gradualmente al primo piano che ne rivela il volto austero, per poi ritornare a un breve *zoom in* sul quale viene ricordato il piano ravvicinato di un vassoio sul quale trionfano pezzi di carne quasi cruda e ciliegie.

Attraverso una inquadratura in campo medio effettuata con un carrello all'indietro, viene presentata la globalità della scena: infatti, grazie a questo movimento, dal vassoio si passa alla scoperta della tavola imbandita dove sono riuniti undici commensali, intorno ai quali si muovono tre camerieri sotto la supervisione del *maître*. Il pasto è accompagnato da tre musicisti, un pianista, un violoncellista e un violinista. La sala in cui il banchetto ha luogo è immersa nel buio e sul tavolo campeggia un grande lampadario di cristallo che illumina la scena.

Grazie a una serie di inquadrature in movimento vengono successivamente presentate alcuni piani ravvicinati sulla tavola che viene lentamente svelata, così come le persone sedute intorno. Dall'immagine dello scheletro spolpato di un animale che ancora giace su un vassoio, con un movimento diagonale lo sguardo si volge ai commensali intenti a mangiare voracemente, ai particolari delle loro mani che afferrano pezzi di carne o che maneggiano velocemente le posate.

La scena è osservata dallo sguardo severo del *maître*, mentre una serie di inquadrature ravvicinate mostrano le più svariate portate di carne, composte creativamente sui vassoi, ma esibite in tutta la brutalità delle viscere, delle ossa, con la messa in rilievo della macellazione della carne.

---

<sup>50</sup> Cfr. <http://www.nextfloor-film.com/>, pagina *Synopsis*, luglio 2009. La traduzione è mia.

Successivamente i vari personaggi vengono presentati più da vicino: vediamo una elegante signora con un'acconciatura stravagante dei capelli; un uomo anziano con una folta barba bianca, affiancato da un giovane, leggermente defilato e immobilizzato su una sedia a rotelle mentre osserva il pasto; una giovane donna bionda vestita con una giacca in stile militaresco; un uomo in *papillon*, calvo, dallo sguardo allusivo. Avvengono tra tutti degli scambi di sguardi, dei rimandi di azioni, come se fossero consapevoli di fare parte di uno spettacolo teatrale in cui sta accadendo qualcosa. Le loro vesti impeccabili sembrano stranamente cosparse di polvere.

Intorno a loro si affaccendano freneticamente i camerieri, servendo il cibo e versando vino nei calici. Attraverso una serie di movimenti diagonali della macchina da presa e in semi rotazione sulla tavola vengono presentati anche gli altri partecipanti al banchetto: un anziano in giacca bianca; un giovane uomo elegantissimo e con un vistoso anello alla mano.

I rapidi spostamenti del punto di vista colgono altri dettagli della tavola, tra i quali troneggiano, disposte su vassoi, inquietanti teste di animali esotici imbalsamati.

Successivamente, viene presentata una giovane donna tramite alcuni piani ravvicinati, anch'essa elegantissima, ma pensierosa, apparentemente distante e non coinvolta come gli altri commensali nella feroce abbuffata. L'alternanza di immagini che riguardano ancora i vassoi colmi delle carni più varie, il particolare del piede della donna che si muove lentamente sul pavimento ricoperto di polvere, il rimando preoccupato degli sguardi dei camerieri e dei musicisti, la concitazione di questo scambio frenetico fa capire che qualcosa sta per accadere: un'improvvisa inquadratura in campo medio della sala mostra infatti il crollo del pavimento sotto il tavolo dei commensali. Camerieri e musicisti, per niente meravigliati dell'evento, organizzano il piccolo trasloco degli utensili e degli strumenti al piano inferiore dove si dirigono velocemente. Anche il lampadario di cristallo viene abbassato sul tavolo che, attorniato dai commensali seduti nelle stesse posizioni, è precipitato e si è fermato al piano inferiore. Una serie di particolari, dettagli e campi ravvicinati presentano la tavola, le mani dei personaggi, le portate dei vassoi, i volti ricoperti completamente di polvere. Mentre i camerieri cercano di ripulire le vesti dei protagonisti, una emblematica inquadratura dal basso verso l'alto mostra il lampadario di cristallo e, da questa prospettiva, si scorgono i molti piani attraverso i quali il solaio è crollato.

Alcuni campi e controcampi seguono ancora gli intensi rimandi di sguardi dei commensali, come se un segreto patto li legasse. Improvvisamente, con espressioni che

rivelano un accordo forse tacito, tutti, tranne la giovane donna pensierosa, riprendono a cibarsi dei resti impolverati dei loro piatti.

I camerieri portano vassoi di nuove vivande, tra le quali sfilano anche altri animali imbalsamati, esibiti nel loro straniante valore decorativo: un pavone, un armadillo, un daino, la testa di un rinoceronte. Tutto viene osservato dal capo sala che, impassibile, resta a distanza dal tavolo e dirige silenziosamente il servizio. La scena che si apre a questo nuovo piano è leggermente più luminosa, la sala ha delle finestre, ma l'aspetto decadente è lo stesso. Un'alternanza di inquadrature ravvicinate e campi totali ricostruisce nuovamente la sequenza delle azioni precedentemente osservate: i commensali che si abbuffano, i camerieri che si affannano nel riempire i piatti e nel servire nuove portate, rigorosamente a base di carne.

Improvvisamente il tavolo crolla al piano inferiore e, nonostante tutto il servizio venga riorganizzato per il trasferimento, un campo lungo mostra un nuovo crollo del pavimento, della tavola e dei commensali. Si impone dunque una ulteriore discesa di piano, seguendo rampe di scale ancora più buie ma, prima che il servizio venga riallestito, il *maître* intuisce un nuovo cedimento. Il trasferimento avviene dunque a un livello inferiore, ancora più decadente e privo di luce.

Mentre i camerieri, riorganizzando il vitto, attendono una nuova caduta, il tavolo resta al piano superiore. Gli stessi commensali, seduti nelle medesime posizioni, mostrano sguardi più aggressivi e, sopraffatti da un istinto bestiale, ricominciano a mangiare con ributtante avidità le portate ricoperte da uno spesso strato di polvere. Come animali feroci che si contendono il cibo, essi si avventano sui piatti, rubandosi brutalmente brandelli di carne l'un l'altro. Le inquadrature sono sempre più ravvicinate e mostrano, da vari punti di vista, particolari dei corpi, dei volti e dettagli della tavola. In questa lotta disumana si contraddistingue il primo piano della giovane donna che sta piangendo e che, con ineluttabile fatalismo, continua a ingozzarsi come gli altri, pur in un evidente stato di prostrazione. Segue un campo totale che riprende il tavolo, completamente ricoperto di macerie, attorno al quale i vari protagonisti si agitano con foga, colpendosi e afferrando i pezzi di cibo rimasti.

Il dettaglio del solaio dal quale casca la polvere, osservato dal *maître* ripreso in primo piano che con tutti gli inservienti si era già posizionato al piano inferiore, apre una sequenza drammatica: un nuovo crollo del pavimento e del banchetto viene seguito dai volti attoniti dei camerieri e dei musicisti che stavolta si avvicinano al pavimento sfondato. Anche il lampadario con i cristalli è sganciato e in caduta libera.

Il *maître*, ripreso in primissimo piano, rivela un sorriso perfido e sarcastico. Segue una sequenza di immagini in cui è visibile la caduta del tavolo di piano in piano, mentre i commensali vi rimangono attaccati e riversi sopra, fino a quando un'ultima inquadratura mostra la profondità del baratro che si è venuto a creare e nel quale avviene la caduta del lampadario. Il lavoro si chiude con un'unica inquadratura dei primi piani dei musicisti e dei camerieri allineati che si guardano l'uno l'altro, per finire poi sul primissimo piano del *maître* e, in *zoom in*, sull'intensità del suo sguardo.

*Next Floor*, realizzato in 35mm, è stato arricchito da effetti in computer grafica soprattutto per quanto riguarda le parti più spettacolari che hanno a che fare con gli effetti di caduta e le "prospettive impossibili" che mostrano la pluralità dei solai crollati. Dal punto di vista della costruzione dell'immagine l'autore ha privilegiato l'uso di piani ravvicinati – campi totali, primi e primissimi piani, particolari e dettagli – sfruttando al massimo le particolarità dei volti degli attori impiegati, valorizzandone espressività e recitazione. La rotazione della macchina da presa che, grazie a campi e controcampi viene effettuata intorno al tavolo, mantiene sempre in evidenza il punto focale dell'evento e concentra sguardo e attenzione al centro della sala. I campi lunghi impiegati servono invece a collocare la scena nello spazio, giocando sul contrasto tra la decadenza del luogo e il lusso del banchetto.

Il montaggio è serrato e sostiene il susseguirsi degli avvenimenti da un punto di vista che non è mai immersivo, ma sempre rapido nel passaggio di piano in piano.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora di *Next Floor* è basata su tre livelli che interagiscono seguendo le esigenze della narrazione. Si possono distinguere una musica extradiegetica, dei brani intradiegetici e un composito tessuto sonoro fatto di rumori ben riconoscibili che riguardano la tavola (posate, stoviglie, bicchieri, ma anche suoni relativi all'atto fisico del mangiare, masticazioni, deglutizioni...). Anche in questo lavoro l'uso della parola in quanto possibilità di dialogo o narrazione viene totalmente tralasciato e, tra un indistinto impiego di voci e fonemi poco intelligibili, l'unica frase chiaramente comprensibile è il «next floor» (trad. it. piano successivo) pronunciato dal *maître* a ogni crollo del solaio e del tavolo dei commensali.

Il lavoro inizia con un motivo musicale basato sul suono ritmico e sempre uguale di alcune percussioni che conferisce una certa austerità alla scena, quasi si trattasse di una

chiamata a battaglia. Questo accompagnamento extradiegetico fa da tappeto sonoro ai rumori legati alla tavola, fino a quando la scena iniziale di presentazione dell'ambiente non termina.

Dopo questa introduzione resta il panorama sonoro della sala: ogni suono amplificato è chiaro e nitido, soprattutto per quanto riguarda la necessità di evidenziare il ribrezzo della consistenza delle carni. Il banchetto viene accompagnato dalla musica intradiegetica dei musicisti che iniziano a suonare.

Agli scricchiolii e cigolii che preannunciano il crollo del solaio viene associato un motivo extradiegetico che accentua il *pathos* dell'avvenimento.

Le scene che riguardano il riallestimento del servizio ai piani inferiori sono dominate dal silenzio sul quale emergono i passi della corsa dei servitori, il rumore delle stoviglie, la pulizia della polvere dalle vesti dei commensali.

Nel momento in cui i musicisti riprendono a suonare, tutti ricominciano anche a mangiare. Ai suoni della tavola si assommano nuovi cigolii e lo stesso motivo extradiegetico precedentemente usato per sottolineare un nuovo crollo.

La scena cruenta della feroce abbuffata non viene accompagnata dalla musica intradiegetica, ma viene reimpiegato il motivo iniziale di percussioni sul quale si innesta tutta la colorita gamma di suoni, stavolta ancora più perturbanti, perché sembrano essere quelli prodotti da animali coinvolti in una lotta per il cibo.

Lo scricchiolio persistente del pavimento diventa sempre più marcato, fino a quando un ultimo e definitivo crollo viene ancora sottolineato dallo stesso motivo musicale.

Nella fase finale il frastuono della catastrofe, dato dal tavolo che sfonda i solai e dalle urla dei protagonisti, è seguito dal silenzio attonito dei camerieri e dei musicisti, mentre lo sguardo del *maître* è accompagnato nuovamente dalle percussioni iniziali che chiudono trionfalmente il lavoro.

### **Relazioni con il fantastico**

*Next Floor* è un lavoro carico di mistero, per certi aspetti crudamente surreale, enigmatico, indecifrabile. Le difficoltà di approccio alla storia si presentano fin dall'inizio: in un'epoca difficilmente individuabile e in un luogo singolare si svolge un banchetto lussuosissimo, dalle caratteristiche decisamente inquietanti.

Le portate che vengono proposte dai camerieri sono composte per lo più da carne di animali, spesso esibita nella truculenza del sangue e nella cruda reminiscenza delle varie bestie che sembrano essere state uccise, scuoiate e adagate direttamente sui vassoi.

**Lo spettatore si trova di fronte a una realtà disfunzionale, a un'esperienza in un teatro improbabile che porta in sé tutte le tracce del mondo, pur trasfigurate in qualcosa di eccentrico e inquietante che nasconde un germe di follia.** Quindi, se il banchetto di questo gruppo di aristocratici è credibile, così come il gruppo di servitori che gli si affaccenda intorno, risulta stravagante il luogo dove questa scena viene calata: un edificio apparentemente abbandonato, decadente, dove i mobili sono stati accatastati, le finestre coperte da teli bianchi e dove l'unico tocco di eleganza risiede nel lampadario di cristallo bianco che illumina il tavolo.

La prima anomalia riguarda dunque lo spazio, apparentemente inappropriato per ospiti di tale riguardo, così come stranianti e sgradevoli risultano le vivande presentate (si ricordino gli animali esotici imbalsamati, delle cui carni generalmente l'essere umano non si ciba) sulle quali i protagonisti si avventano con ferocia e istinto famelico progressivamente crescente. La storia, nella quale viene mantenuta la costruzione sequenziale delle azioni, viene presentata in quella che sembra una sospensione temporale di un'epoca imprecisata. L'azione, inoltre, difficilmente collocabile in un lasso temporale diurno o notturno, sprofonda progressivamente in un buio dal forte valore allegorico.

A questa serie di *dati eccentrici* bisogna aggiungere anche l'inspiegabile sfondamento dei solai e la progressiva caduta del tavolo e di tutti i protagonisti del pasto che si ritrovano, a ogni crollo, seduti nelle stesse identiche posizioni, sempre più feroci ed esacerbati. Nessuno dei personaggi della storia, commensali, camerieri o musicisti, ha un moto di esitazione di fronte agli avvenimenti che li vedono coinvolti, mentre lo spettatore è fin da subito disorientato in una indagine priva di risposte immediate.

Non c'è niente di meraviglioso in quello che viene messo in scena, tutto risulta strano, sfuggente, ambiguo, fino a diventare sgradevole.

Se molti sono dunque i riferimenti al primo gruppo di definizioni da me individuato (da Caillois a Todorov), è anche vero che *Next Floor* presenta un forte scollamento dalla realtà, attraverso una rappresentazione che ne filtra e mette in risalto il lato più cattivo, evidenziandone violenza e brutalità. In tale senso credo che il fantastico si manifesti in questo lavoro come vera e propria *utopia negativa (distopia)*, attraverso la rappresentazione di quella che sembra essere una fobia della mente e non una possibile realtà, un luogo perturbato indesiderabile dal quale rifuggire.

In questo contesto l'*altro* non è che la parte degenerata degli stessi protagonisti che emerge man mano che la situazione diventa più precaria. Come veri e propri mostri,

soverchiati da un istinto animale, essi cercano di sopraffarsi l'un l'altro in preda a istinti famelici incontrollati quando la catastrofe finale sembra imminente. Ma i mostri sono anche tutti coloro che portano avanti "lo spettacolo" intorno ai commensali, spettatori inermi ma forse consapevoli di un banchetto che avrà esiti fatali.

L'autore introduce lo spettatore all'interno della rappresentazione attraverso l'accurata scelta delle inquadrature e del montaggio, facendo scoprire, immagine dopo immagine, l'ambientazione, i personaggi e i fatti descritti. In questa "visita guidata", chi guarda non viene mai catturato e assorbito completamente nelle azioni, ma resta defilato a osservare gli avvenimenti, analogamente ai camerieri o ai musicisti che, pur prendendo parte alla storia, ne restano in disparte, non coinvolti nell'aspetto più drammatico degli avvenimenti. E in fondo, gli eventi narrati hanno in sé qualcosa di paradossale, al punto che l'incredulità e il fastidio prendono il posto della sorpresa e del terrore, con una vena di morbosità che determina disgusto e piacere nell'osservare un tale crescendo del degrado.

In *Next Floor* la *soglia* che separa il reale dall'irreale è data dallo stesso luogo di confine in cui si svolge tutta la storia, mentre un ulteriore e ben più drammatico passaggio, per quanto non visto, avviene all'interno della rappresentazione stessa nel momento in cui la caduta del tavolo sembra non avere fine e i commensali sprofondano verso una destinazione che ricorda i più bassi meandri dell'inferno, secondo la concezione dantesca.

La *manca*za di una *connotazione* *logistica e temporale* della storia, l'assenza di dialoghi o di voci fuori campo utili come punti di riferimento determinano una serie di vuoti che lo spettatore deve colmare, diventando parte attiva e integrante della narrazione.

Le manifestazioni del *perturbante* in *Next Floor* sono diverse: in prima istanza, pur attraverso una *rappresentazione allegorica*, vengono messe in scena le violenze e le insensate sopraffazioni del quotidiano, spesso mascherate o nascoste. In secondo luogo viene mostrata la contraddizione apparente di una classe sociale che, dapprima elegantemente composta, si abbandona successivamente a istinti bestiali e aggressivi. Inoltre, tutte le azioni sembrano seguire le pagine di un copione pre-definito, del quale tutti i protagonisti sembrano essere al corrente. Ciò viene rivelato dagli scambi di sguardi dei commensali stessi e dall'aspetto stesso del *maître* che segue l'organizzazione della tavola, prevedendo crolli e fermate, comunicando ogni volta un inesorabile «next floor». La vicenda assume dunque l'aspetto della tragedia ineluttabile

dalla quale tutti sanno di non poter sottrarsi. L'aspetto perturbante sta dunque nella ripetitività delle azioni e nella consapevolezza della fine e di come questa venga vissuta in modo sfrontato da parte degli stessi commensali, a eccezione della giovane donna che piangendo si dimostra per pochi attimi fuori dal coro.

Come un *sogno* in cui vengono condensati gli elementi più disparati attraverso nessi che seguono i caratteri della *bi-logica*, *Next Floor*, grazie a una rappresentazione allucinante e al limite della verosimiglianza, presenta un quadro allegoricamente atroce della barbarie nella quale la società contemporanea sta sprofondando. Coloro che hanno provocato le cause del disastro (gli aristocratici in quanto simboli del potere) non si curano della propria caduta, ma persistono nell'appropriazione delle risorse, senza dare cenni di ravvedimento o di fuga. Chi resta invece intorno a guardare gli esiti della deriva mantiene una posizione di incurante distacco e sarcasmo, in attesa della rovina. Se l'inferno ha un volto, esso potrebbe avere le sembianze dell'edificio desolato e del cruento degrado messo in scena in *Next Floor*.

#### **IDENTITÀ PERTURBATE**

**Antonin De Bemels, *Se fondre [Sciogliersi]*, Belgio, 2006, col., 24'30"**

De Bemels è un autore già attivo e affermato da diversi anni sulla scena artistica contemporanea. Nato a Bruxelles nel 1975, ha studiato alla École de Recherche Graphique nella sezione Narration Visuelle, dove ha scoperto il cinema sperimentale e l'arte video. Dal 1997 si dedica a una ricerca artistica articolata su più fronti: video monocanale, videoinstallazioni, videoscenografie, musica per spettacoli e performance audiovisive. I temi della sua indagine riguardano il movimento e la disfunzionalità dei corpi e dello spazio, la relazione dinamica tra suoni e immagini per una produzione molto legata alla videodanza e alla narrazione sperimentale. I suoi lavori sono stati presentati in moltissimi festival internazionali in tutto il mondo, dove ha ricevuto premi e menzioni. De Bemels sviluppa le proprie ricerche sonore e musicali sotto lo pseudonimo Petite Porte de Bronze, e ha creato un *alter ego*, chiamato Bonhomme Daniel, anche per quanto riguarda parte della sua produzione in video.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Le informazioni sull'autore sono rintracciabili su molti siti web, tra questi segnalo il suo sito personale: <http://antonindb.be/>, giugno 2010. Riferimenti al video e all'autore sono rintracciabili su vari cataloghi di INVIDEO (edizioni 2004, 2005, 2007, 2008, 2009). Per quanto riguarda il presente video ci si riferisca a: E. Marcheschi, *Antonin De Bemels, Se fondre/Merge*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Poetroniche*, cit., p. 65.

## Trama

La scheda di accompagnamento del video riporta la seguente presentazione: «Tre personaggi, tre corpi, tre traiettorie: Piéton (pedone in italiano) cammina per la città, Pensée (pensiero, al femminile anche come viola del pensiero) si disperde, Pantin (marionetta) esce lentamente dalla propria immobilità. Come trovare il proprio posto nella realtà che ci sta intorno? Alcuni intraprendono una strada, altri vi si mescolano dentro, altri ancora trovano un modo per scappare. Il movimento è la chiave di tutto».<sup>52</sup>

De Bemels costruisce una storia intorno a tre personaggi che si muovono tra la città e il proprio spazio privato. Attraverso il particolare studio dei loro corpi e dei loro movimenti, l'autore rappresenta tre modi diversi di relazionarsi al mondo, in contrasto o “sciogliendovisi” dentro (come il titolo *Se fondre* indica), e di affrontare i rapporti interpersonali. De Bemels compie con questo lavoro un balzo in avanti nella propria ricerca sulla possibilità gestuale e di disarticolazione dei corpi, applicandola a una dimensione narrativa, rafforzandone funzionalità e valore contenutistico.

## Analisi: immagine

Il video ha inizio con un piano ravvicinato che mostra il mezzo primo piano di un ragazzo sdraiato al suolo, caduto probabilmente su un sentiero. Segue il titolo del lavoro. In campo totale viene inquadrato il medesimo giovane che, con movimenti a scatti e privi di fluidità, va a chiudere la finestra della stanza dove si ferma in poltrona a leggere. Qui cala un buio artificiale, fino a quando una lampada da tavolo non si accende all'improvviso da sola, creando una sorta di *spot* di luce sul ragazzo. Il titolo del libro che sta leggendo è *Il s'agit*.<sup>53</sup> Grazie a uno *zoom in* la telecamera inquadra il ragazzo più da vicino. Appare rapidissimo il primo piano di un altro uomo.

Con montaggio in stacco vediamo il particolare delle gambe di un uomo che cammina. Con lo stesso rapido raccordo un veloce passaggio mostra il giovane lettore, per poi rivedere di spalle l'uomo che cammina e che si ferma davanti a una porta. L'inquadratura del particolare della mano che cerca la chiave nella tasca per aprire la porta mostra un intervento di animazione a passo uno che ne rende frenetico il movimento. L'apertura della porta da parte di lui corrisponde all'apertura di un'altra

---

<sup>52</sup> Scheda di accompagnamento al video presentato nella selezione di INVIDEO 2008, reperibile anche sul sito: <http://www.6870.be/spip.php?article126>, giugno 2009. La traduzione è mia.

<sup>53</sup> Si tratta di fatto di un'autocitazione perché De Bemels ha realizzato nel 2003 un video dal medesimo titolo. *Il s'agit* rappresenta una sorta di danza epiletica in cui l'autore evidenzia la parte biologica e la parte meccanica dell'uomo, facendo convivere l'aspetto più naturale e “carnale” dell'uomo con un *alter ego* artificiale fatto di legno. Pur nella loro complementarità, le due parti si oppongono in un “ballet mécanique” violento e incontrollato.

porta da parte di una ragazza. L'inquadratura in campo totale fa riconoscere lo stesso appartamento del giovane lettore, visto da un punto di vista più ampio che inquadra un ingresso e una stanza di passo dalla quale si accede allo studio con la poltrona in cui il giovane prima leggeva. La ragazza si dirige ad aprire la finestra dello studio in cui il ragazzo leggeva e poi si siede al tavolo della stanza di passo e inizia a scrivere su un foglio.

Il giovane lettore dai movimenti disarticolati entra dallo stesso ingresso, si dirige nella stanza in cui è stato precedentemente presentato, chiude la finestra e ricomincia a leggere.

Intanto con uno *zoom in* lo sguardo si concentra sulla ragazza che scrive e poi con un passaggio diretto vediamo l'immagine di una doccia e della donna ferma, ripresa di spalle sotto il getto.

Ancora con un passaggio in attacco diretto ritroviamo il giovane lettore che mangia, seduto al tavolo sul quale la giovane donna scriveva. Grazie al campo totale scopriamo che anche la ragazza è al tavolo a mangiare, seduta nella stessa posizione di prima. Improvvisamente le braccia di lei iniziano a muoversi freneticamente, in modo disarticolato. Il ragazzo, ripreso in primo piano, la osserva, si capisce che le sta parlando<sup>54</sup> e in sovrimpressioni appare una didascalia (in francese e inglese): «a cosa stai pensando?».

I movimenti di lei persistono fino a scemare e ritornare alla normalità. Quando tutto sembra essere rientrato, la giovane risponde: «a niente». Il ragazzo, parlando, ma sempre tramite didascalia ribadisce: «uno non pensa mai a niente». Una inquadratura in campo medio mostra i due che ricominciano a mangiare.

Successivamente, alcune immagini disturbate ritrovano il personaggio che camminava, inquadrato di spalle. L'immagine è traballante, a scatti, disturbata da un effetto *flicker*. Osserviamo l'incontro tra lui e un altro personaggio. I due si salutano e l'altro uomo, con espressione preoccupata, chiede al giovane che cammina se tutto va bene e lui risponde di sì. In sovrimpressioni compare la traduzione in inglese delle loro parole.<sup>55</sup> Successivamente è sempre lo stesso giovane a essere seguito nella camminata con una un'immagine più stabile.

Il ritorno è immediato all'appartamento: una inquadratura in primo piano ci mostra il ragazzo di nuovo intento alla lettura. In campo medio osserviamo la ragazza sulla porta

---

<sup>54</sup> Come si vedrà nell'analisi del suono, la voce di questi due personaggi non si sente mai. I loro brevissimi dialoghi vengono accompagnati dalla comparsa di didascalie in sovrimpressioni.

<sup>55</sup> In questo caso appare la sola traduzione in inglese perché le loro voci, in francese, sono udibili.

che lo guarda e dice (ancora uso delle didascalie in francese e inglese, perché le parole non sono udibili): «ho una sorpresa per te». Il ragazzo, ancora in primo piano, risponde: «aspetta. Sono alla fine del capitolo. Ancora qualche riga e ho finito».

Una rotazione della telecamera inquadra la ragazza a mezzo primo piano dalle spalle, escludendo il giovane dall'immagine, mostrandola in preda a un'oscillazione frenetica del capo. L'immagine si ristabilizza e uno *zoom in* con un movimento laterale della telecamera conduce lo sguardo fuori dall'appartamento.

Ritroviamo il ragazzo che cammina, ripreso ancora di spalle, mentre passa sotto un tunnel ed entra in un'area verde (un parco o un bosco). Le immagini sono spesso perturbate. Un cartello indica che il sentiero è riservato al passaggio pedonale.

Il giovane lettore a passeggio su una bicicletta è ripreso con un effetto di rallentamento e in campo medio, sullo stesso sentiero.

Appare nuovamente il ragazzo che cammina, di spalle, mentre trova sul sentiero un lungo bastone che afferra e lancia. Dopo una lunga inquadratura dalla connotazione iperbolica che mostra il volteggiare apparentemente infinito del bastone, ritroviamo il giovane in bicicletta. All'avvicinarsi dello sguardo su di lui corrisponde un'accelerazione dell'immagine fino a quando questa si blocca nel momento in cui la ruota incappa nel legno planato al suolo. Fermi immagini e *flicker* trattengono il senso del volo del ragazzo che cade dalla bicicletta.

Grazie a un passaggio diretto ritroviamo il giovane nella cucina di casa mentre mette una teiera sul fuoco. In questa sequenza il suo movimento poco fluido è dato anche dalla vera e propria mancanza di *frames* che impongono salti allo svolgimento dell'azione. Il giovane si siede a leggere. Il titolo del libro è visibile: *Il s'agit 2*.

Segue ancora una sequenza del ragazzo che cammina e un nuovo incontro: la sua andatura sciolta si "incaglia" nel momento in cui incontra un nuovo personaggio. I due si salutano, ma quando il ragazzo chiede all'uomo se sta bene, quest'ultimo risponde negativamente e cade all'indietro. Tutta la sequenza è perturbata dall'assenza di *frames*, da salti e *flicker* dell'immagine.

Si ritorna al giovane che nella cucina afferra la teiera rovente: qui il gesto del braccio convulso corrisponde alla bruciatura della mano. La percezione del dolore richiama alla memoria la scena della caduta dalla bicicletta, che ora viene riproposta nel suo compimento. Vediamo alcuni particolari, il volto del giovane, la mano, le gambe: le varie inquadrature sono montate secondo un effetto *flicker*. L'impatto al suolo avviene invece in presa diretta.

Il rimando è immediato alla caduta dell'uomo che ha incontrato il ragazzo che cammina. L'inquadratura in campo medio mostra il ragazzo che lo osserva e se ne va. Le immagini sono come sempre instabili, tremolanti. La sua camminata riprende, ma stavolta più esitante, frammentata fino a quando egli si ferma di fronte a una porta aperta.

Viene nuovamente presentato il campo medio delle stanze dell'appartamento. La giovane al tavolo che scrive, il ragazzo che legge, ma che deve interrompersi per una improvvisa frenesia che coglie il suo braccio destro.

La narrazione prosegue ritornando sul ragazzo che cammina per una strada cittadina e che entra da una porta che trova aperta. Le immagini sono ancora alterate da rallentamenti, fermo immagine, sfasamenti.

La ragazza viene mostrata in una serie di alterazioni del corpo. Le braccia vengono ancora interessate da un movimento epilettico, mentre scrive o beve, e poi avviene uno sdoppiamento di lei che sembra alzarsi, dirigersi dal giovane che legge, sedersi all'altro lato del tavolo, aprire la finestra dello studio di lui. La vediamo poi effettivamente salire le scale, andare nel bagno, mettersi il deodorante, sedersi, aprire la finestra. Le immagini sono messe in sovrimpressioni, cucite con dei salti che conferiscono una forte instabilità al quadro. Con le stesse modalità seguiamo la ragazza in cucina, mentre prepara qualcosa, apre il frigo, si siede: tutto è condensato in un unico istante che mostra il dispiegarsi di possibilità di azioni nelle varie stanze. La osserviamo ancora mentre scende e/o sale le scale, esce di casa e si dirige nel bosco/parco dove si siede su una panchina. L'immagine di lei è sempre duplicata, alterata. Poi la ritroviamo ancora seduta al tavolo dove scriveva e mentre esce dalla stanza. Lei e tutti i suoi *alter ego* procedono verso la panchina nel verde. La scena termina con lei che si siede e, allo stesso modo, tutte le sue "moltiplicazioni".

La narrazione ritorna alla stanza inquadrata in campo totale dove il ragazzo che legge viene colto da improvvise crisi del piede, della gamba, delle braccia e della testa. Lui stesso appare perplesso e disturbato dalla perdita di controllo del proprio corpo, sempre più violentemente sconvolto all'interno della stanza dalla quale, alla fine, scompare definitivamente.

Inizia una sequenza più statica dedicata alla casa: il dettaglio di una tazza di caffè, le stanze vuote sul fare della sera, fino a quando non vediamo il giovane camminatore entrare nel buio, soffermarsi al tavolo sul quale è appoggiato il foglio scritto della ragazza, e sedersi sulla poltrona dove abitualmente sta il giovane lettore. Qui egli inizia

a spegnere e ad accendere la lampada. La ragazza rientra in casa e, soffermandosi sulla porta della stanza, lo guarda.

L'aspetto che più caratterizza questo video di De Bemels è il grande lavoro di post produzione e di effetti che l'autore ha realizzato in modo funzionale alla narrazione. Tutto lo svolgimento naturale delle azioni è completamente alterato da interventi sulla velocità (rallentamenti, fermo immagine, velocizzazioni), taglio di *frames*, sovrapposizione di immagini, uso di effetti stroboscopio (*flicker*), uso del *chroma key*. Le soluzioni adottate sono legate alla necessità di mettere in scena certe disfunzionalità o anomalie psichiche dei personaggi. In tal modo anche la consequenzialità della narrazione è continuamente sfasata, in una straniante sospensione che mette in dialogo la temporalità del reale con il tempo dell'interiorità.

Un altro dato interessante sta nella scelta dell'uso delle didascalie per quanto riguarda il dialogo della coppia. Anche in questo caso la soluzione è congeniale nell'esprimere l'incapacità di comunicare dei due, sia dal punto di vista emotivo che relazionale.

### **Analisi: suono**

La costruzione della concezione sonora di *Se fondre* è complessa e stratificata.

Vengono utilizzati suoni in presa diretta, affiancati anche dalla ricostruzione e sottolineatura di certa punteggiatura sonora: il cinguettio degli uccelli, il cigolio della finestra, la pesantezza dei passi sulla strada, il fruscio delle vesti, il rumore della pedalata in bicicletta...

Le immagini ambientate in casa sono accompagnate da un sottofondo che rende l'atmosfera dell'ambiente ovattata, innaturale, anche grazie all'impiego di suoni acusmatici, spesso di origine elettronica, che disorientano e deviano l'attenzione su altri piani di realtà.

Nel caso dell'ambiente domestico le varie sorgenti sonore sembrano avere un unico livellamento, tanto che i suoni ci appaiono provenienti dal medesimo piano, sia che si tratti di sorgenti vicine o lontane. Spesso la presenza del commento sonoro di una scena scivola anche sulle immagini raccordate successivamente.

I movimenti disarticolati dei corpi vengono evidenziati da particolari tessiture elettroniche che marcano la gestualità scomposta, la drammaticità di queste crisi e il loro graduale ritorno alla normalità.

Talvolta vengono costruiti dei “siparietti” sonori che hanno un valore ritmico, più che melodico e che accentuano, ad esempio, l’andatura dei vari personaggi o i passaggi da scena a scena.

Per quanto riguarda l’impiego della voce, solo il giovane che cammina intrattiene dei brevi dialoghi con dei passanti, mentre il ragazzo e la ragazza che vivono insieme, come abbiamo già visto, si parlano solo raramente e quello che si dicono viene comunicato allo spettatore tramite l’uso di didascalie.

Un vero e proprio commento musicale appare unicamente sui titoli di coda.

### **Relazioni con il fantastico**

De Bemels ha costruito con *Se fondre* un universo plasmato a immagine della realtà, inserendo una serie di anomalie e interferenze che provengono dalla rappresentazione di certe dinamiche psicologiche dei personaggi della storia. Mi pare si tratti di un aspetto assai importante, perché l’autore riesce a dare una forma audiovisiva concreta alle frustrazioni, ai timori, alle reazioni emotive dei vari caratteri, creando un territorio di confine in cui la forma più nascosta del pensiero diventa vera e propria azione dinamica.

**I fatti che *Se fondre* presenta fanno collocare il video al confine tra lo *strano* e il *meraviglioso todoroviano*.** È strana la gestualità disarticolata, la frenesia epilettica che coglie i personaggi, mostrando possibilità di movimento e articolazioni che vanno al di là della versatilità di un corpo umano. Essa è apparentemente inspiegabile, fino a quando se ne comprende la relazione con la rappresentazione di certe reazioni emotive dei personaggi di fronte a situazioni per loro sgradevoli: questo viene ben dimostrato dalla giovane donna quando, ripiegata su se stessa durante una cena silenziosa col compagno, improvvisamente traduce il marasma dei propri pensieri in una nevrosi fisica, rifiutandosi di condividere con lui la propria preoccupazione, nonostante il suo interessamento. E il meccanismo diventa ancora più chiaro quando lui le nega attenzione, nonostante lei abbia detto di volergli mostrare una sorpresa: anche in questo caso, la reazione scomposta è evidente seppure più controllata. Ancora più forte è la manifestazione di insofferenza di lei quando, seduta al tavolo a scrivere, viene assalita da una smania che la vorrebbe portare altrove e, indecisa tra varie soluzioni, vediamo la sua figura “dividersi” (o moltiplicarsi) letteralmente tra varie possibilità di azione. Mentre il giovane, così esiliato dalla vita di lei e da se stesso, mostrato in una paralisi mentale e in una ipercinesia (ossimoro) che ne condiziona i movimenti, letteralmente “scompare”, dissolvendosi in un’acme dinamica del corpo letteralmente impazzito.

Al contempo il video porta in sé il *meraviglioso*, proprio perché carico di tante *figure retoriche* che prendono forma e che fanno assumere alle vicende narrate un valore iperbolico, venato da una stravagante magia dell'assurdo.

L'autore, grazie agli interventi sulle immagini che ho menzionato prima, *rompe il senso unitario e compatto dello spazio e del tempo*, frammentando la linearità delle azioni e "terremotando" la solidità degli spazi. Questo gioco di *destrutturazione* complica la visione, pur mantenendo un filo che regge insieme la coerenza e la linearità del racconto. Il mondo che De Bemels rappresenta è un universo del "come se", che fornisce una risposta concreta alla domanda «come sarebbe il mondo intorno e come saremmo noi se improvvisamente i nostri pensieri e le nostre emozioni si traducevano in azione fisica?». A mio parere *Se fondre* si colloca nell'area legata al gioco, delineata dalle interpretazioni "positive" del fantastico di Brown e Irwin, dove le distorsioni, le animazioni e le metafore alludono a un chiaro trionfo della creatività, allo spettacolo della fantasia in atto anche se, come in questo caso, venata di un sottile *humor nero*.

La realtà presentata non è perturbante, pur essendo influenzata dai pensieri che i soggetti coinvolti riversano su di essa. Si tratta di un universo accettabile perché al suo interno vigono le norme secondarie del *gioco*: la sua esistenza "legalizzata" è comprensibile nel momento in cui se ne intendono i meccanismi regolatori alla base.

Una riflessione sull'identità e sul concetto di *altro* viene sviluppata in questo video a più livelli e, prima di tutto, è necessario capire la relazione che intercorre tra i tre protagonisti principali.

L'autore ha denominato le tre figure: Piéton (pedone) cammina continuamente per gli spazi cittadini. Apparentemente senza meta, egli interagisce con altri personaggi causando spesso delle crisi, cercando una collocazione che, dalla dimensione esterna (sociale/collettiva), lo accolga in una dimensione interna (spazio domestico/privato).

Pensée (pensiero) e Pantin (marionetta) appartengono a una dimensione più ritirata, interiore: lei ha un pensiero più attivo e dinamico, scrive, cerca un contatto con il compagno e quando intuisce che non riuscirà a stabilirlo esce dalla dimensione casalinga e sprofonda nella contemplazione in un'area verde dello spazio collettivo. Pensée si muove in direzione opposta a Piéton, il suo bisogno è quello di trovare collocazione in una dimensione più ampia.

Pantin è bloccato nella propria condizione di "marionetta": si muove a scatti, come un burattino, è chiuso nei propri pensieri e nella lettura. Nel momento in cui lo vediamo in bicicletta, quindi libero nello spazio aperto collettivo, il suo destino si incrocia con

quello di Piéton, a causa del lancio del bastone, sfociando nel cattivo esito della caduta. Pantin è l'opposto di Piéton, appartengono a due universi totalmente diversi: il primo è destinato a dissolversi nella sua stasi asfittica; l'altro riuscirà a trovare un posto in cui fermarsi. Pensée e Pantin sono opposti e contrari, mentre Pensée e Piéton mostrano di avere risorse complementari. Piéton è quello che Pantin non potrà mai essere ed è ciò che serve a Pensée per trovare un nuovo equilibrio, e viceversa.

Pensée vorrebbe essere e fare molte cose e, infatti, l'autore ci propone la sua immagine sdoppiata e intenta in varie azioni (*altro per moltiplicazione/sdoppiamento*). Pantin, al contrario, vuole solo sentirsi protetto nella sicurezza del proprio spazio domestico (infatti chiude la finestra), ma questa riduzione del sé lo porterà a un auto-annullamento (*altro per sottrazione/depotenziamento*).

La scrittura che De Bemels costruisce con *Se fondre* è ricca, piena di effetti interessanti dal *forte potere seduttivo*. Egli sfrutta a pieno le *capacità proiettive e metaforiche del linguaggio*, realizzando un lavoro la cui narrazione non spaventa né perturba, ma che al contrario sorprende, alimentando curiosità e aprendo spiragli umoristici. La storia oscilla tra *vuoti ed eccessi*. Nel primo caso mi riferisco soprattutto alla scelta del silenzio per quanto riguarda il dialogo tra Pensée e Pantin, ai salti temporali che mostrano scene diverse senza averne chiara la concatenazione o il presupposto. Nel caso degli eccessi mi riferisco all'immagine stratificata, caricata come nel caso della moltiplicazione di Pensée o come nel caso della costruzione fortemente marcata dall'uso di fermo immagine, tremolii, sbandamenti che mettono fortemente in esercizio lo sguardo.

In prospettiva *freudiana*, *Se fondre* conserva dunque la funzione dello *spostamento* del sogno, grazie alle figure retoriche impiegate e ai vari effetti che modificano, occultano, arricchiscono il visibile mostrandocelo come una poesia da decifrare. Inoltre, il linguaggio impiegato per la narrazione si presta a un'*interpretazione simbolica* come riflessione su un malessere sociale diffuso che si esprime nella crisi delle identità, delle relazioni interpersonali, e in una incapacità di comunicazione che spesso esplode nelle forme più manifeste del disagio dei corpi.

**Il video propone una rottura degli schemi dell'esperienza e della visione**, facendo ricorso agli aspetti più animistici e magici del pensiero primario. In tal senso è possibile affermare che De Bemels realizza una impaginazione audiovisiva della *antinomia fondamentale matteblanchiana*, come vera e propria rappresentazione di due livelli di

realtà: quella della vita ordinaria e quotidiana, ma anche quella più segreta e imprevedibile della sfera emozionale e del pensiero.

#### **IDENTITÀ PERTURBATE**

**Damien Manivel, *Viril [Virile]*, Francia, 2007, col., 10'**

Damien Manivel è nato nel 1981 in Francia. Negli ultimi sette anni ha lavorato come ballerino professionista per la compagnia Archaos, è anche direttore di scena, nonché regista e sceneggiatore. Nel 2006 è entrato a Le Fresnoy per una residenza biennale. Qui ha realizzato *Viril* e *Sois sage, ô ma douleur...*, lavori che sono stati presentati in alcuni dei più importanti festival internazionali come Locarno, Rotterdam, Uppsala, New York, Londra. Nel 2010 è entrato a l'Atelier Scénario della FEMIS (École Nationale Supérieure des Métiers de l'Image et du Son) per un programma annuale di scrittura del suo primo lungometraggio. Ha lavorato come ballerino e come artista del circo contemporaneo e spesso tiene dei corsi all'università.<sup>56</sup>

#### **Trama**

Sette uomini per due ambientazioni: uno spazio domestico privato e lo spazio pubblico di uno spogliatoio. Azioni, embrioni di storie più che veri e propri sviluppi narrativi, che ruotano intorno ai concetti di identità e virilità (*Viril*: virile, come indicato dal titolo).

#### **Analisi: immagine**

Il lavoro ha inizio con un campo totale nel quale è visibile uno scorcio di quello che appare come uno spogliatoio vuoto, dalle mura bianche e con gli armadietti in fila. In questo spazio arriva un giovane trafelato con una pistola in mano. Con un atteggiamento che cita e parodizza i film polizieschi, egli si guarda intorno come per difendersi da qualcuno. Il suo comportamento, più che esprimere reale preoccupazione o terrore, è assolutamente comico tanto che, nel mettersi a maneggiare l'arma come se si trattasse di un giocattolo, egli accidentalmente si spara alla testa.

Con un attacco diretto, ancora un campo totale mostra l'interno di un'abitazione: una donna di spalle e della quale vediamo la figura intera si trova al lavandino della cucina,

---

<sup>56</sup> L'artista mi ha fornito personalmente una scheda biografica. Alcune delle informazioni sono state anche reperite ai seguenti siti web: <http://en.unifrance.org/directories/person/349296/damien-manivel#>, maggio 2010; <http://www.underhuset.com/shortfilmfestival/ukffEng/progBlock.lasso?programId=166>, maggio 2010.

mentre un uomo ripreso in piano americano compie alcuni movimenti equivoci trattenendosi a un palo, ricordando le pose sexy della *lap dance*.

Un raccordo diretto mostra un uomo calvo in primo piano, che si sta sistemando i vestiti di fronte a un armadietto. A questa immagine segue l'inquadratura da un altro punto di vista dell'interno dell'abitazione: qui la donna, ancora vista di spalle, si leva la camicia, mostrando una magrezza eccessiva che le mette in evidenza le ossa e i muscoli della schiena. L'uomo le tocca il dorso e la spinge verso il basso, mentre lui stesso, con un movimento di caduta coreografato, si appoggia sul lavandino della cucina.

La scena ritorna sullo spogliatoio: in campo totale un uomo si tira sulle spalle il suicida accidentale, mentre con un movimento di macchina verso il basso si scopre la presenza dell'uomo calvo, vestito elegantemente, che si allaccia le scarpe. Con un cambio di inquadratura, in campo totale è possibile vedere lo spogliatoio, la macchia di sangue del suicida sul muro e la pistola ancora per terra. Il cadavere però è stato spostato. In questo spazio l'uomo elegante inizia a compiere una serie di salti acrobatici all'indietro fino a quando, esausto, si ferma con respiro affannato.

Con un passaggio diretto ritroviamo il cadavere e l'uomo che ne ha spostato il corpo: questo inizia a spogliarlo, quando improvvisamente il morto sembra risvegliarsi.

Ancora un passaggio di inquadratura mostra la camera da letto dell'ambiente domestico, dove si scopre che la donna in realtà è un uomo. Infatti, lo vediamo fare pipì sul letto, il pene ben visibile. L'altro uomo lo osserva.

Ritornando al cadavere, egli collabora alla propria svestizione, sebbene con un evidente buco e sangue sulla fronte. Nell'alzarsi per togliersi i pantaloni esce di scena e così l'uomo che era con lui.

L'attacco diretto di una inquadratura a mezza figura torna all'uomo della casa, in piedi nella camera da letto, mentre compie dei movimenti delle braccia molto lenti e armonici, come fossero guidate da fili invisibili. Poi si abbassa e si accuccia al suolo, mentre un altro uomo gli si avvicina guardandogli il volto.

Ancora nello spogliatoio in primissimo piano l'uomo che ha spogliato il cadavere preme la bocca sulle labbra di un altro uomo finora mai visto, come se soffiasse aria al suo interno. Questa pressione avviene con un movimento che spinge l'uomo nuovo dei due verso terra. Qui, trattenendosi sulla forza delle braccia, si alza in una sorta di verticale a testa in giù.

Tra tutti i lavori presi in esame, *Viril* è l'unico realizzato in pellicola 16mm a rimanere privo di interventi ed elaborazioni di post produzione. Le scene girate sono montate in modo diretto, prive di dissolvenze. Luce e colori restano naturali.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora di *Viril* è assolutamente scarna, minimale. Oltre a un sottofondo sonoro che svolge una funzione di rumore/brusio di base che riempie alcune immagini, la scelta più evidente è quella della valorizzazione dei suoni in presa diretta. Manivel opta per una riduzione dell'incidenza sonora, non utilizzando commenti musicali e tralasciando l'uso della voce fuori campo che viene impiegata soltanto in occasione dell'immagine dell'uomo che fluttua le braccia nell'aria, dove è infatti udibile una voce maschile mentre abbozza una canzone sottovoce.

La stessa voce e la stessa melodia accompagnano i titoli di coda.

### **Relazioni con il fantastico**

Damien Manivel costruisce con *Viril* una enigmatica quanto frammentaria narrazione, in cui concretezza e incertezza del reale entrano in stretto dialogo. Il lavoro, infatti, è ancora saldamente al piano di realtà, per la scelta delle *locations*, per l'impiego degli attori, per una pulizia delle immagini e del montaggio che non trascende l'esperienza del quotidiano. Nonostante l'accurata ricostruzione di un mondo del tutto ordinario, l'autore presenta una serie di singolari situazioni che incrinano la capacità di comprensione dello spettatore, il quale deve orientarsi su un terreno scivoloso e instabile.

La collocazione di *Viril* nell'ambito del fantastico è già riscontrabile nella sintassi che Manivel usa: i brevi quadri che vengono presentati sono troppo scarni, le storie sono ridotte a effimere tracce di azioni spesso prive di senso, l'ambiguità disorienta e impedisce una posizione netta cui aderire. **Lo spettatore, dunque, deve barcamenarsi su un territorio privo di indicazioni, spaziali, temporali, narrative, dove un senso di sospesa esitazione pone interrogativi sulla veridicità di questo mondo, assolutamente privo di connotazioni meravigliose.**

Al contrario è proprio l'incapacità di dare spiegazione ad alcuni degli eventi presentati a fare dubitare sulla possibilità di controllo della ragione. I fatti presentati appaiono strani e incredibili, in certa misura anche straordinari, proprio perché fuori dall'ordinaria

esperienza del quotidiano. Essi suscitano sentimenti contrastanti che oscillano tra curiosità e paura, attrazione e repulsione.

**Credo che il lavoro di Manivel sia facilmente riconducibile alla definizione che Jackson dà del fantastico, in quanto modalità narrativa e di pensiero che svolge una funzione di trasgressione rispetto alla normatività e all'equilibrio stabile del reale.** Le tematiche che vengono affrontate, virilità e identità, sono ancora considerate scabrose e imbarazzanti per poter essere discusse come argomenti della “normalità”. Ciò che viene messo in scena ha ancora oggi a che fare con ciò che spesso si preferisce nascondere, omettere, perché considerato troppo aberrante, sconvolgente e rischioso al punto da poter minare la presunta solidità della struttura sociale.

*Viril* mette in scena le verità spesso contraddittorie e molteplici dell'essere umano, non tralasciando, ma evidenziando alcune linee estreme del reale, giocando sui confini labili della verità, accogliendo in sé gli opposti e i contrari e, talvolta, gli impossibili.

Il mondo che Manivel presenta è un *mondo tutto interiore*: lo dimostra anche la scelta di delimitare lo svolgimento delle azioni in ambienti chiusi, circoscritti all'ambito domestico o, nel caso dello spogliatoio, a un ambito sociale fatto più di scambi di presenze che di reali contatti. L'*altrove* in questione è dunque un posto prossimo al mondo reale, dove tutto appare però sotto una luce diversa, facendone un luogo riconoscibile e allo stesso tempo straniante. Non si tratta dunque di uno spazio alternativo, né distopico né meraviglioso, quanto piuttosto di un'area franca sulla quale le strutture del fantastico agiscono liberamente, innescando procedimenti dinamici di azione creativa che richiedono duttilità e adattabilità alla comprensione.

Gli aspetti più importanti sui quali *Viril* vuole fare riflettere, come ho già accennato prima, sono la questione dell'*altro* e, in modo consequenziale, il problema dell'*identità*. Si tratta di nodi cruciali per l'essere umano, che hanno a che fare con il limite vita-morte, l'identità sessuale, lo sviluppo interiore, la relazione con chi ci sta accanto. L'*io* che Manivel mette in scena è un *io polisemico, discontinuo, plurale*, refrattario a un'unica possibilità di identificazione.

È questo il caso del giovane dalle seducenti pose effeminate in un improvvisato *stage* di *lap dance* nell'ambiente casalingo che, in una seconda scena, muove le braccia in modo incomprensibile nello spazio, come un burattino, fino ad avere una sorta di regressione che lo porta a rannicchiarsi al suolo, quasi si trattasse di un bambino al quale dover indurre il sonno con una canzone cantata sottovoce.

Un'altra situazione ambigua, ai limiti del paradosso, è quella dell'uomo che fin da subito sembra essere una donna: lo fanno credere la sua posizione di spalle e il fisico esile fino a quando, in una scena evidentemente *perturbante*, scopriamo che si tratta di un uomo.

Invece ha i tratti del grottesco e del surreale l'embrione di storia che ha a che fare con il giovane che, impugnando superficialmente una pistola dopo aver mimato goffamente l'idea del gangster, si suicida per sbaglio. Il tutto è ancor più surreale quando è il morto stesso a "resuscitare" e a rendersi collaborativo nella propria svestizione.

Appare straniante l'atteggiamento dell'uomo che, dopo essersi vestito elegantemente si esibisce in una serie di salti mortali nello spazio, appunto, "mortale" dello spogliatoio; così come inintelligibile è la scena finale del soffio nella bocca dell'uomo che, una volta liberato dal contatto coatto, trova una propria posizione innaturale, elevandosi sulle braccia e con la testa in giù.

*Scandali, infrazioni, paradossi, contraddizioni, ribaltamenti, presenza di opposizioni e trasformazioni nei contrari* fanno di *Viril* un lavoro ricco di *figure retoriche* che vanno dall'iperbole alla metafora, dall'ossimoro alla metonimia.

L'autore assorbe lo spettatore con una narrazione accattivante, che non fa leva né sulla intrusione delle inquadrature dove vengono risparmiati l'uso del particolare e del dettaglio in favore di campi totali e piani ravvicinati, e che si avvale di un montaggio diretto, senza la sofisticazione delle dissolvenze. La narrazione è trasparente e tutto si svolge di fronte ai nostri occhi in una sorta di simultaneità temporale e con azioni delle quali conosciamo più gli effetti che le cause scatenanti.

Il racconto, grottesco e sorprendente, porta in sé un aspetto *perturbante* che risiede proprio nel portare alla luce tutte le contraddizioni, tutte le anomalie che dovrebbero restare nascoste per non incrinare la stabilità compatta della norma sociale.

*Spostamento, condensazione, identificazione, composizione, linguaggio simbolico, assenza di contraddizione e negazione, alternanza tra assenza e presenza della successione temporale*: Manivel costruisce la sua opera sfruttando molte delle strutture della dimensione onirica individuate da Freud e da Matte Blanco, mostrando la debolezza del pensiero razionale nel momento in cui ciò che sembra prevalere è il pensiero più libero e incontrollato legato al *processo primario*.

La co-presenza di più modi di essere dell'uomo, la pluralità di possibilità di pensiero e la diversificazione di interpretazioni fanno riscoprire in *Viril* una ennesima possibilità di manifestazione della *antinomia fondamentale matteblanchiana*.

## IDENTITÀ PERTURBATE

Alessandro Amaducci, *Discussion on Death [Discussione sulla morte]*, Italia, 2006, col., 6'

Alessandro Amaducci è un artista di spicco della scena videoartistica italiana e internazionale. Nato nel 1967 a Torino, città dove attualmente vive e lavora, ha sviluppato negli anni una produzione artistica veramente poliedrica: videoartista, regista, montatore, musicista, *vj*, è anche docente universitario e saggista. Tra le attività più importanti della sua formazione, caratterizzata da una vivace attività nel campo del fumetto, del teatro, della fotografia e della musica, ricordo la collaborazione con il Centro Arti Visive Archimede di Torino e la collaborazione con l'Archivio Nazionale Cinematografico della Resistenza (Torino), diretto da Paolo Gobetti, dove ha realizzato documentari sulla Seconda Guerra Mondiale, la Resistenza, le lotte operaie. Ha tenuto seminari e corsi legati alla storia della videoarte e alla produzione in video e attualmente insegna al DAMS di Torino. Dalla fine degli anni Ottanta realizza video sperimentali, legati alla storia, alla danza, alla videocreazione digitale più avanzata, documentari d'arte, di antropologia e scienza e *clip* musicali. I suoi lavori sono presentati nei festival di video e cinema sperimentale di tutto il mondo. Negli ultimi anni si sta dedicando anche a un'intensa attività di performance *live*.<sup>57</sup>

Il video che ho scelto di analizzare nel contesto di questa tesi fa parte dell'antologia *Electric Self*, un progetto che l'artista ha iniziato nel 2006. Come egli stesso scrive a riguardo, il titolo indica «la volontà di entrare in maniera diretta dentro una sorta di inconscio elettronico, di caverna di ombre contaminate dalle nuove tecnologie, dove vivono o riemergono fantasmi di immagini, forme archetipiche, ma anche “insospettabili” cliché del mondo di Internet, personaggi stereotipati, *modelli*, figure che galleggiano nel mare della Rete e che noi cerchiamo e scarichiamo sul nostro computer senza sapere il più delle volte il perché. L'ingresso nel mondo dell'inconscio elettronico è un viaggio oscuro, denso di ferite, dove si incontrano personaggi femminili, corpi che incarnano in qualche modo alcuni temi che ossessivamente si rincorrono, come la vita, la morte, il desiderio, il voyeurismo, la trasformazione del mondo in spettacolo, e

---

<sup>57</sup> Informazioni sull'artista sono rintracciabili sul sito web: <http://www.alessandroamaducci.net/>, maggio 2009. Molti video dell'artista sono consultabili nell'archivio di INVIDEO, tra questi: *Casa matta* (1994), *Cattedrali della memoria* (1995), *Solo per i tuoi occhi* (1996), *Spoon River* (1999-2000), *Cover Dali* (2006), *Electric Self* (2006), *Not with a Bang* (2008). Schede dei video e informazioni sull'artista sono rintracciabili anche nei cataloghi delle relative edizioni di INVIDEO. Tra gli ultimi testi dell'autore, non ancora citati nell'ambito di questa tesi, ricordo: A. Amaducci, *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocolore in Italia*, Torino, Lindau, 2003; A. Amaducci, S. Arcagni, *Music Video*, Torino, Kaplan, 2007.

l'inoscidabile potenza fascinatrice della forma umana, del corpo inteso come luogo esoterico, come spazio simbolico». <sup>58</sup>

### **Trama**

La scheda che accompagna il video riporta questo testo: «Nel mondo digitale il limite non esiste più, e così scompare il concetto di morte. Pensiamo di essere tutti immortali. I corpi mutano o trasmutano, la scienza promette l'eternità, e nel labirinto di specchi che si crea partoriamo noi stessi, creature già disponibili alla mutazione finale. Un viaggio nelle identità dell'immagine». <sup>59</sup>

Non esiste, dunque, una vera e propria trama che possa guidare verso una narrazione strutturata in termini classici e sequenziali questa *discussione sulla morte*. L'autore presenta una galleria di immagini, molte con richiami a quadri e composizioni artistiche di epoca medioevale come il polittico o la pala d'altare, in cui ritrae corpi femminili mutati e mutanti di un'ipotetica epoca futura. In questa poesia deflagrata di forme che sembrano aver acquisito nuove identità si spande un'atmosfera grigia di disfunzione e morte.

### **Analisi: immagine**

Il video ha inizio con l'immagine forte di una donna fluttuante in uno spazio nero, con gambe e braccia apparentemente mozzate, una maschera antigas sul volto e varie deformazioni del corpo che la mostrano con più seni e ombelichi e due buchi/ferite sulle cosce.

Successivamente lo stesso volto di donna appartiene a un corpo apparentemente adagiato e "svitato" in due parti che ne mostrano il busto attaccato a dei glutei, per poi ritrovare le gambe orientate in modo corretto. Seguono una serie di nuove moltiplicazioni del corpo in forme agglomerate e spiazzanti di volti e busti speculari, attaccati a gambe orientate in sensi opposti, con più braccia.

Inizia poi una sequenza di immagini in cui viene fatto un richiamo preciso ad alcune forme della pittura medioevale. Queste figure di donne siamesi, mostruose, animalesche, "galleggiano" all'interno di strutture dalle cornici dorate che fanno riferimento al polittico. Le immagini cambiano di volta in volta: talvolta le strutture sono dotate di cimasa (la parte sovrastante), altre volte di predella (la struttura sottostante), talvolta

---

<sup>58</sup> Cfr. <http://www.alessandroamaducci.net/>, alla pagina *Electric-Self Anthology*, maggio 2009. Corsivo nel testo.

<sup>59</sup> *Ivi*.

appaiono anche figure di storie sacre sui lati, oppure restano solo come fragili e indefinite strutture quasi sciolte nel vuoto che prendono lentamente forma e solidità.

In una sequenza successiva l'artista presenta, attraverso immagini bluastre e ripetute quasi si trattasse di un reperto *found footage*, l'immagine di una donna che danza, priva di maschera, di deformazioni e innesti corporei: questa scena sembra inserirsi nel contesto come immagine-ricordo di ciò che era stata, un tempo, la normalità.

Ha inizio poi un rapido avvicinarsi di forme e scritte di farmaci sulle quali campeggia la figura di una donna "cyber-occhio" (la testa è stata rimpiazzata da un enorme occhio), anch'essa proiezione ipotetica di quella che potrebbe essere una donna-medico, in un presente allucinato, o in un temibile e distopico futuro.

Poi, ancora in uno spazio sospeso, vediamo ruotare le simulazioni ripetute e in fila del corpo di una donna e di un uomo, visti in trasparenza fino a percepirne la struttura dello scheletro. In alto nell'immagine appare un teschio, anch'esso in rotazione; in basso due mani, come se fossero "radiografate". Poi ancora immagini estrapolate dall'ambito medico con busti di corpi visti in sezione e dopo una donna, apparentemente coinvolta in un atto sessuale solitario, inserita in una macabra cornice di ossa che le ruotano intorno.

L'acme frenetica delle immagini dal contenuto scioccante si stempera in una nuova figura femminile, una sorta di dea Kali contemporanea, che tiene sui palmi delle mani degli enormi bulbi oculari, mentre ancora degli occhi le sono incastonati nel corpo al posto dei capezzoli e dell'ombelico, tutti vigili e attivi.

Su uno sfondo costruito come un vortice rosso sangue, segue l'inserimento di alcune figure tratte da antichi manuali di anatomia, che ritraggono crani e figure inquietanti di bambini siamesi. Poi è ancora il movimento convulso del corpo femminile moltiplicato, stravolto e mostruoso a segnare la parte finale che, insieme alle figure dei disegni anatomici, in un crescendo ritmico e frenetico culmina nell'immagine finale di un neonato (un bambolotto) che tiene delle siringhe nelle mani.

Il lavoro di Amaducci, come sempre negli ultimi anni, fa ricorso a un linguaggio ricco di recuperi iconografici dalla storia dell'arte come dall'ambito scientifico, ricomposti poi con immagini registrate dal vero e poi riamalgamate in uno scenario in *compositing* digitale. Il tutto viene fuso insieme in un'evoluzione fluttuante che supera la concezione di montaggio e in cui le immagini sono sottoposte a un divenire continuo.

Il bagaglio enciclopedico a cui l'artista fa ricorso mostra un interesse per l'immagine *tout court*, vecchia e nuova, grafica e fotografica, tradizionale e sperimentale. La riflessione che emerge sottolinea una velata nostalgia dell'esperienza del passato, ma anche una forte preoccupazione per un presente pulsante di possibili degenerazioni e per un futuro che potrebbe mostrarsi in una prospettiva deformata ancor più allucinante. Amaducci apre questo scenario cercando di tradurre in forma audiovisiva la sfera dell'inconscio, luogo privato e personale in cui maturano pulsioni profonde e scomposte paure. Lo fa ricreando, grazie alla post produzione, uno spazio di rappresentazione in cui memoria e dimensione onirica si compenetrano l'una con l'altra, dispiegando tutto il potenziale dirompente e creativo del fantastico.

### **Analisi: suono**

Come in tutte le opere facenti parte dell'antologia *Electric Self*, Amaducci ha realizzato personalmente la concezione sonora del video, che si avvale di un commento musicale costante legato all'ambito della musica sperimentale elettronica con atmosfere a tratti più mistiche ed evocative e, in altri momenti, più astratte. La colonna sonora evolve come un sottofondo che svolge funzione di collante, non accentua la componente empatica, ma piuttosto attua una funzione strutturale e di cornice.

### **Relazioni con il fantastico**

*Discussion on Death* presenta una serie di quadri che fanno riflettere sulla possibile degenerazione dell'essere umano, attraverso corpi mutati e sempre sottoposti a nuove trasmutazioni, in spazi e scene che sembrano essere ospitate e mostrate direttamente nello spazio della mente.

Amaducci impiega ormai da diversi anni le potenzialità della produzione audiovisiva elettronica per rendere manifesto quello che per tanti cineasti e teorici delle avanguardie era rimasto soltanto un sogno difficilmente realizzabile attraverso le tecnologie a loro disposizione: mostrare il funzionamento della mente, nelle sue forme di espressione più libere, legate all'inconscio e alla dimensione onirica.

Ricucendo insieme gli elementi appartenenti a tante forme espressive e correnti artistiche, dalla poesia decadente alle distopie della fantascienza *cyber*, dalla cultura industriale gotica alle immagini del *freak*, dal cinema *splatter* e dell'orrore alla performance di danza con accenni anche allo spettacolo erotico, l'artista, con un linguaggio originale e ricco di riferimenti, propone una propria interpretazione di

visione in cui l'occhio che guarda al reale e quello che guarda all'inconscio convergono in un unico sguardo, creando un universo dove non esistono più limiti nella possibilità di rappresentazione.

Recuperando interamente la struttura del sogno, *Discussion on Death* è riconducibile al primo gruppo di interpretazioni del fantastico e, nella forma più estrema, rispecchia le teorie di Caillois, poiché è *scandalo della ragione in atto*, violazione di qualsiasi ordine e struttura che regge il reale. E del resto il video, per il suo contenuto e la sua forma, non ha a che fare con il mondo esterno, se non nella misura in cui è da esso che viene prelevato tutto il materiale riutilizzato per una possibile esperienza di un universo (Mathieu) che, in questo caso, è del tutto interiore.

In questa exteriorizzazione della mente, l'inconscio si mostra nelle varie funzioni che regolano la costruzione del sogno: grazie al meccanismo di *condensazione* una serie di immagini vengono prelevate da un archivio mnemonico e messe insieme, slegate dai propri contesti e dagli ambienti nei quali sono state maturate. La scelta e la ricomposizione del tutto avviene privilegiando la forma breve, basata più sulla forza comunicativa dei singoli frammenti accostati che non sulla compattezza logica dell'insieme.

La post produzione, invece, grazie a una gamma di effetti che possono alterare le immagini registrate in presa diretta (transizioni, colorizzazioni, modificazione delle forme...), mima e mette in mostra gli aspetti più attivi dello *spostamento*, grazie a variazioni, arricchimenti e ritocchi che permettono con facilità di dare forma a quella che potrebbe essere definita la visualizzazione del *contenuto onirico manifesto*.

È ancora a questo livello che avvengono tutti gli interventi in linea con le varie infrazioni che il fantastico impone (si pensi a Musatti), come l'*abolizione del principio di identità*, la *rottura dell'ordine spaziale e temporale*, il *superamento di un sistema logico causa-effetto*.

La nozione di tempo in *Discussion on Death* si schiaccia in un onnicomprensivo momento simultaneo, indifferenziato e reversibile: il futuro risucchia in sé il presente e il passato, proponendosi come attualità in cui tutto si compie; lo spazio è ampio e fluttuante, privo di gerarchie e di coordinate, palcoscenico tridimensionale nel quale la creazione fantastica può operare libera da condizionamenti, creando quello che potrebbe essere definito un teatro allucinato dell'assurdo, in cui ciò che era stato sempre impensabile diventa improvvisamente possibile.

Amaducci mostra l'aspetto del pensiero libero, irrazionale e impulsivo (*processo primario*), dove si sgretolano gli assetti della coerenza logica spaziale e temporale e ogni elemento viene collocato in una compagine liberamente disarticolata, priva di gerarchie e subordinazioni.

Il *principio di simmetria* si trova dunque a primeggiare su quello di non contraddizione, **la realtà psichica sostituisce la realtà esterna, le alternative si congiungono e ogni cosa può metamorficamente prendere la forma dell'altro da sé in uno spazio polisemico, eterogeneo e disomogeneo dove tutto viene incluso e mai escluso.**

In questo sistema la componente anti-logica mina e corrode ogni cosa, primeggiando come modalità di pensiero prevalente. Amaducci mette in mostra il fantastico nella sua potenzialità attiva e creatrice, dando spazio a visioni inquietanti e perturbanti che destabilizzano la visione ordinaria e composta delle cose, facendo leva su un immaginario trasgressivo che si scolla da un contesto reale vissuto come deprivante e preordinato, chiuso alla possibilità di qualsiasi libertà espressiva (Jackson).

La rappresentazione fantastica di *Discussion on Death* travalica i limiti del reale per formulare i criteri di uno spazio mentale aperto verso tutti gli orizzonti esperienziali e conoscitivi. In tal senso l'*altrove* che l'artista mette in scena è ridotto a pura area vuota, come una lavagna sulla quale tutto può essere scritto e formulato e dove la creazione fantastica può mettere in campo le pulsioni e le ossessioni più cupe, le disperazioni più sottili e striscianti legate al paradosso di una prospettiva di vita forse infinita, ma sempre più mostruosa e terrificante.

Le donne che l'artista presenta sono variazioni grottesche e oscene di un corpo umano che viene schiacciato e travolto nella propria umanità, degenerato in una serie di variazioni polimorfiche che portano i segni dell'animale e della cultura *cyborg*. Questi corpi mutilati, con organi e arti sdoppiati, moltiplicati, ricomposti in esseri informi, mostrano un *io destrutturato*, dall'identità annullata, usurpata, in cui la purezza e la bellezza del corpo umano si dissolvono in un corpo postumano e ibridato (*l'altro per addizione/potenziamento*).

L'insistenza su immagini di chiaro richiamo anatomico e le figure di bambini difformi, spesso gemelli siamesi agganciati al corpo dell'altro nelle modalità più brutali, contribuiscono a creare nel video una sorta di catalogo/bestiario umano, sospeso tra macabre previsioni di un futuro apparentemente segnato da una rovina voluta dall'uomo stesso e l'amara speranza dell'estinzione dell'essere umano e della sua specie.

La scrittura audiovisiva di Amaducci mostra una forte marca autoriale, talvolta troppo sconvolgente ed estrema nella scelta e costruzione delle immagini e nella ritmicità del montaggio, al punto da individuare una linea di resistenza dello spettatore a causa della *forza perturbante* dell'universo proposto. I corpi mostruosi, le azioni convulse, lo sgretolamento di un ordine logico producono un forte effetto repulsivo, insinuano sentimenti di angoscia e terrore, proprio perché ciò che viene mostrato va a toccare le paure più ancestrali dell'uomo, che hanno a che fare con il limite tra la vita e la morte, la conservazione della specie o la prosecuzione in forme nuove aberranti.

Nello sforzo di dare un volto alle articolazioni più oscure dell'inconscio, in questo senso *Discussion on Death* contravviene a quella che abbiamo visto essere più volte una delle regole fondamentali della modalità fantastica, ovvero l'attivazione della partecipazione dello spettatore. Infatti, il *surplus* di informazioni, la saturazione del quadro, i contenuti sollevati si rendono difficilmente condivisibili. È in questa ineffabilità che rasenta l'orrore, fino al terrore, che possiamo individuare il senso del *sublime* di un mondo fantastico che non vorremo mai ospitare nei nostri sogni.

#### **REALISMO FIABESCO**

**Gemma Burditt, *Night Shift [Turno di notte]*, Gran Bretagna, 2006, col., 8'44"**

Gemma Burditt è nata in Inghilterra nel 1980. Cresciuta nel Somerset, ha iniziato a interessarsi al teatro e alla performance. Successivamente si è trasferita a Londra dove ha studiato Theatre Crafts e Puppet Theatre alla Central School of Speech and Drama di Londra. Qui ha sviluppato le proprie abilità nella realizzazione di teatro con i burattini. Dopo aver lavorato con alcune piccole compagnie teatrali, ha intrapreso una sperimentazione sulle proiezioni animate. Successivamente l'interesse per l'animazione ha preso il sopravvento e Burditt ha seguito un corso in Animation Direction presso la National Film and Television School, dove ha approfondito le proprie conoscenze tecniche audiovisive e relative alla performance. *Night Shift*, il suo lavoro di tesi, è stato presentato in molti festival internazionali e ha ricevuto diversi premi.

Nella sua produzione, Gemma Burditt continua a fondere insieme animazione ed eventi performativi teatrali, creando mondi fantastici, visionari e profondamente poetici.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Informazioni sull'artista sono rintracciabili in: E. Marcheschi, *Gemma Burditt, Night Shift*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Realtà Sospese/Suspended Realities*, cit., p. 53.

Si faccia riferimento anche alle informazioni reperibili sul sito della BBC, alla pagina <http://www.bbc.co.uk/filmnetwork/users/16590882>, giugno 2010 e sul sito della National Film and Television School: [http://www.nftsfilm-tv.ac.uk/index.php?module=People&people\\_id=441&film=222](http://www.nftsfilm-tv.ac.uk/index.php?module=People&people_id=441&film=222), giugno 2010.

## **Trama**

*Night Shift* racconta la storia inusuale della vita di una coppia: lei esce da casa per andare a lavorare di giorno; lui le dà il cambio, recandosi a lavorare di notte (il titolo, infatti, significa *turno di notte*). La loro convivenza si regge su continui incroci e saluti in camera da letto, dove un bacio e lo scambio di posto caratterizzano lo scandire delle loro giornate. A un certo punto qualcosa viene a turbare l'equilibrio consolidato.

Metafora della vita e dell'amore, di destini uniti e improvvisamente divisi, *Night Shift* è un delizioso e poetico ritratto di vita quotidiana che riporta alla mente il racconto di Calvino *L'avventura di due sposi*, contenuta nella raccolta *Gli amori difficili*.<sup>61</sup>

## **Analisi: immagine**

Il video ha inizio con una inquadratura dall'alto che mostra una camera da letto e un uomo che sta dormendo. Una donna entra nella stanza, lascia cadere sul pavimento il proprio vestito e si dirige al lato del letto dove si trova l'uomo. Qui lo bacia, lui rotola fuori dal letto e lei prende il suo posto, mentre lui esce dalla stanza. I movimenti dei due non sono completamente normali, ma hanno un accento coreografato, quasi si trattasse di burattini che seguono percorsi predefiniti.

L'uomo esce: camicia bianca, borsa a tracolla e un alone luminoso che avvolge la sua figura sorridente. L'ambiente in cui inizia a camminare non è reale, ma frutto di una modellazione che vedremo poi essere il *setting* in cui si svolge tutta la storia: una strada con alberi, file di lampioni e palazzi bassi. La luce è cangiante, bluastra e dà un aspetto iridescente alla città notturna. In questo scenario il via vai di persone è intenso: alcune sono dotate di un proprio alone di luce e fluttuano per la strada come se stessero pattinando, mentre altre camminano normalmente, prive di luminosità. La notte è solcata da scie luminose silenziose. L'uomo sale su un ascensore "trasparente" che, presumibilmente, lo porta sul posto di lavoro.

Nel frattempo, ancora grazie a un'inquadratura dall'alto, vediamo la camera nella quale sta entrando la luce del giorno, mentre la donna si gira nel letto.

Con un passaggio all'esterno ritroviamo l'uomo mentre scende con l'ascensore e si dirige verso casa. I palazzi con le luci del giorno appaiono dapprima rossastri e poi diventano bianchi, mentre i lampioni si spengono man mano. Un campo totale mostra il letto visto dai piedi e lui che entra nella stanza tappezzata da una carta da parati gialla e rossa con motivo floreale. In primo piano i due si baciano. Ancora un'immagine

---

<sup>61</sup> I. Calvino, *Gli amori difficili*, Torino, Einaudi, 1971.

dall'alto riprende lo scambio tra i due e la donna che rotola fuori dal letto. Poi, in campo totale rivediamo, dai piedi del letto, la donna che indossa un vestito rosso e l'uomo che si spoglia simultaneamente. Lei si dirige verso la porta di casa ed esce, mentre l'inquadratura in primo piano del volto di lui rivela un'espressione malinconica. Una volta in strada l'ambiente che la accoglie è radioso, pieno di luce, tanto che i contorni delle case immersi nel bianco diventano invisibili, mentre il cielo è color lilla. L'uomo si copre con il piumone sul quale lascia andare pesantemente le braccia, mentre un improvviso cambio di luce sulla scena mostra di nuovo la stanza dal fondo del letto e la figura della donna, nel buio.

Da qui si apre una sequenza di rapidi scambi che mostrano il continuo alternarsi delle giornate lavorative, con entrate e uscite dal letto, i colori vividi e caldi della stanza nel giorno e quelli freddi della notte in cui tutto sprofonda nelle tonalità del blu, i baci del buongiorno e della buonanotte, a letto o sulla porta.

Una lunga immagine dell'ingresso e del passaggio dalla notte al giorno con la protagonista che attende sulla soglia fa capire che è accaduto qualcosa e che il compagno non è rientrato allo stesso orario di sempre. Lei si affaccia sulla soglia, lancia sguardi nel bagliore accecante, ma non lo vede. Nel mentre lui scende con l'ascensore e fluttua verso casa. Il sole è ormai alto nel cielo. Lui si accorge che lei si è incamminata al lavoro, ma è come trattenuto da una forza che gli impedisce di raggiungerla. Rientrato nella camera, con un'alternanza tra primi piani e campi totali, si siede sul letto, poi attende in piedi, poi si siede ancora sul letto. Il volto è pensieroso e preoccupato.

Diventa buio, la città ancora immersa nel blu. Lei finalmente rientra. Una serie di movimenti, ancora coreografati, traducono una sorta di alterco tra i due, fino a quando l'uomo convince la donna a uscire con lui. Nella loro passeggiata notturna, lei cerca di stargli addosso e trattenerlo. Grazie a primi piani e campi lunghi, li vediamo camminare e abbracciarsi, vediamo i particolari delle loro gambe e dei loro piedi, ne osserviamo la buffa marcia.

Ma c'è qualcosa di strano: lo sguardo di lui è fisso su qualcosa e ogni tentativo di lei di trattenerlo risulta vano fino a quando due forze opposte li dividono. Il mezzo primo piano di lei, avvinghiata a un palo mentre continua a guardare tristemente il compagno che fluttua sorridendo in direzione opposta, è seguita dal mezzo primo piano di lui che si è accorto di non averla più accanto e disperatamente cerca di tornare indietro, fino a quando una forza lo stacca definitivamente dal palo al quale si stava ancorando. Lei torna a casa, mentre lui si dirige al lavoro.

Uno stacco marcato in nero riporta la scena alla camera inquadrata dall'alto: lei nel letto, mentre lui arriva e la raggiunge sotto il piumone. Qui l'inquadratura dal fondo del letto ce li mostra insieme, la stanza immersa nella luce calda del giorno, lo sguardo di lei attonito mentre lui la guarda e la bacia per poi girarsi e mettersi a dormire. Lei si siede sul letto. Il primo piano del volto ne mostra tutta la titubanza, fino a quando si alza ed esce dalla stanza.

Il video termina con una inquadratura dal soffitto nella quale vediamo l'uomo sistemare il piumone.

Gemma Burditt costruisce una narrazione visiva che unisce le riprese dal vero, la costruzione di modelli nel profilmico e alcuni interventi di computer grafica. Il mondo in cui la storia si svolge è chiaramente un luogo immaginario, colorato ed essenzialmente fiabesco. L'autrice ha diviso chiaramente gli spazi della narrazione in due: l'ambiente domestico è quello della camera da letto, ripresa dal vero, dove i due protagonisti vivono l'unico momento condiviso della propria esistenza; l'esterno è invece un fantastico scenario urbano, dai colori saturi, dove gli esseri umani fluttuano come lucciole nella notte.

Gli attori/ballerini interpretano i propri ruoli facendo assumere un valore coreografico essenziale ai movimenti che compiono. Allo stesso modo le loro espressioni non sono mai caricaturali o grottesche, pur mostrandosi intense e un po' stralunate come l'ambiente in cui abitano.

Il passaggio tra gli esterni e gli interni avviene in totale armonia e anche il montaggio per stacchi e attacchi diretti determina un andamento della storia fluido e compatto.

### **Analisi: suono**

La ricchezza di immagini di *Night Shift* è accompagnata da un'analogia accuratezza e stratificazione di elementi che compongono una concezione sonora marcatamente presente e dal ruolo attivo, tralasciando radicalmente l'introduzione della parola in qualsiasi forma. La musica extradiegetica appare soprattutto nelle scene girate nella camera da letto e in certi punti cruciali del racconto, ad esempio quando i due escono per la passeggiata notturna. Essa sottolinea empaticamente i momenti più intensi della vita dei protagonisti: lo scambio nel letto, i loro baci, le loro incomprensioni, gli sguardi, il loro senso di perdita.

Alla musica si aggiunge anche un tappeto sonoro corposo nel quale vengono fusi insieme minuti rumori d'ambiente fortemente amplificati (il fruscio dei vestiti e delle lenzuola, il cigolio del letto, l'impatto dei passi sul suolo...), mentre per quanto riguarda l'ambiente esterno viene ricreato un forte richiamo a rumori tipici di città (il canto dei gabbiani, il rumore del treno, il suono delle campane...), mischiati anche a una serie di piccoli suoni acusmatici che arricchiscono la partitura sonora, come lo strano fruscio elettrico associato al passaggio delle presenze "luminose" nell'ambiente urbano.

Nel suo complesso, la concezione sonora svolge un ruolo guida accattivante, sottolineando espressioni e azioni, commentando empaticamente l'andamento della storia.

### **Relazioni con il fantastico**

*Night Shift* è una poesia per gli occhi, per l'udito e per la mente e traduce in una rappresentazione fantastica le difficoltà di una coppia reale, attraverso la loro collocazione in un mondo che si regge in **precario equilibrio tra la realtà ordinaria della quotidianità e una geografia urbana straordinaria, al contempo curiosa e originale.**

Pur nella velata malinconia che caratterizza il finale, l'universo di Gemma Burditt apre spiragli di benessere e fa scivolare l'attenzione dello spettatore in un *universo liberatorio, un mondo secondario e alternativo* rispetto a quello reale.

L'architettura ambientale che l'autrice propone possiede una serie di caratteristiche che riportano all'*immaginario ludico dei bambini* e ad atmosfere da cartone animato: la città, composta da case bianche tutte uguali, pullula di luci, sia che si tratti dei lampioni, sia per quanto riguarda le presenze luminose delle persone che dentro vi si muovono. Anche il cielo ha una iridescenza speciale e l'atmosfera stessa sembra vibrante, densa di riflessi luminosi. Alcuni passanti fluttuano per le strade, si spostano come se stessero pattinando sospesi nell'aria, senza toccare terra. Altri sono ridotti a flebili presenze, quasi evanescenti, mentre camminano normalmente sui marciapiedi cittadini. Gli stessi protagonisti diventano "speciali" nel momento in cui si calano nella vita della città e vengono ammantati di luce non appena escono dal loro appartamento, diventando essi stessi "esseri" di un altro mondo.

*Night Shift* è un luogo del "come se", collocabile tra quelle che ho presentato come interpretazioni positive del fantastico delineate da Tolkien, Irwin e Brown. Tutto diventa accettabile e comprensibile in questo *mondo di gioco*, in una rappresentazione

fintamente reale del reale, dove l'ambiente urbano è ridotto alle caratteristiche essenziali che un bambino delinerebbe in un disegno: le case identiche, gli alberi in fila così come i lampioni, i colori impiegati carichi e artificiali.

I vari protagonisti si muovono in armonia nell'ambiente gioiosamente surreale e le anomalie vengono vissute come evenienze possibili. Non ci sono contrasti, rotture, ma apertura all'*evasione* e all'*alternativa* come valori positivi di sperimentazione oltre i limiti circoscritti della propria conoscenza, geografia e immaginazione. Non importa, dunque, se il cielo del giorno è troppo chiaro per essere vero, o se la notte viene solcata da tante presenze luminose in movimento.

Anche la vita dei due personaggi che non riescono a condividere niente della propria esistenza, se non il passaggio dalla camera da letto, pur nella *caricatura iperbolica* appare seducente e ironica fino all'acme della storia in cui i due sembrano definitivamente perdersi, separati da forze soprannaturali, per poi rientrare nell'equilibrio di sempre.

E assolutamente ironico e naïf appare il loro normale "rituale" quotidiano di scambio nella camera da letto, con svestizione, bacio e inserimento nel letto sotto il piumone, quasi si trattasse di due bambole manovrate in un'azione di gioco tra bambini.

Ambiente esterno e ambiente domestico entrano in dialogo, quindi, con un rimando all'età dell'infanzia: il primo scarno come un disegno e tridimensionale come un modellino nel quale fare muovere dei personaggi; il secondo essenziale come una casa di bambole in cui vestire e svestire personaggi, facendogli compiere delle minime azioni quotidiane.

In tal senso, tutte le figure che vengono presentate, dai protagonisti alle comparse dei passanti, sembrano essere delle riproduzioni manchevoli e giocose di reali esseri umani, ridotte all'essenziale mobilità delle *marionette* o delle *bambole dell'infanzia*.

E in questa ottica è facile giustificare l'assenza di dialoghi tra i due, che comunicano solo grazie alle proprie azioni e ai propri sguardi, tralasciando completamente l'uso della parola.

*Night Shift* propone un percorso di regressione all'immaginario infantile, associandovi però un argomento da "adulti", ovvero l'amore e i misteri della comunicazione tra gli esseri umani. Questi due ingredienti attuano una notevole presa sullo spettatore, la cui attenzione viene calamitata e proiettata nell'attività passata del gioco, ma anche diletta dalla grazia e ricchezza di un'esperienza di visione che ha in sé le caratteristiche del *meraviglioso*. Pur non trattandosi di una narrazione in prima persona, la scrittura del

video mette dunque in gioco degli elementi che stimolano una forte *capacità proiettiva* all'interno del racconto e in una dimensione che sta sulla soglia che divide il reale dall'immaginario. Il *linguaggio iperbolico* usato è caratterizzato da *ellissi* che puntano all'essenzialità delle azioni e a una temporalità condensata in cui vengono messi in mostra solo i tratti salienti della narrazione. Anche le azioni dei personaggi, ridotte al minimo e coreografate, risvegliano curiosità e inteneriscono nella loro timida e contenuta espressività.

Il video appare dunque come il *sogno* a occhi aperti di un adulto che si riscopre bambino e che, di quel bambino, ritrova lo sguardo libero e puro, rispecchiandosi in una interpretazione allegorica del reale, addolcita dai toni e dalle emozioni semplificate e dirette dell'infanzia.

#### **REALISMO FIABESCO**

**Miloš Tomić, *Plivnutí Polibkem – Spitted by Kiss [Soffiato via da un bacio]*, Repubblica Ceca, 2007, col., 11'06"**

Miloš Tomić è uno tra i più importanti autori nel campo dell'animazione contemporanea. Nato a Belgrado nel 1976, fin da piccolissimo ha iniziato a colorare, scarabocchiare, collezionare oggetti raccolti per strada, fare fotografie. Ha frequentato la prestigiosa scuola Kvadrat, diretta da Zoran e Svetlana Popović. Si è laureato nel 2001 all'Accademia di Belle Arti nella classe di Miša Radivojević e successivamente ha compiuto ulteriori studi a Madrid e Berlino. Si è specializzato in animazione nella classe di Petar Skala, presso la rinomata scuola FAMU di Praga (Film and Tv School of the Academy of Performing Arts), dove sta proseguendo i suoi studi dottorali con una tesi sulla preziosità dei materiali di scarto utilizzati nei film e nella fotografia.<sup>62</sup> Appassionato collezionista di oggetti e delle piccole cose trovate e raccolte per strada, è paziente disegnatore, realizzatore di collage, film animati e videoclip che crea grazie all'uso di fotografie digitali e dell'animazione.

L'esperienza artistica di Miloš Tomić rientra nell'alveo della più ampia produzione audiovisiva proveniente dall'Europa dell'Est che spesso, seppure con identità stilistiche diverse, mostra delle caratteristiche ben precise che fondano un immaginario comune collettivo degli artisti e che si esprime attraverso narrazioni e rappresentazioni surreali e visionarie. In bilico tra l'esperienza creativa di Jan Švankmajer, legata alle tecniche di

---

<sup>62</sup> Preziose informazioni sull'artista e la sua produzione sono reperibili sul suo sito personale: <http://www.milostomic.com>. Una scheda sul suo video e ulteriori informazioni sono rintracciabili in: E. Marcheschi, *Miloš Tomić, Plivnutí Polibkem – Spitted by Kiss*, in S. Lischi, E. Marcheschi (a cura di), *Terre e cieli/Lands and Skies*, cit., p. 99.

animazione su pellicola, e con la capacità immaginaria che ha contraddistinto i lavori di Zbigniew Rybczynski, Tomić si avvale dell'uso della fotografia digitale per costruire mondi fantastici e stralunati, dolci e malinconici, attraverso una modalità narrativa che accosta tecnologie vecchie e nuove.

### **Trama**

La scheda di accompagnamento di *Spitted by kiss* riporta il seguente testo: «Soddisfare desideri non soddisfatti della vita. Concentrarsi sulle cose piccole, di ogni giorno. Lavorare con le mani, avere una ragione per toccare il mondo intorno e proporlo con l'animazione. Passare giorni per le strade, cambiare le ombre, nascondersi sotto le gonne delle ragazze».<sup>63</sup>

La storia raccontata da Tomić ha come protagonista un giovane che guarda e vive il mondo rimanendo sempre sdraiato per terra. Da questa insolita prospettiva le cose appaiono assai diverse e anche gli incontri e gli oggetti che stanno intorno assumono una stravagante vitalità, mostrandoci aspetti inconsueti e meravigliosi.

### **Analisi: immagine**

Il lavoro ha inizio con una rapidissima sequenza di immagini che mostrano, in modo ravvicinato, la porosità dell'asfalto della strada, mentre un ragazzo che rotola a terra viene presentato attraverso la sequenza di alcuni particolari (capelli, gambe, scarpe) e di primissimi e primi piani. Quando appare il titolo, lo sguardo si concentra ancora al suolo, ne coglie macchie e oggetti che, animati, sembrano inseguirsi. Poi è ancora il ragazzo a essere osservato, mentre si risveglia bruscamente a causa di una bottiglia di vetro che un militare beve e che gli lascia cadere sulla faccia. Le azioni sono ancora fotografate con inquadrature in primo e primissimo piano, da diverse angolazioni che rendono velocità e dinamicità degli eventi. Spesso i passaggi sembrano essere "terremotati" grazie all'accostamento di piani più o meno ravvicinati montati in alternanza.

Si apre successivamente una sequenza dedicata a una nuova storia ambientata al suolo: il torsolo di una mela e delle feci si rincorrono, impegnate in un'aggressione reciproca. Le foto sono state scattate in vari momenti e questo si capisce a causa delle ombre diverse che il palo ripreso getta al suolo. Nel surreale screzio sono le feci ad avere la

---

<sup>63</sup> Materiale di accompagnamento al video, da me tradotto e riportato nella scheda del catalogo INVIDEO.

peggio, le quali vanno a rifugiarsi vicino al ragazzo che sembra parlare con loro e consolarle.

Poi, grazie a un'inquadratura in campo totale, vediamo ancora il ragazzo e le gambe di una donna avvicinarsi. Lui cerca di toccarla, ma lei lo respinge con un calcio, facendolo roteare intorno al tombino sul quale appoggiava la testa che, finora, era sembrata incorniciata in una sorta di aureola.

Segue una rapida successione di immagini alternate di tombini e di fiori, fotografati da angolazioni e distanze diverse. Riappaiono le gambe di una ragazza vestita con una gonna colorata, che mostra le proprie scarpe bianche ad altre due ragazze che arrivano successivamente: una indossa una gonna rossa a fiori e l'altra una gonna azzurra. Il ragazzo, sempre sdraiato per terra, osserva inquadrato in primo piano le gambe delle giovani, tra la luce del sole e le ombre create dalle loro vesti. Il pieno godimento di questa visione è rivelato dal sorriso estasiato di lui, ricoperto dagli abiti delle ragazze, ma anche dal movimento frenetico delle sue gambe. Prima di tornare a questo inconsueto rapporto in cui vediamo la mano del giovane sfiorare gli stinchi delle ragazze, l'autore si sofferma con una breve e rapida sequenza sulle crepe dell'asfalto, per poi fare vedere l'arrivo di una macchina che interrompe l'idillio amoroso. Le inquadrature sono sempre al livello del suolo e lo sguardo è rivolto verso il basso, o appena sollevato verso l'alto in prospettive che impediscono visioni d'insieme.

Si apre una nuova sequenza di immagini del manto stradale, dove le feci stavolta intrattengono una danza con delle macchie che appaiono e scompaiono sull'asfalto. Poi è lo stesso ragazzo a interagire con queste chiazze che diventano sempre più grandi fino a respingerlo fuori dall'inquadratura.

Un'assolvenza dal nero sembra mostrare l'arrivo di un nuovo giorno: il ragazzo, sempre dalla sua particolare prospettiva, osserva le gambe di una donna con la gonna bianca, che si stagliano contro l'azzurro del cielo. Il piacere di lui, evidente dai movimenti frenetici delle mani e dei piedi che giocano con un tappo, viene interrotto dall'arrivo del militare che nuovamente lo disturba. Sul muro appena dietro la testa del giovane vediamo crescere, a velocità accelerata e innaturale, una piantina di fiori gialli. Poi la forza di un suo starnuto lo catapulta per le strade della città, dove scivola tra le gambe dei passanti, sui marciapiedi, fino a sbattere contro un palo. Qui è il particolare del piede di una donna, del suo sandalo nero e delle unghie laccate di rosso a risvegliare l'attenzione del ragazzo, il quale cerca un contatto con lei provando a grattare via lo smalto dall'alluce del piede. Una serie di piani ravvicinati, primi piani e particolari

mostrano un affettuoso scambio tra i due: lui le si abbandona sognante accanto alle gambe, mentre lei si abbassa per accarezzarlo e dargli da mangiare.

La notte cala e la donna lo lascia per dedicarsi alle proprie relazioni sociali, respingendo il ragazzo con un calcio, il quale nuovamente scivola sull'asfalto e sui marciapiedi fino a quando viene accolto e respinto da una enorme macchia nera sull'asfalto: qui è la donna con gonna e sandali bianchi a dargli un calcio al volto. La relazione tra i due però si fa più intima: lei si posiziona al di sopra di lui che le tocca le gambe e la veste ammirando il cotone dei suoi slip, fino a quando lei decide di andarsene.

La felicità del giovane viene espressa con un pulsare di fuochi d'artificio realizzati con gomme da masticare schiacciate, che gli esplodono intorno alla testa. Mentre lui prova a seguirla, come sempre strisciando, a ogni passo di lei l'erba cresce sul selciato, fino a quando la loro relazione si "consolida" in uno stravagante tango: lui si muove sdraiato a terra, intrecciando le gambe con quelle di lei in una danza conflittuale e impossibile. Alla fine della sequenza lui sbatte la testa e la scena si dissolve al nero.

Il lavoro prosegue con un nuovo contatto tra il ragazzo che struscia e accarezza le gambe di lei con la propria testa, osservandole vesti e slip che vengono calati. Ma forse è solo un sogno: il giovane appare infatti al suolo, ancora a occhi chiusi, mentre intravede le gambe di lei per poi essere sopraffatto da un cumulo di immondizie.

Il risveglio avviene a causa di un'anguria che gli esplode sulla faccia, ma ancora le gambe di lei si fanno vicine, un paio di collant strisciano al suolo, così come la sua gonna, mentre una pianta cresce alla base di un pilastro.

Miloš Tomić ha realizzato questo lavoro attraverso il montaggio velocissimo e folgorante di immagini fotografiche che creano l'illusione della sequenzialità in tempo reale, sfruttando la tecnica del *passo uno*. L'autore ottiene così effetti stravaganti grazie alla messa in scena di oggetti ed elementi legati alle strade di qualsiasi ambiente urbano, ricreando anche un'estetica dei movimenti umani, resa ancora più curiosa e frammentata dal particolare punto di vista dello sguardo adottato che o si volge al suolo, o coincide con quello del ragazzo sdraiato. Grazie all'uso di particolari, dettagli, piani ravvicinati alternati a primi o primissimi piani, Tomić celebra la strada e la vita che su di essa si svolge, con i suoi incontri fortuiti, le sue brutture affascinanti e una gamma intera di piccole meraviglie, spesso invisibili dal punto di vista distante e distaccato di chi questo mondo lo osserva stando in piedi.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora svolge un ruolo molto importante in *Spitted by Kiss* perché completa le immagini, aiutando la comprensione di quello che accade al di sopra della linea di osservazione imposta dalle immagini fotografate dall'artista.

Sull'arguto commento musicale che sottolinea e commenta le immagini con melodie che stanno tra il serio e il faceto, tra la sospensione romantica e l'accentuazione del caos, si innestano rumori legati all'ambiente, agli avvenimenti e agli oggetti, ma anche stacchi che marcano i passaggi tra le inquadrature. Anche agli elementi che vengono animati, come le feci e il torsolo della mela, vengono attribuite delle "voci" che, in questo caso, sono il ringhio e il guaito dei cani. Voci abbozzate, risa e sussurri accompagnano la scena in cui appaiono le gambe e le gonne colorate di tre ragazze, sottolineando sensualità e malizia. Così come ironico e tenero appare il suono dello smalto che il ragazzo gratta dall'unghia del piede della donna che per un po' lo accudisce, o il suono dei "finti" fuochi d'artificio che esplodono intorno alla sua testa, come tanti pensieri felici e colorati.

Il complesso panorama acustico allestito conferisce spessore, dinamismo e vitalità alle immagini, facendo sentire la concretezza degli oggetti e dell'asfalto, ma dando un corpo sonoro anche alla giostra delle emozioni che la storia presentata ci comunica.

### **Relazioni con il fantastico**

L'universo di *Spitted by Kiss* è senza dubbio un *mondo alla rovescia*, sia in prospettiva letterale che metaforica, sorprendente e stravagante come il contenuto della storia che l'autore racconta, perfettamente resa dalla modalità attraverso la quale viene presentata. Le vicende del ragazzo che vive e agisce pur rimanendo sempre sdraiato al suolo di un ambiente urbano sono affascinanti e aprono possibilità di esperienze e interpretazioni del tutto nuove del reale.

L'autore, infatti, osserva il mondo circostante spostando il punto di vista usuale quindi ciò che ci appare, anche se riconoscibile, porta in sé dei caratteri anomali ed eccentrici rispetto all'esperienza quotidiana. All'insolita prospettiva si associano anche insolite visioni, come quelle che riguardano oggetti e cose che prendono vita, mostrando una natura reattiva e partecipativa.

L'*ordine spaziale viene frammentato*, smembrato in tanti piccoli scorci in cui lo sguardo viene costretto a muoversi: grazie alla scelta delle inquadrature, il mondo diventa prossimo e saturo di presenze, apparentemente discontinuo a causa delle peregrinazioni

del protagonista che rimane sdraiato a terra e si muove nella città scivolando di luogo in luogo.

Anche la sequenzialità temporale vacilla e il *tempo* umano ordinario viene *condensato* in un avvicinarsi anomalo di giorni e notti, dove l'essenzialità delle azioni umane è al pari delle vicende assurde che interessano le cose.

**L'autore presenta un universo vivo e vibrante in cui trionfa la dimensione del gioco. *Spitted by Kiss* appartiene al gruppo delle interpretazioni positive del fantastico (Brown, Irwin, Tolkien) con una rappresentazione ricca e felicemente distorta in cui vengono rotti e ricreati gli schemi noti dell'esperienza.**

In questa ottica si tratta di un mondo accettabile per quanto stravagante, perché i nuovi legami e le nuove regole che si vengono a costituire hanno a che fare con la rassicurante prevedibilità del gioco. In senso *goodmaniano*, Tomić si appropria del mondo per ricomporlo secondo gerarchie che ce lo ripresentano curiosamente trasfigurato e l'esito non è perturbante, o straniante, né angosciante: il caos creativo delle piante che crescono improvvisamente, delle macchie che si inseguono, o delle gomme da masticare che esplodono come fuochi d'artificio mostrano un dispiegamento attivo della capacità creativa fantastica, suscitando un senso di benessere e di evasione legato a una certa componente regressiva infantile.

L'oscillazione tra il mondo degli adulti e quello dei bambini è evidente nel protagonista della storia, con il quale lo sguardo spesso si identifica in una dimensione soggettiva. Nel momento stesso in cui partecipa al gioco della realtà animata che gli si propone intorno come un bimbo, egli è l'adulto che maliziosamente scruta le gambe delle ragazze, le accarezza, sognando momenti di benessere che gli vengono continuamente negati. Ed è l'adulto che, a modo suo, balla tutta la sensualità del tango, pur dopo essersi fatto coccolare e rifocillare da una donna che gli ha offerto amorevoli cure, come una mamma.

Nel lavoro di Tomić ritroviamo l'idea del pensiero animistico e magico, legato a quella fase logica indicata da Freud come *processo primario*: un pensiero libero, primitivo e infantile, disarticolato e incosciente, privo di limiti.

In tal senso è possibile affermare che la realtà rappresentata aderisce al concetto dell'*antinomia fondamentale matteblanchiana*, proprio perché si vengono a esprimere due modi opposti di essere dell'uomo, quello infantile e quello adulto, coesistenti e non assimilati nel comportamento del protagonista, così come nella realtà creativa e animata che viene rappresentata.

Lo spettatore entra a fare parte di questo mondo talvolta identificandosi con il ragazzo, talvolta ritrovandosi catapultato all'indietro in una traslazione spazio-temporale che lo riporta al proprio mondo di giochi e di fiabe, fatto di cose piccole ed essenziali, di dettagli importanti, di continui passaggi dal mondo reale ai mondi fantastici e creativi dell'immaginazione.

#### **REALISMO FIABESCO**

**Gaëlle Denis, *City Paradise [Città paradiso]*, Gran Bretagna, 2004, col., 5'50"**

Gaëlle Denis è nata in Francia nel 1977. Si è trasferita in Inghilterra nel 2000 dove ha studiato animazione al Royal College of Arts, svolgendo anche un periodo di studio all'università di Kyoto. *City Paradise* è stato realizzato grazie alla collaborazione con la casa di produzione Passion Pictures, su commissione di Channel 4 all'interno del programma MOMI Artist in Residence Animation Scheme. Attualmente Denis lavora in ambito pubblicitario, dirige cortometraggi e si dedica anche alla realizzazione di opere legate al mondo del teatro.<sup>64</sup>

#### **Trama**

Una ragazza giapponese, Tomoko, arriva a Londra per imparare l'inglese. La città le appare da subito spaventosa e inquietante, popolata da persone sgradevoli e incomprensibili. Un piccolo incidente le farà scoprire un mondo sotterraneo segreto, abitato da creature fantastiche che la aiuteranno a comunicare meglio e a integrarsi nella città.

#### **Analisi: immagine**

Il lavoro ha inizio con una panoramica sulla città di Londra. Non si tratta di una rappresentazione dal vero, ma di un'animazione. Con una inquadratura in primo piano viene presentata la protagonista della storia, una ragazza giapponese che guarda fuori dal finestrino dell'aereo. Ha inizio poi la sequenza della metropolitana, popolata da personaggi dal volto e dal corpo umano, ma con gambe magrissime simili a zampe di insetti. Qui la ragazza prova a stabilire un primo inutile contatto con le persone che ha intorno per chiedere informazioni. Arrivata nel suo coloratissimo appartamento da una strada grigia e pullulante di presenze scure, la giovane estrae dalla valigia alcuni oggetti: un paio di stivali, un acquario con dei pesci rossi, alcuni libri e un mangianastri.

---

<sup>64</sup> Le informazioni sono state reperite da una scheda biografica inviata personalmente dall'artista.

Nella sequenza successiva, basata tutta su piani ravvicinati d'interno, la ragazza è in casa, indossa un costume rosso da piscina, pinne, cuffia e occhiali, mentre si esercita con un corso di inglese in cassetta. La città che vede fuori è avvolta nella pioggia, grigia e triste, punteggiata solamente dal passaggio degli autobus rossi. Immergendo la testa nell'acquario prova a parlare con i pesci, fino a quando qualcuno bussa alla porta. Tomoko apre e un uomo si affaccia chiedendole qualcosa che lei non capisce. Contrariata, gli sbatte la porta in faccia e decide di uscire. Nel grigio ambiente urbano dove si incammina risalta il rosso degli alberi e alcuni dettagli dei vestiti dei vari passanti, che le appaiono spaventosi, dai volti tetri e mortiferi. Si dirige verso la piscina e, una volta nello spogliatoio, qualcosa la spaventa fino a farla scappare all'interno, dove scivola su una tavoletta per poi sbattere la testa e cadere nella vasca. Qui, inghiottita da una medusa gigante, viene portata verso il fondo, incrociando trenini subacquei pieni di persone che non si accorgono delle sue richieste di aiuto. Una volta al suolo scopre un mondo fiabesco, abitato da strane creature che cantano e che l'aiutano porgendole una bacchetta magica brillante. Uscita dal torpore e ripresasi dal colpo, la ragazza esce volando dalla vasca con la bacchetta in mano e dove trova un gruppo di sommozzatori che si preoccupano per la sua salute. Una volta rientrata a casa, nella piena ammirazione della bacchetta e dopo aver sputato un pesce rosso, qualcuno le bussa nuovamente alla porta: è l'uomo che prima non aveva capito e che ora le chiede nuovamente un favore. Ma stavolta tutto è comprensibile e lei è perfettamente in grado di rispondere. Il lavoro termina con un'immagine panoramica di Londra, sopra e sotto il livello della terra, dove rivediamo il mondo fantastico con le meduse che fluttuano e il trenino che gira.

*City Paradise* è un video ricchissimo, in cui l'artista si è avvalsa di varie tecniche e molti collaboratori per ottenere un risultato dall'estetica affascinante che fa di una piccola storia di ordinaria quotidianità una vera e propria fiaba dei giorni nostri.

Il mondo che Denis presenta è il risultato della commistione di tecniche artigianali, come il disegno e la fotografia, con tecniche più avanzate, l'animazione 2D e il disegno digitale, per arrivare alla modellazione 3D con l'inserimento in *chroma key* di vere e proprie azioni dal vivo. Il tutto ricomposto grazie alle possibilità del sofisticatissimo software Inferno.

Elementi del reale trovano nuova collocazione e vita in un panorama distopico e utopico al tempo stesso, che impiega l'animazione con attitudine cinematografica ponendo

grande attenzione alla contrapposizione tra campi lunghi e piani ravvicinati, con un attento ricorso al particolare e al dettaglio.

### **Analisi: suono**

La concezione sonora e le scelte musicali di *City Paradise* sono piuttosto tradizionali e aderenti alla storia che viene raccontata. Fin dall'inizio l'artista ha optato per un breve accompagnamento musicale dei titoli con una melodia essenziale sulla quale emerge il vociare dei bambini.

Per quanto riguarda il suono della città, il panorama acustico composto è totalmente in sintonia con qualsiasi ambiente urbano, le cui sonorità si estendono dal rumore delle auto, ai passi sul selciato, al passaggio degli aerei, al rumore della pioggia, ai cani che abbaiano.

L'appartamento di Tomoko è "acusticamente" il luogo di sperimentazione della lingua: è qui che lei cerca di fare lezione di inglese e di "comunicare" con i pesci, ed è qui che avviene la più grossa sconfitta comunicativa, perché la persona che le si rivolge, le parla con una modalità e una velocità per lei incomprensibile.

Il mondo sotterraneo del quale diventa improvvisamente visitatrice per pochi attimi è accompagnato da una canzoncina infantile, apparentemente cantata dalle tre strane creature che suonano il banjo, una fisarmonica e un tamburino. E, proprio grazie al passaggio da questo mondo, lei riesce finalmente a comunicare e a essere compresa.

Le scene finali sono accompagnate dalla celebre canzone di una cantante e arpista americana, Joanna Newsom, la cui particolare voce ha un timbro decisamente fanciullesco e sbarazzino.

### **Relazioni con il fantastico**

Come già indicato nel paragrafo dedicato all'analisi dell'immagine, la complessità delle tecniche impiegate per dare vita a questa *città paradiso* porta a un risultato estremamente affascinante e caratteristico. La città reale viene filtrata dall'animazione e ciò che resta appare come la stilizzazione e la versione stereotipata di un'esperienza di vita interiore, che si proietta sull'ambiente esterno e lo trasforma. Gli autobus rossi e tutti i colori caldi appaiono ancora più accesi nell'ambiente urbano grigiamente austero, mentre l'angolo domestico rassicurante è vibrante di colori brillanti che si stagliano contro il nero del cielo carico di pioggia. Questa Londra così grigia accoglie in sé un altro piccolo nucleo abitato, ben nascosto sottoterra: qui il paesaggio ricorda la

campagna, con le colline e i filari di alberi, abitata da strane creature dal volto di bambole. Il panorama è radioso di luce e accogliente.

All'angustia della città straniera, Denis contrappone un luogo del benessere, roccaforte segreta della meraviglia, della comprensione e della gratificazione. **Siamo in presenza di un mondo doppiamente fantastico, distopico e utopico al contempo: l'esterno appare raggelato e impenetrabile, popolato da presenze aliene di cui diffidare; il mondo "interno" è invece trasognato e leggero, accogliente e rassicurante.**

*City Paradise* è a tutti gli effetti una *fiaba contemporanea metropolitana* che, attraverso il proprio linguaggio simbolico, lavora su un'acuta rappresentazione del mondo esterno per richiamare problematiche personali oggi di notevole importanza che hanno a che fare con l'emigrazione, l'integrazione e il ripristino di un equilibrio interiore con se stessi e con gli altri in situazioni di sradicamento.

Il mondo *alieno* che gira intorno alla protagonista, ed è interessante notare che anche nei *credits* alcune di queste presenze vengono contrassegnate con l'appellativo di "alieni", è popolato da personaggi con volti e corpi umani e gambe stilizzate, schiacciate dall'animazione 2D. Questi esseri ibridi sembrano usciti dai mondi *dark gothic* di Tim Burton e sono al contempo figure grottesche e spiazzanti. Di fatto sono alieni anche i sommozzatori che la ragazza incontra in piscina che, chiusi nelle tute e camuffati dalle maschere, diventano anche le prime presenze ad assumere una connotazione umana grazie al loro interessamento verso di lei. E altrettanto stravaganti sono le creature del mondo sotterraneo che però mostrano un atteggiamento allegramente relazionale e confidenziale nei confronti della ragazza.

I movimenti di tutti i personaggi che animano *City Paradise*, compresa Tomoko, sono discontinui e abbozzati come quelli delle *bambole* o delle *marionette*. Allo stesso modo la complessità interiore della giovane giapponese viene resa attraverso una gamma essenziale che fa leva sulla tristezza, la paura e la gioia.

La forte caratterizzazione dei personaggi e dei luoghi è terreno fertile e seducente per lo spettatore che resta sorpreso, intenerito e deliziato dal dispiegamento di un immaginario che impone un *ritorno all'infanzia*. Il *passaggio di soglia* che la protagonista compie diventa il simbolico travalicamento verso uno stato della coscienza, spesso segreto, dove viene custodita la chiave (la bacchetta magica che le viene donata, in quanto *oggetto mediatore*) per la felicità che, nel suo caso, risiede nella possibilità di riuscire a comunicare e a entrare in relazione con gli altri.

In *City Paradise* non si riscontra una significativa rottura degli ordini spaziali e temporali, non c'è uno sgretolamento del senso di identità, né crisi o ambiguità di fondo o ellissi particolarmente marcate che possano richiedere un maggiore coinvolgimento dello spettatore. Soltanto delle piccole infrazioni arricchiscono la narrazione, già di per sé giocosa e a tratti paradossale: mi riferisco alla “iper” capiente valigia della ragazza nella quale è contenuto un intero acquario di pesci rossi e pochi altri oggetti, ma anche all'assurdità del suo abbigliamento in costume da bagno, pinne, cuffia e occhiali mentre segue lezioni di lingua in casa.

La *città paradiso* di Gaëlle Denis non è altro che la rappresentazione di una grande metropoli, così come apparirebbe agli occhi di un bambino: dapprima ostile e paurosa e dove alcuni tratti negativi vengono accentuati fino a rasentare il caricaturale e il paradossale, una città che poi diventa accogliente e speciale, in modo altrettanto essenziale e caricaturale, offrendo l'alternativa plausibile che permetterà di ristabilire il trauma che ha creato un disequilibrio.

L'antidoto al male di vivere va cercato nella bellezza delle piccole cose. E, come accade per la giovane Tomoko, è necessario avere gli occhi “giusti” per riuscire a vedere, o a creare, mondi fantastici.

## **TABELLA RIASSUNTIVA PARTE ANALITICA**

TITOLO	CATEGORIA	TEORIE	ELEMENTI FANTASTICO	IMMAGINE	SUONO	EFFETTI
<b>Anja Breien</b> <i>Uten tittel</i> <i>[Senza titolo]</i> Norvegia 2005 colore 14'	Realismo onirico	- Castex, Vax, Todorov, Caillouis (irruzione inspiegabile) - Jackson (ritorno alla collettività di qualcosa di rimosso: perturbante)	- altrove incomprensibile/ luogo perturbato - altro come straniero e corpo assente - passaggio di soglia - ellissi narrative e temporali - condensazione e simbolismo	- paesaggio e interni reali e con fotomontaggio - attori - fotografie e riprese dal vero - inquadrature dai CLL al PP, Part. e Dett.	- no dialoghi - sottofondo intermittente rumori ambiente su foto - silenzio su riprese - uso commenti musicali	- acquisizione digitale foto - zoom elettronici - uso Photoshop - interventi collage - variazione valori cromatici e luministici
<b>Gabriel Gauchet,</b> <b>Andrzej Król</b> <i>Die Kneipe</i> <i>(The Pub)</i> <i>[Il pub]</i> Germania 2006 colore 9'40"	Realismo onirico	- Castex (disordine dovuto a componente psicologica), Vax (ambiguità attrattiva)	- altrove incomprensibile/ luogo perturbato e perturbante - personaggi come altro o doppio di se stessi/ teatralità - passaggi di soglia tra realtà esterna e psichica - rotture spaziali, temporali e identitarie - ellissi, eccedenza/mancanza informazioni - incubo, condensazione, spostamento, simbolismo	- ambiente interno - attori - uso piani ravvicinati, PP, PPP, Part., Dett. - montaggio rapido con <i>flash</i> - oscurità, uso luci direzionate	- no dialoghi - tessitura sonora marcata e in sincreti con le immagini - no commenti musicali	- uso di <i>flash</i> e sfocature immagini - rallentamenti e velocizzazioni
<b>Syl Betulius,</b> <b>Lorenz Merz</b> <i>4* poemas</i> <i>[4* poesie]</i> Svizzera 2005 b&n 13'	Realismo onirico	- Brown, Irwin, Tolkien (dimensione imprevedibile del "come se", legata alla sfera del sogno)	- altrove incomprensibile/ <i>nonluogo</i> - passaggi di soglia e oggetti mediatori - ellissi, distacco, testo criptico - condensazione, spostamento, simbolismo - rottura progressione temporale	- ambiente esterno - attori - b&n - prevalenza CL e CM - uso carrelli e dissolvenze	- no dialoghi - rumori ambientali sottolineati, intrecciati a commenti musicali	- assenza particolari effetti di post produzione

TITOLO	CATEGORIA	TEORIE	ELEMENTI FANTASTICO	IMMAGINE	SUONO	EFFETTI
<b>Mihai Greuc</b> <i>Coagulate</i> [ <i>Coagulare</i> ] Francia 2008 colore 6'	Immaginari iperbolici	- Jackson (fantastico come riformulazione orizzonti, annullamento differenze per prospettiva polisemica)	- altrove utopico/ area equivoca che sostituisce una realtà inadeguata - altro come ibrido per addizione - ribaltamenti, inversioni - rottura ordine spaziale, temporale e identitario - perturbante come apparizione di qualcosa fuori dall'ordinario - condensazione, spostamento, inversioni, simbolismo	- ambiente interno - presenza umana - immagini dal vero e computer grafica - alternanza piani ravvicinati e CM	- no dialoghi - alternanza modulazioni elettroniche e alcuni rumori in presa diretta (respiro anguilla, colpi del pesce) - no commento musicale	- <i>compositing</i> e animazioni 3D - interventi sulla velocità delle immagini
<b>Clorinde Durand,</b> <i>Naufrage</i> [ <i>Naufragio</i> ] Francia 2008 colore 6'	Immaginari iperbolici	- Todorov (intrusione mistero), Caillois (rottura regolarità), Vax (fascino seduttivo dell'ambiguo)	- altrove incomprensibile/ non luogo come manifestazione emotività - altro come figure svuotate e aliene/teatralità - alterazione temporale - passaggio soglia tra reale e irreal - condensazione, spostamento, simbolismo - tendenza al sublime	- ambiente interno - attori - immagini in <i>slow motion</i> - CT, PP, PPP, PA, Part. - lavoro luci	- no dialoghi - no suoni o rumori d'ambiente - uso musiche originali dal valore empatico	- no uso effetti digitali ulteriori allo <i>slow motion</i> in HD della presa diretta
<b>Denis Villeneuve</b> <i>Next Floor</i> [ <i>Piano successivo</i> ] Canada 2008 colore 11'34"	Immaginari iperbolici	- Todorov (intrusione mistero), Caillois (rottura regolarità), Vax (fascino seduttivo dell'ambiguo)	- altrove distopico/fobia della mente, luogo perturbato da fuggire - altro per depotenziamento/degenerazione umana, mostri - dati eccentrici, situazioni paradossali e iperboliche - sospensione tra realtà e irrealtà - elementi perturbanti - simbolismo	- ambiente interno - attori - CT, PP, PPP, PA, Part., Dett. - rapidi spostamenti e movimenti diagonali mdp - oscurità e uso luci direzionate	- no dialoghi - ricostruzione marcata suoni e rumori di scena - uso musiche intradiegetiche ed extradiegetiche	- interventi valori cromatici e luministici delle immagini - uso computer grafica

<b>TITOLO</b>	<b>CATEGORIA</b>	<b>TEORIE</b>	<b>ELEMENTI FANTASTICO</b>	<b>IMMAGINE</b>	<b>SUONO</b>	<b>EFFETTI</b>
<b>Antonin De Bemels</b> <i>Se fondre</i> [Sciogliersi] Belgio 2006 colore 24'30"	Identità perturbate	- Todorov (fatti tra lo strano e il meraviglioso) - Brown, Irwin (dimensione ludica del gioco)	- realtà alterata del gioco - altro per addizione/potenziamento e per sottrazione/depotenziamento - rottura unità spazio e tempo - frammentazione azioni - eccesso e mancanza informazioni - spostamento, simbolismo - rottura schemi dell'esperienza e della visione - aspetti animistici e magici	- ambienti interni ed esterni - attori - CT, CM, PP, Part., Dett. - presenza didascalie sostitutive della voce	- pochissimi dialoghi essenziali - ricchezza concezione sonora, basata su suoni ricreati in studio e trattamento rumori d'ambiente - no commento musicale	- interventi sulla velocità delle immagini: rallentamenti, fermo immagine, velocizzazioni - lunga posa - <i>chroma key</i> - effetto stroboscopio
<b>Damien Manivel</b> <i>Viril</i> [Virile] Francia 2007 colore 10'	Identità perturbate	- Jackson (trasgressione come esibizione anomale che possono incrinare la stabilità compatta della norma sociale)	- realtà straniata - altro come io polisemico, discontinuo, plurale - mancanza indicazioni spaziali, temporali narrative - elementi grotteschi, paradossali - momenti perturbanti - spostamento, condensazione, identificazione, composizione, simbolismo, temporalità frammentata	- ambienti interni - attori - dal CT ai piani ravvicinati, no Part. e Dett.	- no dialoghi - concezione sonora minimale - no commento musicale	- assenza effetti
<b>Alessandro Amaducci,</b> <i>Discussion on Death</i> [Discussione sulla morte] Italia 2006, colore 6'	Identità perturbate	- Caillois (fantastico come scandalo della ragione in atto, violazione ordine e strutture che reggono il reale) - Jackson (rivelazione immaginario trasgressivo)	- altrove/area vuota sulla quale tutto può essere scritto - altro per addizione/potenziamento e per sottrazione/depotenziamento - condensazione, spostamento, alterazione ordine spaziale, temporale, identità - principio simmetria, processo primario	- scenario complesso di riprese dal vero e immagini dalle fonti diverse come traduzione visiva dell'inconscio	- no dialoghi - concezione sonora basata su impiego musica originale	- <i>compositing</i> fonti iconografiche diverse - effetti transizione immagini, colorizzazioni, modifica delle forme (uso After Effects)

TITOLO	CATEGORIA	TEORIE	ELEMENTI FANTASTICO	IMMAGINE	SUONO	EFFETTI
<b>Gemma Burditt</b> <i>Night Shift</i> [Turno di notte] Gran Bretagna 2006 colore 8'44"	Realismi fiabeschi	- Brown, Irwin, Tolkien (luogo del "come se", relativo al gioco)	- altrove compensatore - personaggi essenziali/teatralità - regressione immaginario infantile - passaggio di soglia tra reale e immaginario - ellissi narrative - linguaggio iperbolico e poetico - simbolismo	- ambienti interni reali, esterni ricostruiti con modelli - attori/ballerini e presenze animate in digitale - inquadrature dal CT a MPP, PP	- no dialoghi - tappeto sonoro con minuti rumori ambiente - uso commento musicale	- animazioni in computer grafica, colorizzazioni, <i>compositing</i> (uso After Effects)
<b>Miloš Tomić</b> <i>Plivnuti</i> <i>Polibkem/</i> <i>Spitted by Kiss</i> [Soffiato via da un bacio] Repubblica Ceca 2007 colore 11'06"	Realismi fiabeschi	- Brown, Irwin, Tolkien (luogo del "come se", del gioco, universo letteralmente ribaltato)	- realtà stravagante, ma con la rassicurante prevedibilità del gioco - ricostruzione del reale in senso <i>goodmaniano</i> - personaggi abbozzati, caricaturali - schiacciamento spaziale e temporale - ellissi - oscillazione tra dimensione infantile e adulta - pensiero animistico, processo primario	- ambienti esterni - attori - prevalenza piani ravvicinati e PP, PPP, Part., Dett.	- no dialoghi - ricostruzione rumori ambientali e voci, intrecciata a commento musicale continuo e in dialogo con le immagini	- montaggio a passo uno, <i>pixillation</i> - interventi sui valori cromatici e luminescenti
<b>Gaëlle Denis</b> <i>City Paradise</i> [Città Paradiso] Gran Bretagna 2004 colore 5'50"	Realismi fiabeschi	- Brown, Irwin, Tolkien (luogo del "come se", relativo al gioco)	- contrapposizione realtà distopica/altrove compensatore - altro come maschera, marionetta, ma anche come mostro, alieno - struttura della fiaba - passaggio di soglia, oggetti mediatori - piccole infrazioni di senso - tratti caricaturali e paradossali	- ambienti esterni ed interni ricostruiti in animazione - attori reali e personaggi animati	- piccoli dialoghi - ricostruzione suoni ambiente - commenti musicali	- <i>compositing</i> realizzato con Inferno, animazione 2D, animazione 3D, <i>chroma key</i>

## CONCLUSIONI

I dodici lavori analizzati presentano, a mio parere, delle caratteristiche che riecheggiano da un lato quelli che lo storico dell'arte Hans Sedlmayr ha identificato come "sintomi" della crisi dell'arte nell'epoca moderna; dall'altro, tematiche e modalità di rappresentazione delle opere prese in esame si pongono in posizione speculare rispetto ad alcune istanze dello «scenario epistemologico della contemporaneità»<sup>1</sup> postmoderna, secondo la visione del teorico marxista Frederic Jameson. Ma, nella prospettiva di questa ricerca, l'aspetto più rilevante risiede a mio parere nel cortocircuito che viene a crearsi grazie all'esistenza di alcune consonanze tra queste chiavi di lettura e certe strutture e modalità funzionali del fantastico, apparentemente ben configurate dai più recenti progressi che hanno interessato le tecnologie audiovisive.

Tra gli elementi indicativi della chiusura dell'epoca moderna, Sedlmayr individua ad esempio la tendenza verso *gli estremi*, o *polarizzazione*,<sup>2</sup> come convivenza tra passato e spinta all'avvenire, ma anche come coesistenza tra conservazione e innovazione radicale. Un altro aspetto rilevante è, secondo lui, l'interesse verso *la sfera inferiore*, ovvero la predilezione per l'inconscio, per il primitivo, per il primordiale.<sup>3</sup> Ma il punto centrale che sancisce il passaggio d'epoca riguarda l'uomo, ormai regredito, ridotto ad animale o a essere malato, la cui immagine è in via di annullamento e le cui forze smembrate spingono quasi a una condizione inorganica. In sostanza, Sedlmayr individua nella *perdita del centro dell'uomo* il conseguente allontanamento delle arti dal proprio "centro": questo implica la rottura dell'unità estetico-formale nella relativa scissione degli elementi tradizionalmente connessi, dove ogni frammento è sollecitato all'autonomia e ciò che era marginale diventa a sua volta centro e polo di attrazione.<sup>4</sup>

Nei lavori analizzati si riattua, a mio avviso, una prospettiva in linea con gli aspetti indicati da Sedlmayr, che nei vari contesti emergono come ricorrenze del fantastico, sia dal punto di vista tematico, con particolare riferimento alle questioni legate all'interiorità, alle dimensioni oniriche e al tema dell'identità, ma anche nella presenza

---

<sup>1</sup> Cfr. G. Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 5.

<sup>2</sup> H. Sedlmayr, *Verlust der Mitte*, Salzburg, Otto Müller, 1948, trad. it. *Perdita del centro*, Milano, Rusconi, 1974, pp. 192-193.

<sup>3</sup> «Per l'arte, questo significa che il vero campo della poesia comincia là dove la ragione comincia a muovere i suoi passi incerti; per la vita, significa credere che l'inconscio produce qualcosa di più vero, di più profondo, di più primordiale di quanto non produca la chiara coscienza sottoposta alla censura dell'intelletto e diretta verso scopi pratici; e, in senso ancor più radicale, significa che (ciò compare nel programma della rivoluzione surrealista) soltanto il sogno "lascia all'uomo tutti i suoi diritti di libertà"». *Ivi*, pp. 195-196.

<sup>4</sup> In un suo saggio sull'arte del Novecento, Gillo Dorfles riprende il concetto di "perdita del centro" collegandolo a quello di "disarmonia programmata". Cfr. G. Dorfles, *Elogio della disarmonia*, Milano, Garzanti, 1986.

di opposizioni dialettiche a livello estetico/formale: solo per fare alcuni esempi, mi riferisco al rapporto tra immagine fissa fotografica e in movimento nei lavori di Breien o Tomić; alla forza dei racconti affidata quasi esclusivamente alle immagini e alle concezioni sonore dalle quali è esclusa la presenza di dialoghi; all'uso di immagini realistiche totalmente rivoluzionate dal *compositing* o da interventi sulla velocità come nel caso di Grecu, Durand, De Bemels, Amaducci; al particolare valore dei piani ravvicinati, dei particolari e dei dettagli che, a volte, assumono un valore più pregnante di una visione globale dell'insieme.

Inoltre le produzioni audiovisive studiate, già di per sé risultanti dalla miscela di vari linguaggi artistici (c'è l'esperienza cinematografica così come l'arte video, ma anche richiami al teatro, alla pittura, alla scultura), integrano soluzioni volte a fratturare il senso dell'unità narrativa, spaziale, temporale e di identità, fattori che a mio avviso contribuiscono a rafforzare, anche in merito a queste opere, un'idea rinnovata di "perdita del centro". Mi sembra, dunque, che tra le indicazioni di Sedlmayr sia possibile leggere in filigrana la valorizzazione di certe soluzioni formali "polarizzate" o estreme, che bene risolvono le esigenze della narrazione e della rappresentazione fantastica, definita più volte come eccentrica, trasgressiva, alternativa, manchevole o eccedente di informazioni.

L'insieme di queste riflessioni, collocate nella prospettiva della critica d'arte, precede storicamente e concettualmente l'argomentazione assai più complessa e articolata di Jameson sul *postmoderno*.<sup>5</sup> Il fenomeno, ampiamente dibattuto e scandagliato dalle prospettive più varie,<sup>6</sup> mostra nell'impostazione degli studi di Jameson delle caratteristiche che, oltre a descriverne la magmatica conformazione, si prestano a ulteriori analogie con alcuni aspetti della modalità fantastica.

Si pensi ad esempio al *criterio di inclusione*, «[...] *et et* al posto dell'*aut aut*: non più tesi e antitesi, opposizioni ed esclusioni, ma inclusione, convivenza, contaminazione»,<sup>7</sup> così come ricordato da Canova sulla scia di un testo marcato da sensibilità postmoderna, scritto dall'architetto americano Robert Venturi. Oppure si pensi all'*idea di rottura* con la tradizione anch'essa intrinseca, secondo Jameson, nell'evoluzione postmoderna.

---

<sup>5</sup> F. Jameson, *Postmodernism or, The Cultural Logic Of Late Capitalism*, Durham, Duke University, 1991, trad. it. *Postmodernismo ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi, 2007.

<sup>6</sup> Per un approfondimento di studio nell'ottica del postmoderno si è fatto riferimento ai seguenti testi: J.-F. Lyotard, *La condition postmoderne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, trad. it. *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli, 1981; D. Harvey, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford, Blackwell, 1990, trad. it. *La crisi della modernità*, Milano, Il Saggiatore, 1997; R. Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.

<sup>7</sup> G. Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 6.

È inoltre interessante notare che alcuni concetti come *l'inclusione degli opposti*, *l'annullamento delle differenze* e la *funzione trasgressiva* sono emersi più volte nei riferimenti teorici citati nell'ambito di questa ricerca, proprio in merito alla morfologia e alle strutture caratterizzanti del fantastico. Così come, scorrendo il testo del teorico marxista, è possibile rintracciare altri aspetti che coabitano nel postmoderno e nel fantastico, tra i quali la *frammentazione* o *l'ibridazione* di elementi provenienti dalle più varie esperienze, il *rimando intertestuale*, o i concetti legati alla *omogeneizzazione dello spazio* e alla presentificazione o *annullamento della dimensione temporale*.

Anche Remo Ceserani in un suo saggio di studio sul postmoderno traccia le linee guida di una mappa tematica che presenta alcuni argomenti e motivi apparsi anche nel campione di opere analizzato in questa ricerca, presenti allo stesso modo negli studi di Sedlmayr: il tema del *soggetto indebolito*, decentrato, moltiplicato e frammentato; *l'annullamento del senso del tempo e della storia* nello schiacciamento in una sorta di eterno presente; *l'idea di colonizzazione della natura* che, nelle opere prese in esame, si trasforma nella quasi totale esclusione del dato naturale, in un ripiegamento tutto interiore, in ambienti chiusi, spesso asfittici, trasposizioni di "spazi" mentali.<sup>8</sup>

L'insieme di queste indicazioni non solo mi sembra rappresentare e descrivere bene "l'umore" e l'atmosfera generale dei lavori studiati, ma pare fondare un "patrimonio genetico" ontologico che contribuisce nel determinare sia l'orientamento tematico-concettuale che l'aspetto estetico-formale, rendendo questi lavori particolarmente rappresentativi delle idiosincrasie dell'era contemporanea.

Non a caso, nella sua ricca e complessa analisi, Jameson individua proprio nel video la forma artistica che più rispecchia questa egemonia culturale, non solo per la vocazione innata al metalinguismo e alla intertestualità, ma anche per il legame che esso stabilisce con il computer e l'informatica, elementi chiave della terza fase del capitalismo.<sup>9</sup>

Questa posizione privilegiata dell'arte video in merito al postmoderno mi pare esortare a una riflessione più ampia sul ruolo delle tecnologie odierne. Era la fine degli anni Ottanta quando Jameson elaborava queste teorie, anni durante i quali, come ricorda Manovich, «la cultura [...] non cercava più di creare ex novo. Anzi, il continuo riciclo e la citazione infinita dei contenuti, degli stili artistici e delle forme presenti nei media del passato erano venuti a costituire il nuovo "stile internazionale" e la nuova logica

---

<sup>8</sup> R. Ceserani, *Raccontare il postmoderno*, cit., pp. 140-145.

<sup>9</sup> Posizione assai diversa è quella di Ceserani che, al contrario, invita a non identificare l'arte o la letteratura del periodo postmoderno con una poetica e forma espressiva precisa, considerandolo come una "condizione storica" nella quale possono presentarsi numerose variazioni di stile. *Ivi*, pp. 135-137.

culturale della società moderna. Invece di assemblare nuove rappresentazioni medialità della realtà, la cultura rielabora, ricombina e analizza materiali espressivi già esistenti».<sup>10</sup> Evidenziando l'inclinazione al riuso dei materiali pre-esistenti, Manovich lega la nascita del postmoderno alla logica dei software “taglia e incolla” sviluppati proprio negli anni Ottanta (come Photoshop), esemplificando in questa pratica basata sulla selezione e l'assemblaggio la cifra estetica del fenomeno.

L'approccio di Manovich verso una dimensione storica che associa l'evoluzione tecnologica a una certa tendenza culturale, influenzandone la struttura e determinando anche il contenuto, mi pare possa rappresentare un modello di riferimento anche per quanto riguarda una lettura conclusiva delle opere analizzate che deve essere affrontata, a mio avviso, da tre prospettive, due a carattere più contenutistico e l'altra di taglio estetico-formale: mi riferisco ai *sistemi tematici*, alle *strutture narrative* e alle *modalità di rappresentazione*.

Per quanto riguarda i *sistemi tematici* affrontati, mi pare che le diverse manifestazioni di fantastico audiovisivo trattate vengano sviluppate secondo posizioni meno radicali rispetto alle tematiche tipiche della tradizione letteraria o cinematografica, nelle declinazioni del *fantasy* o dell'*horror*: la notte, la morte, la follia, l'inconoscibile, il mostruoso, l'alieno, l'eros e le frustrazioni dell'amore romantico ritornano ma in versioni depotenziate. I temi sono affrontati con una distanza che riduce i soggetti a scintille allusive, mai veramente sviluppati, ma latenti in una frammentarietà ricca di rimandi intertestuali, con lo stile e l'umore affini alla dimensione postmoderna.

Di conseguenza i personaggi delle varie vicende vivono dislocati in alcune situazioni spazio-temporali compresse, in realtà eccentriche in senso letterale, ovvero fuori dalla normalità e spesso cariche di valore simbolico. Gli stessi protagonisti non appaiono lacerati, ma piuttosto sospesi e aderenti all'indeterminatezza dei luoghi e alla stravaganza degli eventi, attori di scenari distanti dal reale, ma al contempo immaginabili, pensabili e quindi, in una prospettiva fantastica, possibili.

Le *strutture narrative* attestano come cifre dominanti la presenza di ellissi, l'assenza totale di dialoghi (e dell'uso della parola in generale) e il gusto per l'uso di procedimenti retorici. Intorno ai vuoti e alle sorprese delle soluzioni retoriche cresce la partecipazione spettatoriale, assorbita nella elaborazione di azioni compensative tese a comprendere e contenere il senso generale delle atmosfere visionarie e sospese presentate.

---

<sup>10</sup> L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 170-171.

A questo punto mi sembra importante evidenziare una prima riflessione che vale anche come primo parziale traguardo: tra alcuni dei lavori presi in esame emerge chiaramente come la scelta di determinati sistemi tematici e strutture narrative possa essere sufficiente ed efficace nel dare vita a un aspetto fondamentale che è quello della *narrazione fantastica*. Consideriamo due lavori: *Viril*, girato in 16mm “gonfiato” in 35mm è privo di interventi di post produzione e, allo stesso modo, anche *4\* poemas*, girato con telecamera digitale, è privo di elaborazioni. In entrambi i casi i due prodotti audiovisivi sono ascrivibili al fantastico, pur non facendo ricorso alla computer grafica, all’animazione o anche a semplici interventi sulla luminosità e sul colore delle immagini. Tutta la loro visione “eccentrica” risiede nella forza allusiva delle immagini e nelle tracce narrative appena delineate, elementi che offrono allo spettatore una indicazione appena abbozzata di una direzione da percorrere che può aprirsi alle molteplici derive creative del fantastico.

I prodotti audiovisivi che concentrano tutto il proprio impatto comunicativo sulla *narrazione* appartengono a quello che potrebbe essere definito il *livello base della produzione audiovisiva fantastica*.

Di fatto, dalla prospettiva contemporanea dello sviluppo tecnologico, la maggior parte delle opere studiate è stata realizzata con modalità tecniche e soluzioni estetico-espressive che complicano e trasfigurano il linguaggio cinematografico, recuperando dall’arte video una certa visionarietà dello sguardo, il gusto per narrazioni non convenzionali ispirate alla frammentazione e alla retorica della poesia, nonché quella scioltezza verso l’ibridazione dove, come scrive De Giusti, «l’aumento degli scambi, propiziato dalla fluidità digitale, tende comunque a ridurre le barriere e assottigliare le differenze delle identità linguistiche dei media disegnando, al posto delle linee di confine, delle zone di frontiera create per osmosi o per reciproci sconfinamenti: non terre di nessuno, piuttosto aree comuni».<sup>11</sup>

Queste produzioni audiovisive “aperte” alle contaminazioni, in cui ogni declinazione creativa della fase di progettazione è ad oggi realizzabile anche grazie alla duttilità e alle prestazioni del linguaggio digitale, si collocano nell’alveo di quello che attualmente è definito come *post-cinema* e nei confronti del quale questi lavori si rendono in parte rappresentativi secondo il concetto di intermedialità,<sup>12</sup> ormai diventato imprescindibile.

---

<sup>11</sup> Cfr. L. De Giusti, *Immagini migranti*, cit., p. 13. Si faccia riferimento al suo saggio introduttivo, *Forme intermediali nel cinema dopo il cinema*, pp. 9-17.

<sup>12</sup> Nei convegni internazionali, nelle pubblicazioni accademiche e nelle riviste di settore specializzate i temi della *intermedialità*, della *rimediazione*, della *convergenza culturale*, della *relocation* sono ormai materia di discussione costante, nel tentativo di capire la natura e le caratteristiche delle forme

Manovich, ad esempio, descrive il fenomeno contrapponendo all'estetica postmoderna del frammento l'idea dell'estetica contemporanea della continuità che, a suo avviso, sta caratterizzando la nostra epoca a partire dagli anni Novanta, grazie allo sviluppo e all'affermazione delle tecniche digitali e di *compositing*.<sup>13</sup>

Il concetto di *mix*, dalla connotazione ampia che prevede la commistione di linguaggi artistici e di tecniche di rappresentazione secondo la vocazione dell'intermedialità, primeggia ormai sulla dimensione più pratica e materica del montaggio. La composizione digitale, oltre a essere concettualmente antitetica ai criteri della selezione, è basata su concetti di inclusione e integrazione (ancora una volta *similmente al fantastico*) che tralasciano completamente il senso del montaggio come assemblaggio di elementi diversi.

È quindi sull'onda concentrica del linguaggio digitale che le varie forme audiovisive attualmente convergono, superando i limiti imposti dalle tecnologie del passato e configurando nuove modalità espressive.

L'impiego di procedimenti di *compositing* è riscontrabile in varie opere tra quelle analizzate, permettendo la rappresentazione di universi ricchi della coesistenza di elementi del reale insieme ad altri appositamente ricostruiti con l'animazione o con la computer grafica. Non si tratta solamente di abbattere il limite del fotorealismo, ma anche di rendere possibile e visibile ciò che in natura non esiste.<sup>14</sup> Ma tra le opere presentate non c'è solo il trionfo della "fantasmagoria" digitale animata: anche gli interventi apportati sulla luminosità, sulle coloriture, o sulla variazione di velocità delle immagini, nonché l'uso del *chroma key*, impongono una distanza tale che conduce lontano dalla visione naturalistica del reale. E questo non vale unicamente per il lavoro di post produzione dei filmati girati con telecamere ad alta definizione, professionali o semi-professionali digitali. Questa è attualmente l'essenza che riguarda anche quelle produzioni che, pur prediligendo la pellicola 35mm nella fase di registrazione, vengono

---

audiovisive del contemporaneo, definendo i confini e i possibili orizzonti di quella che sembra essere diventata una forma paradigmatica del nostro tempo. Tra le varie pubblicazioni sugli argomenti menzionati e finora non ancora citate si faccia riferimento ai seguenti testi: F. Casetti, *Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects*, in «Cinemas», XVII, n. 2-3, 2007, pp. 33-44; Nicholas Rombes, *Cinema in the Digital Age*, London, Wallflower, 2009; F. Casetti, J. Gaines, V. Re (a cura di), *Dall'inizio alla fine. Teorie del cinema in prospettiva. In the Very Beginning at the Very End. Film Theories in Perspective*, atti del XVI Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, Udine 24-26 marzo 2009, Udine, Forum, 2010; A. Autelitano, *The Cinematic Experience/Film Contemporary Art, Museum / Film, arte contemporanea, museo*, Udine, Campanotto, 2010.

<sup>13</sup> *Ivi*, pp. 176-205.

<sup>14</sup> Un esempio tra tanti è *Coagulate* di Mihai Greuc: il fotorealismo viene mantenuto, ma le situazioni presentate sono inverosimili. Si pensi alla "coagulazione" dell'acqua in sospensione, o all'immagine dell'uomo con la testa immersa in una piscina ribaltata.

transcodificate in digitale per aprirsi a possibilità snelle di rielaborazione delle immagini, fino a ritornare apparentemente uguali, ma “geneticamente” modificate nel riversamento finale in pellicola.<sup>15</sup>

Queste opere, pur mantenendo viva la cura e l’attenzione nei confronti della narrazione, abbracciano le possibilità delle tecnologie audiovisive elettroniche per potenziare le proprie capacità espressive di *rappresentazione*, andando a raggrupparsi in quello che potrebbe essere definito come *livello avanzato della produzione audiovisiva fantastica*. Si tratta di produzioni nelle quali la visione creativa degli autori entra in dialogo produttivo con le macchine, nell’ottica di un incontro/scontro che conduce alla creazione di universi in cui gli artisti cercano di fare aderire quanto più possibile il proprio “mondo fantastico” con gli immaginari possibili e realizzabili dalle tecnologie odierne.<sup>16</sup>

I concetti di *mix* e intermedialità insieme all’imponente gamma di potenzialità di elaborazione consentite dalle attuali tecnologie digitali sembrano offrire, a mio parere, la sintassi più incline naturalmente a dare forma alla complessità eterogenea ed ibrida del fantastico, da intendere proprio come esito della relazione tra le operazioni di possibilità creativa del pensiero umano e le opzioni offerte dalle tecnologie

O forse, al contrario, oggi più che mai è tra il linguaggio binario, il tocco di alcuni tasti e le stringhe di certi comandi informatici che si annidano le logiche strutturali e rappresentative del fantastico, permettendo una riduzione della distanza tra lo sguardo creativo umano e la possibilità di rappresentazione sempre più visionaria delle tecnologie audiovisive elettroniche.

Questo percorso di studio, iniziato sulle tracce del «coniglio col panciotto» intercettato da Paolo Gobetti e del quale io ho provato a seguire le impronte, mi pare essere arrivato a una destinazione.

In realtà il traguardo è tutt’altro che delimitato o asfittico. Si tratta invece di una sorta di “postazione panoramica” dalla quale poter guardare intorno vedendo e comprendendo molte cose in più perché non solo si è imparato a osservare con gli occhi giusti, ma anche perché si sono scoperte le regole che danno un senso al circostante.

---

<sup>15</sup> Un esempio in tal senso è il video *Die Kneipe (The Pub)* che, come si può leggere nell’intervista in Appendice, è stato girato in 35mm, per poi essere riversato in PAL e successivamente in HD. Su questa versione sono state effettuate le elaborazioni d’immagine e poi il lavoro è stato riversato nella versione finale in pellicola in formato cinemascope.

<sup>16</sup> A tal proposito si leggano in particolare le riflessioni di Mihai Greco, Clorinde Durand, Alessandro Amaducci o Gemma Burditt nelle interviste riportate in Appendice.

Ma procediamo con ordine...

A partire dall'analisi degli studi sul fantastico (appoggiandomi alla teoria della letteratura e ad alcune prospettive psicologiche ed estetiche) e del linguaggio elettronico, ho cercato di individuare quei punti di contatto che hanno mostrato varie analogie che li riguardano in quanto oggetti di studio. Ho scoperto in entrambi i casi come le difficoltà e le incertezze che hanno determinato l'approccio critico al video siano simili allo stesso disorientamento causato dalla incapacità di definizione del fantastico. Si tratta infatti di due soggetti sfuggenti, indefinibili, a-specifici.

Di fronte a orizzonti dai profili così poco nitidi è emersa la necessità di sviluppare una riflessione sulla questione del *genere*: se per quanto riguarda il fantastico si è arrivati alla necessità di considerarlo come un *modo* o una *modalità* della narrazione, di visione, di pensiero, anche per quanto riguarda l'arte elettronica ho cercato di mettere in evidenza la fluttuazione in aree *trans-genere* dai confini ontologicamente inesistenti.

L'analisi delle rispettive *morfologie* ha fatto emergere come, sia per il fantastico che per l'immagine elettronica, si tratti di due dimensioni "materiche" non compatte, intermittenti, nelle quali i pieni e i vuoti si alternano, mostrando la necessità che questi due mondi hanno di essere compresi e completati per realizzare, nella sfera del destinatario, una forma piena e sensata.

Conseguentemente, lo studio delle reciproche *strutture* ha evidenziato alcuni parametri che caratterizzano il discorso del fantastico così come quello dell'arte elettronica: l'esperienza del *reale* e l'*inesistenza*, la *regola* e la *novità*. Nel fantastico *nuove combinazioni e relazioni* tra ciò che nel reale è noto consentono l'apertura di nuove possibilità, nuovi oggetti, mondi ed esperienze. Questi schemi possono nascere dalla *rottura* delle unità classiche di spazio, prospettiva, tempo e identità. In tal senso il fantastico sembra risolvere e rendere manifeste quelle che in ambito letterario vengono definite figure retoriche di contenuto, entrando a fare parte esso stesso della classe degli *enantiosema* per la sua predisposizione a un doppio sguardo che unisce in un'unica visione l'osservazione del reale e la creazione di un immaginario creativo personale.

Per quanto riguarda il video, attraverso lo studio di una rassegna critico-teorica di fonti di area italiana e internazionale, ho cercato di fare emergere l'essenza del dibattito sulle "presunte" vocazioni dell'immagine elettronica e su come essa si possa inserire al meglio nella dialettica di rappresentazione di quelle aree dell'immaginario sospese tra realtà e irrealtà, proprio grazie alle possibilità di *elaborazione* e *trattamento* che l'immagine elettronica prevede nel proprio corredo e che valgono come possibilità

rappresentative di *strutture* analoghe a quelle delineate per il fantastico. Infine, per quanto riguarda il primo capitolo di questo studio, nell'analisi del passaggio dall'immagine analogica a quella digitale, ho provato a individuare quelli che a mio avviso sembrano essere i vantaggi consentiti da quest'ultima nella rappresentazione di universi fantastici secondo i concetti di *mix* e *compositing* che non devono prescindere, però, da una nuova figurazione o problematizzazione del reale.

Il percorso affrontato nel secondo capitolo ha privilegiato la dimensione della teoria della letteratura come supporto per la costruzione di una mappa orientativa articolata in tre segmenti che hanno riguardato una ipotesi di suddivisione in gruppi di possibili definizioni del fantastico, e due proposte di articolazioni in varie tipologie di due tratti caratterizzanti: la presenza dell'*altrove* e dell'*altro*. Successivamente ho concentrato l'attenzione sul problema dell'enunciazione fantastica e sugli effetti che sembrano essere caratteristici del messaggio fantastico, soprattutto in riferimento al *perturbante*.

Attraverso lo studio delle varie fasi del *lavoro onirico* in prospettiva *freudiana*, ho cercato di stabilire un paragone tra la struttura che soggiace e determina la modalità fantastica e il sogno, riscontrando una fortissima corrispondenza con quello che viene definito *processo primario*. Ma è attraverso lo studio di Matte Blanco, come prosecuzione alle scoperte *freudiane*, che ho potuto individuare nel *principio di simmetria*, nella *logica bi-valente* e nel concetto di *antinomia fondamentale* una possibile prospettiva metodologica che possa spiegare l'esistenza del fantastico e la sua manifestazione, aiutandone la comprensione.

L'insieme delle sistematizzazioni teoriche che ho cercato di delineare, per quanto riguarda l'immagine elettronica e il video da un lato e per quanto concerne il fantastico attraverso le teorie della letteratura e psicoanalitiche dall'altro, hanno fornito le chiavi di lettura attraverso le quali poter sistematizzare, analizzare e comprendere le opere che ho scelto nello studio di casi, arrivando a proporre, con tutte le cautele del caso, una lettura in chiave *postmoderna* per quanto riguarda strutture tematiche e procedimenti narrativi, ma riagganciandomi a problematiche estetiche più attuali riguardanti la ridefinizione del panorama mediatico alla luce dell'evoluzione del digitale. Le varie tipologie di rappresentazione fantastica analizzate mi hanno spinto alla delineazione di due macro aree, una più legata alla questione della *narrazione fantastica*, dove il ricorso alle potenzialità figurative delle tecnologie è per lo più assente; l'altra pertinente alla questione della *rappresentazione fantastica*, dove invece il *mix* di linguaggi, elaborazioni e trattamenti è la cifra estetica dominante.

Infine, ho organizzato sinteticamente i dati emersi dalla ricerca in una tabella finale che possa rappresentare un modello base di riferimento per lo svolgimento di ulteriori ricerche nell'ambito delle relazioni tra il fantastico e l'arte elettronica.

Mi auguro che da questa "postazione panoramica" e con le mappe di orientamento fornite si possano distinguere ora, in modo più chiaro, gli orizzonti e le configurazioni del fantastico nell'ambito della produzione audiovisiva attuale, con particolare riferimento all'arte elettronica.

## **BIBLIOGRAFIA\***

\* **Nota:** di ogni volume si riporta la prima uscita e, ove vi sia, la pubblicazione italiana; per quest'ultima, nel caso in cui vi fossero più pubblicazioni, si indica quella consultata e, dove possibile, la data della prima edizione.

## TEORIE DEL CINEMA E DEI MEDIA

Aimeri L., Frasca G., *Manuale dei generi cinematografici: Hollywood dalle origini a oggi*, Torino, UTET, 2002.

Altman R., *Film/Genre*, London, The British Film Institute, 1999, trad. it. *Film/Genere*, Milano, Vita e Pensiero, 2004.

Amaducci A., *Anno zero. Il cinema nell'era digitale*, Torino, Lindau, 2007.

Aprà A., *Fra cinema e televisione*, Milano, Il Patalogo, 1986.

Aprà A., Di Marino B. (a cura di), *Il cinema e il suo oltre. Verso il cinema del futuro. Film, video, CD-Rom*, XV Rassegna internazionale retrospettiva, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 19-24 ottobre, 1996.

Aprà A. (a cura di), *Le avventure della non fiction. Il cinema e il suo oltre – 2*, XVI Rassegna internazionale retrospettiva, Mostra Internazionale del Nuovo Cinema, Pesaro, 25-30 novembre, 1997.

Autelitano A., *The Cinematic Experience/Film Contemporary Art, Museum / Film, arte contemporanea, museo*, Udine, Campanotto, 2010.

Beau F., Dubois P., Leblanc G. (sous la direction de), *Cinéma et dernières technologies*, Paris, INA, 1998.

Bellavita A., *Schermi perturbanti. Per un'applicazione del concetto di Unheimliche all'enunciazione filmica*, Milano, Vita e Pensiero, 2005.

Bertetto P. (a cura di), *Il cinema d'avanguardia 1910-1930*, Venezia, Marsilio, 2001.

Bettetini G., *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Milano, Bompiani, 1996.

Bolter J.D., Grusin D., *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge (MA)-London, The MIT Press, 2000, trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002.

Camaiti Hostert A., *Metix. Cinema globale e cultura visuale*, Roma, Meltemi, 2004.

Canova G., *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000.

Canova G. (a cura di), *L'Enciclopedia del Cinema Garzanti*, Milano, Garzanti, 2002.

Caronia A., Livraghi E., Pezzano S. (a cura di), *L'arte nell'era della riproducibilità digitale*, Milano, Mimesis, 2006.

Casetti F., Di Chio F., *Analisi del film*, Milano, Bompiani, 1990.

Casetti F., *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani, 1993.

- Casetti F., *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.
- Casetti F., *Theory, Post-theory, Neo-theories: Changes in Discourses, Changes in Objects*, in «Cinemas», XVII, n. 2-3, 2007.
- Casetti F., Gaines J., Re V. (a cura di), *Dall'inizio alla fine. Teorie del cinema in prospettiva. In the Very Beginning at the Very End. Film Theories in Perspective*, atti del XVI Convegno Internazionale di Studi sul Cinema, Udine 24-26 marzo 2009, Udine, Forum, 2010.
- Chion M., *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990, trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997.
- Costa A., *George Méliès. La morale del giocattolo*, Milano, Il Formichiere, 1980.
- Costa A., *Saper vedere il cinema*, Milano, Bompiani, 1985.
- Costa A., *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002.
- Costa M., *L'estetica dei media*, Roma, Castelvechi, 1999.
- Cuccu L., *Antonioni. Il discorso dello sguardo*, Pisa, ETS, 1990.
- De Gaetano R., *Il visibile cinematografico*, Roma, Bulzoni, 2002.
- De Giusti L. (a cura di), *Immagini migranti*, Venezia, Marsilio, 2008. (In particolare si riferimento ai saggi di: De Giusti L., *Forme intermediali nel cinema dopo il cinema*; Dusi N., *Squarci di cinema nella videoarte: Cremaster 3 di Matthew Barney*).
- De Ruggieri F., *Matrix and the City. Il corpo ibrido nel cinema e nella cultura visuale*, Pisa, ETS, 2006.
- De Vincenti G., Gazzano M.M. (a cura di), *Cinema media e democrazia*, «Bianco e Nero», numero monografico, anno LXX, n. 565, Roma, Csc/Carocci, 2009-2010.
- Dubois P., Ramos Monteiro L., Bordina A. (eds.), *Oui c'est du cinéma/Yes, it's cinema. Formes et espaces de l'image en mouvement/Forms and Spaces of the Moving image*, Udine, Campanotto, 2009.
- Eugeni R., Farinotti L. (a cura di), *Territori di confine. Contributi per una geografia di generi cinematografici*, «Comunicazioni Sociali», anno XXIV, nuova serie, n. 2, maggio-agosto, 2000. (In particolare: Bellavita A., *Il fantastico come genere della differenza. Una mappa e una proposta di lavoro*).
- Jenkins H., *Convergence Culture: Where the Old and New Media Collide*, New York-London, New York University Press, 2006, trad. it. *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

- Kaminsky S.M., *American Film Genres: Approaches to a Critical Theory of Popular Film*, Dayton (Ohio), Pflaum Pub., 1974, trad. it. *Generi cinematografici americani*, Parma, Pratiche, 1994.
- Manovich L., *The Language of New Media*, Cambridge (MA), the MIT Press, 2001, trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002.
- Manti D., *Ca(u)se perturbanti. Architetture horror dentro e fuori lo schermo. Fonti, figure, temi*, Torino, Lindau, 2003.
- Martini A. (a cura di), *Utopia e cinema. Cento anni di sogni, progetti e paradossi*, Venezia, Marsilio, 1994.
- McLuhan M., *Understanding Media: the Extention of Man*, London, Routledge & Kegan Paul, 1964, trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2008. (Prima edizione italiana 1967).
- Menduni E., *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Laterza, 2007.
- Metz C., *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et cinéma*, Paris, UGE, 1977, trad. it. *Cinema e psicanalisi*, Venezia, Marsilio, 2006. (Prima edizione italiana 1980).
- Montani P., *Fuori campo. Studi sul cinema e l'estetica*, Urbino, QuattroVenti, 1993.
- Musatti C., *Scritti sul cinema*, Torino, Testo e Immagine, 2000.
- Ortoleva P., *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Milano, Il Saggiatore, 2009.
- Prédal R., *Le cinéma fantastique*, Paris, Seghers, 1970.
- Rondolino G. (a cura di), *Storia del cinema d'animazione*, Torino, UTET, 2003. (In particolare il saggio di: Magri C., *Il cinema d'animazione verso il 2000*).
- Senaldi M., *Doppio Sguardo*, Milano, Bompiani, 2008.
- Sobchack T., Sobchack V., *An Introduction to Film*, Boston, Little Brown, 1980.
- Sobchack V., *Screening Space: The American Science Fiction*, New York, Ungar Press, 1987, trad. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bologna, Bononia University Press, 2002.

## ARTI ELETTRONICHE

Albertini R., Lischi S. (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, Pisa, ETS, 1988 (2a. edizione aggiornata 2000). (In particolare si faccia riferimento ai saggi di: Aprà A., *Video: oggetto*; Bellour R., *I contorni della fiction*; Duguet A.-M., *Vedere con tutto il corpo*; Emshviller E., *Per un'illustrazione non letterale*).

Alonge G., Amaducci A., *Passo uno. L'immagine animata dal cinema al digitale*, Torino, Lindau, 2003.

Amaducci A., Gobetti P. (a cura di), *Video Imago*, «Il Nuovo Spettatore», n. speciale, 15, maggio 1993. (In particolare si faccia riferimento ai saggi di: de Méredieu F., *L'implosione nel campo dei colori*; Gobetti P., *Nel regno di Alice attraverso lo specchio elettronico*; Sturken M., *Paradossi dell'evoluzione di un'arte. Grandi speranze e come nasce una storia*).

Amaducci A., *Il video. L'immagine elettronica creativa*, Torino, Lindau, 1998.

Amaducci A., *Segnali video. I nuovi immaginari della videoarte*, Santhià (Vc), GS, 2000.

Amaducci A. (a cura di), *Indiscipline/Indisciplines. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e di ricerca*, catalogo X edizione, Santhià (Vc), GS, 2000. (In particolare il saggio: Amaducci A., *Videoarte anni Settanta: le origini incerte di un'arte ancora senza storia*).

Amaducci A., *Il video digitale creativo*, Pisa, Nistri-Lischi, 2003.

Amaducci A., *Banda anomala. Un profilo della videoarte monocanale in Italia*, Torino, Lindau, 2003.

Amaducci A., Arcagni S., *Music Video*, Torino, Kaplan, 2007.

Amaducci A., *Computer grafica. Mondi sintetici e realtà disegnate*, Torino, Kaplan, 2010.

Aristarco G., Aristarco T. (a cura di), *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, Bari, Dedalo, 1985.

Bellour R., Duguet A.-M. (sous la direction de), *Vidéo*, «Communications», numéro spécial, 48, 1988. (In particolare il saggio: Dubois P., Mélon M.-E., Dubois C., *Cinéma et vidéo: interpénétrations*).

Bergonzi C., Pesko P. (a cura di), *Luoghi non comuni. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e di ricerca*, catalogo V edizione, Milano, Charta, 1998.

Bettetini G., *La simulazione visiva*, Milano, Bompiani, 1991.

Bordini S., *Videoarte & arte, tracce per una storia*, Roma, Lithos, 1995.

- Bordini S., *Arte elettronica*, Firenze-Milano, Giunti, 2004.
- Bordini S. (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Roma, Carocci, 2007.
- Cargioli S. (a cura di), *Le arti del video. Sguardi d'autore fra pittura, fotografia, cinema e nuove tecnologie*, Pisa, ETS, 2004. (In particolare si faccia riferimento ai saggi di: Caponi S., *Videopitture. Cités Antérieures: Siena e Cités Antérieures: Brugge*; Paoletti G., *Il passato e il futuro delle immagini. La Jetée di Chris Marker e oltre*).
- Colombo F., *Ombre sintetiche*, Napoli, Liguori, 1990.
- Couchot E., *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998.
- Davis D., Simmons A. (eds.), *The New Television*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1977. (In particolare il saggio di: Flusser V., *Two Approaches to the Phenomenon Television*).
- De Angelis V., *Arte e linguaggio nell'era elettronica*, Milano, Mondadori, 2000.
- de Méredieu F., *Arts et nouvelles technologies*, Paris, Larousse, 2003.
- Di Marino B. (a cura di), *Animania. 100 anni di esperimenti nel cinema d'animazione*, Milano, Il Castoro, 1998.
- Di Marino B., *Clip! 20 anni di musica in video (1981-2001)*, Roma, Castelvechi, 2001.
- Di Marino B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Roma, Bulzoni, 2002.
- Di Marino B. (a cura di), *Zbig Rybczynski – Film & Video*, Roma, Raro Video, 2003.
- Diodato R., *Estetica del virtuale*, Milano, Mondadori, 2005.
- Duguet A.-M., *Jean-Christophe Averty*, Paris, Dis Voir, 1991.
- Ekchajzer F., *Caro + Jeunet. Equipage au Long/Court*, «Bref», n. 8, 1992.
- Fadda S., *Definizione Zero. Origine della videoarte fra politica e comunicazione*, Ancona-Milano, Costa&Nolan, 1999.
- Faenza R., *Senza chiedere permesso. Come rivoluzionare l'informazione*, Milano, Feltrinelli, 1973.
- Fagone V., *L'immagine video. Arti visuali e nuovi media elettronici*, Milano, Feltrinelli, 1990.
- Fargier J.-P., *Au doigt et à l'oeil*, «Le Journal des Cahiers du Cinéma», n. 41, mars 1984.
- Fargier J.-P., *Digito presto*, «Les Journal des Cahiers du Cinéma», n. 6, décembre 1986.

Fargier J.-P., *Bijou, caillou, chou, hibou, genou, pou, Jaffrennou*, Catalogue 5ème festival VidéoArt Plastique, Hérouville St Clair, décembre 1991.

Fasolo A., *Matthew Barney. Cremaster Cycle*, Roma, Bulzoni, 2009.

Gazzano M.M., Zaru A. (a cura di), *Il Novecento di Nam June Paik. Arti elettroniche, cinema e media verso il XX secolo*, Roma, Carte Segrete, 1992.

Gazzano M.M. (a cura di) *Steina & Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Roma, Farenheit 451, 1995.

Gazzano M.M. (a cura di), *Il "cinema" dalla fotografia al computer. Linguaggi, dispositivi, estetiche e storie moderne*, Urbino, Quattroventi, 1999.

Gazzano M.M. (a cura di), *Cinema, arti elettroniche, intermedialità*, «Bianco e Nero», anno LXVII, n. 554/55, Roma, Csc/Carocci, 2006.

Gioni M., *Matthew Barney*, Milano, Electa, 2007.

Hall D., Fifer S.J. (eds.), *Illuminating Video. An Essential Guide to Video Art*, New York, Aperture/BAVC, 1990. (In particolare: Hall D., Fifer S.J., *Introduction: Complexities of an Art Form*; Tamblyn C., *Significant Others: Social Documentary as Personal Portrait in Women's video of the 1980's*).

Hochart D., *Entretien avec Marc Caro*, «CinémAction», hors série, n. 10, octobre 1994.

La Porta A. (a cura di), *Metafore della visione. Sperimentalismo cinematografico e formazione artistica*, Bologna, Pendragon, 2003.

Latini G., *Forme digitali*, Roma, Meltemi, 2007.

Lischi S., Pesoli F. (a cura di), *IN VIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo I edizione, Milano, Ergonarte, 1990.

Lischi S., Pesoli F. (a cura di), *IN VIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo II edizione, Milano, Ergonarte, 1993.

Lischi S., *cine ma video*, Pisa, ETS, 1996.

Lischi S. (a cura di), *Le forme dello sguardo. INVIDEO. Mostra internazionale di video d'arte e ricerca*, catalogo IV edizione, Milano, Charta, 1997.

Lischi S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Scuola Nazionale di Cinema, Roma, 2001.

Lischi S., Marcheschi E. (a cura di), *A rovescio/Reverse Images. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XV edizione, Milano, Revolver, 2005. (In particolare il saggio di: Costa A., *Impressions d'Alain. Note sull'opera di Alain Escalle*).

- Lischi S., Marcheschi E. (a cura di) *Realtà sospese/Suspended Realities. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVI edizione, Milano, Mimesis, 2006.
- Lischi S., Marcheschi E. (a cura di), *Poetroniche. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVII edizione, Milano, Mimesis, 2007.
- Lischi S., Marcheschi E. (a cura di), *Terre e cieli/Lands and Skies. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XVIII edizione, Milano, Mimesis, 2008.
- Lischi S., Marcheschi E. (a cura di), *Senza meta/No Destination. INVIDEO. Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XIX edizione, Milano, Mimesis, 2009
- Macrì T., *Cinematiche del desiderio*, Genova-Milano, Costa & Nolan, 1998.
- Magnan N. (sous la direction de), *La vidéo entre art et communication*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 1997. (In particolare il saggio: S. Daney, *Averty for ever*).
- Meigh-Andrews C., *A History of Videoart. The Development of form and function*, Oxford-New York, Berg, 2006.
- Mercier M., *Michel Jaffrennou, conteur des temps modernes*, «Bref», n. 59, 2003.
- Mercier M., *Et moi je te raconte des anecdotes... dialogue entre Jaffrennou et Mercier*, «Bref», n. 59, 2003.
- Millet C., *Michel Jaffrennou: travailler avec le temps*, «Art Press», hors série, 12, 1991.
- Meigh-Andrews C., *A History of Videoart. The Development of form and function*, Oxford-New York, Berg, 2006.
- Ostria V., *Vidéopérette de Jaffrennou: au-delà du réel*, «Les Journal des Cahiers du Cinéma», n. 93, juin 1989.
- Parfait F., *Video: un art contemporain*, Paris, Regard, 2001.
- Quéau P., *Éloge de la simulation*, Seyssel, Champ Vallons, INA, 1986.
- Saba C. (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologia e avanguardia in Italia dal Futurismo alla Net-art*, Bologna, CLUEB, 2006.
- Sorlin P., *Esthétiques de l'audiovisuel*, Paris, Nathan, 1992; trad. it. *Estetiche dell'audiovisivo*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1997.
- Spector N., Wakefield N., *Matthew Barney: THE CREMASTER CYCLE*, New York, Harry N. Abrams and Guggenheim Museum, 2002.
- Uva C., *Impronte digitali*, Roma, Bulzoni, 2009.
- Valentini V. (a cura di), *Intervalli tra film video e televisione*, Palermo, Sellerio, 1989. (In particolare il saggio di: Fargier J.-P., *Gli inseparabili*).

Valentini V. (a cura di), *Vedute tra film video e televisione*, catalogo Taormina Arte 1992, VII Rassegna Internazionale del Video d'Autore, Palermo, Sellerio, 1992. (In particolare i saggi di: Duhard J.-M., *Il cyber-punk della zététique*; Defert T., Touchard J.-B., *Marc Caro regista*).

Valentini V. (a cura di), *Il video a venire*, Soveria Mannelli (CZ), Rubbettino, 1999. (In particolare il saggio di: Dubois P., *Video e scrittura elettronica. La questione estetica*, ed. or. *Vidéo et écriture électronique. La question esthétique*, in *Esthétiques des arts médiatiques*, vol. 1, Sainte-Foy, Université de Québec, 1995).

Valentini V. (a cura di), *Le storie del video*, Roma, Bulzoni, 2003. (In particolare i saggi di: Baudrillard J., *Estetica dell'illusione*; Bellour R., *La doppia elica*; Lischi S., *Antico come il video*).

V. Valentini (a cura di), *Le pratiche del video*, Roma, Bulzoni, 2003. (In particolare il saggio di: Zapperi G., *Come si crea la forma*).

## TESTI DI AMBITO LETTERARIO

AA.VV. *El relato fantástico en España e Hispanoamérica*, Madrid, E. Morillas Ventura, Sociedad Estatal Quinto Centenario, 1991. (In particolare il saggio di: Campra R., *Los silencios del texto en la literatura fantástica*).

Alessandri M.R., *Manuale del fantastico*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1992.

Bellini I., *Mostri e creature fantastiche*, Firenze, Giunti, 2007.

Bessière I., *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Larousse, 1974.

Borges J.L., *Manual de zoología fantástica*, trad. it. *Manuale di zoologia fantastica*, Torino, Einaudi, 1979.

Branca V., Ossola C. (a cura di), *Gli universi del fantastico*, Firenze, Vallecchi, 1988. (In particolare i saggi di: Fulchignoni E., *Il cinema e il fantastico*; Musatti C., *Struttura logica della fantasia*; Mathieu V., *Realtà, ragione, fantasia*; Strada V., *Il fantastico e la storia*).

Brown H., *L'effet fantastique ou la mise en jeu du sujet*, Saratoga, ANMA Libri, 1996.

Caillois R., *Au coeur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, trad. it. *Nel cuore del fantastico*, Milano, Feltrinelli, 1984.

Calvino I., *Gli amori difficili*, Torino, Einaudi, 1971.

Calvino I., *Lezioni Americane*, Milano, Garzanti, 1988.

Campra R., *Territori della finzione. Il fantastico in letteratura*, Roma, Carocci, 2000.

Castex P.-G., *Le conte fantastique en France de Nodier à Maupassant*, Paris, Corti, 1951.

Ceserani R. (a cura di), *La narrazione fantastica*, Pisa, Nistri-Lischi, 1983. (In particolare i saggi di: Benedetti C., *L'enunciazione fantastica come esperienza dei limiti*; Lugnani L., *Per una delimitazione del «genere»*).

Ceserani R., *Il fantastico*, Bologna, il Mulino, 1996.

Ceserani R., *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1997.

Cooper J.C., *Dictionary of Symbolic and Mythological Animals*, London, Thorsons, 1995, trad. it. *Dizionario degli animali mitologici e simbolici*, Vicenza, Neri Pozza, 1997.

Del Pizzo M., *I microscopi dell'altrove. Utopia fantastico fantascienza*, Bari, Graphiservice, 1996.

- Dolfi A. (a cura di), *Identità alterità doppio nella letteratura moderna*, Roma, Bulzoni, 2001. (In particolare il saggio di: Bacchereti E., *Italo Svevo e i suoi "doppi"*; Dei A., *L'io moltiplicato: per una storia del doppio nella poesia del Novecento*).
- Farnetti M. (a cura di), *Geografia, storia e poetiche del fantastico*, Firenze, Leo S. Olschki, 1995. (In particolare i saggi di: Abertazzi S., *Al modo di Alice. Il fantastico nelle letterature di lingua inglese*; Secchieri F., *Il coltello di Lichtenberg. Fantastico e teoria letteraria*).
- Farnetti M., *L'irruzione del vedere nel pensare. Saggi sul fantastico*, Udine, Campanotto, 1997.
- Fusillo M., *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Scandicci (Fi), La Nuova Italia, 1998.
- Gargani A., *La crisi del soggetto: esplorazione e ricerca del sé nella cultura austriaca contemporanea*, Firenze, Casa Usher, 1985.
- Hume K., *Fantasy and Mimesis. Responses to Reality in Western literature*, New York-London, Methuen, 1984.
- Irwin W.R., *The Game of the Impossible: A Rethoric of Fantasy*, Urbana, University of Illinois Press, 1979.
- Jackson R., *Fantasy: The Literature of Subversion*, London and New York, Methuen, 1981, trad. it. *Il Fantastico – la letteratura della trasgressione*, Napoli, Tullio Pironti, 1986.
- Kumar K., *Utopia & Anti-utopia in Modern Times*, Oxford-New York, Basil Blackwell, 1987, trad. it. *Utopia e antiutopia: Wells, Huxley, Orwell*, Ravenna, Longo, 1995.
- Lazzarin S., *Il modo fantastico*, Roma-Bari, Laterza, 2000.
- Moneti Codignola M., *Il paese che non è e i suoi abitanti*, Scandicci (Firenze), La Nuova Italia, 1992.
- Pacinotti L., *Le trasgressioni del corpo. Dal romanzo gotico alla fantascienza*, Pisa, ETS, 2008.
- Pisapia B. (a cura di), *I piaceri dell'immaginazione*, Roma, Bulzoni, 1984. (In particolare si faccia riferimento a: Gnisci A., *Reale Immaginario Fantastico*; Punzo L., *Introduzione*).
- Roda V., *Homo duplex. Scomposizioni dell'io nella letteratura italiana moderna*, Bologna, il Mulino, 1991.
- Rodari G., *Grammatica della fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Torino, Einaudi, 1973.
- Segre C., *Fuori dal mondo. I modelli nella follia e nelle immagini dell'aldilà*, Torino, Einaudi, 1990.

Solmi S., *Della favola, del viaggio e di altre cose*, Milano-Napoli, Riccardo Ricciardi, 1971.

Todorov T., *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, trad. it. *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, 2000. (Prima edizione 1977).

Tolkien J.R.R., *On Fairy Tales*, in *The Tolkien Reader*, New York, Ballantine, 1966.

Trousseau R., *Voyages au pays de nulle part. Histoire littéraire de la pensée utopique*, Bruxelles, Université de Bruxelles, 1975, trad. it. *Viaggi in nessun luogo. Storia letteraria del pensiero utopico*, Ravenna, Longo, 1992.

Vax L., *L'art et la littérature fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1960.

Vax L., *La séduction de l'étrange*, Paris, Presses Universitaires de France, 1965.

Vax L., *Les chefs-d'oeuvre de la littérature fantastique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1979, trad. it. *La natura del fantastico. Struttura e storia di un genere letterario*, Roma-Napoli, Theoria, 1987.

## STUDI DI AMBITO FILOSOFICO, ESTETICO, PSICOANALITICO, ANTROPOLOGICO

Abruzzese A., *La Grande Scimmia. Mostri vampiri automi mutanti*, Roma, Roberto Napoleone, 1979. (Temi studiati attraverso le prospettive del cinema e della letteratura).

Adorno F., *Introduzione a Platone*, Roma, Laterza, 1978.

Adorno T.W., *Ästhetische Theorie*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 1970, trad. it *Teoria estetica*, Torino, Einaudi, 1975.

Anderson H.H. (ed.), *Creativity and its Cultivation*, New York, Harper and Row, 1970. (In particolare il saggio: Guilford J.P., *Traits of Creativity*).

Argenton A. (a cura di), *L'emozione estetica*, Padova, Il Poligrafo, 1993.

Arieti S., *Creativity. The Magic Synthesis*, New York, Basic Books, 1976, trad. it. *Creatività. La sintesi magica*, Roma, Il pensiero scientifico, 1979.

Arnheim R., *Visual Thinking*, Berkeley-Los Angeles, Regents of the University of California, 1969; trad. it. *Il pensiero visivo*, Torino, Einaudi, 1979. (Prima edizione italiana 1974).

Augé M., *Non-lieux*, Paris, Seuil, 1992, trad. it. *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 1993.

Bachelard G., *La poétique de la rêverie*, Paris, Presses Universitaires de France, 1960, trad. it. *La poetica della rêverie*, Bari, Dedalo, 1993. (Prima edizione italiana 1972).

Banchelli A., *I principi della fantasia e della creatività secondo la teoria psicoanalitica: le cinque idee di cinque autori*, Tesi di laurea in Filosofia, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa, relatrice prof.ssa Paola Bora, aa. 1998-1999.

Barzaghi M., *Il vampiro o il sentimento della modernità*, Vibo Valentia, Monteleone, 1996.

Baudrillard J., *La scomparsa della realtà. Antologia di scritti*, Bologna, Fausto Lupetti, 2009.

Bettelheim B., *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 1979.

Bodei R., *Le logiche del delirio*, Roma, Laterza, 2000.

Bria P., Oneroso F. (a cura di), *La bi-logica fra mito e letteratura. Saggi sul pensiero di Matte Blanco*, Milano, FrancoAngeli, 2004.

Burke E., *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, 1757, trad. it. *Inchiesta sul Bello e il Sublime*, Palermo, Aesthetica, 1985.

Caillois R., *L'incertitude qui vient des rêves*, Paris, Gallimard, 1956, trad. it. *L'incertezza dei sogni*, Milano, Feltrinelli, 1983.

- Carchi G., D'Angelo P. (a cura di), *Dizionario di Estetica*, Roma-Bari, Laterza, 2002.
- Caronia A., *Breve storia del cyberpunk*, Milano, Baldini & Castoldi, 1997.
- Caronia A., *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Milano, Shake, 2001.
- Carotenuto A., *Freud. Il perturbante*, Milano, Bompiani, 2002.
- Cassirer E., *Das Erkenntnisproblem in der Philosophie und Wissenschaft der neueren Zeit*, Berlin, 1907, trad.it. *Il problema della conoscenza nella filosofia e nella scienza da Bacone a Kant*, Torino, Einaudi, 1955.
- Chasseguet Smirgel J., *Pour une psychanalyse de l'art et de la créativité*, Paris, Payot, 1971, trad. it. *Per una psicoanalisi della creatività e dell'arte*, Rimini, Guaraldi, 1973. (In particolare si faccia riferimento a: Baruzzi A., *Introduzione*).
- De Bono E., *The Use of Lateral Thinking*, London, Jonathan Cape, 1967, trad. it., *Il pensiero laterale*, Milano, Biblioteca Universale Rizzoli, 1994.
- Dorfles G., *Elogio della disarmonia*, Milano, Garzanti, 1986.
- Dupeyron-Lafay F. (sous la direction de), *Les Représentations du corps dans les œuvres fantastiques et de science-fiction, figures et fantômes*, Paris, Michel Houdiard, 2006. (Temi studiati nelle prospettive del cinema e della letteratura).
- Durst M., *Dialettica e bi-logica. L'epistemologia di Ignacio Matte Blanco*, Settimo Milanese, Marzorati, 1988.
- Fonagy P., Target M. (eds.) *Psychoanalytic Theories: Perspective from Developmental Psychopathology*, London, Whurr, 2003, trad. it. *Psicopatologia evolutiva. Le teorie psicoanalitiche*, Milano, Raffaello Cortina, 2005.
- Freud S., *Die Traumdeutung*, Leipzig-Wien, Franz Deuticke, 1900, trad. it. *L'interpretazione dei sogni*, Roma, New Compton, 1977. (Prima edizione italiana New Compton del 1970).
- Freud S., *Der Dichter und das Phantasieren*, 1907, trad. it., *Il poeta e la fantasia*, in *Sigmund Freud. Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, vol. I, Torino, Boringhieri, 1969.
- Freud S., *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, 1905, trad. it. *Il motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004. (Prima edizione italiana Bollati Boringhieri 1975).
- Freud S., *Das Unheimliche*, in *Gesammelte Werke*, Frankfurt, Fischer, vol. XII, 1947, trad. it. *Il perturbante*, in *Saggi sull'arte, la letteratura, il linguaggio*, Torino, Bollati Boringhieri, 1991. (Il saggio sul perturbante è apparso per la prima volta nella rivista «Imago» nel 1919).
- Fromm E., *The Forgotten Language*, New York, Holt, Rinehart and Winston, 1951, trad. it. *Il linguaggio dimenticato*, Milano, Bompiani, 1962.

Gay P., *Freud. A Life of our Time*, New York-London, Norton & Company, 1988, trad. it. *Freud. Una vita per i nostri tempi*, Milano, Bompiani, 2000.

Ginzburg A., Lombardi R. (a cura di), *L'esperienza come emozione infinita. Matte Blanco e la psicoanalisi contemporanea*, Milano, FrancoAngeli, 2007.

Goodman N., *Of Mind and Other Matters*, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1984.

Goodman N., *Ways of Worldmaking*, Indianapolis, Hackett, 1978, trad. it. *Vedere e costruire il mondo*, Roma-Bari, Laterza, 1988.

Gosso S. (a cura di), *Paesaggi della mente. Una psicoanalisi per l'estetica*, Milano, FrancoAngeli, 1997. (In particolare il saggio: Oneroso F., *Il problema dell'arte nel pensiero di Ignacio Matte Blanco*).

Guilford J.P., *Creativity*, «American Psychologist», n. 5, 1957.

Guilford J.P., *Creative Ability in the Arts*, «Psychological Review», n. 64, 1959.

Haraway H., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, 1991, trad. it. *Manifesto Cyborg*, Milano, Feltrinelli, 1995.

Harvey D., *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Oxford, Blackwell, 1990, trad. it. *La crisi della modernità*, Milano, Il Saggiatore, 1997.

Jakobson R., *Essai de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963, trad. it. *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1966.

Jameson F., *Postmodernism or, The Cultural Logic Of Late Capitalism*, Durham, Duke University, 1991, trad. it. *Postmodernismo ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi, 2007.

Jodorowsky A., *Una terapia pánica*, 1995, trad. it. *Psicomagia. Una terapia panica*, Milano, Feltrinelli, 2005. (Prima edizione italiana 1997).

Kant I., *Kritik der Urteilskraft*, 1790, trad. it. *Critica del giudizio*, UTET, 1993.

Kelly K., *Out of Control. The New Biology of Machines*, Reading (MA), Addison Wesley, 1994, trad. it. *Out of Control. La nuova biologia delle macchine, dei sistemi sociali e dell'economia globale*, Milano, Urra-Apogeo, 1996.

Koestler A., *The Act of Creation*, London, Hutchinson & Co., 1964, trad. it. *L'atto della creazione*, Roma, Ubaldini, 1975.

Kris E., *Psychoanalytic Explorations in Art*, New York, Int. University Press, 1952, trad. it. *Ricerche psicoanalitiche sull'arte*, Torino, Einaudi, 1967.

Lacan J., *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychoanalyse*, Paris, Seuil, 1964, trad. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi*, Torino, Einaudi, 2003.

Lévy P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994, trad. it. *L'intelligenza collettiva. Per una antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996.

Lyotard J.-F., *La condition postmoderne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, trad. it. *La condizione postmoderna*, Milano, Feltrinelli, 1981.

Matte Blanco I., *The Unconscious as Infinite Sets, An Essay in Bi-logic*, London, Gerald Duckworth & Company Ltd., 1975, trad. it. *L'inconscio come insiemi infiniti. Saggio sulla bi-logica*, Torino, Einaudi, 1981.

Matte Blanco I., *Thinking, Feeling and Being. Clinical Reflections on the Fundamental Antinomy of Human Beings and World*, London-New York, Routledge, 1988, trad. it. *Pensare, sentire, essere. Riflessioni cliniche sull'antinomia fondamentale dell'uomo e del mondo*, Torino, Einaudi, 1995.

Matte Blanco I., *Riflessioni sulla creazione artistica*, «Filmcritica», anno XXXVII, n. 365-366, giugno-luglio, 1986.

Moretti G., *L'estetica di Novalis: analogia e principio poetico nella profezia romantica*, Torino, Rosenberg & Sellier, 1991.

Munari B., *Fantasia, invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*, Roma-Bari, Laterza, 2009. (Prima edizione 1977).

Pagnin A., Vergine S. (a cura di), *Il pensiero creativo*, Firenze, La Nuova Italia, 1974.

Perniola M., *La società dei simulacri*, Bologna, Cappelli, 1983.

Perniola M., *L'estetica del Novecento*, Bologna, il Mulino, 1997.

Pulli G., *L'enigma della simmetria. Freud Ovidio Matte Blanco*, Milano, FrancoAngeli, 1999.

Rank O., *Der Doppeltgänger*, Leipzig-Wien, 1914, trad. it. *Il Doppio. Il significato del sosia nella cultura e nel folklore*, Milano, SugarCo, 1979.

Resnik S., *Il teatro del sogno*, Torino, Bollati Boringhieri, 1982.

Resnik S., *Sul fantastico. Tra l'immaginario e l'onirico*, Torino, Bollati Boringhieri, 1993.

Ricoeur P., *De l'interprétation. Essai sur Freud*, Paris, Seuil, 1965, trad. it. *Della interpretazione. Saggio su Freud*, Milano, Il Saggiatore, 2002. (Prima edizione italiana 1966).

Sartre J.-P., *L'imaginaire: psychologie phénoménologique de l'imagination*, Paris, Gallimard, 1940, trad. it. *Immagine e coscienza. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Torino, Einaudi, 1976.

Sedlmayr H., *Verlust der Mitte*, Salzburg, Otto Müller, 1948, trad. it. *Perdita del centro*, Milano, Rusconi, 1974.

## TEATRO E SPETTACOLO

Artioli U., Bartoli F. (a cura di), *Il mito dell'automa. Teatro e macchine animate dall'antichità al Novecento*, Firenze, Artificio, 1991. (In particolare il saggio: Bertetto P., *Il cinema tra marionette, automi e altri turbamenti*).

Celant G., *Merce Cunningham*, Milano, Charta, 1999.

Bettini M. (a cura di), *La maschera, il doppio e il ritratto*, Roma-Bari, Laterza, 1991.

Profeti M.G. (a cura di), *La maschera e l'altro*, Firenze, Alinea, 2005.

Puccetti G., *Fenomenologia della maschera: appunti e riflessioni su alcune funzioni della maschera e del travestimento*, Tesi di Laurea in Antropologia Filosofica, Facoltà di Lettere e Filosofia, Università di Pisa, relatrice Prof.ssa Paola Bora, aa. 2006-2007.

Starobinski J., *Portrait de l'artiste en saltimbanque*, Paris, Flammarion, 1983, trad. it. *Ritratto dell'artista come saltimbanco*, Torino, Bollati Boringhieri, 1984.

## VIDEOFILMOGRAFIA\*

\* **Nota:** la videofilmografia che propongo presenta una selezione significativa di lavori in video, alcuni corti sperimentali e di animazione inerenti al fantastico che ho visionato nell'arco di questi anni di ricerca. La ricognizione è stata effettuata in vari archivi, ma sono state utili anche opere reperibili sul mercato dell'editoria elettronica, nonché i miei contatti personali con alcuni artisti.

Tra i vari archivi e centri di studio in cui ho effettuato la mia ricerca ricordo: INA (Institute National de l'Audiovisuel), Parigi; Bibliothèque publique d'information e archivio audiovisivi, Centre Pompidou, Parigi; Heure Exquise! Centre international pour les arts vidéo, Mons-en-Baroeul, Francia; Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, Tourcoing, Francia; EAI (Electronic Arts Intermix), New York; videoteca Kurzfilmtage, Oberhausen, Germania; videoteca Festival del Film di Locarno, Svizzera; festival e archivio INVIDEO, Milano; archivio video del Dipartimento di Storia delle Arti, Pisa.

## Anni Settanta

- 1970: *Alice au pays des merveilles*, Jean-Christophe Averty, Francia, 31'08"
- 1971: *Ubu enchaîné*, Jean-Christophe Averty, Francia, 1h30'  
*Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta (Jabberwocky)*, Jan Švankmajer, Repubblica Ceca, 14'
- 1972: *Kwadrat (Square)*, Zbigniew Rybczynski, Polonia, 4'  
*Poupées...qu'on les appelle*, Robert Cahen, Francia, 13'
- 1973: *Les mariés de la Tour Eiffel*, Jean-Christophe Averty, Francia, 53'
- 1974: *Zupa (Soup)*, Zbigniew Rybczynski, Polonia, 8'22"
- 1975: *Nowa Ksiazka (New Book)*, Zbigniew Rybczynski, Polonia, 10'26"
- 1977: *Impressions d'Afrique*, Jean-Christophe Averty, Francia, 2h10'
- 1978: *Aile quatre neige*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 19'08"  
*Merce by Merce by Cunningham*, Nam June Paik, Stati Uniti, 15'38"
- 1979: *Life*, Tony Oursler, Stati Uniti, 9'17"  
*Diamond*, Tony Oursler, Stati Uniti, 13'52"  
*Good Things and Bad Things*, Tony Oursler, Stati Uniti, 11'51"  
*Mein Fenster (My Window)*, Zbigniew Rybczynski, Polonia, 2'26"  
*The Reflecting Pool*, Bill Viola, Stati Uniti, 7'

## Anni Ottanta

- 1980: *Le surmâle*, Jean-Christophe Averty, Francia, 1h53'  
*Les Totologiques*, Michel Jaffrennou, Francia, 15'  
*The Loner*, Tony Oursler, Stati Uniti, 29'56"  
*The Weak Bullet*, Tony Oursler, Stati Uniti, 12'41"  
*Media, Tango*, Zbigniew Rybczynski, Polonia, 1'36"
- 1981: *Beneath the Skin*, Cecilia Condit, Stati Uniti, 12'05"
- 1982: *La Voix des Légumes*, Philippe Decouflé, Francia, 9'39"  
*Moznosti Dialogu (Les possibilités du dialogue)*, Jan Švankmajer, Repubblica Ceca, 11'30"
- 1983: *Juste le temps*, Robert Cahen, Francia, 12'  
*Possibly in Michigan*, Cecilia Condit, Stati Uniti, 11'40"  
*Spinout*, Tony Oursler, Stati Uniti, 16'02"  
*Anthem*, Bill Viola, Stati Uniti, 11'30"
- 1984: *Rude Raid*, Marc Caro, Francia, 13'  
*Maître Cube*, Marc Caro, Francia, 4'  
*Jump*, Philippe Decouflé, Francia, 14'41"

- EVOL*, Tony Oursler, Stati Uniti, 28'58''
- 1985: *Hyaloide*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 27'
- 1986: *Caramba*, Philippe Decouflé, Francia, 7'  
*A Tv Dante*, Peter Greenaway, Gran Bretagna, 45'  
*Magic tube*, Michel Jaffrennou, Francia, 5'
- 1987: *Les Tzars*, Marc Caro, Francia, 5'  
*Le défilé*, Marc Caro, Francia, 4'  
*Not a Jealous Bone*, Cecilia Condit, Stati Uniti, 10'24''  
*Codex*, Philippe Decouflé, Francia, 26'  
*Incidence of Catastrophe*, Gary Hill, (1987-88), Stati Uniti, 43'51''  
*Ulysse au pays des merveilles*, Michel Jaffrennou, Francia, 10'  
*L'image*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 42'  
*Steps*, Zbigniew Rybczynski, Stati Uniti, 24'
- 1988: *Le Désir attrapé par la queue de Pablo Picasso*, Jean-Christophe Averty, Francia, 1h01'  
*Le topologue*, Marc Caro, Francia, 3'  
*K.O.K.*, Regine Chopinot, Francia, 4'  
*The Fourth Dimension*, Zbigniew Rybczynski, Stati Uniti, 27'  
*Muzne hry (Jeux virils)*, Jan Švankmajer, Repubblica Ceca, 12'
- 1989: *Le cirque conférence*, Marc Caro, Francia, 4'  
*Vidéopérette*, Michel Jaffrennou, Francia, 46'  
*Le plein des plumes*, Michel Jaffrennou, Francia, 6'  
*Tma-svetlo-tma (Obscurité-Lumière-Obscurité)*, Jan Švankmajer, Repubblica Ceca, 8'  
*Reflexion sur la puissance motrice de l'amour*, Pierre Trividic, Francia, 11'30''

## Anni Novanta

- 1990: *Digitaline*, Beriou, Francia, 1'30''  
*Antirouille*, Michel Jaffrennou, Francia, 26'  
*Comme s'il y avait des pyramides*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 31'11''  
*L'Orchestre*, Zbigniew Rybczynski, Francia-Stati Uniti, 57'11''  
*Extraverty*, Pierre Trividic, Francia, 60'+50'
- 1991: *K.O. Kid*, Marc Caro, Francia, 3'  
*L'escamoteur*, Eve Ramboz, Francia, 13'
- 1992: *Mira al Terra*, Pedro Ballesteros, Spagna, 11'12''  
*Ex memoriam*, Beriou, Francia, 5'  
*Cités Antérieures: Siena*, Christian Boustani, Francia, 7'20''  
*Suburb of Eden*, Cecilia Condit, Stati Uniti, 15'17''  
*Notes de Chevet*, Marie-Annick Le Guern, Francia, 13'  
*Le livre est au bout du banc*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 28'  
*Par-Schizoid-Position*, Tony Oursler, Stati Uniti, 2'53''

- Test*, Tony Oursler, Stati Uniti, 5'23''  
*Toxic Detox*, Tony Oursler, Stati Uniti, 32'  
*Model Release*, Tony Oursler, Stati Uniti, 3'24''  
*Kafka*, Zbigniew Rybczynski, Francia, 52'16''
- 1993:** *Savoure le rouge*, Marc Caro, Francia, 5'  
*Human Behaviour* (Björk), Michel Gondry, Francia, 4'12''  
*L'Apocalypse selon Thérèse*, Jacques Louis et Danièle Nyst, Belgio, 26'  
*La difference entre l'amour*, Pierre Trividic, Francia, 21'
- 1994:** *Illuminazioni – Arthur Rimbaud*, Alessandro Amaducci, Italia, 20'  
*Cremaster 4*, Matthew Barney, Stati Uniti, 42'  
*Invasione (per 2 o 3 giocatori)*, Cane CapoVolto, Italia, 10'35''  
*Le P'tit Bal Perdu*, Philippe Decouflé, Francia, 3'42''  
*D'après le naufrage*, Alain Escalle, Francia, 9'22''  
*Planetopolis*, Gianni Toti, Francia, 1h56'
- 1995:** *Un siècle d'écrivains: Alfred Jarry*, Jean-Christophe Averty, Francia, 45'  
*Lucia*, Pedro Ballesteros, Spagna, 13'45''  
*Cremaster 1*, Matthew Barney, Stati Uniti, 40'30''  
*Cités Antérieures: Brugge*, Christian Boustani, Francia, 11'30''  
*Army of Me* (Björk), Michel Gondry, Francia, 4'34''  
*Isobel* (Björk), Michel Gondry, Francia, 4'25''  
*Pierre et le loup*, Michel Jaffrennou, Francia, 27'  
*Les loups*, Francisco Ruiz De Infante, Francia, 92'  
*Cueillette*, François Vogel, Francia, 1'30''
- 1996:** *Solo per i tuoi occhi*, Alessandro Amaducci, Italia, 10'  
*XYZ*, Pedro Ballesteros, Spagna, 6'  
*Sugar Water* (Cibo Matto), Michel Gondry, Francia, 4'03''  
*Hyperballad* (Björk), Michel Gondry, Francia, 3'48''  
*Soc jo – c'est moi, it's me*, Joan Pueyo, Spagna, 5'15''  
*Riante contrée*, François Vogel, Francia, 3'45''
- 1997:** *Anada*, Pedro Ballesteros, Spagna, 7'30''  
*Cremaster 5*, Matthew Barney, Stati Uniti, 54'30''  
*Touentiouane*, Marc Caro, Francia, 3'  
*Come To Daddy* (Aphex Twin), Chris Cunningham, Gran Bretagna, 6'  
*Icarus's drownings*, Alain Escalle, Francia, 2'30''  
*Everlong* (Foo Fighters), Michel Gondry, Francia-Gran Bretagna, 4'50''  
*Bachelorette* (Björk), Michel Gondry, Francia-Gran-Bretagna, 5'16''  
*Le poulée Gérard*, François Vogel, Francia, 3'30''
- 1998:** *A Viagem*, Christian Boustani, Portogallo, 10'  
*Wanted*, Milla Moilanen, Finlandia, 11'
- 1999:** *Spoon River*, Alessandro Amaducci (1999-2007), 70'  
*Ruido*, Pedro Ballesteros, Spagna, 12'30''  
*Cremaster 2*, Matthew Barney, Stati Uniti, 79'  
*Afrika Shox* (Letfield & Afrika Bambaata), Chris Cunningham, Gran Bretagna, 5'

*All is full of love* (Björk), Chris Cunningham, Gran Bretagna, 4'  
*Scrub solo: soloneliness*, Antonin De Bemels, Belgio, 8'50"  
*Faux plafond*, François Vogel, Francia, 5'30"

## Anni Duemila

- 2000:** *Scrub solo: disolocation*, Antonin De Bemels, Belgio, 10'20"  
*Des goûts et des couleurs*, Michaël Gaumnitz, Francia, 15x3'  
*Trevor*, Steina Vasulka, Stati Uniti, 11'  
*Warp*, Steina Vasulka, Stati Uniti, 5'
- 2001:** *Scrub solo: soliloquy*, Antonin De Bemels, Belgio, 17'15"  
*Le conte du monde flottant*, Alain Escalle, Francia, 24'  
*Fontevraud, l'âme et la pierre*, Alain Escalle, Francia, 15'  
*Unravel* (Björk), Lynn Fox, Gran Bretagna, 3'  
*Come Into My World* (Kylie Minogue), Michel Gondry, Francia-Gran Bretagna, 4'13"  
*Kitchen Girl*, Ryan Trecartin, Stati Uniti, 3'  
*Valentines Day Girl*, Ryan Trecartin, Stati Uniti, 7'  
*Les crabes*, François Vogel, Francia, 5'30"
- 2002:** *Peau Pierre*, Antonin De Bemels, Belgio, 17'50"  
*Unrendered*, Antonin De Bemels, Belgio, 8'25"  
*Star Guitar* (Chemical Brothers), Michel Gondry, Francia-Gran Bretagna, 4'  
*Yo a Romantic Comedy*, Ryan Trecartin, Stati Uniti, 12'
- 2003:** *Cremaster 3*, Matthew Barney, Stati Uniti, 3h02'  
*Huoneesta toisen*, Risto-Pekka Blom, Finlandia, 9'57"  
*Il s'agit*, Antonin De Bemels, Belgio, 3'  
*Take Me Out* (Franz Ferdinand), Jonas Odell, Svezia, 3'57"  
*Strict Machine* (Goldfrapp), Jonas Odell, Svezia, 3'51"  
*The Dive*, Kia Simon, Stati Uniti, 4'45"  
*Skirter*, Miloš Tomić, Repubblica Ceca, 3'  
*La morte del trionfo della fine*, Gianni Toti, Francia, 23'  
*Trois petit chats*, François Vogel, Francia, 6'
- 2004:** *Tra la la*, Magali Charrier, Gran Bretagna, 3'  
*All About a Girl*, Cecila Condit, Stati Uniti, 5'25"  
*Au quart de tour*, Antonin De Bemels, Belgio, 7'07"  
*Iris, Infidèle*, Philippe Decouflé, Francia, 4'17"  
*Unicode*, Vincent Dudouet, Francia, 5'  
*Oceania* (Björk), Lynn Fox, Gran Bretagna, 3'46"  
*Muybridge Projections*, Thomas Hicks, Gran Bretagna, 2'57"  
*Der König*, Max Philipp Schmid, Svizzera, 2'  
*Closer to Fall*, Tim White-Sobieski, Stati Uniti, 4'10"
- 2005:** *Little Spirits*, Cecilia Condit, Stati Uniti, 8'35"  
*Light body corpuscles*, Antonin De Bemels, Belgio, 6'20"  
*Les llengues a Catalunya*, Arturo Fuentes, Spagna, 6'  
*K*, Arturo Fuentes, Spagna, 5'

- I Turn My Face To The Forest Floor* (Gravenhurst), Thomas Hicks, Gran Bretagna, 4'42''
- En suspens*, Laurent Lichoux, Francia, 6'30''
- Hanne*, Éva Magyarósi, Ungheria, 7'30''
- Carlitopolis*, Luis Nieto, Francia, 3'
- Feeling a Moment* (Feeder), Jonas Odell, Svezia, 4'
- One in a Million*, Nicole Seiler, Svizzera, 10'
- All The Time in The World*, Semiconductor, Gran Bretagna, 5'
- From Where I Am Standing*, Carl Stevenson, Gran Bretagna, 4'25''
- Clay Pigeon*, Miloš Tomić, Repubblica Ceca, 6'49''
- 2006:** *Cover Dalí*, Alessandro Amaducci, Italia, 13'
- Electric Self*, Alessandro Amaducci, Italia, 4'
- In The Beginning*, Alessandro Amaducci, 4'
- Les 5 siamoises*, Hugo Arcier, Francia, 5'10''
- Lilith*, Antonin De Bemels, Belgio, 8'
- La scimmia dell'inchiostro*, Marco Di Noia, Italia, 1'30''
- Null*, Arturo Fuentes, Spagna, 6'
- Between*, Ewa Górzna, Polonia, 4'58''
- Plac – The Market*, Ana Hušman, Croazia, 19'32''
- Diferente*, Prisca Lobjoy, Francia, 3'34''
- 10 Insects to Feed*, Masbedo, Italia, 5'
- Insect*, Magda Matwiejew, Australia, 4'22''
- 2007:** *Anywhere Out of The World*, Alessandro Amaducci, Italia, 5'
- Zero Gravity*, Alessandro Amaducci, Italia, 6'23''
- Techniques de survie en solitaire*, Antonin De Bemels, Belgio, 7'
- Rock*, Kurt D'Haeseleer, Belgio, 7'02''
- Vid*, Arturo Fuentes, Spagna, 5'
- Because I am Worth It*, Edina Cecília Horváth, Ungheria 1'27''
- Hope Machines*, Uri Katzenstein, Israele, 7'50''
- Doxology*, Michael Langan, Stati Uniti, 6'10''
- Elsewhere*, Egbert Mittelstädt, Germania, 5'52''
- Debussy/En Blanc et Noir/I<sup>st</sup> Movement*, Tal Rosner, Gran Bretagna, 4'42''
- Cuisine*, François Vogel, Francia, 4'
- Worms*, Sil van der Woerd, Olanda, 4'32''
- City of Lights*, Teun van der Zalm, Daan Verbiest, Olanda, 4'36''
- 2008:** *Greetings From Hell*, Alessandro Amaducci, Italia, 3'30''
- Defilé des hybrides*, Laetitia Bourget, Francia, 3'
- 900 Meter Under Jord/900 Metres Below*, Emelie Carlsoon Gras, Svezia, 28'
- Divers*, Paris Mavroidis, Stati Uniti, 3'
- Danse Macabre*, Pedro Pires, Canada, 7'54''
- Secret Life*, Reynold Reynolds, Germania, 9'
- Kabukimenco*, Kathy Rose, Stati Uniti, 3'
- Matter in Motion*, Semiconductor, Gran Bretagna, 5'36''
- Hairs*, Miloš Tomić, Repubblica Ceca, 2'51''
- Rébus*, François Vogel, Francia, 5'
- 2009:** *Journey From Pinsk*, Magda Matwiejew, Australia, 9'12''

*Dusk*, Erwin Olaf, Olanda, 5'11"  
*Dawn*, Erwin Olaf, Olanda, 5'11"  
*Petite anatomie de l'image*, Olivier Smolders, Belgio, 21'  
*La bestia*, Jorge Garcia Velajos, Spagna, 5'20"  
*Stretching*, François Vogel, Francia, 4'15"

**2010:** *Bloodstream*, Alessandro Amaducci, Italia, 7'30"

## **SITOGRAFIA\***

\* **Nota:** le pagine web riportate sono quelle citate nella ricerca.

Caponi S., *Christian Boustani e la pittura nel video*, consultabile alla pagina:  
<http://www.mymedia.it/compeint/boustani.html>

Analisi e definizione di inconscio reperibili alla pagina:  
[http://www.psicoanalisi.it/psicoanalisi/atlante/voci/inconscio\\_atla.htm](http://www.psicoanalisi.it/psicoanalisi/atlante/voci/inconscio_atla.htm)

Informazioni sulla biografia e sulle opere di Michel Jaffrennou reperibili sul sito:  
<http://sites.google.com/site/jaffrennou/>

Informazioni sulla biografia e sulle opere di Alain Escalle reperibili sul sito:  
<http://www.escalle.com>

*Cremaster Cycle* di Matthew Barney ha un suo sito di riferimento:  
<http://www.cremaster.net>

Tra le pagine dedicate ad Anja Breien su web:  
[www.imdb.com/name/nm0106908](http://www.imdb.com/name/nm0106908)  
[www.amb-norvegia.it](http://www.amb-norvegia.it)  
<http://www.mondimedievali.net/pre-testi/cinemanorvegese.htm>  
<http://www.cinecriticaweb.it/panoramiche/>  
<http://www.nfi.no/english/norwegianfilms/nf1995/hustruer.html>  
<http://www.feralchildren.com/en/listbooks.php?bk=breien>

Per quanto riguarda la ricerca dei nomi citati nel video di Anja Breien:  
<http://www.kongo-kinshasa.de>  
<http://www.amnestyusa.org>

I siti personali di Gabriel Gauchet e Andrzej Król:  
<http://www.gabrielgauchet.com>  
<http://andrzejkrol.de>

Il sito di *Die Kneipe (The Pub)*:  
<http://diekneipe-film.blogspot.com/>

Informazioni su Lorenz Merz:  
[http://webfiles.pardo.ch/perm/3106/OC252003\\_P3106\\_119713.pdf](http://webfiles.pardo.ch/perm/3106/OC252003_P3106_119713.pdf)

Il sito personale di Mihai Greco:  
[www.mihai Grecu.org](http://www.mihai Grecu.org)

Tra le pagine di interesse su Greco:  
<http://links.exhibition.voila.net/pages/grecu.html>  
<http://www.filmfestivalrotterdam.com/professionals/programme/sections-and-events-2010/shorts/interview-mihai-grecu-centipede-sun/>

Il making of del video *Naufrage* visibile alla pagina:  
<http://www.youtube.com/watch?v=xtAP52XbjMM>

Il sito di *Next Floor*:  
<http://www.nextfloor-film.com/>

Intervista a Denis Villeneuve:

[http://www.fest21.com/video/next\\_floor\\_director\\_denis\\_villeneuve](http://www.fest21.com/video/next_floor_director_denis_villeneuve)

Il sito personale di Antonin De Bemels:

<http://antonindb.be/>

Informazioni su *Se fondre/Merge* reperibili alla pagina:

<http://www.6870.be/spip.php?article126>

Informazioni su Damien Manivel:

<http://en.unifrance.org/directories/person/349296/damien-manivel#>

<http://www.underhuset.com/shortfilmfestival/ukffEng/progBlock.lasso?programId=166>

Il sito personale di Alessandro Amaducci:

<http://www.alessandroamaducci.net/>

Informazioni su Gemma Burditt:

<http://www.bbc.co.uk/filmnetwork/users/16590882>

[http://www.nftsfilm-tv.ac.uk/index.php?module=People&people\\_id=441&film=222](http://www.nftsfilm-tv.ac.uk/index.php?module=People&people_id=441&film=222)

Il sito personale di Miloš Tomić:

<http://www.milostomic.com>

**APPENDICE I / CREDITS OPERE ANALIZZATE**

**Anja Breien, *Uten Tittel [Senza titolo]*  
Norvegia, 2005, colore, 14'**

Regia: Anja Breien  
Sceneggiatura: Anja Breien, Tonino Guerra  
Cast: Samantha Gurah  
Direttore della fotografia: Halvor Næss, Anette Blom  
Montaggio: Espen Thorstenson  
Suono: Espen Thorstenson  
Musica: *Night Prayer*, Giya Kancheli  
Scenografie: Anne Siri Bryhni  
Produttore: Espen Thorstenson  
Produzione: Aprilfilm AS

---

**Gabriel Gauchet, Andrzej Król, *Die Kneipe (The Pub) [Il pub]*  
Germania, 2006, colore, 9'40"**

Sceneggiatura, regia, montaggio: Gabriel Gauchet, Andrzej Król  
Cast: Dana Cebulla (la barista), Juliane Gruner (la donna), Jürgen Hartmann (il giocatore), Jürgen Kloth (il suonatore di piano), Jakob Schneider (l'ubriaco), Katharina Teljuk (la cameriera)  
Fotografia: Andrzej Król  
Set design: Steffi Dellmann, Jenny Leimann  
Soundesign: Claas Berger  
Produttore: Béatrice Klein  
Make up: Natascha Bussiewkes, Antje Meier  
Con il supporto di: KHM Kunsthochschule für Medien Köln, Ifs Internationale Filmschule Köln  
Produzione: FH Dortmund, University of Applied Sciences, Film/Fernsehen – Kamera

---

**Syl Betulius, Lorenz Merz, *4\* poems [4\* poesie]*  
Svizzera, 2005, b&n, 13'**

Ideazione, regia: Syl Betulius, Lorenz Merz  
Cast: Thorsten Meito, Thomas Fuhrer, Rafael Segua  
Immagini: Lorenz Merz  
Montaggio: Syl Betulius, Lorenz Merz  
Suono: Luca Eusebio  
Musica: Lorenz Merz  
Produzione: SF DRS

**Mihai Greco, *Coagulate [Coagulare]*  
Francia, 2008, colore, 6'**

Realizzazione: Mihai Greco  
Cast: Hang Hyun-Wook  
Animazione, compositing: Mihai Greco, Catherine Aladenise, Seto Momoko  
Concezione sonora: Frédéric Marquilly, Thibault Gleize  
Montaggio del suono: Frédéric Marquilly  
Produzione: Le Fresnoy

---

**Clorinde Durand, *Nauffrage [Naufragio]*  
Francia, 2008, colore, 6'**

Realizzazione, sceneggiatura, montaggio, costumi: Clorinde Durand  
Immagini: Guillaume Brault  
Performance: Alexis Deuwel, Pierre Duez, Paul Korpium, Philippe Lateur, Loic Salliot,  
Cristina Santucci, Philippe Verkindere  
Musica: Antoine Aubin  
Produzione: Le Fresnoy

---

**Denis Villeneuve, *Next Floor [Piano successivo]*  
Canada, 2008, colore, 12'**

Regia: Denis Villeneuve  
Idea originale: Phoebe Greenberg  
Sceneggiatura: Jacques Davidts  
Fotografia: Nicolas Bolduc  
Montaggio: Sophie Leblond  
Effetti visivi: Sylvain Thérout  
Art director: Jean-Marc Renaud  
Designer Costumi: Renata Morales  
Suono: Sylvain Bellemare, Bernard Gariépy Strobl  
Musica originale: Warren Slim Williams  
Prodotto da: Phoebe Greenberg  
Produttore esecutivo: Penny Mancuso  
Cast: Jean Marchand (Maître D); Mathieu Handfield, Sébastien René,  
Emmanuel Schwartz (camerieri); Simone Chevalot, Ken Fernandez, Ariel Ifergan,  
Sergiy Marchenko, Deepak Massand, Gaétan Nadeau,  
Charles Papasoff, Daniel Rousse, Helga Schmitz,  
Dennis St-John, Valérie Wiseman (ospiti); Warren Slim Williams (pianista), Luc-  
Martial Dagenais (violinista), Neil Kroetsch (violoncellista)

**Antonin De Bemels, *Se fondre [Sciogliersi]*  
Belgio, 2006, colore, 24'30"**

Regia, sceneggiatura, immagini, effetti speciali: Antonin De Bemels  
Cast: Ugo Dehaes, Bruno Marin, Mélanie Munt, Eddy Letexier, Didier Escole  
Concezione sonora: Antonin De Bemels, Arnaud Jacob  
Produzione: Quoi d'autre asbl  
Coproduzione: Zogma asbl in collaborazione con Périactes sprl  
Con il supporto di: Centre du Cinéma et de l'audiovisuel de la Communauté Française  
de Belgique et des Télédiffuseurs Wallons

---

**Damien Manivel, *Viril [Virile]*  
Francia, 2007, colore, 10'**

Realizzazione: Damien Manivel  
Sceneggiatura: Damien Manivel, Rémi Esterle  
Immagini : Patrick Dehalu  
Suono: Cyrille Lauwerier  
Decoratrice: Céline Marem  
Effetti speciali: Gregoire Delage  
Montaggio: Catherine Aladenise  
Montaggio suono: Jérôme Petit  
Con il sostegno di Action Culturelle Cirque de la Sacd  
Con la collaborazione di Jacques Szulevicz

---

**Alessandro Amaducci, *Discussion on Death [Discussione sulla morte]*  
Italia, 2006, colore, 6'**

Realizzazione video e musica: Alessandro Amaducci  
Presenze: Paola Chiama, Morgan Hide

---

**Gemma Burditt, *Night Shift [Turno di notte]*  
Gran Bretagna, 2006, colore, 8'44"**

Regia: Gemma Burditt  
Sceneggiatura: Gemma Burditt, Kirsten Mc Fie  
Cast: Philippe Spall, Mira Dovreni  
Direttore della fotografia: Kamaljeet Negi  
Montaggio: Michael Ho  
Produttore: Kirsten Mc Fie  
Designer produzione: Sabine Hviid

Suono: Nicholas Loe  
Musica: Birger Clausen  
Produzione: National Film and Television School, U.K.

---

**Miloš Tomić, *Plivnutí Polibkem/ Spitted by Kiss [Soffiato via da un bacio]*  
Repubblica Ceca, 2007, colore, 11'06"**

Regia, sceneggiatura, fotografie, animazione: Miloš Tomić  
Cast: Jakub Hradilek, Lenka Valevska  
Montaggio: Kata Vrbovska, Marko Simic  
Suono: Bojan Bojic, Jan Balcar, Letty Korsakova  
Musica: Vladimir Chab  
Produzione: FAMU

---

**Gaëlle Denis, *City Paradise [Città Paradiso]*  
Gran Bretagna, 2004, colore, 5'50"**

Regia, sceneggiatura: Gaëlle Denis  
Direttore della fotografia: Sarah Bartles Smith  
Coordinamento CG 3D: Antoine Moulineaux  
Modellazione, animazione: Nicklas Andersson  
Montaggio: Tony Fish  
Musica: Jocelyn Mienniel, Joanna Newsom  
Sound design: Fabrice Gerardi  
Post produzione: Duncan Malcom  
Produttori: Erika Forzy, Emma Phillips  
Produzione: Channel 4, Passion-Pictures

## **APPENDICE II / DIECI INTERVISTE INEDITE E UN PROGETTO**

Ho sottoposto agli autori delle opere una serie di domande: dieci di loro hanno risposto positivamente; un artista ha preferito inviare il progetto originario del lavoro; solo un autore, alla fine, non ha dato la propria disponibilità.

Si tratta di interviste inedite da me curate e tradotte, dall'inglese e dal francese, tranne quella a Syl Betulius che ha preferito rispondere in tedesco. In quel caso la traduzione è di Elisa Gattarossa.

Come si vedrà si tratta di elaborati molto diversi tra loro, alcuni molto lunghi, altri estremamente sintetici. Credo che, in ogni caso, aggiungano qualcosa di prezioso e chiariscano degli aspetti interessanti, sia per quanto riguarda la concezione e l'ideazione dei lavori, ma anche per quanto concerne alcune spiegazioni sugli aspetti più tecnici.

INTERVISTA AD ANJA BREIEN  
*Uten tittel [Senza titolo]*  
Norvegia, 2005, colore, 14'

**Durante la sua attività ha realizzato diversi cortometraggi. In *Uten Tittel* cinema e fotografia si incontrano felicemente in una modalità di racconto della storia che ricorda anche alcune esperienze del passato, tra le quali *La Jetée* di Chris Marker. Perché ha deciso di utilizzare le immagini fotografiche?**

Inizialmente volevo girare il film in modo ordinario, con riprese dal vero. Ma quando è stato calcolato il costo della “nube nera” (i palloncini), l’operazione è sembrata troppo dispendiosa. Successivamente, mentre mi trovavo nel Kurdistan iracheno per un altro progetto dove avevo realizzato molti scatti fotografici, ho realizzato che il film poteva essere realizzato con immagini fisse e i palloncini creati grazie a Photoshop.

**Come ha realizzato *Uten Tittel*? In pellicola o con sistemi digitali?**

L’intero film è stato realizzato con una macchina fotografica dotata di pellicola 24x36mm, tranne l’ultima scena con i bambini alla stazione e il treno che passa. Le foto sono poi state passate all’*editing* digitale.

**Può dirmi qualcosa sulla concezione del progetto e la collaborazione con Tonino Guerra?**

Io e Tonino abbiamo collaborato alla sceneggiatura di un *feature* film, intitolato *The Dreamstress*. (Il contatto era stato creato da Theo Angelopoulos che era nella mia classe nella scuola francese de l’IDHEC). Non avevo i soldi per realizzare quel film e Tonino ha detto: «Perché non realizzi un cortometraggio basato sulla sequenza iniziale?».

**I suoi film hanno spesso indagato problematiche della società e aspetti della storia. Che tipo di società è quella di cui parla in *Uten Tittel*? E in che tipo di storia è immersa questa società?**

Si tratta di una riflessione sulla Norvegia e la Scandinavia di oggi. Paesi abbastanza ricchi, alla periferia dell’Europa. I “palloncini” potrebbero essere stati mandati dal centro Europa, da Parigi per esempio, o da qualche altro luogo. Per quanto riguarda la ragazza, quella di *The Dreamstress* non era di colore (anche se nella mia piccola sinossi era indicata come eritrea). Dal momento che a quel tempo era stato ucciso un ragazzo di colore nella periferia di Oslo, ho deciso di lasciarla così (e se il protagonista fosse stato un ragazzo, la maggior parte del pubblico qui avrebbe pensato all’omicidio). Ma l’uccisione non faceva parte di *The Dreamstress*. E la sequenza/sogno dei palloncini terminava dopo la sepoltura degli stessi.

Ma questa era la scena iniziale di un film e quindi ho aggiunto la sequenza della stazione e della morte.

Tonino avrebbe preferito chiudere la storia nel campo. Forse aveva ragione, ma volevo condurre il tutto a una conclusione, a un punto. E mi ha detto: «fa quello che credi».

***Uten Tittel*, a partire dal titolo stesso, vuole lasciare allo spettatore la possibilità di costruire “il proprio” film. Ma ci sono alcuni importanti temi, io credo, dei quali voleva parlare, come il razzismo e la violenza. Quale relazione intercorre tra questo film e alcune paure del presente?**

Ho scoperto che realizzare il film grazie all’uso di immagini fisse ci aiutava a mantenere un’atmosfera legata al sogno. (Nel lungometraggio la scena iniziale era di fatto un sogno). Volevo realizzare un’opera che “continuasse” nella mente dello spettatore, così come i sogni riescono a fare una volta che ci si è svegliati.

Per quanto riguarda la paura, si tratta della paura delle differenze, delle persone che sono diverse da noi, di culture diverse, di pensieri e religioni differenti...

**Grazie ad alcune ricerche ho scoperto che i nomi delle persone che vengono pronunciati durante la “cerimonia funebre” sono quelli di persone morte in guerra o durante violenze civili. Perché e come ha scelto quei nomi?**

All’inizio la nube nera appare minacciosa. Successivamente lo spettatore scopre le etichette con i nomi attaccate a ogni palloncino e che la nube è composta da destini individuali. Tutti i nomi sono quelli di persone innocenti che sono state uccise ingiustamente. Non ci sono nomi di soldati.

Non ho trovato un modo di veicolare queste informazioni se non lasciandole “saltare fuori” e creando una distanza. Ad esempio si poteva sentire parlare qualcuno improvvisamente, o una voce *over* riportare dei commenti. Ma ho scelto di fare un film senza dialoghi, dal momento in cui ho scelto di non girare immagini in movimento.

**La ragazza di colore è vittima di una società alienata che neanche percepisce la sua presenza. Può dirmi qualcosa su questo personaggio principale della storia?**

Si tratta di una ragazza ordinaria che vive nella propria stanza, che cammina verso la scuola e verso la stazione per prendere il treno. Potrebbe essere chiunque sulla strada. Abbiamo fatto il provino a molte ragazze e alla fine abbiamo scelto Samantha. L’ho trovata in una scuola di danza ed era alle scuole superiori. La sua famiglia è dell’Uganda, anche se questo non è rilevante nel film.

**Qualche esperienza artistica o *filmmaker* l’ha ispirata nella realizzazione di questo film?**

Chris Marker, certamente. *La Jetée* mi ha molto impressionata, uno dei migliori corti al mondo, cosa che mi ha fatto esitare un po’ sulla decisione di realizzare il lavoro. Ero impaziente di trovare la mia strada, non di “ricalcare” le sue impronte.

**C’è qualche relazione con qualche esempio esperienza di fantascienza?**

No, nessuna.

**Ci sono molti contrasti nel suo film, colori scuri e chiari (il panorama, ma anche la ragazza “nera” contro la società “bianca”), il silenzio e rumori morbidi, un silenzio che sembra “risuonare” e il movimento “silenzioso” della scena finale. Può dirmi qualcosa riguardo a queste scelte?**

Penso che la scelta dell’inverno (che era già nella sceneggiatura) sia cruciale: l’atterraggio dei palloncini non avrebbe funzionato in modo poetico senza un paesaggio innevato. La ragazza di colore non è stata una scelta “filmica”, ma è venuta dalla sinossi di cui ho detto prima e dopo è stata tenuta a causa dell’omicidio (ma non penso che il pubblico non-norvegese debba sapere di quella uccisione).

**Come descriverebbe il *soundscape* di *Uten Tittel*?**

Scarso, spartano. La mia prima idea era quella di marcare i passi e tutto il resto in modo realistico, ma l’operazione non ha funzionato con le immagini fisse. Quindi ho inserito solo alcuni passi, ho fatto delle selezioni, lavorato sull’astrazione, contando sull’atmosfera e la musica. Il film venne mostrato nel marzo ad Åland, in Finlandia, dopo un documentario molto parlato, e il pubblico era totalmente silenzioso. Una donna venne da me e mi disse che proprio per il fatto che si trattava di immagini fisse questo spingeva veramente ad ascoltare i suoni!

**Può dirmi qualcosa sulla post produzione? Quali effetti sono stati usati?**

La gran parte della post produzione è stata realizzata durante il montaggio, in Photoshop. Ad esempio: togliendo la segnaletica stradale nella sequenza iniziale della città, “pulendo” le immagini in questo modo. Oppure realizzando il movimento di macchina attraverso le macchine, che consiste di diverse immagini. Anche la scena nella stanza della ragazza: il movimento di macchina verso la sua faccia, l’immagine dei palloncini che si muovono sul muro. Tutte composte da sette immagini fisse differenti (e un bravo montatore come Espen Thorstenson). Anche il piano lungo nel campo consiste di diverse foto. Ogni singolo palloncino è stato realizzato in Photoshop, grazie ad alcune fotografie di palloncini che avevamo realizzato.

**Non si è avvalsa di dialoghi e ha lasciato tutta la forza della comunicazione alle immagini e al contrasto tra fissità e movimento, silenzio e suono. Cosa significa raccontare una storia senza ricorrere alla parola?**

Penso che l’audience possa essere co-...(non trovo la parola in inglese. Che in norvegese è med-dikte)...diciamo co-creativa. In questo senso ho scelto il titolo così come fanno i pittori. *Senza titolo*: che lascia qualcosa agli altri, a quella che è la propria esperienza/avventura. Con un titolo specifico, lo spettatore è spinto troppo facilmente verso una direzione precisa.

INTERVISTA AD ANDRZEJ KRÓL  
Gabriel Gauchet, Andrzej Król  
*Die Kneipe (The Pub) [Il pub]*  
Germania, 2006, colore, 9’40”

**Come è stato scelto il soggetto? *Die Kneipe (The Pub)* sembra una metafora della vita odierna. Cosa ne pensa?**

Sono stato ispirato dal poema *Standpunkte* di Alfred Polgar. Mi piace il modo in cui ha descritto i personaggi. Mi sono chiesto, cosa accade quando tutte le conversazioni diventano silenzio? Quali sono i pensieri che circondano quelle persone?

**Il pub sembra più uno spazio mentale che uno spazio reale. Perché avete deciso di non mostrare l’intero *setting*?**

L’idea di riprendere tutto in modo estremamente ravvicinato è nata dalla povertà del *setting*. Avevamo un budget estremamente limitato, quasi nullo, e abbiamo dovuto improvvisare molto col *set*. Non abbiamo girato in un vero pub, ma abbiamo deciso di costruirne uno in studio (nella nostra scuola lo potevamo fare gratuitamente). Le nostre scenografie alla fine erano risultate molto povere, quindi ho deciso di riprendere tutto da vicino in modo tale da non farle vedere.

**Ho la sensazione che il *pub* rappresenti una sorta di incubo collettivo, dove ogni personaggio ha la propria vita e il proprio posto, ma alla fine le paure, le ossessioni e i sogni di tutti si intrecciano. Quale effetto volevate ottenere? A cosa alludeva questa specifica scelta?**

Legga il testo...forse sentirà la stesse cose?

**Realtà e irrealtà si incontrano. Pensa che il confine sia così fragile anche nella vita di tutti i giorni?**

Il film mostra un momento breve, (forse) diciamo tre minuti di vita reale, tre minuti da sei punti di vista diversi. A volte si hanno delle esperienze che tengono impegnati più a lungo del tempo che si vorrebbe impiegare. Tutto qui.

**I personaggi scelti hanno qualche particolare significato? Rappresentano qualcosa?**

Sono dei personaggi stereotipati rintracciabili in un pub.

**Sembra che ognuno di loro sia connotato da un particolare suono identificativo...**

Ognuno è isolato nei propri pensieri. Questo è il motivo per il quale tutti i suoni sono separati. Non volevamo un'atmosfera da pub reale, ma qualcosa di poetico.

**Il film è girato in 35mm. Come mai questa scelta e perché non ha usato l'HD o altri supporti elettronici?**

Ho scelto la pellicola per il suo aspetto materico, per la sua estetica e profondità di campo, nel 2005 non c'erano telecamere digitali RED ONE disponibili come oggi. E comunque volevo lavorare col 35mm.

**Come è stato concepito l'uso della luce?**

Ho deciso di usare livelli molto bassi di luce perché volevo un film molto scuro, dove le persone dovevano essere separate una dall'altra, come isole diverse.

**Può dirmi qualcosa sulla post produzione?**

Dopo aver sviluppato la pellicola in 35mm, l'ho digitalizzata in PAL e montato il tutto con Avid. Dopo aver montato ho fatto un altro trasferimento in HD. Ho effettuato le correzioni di colore sul materiale HD con Avid. Infine la versione cromaticamente corretta in HD è stata trasferita in 35mm, nel formato cinemascope.

**Quali effetti ha aggiunto alle immagini?**

Solo accelerazioni e rallentamenti delle immagini.

**Può dirmi qualcosa sui suoni? Sono stati concepiti in studio? O c'è qualcosa di reale in essi? Tutti i suoni hanno un forte impatto e si presentano come veri e propri "personaggi", dando un'energia vitale a tutto ciò che vediamo...**

Tutti i suoni sono stati realizzati dopo avere girato. Durante le riprese non abbiamo registrato niente. Dopo aver realizzato i suoni in studio o averli registrati in alcune *locations*, ho alzato i volumi e guardato il film per la prima volta con quei livelli. Mi era piaciuto il risultato così asciutto e privo di correzioni, quindi abbiamo deciso di tenerlo.

**Può parlarmi della fase di montaggio?**

Si è trattato di un processo lungo, con molti test di prova delle immagini per arrivare alla versione definitiva. Ma è stato anche un esperimento relativo alla seguente domanda: quanto riuscirà il pubblico a seguire la storia?

**Il lavoro ha quale relazione particolare con qualche horror movie o con qualche esperienza della storia del cinema in particolare?**

Si possono sempre trovare delle relazioni se si vuole, non c'è molto di originale nel cinema di oggi. La mia ispirazione è venuta dal testo di cui ho parlato e da un'atmosfera particolare che conosco per esperienza personale.

INTERVISTA A SYL BETULIUS  
Syl Betulius, Lorenz Merz  
*4\* poemas [4\* poesie]*  
Svizzera, 2005, b&n, 13'

**Come è nato il progetto *4\* poemas*?**

Abbiamo ricevuto l'incarico dalla tv svizzera di realizzare quattro spot, ognuno di una durata prestabilita. Gli spot dovevano avere la stessa firma e dovevano trattare sia di temi filosofici che di cambiamenti artistici, in quanto dovevano essere inseriti tra due programmi televisivi, uno che trattava l'importanza dell'Arte e l'altro che verteva sull'importanza della filosofia.

**Mi sembra che il video parli della vita e della sua evoluzione. Quale è stata l'idea di base?**

Il confine tra realtà e sogno è spesso molto sottile: il colpo d'occhio/l'istante, il momento fortunato o il battito di ciglia sono già lontani. L'ho solo sognato, è accaduto veramente, o è solo nella mia testa?

**Mi può spiegare il contenuto delle quattro poesie? Soprattutto la seconda e la terza.**

1. visioni di rovine; 2. i luoghi e le loro storie; 3. i sonnambuli quotidiani/ abitudinari; 4. la baldoria della notte.

**Alcune parti di *4\* poemas* sono molto malinconiche, ma con uno sguardo romantico sulla vita. Mi potrebbe dire qualcosa sul ragazzo del secondo poema e sull'uomo del terzo? Cosa rappresentano?**

L'ubriaco del secondo quadro è il simbolo della spensieratezza della vita. Non riflette sulla vita e vive ogni momento senza calcolare tutti i rischi che la vita porta con sé. Politica e la visione della vita in generale; i segni del tempo volano via dal viso...

L'uomo tatuato della terza poesia si risveglia da un lungo sonno come fosse stato in letargo oppure come la Bella Addormentata. Le tracce della vita sono impresse sul suo corpo così come sulle facciate delle case. Gli edifici e il suo corpo raccontano molte storie.

**Mi può spiegare la figura del vecchio nel quarto quadro e la frase finale?**

Possiamo essere sicuri di aver realmente vissuto alcune esperienze o le abbiamo solo sognate?

**C'è molto simbolismo nel video, ad esempio le bambine che giocano bendate, o i bambini "appesi" al muro del terzo poema. Può spiegarmi queste immagini?**

Le ragazze con gli occhi bendati sono una citazione dal libro di Boris Vian *La schiuma dei giorni*, il libro con la frase conclusiva più bella che abbia mai letto!

**C'è una diffusa atmosfera di declino nelle prime tre poesie. Quali *locations* avete scelto?**

I luoghi dove abbiamo girato rivestono un'importanza fondamentale nella concezione di *4\* poemas*. Abbiamo cercato a lungo e intensamente posti dove girare nei dintorni di Zurigo, luoghi che fossero soggetti a cambiamenti. Dovevano rappresentare la trasformazione e agire come documenti del tempo che passa. Il centro residenziale in cui si trova l'uomo tatuato è stato completamente demolito due giorni dopo le riprese.

Abbiamo cercato un posto che non fosse rappresentativo di Zurigo o della Svizzera ma che potesse funzionare in un'ottica più universale.

**L'ultimo quadro sembra una sorta di punto di arrivo. Un finale felice. Quale sentimento volevate lasciare nello spettatore?**

Io e Lorenz siamo stati entrambi affascinati dal lavoro di Federico Fellini. Tra le varie citazioni che lo riguardano, questa è quella che è legata a questo quadro: «La parte migliore del giorno è quando vado a letto. Mi metto a dormire e comincia la festa».

**Come è stato girato 4\* *poemas*? Usando la pellicola o tecnologie digitali? Mi può spiegare la scelta?**

Abbiamo girato con una camera digitale semi-professionale.

**Qualche *filmmaker* o artista ha ispirato il lavoro?**

Oh ce ne sono molti! Al quel tempo sicuramente Fellini, Keaton, Jarmush, Waits, ecc...

*[L'autrice non ha risposto ad alcune domande che le sono state sottoposte]*

INTERVISTA A MIHAI GRECU  
*Coagulate [Coagulare]*  
Francia, 2008, colore, 6'

***Coagulate*, come molti altri suoi lavori, sembra arrivare direttamente sullo schermo come la rappresentazione di un sogno, o meglio, di un incubo. Può dirmi qualcosa sulla relazione tra la sua produzione in video e la sua sfera onirica?**

Effettivamente tutto il mio lavoro proviene dal mio subconscio; è pieno di rappresentazioni di immagini mentali. Le idee migliori mi vengono mentre mi trovo ancora in stato di dormiveglia. Anche se trasformare queste visioni mentali in immagini comuni è una sorta di deterioramento del segnale originale.

**L'acqua è uno dei soggetti più "fotogenici" utilizzati nella produzione in video, anche nel valore di metafora della fluidità dell'immagine elettronica. L'acqua è concepita come origine della vita. In *Coagulate* l'acqua è il protagonista principale. Quale relazione intercorre tra l'acqua, la vita e la morte nel suo video?**

Sì, in *Coagulate* l'acqua è una sorta di protagonista principale. Vedendo un pesce respirare nell'aria e un uomo con la testa sott'acqua, si potrebbe dire che la normale relazione tra il mezzo (aria o acqua) e la vita e la morte è in qualche modo invertita. Tuttavia posso aggiungere che si tratta anche di una metafora sull'adattamento. In modo negativo.

**C'è un aspetto perturbante nel suo video, e al contempo una sensazione positiva come una sorta di "uscita d'emergenza"...**

Gran parte del mio lavoro si raccoglie attorno a questa condizione perturbante. La chiamerei piuttosto condizione "ansiogena". Ha a che fare con l'incertezza del vivere e la fluttuante natura dei sentimenti e del comportamento delle persone; queste variazioni scatenano l'apparizione di elementi fantastici. È una sorta di tempo presente nascosto. "L'uscita di emergenza" in realtà non l'ho messa, ma se ce n'è una, direi che viene dal fatto che se si accetta questo perturbante stato d'essere dell'immagine, alla fine potrebbe anche risultare confortevole...

**Ha realizzato *Coagulate* come rappresentazione metaforica dell'ansia, oppressione e ingiustizia sentita nella nostra vita contemporanea, o si tratta più di un'esortazione a cercare nuove modalità di resistenza mentale?**

Non si tratta necessariamente delle condizioni della vita contemporanea ma, come ho detto prima, di una generale incoerenza di come i sentimenti, la mente e il corpo lavorano. E c'è una gran parte di sostanza proveniente dal mio subconscio nel lavoro, che non riesco veramente a spiegare.

**Natura e genere umano: pensa che il giusto equilibrio sia totalmente perduto? O c'è ancora qualcosa da salvare, forse grazie a un nuovo modo di vivere?**

Sì, penso che sia completamente perduto. Forse non nel senso ecologico, ma nel modo in cui l'uomo concepisce la natura. È difficile da immaginare, ma per alcune persone la "natura" è la copia digitale di un albero o di una roccia. La parte buona è che questa nuova percezione e concezione conduce a nuove incredibili tipologie di rappresentazioni e concetti. Ma c'è un'altra idea, che è altrettanto una cosa complessa, e che chiamerei *l'estetica dell'inquinamento*. Per esempio, i paesaggi distrutti chimicamente, sterili e ricostruiti dall'uomo che iniziamo a vedere sempre di più potrebbero essere il nuovo punto di partenza di un nuovo (improprio, sporco e privo di vita?) universo. Ma del resto ancora un universo.

**Usa la telecamera in modo molto cinematografico. Come si combina questa eventuale eredità con l'uso delle tecnologie digitali?**

Le tecnologie digitali sono per me l'unico modo per poter trasformare le sensazioni mentali in immagini (nel modo in cui io immagino questo trasferimento). Devono combinarsi agilmente e perfettamente con le immagini riprese dal vero. Tutto sta nel creare illusione e mimesi.

**Che cosa pensa delle tecnologie digitali? Quali sono i loro limiti, a suo avviso?**

Le tecnologie digitali sono parte dello *zeitgeist* (spirito del tempo). Sono il mezzo dell'era contemporanea. Non so dire molto sul loro valore "reale", ma penso debbano essere usate, sono un inevitabile strumento per creare (immagini o qualsiasi altra cosa). Sul loro futuro e i sui loro limiti è difficile profilare prospettive o predizioni. Mi sembra piuttosto che esse possano espandersi e mischiarsi con il corpo umano. Mi piacciono molto alcuni degli scenari che Greg Egan, autore di fantascienza, immagina su questo argomento in scritti come *Permutation City* o *TAP*.

**Quale relazione intercorre tra pittura e scultura in *Coagulate* e, in generale, nella sua produzione in video?**

Ho studiato disegno e pittura, quindi c'è una grossa "influenza", tendo a lavorare con il video digitale e con la computer grafica come su una pittura, aggiungendo e togliendo strati. La scultura, invece, entra in gioco con l'idea di *scultura liquida o fluida*. È come scoprire le fasi delle dinamiche dei fluidi complessi, esponendoli in una "galleria" (che ha la forma di un'immagine 2D in movimento).

**In quale misura la post produzione l'ha aiutata nella trasformazione delle immagini in presa diretta? Quali effetti voleva ottenere? È riuscito a ottenere i risultati che voleva o le tecnologie l'hanno condotta verso esiti inaspettati?**

La post produzione è inevitabile. Facendo un paragone con la pittura, direi che la ripresa dal vero è la tela, mentre la post produzione sono il pennello e i pigmenti. Non sono interessato a ottenere effetti, ma a creare immaginari sorprendenti e iconici che possano

trasportare lo spettatore in un altro mondo. “L’effetto” ha a che fare piuttosto con la rappresentazione dell’invisibile o dell’impossibile.

Certamente ci sono molti risultati inaspettati e sorprese, a volte l’esito di un processo incontrollato è migliore di quanto il controllo perfetto della tecnica potrebbe creare. È tutto molto sperimentale e al contempo una sfida.

**Assenza di musica e voci: pensa che rappresentino un limite al valore simbolico del messaggio in video?**

A volte uso concezioni sonore basate sulla musica. Penso che “impersonare” il suono possa amplificare una sorta di semplicità del lavoro. Sì, penso che la musica possa limitare la potenza dell’immagine. Ma talvolta può aggiungere atmosfere diverse...

**INTERVISTA A CLORINDE DURAND**

***Naufnage [Naufragio]***

**Francia, 2008, colore, 6’**

**Può parlarmi della sua produzione in video? Ci sono temi particolari che ama investigare?**

Il mio lavoro è una moltiplicazione di riferimenti al cinema, alla letteratura e alla pittura. Da questa base referenziale emerge una mitologia personale nella quale metto in scena i comportamenti di una comunità immaginaria, collocata in situazioni ai limiti della normalità. Cerco di ricostruire un universo iconografico in cui lo spettatore rientri in mondi psicologicamente deformati: ci sono delle collisioni tra l’ordinario e lo strano, tra seduzione e malessere. Cerco di provocare delle “infamiliarità” dentro le immagini. Le mie ricerche e la mia pratica hanno spesso come punto di partenza l’attualità mediatica e si interrogano su quello che, al di là delle parole, si trasmette quando si costruiscono delle immagini. Le mie immagini hanno un’essenza pittorica. Sono dei *tableaux vivants* dentro i quali si mischiano dei tranelli visivi che compiono degli slittamenti tra la realtà e una dimensione artificiale.

Ho iniziato a lavorare in video nel 2004, in parallelo porto avanti il mio lavoro sul disegno. È come una scrittura del mio pensiero intimo, fantasmatico.

**Può dirmi qualcosa sul *background* del progetto *Naufnage*? Cosa l’ha ispirata?**

Il punto di partenza di questo video è stato rappresentare/simulare una esplosione. La scena presentata in *Naufnage* avrebbe potuto essere l’acme di un scenario di catastrofe: il momento di emozione fisica. Ma, contrariamente a un certo cinema *hollywoodiano* che rilancia sempre mimetismo e realismo, sono andata verso una riduzione di questi effetti: l’esplosione non è visibile nella sua forma, ma espressa attraverso dei corpi, e questo implica attirare l’attenzione sull’impatto nel momento in cui i personaggi bloccati in questa situazione cadono. L’azione stessa dell’esplosione si fa da parte a vantaggio delle posture, dei gesti e delle attitudini coreografiche.

**Quale posto ha *Naufnage* nella sua ricerca in video? Quali relazioni ha con altri suoi lavori?**

Al susseguirsi dei miei progetti, ho incontrato diverse comunità, come quella dei cacciatori per la serie dei ritratti filmati nell’installazione video *Les immobiles* e ultimamente degli impiegati d’ufficio per *Naufnage*. Mi è sembrato importante non dirigere degli attori, ma lavorare con i codici di queste comunità: le loro abitudini, i loro

gesti, le posture e così chiedendogli delle azioni che li confrontassero a qualcosa di non abituale. Essi stessi introducono il delirante e l'insolito in un ambiente che io rilavoro.

**Reale e irreale sembrano mantenere un dialogo in *Naufrage*, come se l'inconscio provasse a mandare un messaggio alla parte conscia. Cosa sta provando a dire questo inconscio? *Naufrage* è la metafora di quale deriva?**

Facendo riferimento a un genere di cinema della catastrofe, mi sono ispirata a un'atmosfera dai colori della realtà, provando a ricordare uno stato di fatto, uno stato del mondo. Le immagini video sembrano fare parte di un paesaggio comune dell'attualità mediatica. A prima vista lo spettatore riconosce una situazione familiare, o piuttosto uno stereotipo di questa situazione. In un secondo momento questa impressione si dissolve. Si rivelano velocemente la teatralità e l'artificio che fanno oscillare le immagini tra realtà e fantasmagoria.

***Naufrage* è apocalittico e paradossale: il posto è vuoto, i protagonisti ben vestiti. Si tratta di una rappresentazione "ben organizzata" della distruzione. Come motiva questa scelta? Può dirmi qualcosa sull'ambiente ricostruito?**

Ho messo in scena un gruppo di sette persone che si trovano bloccate in una situazione comune in uno scenario che ho realizzato prima di girare e che contiene la possibilità e la probabilità di incidente e devianza. Esso diventa come un terreno sperimentale che ha come caratteristiche dei fenomeni fisici inesplicabili (i mobili sono stati affondati nel suolo).

Abbiamo fatto ricorso unicamente agli accessori necessari alla sua comprensione (scrivanie, catalogatori, sedie). Si entra in un mondo di oggetti inanimati, senza riferimento temporale. In modo sistematicamente freddo, ho cercato di costruire questi mobili rendendoli generici e schematici, affinché risultassero come dei tranelli visivi dove l'aspetto artificiale dell'immagine ricordasse una simulazione 3D. Alla fine si è tentati di dire che niente è accaduto, come in quei film in cui la catastrofe appare sempre estrema, ma mai definitiva.

**È stata ispirata da qualche *filmmaker*, film o video?**

Kiyoshi Kurosawa (e in generale il cinema giapponese), Thomas Demand (fotografo), Roy Anderson (regista svedese), Eugène Delacroix (pittore)...

**I protagonisti rappresentano qualcuno in modo specifico? O qualcosa?**

In questo video i personaggi si trovano in una situazione condivisa. Anche se ogni personaggio ha un proprio comportamento, tutti sono ricollegati alla stessa struttura. Questo per dire che non si tratta di personaggi con delle individualità, ma caratteri indifferenziati, per la loro appartenenza allo stesso luogo e allo stesso tempo.

**C'è qualche speranza di "vita" per loro? O l'idea del naufragio è drammaticamente un'idea di morte?**

Alla fine si può interpretare come un'esplosione, o un incidente, ma anche come una depressione.

**L'uso dello *slow motion* trasforma le immagini in modo molto plastico. Quali sono le relazioni che *Naufrage* intrattiene con la scultura e la pittura?**

Filmando a 1000 immagini/sec., il ralenti conferisce alle immagini una forma vicina al quadro, decomponendo i movimenti. Si tratta di un tempo nuovo, legato alla fascinazione. Il nostro mondo immaginario si costruisce oggi in parte di un cinema di effetti speciali (cinema della catastrofe, cinema avveniristico, post-apocalittico, dei

super eroi, della arti marziali, etc.) che fa del ralenti una figura quasi naturale del nostro rapporto con lo spazio e con il tempo. Mi interessa questo: lavorare su questo dualismo, dove da un lato si accetta questa illusione e dall'altro si cerca l'allucinazione.

**Perché ha deciso di utilizzare una telecamera HD?**

Per rafforzare l'ambiguità di una simulazione 3D, per una resa senza grana, la più fredda possibile.

**Quale pensa sia l'importanza di lavorare con le tecnologie digitali? C'è un limite che lei incontra nel lavorare con questi sistemi?**

Lavorare con il digitale apporta l'istantaneità. Ma purtroppo i media possono diventare molto pesanti. Diventa allora complicato lavorare in maniera artigianale, più libera. C'è bisogno di una enorme capacità logistica. Per *Naufrage*, tutto è stato reso possibile perché ho realizzato il progetto all'interno de Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains.

**Come ha lavorato con la post produzione? Ha usato particolari effetti?**

Non ci sono che il montaggio e il campionamento realizzati in post produzione. Non ho impiegato alcun effetto. Tutti gli effetti sono stati realizzati nel momento in cui abbiamo filmato: i mobili sono stati costruiti in modo da evocare una simulazione 3D a bassa tecnologia, sensazione rafforzata dall'impiego dei colori dello scenario. Il ralenti non è stato generato dal computer, ma ottenuto grazie a una telecamera *slow motion*, che ha provocato nel video una sensazione sospesa tra leggerezza e pesantezza, levitazione e gravità.

**Può parlarmi del *soundscape* che voleva ottenere? Quale atmosfera voleva creare attraverso la musica che ha scelto?**

La colonna sonora è stata realizzata dal compositore Antoine Aubin. A queste immagini non ho voluto aggiungere una banda sonora elettronica che avrebbe rafforzato la freddezza dell'immagine. Avevo l'idea di una concezione sonora che possa esistere da sola apportando una dimensione cinematografica all'immagine, rafforzando la parte insolita.

**Non ci sono parole o dialoghi in *Naufrage*. Si tratta di una scelta frequentemente praticata nella sua video produzione?**

Non uso mai parole o dialoghi nei miei lavori. Ho un certo approccio fotografico, o vicino alla tradizione della pittura. Nel mio lavoro intervengo su una serie di parametri, l'illuminazione, la coreografia o la messa in scena. Ad esempio in *Naufrage* lo scenario non innesca mai delle azioni, è soltanto un sistema scenografico per il dramma dei personaggi. Qui la finzione si costruisce per selezione, le scelte, le inquadrature, l'illuminazione, la scelta dei valori. Questi sono i parametri che danno il via a uno scenario, a una storia. Mai dei dialoghi.

**ANTONIN DE BEMELS: IL PROGETTO**  
***Se fondre [Sciogliersi]***  
**Belgio, 2006, colore, 24'30"**

Intrattengo da alcuni anni un dialogo con Antonin De Bemels. In seguito alle domande proposte nella mia intervista, lui stesso mi ha suggerito di prendere in esame il dossier dettagliato di presentazione del video, elaborato al momento della ricerca fondi per la produzione. Riporto dunque la traduzione delle pagine, così come impostate dall'artista, le quali effettivamente "rispondono" indirettamente alla quasi totalità dei quesiti che avevo preparato.

**Note d'intenzione del regista**

Nel mio percorso di videasta, il mio lavoro si è sempre articolato intorno alla rappresentazione del corpo e del movimento. Il corpo come immagine centrale, il suo movimento e le sensazioni che vengono emanate come asse di esplorazione principale. Quello che mi interessa, prima di tutto, è utilizzare gli strumenti della rappresentazione audiovisiva per costruire o creare frammenti di sensazioni ed emozioni prossimi alla nostra percezione tattile.

In questo progetto, attraverso il quale vorrei raccontare per la prima volta una storia, per quanto minimale, c'è ancora la questione del corpo. Il corpo immobile, il corpo in movimento, presenza e assenza. I personaggi di questa storia osservano con occhio distaccato il modo in cui il loro corpo occupa una porzione di spazio e si iscrive nella realtà. Si evolvono indipendentemente, senza comunicare, o appena, ma tuttavia qualcosa li attraversa, li rilegge e li trasforma: una certa quantità di movimento.

Il punto comune tra i due valori antagonisti che sono il movimento e l'immobilità è che l'eccesso di entrambi termina in una sparizione. In senso figurato in un caso: una immobilità estrema fa sì che si scompaia dal campo percettivo cosciente, da cui l'espressione "se fondre dans le décor" (sciogliersi nella scena). In senso proprio nell'altro caso: una estrema velocità fa sì che ci si volatilizzi agli occhi dell'osservatore immobile.

I due personaggi maschili di questa storia rappresentano questi due poli. Pantin si compiace nell'immobilità, ma aspira segretamente al movimento. Piéton è continuamente in movimento, ma cerca l'assenza e l'immobilità. Pensée, quanto a lei, riunisce le due tendenze. La sua iperattività mentale prende sempre più spazio e affonda il proprio corpo in uno stadio di stupore immobile.

Questi tre personaggi, apparentemente molto indipendenti l'uno dall'altro, seguono tuttavia dei percorsi simili. Tutti e tre attraversano differenti fasi di instabilità e ricercano una nuova forma di stabilità. Tutti e tre sembrano anche sapere molto bene che il mondo continuerà a girare, anche se dovessero sparire improvvisamente senza lasciare traccia. Allora, piuttosto che provare a comprendere il mondo nel suo insieme, essi si accontentano di esplorare il loro ambiente più prossimo e il modo in cui i loro corpi entrano in relazione con esso. E non esitano a mettere alla prova la superficie di contatto, il punto di attrito, tra la loro realtà personale e la realtà esterna, liberi di farla scoppiare come una bolla di sapone. Il soggetto di *Se fondre* potrebbe essere: come trovare o costruire la propria realtà all'interno di una realtà comune, imposta.

Attraverso questo film, vorrei provare a fare vedere una certa fragilità umana di fronte alla molteplicità schiacciante del mondo, controbilanciata dalla grande forza rappresentata dalla curiosità che ci spinge a esplorare il nostro ambiente prossimo, i dettagli del nostro quotidiano, gli angoli e i posti più nascosti del nostro corpo.

Questa dualità evoca per me due funzioni vitali inseparabili definite da Italo Calvino nelle *Lezioni Americane*. Queste due funzioni sono la “sintonia”, o la partecipazione al mondo circostante, e la “focalità”, o concentrazione costruttiva. Laddove Calvino applica questi due principi al dominio della creazione, io li considero come due modalità complementari di far parte alla realtà.

### **Lavoro con i danzatori**

Gli interpreti che ho scelto per rappresentare due dei personaggi principali sono danzatori professionisti; il terzo è un attore particolarmente interessato al lavoro sulla gestualità, che collabora regolarmente con dei ballerini nei suoi spettacoli. Questa scelta non è evidentemente casuale. Traduce una preoccupazione del tutto particolare per il linguaggio del corpo. Laddove un attore tradizionale tenderà, con la parola come mezzo principale, di comunicare una “emozione”, un ballerino privilegerà piuttosto la “sensazione” e come strumento il suo corpo intero. Per questo progetto mi è sembrato del tutto naturale lavorare con dei ballerini, poiché la dinamica dei corpi gioca un ruolo drammatico primordiale nella storia che voglio raccontare. Inoltre, conoscendoli già personalmente per avere già collaborato con loro, ho potuto scrivere la sceneggiatura avendo già in testa la loro personalità e gestualità particolare.

### **Indicazioni tecniche ed estetiche**

Vorrei impiegare in questa storia diversi procedimenti tecnici semplici che ho avuto l'occasione di sperimentare nei miei precedenti lavori. Uno di questi procedimenti è quello della “posa lunga”, che consiste nell'espore ciascun fotogramma più a lungo della durata standard (per il video) di 1/25 di secondo. Girando una scena in questo modo, i gesti degli attori sono ridotti a una nuvola sfocata (“sfocata di movimento” o “sganciata”) nel momento in cui sono rapidi, e recuperano nitidezza nel momento in cui sono effettuati lentamente. La mia intenzione è quella di girare tutte le scene che implicano Pantin, utilizzando questa tecnica.

L'attore che interpreta questo personaggio si muoverà lentamente fino al momento in cui scoprirà il suo (anti-)potere. Le parti del corpo che agiterà rapidamente “scompariranno” così nell'immagine, mentre il resto del corpo resterà nitido.

Un altro procedimento che impiegherò per fare coesistere nello stesso spazio le diverse manifestazioni di Pensée, è quello dello “stroboscopio”. Qui, i fotogrammi appartenenti a sequenze diverse girate nello stesso scenario e con la stessa inquadratura, sono alternate in rapporto di 1 a 2 o a 3. In questo caso sono l'occhio e il cervello dello spettatore a effettuare l'interlacciamento tra le diverse sequenze (ad esempio: il piano della sala da pranzo in cui Pensée effettua allo stesso momento tre azioni differenti).

La scena della caduta dalla bicicletta sarà realizzata utilizzando queste due tecniche e una terza, “il chroma key”, per intarsiare il corpo di Pantin su un fondale di foglie e rami d'alberi in movimento.

L'uso di queste tecniche, combinate a delle inquadrature più tradizionali, darà al film un'estetica particolare, vicina a certi momenti del cinema d'animazione e ad altri momenti del cinema sperimentale. Ma vorrei insistere sul fatto che, per me, queste tecniche non sono mai fine a se stesse. Le utilizzo per visualizzare un universo particolare, spostato, talvolta assurdo, dove il corpo si iscrive “di traverso” dentro la realtà. Nei miei lavori non narrativi, queste tecniche mi servono a scoprire dei segreti insospettati dei corpi umani e a esplorare delle dinamiche al di là dei limiti fisici. Qui mi servono a raccontare una storia di tre personaggi che sperimentano diverse modalità di inserire il loro corpo nello spazio circostante, diverse modalità “di esserci”...

Un altro aspetto importante è il modo di affrontare il lavoro di post produzione sonora. Non conto di utilizzare delle musiche per la concezione sonora di questo film. Vorrei

concepire una banda sonora costituita unicamente dai suoni concreti che accompagnano le azioni e sostenere, senza apparentemente averne l'aria, le sensazioni che possono essere generate. Per fare questo vorrei collaborare con un particolare creativo del suono, Arnaud Jacobs, che utilizza abitualmente suoni molto concreti (come il suono di un aspiratore, colpi di martello da lontano, voci che parlano dall'appartamento accanto) per sviluppare un universo musicale pieno di dettagli riconoscibili appartenenti al nostro quotidiano, ma al contempo ricchi di spostamenti sottili.

#### INTERVISTA A DAMIEN MANIVEL

##### *Viril [Virile]*

Francia, 2007, colore, 10'

#### **Può parlarmi della sua produzione artistica? Quali sono i suoi campi privilegiati? Come è arrivato alla produzione audiovisiva?**

Ho realizzato tre film negli ultimi tre anni, i primi due sono film sperimentali e l'ultimo una fiction. Sono interessato alla *fiction* e forse questo si sente già un po' in *Viril*. Amo le storie semplici e sono particolarmente sensibile ai dettagli.

Sono appassionato di danza, la pratico da quando ero adolescente. Mi interessa molto alla pittura e vi trovo l'ispirazione o, per essere più precisi, un desiderio per filmare. Per contro, non mi sento per niente vicino alla fotografia, forse per mia ignoranza.

Mentre lavoravo come ballerino ho iniziato a filmare dei danzatori e a realizzare un po' di messa in scena. E intorno a ventiquattro anni mi sono detto che era il caso di lanciarmi, perché il mio desiderio di fare film era più forte del resto e ho passato il concorso a Le Fresnoy. A partire da quel momento tutto è andato concatenandosi e ora ho più l'impressione di avere trovato il mio posto.

#### **Ci sono dei temi particolari che ama indagare attraverso la sua ricerca artistica?**

I miei film parlano del corpo, in maniera più o meno diretta. Del fatto di avere un corpo, di quello che ci facciamo, di quello che si vive nel nostro corpo. Forse è un po' astratto dirla così, ma di fatto non c'è niente di più semplice. Il corpo è vasto, va dall'intimo al politico. Parlando del pudore fisico, ad esempio, si parla di molte cose in un momento solo, del corpo nella società, etc.

#### **Le storie che presenta in *Viril* sono perturbanti e coinvolgono il concetto di identità e dei suoi vari aspetti. Cosa ne pensa? Può spiegarmi come ha sviluppato questo progetto?**

Il film è nato dalla parola *VIRILE*. Ho pensato che fosse un buon punto di partenza, questa parola ha in sé qualcosa di misterioso. Dunque che cosa significa "essere virile" è stata la prima domanda, ma di fatto si tratta di una falsa domanda, perché me ne infischio della risposta. Quella domanda è servita ad aprire una porta per immaginare delle situazioni, per riflettere su un probabile film. Diciamo che non voglio assolutamente farmi portatore di un messaggio, metto in rapporto delle scene che giro intorno a un soggetto, intorno a un'idea che mi tocca. Quella questione mi tocca certamente perché nella mia vita, e precisamente nel momento in cui ho deciso di diventare ballerino quando ero più giovane, è stato necessario confrontarmi a quella domanda. Ma il film non ha niente di risolto per me, trovo che tutte queste domande intorno all'identità (fisica e sociale) siano appassionanti e senza fine.

**Può spiegarmi cosa rappresentano i personaggi e le storie nelle quali si trovano coinvolti?**

Ho scritto diverse sceneggiature per questo film e con il mio co-sceneggiatore, Rémi Esterle, abbiamo portato avanti il progetto per diversi anni. A un certo punto mi sono perso e dunque ho deciso di semplificare e ho scritto su un foglio delle scene che mettono in situazione degli uomini, senza cercare un preciso rapporto tra queste scene. («Un uomo gioca con una pistola, si tira un colpo alla testa, un uomo fa una danza lasciva nel proprio salotto, un uomo pulisce le stoviglie» etc.). In seguito ho dato un nome a ciascun personaggio perché veicolassero un'idea. Quindi, ad esempio, ce n'è uno che si chiama Pudore, un altro il Bambino, un altro Mancanza, l'Ossessione, etc. Ma questo non ha molta importanza, è stato un modo di lavorare e di sapere dove andare, di fare delle differenziazioni senza ripetersi.

**Come ha scelto le *locations*? Hanno un significato particolare?**

Lo spogliatoio è un luogo d'intimità, di sforzo fisico e di sguardi, ma prima di tutto è un luogo strano, dove ci si può sentire a disagio, "spiazzati". Per quanto riguarda l'appartamento cercavo un posto dove poter installare una barra da *peepshow* e quando sono entrato in questo studio ho visto la zona appendiabiti con la barra in metallo e quindi mi sono detto che quello era il luogo perfetto. Volevo girare anche delle scene in teatro, ma alla fine non l'abbiamo fatto.

**Come ha lavorato con gli attori? Quali indicazioni ha dato?**

Abbiamo fatto molta improvvisazione a partire dalle idee delle situazioni. Sono tutti ballerini, quindi sono abituati a lavorare in questo modo, volevo che apportassero del loro, che potessero investire personalmente. Successivamente, si affina il lavoro ma non lascio mai indicazioni per l'interpretazione, giusto delle posizioni, delle velocità. Dei piccoli dettagli riguardo al ritmo e alla coreografia.

**Ci sono *filmmaker* o esperienze artistiche che l'hanno particolarmente ispirata?**

In questo film l'influenza di Roy Anderson è molto netta, nei colori, nelle inquadrature, la struttura del film, la stranezza. Ma io spingo veramente verso l'astrazione, i protagonisti non parlano e non potevano esprimersi se non con il corpo.

**Alcune scene presentate possono disturbare lo spettatore: quale sensazione voleva ottenere? Quale riflessione voleva che il pubblico sviluppasse?**

Ciò che disturba, sin dall'inizio, è forse il fatto che essi non parlano e io non gioco con "l'illusione", il che significa che si sente che essi sapevano di essere filmati. C'è una frontiera che viene abolita, come quando un attore guarda in macchina e assume quello sguardo verso lo spettatore. È un po' la stessa cosa, forse non è cinema. È una cosa assai diretta e questo può mettere in imbarazzo certi spettatori, ma non vedo altro modo di poter fare questo film, perché mi sembra che quello che funziona in questo lavoro è il fatto che questi uomini non recitano mai, ma si presentano a noi, come sono, quasi nudi. Detto questo, ci sono delle scene che avrei voluto ancora più dirette (in rapporto allo spettatore). Soprattutto per quanto riguarda i ritratti. Poi sì, ci sono delle scene un po' scioccanti, se è a quelle che si riferisce, ma sono molto dolci. Il tizio che si tira un colpo in testa è una scena che vediamo trecento volte al giorno nel cinema di oggi o alla televisione, ho realizzato un piano sequenza, un po' *burlesque*, è per quello che sorprende, è normale. E la nudità è bella, tutti i corpi sono belli. Il problema è che abbiamo dei criteri bizzarri nella testa, vogliamo vedere gente senza difetti quando andiamo al cinema, ma questo non ha alcun senso, manca di vita.

***Viril* è stato girato in 35mm. Perché ha scelto un supporto classico e non un sistema digitale?**

*Viril* è stato il mio primo film e quindi sono stato molto fiero di realizzarlo in pellicola, di cominciare a fare cinema come è stato sempre fatto. È 16mm gonfiato a 35mm. Oggi preferisco lavorare in HD, fare numerose inquadrature, ma per *Viril* credo che la scelta corrispondesse al progetto e al fatto che abbiamo provato per lungo tempo e in tal modo ho ridotto il rischio.

**Come ha lavorato con la post produzione? Ha usato qualche effetto particolare?**

No, nessun effetto, non li amo particolarmente. Abbiamo lavorato in maniera molto classica.

**Può dirmi qualcosa sulla concezione sonora?**

Non è stato evidente, abbiamo provato con Jérôme Petit, il montatore del suono, a lavorare su strati sonori, senza che questi prendessero troppo spazio. Quindi il risultato è realista, ma al contempo è strano, lancinante (come la circolazione delle auto da lontano), fa da culla al film, ai personaggi, senza essere troppo artificiale.

**Non ci sono parole o dialoghi nel suo lavoro. Perché questa scelta? Si tratta di una scelta frequente nella sua produzione?**

Diciamo che all'epoca mi era sembrato naturale concentrarmi solamente sul corpo e questo, di per sé, rappresenta già molte possibilità. Sono molto prudente, mi muovo passo passo e per il mio primo film volevo riuscire a controllare i miei mezzi. Il corpo, la coreografia, mi sono potuto concentrare sulla messa in scena, la cinematografia. Ma è vero che in generale, nei miei film, non si parla mai troppo o, per essere più precisi, organizzo dei tempi per il silenzio.

**Perché ha introdotto la voce dell'uomo che canta quasi sottovoce? Può spiegarne l'intento?**

All'inizio uno degli attori doveva intervenire a più riprese nel film, utilizzando la voce, ma al montaggio la cosa non funzionava affatto e quindi ho eliminato il personaggio. Ma facendo la post produzione, Alexandre Morand (l'attore in questione) si è messo a cantare una delle canzoni della sua produzione e abbiamo deciso di introdurla nei titoli. Credo che questa canzone, quasi bisbigliata, concluda bene il film, in dolcezza.

**INTERVISTA AD ALESSANDRO AMADUCCI  
*Discussion on Death [Discussione sulla morte]*  
Italia, 2006, colore, 6'**

**Come si colloca *Discussion on Death* all'interno dell'antologia *Electric Self*? Da quale riflessione nasce il video e quale specificità caratterizza questo lavoro all'interno della raccolta?**

Due parole su *Electric Self Anthology*, partendo dal titolo. È una raccolta su quello che più di un artista (ma mi riferisco soprattutto a Franco Vaccari) ha definito l'inconscio tecnologico: la macchina che produce immagini può avere una sua visione del mondo, e contenere dentro di sé un immaginario? Il computer è una macchina molto speciale, perché, tra le altre cose, produce il suo linguaggio, come sostiene Godfrey Reggio. Quindi produce una visione del mondo, ovviamente mediata, filtrata ed inevitabilmente assimilata ed espulsa dall'operatore. Il *medium* qui è chi usa la macchina, chi controlla lo scontro o l'incontro fra il proprio immaginario e quello della macchina, in un

processo di osmosi o di lotta. Se è vero che la macchina auto-genera un mondo, l'operatore deve creare il suo mondo a partire dai limiti o dalle possibilità della macchina stessa.

Ma c'è un altro fenomeno alla base di *Electric Self Anthology*, e cioè il fatto che Internet sta diventando sempre di più un contenitore potenzialmente infinito di immaginari, un enorme calderone di forme impazzite, senza controllo, che stanno costruendo una geografia di immaginari collettivi che hanno un riscontro molto più effettivo (nei comportamenti sociali e più in generale nella costruzione di una cultura) delle teorie di Jung. Qui non c'è più bisogno di ricorrere al mito o all'antropologia per ricercare i tratti comuni che alcune immagini coagulano in popolazioni anche molto distanti nel tempo o nello spazio, o interrogare i sogni dei pazienti: basta accedere a Internet e il fiume di immagini è sempre in piena. Su Internet il capovolgimento società-spettacolo preconizzato da Debord si è definitivamente consumato: la gente si mette in scena nei *social network* o nelle pagine web personali, vuole essere guardata, e c'è un popolo di osservatori-voyeur desiderosi di scandagliare quelle maschere. Non sto giudicando tutto ciò come positivo o negativo, è troppo presto per sapere se ciò è la nascita di qualcosa di innovativo o una sconfitta, è semplicemente una delle tante tracce che percorrono questa *Antologia*. Perché da questo fiume in piena spuntano fuori archetipi, modelli, "sexual personae" come le definirebbe Camille Paglia, anche molto antichi, quasi inossidabili, insieme a invenzioni molto pop, o a riferimenti extra-colti. E tutto questo è legato a filo doppio, secondo me, alla facilità con la quale la macchina-computer dimostra nel creare, appunto, non solo più una visione del mondo, ma un mondo.

Il concetto di creatività è uno dei temi portanti dell'*Antologia*. A me piacciono gli artisti che inventano il loro mondo. Quello che sto cercando di fare, nella maniera più diretta e sincera possibile, è dare una forma "concreta" al mio mondo, passando per il territorio del mondo della macchina. Far coincidere il più possibile, anche a rischio del caos, l'interno con l'esterno. Creatività e creazione: per questo motivo l'*Antologia* è popolata di figure femminili e il video che dà il titolo all'*Antologia* stessa ha come protagonista una donna incinta. Inevitabile il riferimento allo scontro tra naturale e artificiale, che è uno dei nodi portanti di molta cultura digitale.

In tutto questo, ancora una volta, il corpo svela, rivela, si ripresenta come il luogo privilegiato dove il processo della creazione che sceglie la sua tecnologia assume una forma. E se il corpo ri-diventa icona (Internet è dominato dall'immagine del corpo, in tutte le sue possibili declinazioni), la sintesi o lo scontro fra: l'idea del corpo come luogo della trasformazione e della creazione; della tecnologia manipolatrice; dell'idea di spettacolo oramai innervata nella vita quotidiana; del ritorno inevitabile ad un uso immediato, compulsivo-inconscio, e il più delle volte simbolico delle immagini; di un rapporto immagine-pubblico che si delinea come un rapporto esibizionistico-voyeuristico, nascono le "figure" protagoniste di *Electric Self Anthology*.

In questo contesto *Discussion on Death* si concentra su un tema che è l'altro punto cardine sul quale, a mio parere, ruota il digitale. Il digitale pone come possibilità la "fine della fine". Non esiste più il concetto di limite: la memoria dei computer è potenzialmente infinita; un nostro profilo sul web può restare lì per sempre; il nostro avatar su Second Life può sopravvivere alla nostra morte, gli spazi e i tempi costruiti dalla computer grafica (in una maniera più fisica, quindi apparentemente più efficiente di quello che poteva fare l'analogico) possono essere infiniti. Forse proprio per questo nell'immagine digitale si è coagulata un'idea vitale, per non dire vitalistica, delle forme e del loro comportamento: le serre virtuali, i frattali 3D di William Latham che assomigliano alle catene del DNA o a degli organismi cellulari, l'intelligenza artificiale, le immagini interattive che "reagiscono", come fossero vive, ad un nostro input. Eppure, le immagini di morte e di morti hanno cominciato a ri-popolare il calderone del web e

dell'audiovisivo in genere. L'immagine archetipica della danza macabra spunta fuori in molti videoclip (ultimo fra tutti *Rock Dj* di Robbie Williams), ed esistono siti specializzati nell'esibire immagini di cadaveri. Sarà frutto di semplice *pruderie* o un ritorno al *memento mori* in una società devota al materialismo e al consumismo, o questo "ritorno" di necrofilia visiva denuncia uno stato di cose più profondo?

Perché è indubbio che nella nostra società l'idea della morte è stata sempre di più allontanata, e il digitale percorre questo binario procedendo a velocità massima verso l'idea che, come dicevo prima, la fine non c'è più. Approfittando dell'icona del corpo, la macchina trova in questo viaggio un alleato formidabile: l'immaginario medico. Robbie Williams nel videoclip citato prima si spoglia fino a scarnificarsi, esibendo il proprio scheletro (la struttura "immutabile" del proprio corpo, non soggetta agli evidenti decadimenti dovuti alla vecchiaia della parte più visibile del nostro corpo) perché le modelle intorno a lui non sono evidentemente soddisfatte del suo corpo. A di là della metafora sessista a uso e consumo di un musicista che si presenta come sex-symbol triste e sfruttato, e a un riferimento forse involontario all'anoressia (le modelle "desiderose" sono ovviamente molto magre), per me è un segnale interessante che, per visualizzare tutto ciò, si ricorra ad un immaginario medico e archetipico nello stesso tempo (lo scheletro che danza). E che molto cinema incardinato sul tema del corpo (Greenaway, Cronenberg, Tsukamoto) abbiano riscoperto con virulenza (appunto) l'iconografia medica, che serpeggia anche in molti lavori di videoarte. La medicina ci rassicura che possiamo essere efficienti oltre ogni limite. La medicina non aiuta solo il corpo quotidiano ma anche il corpo dello spettacolo. Un mio amico che lavora nel porno mi raccontava che è tutto cambiato da quando esiste il Viagra: ora è proibito esibire peni non eretti, come invece succedeva con una certa disinvoltura, o forse ingenuità diremmo oggi, nella produzione pornografica degli anni Settanta. Ultimamente su Internet vengono venduti prodotti che assicurano al maschio una eiaculazione "da pornstar". Per la serie: ce n'è realmente bisogno? Non sto divagando: questi per me sono dei segnali, delle fratture, dei "lapsus" visivo-sociali (mi verrebbe da dire antropologici, visto che la società dello spettacolo si è fusa con la società vera e propria, e spesso in alcuni contesti sessualità, erotismo e pornografia coincidono) significativi. È l'inconscio della macchina che sgorga inaspettatamente, collaborando con gli immaginari di chi la fruisce e di chi la usa.

Ora, lo ripeto: tutto questo non è visto con l'occhio di chi guarda tutto ciò negativamente o positivamente. Non mi piacciono troppo i video "a tesi". Preferisco lavorare sull'ambiguità, sull'ambivalenza, stare sul limite, perché alcuni dei processi descritti prima, lo ammetto, mi affasciano. L'apocalisse è sempre una vertigine. Cercando di chiudere la questione sulla morte, *Electric Self Anthology* in generale cerca di lavorare intorno ad un macro-tema, e qui ovviamente compare la mia soggettività, e cioè che bisogna in qualche modo ricollocare l'idea della morte in una sfera, mi verrebbe da dire, più creativa: il fascino dell'essere umano (e del suo corpo) sta proprio nel suo limite. È quella soglia che ha fatto scaturire secoli di filosofia e di storia dell'arte, immagini, immaginari, modelli di vita. Quindi tiriamola fuori dagli ospedali e ricollochiamola in una sfera più culturale. Mancando una cultura della morte, ci sono solo immagini di morte.

Questa parte del discorso, se vogliamo più soggettiva e meno descrittiva, è assente in *Discussion on Death*, mentre è presente in *Electric Self*, che non a caso dà il titolo all'*Antologia*, e forse sarà più chiaro nell'ultimo che sto facendo (*Pagan Inner*, che è un video che affronta direttamente l'immaginario della danza macabra, rivisto dai discorsi fatti prima).

C'è poi un discorso sulla bellezza e sulla paura, tutti legati al tema della morte e del corpo. Non mi sento anacronistico nel voler difendere, come valore, la bellezza. Ce n'è

sempre più bisogno. Perché sempre di più nella mutazione vi è bellezza, e questo è un altro processo generato dall'incontro-scontro fra il corpo e la macchina. La paura è un altro limite interessante dell'essere umano, perché lo spinge ad atti di coraggio. Quando stavo in Archivio più di una volta i partigiani intervistati dicevano che era meglio "aver paura", perché solo così eri in grado di compiere certe azioni pericolose, mentre chi non ce l'aveva e faceva qualsiasi cosa era dominato solo da un istinto suicida ed era pericoloso per il gruppo, perché avrebbe messo a repentaglio la vita di tutti.

I francesi chiamavano l'orgasmo "la piccola morte": altra contraddizione apparente di "attraversamento del limite". Va bene, ora sto divagando.

*Discussion on Death* è la rappresentazione del ciclo di una "vita" possibile, dominata dall'idea digitale della mancanza del limite. Di fatto, è un "discorso" su un concetto che in teoria per il digitale non esiste più. Provocando che cosa?

Ne svelo il percorso: la prima parte è sulla "iconizzazione" del corpo. Il corpo che incontra la tecnologia diventa icona: inevitabilmente muta e si trasforma, diventando un iper-corpo, bello o mostruoso sia lo spettatore a decidere; è un corpo che si protegge dall'esterno (ha la maschera antigas) ma è anche spersonalizzato, non ha un volto, è materia da sperimentare. Essendo in bilico fra il naturale e l'artificiale, è in grado di riprodursi: riproduce se stesso, mancando un reale riferimento esterno (ma su questo ci sarà un'immagine più esplicita più tardi).

Subentra un altro corpo, quasi in negativo (sempre triplicato ma blu, mentre prima la tinta di riferimento, anche per un ovvio riferimento alle icone e alla pittura sacra, è l'oro): schizzato, nervoso, si muove come se fosse colpito da qualcosa di esterno. È il corpo ipercinetico dell'essere umano che viene inglobato in un mondo fatto di marche di medicinali. Dopo attente ricerche, tutti i marchi che compaiono in *loop* sono ansiolitici, antidepressivi, sonniferi, e Viagra vari.

Compare l'icona pop dell'infermiera: una sorta di divinità che però è anche ironicamente sexy, e il riferimento è a tutto l'immaginario pseudo-erotico che ruota intorno alla "divisa" dell'infermiera. Con il suo enorme occhio al posto della testa scruta l'universo, indagando sulla polarità maschile-femminile (e sulla loro riproduzione: gli sfondi delle immagini mediche che compaiono ad un certo punto sono spermatozoi).

Entriamo in una sorta di caverna fatta di ossa. Qui il riferimento è alla "loba", la donna-lupo custode delle ossa descritta nel libro di Clarissa Estes, *Donne che corrono coi lupi*. Ma se quella figura è il modello di un rapporto "riappacificato" con il mondo della morte, qui siamo nell'orbita del digitale e di un corpo che ha assunto le qualità di quel mondo: riproduce copie fedeli di se stesso, circondata da oggetti di morte (le ossa). Quindi quella figura femminile blu che abbiamo visto essere ingurgitata dal mondo della medicina, ributtata "nel mondo", non può fare altro che partorire se stessa, eleggere se stessa come modello di riferimento e produrre una copia perfetta di sé. Il digitale è anche per eccellenza cultura dello specchio, autogenerativa.

"Divinizzazione" della mutazione. Quel corpo prima blu, che poi partorisce se stesso creando un doppio perturbante e contro natura, diventa una sorta di divinità dorata fatta di occhi (ritorna il colore oro). È come se il personaggio dell'infermiera si fosse "fusa" con l'altro personaggio, assumendo le capacità di mutazione delle icone-corpi-mutanti dell'inizio del video. Il mutante nel digitale non perturba più, ma assume un ruolo metafisico, iperuranico: è la stella di un nuovo Pantheon post-Hollywood.

La creatività (in positivo e in negativo, nella sua accezione naturale o di "tracotanza" nei confronti dell'ordine naturale) è ovviamente il contro-tema della morte. Compare una sorta di uovo fatto di carne (in realtà è veramente un'immagine chirurgica) e una serie di immagini mediche antiche di visi maschili e di gemelli siamesi. Il tema del doppio e dello specchio (legati al corpo) sono corollari naturali di *Electric Self*

*Anthology*, il cui logo è un disegno anatomico di una coppia di gemelli. Il doppio è sempre stato avvertito come qualcosa di innaturale (vedi tutta la letteratura in merito, come *William Wilson* di Poe). E ancora adesso, tutto sommato, i gemelli inquietano. Ora il doppio, la copia, appartengono a pieno titolo al mondo del digitale. L'artificiale ha il suo sex-appeal, come sostiene Perniola nel suo *Il sex-appeal dell'inorganico*. La mostruosità perturba, come la bellezza, e a volte coincidono. È un tema antico. I disegni medici (soprattutto del Settecento) sono, nella loro inquietante freddezza, di una bellezza sconvolgente. E poi questa piccola sequenza è un omaggio ai titoli di testa di *Inseparabili* di Cronenberg.

Ricompare la figura femminile di prima duplicata in vario modo: non è più la divinità occhiuta, è ritornata sul mondo, pronta a generare un altro da sé, a simulare un ordine naturale che non esiste più, dominato dalle immagini e dai modelli. La creatura che nasce da questo processo non può essere altro che una riproduzione artificiale di un corpo: un bambolotto realistico di un neonato che “offre” allo spettatore due siringhe. È la rappresentazione artificiale di un corpo già disponibile alla mutazione, già immerso nel mondo medico del digitale, che chiude un ciclo della vita in cui il limite non esiste più, aprendo lo spazio all'inorganico. È un giocattolo un po' crudele, a prima vista. The End.

**In generale i suoi lavori sembrano tutti legati al tema della “discussione con la morte”, alla precarietà del corpo, alla degenerazione umana, a un certo rapporto con una dimensione ultraterrena, misteriosa, mai pacificante, perturbante, come se il suo incubo personale trovasse eco e risonanza in una sorta di incubo collettivo. In quale rapporto stanno, nei suoi lavori, la sua dimensione personale e l'esperienza del mondo?**

Sulla questione della morte ho già detto prima, in sintesi potrei ribadire questo: la morte dà un senso al rischio della vita, e mi piace rappresentare questo tema, questa contraddizione, tra le altre, nei miei video. *Electric Self* (l'episodio singolo) rappresenta una soluzione ambigua (la donna incinta, e l'insetto che rappresenta la trasformazione della materia per eccellenza, il bilico fra la vita e la morte: la mosca). Non sono percorsi pacificati. Precarietà, degenerazione, ecc. sono tutti elementi inseriti in questo discorso: ci sono, ma spesso con significati simbolici volutamente rovesciati o forzati.

Più che di ultraterreno parlerei, semplicemente, di mentale. Però è ovviamente il mio punto di vista. L'altro da me, chi guarda i miei video, può viaggiare (più o meno) liberamente, anche se a volte i percorsi che disegno sono abbastanza obbligati. Il riferimento ad una sfera ultraterrena è sicuramente presente in *Spoon River*, in tutta l'ambiguità di cui è piena il testo originale, ed è stata una ovvia scelta quasi obbligata, visto il tema. Ma anche lì, morire è come sognare. Lo sfondo nero dei miei video è la caverna: la profondità dell'inconscio, l'ambiente uterino. Non è pacificante perché fa paura. Junglianamente parlando, è terribile incontrare la propria ombra, il proprio doppio. Non è facile danzare con la morte. E poi certo, i miei video sono pieni di onirismo, quindi anche di incubi. Ma anche in questo caso, la paura e il dolore sono gli elementi che più ci rendono degli animali interessanti: si tocca il limite, non solo del corpo. Li siamo vivi, nel bilico con la morte. *Fear of Me* parla di quello.

Ovviamente le esperienze personali e il mio rapporto col mondo sono la base di partenza, come per qualsiasi persona che scrive, disegna, ecc. Posso dire che in questi video sono molto sincero, costruisco delle microstorie o dei “discorsi” che sono il risultato di esperienze personali, di incontri, di dialoghi, di scontri, ma non mi sembra interessante condividere o rivelare le fonti personali e biografiche, l'autobiografia non è il tema centrale dell'*Antologia*. Io in tutto questo sono molto nascosto, ci sono ma c'è anche la macchina. Per fare un esempio, non mi metterei mai in scena, ed in generale

non mi piacciono molto i videoartisti che lo fanno, lo considero un ingombro. Io sono riflesso nelle presenze e nelle immagini che uso.

**Mi sembra che i lavori della *Electric Self Anthology* stiano andando in una direzione in cui la ripresa dal vero sta progressivamente lasciando campo totale all'animazione. Può spiegarmi le motivazioni di questa scelta?**

Parlando di digitale, era inevitabile che affrontassi la questione della computer grafica. Mi sono avvicinato progressivamente al 2D e al 3D, superando molte diffidenze e difficoltà. Il passaggio dall'analogico al digitale non è stato indolore, e continua ancora adesso, fermo restando che le dimensioni ibride sono comunque più interessanti di quelle "pure". Sono un ex fumettista, disegno ancora adesso, la dimensione grafica dell'immagine per me è sempre stata importante, l'ho sempre cercata, per il discorso fatto prima: mi piace costruire mondi. Ho cominciato a sperimentare il mix di tecniche facendo fumetti. In generale, mi piace il cinema d'animazione, mi sembra più sincero: l'artista c'è, e si vede, non si nasconde dietro le soglie del "reale" o di un punto di vista. Costruisce un mondo. I video che faccio, al di là delle tecniche, sono inesorabilmente bidimensionali, hanno la qualità del quadro in movimento: non esiste la profondità di campo, ci sono solo frammenti di profilmico, sono dei collage. Ancora più in generale, le tecnologie mi incuriosiscono e fin che non lo sperimento non posso decidere se usarle o no. Alcuni episodi di *Electric Self Anthology* sono degli esperimenti in questo senso: degli avvicinamenti e degli allontanamenti. Però ribadisco che sono più fautore della contaminazione fra digitale e riprese dal vero: continuo ad essere un fan del *chroma key*. Ma è anche vero che per quanto preferisca usare corpi veri, i corpi digitali hanno una qualità che mi interessa: quella di essere dei manichini, delle bambole con cui poter giocare. Degli automi disponibili. A me piace molto Hans Bellmer, e i corpi 3D mi ricordano quelle atmosfere. Lo so che forse non appare, ma c'è una componente ludica forte negli episodi interamente 3D, anche quelli che sembrano più drammatici, come *Fear of Me*. E molta ironia (almeno spero), come in *Greetings from Hell*, dove i manichini "infernali" ballano i passi di *Vogue* di Madonna, si incastrano nel *loop* del balletto classico, muoiono, o almeno cascano, e ricominciano.

D'altro canto, anche la gestione degli ambienti mi interessa. Collocare figure dal vero in sfondi digitali è il modo più semplice, alla fin fine, per creare dei mondi. È sempre la solita questione del rapporto che il corpo ha con lo spazio: lo spazio (anche architettonico) ha come metro di misura il nostro corpo.

E, per finire, è ovvio che la rappresentazione dell'artificiale, soprattutto per quello che riguarda il corpo, è un tema portante dell'*Antologia*, quindi il 3D è necessario. La stanza d'ospedale della fine di *Fear of Me* è la rappresentazione digitale di una stanza d'ospedale, quindi non è più lo specchio di qualcosa di "reale", ma la produzione di un'immagine che assomiglia ad una stanza d'ospedale: in una parola, è uno spazio mentale, anche se è più o meno realisticamente rappresentato. Il 3D che uso io è un po' "punk": non è curato nei dettagli, non ha il fotorealismo tipico di quest'area di produzione, ma è proprio questo difetto, questo limite che a me interessa e che proietta, per me, quelle immagini in una sfera immaginativa-onirica e non rappresentativa-fotorealistica.

È quella "realtà disegnata", quel bilico fra rappresentazione realistica e interpretazione grafico-stilistica, che a me piace in molti video che sto vedendo. Ed è un tipo di realtà che ben si adatta al discorso dell'*Antologia*, che vacilla fra naturale e artificiale. Poi, come sostengo anche dal punto di vista teorico, credo che il compito principale del 3D sia lo sganciamento totale da qualsiasi tentazione rappresentativa, ma ci si deve arrivare, non ho ancora capito qual è la strada che non sia l'astrazione o la cosiddetta *motion graphics*, ambiti che personalmente mi hanno un po' stancato.

**Quale motivo l'ha spinto a ridurre sempre più il sistema delle collaborazioni, facendola orientare verso una produzione di cui lei è l'unico "visionario" e artefice?**

Il sistema di collaborazioni (che non è mai stato "ricco" nei miei video a parte *Spoon River* che in questo senso è una specie di "kolossal") si è ridotto fino ad un certo punto. Diciamo che con questa *Antologia* ho eliminato la figura del musicista, perché anche le musiche sono mie, però c'è una collaborazione (preziosissima) quasi fissa per quello che riguarda il 3D (Dimitri Milano) e poi c'è un discorso di collaborazione con le "presenze", come le chiamo io, insomma le danzatrici e/o performer. Lo dico in maniera veramente sincera: senza di loro questi video non esisterebbero. Alcuni episodi (come *Anywhere Out of the World*) sono nati dall'incontro con Dimitri, altri (come *Not with a Bang* o *The Web*) sono letteralmente "ritagliati" intorno alla figura dell'interprete (Paola Chiama). In *Bloodstream* si parla, tra le altre cose, di una paura dell'interprete (Giuliana Urciuoli) che ovviamente non rivelo; *Electric Self* è un miracolo di disponibilità da parte di Giuliana: non è facile danzare nuda e incinta, e poi vedersi in video invasa dalle mosche. C'è un lavoro con l'interprete, dietro le quinte, che è piuttosto complesso. Scambi, scontri, tante cose.

Diciamo che tutto il resto, riprese, montaggio, post produzione, la musica, appunto, e sempre più alcune parti in 3D le faccio io. Insomma la gestione del video è affidata a me, ma non riuscirei a fare altrimenti; ho lavorato su dei set e ho fatto dei video con dei montatori, ma ho sempre la sensazione che qualsiasi cosa, da un'inquadratura ad uno stacco, sia una mediazione: faccio più in fretta a farlo io. Le immagini che voglio ottenere le ho molto chiare in testa prima di girare i video, quindi per me è più facile acquisire la tecnica e fare tutto in prima persona. È la classica differenza fra un approccio artigianale e uno industriale. Questione di tempo, ma anche di soldi: sono tutti video autoprodotti, per cui... E poi non capisco gli artisti che non conoscono e quindi non usano la tecnica che scelgono per realizzare le proprie opere.

**Il mondo che propone, come hai più volte detto, è legato al mondo dell'inconscio, alla sfera più intima e personale. Crede che le tecnologie digitali riescano a dare forma alle visioni interiori in modo diretto e immediato o permane, a suo avviso, ancora uno scoglio che genera una sorta di "differita" tra immagine mentale e rappresentazione?**

Dipende da che tipo di visioni interiori hai. La differita esiste sempre (ma spesso è uno scarto che produce risultati inaspettati), ma se vuoi creare mondi a metà fra il disegno e una rappresentazione sufficientemente realistica delle forme, o se vuoi creare mondi interamente disegnati, allora il digitale è come il pennello: fra il tuo mondo e la sua rappresentazione non c'è quasi più distanza.

**In *Discussion on Death*, così come nei lavori legati a questo ultimo decennio, emerge un'estetica postmoderna legata al concetto di mix, al *pastiche*, a un certo annullamento della temporalità, alla frammentazione, alla polisemicità, che si concretizza in lavori in cui emerge il suo sguardo enciclopedico. A quale bagaglio di spunti artistici, filmici, letterari attingi e quali elementi sono, a suo avviso, diventati delle costanti del suo lavoro?**

Ammetto di aver letto tutte le domande prima di scrivere le risposte, per questo già nelle risposte precedenti ho fatto delle citazioni. Insomma, qui il discorso sarebbe lunghissimo.

Comunque: il mio "maestro", anche se lui non lo sa (e credo non gli interessi un granché), è stato Philippe Druillet, un fumettista (per me un'artista) francese appartenente alla "nouvelle vague" della rivista «Metal Hurlant». Ho passato anni a

copiare i suoi disegni. È stata una vera ossessione estetica per la mia adolescenza. Il cinema d'avanguardia, di tutti i generi. Il cinema d'animazione. La videoarte. La fotografia: Joel-Peter Wittkin è uno degli artisti più lucidi sulla questione del rapporto fotografia-corpo-morte; Serrano anche. Tanta musica. Tanta storia dell'arte, ovviamente soprattutto le avanguardie. Hans Giger e Gustav Dorè. L'Espressionismo e il Surrealismo. La filosofia tedesca e quella presocratica. La letteratura gotica, la mitologia greca, Shakespeare, Edgar Allan Poe, Arthur Rimbaud. Antonin Artaud. Philip Dick. Ray Bradbury. Chuck Pahlaniuk.

Non so, è complicato. Provo a mettere ordine, se proprio è necessario.

Posso dire che mi piacciono molto alcune cose, ma raramente mi affeziono a qualche autore. Il principio di piacere per sua natura evita i legami indissolubili. Cronenberg (*Videodrome* e *Inseparabili*), Tsukamoto (i vari *Tetsuo*) e Lynch (soprattutto gli ultimi) sono dei riferimenti. Buñuel. Il cinema espressionista tedesco. Greenaway per i suoi video, mentre i suoi film non mi attirano un granché. Švankmajer e i Quay Brothers. Ultimamente sono affascinato dal cinema giapponese e coreano: lì c'è un'atmosfera che condivido totalmente, una sfera di irrealità "lucida" e a volte grottesca che mi piace molto. *The Host* di Bong Joon-Ho lo trovo un film meraviglioso, nel senso letterale del termine. Ma io sono nato divorando molto cinema horror e di fantascienza. In *Electric Self Anthology* c'è un ritorno graduale a queste "pulsioni" più pop. *Fight Club* di David Fincher, *Assassini nati* di Oliver Stone.

Il videoclip, ovviamente, legato alla mia passione per la musica.

La videoarte, anche qui, "a pezzi": alcune cose della produzione più "scura" di Bill Viola mi piacciono molto, anche se, come dicevo prima, il suo mettersi in scena costantemente mi allontana parecchio; Paik mi diverte e lo trovo importante come teorico; i Vasulka sono affascinanti per come si avvicinano al mezzo e *The Art of Memory* di Woody Vasulka per me è stata una rivelazione; *Steps* e *Fourth Dimension* di Rybczynski sono pietre miliari; la nuova generazione di videoartisti (anche se loro non si considerano tali) francesi degli anni Novanta (Escalle, Ramboz, Boustani) sono importanti perché hanno creato un *design*, un'estetica e uno stile innovativo nei quali mi ritrovo e che hanno svecchiato i confini stessi della videoarte tradizionale; molte cose che vedo e di cui ora non ricordo titolo e autore. Animazione, computer grafica, ecc. Ritengo che Chris Landreth sia un vero autore della computer grafica, insieme a Rostko AD.

La Societas di Raffaello Sanzio, Robert Le Page, La Fura dels Baus. Sì insomma, quel teatro che più usa il "visivo" e meno la parola.

Molta danza. La prima volta che ho visto dal vivo a Torino *Infante-C'est Destroy* dei La La La Human Steps, che è uno spettacolo carico di scenografie video, sono rimasto affascinato dall'idea del corpo nudo che danza e dell'uso del video in scena. Quando ho visto il concerto del *Glass Spider Tour* di David Bowie e ho visto comparire sul palco la danzatrice dei La La La Humans Steps (Luoise Le Chevalier) ho capito che, allora, le contaminazioni si potevano veramente fare. Quando ho "sentito" dal vivo *Il poema sinfonico per cento metronomi* di Ligeti ho capito che l'ironia in arte è merce rara, ma quando c'è è esplosiva, e sentire dal vivo *Volumina* sempre di Ligeti, mi ha riappacificato (parzialmente) con la musica suonata con strumenti tradizionali: dipende dall'approccio. Anche se continuo a preferire l'elettronica. Amon Tobin lo trovo un dj-musicista geniale. Quando ho visto Laurie Anderson nel tour di *Home of the Brave* mi si è aperto uno squarcio. Stessa cosa per i concerti degli Einstürzende Neubauten o di Peter Gabriel.

Dead Can Dance: sono stato un "Dark". Continuo ad esserlo, in un certo senso. La moda. Non so, potrei andare avanti ma mi fermo qui.

**Secondo Jean Baudrillard, questo nostro tempo sempre più dominato dalla tecnica, dal mediatico, dallo sviluppo del virtuale sta inducendo una sorta di scomparsa della realtà, una “derealizzazione” che disgrega le evidenze. Concorda con questa idea o a suo avviso lo sviluppo delle tecnologie sta, al contrario, funzionando come una sorta di specchio di ingrandimento della realtà, dove tutto diventa più reale del reale?**

Scindo la risposta in due. Dal punto di vista strettamente filosofico, spesso chi denuncia la morte della realtà non definisce il concetto di realtà, o lo dà per scontato. Lo trovo frustrante perché per me non lo è. La definizione di realtà non è “il” problema filosofico per eccellenza? Perché non si parte da lì? Quindi non si capisce bene che cosa sia morto. Un po’ come chi sostiene la morte dell’arte. Ma cos’è l’arte? E la realtà? O meglio: di quale realtà si sta parlando? E quindi, di quale morte? Se per realtà si definisce quello che percepiamo coi nostri cinque sensi (la realtà sensibile, insomma), io non credo che un’immagine e un suono, per quanto sofisticati dal punto di vista tecnologico, la possano sostituire.

Dal punto di vista sociale, se si parla di impatto dell’immaginario delle nuove tecnologie sui comportamenti umani e sul loro grado di percepire la propria vita, il discorso secondo me è un poco più complesso. È assolutamente vero che lo spettacolo digitale determina l’isolamento, l’allontanamento e la sostituzione: isola dal proprio quotidiano, allontana dalla materia sostituendo ad essa un modello soddisfacente, e per questi motivi provoca piacere. Però, di nuovo: di quali applicazioni della tecnica stiamo parlando? Della televisione e dei videogiochi? Allora sono parzialmente d’accordo.

Ma il digitale non è solo la *console* dei videogiochi: c’è una cultura digitale, che si esprime attraverso video, installazioni, anche videogiochi, programmi tv, film e quant’altro vada in una direzione opposta a quella descritta prima.

E poi: ma il cinema non ci ha proposto modelli omologanti e “derealizzanti” come bravi cowboys e cattivi indiani, casalinghe perfette, uomini onesti e quindi premiati dalla società, donne dall’appetito sessuale vorace e quindi per conseguenza con istinti omicidi, poliziotti infallibili, giornalisti che svelano complotti della CIA e che vengono braccati senza successo dal fior fiore degli agenti segreti americani, donne infedeli puntualmente punite dal destino, *latin lover* bonari e un po’ bricconi, padri di famiglia perfetti e figli obbedienti? Il cinema non ha creato un nuovo Pantheon abitato dalle star di Hollywood ad uso e consumo di una cultura rassicurante e distruttiva che si riassume sempre nella solita storia: ai nuovi divi la libertà di fare quello che si vuole (drogarsi, bere, sparare, fare sesso con chiunque, tradire, sposarsi cinque volte) e all’umanità di stare a guardare, seguire le regole e, mi raccomando, di lavorare per comprare il biglietto del film, anelando di assomigliare, almeno per un’ora e mezza, inchiodato alla sedia del cinema, al proprio dio preferito?

Non è esistita tutta una letteratura rosa che insegnava alle giovani fanciulle che per fare l’amore era meglio sposarsi? E che l’amore era un valore assoluto e il sesso un peccato mortale? Non sono anche queste delle realtà virtuali che si sostituiscono a quelle effettive e modificano i comportamenti sociali? Mia madre una volta mi raccontò che una sua collega con un certo imbarazzo le fece una domanda epocale: «Ma quando hai un orgasmo rimani incinta?». Anni Cinquanta, non l’Ottocento. Colpa delle nuove tecnologie?

Non so, di fronte a queste tesi così perentorie rimango sempre perplesso.

Le nuove tecnologie sono uno strumento, tutto sta ad adoperarle per il meglio. Poi è vero, nulla più del digitale ha una tentazione di “sostituzione”: il virtuale si sostituisce al mondo (la macchina crea il suo mondo, l’ho già detto prima), però, anche in questo caso, dipende da qual è il fine, e dal tipo di dialogo che instauri con la macchina.

**Produzione e post produzione, nei suoi video, sembrano convergere verso un unico processo. Mi può dire come è stato tecnicamente realizzato *Discussion on Death*, di quali software si è sei avvalso?**

Sì, è vero, in effetti la post produzione è preminente e a volte sostituisce il montaggio, nel senso che c'è un montaggio interno dei singoli elementi del quadro, in una logica di mutazione delle immagini nel tempo. In realtà *Discussion on Death* non è così complesso, tra parentesi ci sono molte riprese dal vero. I corpi mutati dell'inizio sono corpi reali dove singoli pezzi sono stati copiati e incollati. Le immagini di contorno sono dei tritici riadattati. Il "corpo blu" è un corpo reale velocizzato; il *loop* di medicine è un collage in movimento con simboli e marchi pazientemente scaricati da internet; l'infermiera con l'occhio al posto della testa idem: sono tutti elementi reali ricomposti; l'immagine pseudo medica dei corpi trasparenti, maschile e femminile, che ruotano, separati dal teschio e dalla mano sono tutti oggetti reali tranne la mano che è una foto. Da piccolo, come si sarà intuito, giocavo molto con le bambole e adoravo dei manichini di plastica trasparenti dentro ai quali potevi inserire lo scheletro e gli organi, sempre di plastica. Come molti bambini, ero affascinato dall'interno del corpo, e lo sono rimasto. Li ho ricomprati apposta per il video. Il teschio è di plastica. Sono stati messi su un piatto di un giradischi, e ripresi come fossero un *loop*. Volevo che sembrassero fatti in 3D, e molti che hanno visto il video ci sono, per così dire, "cascati". Se Baudrillard facesse un discorso di carattere puramente percettivo (cioè sulla perdita del senso di realtà dei nostri occhi), allora adesso comincerei a dargli ragione, perché mai come oggi il pubblico tende a credere che immagini riprese dal vero siano in realtà fatte in 3D.

Tutto il resto del video gioca su questi elementi: foto, immagini microscopiche, corpi reali. Anche il bambolotto finale con le siringhe è una bambolotto di gomma, ma li credo che si capisca benissimo. Tutto ragiona nella logica di collage di cui ho parlato prima.

Tutti gli effetti (transizioni, colorizzazioni, modifica delle forme, ecc.) sono fatti in post produzione con After Effects, mentre il montaggio con Edius.

**A suo avviso quanto le tecniche digitali attuali di *compositing* aiutano nella costruzione di immaginario fantastico, visionario, interiore? Esistono dei limiti?**

I limiti ci sono nella misura in cui si usano oggetti presi dal vero. Se disegni, non ci sono limiti. Il *compositing* è uno strumento potente a patto che dialoghi con la macchina: è un po' come usare Photoshop, la prima cosa che ti viene in mente di fare con quel programma sono i collage. *Discussion on Death* risente molto di questa tendenza, che ho sperimentato essenzialmente in *Spoon River*. Poi, man mano che conosci il programma, ti svincoli e sperimenti altre cose. La cosa più interessante per me è che attraverso il *compositing* puoi far dialogare materiali veramente diversi: riprese, foto, disegni, computer grafica, in un amalgama che ogni volta determina la nascita di una materia "nuova".

**In *Discussion on Death* la concezione sonora si avvale totalmente di una sua musica originale e mi pare si tratti della tendenza generale nei suoi ultimi lavori, tralasciando quasi completamente l'uso della voce o di una ricerca sonora più complessa, come è accaduto in *Spoon River*. Può spiegarmi le motivazioni di questo orientamento di ricerca?**

Cercherò di sintetizzare la risposta dicendo che *Spoon River* ha un grande limite: è in italiano. È nato così, con la traduzione di Fernanda Pivano, perché c'era la possibilità di distribuirlo come libro-vhs (all'epoca) per l'Einaudi. Poi l'idea è sfumata, io ho mantenuto un accordo verbale con la Pivano, ma quando si è concretizzata la possibilità

di pubblicarlo con la casa editrice Kaplan, la Pivano era già molto malata e non ha autorizzato l'utilizzo della sua traduzione, per cui ne abbiamo commissionata una originale, e quindi ho deciso di fare una versione diversa del video, più corta, con delle modifiche al montaggio, alla post produzione, e con delle voci nuove.

Dato che non sono un frequentatore degli ambiti artistici, e non faccio videoinstallazioni ma fondamentalmente video e spettacoli multimediali, gli unici ambiti di visibilità dei miei video sono i festival, le rassegne e i passaggi tv. E in verità alcuni episodi della vecchia versione di *Spoon River*, o blocchi di episodi hanno avuto una buona circuitazione, hanno vinto dei premi, sono stati trasmessi in televisione (in due programmi diversi La 7 ha trasmesso dei singoli episodi e due volte la versione integrale); poi mi è capitato di essere in sala a Montbeliard durante il festival video (quando ancora lo facevano), dove avevano selezionato alcuni episodi, e lì mi sono reso conto che non aveva il minimo senso. Il pubblico non capiva nulla, e giustamente, ma io non avevo nessuna intenzione di mettere i sottotitoli: è un video già strapieno di scritte. Insomma, una proiezione inutile, era la prima (e ultima) volta che andavo a Montbeliard e sono tornato a Torino piuttosto depresso.

Poi *Spoon River* è diventato anche altro: delle piccole videoinstallazioni e uno spettacolo, come lo chiamo io, live-video, ma di fatto in queste versioni è esistito una volta sola.

L'edizione che Carla Capetta della Kaplan ha voluto fare, con estremo coraggio e la consapevolezza che lo si faceva perché si credeva nel progetto e non tanto nella sua vendita, è andata oltre le peggiori previsioni. Nonostante la traduzione nuova, e le modifiche al video e all'audio, non sono riuscito a proporre quest'operazione a nessun festival, perché per questi *Spoon River* era già "passato". È la logica dei festival.

La maggior parte delle librerie hanno posizionato quest'oggetto, un libro-dvd con molte immagini, nel settore poesia e non in quello cinema o multimedia: insomma, la versione nuova ha avuto una circuitazione molto ridotta.

Certo, avrei potuto farlo in inglese coi testi originali: ma non avevo, e non ho tuttora, attori madrelingua a disposizione. A maggior ragione se lo si vuole distribuire all'estero l'inglese (anzi, l'americano) deve essere ineccepibile. E non ha senso per il pubblico anglofono sentirlo in italiano e leggere sottotitoli col testo originale, diventerebbe una fruizione faticosissima.

Insomma, per concludere, a me continua ad interessare l'uso della voce e la "traduzione" in immagini di testi poetici, ma se lo farò ancora basandomi su autori stranieri rinuncerò all'italiano, è troppo limitante.

Da questo punto di vista *Electric Self Anthology* è molto più fruibile, credo anche perché ragiona consapevolmente su uno scivolamento costante dei "generi", per cui sta viaggiando parecchio all'estero, in festival che si occupano di tipologie diverse del video: festival di danza, di videoarte nel senso più tradizionale del termine, ma anche festival di animazione, di videoclip intesi in senso più sperimentale, festival di cortometraggi ad alto tasso di effetti speciali, ecc. Con metodi di fruizione a volte diversi: un festival di video danza di Lisbona (In Shadow) mi ha chiesto di usare l'*Antologia* completa come videoinstallazione ad un solo schermo dentro uno spazio apposito per tutta la durata del festival. Anche alcuni singoli episodi sono stati "messi in mostra" con la stessa modalità.

Anche di *Electric Self Anthology* esiste una versione live video, che muta mentre i singoli episodi aumentano, per ora fatta solo a Torino.

E poi c'è Internet. Sto cercando di contenere la durata massima dei singoli episodi a sei-sette minuti, mentre la minima è di tre minuti: questo garantisce la presenza di molti episodi in vari portali video specializzati e in festival on line. Il web "parla" inglese, quindi, anche in questo caso, funziona meglio la soluzione videomusicale.

INTERVISTA A GEMMA BURDITT  
*Night Shift [Turno di notte]*  
Gran Bretagna, 2006, colore, 8'44"

**Può raccontarmi il *background* di *Night Shift*? Cosa l'ha ispirata? Conosce la storia di Calvino *Le avventure di due sposi* contenuta nella collezione *Amori difficili*? La storia è molto simile...**

Mi è venuta l'idea di *Night Shift* mentre stavo camminando al Barbican Centre con mio padre. Il Barbican è una costruzione complessa, a Londra, che ha un po' un'atmosfera alla Philip K. Dick. Parlavamo di come sarebbe stato camminare in una stazione spaziale del futuro e su come il mondo sarebbe stato così sovrappopolato al punto di dover vivere in due turni: quelli con i nomi dalla A alla N durante il giorno, e quelli dalla O alla Z durante la notte. Da lì ho iniziato a fare ricerche su persone che lavorano durante la notte e come questo influenza la loro vita.

Ho incontrato un uomo che lavorava di notte all'ospedale, mi raccontava di come rientrato a casa, nello stesso esatto momento la moglie si svegliava e usciva. L'ho trovata, in qualche modo, una cosa molto toccante e poetica.

Ho sempre amato la notte, la calma e quell'elemento magico e sereno che possiede.

Per quanto riguarda gli *Amori difficili*, no, non l'ho letto, ma devo assolutamente farlo ora che me l'ha detto!

**C'è qualche influenza del teatro di burattini in *Night Shift*? O del teatro contemporaneo?**

C'è sicuramente l'influenza del teatro contemporaneo, non tanto del teatro dei burattini. Avendo un *background* teatrale, amo il teatro visivo e progettato. Il realismo è sovrastimato e troppo usato in cinema, mi piace l'approccio giocoso del teatro. Gran parte della coreografia in *Night Shift* è stata creata grazie al gioco e all'improvvisazione e molto ispirata dal teatro fisico-performativo e dalla danza.

**In *Night Shift* mescoli animazione, aspetti del teatro e delle arti performative. Perché ha deciso di "mantenere" dei protagonisti umani, immergendoli in un posto "visionario"?**

Penso che gli attori apportino moltissimo al processo ed è interessante avere l'idea di un personaggio, portarlo in una persona reale e vedere quanto essi portano e come contribuiscono, assai più di quanto si sarebbe potuto immaginare. A volte con l'animazione è stupefacente perché si può realizzare qualsiasi realtà si desideri, ma è un po' come essere Dio poter controllare ogni dettaglio. Usare gli attori ed elementi teatrali permette di fare accadere degli errori e uno sviluppo organico altrimenti impossibile.

**Quali indicazioni o istruzioni ha dato ai danzatori?**

Abbiamo percorso le varie scene della storia, quindi ho dato a loro una situazione e abbiamo condiviso idee e movimenti. Quando arrivavamo a qualcosa che ci piaceva, la raffinavamo e sviluppavamo in una coreografia.

**Può dirmi come ha realizzato l'ambiente esterno della città?**

Gli ambienti esterni sono stati disegnati e costruiti da una designer danese chiamata Sabine Hviid. Sono tutti modelli e dopo abbiamo proiettato le azioni dal vivo dei protagonisti sul vetro di fronte ai *sets*. Provo per quanto possibile a creare e comporre effetti in camera, così ancora sono più aperta agli errori e all'improvvisazione.

**Come ha lavorato con la post produzione e l'animazione in generale?**

Alcuni dei protagonisti del *background* sono stati realizzati con il *compositing* e After Effects, ma mi auguro di essere stati capaci di fare l'intera cosa in camera, è un processo assai più interessante ed è così magico vedere come il mondo prende vita immediatamente.

**Cosa pensa delle tecnologie digitali e della loro possibilità di riprodurre una visione del mondo, interiore e fantastica, legata al sogno?**

Le tecnologie digitali avanzate, in modo particolare l'animazione negli ultimi venti anni è stata incredibile, sembra che tutto sia possibile. In generale credo che manchi ancora una qualità organica nella computer grafica, cosa che ritrovo nel disegno a mano o nell'animazione a passo uno che mi fa sentire personalmente emotivamente distaccata dalle storie e dai protagonisti, ma credo che questo sviluppo ci sarà. Spero comunque che gli attori non vengano rimpiazzati da attori "animati" perché come potrebbero essere più autenticamente umani di un umano?

**Come ha lavorato con la concezione sonora? Quali effetti voleva ottenere?**

Ho lavorato a stretto contatto con il *sound designer* Nick Loe e il compositore Birger Clausen per creare un mondo leggermente futuristico, ma tutte le volte qualcosa di umano o forse "orwelliano" indicava il futuro, più che una versione contemporanea. Amo la quantità di dettagli che Nick ha creato e la musica di Birger è così magica da comunicare davvero l'eccitazione sognante della vita di notte. Penso che l'atmosfera generale sia piuttosto malinconica e che supporti veramente bene il tono del lavoro.

**Non ci sono parole o dialoghi. Quanto questo ha a che fare con la necessità di costruire un mondo fantastico? Come si relaziona all'uso della parola nei suoi video in generale?**

Penso che la mia mente sia molto sollecitata da immagini, non mi dimentico mai una faccia, ma con i nomi sono terribile. Penso che molte storie di vita siano dette attraverso quello che vediamo e sentiamo, le parole sono troppo spesso inadeguate per spiegare una situazione. Ecco perché amo così tanto raccontare storie senza parole. Non sono sicura che la mancanza di dialoghi sia necessaria per costruire un mondo di fantasia, ma credo che renda il significato più universale.

Mi piacerebbe fare un film in futuro usando dialoghi, ma è stato divertente iniziare senza. La nostra cultura si è così allontanata dal linguaggio con la televisione, internet e altri media dominanti, quando in precedenza la comunicazione si basava su libri, lettere e radio.

**Qualche regista in particolare, esperienza artistica o in video ha influenzato la sua produzione?**

Penso che siano le persone a ispirarmi di più, ma *Tango* di Rybczynski ha avuto una grossa influenza sul mio lavoro. Amo anche il teatro dell'improbabile.

**Quali ritiene siano gli aspetti più importanti del suo modo di raccontare "non-convenzionale"?**

Cerco di evitare il realismo a tutti i costi, per questo basta aprire le idee e guardare il mondo intorno. Penso che la poeticità sia la chiave per provare a scoprire storie che allarghino lo sguardo sull'umanità, non sono sicura di averla ma ci provo!

**C'è qualche legame tra la sua produzione video e la letteratura o la poesia?**

Penso ci sia un forte legame con la poesia che è un altro modo per raccontare storie. Si prova a cercare una verità che può essere semplificata e condensata in un contesto metaforico. Penso ci sia un ritmo e una struttura che la poesia e l'animazione condividono.

Per quanto riguarda la letteratura, penso che i film offrano qualcosa di profondamente diverso, noi mostriamo storie più che raccontarle, noi creiamo il mondo così che non debba essere immaginato e lavoriamo con musica, colori e movimenti che non sono ritratti nei libri. A ogni modo molti libri e scritti mi hanno ispirata, amo particolarmente Beckett e penso che *Aspettando Godot* dica così tanto che non abbia molto senso provare a dire qualcosa come egli stesso ha fatto.

**Quali sono gli aspetti o i temi che predilige indagare con il suo lavoro? Quali storie?**

Mi piace sperimentare con la tecnica, sebbene quanto più "cresco" tanto meno lo faccio, il che è un triste dato di fatto. Adesso quando vedo i lavori realizzati nelle scuole mi sento un po' gelosa di non essere capace di trovare lo spazio per giocare e provare a tirare fuori nuove cose.

Le storie che mi attraggono hanno a che fare con la bellissima vulnerabilità e fragilità della condizione umana e il contrasto con un mondo dove siamo sempre più disconnessi l'uno dall'altro e i modi con i quali tentiamo di rimanere collegati, di avere sentimento e combattere contro l'omologazione.

**INTERVISTA A MILOŠ TOMIĆ**

***Plivnutí Polibkem/ Spitted by Kiss [Soffiato via da un bacio]*  
Repubblica Ceca, 2007, colore, 11'06"**

**L'Europa dell'Est ha una grandissima tradizione nell'animazione di vario tipo, dalle tecniche *stop motion* e *pixillation* di Jan Švankmajer, alla ricerca filmica e video di Zbig Rybczynski. Le storie e le atmosfere create sono spesso surreali, strane, paradossali. Quali pensa siano i punti in comune tra la sua produzione e questo panorama? Dove posizionerebbe la sua ricerca artistica?**

A essere onesto quando sono arrivato a Praga e ho visto la filmografia completa di Švankmajer per la prima volta e poi, ancora diverse volte, certamente mi sono sentito arrabbiato nei suoi confronti perché avrei potuto strappare metà quaderno di appunti con le idee che avevo portato con me. Avevo visto come lui toccava e animava ogni cosa in modo strabiliante, ogni tipo di materiali e tutto l'universo di oggetti della vita di ogni giorno. Ma certamente resta sempre un vasto universo inesplorato da scoprire attraverso punti di vista personali, prospettive diverse da applicare su materiali conosciuti e già usati. E quindi non sono più arrabbiato con lui! Quando ho saputo che stava girando una nuova animazione, ho fatto di tutto per entrare nel suo gruppo di lavoro, per aiutare e poter imparare qualcosa. Dopo alcuni mesi di chiamate e attese ci sono riuscito e ho iniziato ad andare a casa sua, a quaranta chilometri da Praga, per accendere e spengere luci, poi mi hanno lasciato toccare e muovere pezzi di lingua di maiale che animavano in quel momento, ma poi, dopo alcuni giorni, ho detto arrivederci. Semplicemente avevo realizzato di non essere più un diciassettenne e che era meglio imparare dai miei sbagli, e che quindi la cosa migliore da fare era tornare a casa e lavorare sui miei film e così ho fatto. Rybczynski è affascinante in un altro senso, anche se la perfezione tecnica

e gli effetti non mi ispirano così tanto. Sono più reattivo nei confronti del lavoro sensibile di Švankmajer con i materiali e gli oggetti, nella loro distruzione...

Quando ero più giovane ero deliziato dal surrealismo: dal ginnasio in poi quel modo di vedere il mondo ribaltato è diventato la mia seconda natura. Non credo sia qualcosa di strano, solo qualche volta quando vedo la reazione della gente.

**È molto attratto dagli oggetti comuni della vita quotidiana, ma più in generale mi sembra che sia attratto dalla vita “nascosta” degli aspetti più vicini dell’ambiente in cui vive. Quale “magia” della vita vuole mostrare attraverso i suoi lavori?**

Mi piace davvero tanto notare le piccole cose della vita di ogni giorno da diversi punti di vista, spesso mi arrabbio con me stesso perché non ho la macchina fotografica con me o perché non sono stato capace di catturare il momento giusto....

Magia? A volte è sufficiente muovere, animare oggetti o condensare il tempo di sguardo su qualcosa...

**La sua infanzia lascia qualche eredità nella sua produzione filmica e nel suo lavoro artistico in generale?**

Ecco una parte dei miei *Diari dell'immondizia*, dove descrivo le mie prime forti memorie...

Ho cinque anni, sono a casa di mia nonna in campagna. Siamo a far visita a qualche vecchia. È estate e fa caldo. Mi annoio con le vecchie che siedono nella sala, mentre bevono caffè, shljivovicas e parlano di cose per me incomprensibili. Nel giardino accanto al nostro un bambino più grande gioca da solo. I miei cugini mi dicono di andare a giocare con lui. Molto bene!

L'erba del prato è bruciata dal sole, gialla, secca e tagliente. Per lo più è schiacciata, solo alcuni ciuffi si ergono dal terreno. Non toccata fino alla rete, dove nessuno è passato, nessuno cammina.

Non ricordo come è partito il gioco, non era stata una mia idea. Seguo il ragazzo e iniziamo a razzolare sul prato.

Sembrava vuoto e morto. Ma a uno sguardo più vicino, non era come appariva. Nascosti dall'amore a prima vista, sotto erbacce secche e schiacciate, pacchetti di sigarette. Vuoti, mezzi schiacciati, rovesciati, strappati, senza sigarette. Ma non cercavamo sigarette a quei tempi. Tutto accadeva nella Jugoslavia degli anni '80, durante i quali il socialismo era stato colpito da una malattia mortale, ma tutto sembrava abbastanza normale. Anche un pacchetto di sigarette era carino.

Ampie superfici di succosi colori chiari, ornamenti psichedelici, mescolati a motivi folcloristici. Senza il bisogno di promuovere i prodotti per venderli meglio, quindi con la possibilità di un design discreto e enigmatico...

Quindi, veramente di sorpresa, alcuni pacchetti di sigarette sbucarono dal prato. Eravamo felici come se stessimo pescando o rubando fragole sopravvissute nei giardini di sconosciuti quando le fragole ormai non ci sono più.

**Quali tecniche usa nella realizzazione dei suoi film?**

Soprattutto *stop motion*, trucchi in stop o *pixillation*, come la chiamano...

Cerco di creare l'illusione del movimento utilizzando dodici o venticinque foto scattate in un secondo.

### **Come ha realizzato tecnicamente *Spitted by Kiss*? Dalla produzione alla post produzione...**

Il film è realizzato unicamente con cinquantamila foto, scattate con una fotocamera digitale Sony F282. Si è trattato del mio film di diploma, la scuola mi ha dato del denaro con il quale ho potuto pagare degli amici che hanno collaborato alla realizzazione del film. La sceneggiatura è nata in collaborazione con alcuni amici della troupe, poi ho cercato i posti dove volevo fotografare, abbiamo preparato alcuni trucchi complessi in anticipo, fatto esperimenti, cercato i giusti requisiti, i vestiti, poi abbiamo iniziato con l'attore principale, oggetti e me, c'erano delle scene dove due o tre persone erano coinvolte ad aiutare o a recitare. Fu divertente, ma anche un gran lavoro fisico. Poi è iniziato il montaggio, il compositore ha realizzato le musiche, ne abbiamo parlato, cambiato alcune cose, cercato i musicisti giusti, cosa che è stata molto difficile, qualcuno con sentimento ed energia, abbiamo realizzato il montaggio soprattutto di notte, quando lo studio era inutilizzato, creato i suoni in un altro studio, in un terzo studio abbiamo lavorato alla post produzione delle immagini, ma c'era un grosso problema con la grana delle foto. Non so spiegare bene cosa fosse, ma posso dire che mi sono letteralmente ammalato perché non riuscivo ad ottenere un'immagine nitida. Alla fine ci siamo riusciti. Poi non ero soddisfatto del lavoro e un mio amico, regista e montatore, mi ha detto di andare a fare una passeggiata e in quel periodo di mia assenza ha tagliato tre minuti del film. Quando sono tornato quasi mi è venuto un infarto, ma dopo un buon pranzo e dopo aver visto il film diverse volte, mi sono reso conto che era la soluzione migliore, che dovevo buttare via alcuni buoni scatti per rendere il film migliore. Comunque ho ancora un problema con la fine del film, avrei dovuto inventare qualcosa di meglio...

### **Quanto tempo ha impiegato per la realizzazione del lavoro?**

Alcuni mesi per la scrittura, un mese di preparazione, quarantacinque giorni di scatti, alcuni mesi in più per la post produzione.

### **La sua produzione artistica combina alcune tecniche artigianali e sistemi digitali, con un atteggiamento amatoriale e al contempo professionale. Cosa pensa sia importante conservare delle vecchie pratiche?**

Mi piace realizzare trucchi con le mani e con quello che la macchina fotografica può fare. Questo mi fa riflettere sugli oggetti concreti del mondo intorno, mi forza a entrare nella loro logica, o almeno nei materiali, nella costruzione. È vero, sono un innamorato insanabile di un mondo antico, qualcosa tra il 1860 e il 1983 ☺!

### **Cosa pensa che i sistemi digitali possano aggiungere alle sue storie e rappresentazioni?**

Mi danno la libertà di lavorare a costi bassi e da solo, se voglio. E di verificare immediatamente cosa ho fatto, correggere gli errori, improvvisare di più. So bene che il digitale non consente la grana della pellicola, ma dopo si può lavorare sulle immagini, si può fare molto per rendere le immagini meno sterili e più speciali...

### **I mondi che presenta sono spesso pieni d'amore, romantici, ma anche un po' malinconici, come se ogni dettaglio che presenta fosse una memoria di qualcosa perduto. Quale relazione intercorre tra i suoi film e la memoria?**

Amore. Forse è il sentimento più preciso, almeno in quel film. Libidine. Energia di desideri inappagati, trovare piacere in un aspetto *fetish*. Poi è vero, pazienza e amore per le piccole cose, i fiori delle strade, pozzanghere, gomme da masticare sputate...

**Se le chiedessi da dove viene e dove sta andando il protagonista di *Spitted by Kiss*, che cosa direbbe della sua vita “non detta”?**

Mi sono ispirato agli ubriachi sdraiati per le strade, mezzi qua, mezzi chissà dove, e volevo anche realizzare un essere umano in totale opposizione rispetto a quello che mi era stato detto alle elementari che dopo le scimmie l'uomo è diventato un orgoglioso uomo eretto, fermamente saldo sui propri piedi, una sorta di primato della natura. Ma alla fine non ho risolto il problema della storia, perché lui giace a terra, e mi dispiace, forse non sarebbe stato difficile risolverlo, ma non ci sono riuscito. Se l'avessi fatto, credo che il film sarebbe stato migliore.

**Il caos che lei crea ha molto a che vedere con l'immaginazione dei bambini, ma di fatto la storia ha una componente adulta, erotica e maliziosa. Come spiega questo umore oscillante?**

Ci sono alcune, forse troppo banali scene erotiche, piuttosto ero molto eccitato dal provare me stesso in differenti posizioni con la macchina fotografica, toccando e muovendo tutto quello che nel film è stato animato. E qui non voglio dire soltanto le gambe delle ragazze e le scarpe con i tacchi alti. Sviluppo una passione speciale per tutto quello che decido di animare.

**Non ci sono parole o dialoghi, solo alcune risate e voci distanti mescolati a suoni e musiche. Mi può spiegare come è stato costruito il *soundscape*?**

Ho dei buoni amici, tra i quali musicisti e compositori di talento. Vladimir Chab ha realizzato le musiche del film e ha composto per me la musica scena dopo scena e mi è piaciuta molto. Ma poi abbiamo capito che con la musica non ci sarebbe stato posto per i suoni e per il silenzio. Quindi abbiamo cancellato delle musiche per dare colore alla storia con alcune atmosfere e suoni, ma la musica è rimasta ancora dominante.

Mi sarebbe piaciuto sperimentare di più col silenzio...

Non mi piacciono i dialoghi perché poi è necessario tradurre e lo spettatore deve guardare in basso per leggere il testo e la concentrazione per le immagini si perde.

Sono più interessato alle immagini, al loro potere ipnotico.

**Generalmente non usa parole o dialoghi nei suoi film. Cosa pensa sia impossibile spiegare a parole? Quali sono gli aspetti rilevanti nello sviluppo delle due storie?**

Non sono bravo a scrivere dialoghi, il mio *background* è visivo: collage, fotografia, oggetti, disegni. Ho realizzato un film durante i miei studi universitari, diciamo un film normale con attori e storia, dialoghi. Un disastro! Non fa per me...

Se dovessi usare dialoghi allora vorrei che si trattasse di documentari, e ne ho fatti diversi, parlando con gli emarginati di Belgrado. Anche se balbetto molto, non importa! Ultimamente ho fatto alcuni documentari con persone che parlano, ma lo humor è assai locale ed è difficile fare una traduzione per rendere il tutto comprensibile a livello internazionale. E ancora il testo, la traduzione in fondo all'immagine penso che rovinino il tutto...

INTERVISTA A GAËLLE DENIS  
*City Paradise [Città Paradiso]*  
Gran Bretagna, 2004, colore, 5'50"

**Può darmi alcune informazioni sulla sua biografia? Dove ha studiato? Quali esperienze artistiche ha fatto? Quali sono i suoi interessi e i progetti che sta portando avanti?**

Sono nata in Francia e mi sono trasferita a Londra nel 2000 per studiare animazione al Royal College of Arts.

Ho sviluppato una mia estetica originale con l'obiettivo di fare incontrare animazioni e riprese dal vero. Durante un soggiorno di studio in Giappone alla Kyoto University of Arts ho diretto il mio primo corto, *Fish Never Sleep*, che ha ricevuto molti premi tra i quali il BAFTA per il miglior corto di animazione.

Dopo aver sviluppato i miei strumenti di regia, nel 2004 ho competato *City Paradise*, con il supporto di Channel 4 e come artista in residenza. Mescolando un mix di azione dal vero con un patchwork di tecniche di animazione, il video ha ricevuto circa cinquanta premi a livello internazionale.

Nel 2005 ho iniziato a lavorare nel mondo della pubblicità con una campagna per la Honda, mescolando estetica di lusso e ibridazione tecnologica. Nel 2007 ho collaborato con la United Airlines per una campagna pubblicitaria con più registi e più spot, costruendo lo spettacolo visivo di *Two Worlds*, selezionato poi da riviste e incluso in DVD.

Nel 2008 ho iniziato a lavorare con Stink Production per lo spot di DuPont's Open Science. Girato in stop motion e con dettagli 3D, lo spot mostra una serie di città miniaturizzate e paesaggi che prendono vita sotto l'incantesimo delle tecnologie ecologiche DuPont's. Ho lavorato per Nike e ho chiuso il 2009 lavorando su un progetto a Shangai per la Coca Cola.

Oltre all'attività in ambito pubblicitario, partecipo a progetti teatrali in tutti il mondo e ho lavorato per istituzioni educative e artistiche come l'Abbas Kiarostami's Lift Project. Recentemente ho presentato un seminario in animazione al Tricky Women Festival in Vienna. Per questo autunno mi è stata commissionata dalla StreetWise Opera la regia filmica di un'opera che sarà basata sulla fiaba *L'usignolo e la rosa*, in collaborazione con la compositrice Emily Hall.

Abito a Londra, dove ormai vivo da dieci anni e attualmente sto anche lavorando al cortometraggio *What's Eat Gilbert fish*, con Matthew Wilkinson e ad alcuni feature film come *The Diary of Petr Ginz*.

**Mi può raccontare qual è stato il background del progetto *City Paradise*?**

Molte informazioni sono state inserite di recente in un libro di Claire Kitson. Dopo la laurea ho partecipato alla richiesta per artisti in residenza del MOMI e di Channel 4 durante l'estate del 2002 e ho ottenuto i finanziamenti per un cortometraggio che poi ho intitolato *City Paradise*. Dopo alcuni mesi di lavoro con Chris Shepherd come maestro, ho scelto la Passion-Pictures per produrre il progetto. Avevo inizialmente chiamato il progetto *The Girl Who Talk with Aliens*. Avevo anche studiato in Giappone quando ero studentessa al Royal College of Arts e, in qualche modo, si trattava un po' della mia esperienza, ma alla rovescia!

**La rappresentazione da lei creata oscilla tra reale e irreale, come se la storia che sta presentando fosse una fiaba. Quali pensa che siano i sogni e le paure più comuni della società contemporanea?**

Nel film la protagonista fugge dalla realtà e non riesce ad affrontare le responsabilità, si comporta in modo infantile e non riesce a vedere la realtà per quello che è. È impaurita e alienata rispetto a un mondo che non può controllare e dove non può comunicare in modo corretto. Quindi si rifugia nella propria immaginazione.

Credo che la paura più comune nella nostra società sia quella della morte, non essere capaci di controllarla. Un'altra paura è quella dello straniero, dell'immigrato, coloro che non si adattano agli schemi, che non parlano la stessa lingua o non hanno la stessa religione...

**La sua visione artistica del mondo si ispira a qualche *filmmaker* specifico, a qualche esperienza artistica o suggestione letteraria?**

Al tempo in cui stavo realizzando *City Paradise* ero influenzata dalla danza di Decouflé e Pina Baush, dalle animazioni di Miyazaki, per quanto riguarda la letteratura da Murakami e Arto Paasalina. Alexander McQueen per quanto riguarda la moda, Lynch, Gondry, Wong Kar Wai per il cinema, De Crecy per i fumetti...

**Quali sono i temi principali che ama trattare nella sua ricerca in video?**

Alienazione, riti di passaggio, dolore, celebrazione della creatività, resistenza all'oppressione, ricerca dell'amore...

**Vorrei sapere come ha sviluppato il processo creativo di *City Paradise*: quali sono stati i diversi step del lavoro, come era diviso il team dei collaboratori, come ha seguito l'intero processo....**

Ho iniziato a fare degli schizzi a casa, dopo aver presentato il progetto ho realizzato lo story board, poi le animazioni con l'immagine. Più tardi ho imparato a usare Lightwave (dopo tre mesi di corso!) e ho completato il *computeranimatic*, cioè lo storyboard in 3D, con movimenti tridimensionali molto lenti. Dopo ho ricevuto aiuto da ogni dipartimento, ma siccome avevo precisamente in testa quello che volevo è stato un processo molto chiaro.

**Come ha scelto e combinato le differenti tecniche impiegate? Ci sono degli effetti che sapeva di ottenere solo usando l'animazione 2D o la 3D?**

Volevo utilizzare il 3D e l'azione dal vivo per *City Paradise*, e il 2D. Volevo le migliori tecniche per poter raccontare Londra sotto la pioggia. La storia poteva essere raccontata in 3D o 2D solamente, ma il risultato e l'impatto sul pubblico sarebbe stato diverso. Si trattava di sperimentare qualcosa di stravagante ed eccentrico, così come l'eroina si mostra nel film.

**Quale crede sia l'importanza delle tecnologie digitali nella produzione contemporanea in video? Quali possibilità aggiungono alla rappresentazione e alla narrazione del mondo?**

Credo che la cosa importante sia avere una buona storia, poi si può fare ricerca, cercando la tecnica giusta, sia che si tratti di un lavoro narrativo o astratto. Come rappresentazioni del mondo, animazioni e video hanno una loro posizione, ma nessuna tecnica dovrebbe sovrastare il tutto perché è alla moda. Ora, se un artista vuole usare le tecnologie digitali, è importante capire come lavora e la sua storia. Per quanto mi riguarda posso commuovermi per una pittura a olio o per una semplice animazione 2D. Con il 3D a volte bisogna impiegare troppa tecnica.

### **Quali sono le possibilità o impossibilità di Inferno?**

Il software Inferno è un grande strumento, ma se una persona non sa bene cosa vuole è come avere una macchina e guidare senza mappa e destinazione...

### **Come ha scelto gli attori? Quali indicazioni gli ha dato?**

Il casting è stato fatto per trovare la perfetta "Tomoko", qualcuno che si connettesse alla storia ma che avesse un guizzo eccentrico. La nostra attrice Hiroe era eccellente e aveva studiato teatro a Londra, cosa per me importante, dal momento che doveva recitare in inglese. Aveva fatto l'esperienza di straniera a Londra. Per ogni scena aveva un obiettivo chiaro e una motivazione personale.

### ***City Paradise* presenta una ricerca della felicità. Quali sono gli aspetti magici della vita e quelli perturbanti che voleva sottolineare?**

Penso che si tratti di una ricerca di se stessa in primo luogo, poi una ricerca di felicità. Abbiamo un personaggio molto passivo all'inizio della storia. Lei non sa cosa vuole e poi il film è trascinante e ci invita a seguirlo. Si sente alienata rispetto a Londra e ai londinesi. A quel tempo volevo mostrare Londra come un luogo di solitudine, ma con un segreto nascosto, accessibile solo a un numero di persone limitato.

### **Come ha scelto di focalizzarsi su alcune elementi paradossali, mi riferisco alla forma magrissima dei corpi delle persone e ai loro movimenti, al costume da bagno di Tomoko mentre sta in casa...**

Con l'animazione i personaggi sono sempre esagerati per dare maggiore espressività ai corpi e una personalità ai movimenti. Le camminate buffe erano un modo per esprimere la differenza e la personalità usando la tecnica 2D. Forse è un omaggio ai corsi di animazione quando si spendono ore imparando a realizzare una camminata con otto disegni. Tomoko con la cuffia è stato un modo per evitare il *compositing* sui suoi capelli! Quando avevo iniziato a pensare al progetto ero spaventata dall'idea di dover fare dei mascherini da sola, ma poi è venuta l'idea della chiave di colore con un *plug in* in After Effects.

### **L'uso delle parole e dei dialoghi è veramente essenziale nello sviluppo della storia. Quale ruolo ha il linguaggio nella sua produzione in video?**

Avevamo fatto un primo taglio dal momento che le riprese dal vero duravano quindici minuti con i dialoghi a velocità normale. Non potevamo permetterci un film così lungo dal punto di vista finanziario, quindi ho rimappato le scene e tagliato i dialoghi prima di iniziare la fase di animazione.

I dialoghi sono molto importanti per rivelare la personalità dei personaggi, ma a volte il potere dell'animazione è quello di mostrare un mondo con metafore e immagini e può funzionare senza dialoghi. Inoltre in *City Paradise* si tratta di una straniera a Londra che non sa parlare inglese, quindi l'uso del linguaggio è strumentalizzato per raccontare la storia.

### **In *City Paradise* è possibile trovare alcuni aspetti connessi alla rappresentazione del mondo dell'infanzia, mi riferisco alla rappresentazione della città, ai personaggi stilizzati. Può dirmi quale influenza ha la visione dell'infanzia in questo video e nella sua produzione in video, in generale?**

*City Paradise* è una sorta di rito di passaggio. Tomoko viene dal Giappone, dove il culto dell'infanzia è molto forte e il film è sulla sua visione della città. Si tratta del punto di vista di qualcuno che scopre un posto per la prima volta, quindi c'è qualcosa di naïf nei

dettagli che scorge. A Londra deve confrontarsi con la paura di crescere, diventare adulta e vivere in una realtà dove deve connettersi ad altre persone.