

**CINERGIE**   
il cinema e le altre arti

## INDICE

pag. 04 ABSTRACT

pag. 09 **Editoriale di Roy Menarini**

### SPECIALE

pag. 10 **Introduzione**  
di Luca Malavasi

pag. 13 **Ex-cinema: "Ci devono essere delle macerie specifiche per costruire la città dell'impossibile".  
Note su Eureka di Ernie Gehr**  
di Rinaldo Censi

pag. 19 **Montare cacca: Intorno al fenomeno "YouTube Poop"**  
di Alberto Brodesco

pag. 30 **La nuova Digital Guerrilla Television: per una post-produzione militante e d'autore**  
di Elena Marcheschi

pag. 39 **Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate**  
di Tommaso Isabella

pag. 45 **L'internet-meme nella galassia della postproduzione contemporanea**  
di Sara Tongiani

pag. 57 **Truccare la storia: la colorizzazione digitale delle foto d'archivio del Colorized History Movement**  
di Elena Gipponi

pag. 66 **Immagini fluttuanti: operazioni estetiche e itinerari nell'immateriale visivo digitale**  
di Serena Dafne Magnani

pag. 75 **"Accidental" Postproduction and Acts of Remembering in Stand By For Tape Back-up, by Ross Sutherland**  
di Chiara Grizzaffi

pag. 82 **Immagine eri, immagine tornerai: pratiche di appropriazione e postproduzione nella cosplay photography**  
di Giacomo Calorio

pag. 92 **Un atto iconico di rappresentanza: i video-testamenti degli shahid qaidisti**  
di Lorenzo Donghi

### SOTTO ANALISI

pag. 98 **Super Size Stories. Narrative Strategies in Contemporary TV Series**  
di Enrico Bandirali e Luca Terrone

pag. 111 **"Far Away Places": forme del melodramma tra Mad Men, Todd Haynes e Douglas Sirk**  
di Valentina Re

## INDICE

### ART AND MEDIA FILES

- pag. 129 ***Diffusioni e visioni***  
di Federico Biggio

### ORIENTI OCCIDENTI

- pag. 135 ***Spettri nucleari. Sulla memoria di Hiroshima in alcuni J-Horror alle soglie del Duemila***  
di Giuseppe Previtali

### CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

- pag. 145 ***Per una logica della citazione, per un'estetica della nostalgia. Il caso Stranger Things***  
di Lorenzo Cascelli

### RECENSIONI

- pag. 163 ***Il cinema della sensazione. Il cinema e l'estetica dell'intensità***  
di Paolo Bertetto (Mimesis, 2016), di Massimiliano Coviello

- pag. 165 ***FAScinA 2016: connessioni e genealogie***  
di Maria Federica Piana e Alessandra Porcu

- pag. 167 ***FAScinA 2016: relazioni e sorellanze***  
di Valentina Orlando e Roberta Verde

- pag. 169 ***67° Berlinale – Internationale Filmfestspiele Berlin 2017  
Lunga vita agli autori!***  
di Leonardo Quaresima

- pag. 173 BIOGRAFIE

## ABSTRACT SPECIALE

**Ex-cinema: “Ci devono essere delle macerie specifiche per costruire la città dell’impossibile”.**

**Note su Eureka di Ernie Gehr**

di Rinaldo Censi

One of the peculiar characters of hyperrealism can be seen in the tension that emerges from the transmission of data belonging to two channels of communication: photography-painting. As Lawrence Alloway stated in a text called “Photo-realism”, the hyperrealist artists paint in fact a double image: «The painting carries a reference to another channel of communication as well as to the depicted scene or object. The reality of photographs, however, is not the reality of slow, hand-done paintings, so that the realism of the subject matter is definitely called in doubt. It is as if the subject matter of, say, Eddy’s picture is not a Volkswagen but a photograph of a Volkswagen. The photograph corresponds to the car as we know it, but the painting corresponds as much to the photograph as to the car; it is, perhaps, the photograph that functions as the primary reference». The fact that each film carries the trace of its photographic matrix makes certain hyperrealist traits quite obvious. But is it possible that cinema allows a further hyperrealism, on a second degree? And has all this something to do with postproduction and ready-made?

**Montare cacca: Intorno al fenomeno “YouTube Poop”**

di Alberto Brodesco

The genre “YouTube Poop” (YTP) collects a rather extensive mass of videos that recycle and elaborate, through peculiar editing techniques, specific audiovisual content, generally derived from poor, discredited or “wretched” media texts. The YTP is a particularly interesting phenomenon within the mash-up or remix culture, capable as it is of combining media criticism, subcultural immersion and skills in digital manipulation. On the one hand, the ease of the game is disarming: poopers just download videos from YouTube, re-edit them (even with non-professional software) following what are more or less the rules (or styles) of the genre and ultimately upload them to YouTube. On the other hand, the YTP represents instead a rather complex case, a rare form of cultural production which is not fully integrable or assimilable within the post-cinematic digital spaces – a sort of challenge or revolt launched against YouTube and the surrounding mediasphere.

**La nuova Digital Guerrilla Television: per una post-produzione militante e d’autore**

di Elena Marcheschi

During the 1960’s, the invention of portable video technology was accepted as the most suitable medium to support the development of a cultural and political counter-information that was embodied by the various movements and protagonists of the so-called Guerrilla Television.

With different approaches, today we are still facing a similar trend based on the appropriation and elaboration of contents proposed by the various mass media, in order to highlight the effect of media saturation and manipulation we are subjected to.

The mixing and revision attitudes of digital technologies are currently helping the artists in productions often based on the dismantlement and re-editing of mass media contents. The aim is that of setting up observation points to create works swinging between questioning and denunciation.

The analysis of works by authors such as Jean-Gabriel Périot, Canecavolto, Johan Söderberg and John Callaghan, with different languages and perspectives, let us think of a new Digital Guerrilla Television.

## **ABSTRACT** *Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate*

di Tommaso Isabella

The spread of animated GIFs over the last decade has made them not only one of the most popular digital formats for moving images on the web, but also a significant locus for the remediation of cinematic contents. The paper focuses on GIFs grabbed from films, considering the dialectics between linearity and circularity involved in their creation as well as the pragmatic reformulations entailed by the act of sharing. The peculiarities of the production and distribution of GIFs offer an understanding of their liminal status between appropriation and re-creation, which is exemplified by the analysis of the collecting strategies adopted by two pioneering Tumblr blogs dedicated to cinematic GIFs, Three Frames and If We Don't Remember Me.

## *L'internet-meme nella galassia della postproduzione contemporanea*

di Sara Tongiani

The internet-memes represent nowadays a new global phenomenon, which increase the ability to produce, copy, and share digital contents, featuring images and texts. Starting from stereotyped models, users create their own internet-memes, in which international, cultural, and sport events, with global or local references, are remixed. This paper focuses on the possibility of these postmodern artifacts to transmit a message to a large web community audience. The message is often a joke, which reveals the functioning of contemporary communication practices. Finally, the analysis of the internet-meme's production of the Championship Euro 2016 explores the users' intention to blacken their heroes, the soccerplayers. In this case, the joke becomes a denigration, a rhetorical and iconic violence, similar to the René Girard's theories on the scapegoat mechanism.

## *Truccare la storia: la colorizzazione digitale delle foto d'archivio del Colorized History Movement*

di Elena Gipponi

Due to technological constraints and deeply rooted cultural conventions, black and white has long been the stylistic mark of still and moving documentary images, especially of the official ones.

This article focuses on a particular act of postproduction which alters the chromatic look of black and white historical photographs: the images retouched by the so-called Colorized History Movement, an online community of professional graphic designers and self-defined "amateur historians" who submit to a meticulous digital colorization process black and white photographs coming from different archives—but especially from the Library of Congress. The artificial colour, added at a later date for cosmetic effect on the originally achromatic surface, becomes here a way to reuse and *re-write* the visual culture of the XX and XXI centuries. Through the analysis of a corpus of colorized images, the essay reconstructs the production and reception contexts of these images, the purposes that move the authors of this practice and the feedbacks and comments of the users.

## **ABSTRACT** *Immagini fluttuanti: operazioni estetiche e itinerari nell'immateriale visivo digitale*

di Serena Magnani

The World Wide Web - with its apparently democratization of culture as well as the creative process behind it - has completely changed the way of defining the concept of authorship and critical fruition of the Image. The Online Community is simultaneously agent and audience of a growing digital imagery archive which is challenging the artists to find new ways of imposing themselves into the flow of images. This essay analyzes some of the most significant artistic elaborations appeared in the last ten years that approach the WWW as a digital "objet trouvé" in the framework of Internet Aware Art, as proposed by the definition of Guthrie Lonergan. The paper aims to present how artists reuse and relocate - online or offline - those opaque and anonymous clues of a shared culture. The ways that artists find, select and interact with those materials is the key to understand their engagement and fluency with new media's lexical properties and techniques.

## **"Accidental" Postproduction and Acts of Remembering in Stand By For Tape Back-up, by Ross Sutherland**

di Chiara Grizzaffi

The essay analyses the film *Stand By For Tape Back-up*, by Ross Sutherland, which presents a "double gesture of postproduction". On the one hand, there is Sutherland's grandfather random, accidental recording on a videotape of several televisual fragments, that become the remainders through which the author reconstructs not only the traces of the processes of selection and consumption of his beloved grandfather, but also his own spectatorial experience. On the other hand, there is the performative gesture of Sutherland himself: as I aim to demonstrate, through the repetition, the reuse and the repurposing of those fragments Sutherland obsessively rewrites his history and redefines his own identity. Through the analysis of this case study, the essay challenges well-established categories such as compilation and found footage film and addresses the connection between recycled images, memory and identity.

## **Immagine eri, immagine tornerai: pratiche di appropriazione e postproduzione nella cosplay photography**

di Giacomo Calorio

At a general level, the cultural practice known as *cosplay* may be considered a form of postproduction as it is based on appropriation and reuse of preexisting texts; more specifically, cosplay photographs represent a further link on the long chain of reworkings of the source material. Nevertheless, while cosplayers embody and perform images extrapolated from anime series or videogames, some photographers use their portraits as part of a digital collage that conversely bring them back to the realm of images. By means of an accurate work of editing, these prosumers (coming from all over the world but sharing a common visual vocabulary) inscribe the cosplayers' portraits into digital landscapes as close as possible to the primary source. These newly produced images express at once both the self-portrait nature of cosplaying, enhancing and visualizing otherwise invisible traits of these fans' affection towards the source material, and professional/fan identity of the photographer himself. In some cases, however, images seem to prevail on cosplayers.

## ABSTRACT **Un atto iconico di rappresentanza: i video-testamenti degli shahid qaidisti**

di Lorenzo Donghi

In the contemporary media landscape and, more specifically, in relation to its post-production dimension, the video-testament shot by jihadist *shahid* is probably one of the most relevant case-study examples that we can approach. Indeed, before serving his lethal purpose, *shahid* shoots an audiovisual content to lay claim to his forthcoming action of death (that is an action he has been designed for, but that he has not yet completed at the moment of the recording). The point is that *shahid* kills himself after the recording of the video, but before its release: in this way, he can't view the final cut of his bequest, because in the meantime it has been abundantly edited by *shahid's* membership organization. Therefore, the aim of the essay is to clarify this paradox: the aniconism that rules in Islamic visual culture is denied exactly by its most radical fringe, that not just allows the use of visual media and technical images, but that promotes a real iconic "replacement" when a virtual presence – the video – takes the place of a physical absence – the *shahid* – carrying on his struggle in the battleground of imagery.

SOTTO ANALISI

### ***Super Size Stories. Narrative Strategies in Contemporary TV Series***

di Enrico Bandirali e Luca Terrone

The amount of narrative time employed is one of the distinctive features by virtue of which TV series are treated as a self-standing appreciative kind in contemporary culture. We argue that this employment of time can conflict with the structural constraints of formulaic narrative, especially from an Aristotelian perspective, according to which a narrative basically is a knot to be untied. We show that, in relation to this issue, contemporary TV series primarily face two options, which we will call the super-knot and the super-knotty rope. We argue that these two options are not sufficient in order to fill the amount of time that is available to TV series and that further strategies are needed. We present what we consider to be the two main strategies that are employed in contemporary TV series to fill these gaps, namely the flash strategy and the strand strategy.

### ***"Far Away Places": forme del melodramma tra Mad Men, Todd Haynes e Douglas Sirk,***

di Valentina Re

L'articolo intende discutere come il cinema (in particolare quello di Todd Haynes) e la serialità televisiva (in particolare il caso di *Mad Men*) degli ultimi decenni abbiano ripreso, attualizzato, rielaborato i melodrammi realizzati a Hollywood da Douglas Sirk e, quindi, le categorie di *family* e *woman's melodrama* che proprio in relazione (seppur non esclusiva) all'opera di Sirk la critica accademica ha elaborato. Esaminare le forme del melodramma nella produzione (soprattutto seriale) contemporanea può risultare fondamentale per misurare la complessità di un dibattito, quello sul melodramma, che continua ad apparire irrisolta e proprio per questo ancora produttiva.

## ABSTRACT ART AND MEDIA FILES

### ***Diffusioni e visioni***

di Federico Biggio

The Augmented Reality is a technology that allows you to view and to integrate interactive and virtual layer to one reality image produced by the device on which it is integrated: mobile devices and new wearable technologies are predominantly used. During the pre and post medial era, cinema is always been inclined to face the technological innovations and to be compared with them; nowadays cinema finds itself deeply connected with the digital world on different levels, in order to be hybridated in shape and style.

This paper is focused on the audience point of view, in which are getting involved interactivity and participation concepts. The traditional idea of theatre, allows for further considerations about localization and deterritorialization. It gets from an immediate to an ipermediate fruition, even if we remain in immersive and pervasive technologies area of interest. That process inaugurates a scenario in which the user is the new addressee of a new bid, in order to think even more to a plurality of authorship.

Diffuse Cinema, is one of the prototype, that is having a fair success margin. It comes to be a cinema, scattered all over the city, that finds out the viewer about the location of the different point of interest. It's also settled to start a visual performance straight on the screen of the user device, once he turns the connection on. The performatives and experienced characteristic ensure that the bystander becomes for all purposes a spect-actor, willing to plays a role and to cooperate with the urban text, according to personal shape and style, for the purpose to makes the user become, one of the author of story.

## ORIENTI/OCCIDENTI

### ***Spettri nucleari. Sulla memoria di Hiroshima in alcuni J-Horror alle soglie del Duemila***

di Giuseppe Previtali

Il fenomeno della "New wave" dell'horror giapponese, che ha portato ad un rapido rinnovamento del genere sia in ambito nipponico che statunitense grazie a numerosi *remake*, è stato al centro di un vivo interesse critico soprattutto in relazione alla novità delle tematiche e delle scelte stilistiche perseguite. Sono passati quasi vent'anni dall'uscita di *Ringu* (Nakata Hideo) e *Cure* (Kurosawa Kiyoshi), che hanno fondato il filone e forse ancora troppo poco è stato detto sulle ragioni profonde che hanno portato a questo epocale cambiamento nelle strategie di figurazione dell'orrore. In particolare sembra che in questi lungometraggi (ed in altri coevi, come *Kairo*, *Ju-On* etc.) sia possibile ravvisare un peculiare interesse per le tematiche dell'impronta, cosa che permetterebbe di parlare di un'autentica estetica del fotografico. A partire da questo presupposto, il saggio si propone di ricollegare la rappresentazione del trapasso ad una delle grandi immagini rimosse dell'immaginario giapponese: le "ombre" rimaste sui muri e sulle strade di Hiroshima e Nagasaki all'indomani dell'attacco atomico nucleare del 1945. Assumendo queste fotografie come strumenti di indagine privilegiata, si mostrerà come questi film si presentino come un ripensamento di alcuni temi ed elementi iconografici che nella memoria nipponica sono indissolubilmente legati alla catastrofe nucleare (l'ansia escatologica, l'introiezione del senso di colpa, il tema del contagio pandemico etc.).



## ABSTRACT CRITICA CINEFILIA

### ***Per una logica della citazione, per un'estetica della nostalgia. Il caso Stranger Things***

di Lorenzo Cascelli

Attraverso l'analisi di una serie di fotogrammi tratti da *Stranger Things*, il contributo vuole mostrare come il complessivo e palese apparato di citazioni cinematografiche della serie s'inserisca all'interno di quella logica postmoderna per la quale ogni testo è un insieme di contaminazioni provenienti dal passato. A questo processo copiativo presente nella serie corrisponde, soprattutto negli spettatori appassionati, la diffusione di un effetto nostalgico inerente agli anni '80 e al suo cosiddetto cinema dell'evasione. L'obiettivo finale consiste dunque nel definire *Stranger Things* come un'operazione commerciale dal sapore vintage e autoreferenziale.

**EDITORIALE** Il nuovo numero di Cinergie che state leggendo (una volta si sarebbe detto “che avete tra le mani”) ha una particolare importanza per noi. È infatti l'ultimo su questa piattaforma. Nessuna paura, la rivista continuerà la sua uscita semestrale, proseguirà e – speriamo – rafforzerà la sua natura di ricerca accademica, e ci auguriamo abbia un radioso futuro davanti a sé.

Quel che invece cambierà saranno la grafica e il server su cui saremo pubblicati. In effetti, oggi come oggi, anche i costi di una rivista elettronica – pur inferiori, e di molto, a quelle su carta – necessitano di essere sostenuti con una certa dovizia di mezzi. Contemporaneamente i fondi di ricerca dei singoli docenti scemano via via, e i Dipartimenti, un tempo munifici, riducono i finanziamenti. Pur tuttavia le Università sono anche fonti preziose di servizi. Nel nostro caso, l'Università di Bologna, che si trova ad essere all'avanguardia in Italia per ciò che riguarda i processi di dematerializzazione, digitalizzazione e indicizzazione delle riviste scientifiche, è la sede ideale dove posizionare Cinergie.

Dicevamo che la rivista potrà essere raggiunta dal vecchio indirizzo, quindi nulla muterà per i nostri lettori, e per i colleghi interessati o coinvolti. Insieme alla questione tecnologica, inoltre, si affianca un irrobustimento editoriale, visto che tutti gli articoli del presente e del passato sono in via di archiviazione, indicizzati secondo le richieste dei principali cataloghi internazionali, dotati di DOI, di abstract e così via. Anche le procedure di valutazione e referaggio verranno migliorate e automatizzate, pur stando molto attenti a far sì che Cinergie non diventi mero deposito di articoli irrelati, e mantenga anzi la sua naturale predisposizione a lanciare e moltiplicare linee di ricerca possibilmente innovative. Anche nell'area accademica, insomma, deve emergere una linea editoriale, non solo determinata dalla sotto-categoria disciplinare che si vuole coprire (nel nostro caso la tradizionale dicitura “Il cinema e le altre arti”, magari un po' desueta ma con il dono della chiarezza).

Si tratta quindi di una scelta consapevole, che lascia spazio a qualche malinconia (non fosse altro che per la bella grafica che abbandoniamo, a cura di Diego Superiori e dello studio OnLab, e per la nuova trasformazione, dopo il passaggio epocale da carta a web, e da rivista di critica accademica a rivista pienamente scientifica). Al tempo stesso, l'euforia per la nuova, ulteriore stagione che si apre è percepibile in redazione (anch'essa in via di rimodellamento), e vi diamo dunque appuntamento ad autunno 2017 per saggiare la nostra proposta.

Ciò tuttavia non deve distrarre dal presente numero, con un monografico particolarmente consono alla nostra storia e identità, curato da Luca Malavasi (ennesimo curator esterno che ospitiamo, a dimostrazione dell'apertura nazionale della testata, indipendentemente dagli Atenei in cui operiamo e cui ci appoggiamo). A corredo, di consueto, sezioni permanenti e articoli speciali che ampliano l'offerta di contenuti del n. 11. Buona lettura.

Roy Menarini

## SPECIALE Fare cosa, con quali immagini?

Un po' come accade, prima o poi, a tutti i termini composti dal prefisso "post" – o, più in generale, a tutte le parole che incorporano un elemento apertamente temporale –, anche quello di postproduzione non è più, oggi, quello che era *un tempo*, per l'appunto, e non soltanto nel territorio del visivo e dell'audiovisivo. Il senso del suo "venir dopo", infatti, è cambiato piuttosto radicalmente in questi ultimi anni (diciamo, per convenzione, gli ultimi quindici), e non certo per il solo fatto che sono mutate via via, e da molti punti di vista, le pratiche e i processi ai quali esso rinvia; semmai, questi ultimi sono parte in causa di una trasformazione più ampia, di ordine culturale, segnata non semplicemente da un progressivo spostamento del momento "creativo" verso la postproduzione, ma, in termini più generali, dalla centralità assunta, nel quadro dell'ipercapitalismo digitale contemporaneo (Lipovetsky), dalle pratiche "terziarie" su quelle propriamente produttive. Questa "perturbazione temporale", insomma, non rimette in discussione soltanto l'idea che la postproduzione rappresenti – come tradizione vuole – una fase "successiva", un supplemento rispetto a ciò che la precede, e cioè alla produzione vera e propria (così, proprio per questo, Hito Steyler preferisce utilizzare il termine di *riproduzione*<sup>1</sup>); essa, piuttosto, va pensata, oltre che come l'esito di un rinnovamento operativo e, nella fattispecie, di un potenziamento delle possibilità rielaborative della "materia prima", come la reazione implicita a qualcosa di simile a un "regime dell'abbondanza" visiva: per chi si trova a vivere nello "sciame digitale" contemporaneo (Byung-Chul Han), fare cose con le immagini, e alle immagini e per mezzo delle immagini, rappresenta un'opzione e un'operazione insieme naturale e inevitabile, come già aveva visto negli anni Ottanta Vilém Flusser, immaginando una società futura di artisti e giocatori, *homines ludentes*, in dialogo tra loro grazie alle immagini, "situazioni impreviste e imprevedibili", per mezzo delle quali comunicare e costruire significati<sup>2</sup>.

L'idea di postproduzione dovrebbe allora essere associata, oggi, non tanto a una fase, più o meno originale e discrezionale, che giunge a completare e a concludere, ma all'"arrivare dopo" dell'essere dell'immagine e della sua efficacia. Come rivela l'analisi della fenomenologia della fotografia al tempo degli *smartphone*, il vero scarto tra un prima analogico e un dopo digitale (scarto tecnologico e operativo) risiede proprio in un diverso "regime temporale" dell'idea di scatto: non più un momento conclusivo, ma il primo atto – e non sempre il principale, proprio in virtù della "mobilità" scritturale predicata dalla tecnologia – di un processo potenzialmente infinito, perché sempre aperto o (ri)apribile, di rielaborazione di dati. Del resto, per continuare con Flusser, il tempo dell'immagine tecnica è quello, astratto e di fatto senza spazio e tempo, della uni-formazione di elementi, della *computazione di concetti* (contro il tempo dell'immagine tradizionale, legato al momento, questo sì calcolabile perché incarnato, della *visione di oggetti*); insieme, come detto, alle spalle del fare postproduttivo contemporaneo (alle sue dipendenze, logiche e operative), si stende una specie di "campo vuoto", perché già completamente abitato: lo spazio di un'abbondanza visiva che, come dimostra benissimo *24 Hrs In Photos* (2012-2015), una serie di installazioni del collettivo olandese Kessel Kramer, invita implicitamente a un gesto di attraversamento e appropriazione; prima di essere *homini ludentes*, gli abitanti della società contemporanea sono cacciatori e raccoglitori, in movimento perenne e ondivago tra sterminati campi seminati a immagini<sup>3</sup>. Anche per questo, i tentativi contemporanei di aggiornare la figura del *flâneur* convincono solo a metà; come aveva già visto Agnes Varda nel 2000, all'inizio della storia del digitale (e della sua storia con la tecnologia digitale), e come suggerisce Byung-Chul Han, la figura – l'essere e il gesto – che meglio descrive l'"operatore" del visivo contemporaneo è quella del *glâneur*, di qualcuno, cioè, *già piegato* a raccogliere qualcosa – a perlustrare, selezionare, scartare, trattenere con sé ecc. Il che significa, per altro verso, allentare dal punto di vista metodologico i rapporti – troppo spesso dati per scontati – tra le pratiche "terziarie" contemporanee e le logiche alla base dell'appropriazione e della manipolazione di immagini elaborate dalle esperienze artistiche novecentesche. Come racconta l'installazione di Kessel

**SPECIALE** Kramer, le immagini, oggi, sono *già lì*: l'azione di appropriarsene, dunque, è più dell'ordine della *reazione* (l'inesco di un *corpo a corpo*) – in prima battuta eminentemente fisica, gestuale – al loro esserci, del quale l'installazione traduce bene tutta l'evidenza, la materialità e l'ingombro.

La centralità contemporanea delle pratiche di postproduzione visiva appare dunque l'esito di una più generale ridefinizione della dimensione materiale e operativa della sfera sociale e, insieme, della creatività e della partecipazione individuali, della costruzione e della condivisione di significati simbolici, dei processi di elaborazione della realtà; al tempo stesso, essa rappresenta una specie di emblema del "quinto livello" della storia culturale della rappresentazione e dell'immagine (quello, appunto, dell'immagine tecnica), sia per quella specie di imperativo soggiacente – *si devono* fare cose con le immagini –, sia perché questo fare trasformativo è, di fatto, il lato esposto, visibile, del calcolare e del computare – del raccogliere, appunto, dell'afferrare e del selezionare, del congiungere e dell'elaborare – che caratterizza la tecnica dell'età contemporanea. "Dentro il visivo", dopo un'epoca trascorsa "davanti all'immagine" (Debray), le immagini si fanno *oggetti visuali* o attori sociali, prima ancora che rappresentazioni di qualcosa<sup>4</sup>, elementi puntuali, dispersi e ammicchiati, che chiedono e forse impongono non la contemplazione e la messa a distanza, ma, proprio in forza della loro autonomia e del loro grado di astrazione, una *performance* e un'azione (*agency*). L'indagine della fenomenologia (in costante evoluzione) di queste pratiche rielaborative istruisce dunque non soltanto sulle forme e le dinamiche di un fare (di un dover e di un saper fare) visuale, ma anche, inevitabilmente, sull'essere e il valore dell'immagine in quanto piano sensibile e concettuale d'elezione del contemporaneo: un nuovo "ambiente", che richiede una nuova epistemologia sociale e un nuovo tipo di risposta<sup>5</sup>.

La volontà che anima questo speciale non è quella di mappare, in modo più o meno esaustivo, la fenomenologia delle *performance* postproduttive che definiscono la visualità contemporanea ma, per l'appunto, quella di far emergere, attraverso lo studio delle pratiche, una serie di questioni che vanno dal ruolo (anche artistico, almeno in potenza) che in esse vi giocano il *détournement* tecnico e la sua *esposizione* (come rivela il caso degli YouTube Poop analizzati da Alberto Brodesco, e come suggerisce l'esperienza del film strutturalista di cui scrive Rinaldo Censi), al costante rilancio di una domanda ontologica in merito all'immagine, al suo ruolo e al suo valore (domanda che sembra costantemente sottesa alle pratiche della Guerrilla Television contemporanea analizzate da Elena Marcheschi). Più di tutto, però, i casi di studio analizzati in questo speciale consentono di precisare alcuni tratti di quella "risposta" (plurale) che il nuovo ambiente visivo prescrive e, insieme, legittima – l'ampio spettro delle identità e delle mosse a disposizione del *glaneur*/giocatore installato nel visivo: impulso archiviato (come in alcuni percorsi artistici affrontati nel saggio di Serena Dafne Magnani), scrittura identitaria (come nella moda della *Cosplay Photography*, di cui si occupa Giacomo Calorio, o come nel caso dei video-testamenti degli *shahid* qaidisti portato da Lorenzo Donghi), confronto inter e intrasoggettivo con il passato e la memoria (le pratiche amatoriali dei Colorized History Movement, analizzate da Elena Gipponi, l'opera *Stand By For Tape Back-up* di Ross Sutherland letta da Chiara Grizzaffi), atti dialogici (le Gif i Meme, analizzati rispettivamente da Tommaso Isabella e Sara Tongiani). In tutti i casi, i saggi tentano di rispondere a una duplice domanda: "fare cosa?", "con quali immagini?" – ma anche: "cosa fare con le immagini, con queste immagini?", nel senso in cui non ci si può esimere dal fare qualcosa, per non restare eternamente piegati su di esse, come le spigolatrici di Jean-François Millet.

Luca Malavasi

## Note

1. Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlin 2012.
2. Cfr. Vilém Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma 2008, in particolare pp. 119-130.

- SPECIALE** 3. Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, nottetempo, Roma 2015, pp. 53-60.
4. Fino al punto di mettere in crisi l'idea stessa di rappresentazione: sul tema, si vedano i recenti interventi di Dominique Chateau, *Ontologie et représentation*, L'Harmattan, Paris 2016 e *Après Charlie. Le déni de la représentation*, Le bord de l'eau, Lormont 2016.
5. Cfr. Krishan Kumar, *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino 2000, in particolare pp. 170 e sgg.

## SPECIALE Ex-cinema: “Ci devono essere delle macerie specifiche per costruire la città dell'impossibile”. Note su *Eureka* di Ernie Gehr

Nel 1972 esce sulle pagine di “Art in America” un numero speciale dedicato all'iperrealismo. Lo speciale comprende il magnifico saggio di W. C. Seitz, “The Real and the Artificial: Painting of the New Environment”, più dodici interviste ai suoi maggiori protagonisti (“The Photo-Realists: 12 Interviews”)<sup>1</sup>. I dodici sembrano uniti da una pratica d'uso dell'oggetto, una logica prossima al *ready-made*<sup>2</sup>: fotografie, brochures, cartoline, ritagli di giornale. Ma le tecniche, i materiali messi in atto per trasferire i dati della fotografia sulla tela divergono a seconda degli artisti. C'è chi lavora proiettando una diapositiva sulla tela disegnando i contorni degli oggetti (Bechtle, Bell, Blackwell, Cottingham, Goings, Salt), c'è chi utilizza i dati di più fotografie trasferendoli in una sola, ideale, compiendo un gesto quasi “neo-classico” (Richard Estes) e c'è chi come Chuck Close, Malcolm Morley, Don Eddy utilizza una “griglia” fittissima.

Tra i dodici intervistati all'interno dello speciale che voleva consacrare l'iperrealismo, manca un nome, quello di Malcolm Morley: forse il primo artista ad avere utilizzato la fonte fotografica, le cartoline e le brochures per realizzare i suoi quadri.

Dopo essere passato per una serie di dipinti vicini all'espressionismo astratto, uno dei primi soggetti scelti da Morley è una nave, un transatlantico che egli tenta di dipingere dal vero. Per lui si tratta di *fidelity paintings*: “Sono sceso al molo 57, ho preso una tela e ho cercato di dipingere dal vero. Ma era impossibile riuscire a cogliere la totalità con un solo colpo d'occhio, con un pezzo da una parte e un pezzo dall'altra, un'impossibilità a 360 gradi. Ero disgustato – ho preso una cartolina di quella nave da crociera, la *Queen of Bermuda* – ma forse si trattava della *Empire Monarch*”<sup>3</sup>.

Come lavora Morley? Sovrappone una griglia al suo modello fotografico e la riporta nella scala dell'immagine che deve dipingere. Poi dipinge un quadratino del suo modello servendosi di una lente d'ingrandimento, nascondendo le altre parti, rovesciando il tutto, per eliminare ogni intrusione del contenuto dell'immagine nel suo campo di visione, operando dunque una sorta di decontestualizzazione, di distacco: risonanza del *ready-made*<sup>4</sup>. Dipinge un piccolo quadrato, senza ripassarci, lasciando visibili solo quelli vicini in modo da ottenere un'articolazione continua e dolce. Un metodo, scrive Jean-Claude Lebensztejn, che «apparenta il suo lavoro a quello di pittori e scultori astratti degli anni '60: Agnes Martin, Sol LeWitt, Carl Andre, Brice Marden»<sup>5</sup>.

La fotografia, insomma, funziona come un *mezzo* per produrre una serie di tensioni interne alla tela, e tra i due medium: fotografia stessa (referente primario) e dipinto. La striscia bianca che incornicia i dipinti di Morley ne è una testimonianza visibile, così come pure la riproduzione dei disequilibri cromatici e gli scarti prodotti dalla sovrapposizione della quadricromia, nel quadro che riproduce la stampa dell'*Atelier* di Vermeer (1968). Osservando attentamente, possiamo vedere delle linee rosse, verdi e gialle che sembrano come aggiunte ai bordi dei quadrati neri e bianchi del pavimento. Un critico (Alfred Frankenstein) descriverà il quadro come “stupefacente per dimensioni e *implacabilmente fedele all'infedeltà cromatica dell'originale*”<sup>6</sup>.

L'immagine insomma possiede un doppio statuto. Parliamo di immagine al secondo grado. Come indica Lebensztejn nella sua monografia dedicata a Morley: “Le immagini di Morley sono, nella tradizione Pop, immagini di immagini. Il segno-dipinto ha per referente un altro segno, un'altra immagine, e spesso si tratta di un'immagine corrotta dalla riproduzione di massa”<sup>7</sup>. Oltre a questo, Morley lavora anche ad una sorta di *invisibilità*, il cui gesto è tutto racchiuso in una frase rilasciata a Bruce Kurtz, durante la grande esposizione iperrealista a Documenta 5, riportata su “Art Magazine” nel giugno del 1972: “Far affiorare la superficie della tela senza causare onde”<sup>8</sup>.

“L'idea di un'arte invisibile era nell'aria intorno al 1970 – scrive Lebensztejn – e già negli ultimi dipinti di Reinhardt, di Rothko, che Brice Marden giudicava, proprio per questo, particolarmente importanti”<sup>9</sup>.

**SPECIALE** Lo stesso Marden, a proposito dei suoi pannelli monocromi della fine degli anni Settanta, dichiarava: “Dipingo molto accuratamente con tocchi verticali, che non si possono davvero vedere a meno di appiattirsi al suolo o di mettere l’opera in una luce differente. Questa tecnica è emersa dalle tele di Rothko”<sup>10</sup>.

Ma potremmo pensare alle sculture piatte di Carl Andre, o a certi lavori di Andy Warhol: “La mia prossima serie sarà composta da pitture pornografiche. Sembreranno vuote; ma quando si accenderà la luce nera allora li si vedrà – delle grosse tette e... se arriverà un poliziotto, non faremo altro che spegnere la luce o accendere quella normale – come potranno sospettare che si tratti di porno?”<sup>11</sup>.

Secondo Lebensztejn, i quadri di Morley sarebbero esempi di ciò che Duchamp nelle sue *Notes* chiamava *infrasottile*: quel luogo operativo infinitesimale che separa due spazi come, ad esempio, la pittura dall’opera d’arte, e implica appunto una tensione nell’opera, spesso invisibile<sup>12</sup>.

Tensione, distacco, gesti pittorici meccanici, automatici: raramente il cinema si è posto questioni simili, soprattutto quello hollywoodiano. Il supporto, la pellicola, vengono spesso considerati solo la base materiale su cui imprimere azioni e narrazioni. Ma, ancora prima di occuparci di questo, dobbiamo affrontare un’altra questione. La segnala uno studioso che si occupa di letteratura comparata e cinema, vicino a posizioni post-strutturaliste: Akira Mizuta Lippit. In un suo saggio intitolato “Extimacy. Outside Time and Superrealist Cinema”, egli espone quella che potremmo considerare una sorta di *lettera rubata*. Il fatto che ogni film porti in sé la traccia della sua matrice fotografica renderebbe piuttosto evidenti certi tratti iperrealisti. A partire da questo assunto, Mizuta Lippit si chiede se al cinema sia possibile una *differenza*, insomma, in poche parole, un iperrealismo ulteriore, “alla seconda”. “L’iperrealismo al cinema è possibile al di fuori dell’iperrealismo proprio del supporto?”<sup>13</sup>. Esiste un iperrealismo cinematografico che faccia emergere e renda evidente questa tensione tra immagine e i suoi marchi costitutivi (tracce di un processo), ciò che rende tale un’esperienza artistica?

A ragione, Mizuta Lippit indica nel cinema sperimentale e nel “film strutturale” – emerso proprio in concomitanza della pittura iperrealista, una possibile affinità. Un’affinità crono-fotografica, che diventa iperrealista proprio per un certo modo di trattare la temporalità: “La funzione e la rappresentazione del tempo nel film segnala la possibilità di avere la meglio su un essenziale (o essenzialista) realismo al cinema ed esporre un’iperrealità come effetto del tempo fotografico”<sup>14</sup>.

Gli esempi portati da Mizuta Lippit sono diversi (Stan Brakhage, Michael Snow, Peter Kubelka, Carolee Schneemann, Kenneth Anger, Paul Sharits, Andy Warhol).

Il film strutturale ad esempio lavora a una messa a nudo dei processi che definiscono la produzione e la proiezione delle immagini. Paul Sharits compone il film lavorando sul singolo “fotogramma” e non pensando il cinema come un insieme di sequenze girate. Rielaborando e riflettendo sull’unità di misura del fotogramma, questi filmmaker liberano il cinema dalla semplice riproduzione della realtà, pensandolo più come una struttura tonale, ritmica, matematica: variazioni temporali, ripetizioni, movimenti definiti dal numero dei fotogrammi. La proiezione del film non diventa altro che lo spazio di quella *tensione* di cui abbiamo parlato in precedenza.

Nel saggio di Mizuta Lippit non viene citato un nome, quello di Ernie Gehr. Eppure, un film come *Eureka*, realizzato nel 1974 e proiettato per la prima volta nel 1979, avrebbe dovuto forse attirare la sua attenzione.

Come i pittori iperrealisti, Gehr utilizza, riusa, reimpiega, non una foto o una brochure, ma in questo caso un film girato nel 1906 (probabilmente il 14 aprile) a San Francisco, intitolato *A Trip Down Market Street Before The Fire*. Il fuoco a cui il titolo allude è quello dell’incendio causato dal terremoto che nel 1906 devastò la città. Esempio di *travelogue*, il film riprende il movimento rettilineo di un tram lungo Market Street, fino all’arrivo alla stazione che porta lo stesso nome. Il film del 1906<sup>15</sup> dura in tutto nove minuti e mezzo, *Eureka* invece chiude lo stesso movimento verso la stazione ferroviaria (escludendo l’ultima parte del film originale) impiegandovi mezz’ora. Il fatto è che Gehr rielabora il film. È Annette Michelson a

**SPECIALE** mostrargli i materiali, di proprietà di una delle eredi degli operatori che l'avevano girato (i Miles Brothers). Ottenuti i permessi per utilizzarlo, Gehr lo proietta su una parete con un proiettore, facendo avanzare il film fotogramma per fotogramma senza far bruciare la pellicola, lo rifilma, scattando dai quattro agli otto fotogrammi per ogni immagine del film originale.

Questo gesto somiglia a quello compiuto da Morley con la sua griglia. Non sono entrambi movimenti quasi meccanici? O forse, più che meccanici, *automatici*? Per entrambi, l'automatismo è un modo per restare indifferenti e distaccati rispetto a ciò che si sta realizzando. Non è dunque un caso che P. A. Sitney, a proposito di Ernie Gehr, parli di film e soggetti rigorosamente impersonali, realizzati "automaticamente": "The mechanical means became an art instrument. In learning to work with this instrument, or in coming to attend to the implications of its mechanical means, many of the filmmakers of the American avant-garde cinema have discovered automatism"<sup>16</sup>.

In *Eureka* questo *automatismo* provoca un rallentamento del movimento che estende la durata del film. Che cosa emerge da questo rallentamento? Una dimensione cronica. Una dilatazione temporale. La citazione del film d'origine e la sua variazione creano insomma una tensione. Gehr lavora a partire da quelle che Giorgio Manganelli, riflettendo sulla citazione musicale, chiama *macerie specifiche*. Macerie di film del cinema delle origini, in questo caso, per costruire una città dell'impossibile.

Ecco io ho accennato prima alle variazioni che Stravinskij introduce nelle citazioni. Effettivamente la variazione è proprio, direi, il riassunto della cosa suprema che la musica può fare e che la letteratura non può fare... la... la variazione adopera uno schema, una geometria, e su questa geometria... questa geometria la ricomponne continuamente in modo totalmente iriconoscibile e riconoscibile. È lei e non è lei. È continuamente cambiata ma mantiene lo stesso schema. E c'è da diventare matti di fronte al fascino, all'intensità di questo straordinario gioco matematico e geometrico con cui una situazione infinitamente si moltiplica, infinitamente si rispecchia e diventa diversa mantenendo la continuità<sup>17</sup>.

*Eureka* (e il film strutturale) rientra in questa logica della variazione matematica e geometrica. I gesti e i movimenti compiuti dalle persone risultano più percepibili e quasi in eccedenza. Secondo Myrel Glick, nel film si innesca "un esagerato senso di movimento attraverso lo spazio, in grado di schiudere una sensazione di profondità dello spazio mentre nello stesso tempo il suo lento e apparente avanzamento discontinuo tende ad appiattirlo"<sup>18</sup>. E questo cosa causa? Gehr – scrive Myrel Glick – portando alla luce, accentuando "il contrasto e la cruda definizione della luce e dell'ombra, intensifica la trama e la grana irregolare del film originale, provocando una serie di spettri bianchi e neri che popolano il suo lavoro, facendoli oscillare in un ritmo che pulsa, preso tra la loro esistenza tattile di forme di rappresentazione e pura grana del film che varia in tonalità, densità e forma"<sup>19</sup>.

Non ci muoviamo anche qui nei pressi di un'arte invisibile? Nell'*infrasottile*<sup>20</sup>?

Anche nel film, come nei quadri iperrealisti, qualcosa insomma si espone, *produce* una tensione. Ne emerge non solo l'immagine, ma a ben vedere anche la sua struttura, grazie a un tempo iperreale, cronico, rallentato, profondo. Del film (pellicola, emulsione, grana) rileviamo, forse, il suo ipotetico inconscio ottico. Morley considerava la trama dei suoi quadri iperrealisti *hallucinogenetic* ("Una pittura che non allucina non è una pittura. Questa è una regola fondamentale. La chiamo un'*art-on*'"<sup>21</sup>). Qualcosa di simile emerge anche nel film di Gehr. Un'invisibile trama crono-fotografica si pone davanti alla realtà filmata: questa scansione fotogrammatica allucina<sup>22</sup>.

Infine, che cosa sono tutte queste operazioni che abbiamo riportato se non ipotesi parassitarie che perturbano un'opera, inscrivendovi una nuova traiettoria temporale? Postproduzioni?

Forse la pratica del riuso, del riciclaggio (quello che al cinema si usa definire *found footage*) più che una questione postmoderna (a meno di non voler considerare postmoderno il collage, Picasso, o *Children's*



**SPECIALE** *Corner* di Debussy, Jarry o Lautréamont – come sostiene Jean-Claude Lebensztejn<sup>23</sup>) riguarda la messa in campo di una *scrittura* che Jacques Derrida, in un famoso intervento intitolato *Firma evento contesto*, considerava “al di fuori di ogni orizzonte di comunicazione semio-linguistica; *scrittura*, cioè come possibilità di funzionamento separato, ad un certo punto, dal suo voler-dire “originale” e dalla sua appartenenza ad un contesto saturabile e rigido”<sup>24</sup>.

L'atto comunicativo in questo caso corrisponderebbe ad un semplice *trasporto*, o ad una *postproduzione*. Qualcosa accade *fra le immagini*<sup>25</sup>. Un passaggio, un trasferimento operato costruendo griglie, o, semplicemente, modificando i parametri che processano la materia fotogrammatica, compresa la sua temporalità.

Sostiene Derrida:

Ogni segno, linguistico o non linguistico, parlato o scritto (nel senso corrente di questa opposizione), come unità piccola o grande, può essere citato, messo tra virgolette; con ciò esso può rompere con ogni contesto dato, generare all'infinito dei nuovi contesti, in modo assolutamente non saturabile. Ciò non implica che il marchio valga fuori contesto, ma, al contrario, che vi siano soltanto contesti senza nessun centro di ancoraggio assoluto. Questa citazionalità, questa duplicazione o duplicità, questa iterabilità del marchio non è un accidente o un'anomalia, è quel (normale/anormale) senza il quale un marchio non potrebbe nemmeno più avere un funzionamento cosiddetto “normale”. Cosa sarebbe un marchio che non potessimo citare? E di cui non si potesse perder per strada l'origine?<sup>26</sup>.

Jacques Derrida presenta questo intervento, nell'agosto 1971, al *Congrès international des Sociétés de philosophie de langue française*, ponendo la sua firma in calce.

Nel 1969 (19 giugno), sulle pagine del “Village Voice”, Jonas Mekas scrive un testo intitolato *On Tom Tom and Film translations*. Si tratta di una breve analisi del film di Ken Jacobs, *Tom Tom The Piper's Son*. Film che per Mekas crea un precedente, quello che egli definisce “film translation”. “The film translation aspect opens unlimited possibilities. There will be translations of *Birth of a Nation*, of *Dr. Caligari*, of *Cleopatra*. I suspect the entire Hollywood production of the last eighty years may become just material for future film artists – at least for some of them”<sup>27</sup>.

Forse questi trasferimenti di film, queste postproduzioni, funzionano come degli *esergo*. Così potremmo chiamarli. Akira Mizuta Lippit parla proprio di questo in apertura del suo libro, rifacendosi alla famosa lettura di Derrida dell'*esergo* che Nietzsche aveva posto nel suo *Ecco Homo*<sup>28</sup>.

L'*esergo* infatti, dal greco *ex* (fuori) *ergon* (opera), fa riferimento a uno spazio al di fuori dell'opera, al di fuori del corpo essenziale dell'opera, e insieme parte di essa, in poche parole – parte e separata. Un *esergo* localizza uno spazio esterno che appare incluso nell'opera come suo fuori. Che tipo di opera e che tipo di fuori? [...] Possiamo immaginare un cinema che appaia come una serie di *eserghi*, elementi di un cinema essenziale che ha luogo tra opere – tra, di fianco, e al di fuori di esse – ma anche come lavoro del fuori, iscrizioni di un lavoro che illumina il fuori; opere che rendano il cinema visibile, e perciò possibile? Un cinema altrove, verso e dallo stesso cinema, segnato da questo passaggio nel fuori, non più cinema e ancora ad esso prossimo? Potremmo chiamare questo corpo d'opera un *ex-cinema*?<sup>29</sup>

Credo che, nella sua tensione, nel suo lavoro di iscrizione, nel suo tempo cronico, iperreale, *Eureka* di Ernie Gehr ne faccia parte.

Rinaldo Censi

## SPECIALE Note

1. William C. Seitz, "The Real and the Artificial: Painting of the New Environment", *Art in America*, n. 6 (Novembre-Dicembre 1972), pp. 58-72. Una parte di queste interviste (nove su dodici) è stata tradotta e pubblicata all'interno di I. Mussa, *L'iperrealismo. Il vero più vero del vero*, Romana Libri Alfabeto, Roma 1974.
2. Il rimando va ovviamente a Marcel Duchamp, *Ingegnere del tempo perduto. Conversazione con Pierre Cabanne*, Multhipla Edizioni, Milano 1979, p. 66. Per Salvador Dalí i quadri iperrealisti sono dei "readymade fatti a mano". Cfr. Salvador Dalí, "Realisme sybaritique aigu", in Linda Chase, *Les Hyperrealistes Americaines*, Filippachi, Paris 1973, p. 4. Sulla pratica d'uso degli oggetti vedi Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Culture As Screenplay: How Art Reprograms The World*, Lukas & Sterneberg, New York 2005, p. 25.
3. Dichiarazione di Malcolm Morley. Cfr. Richard Francis, "Malcolm Morley", *Bomb*, n. 55 (Primavera 1996), pp. 26-31. Questo momento decisivo per la sua carriera ritorna in altre occasioni, vedi ad esempio Kim Levin, "Malcolm Morley [sic]: Post Style Illusionism", *Arts Magazine*, vol. 47, n. 3 (Febbraio 1973), pp. 60-63. ("Sono sceso con una tela per dipingere una nave dal vero. È finita che ho comprato una cartolina che raffigurava quella nave. La cartolina era l'oggetto").
4. "È molto difficile scegliere un oggetto perché, dopo quindici giorni, si finisce coll'amarlo o detestarlo. È necessario raggiungere una specie di indifferenza, a tal punto da non avere alcuna emozione estetica. La scelta dei ready-mades è sempre fondata sull'indifferenza visiva così come sull'assenza totale di buono o cattivo gusto". Marcel Duchamp, *op. cit.*, p. 66.
5. Riprendiamo qui le indicazioni tecniche dalla magnifica monografia che Jean-Claude Lebensztejn ha dedicato a Morley, *Malcolm Morley: Itinéraires*, Mamco, Genève 2002, p. 54.
6. Alfred Frankenstein, "The High Pitch of New Realism", *San Francisco Sunday Examiner & Chronicle* (17 agosto 1969), pp. 29-30, cit. in Jean-Claude Lebensztejn, "Préliminaire", cit. in Jean-Claude Lebensztejn (a cura di), *Hyperréalismes USA 1965-1975*, Hazan / Les Musées de Strasbourg, Paris 2003, p. 35.
7. Jean-Claude Lebensztejn, *Malcolm Morley: Itinéraires*, cit., p. 61. Sul doppio statuto dell'immagine, rimandiamo a Lawrence Alloway, "Art as Likeness", in Id., *Topics in American Art since 1945*, W.W. Norton & Company, New York 1975, pp. 177-78.
8. Bruce Kurtz, "Documenta 5: A Critical Preview", *Arts Magazine*, vol. 46, n. 8, (Giugno 1972), p. 37.
9. Vedi Jean-Claude Lebensztejn, "En pure perte", in *Cinéma*, n.7 (2004), p. 11.
10. Marden rilascia la dichiarazione a Mark Rosenthal. Vedi al riguardo Jeffrey Weiss (a cura di), *Mark Rothko*, National Gallery of Art, Washington 1998, pp. 360-359, cit. in Jean-Claude Lebensztejn, "En pure perte", cit., p.
11. Vedi Gene Swenson, "What is Pop Art", *Art News*, vol. 62, n. 3 (Novembre 1963), pp. 60-61. Esistono alcuni quadri di questo tipo: *Bosom I* e *Bosom II* – datati da Rainer Crone 1963; un altro si intitola *Double Torso*, datato 1967. Sono di proprietà di Playboy Enterprises Inc. Vedi Jean-Claude Lebensztejn, "En pure perte", cit., p. 11.
12. Marcel Duchamp, "Inframince 1-46", in Id., *Notes*, Flammarion, Paris 1999, pp. 19-36.
13. Akira Mizuta Lippit, "Extimacy: Outside Time and Superrealist Cinema", in Id., *Ex-Cinema: From a Theory of Experimental Film and Video*, University of California Press, Oakland 2012, p. 41.
14. Ivi, p. 43. Sul "film strutturale" si veda almeno P. Adams Sitney, "Structural Film", *Film Culture*, n. 47 (Estate 1969), pp. 1-10. Vedi anche Peter Gidal (a cura di), *Structural Film Anthology*, BFI, London 1978.
15. Il film ha posto spesso problemi di datazione, vedi al riguardo André Habib, "Archives, modes de

- SPECIALE** réemploi: Pour une archéologie du found footage”, in Christa Blümlinger (a cura di), *Attrait de l’archive, Cinémas (Revue d’études cinématographiques)*, vol. 25, nn. 2-3 (Primavera 2004), pp. 97-122. Bart Testa, ad esempio, nel suo studio sul rapporto tra cinema delle origini e avanguardia, cade in errore datando il film al 1903. Cfr. *Bart Testa*, Back and Forth: Early Cinema and the Avant-Garde, Art Gallery Of Ontario, Toronto, 1992, p. 15. Per una panoramica su Ernie Gehr, segnaliamo almeno il catalogo della XXXV Mostra Internazionale del Nuovo Cinema (Pesaro Film Festival 1999) che aveva dedicato a Gehr un ampio omaggio curato da Adriano Aprà. Cfr. Adriano Aprà (a cura di), *Ernie Gehr, XXXV Mostra Internazionale del Nuovo Cinema*, Il Castoro, Milano 1999, pp. 79-126.
16. P. Adams Sitney, *Eyes Upside Down. Visionary Filmmakers and The Heritage of Emerson*, Oxford University Press, Oxford-New York 2008, p. 196.
17. Paolo Terni, Giorgio Manganelli, *Ascoltatore maniacale*, Sellerio, Palermo 2001, pp. 63-64.
18. Myrel Glick, “Eureka by Ernie Gehr”, *Film Culture*, nn. 70-71 (1983), p. 114.
19. *Ibidem*.
20. “I portatori d’ombra lavorano nell’infrasottile”. Cfr. Marcel Duchamp, “Inframince 1-46”, cit., p. 21.
21. Vedi al riguardo Robert Storr, “Let’s Get Lost: Interview With Malcolm Morley”, in *Art Press* (Maggio 1993), p. E7.
22. Marco Bertozzi sottolinea il “carattere ipnotico” degli Hale’s Tour. Cfr. Marco Bertozzi, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012, p. 114.
23. Jean-Claude Lebensztejn, *Malcolm Morley: Itinéraires*, cit., p. 57. Sulla questione, rimandiamo a Glenn Watkins, *Pyramids At The Louvre: Music, Culture, and Collage from Stravinsky to the Postmodernists*, The Belknap Press, Cambridge-London 1994.
24. Jacques Derrida, “Firma evento contesto”, in Id., *Margini della filosofia*, Einaudi, Torino 1997, p. 410.
25. Raymond Bellour, *Fra le immagini*, Bruno Mondadori, Milano 2007. Qualcuno potrebbe forse considerare il gesto di Gehr come “intermedia” (Dick Higgins inserisce in effetti il cinema all’interno della sua cosmogonia). Eppure, in una postilla del 1981 al suo famoso testo scritto nel 1965, è lo stesso Higgins a biasimare un uso troppo disinvoltato del termine: “But it would seem that to proceed further in the understanding of any given work, one must look elsewhere-to all the aspects of a work and not just to its formal origins, and at the horizons which the work implies, to find an appropriate hermeneutic process for seeing the whole of the work in my own relation to it”. Dick Higgins, “Intermedia”, *Leonardo*, vol. 24, n. 1 (Febbraio 2001), p. 53.
26. Jacques Derrida, “Firma evento contesto”, cit., p. 410-11.
27. Jonas Mekas, *On Tom Tom and Film Translations*, in Id., *Movie Journal. The Rise of a New American Cinema, 1959-1971*, Macmillan, New York 1972, p. 350.
28. Jacques Derrida, *Otobiographies. L’insegnamento di Nietzsche e la politica del nome proprio*, Il poligrafo, Padova 1993, pp. 53.54.
29. Akira Mizuta Lippit, “Exergue Ex-Cinema”, in Id., *op. cit.*, p. 1.

## SPECIALE Montare cacca: intorno al fenomeno “YouTube Poop”

L'impressione generale di casualità, di esercizio amatoriale fortuito, la sensazione di qualcosa di incombente. Non ti poni il problema se il nastro sia noioso o interessante. È rozzo, è ottuso, è implacabile.

Don De Lillo, *Underworld*<sup>1</sup>

Il genere “YouTube Poop” (YTP) raccoglie sotto il suo nome una massa piuttosto estesa di video i quali riciclano ed elaborano, rimontandoli, specifici contenuti della cultura pop, pescati di solito fra prodotti mediali considerati per diversi motivi “di scarto”. La nascita della YTP viene datata al 27 novembre 2006, quando il pooper SuperYoshi carica su YouTube il video “I’D SAY HE’S HOT ON OUR TAIL”<sup>2</sup>. Si tratta del remixaggio di un episodio della serie animata *The Adventures of Super Mario Bros. 3* (1990), fonte che diventerà fra le più popolari.

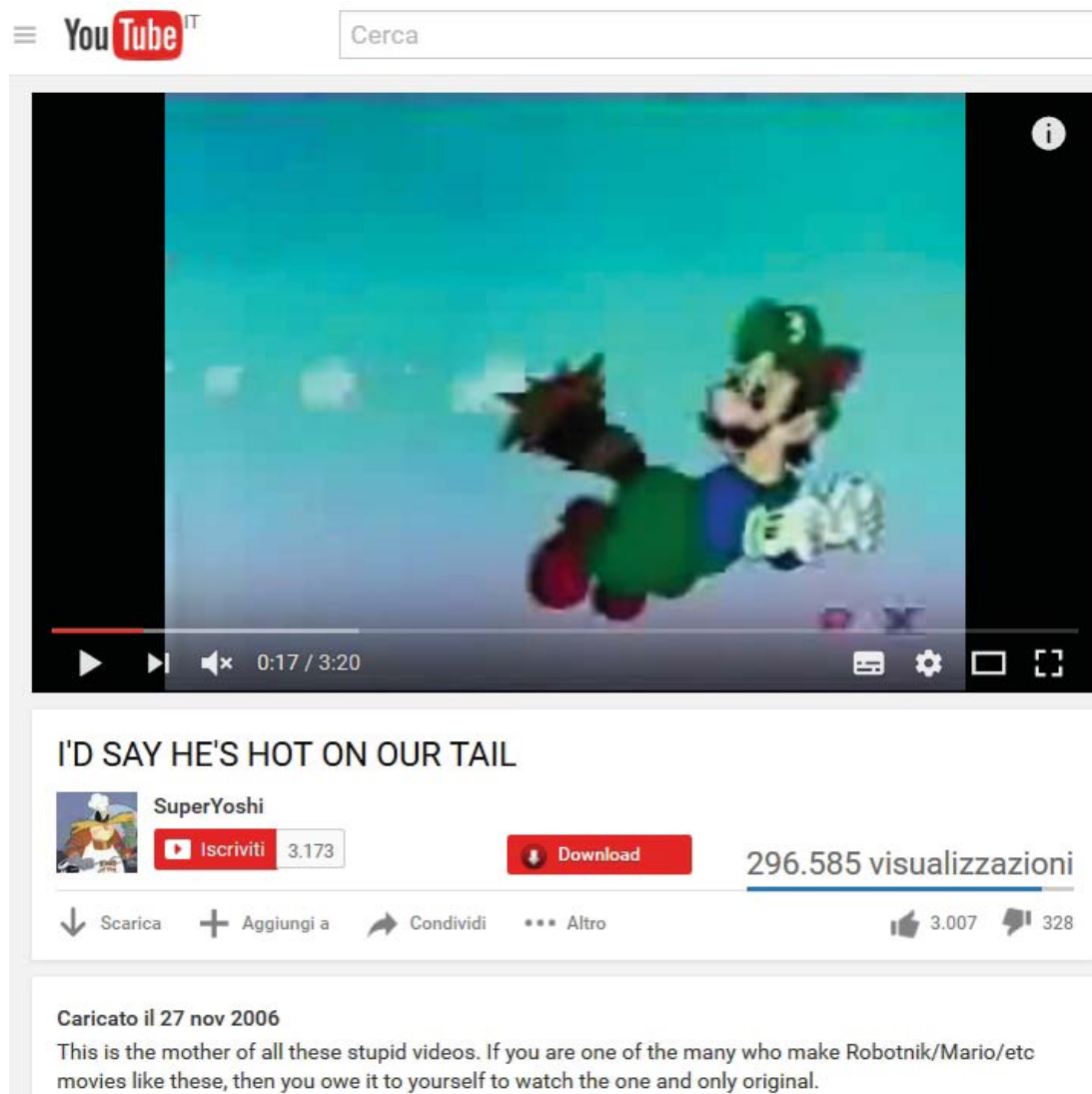


Fig. 1

**SPECIALE** La YTP è un fenomeno particolarmente interessante nell'ambito delle pratiche di *mash-up*, remix, utilizzo del *found footage* o più in generale di riuso, capace com'è di sommare critica mediale, immersione sottoculturale e competenze nel video-editing e nella manipolazione digitale, ovvero alcune delle azioni che Henry Jenkins definisce "textual poaching"<sup>3</sup>. La facilità del gioco è disarmante: basta scaricare dei video da YouTube, rimontarli (anche con software non professionali) seguendo quelle che sono più o meno delle regole (o uno stile) e ricaricarli su YouTube.

Elemento centrale della YTP è la sua attenzione per le componenti ritmiche di suono e immagine. La YTP si basa dunque su una serie di tecniche di montaggio<sup>4</sup>: il *sentence-mixing* (il rimontaggio di una voce per far dire al locutore cose diverse rispetto alle sue intenzioni); la giustapposizione di frasi ai fini della creazione di un dialogo artificiale; l'animazione di alcuni elementi del frame; la deformazione visuale; la deformazione sonora (in particolare il *pitch shift*, effetto di alterazione dell'altezza di un suono, talvolta utilizzato per "far cantare" un personaggio); la *reverse-motion*; la ripetizione o il loop; il cosiddetto *ear-raping* (inserimento di brevissimi passaggi con un volume molto più alto rispetto al resto del video);



Fig. 2

**SPECIALE** accelerazioni o *ralenti*; la didascalia straniante o surreale... La concezione di montaggio come violento smembramento dionisiaco di cui scrive Sergej Ejzenstejn (“Dioniso che viene dilaniato, e le sue membra che di nuovo si compongono in un Dioniso trasfigurato”<sup>5</sup>) non appare troppo lontana.

Tutte queste tecniche, dette “poopisms”, sfruttano le possibilità di effettistica offerte da comuni software per il video-editing. Spesso si tratta di utilizzare gli effetti più banali o deteriori di programmi di montaggio non professionali, anche quelli preinstallati come Windows Movie Maker. Nel sito di riferimento sul genere, Youchew.net, si afferma che la prima YTP prodotta da SuperYoshi è un test di utilizzo di quest’ultimo software, in cui il pooper ha importato, per spezzettarli a caso, i primi video a disposizione nell’hard disk<sup>6</sup>. Il “random”<sup>7</sup> vale come concetto centrale per la produzione di poop, così come la passione per il low-fi, che è in parte scelta estetica, in parte conseguenza dell’abbeverarsi a fonti scaricate da YouTube e già in sé vecchie e ri-mediate, come i giochi progettati per la console Philips CD-i, commercializzata nel 1991. La bassa definizione ha una valenza fondamentale nel creare una dimensione di intimità e vicinanza psicologica tra creatore e fruitore (che costituiscono spesso un’unica figura), visto lo sforzo di completamento cognitivo-emotivo che essa richiede<sup>8</sup>. Il low-fi dimostra inoltre che lo spazio della creazione è aperto a chiunque, al di là dei mezzi tecnologici ed economici posseduti.

Il riferimento a YouTube della YouTube Poop ha una duplice valenza: è la piattaforma primaria su cui si pubblicano i contenuti originali (i video YTP) e allo stesso tempo il database da cui ricavarne le fonti. Visto il riversarsi su questo archivio del patrimonio audiovisivo *in toto*, la selezione dei materiali con cui costruire la YTP diventa evidentemente un passaggio fondamentale. Spesso le fonti sono legate a contenuti visivamente brutti, di scarsa qualità o infantili: fra le preferite vi sono le *cutscenes* dei giochi per CD-i *Zelda: The Wand of Gamelon* (1993), *Link: The Faces of Evil* (1993) o *Hotel Mario* (1994). Altra fonte orgogliosamente “brutta” sono ad esempio le parti in *live action* dello show televisivo *The Super Mario Bros. Super Show!* (1989).

Si nota una generale attenzione “archeologica” dei poopers per il supporto e per le immagini “dannate” – per citare l’interessante formulazione di Hito Steyerl<sup>9</sup>. L’immagine dannata viene prodotta all’interno di un’economia povera che ne sollecita la distribuzione e ne favorisce la riappropriazione e il remix: “Poor images are [...] popular images – images that can be made and seen by the many. They express all the contradictions of the contemporary crowd: its opportunism, narcissism, desire for autonomy and creation, its inability to focus or make up its mind, its constant readiness for transgression and simultaneous submission”<sup>10</sup>. Per adattare una terminologia marxiana, queste immagini povere hanno un “valore di scambio” incomparabilmente superiore al loro “valore d’uso”: ciò che conta non è il testo in purezza e la fruizione/visione dello stesso, ma la capacità che esso ha di mettere in gioco chi lo utilizza, di far circolare idee non proprietarie (la questione della violazione del copyright è naturalmente un problema centrale per la comunità dei poopers).

L’esistenza di un sotto-genere della YTP quale il YTP Tennis è un segno che porta in questa direzione. Il Tennis consiste semplicemente nel remix di una precedente YTP. La palla torna poi al creatore originale, per un match che dura un numero prestabilito di round e non ha vincitori. Si tratta quindi di produrre, a partire dal “numero” originale, una potenza di radice che lo devia, scompone, fraziona. Il vero valore del video sta nella condivisione e nella capacità di mettere in moto, di destare l’interesse di qualcuno che lo voglia importare nel proprio programma di video-editing<sup>11</sup>.

SPECIALE



Cerca

You used two seconds of a song and infringed multiple copyright laws and now you need to be terminated off of YouTube.

Sorry about that.

[YTP] Dory Isn't Allowed To Be Sauce (FINDING DORY)

Nicky The Cat

Iscriviti 12.570

Download

13.645 visualizzazioni

Scarica + Aggiungi a Condividi ... Altro

437 19

Publicato il 03 dic 2016

Dory goes on an adventure to find her family with Nemo and Marlin and finds out she can't be sauce.

Chirstmas Outro Video:

Fig. 3

Fra le fonti principali della YTP bisogna segnalare ancora SpongeBob SquarePants, re Leonidas del film *300* (Zack Snyder, 2007), i film di supereroi (Spiderman su tutti), videogiochi come *Quake*, i Pokemon, *meme* web quali Angry Grandpa. Altre fonti sono invece degli insospettabili, come l'autore di libri per l'infanzia Michael Rosen, le cui letture postate sul canale YouTube "Kids' Poems and Stories With Michael Rosen" sono state remixate o inserite in migliaia di poops<sup>12</sup>. Rosen tenta inizialmente di combattere tale utilizzo della sua immagine da parte dei poopers, definiti con l'ironico dispregiativo "Pennsylvania masturbators" nel corso di un incontro pubblico<sup>13</sup>, per poi rassegnarsi: pensare di fermare questa alluvione di video con la sola arma delle segnalazioni a YouTube è un'idea impraticabile.

## SPECIALE

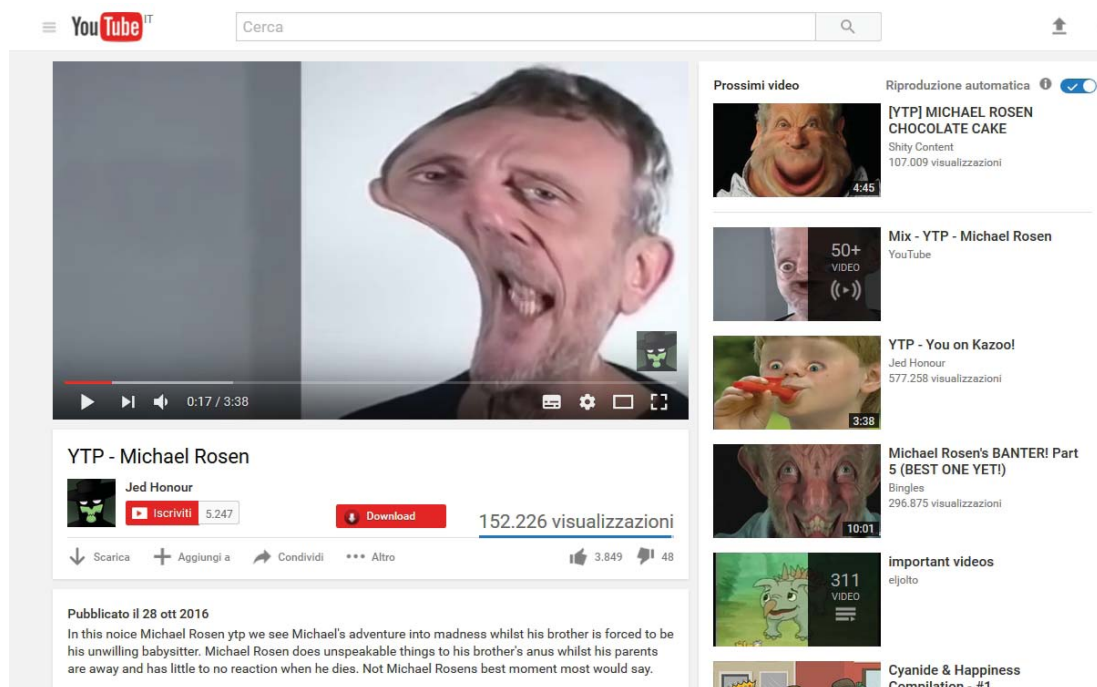


Fig. 4

È tuttavia impossibile elencare tutte le fonti, vista l'evoluzione del genere e la sussunzione al suo interno di tanta parte della cultura mediale contemporanea<sup>14</sup>. Si tratta inoltre di riconoscere la diversa composizione delle tante YTP nazionali, ognuna con i suoi personaggi caratteristici. La YTP francese ha fra i suoi riferimenti fondamentali lo spot televisivo di Carglass, mentre quella italiana è attirata dal trash e dai freak ed è denotata stilisticamente dall'insistenza (abbastanza banale) sul *sentence mixing*, con cui si riesce a far dire a personaggi della politica e dello spettacolo quali Matteo Salvini o Paolo Brosio cose che entrano in contrasto con il loro reale pensiero.

Lo spirito di gioco collettivo si basa spesso su un umorismo greve o bambinesco, su scurrilità, ripetizioni, spaventi sonori. Il tema del fastidio procurato allo spettatore fa parte integrante della poetica della YTP e della sua volontà di resistenza alla piacevolezza o al mainstream. La YTP nasce anche da una volontà di sabotaggio dell'algoritmo di YouTube, dal desiderio ludico di dirottare una ricerca di video di Tartarughe Ninja o Peppa Pig, inducendo l'utente a "pestare una poop" invece di farlo approdare al contenuto desiderato<sup>15</sup>. Tecniche quali l'*ear-raping* o le bombardanti *flashing images* sono marchi territoriali per il genere ma anche strumenti per allontanare l'utente casuale. La YTP è infatti un fenomeno iniziatico, in cui gli affiliati tendono a respingere i non adepti sul bordo della loro incompetenza. Gli esponenti di questa forma espressiva provvedono loro stessi a definirsi, classificarsi, premiarsi. Lo "schema di sé" del gruppo si sviluppa a partire dai discorsi classici di costruzione comunitaria, ovvero da criteri di appartenenza (chi è dentro / chi è fuori) basati sulle attività tipiche (cosa facciamo / cosa non facciamo)<sup>16</sup>. Troviamo in rete un esempio di una difesa "di comunità" del proprio ambito espressivo, in risposta a uno dei primi cenni d'interesse critico al fenomeno della YTP, quando nel 2012 appare sul blog *Yale Law Tech*, a firma "William A", un post intitolato "YouTube Poop: meme as art, community"<sup>17</sup>. Le attente reazioni dei poopers all'articolo si collocano tra il gratificato e lo stizzito. All'autore del post viene chiesto di correggere le sue affermazioni. La discussione sull'artisticità della YTP vede i poopers schierarsi nei commenti su fronti contrapposti – chi nega il senso dell'affermazione (Belmont scrive: "We don't like it, and we really don't like it when our stuff is called 'modern art' or whatever") e chi la conferma (Colin Kochevar: "It is an artform").



SPECIALE



Cerca



## My Little Porno: Friendship with Benefits



cs188

Iscriviti 196.449

1.566.926 visualizzazioni

Scarica Aggiungi a Condividi Altro

17.430 1.781

Caricato il 31 lug 2011

Half a mil views? Thanks, but y'all are crazy... this guy makes way better pony poo: <http://youtube.com/user/dikekike>

Avviso

Video soggetto a limiti di età (per effetto delle Norme della community)

Fig. 5

All'interno dei discorsi critici, la YTP viene spesso avvicinata a correnti artistiche come il dada<sup>18</sup> o alla nozione situazionista di détournement<sup>19</sup>. Anche l'inclusione da parte dei *Cahiers du cinéma* della YTP come uno dei fenomeni più interessanti nell'ambito della "creazione video su internet"<sup>20</sup> parte da questi presupposti, ovvero dalla ricerca di qualcosa che somiglia alla videoarte:

il y a [...] une folie du montage court, des spasmes colorés et des hurlements sonores qui fait de certaines vidéos des petites bombes rageuses, lâchées sans cible mais à la vue de tous. [...] Les meilleurs *poopers* [...] savent abandonner les détournements ironiques pour devenir des vandales foutraques, qui font exploser les déformations numériques, triturent violemment les effets, propulsent les images dans des espaces abstraits bourrées de glitches et d'incrustations entrecroisées. Ces formes ultra-brèves, à la fois artificielles et convulsives comme des équivalents visuels de la techno hardcore, atteignent une sorte de beauté épileptique<sup>21</sup>.

**SPECIALE** Se non di arte, si tratta comunque, anche all'interno della comunità YouChew, di costruire una sorta di canone, basato su alcune forme di autorialità o di stardom (i poopers più ammirati) e su video che diventano opere di riferimento per gli altri creatori. Ma come si possono accettare dei criteri di distinzione estetica all'interno di un genere che sembra fare di tutto per disprezzarla o per distruggerla? Crazy Luigi, un recensore particolarmente attivo, autorevole e popolare all'interno del forum di YouChew, pubblica ogni mese una lista dei suoi "recommended YouTube Poops". Le modalità di apprezzamento estetico espresse dalle sue dettagliate recensioni (abbiamo preso in considerazione quelle che vanno dal dicembre 2015 al novembre 2016<sup>22</sup>) possono essere riassunte nella seguente tipologia:

1) Capacità di ricavare interesse da materia inerte, ad esempio i video dei politici (abbastanza diffusi nell'anno delle elezioni americane Clinton vs. Trump). Crazy Luigi commenta: "Politicians have got to be one of the hardest sources to properly make YouTube Poops out of because of how overwhelmingly unfunny they are" (dicembre 2015-gennaio 2016).

2) Uso originale dell'effettistica: "we have Michael Rosen showcasing quite a few effects I don't think I've ever seen before between a cone effect on his face" (dicembre 2015-gennaio 2016); "that should also be thanked by the effects that this video comes up with for itself that not many others utilize to their advantage" (maggio 2016); "this brain-rape video actually does contain some special effects that I haven't really seen anyone utilize all that much of beforehand" (giugno 2016).

3) Uso solido o convincente delle tecniche: "the guy uses visual and stutter effects to their fullest extent" (dicembre 2015-gennaio 2016); "some solid sentence mixing" (febbraio 2016); "the effects truly take full effect" (maggio 2016).

4) Divertimento puro: "it is was absolutely hilarious" (dicembre 2015-gennaio 2016); "it's still the funniest thing I've seen this month" (giugno 2016); "so goddamn funny" (giugno 2016); "downright hilarious" (luglio-agosto 2016).

5) Capacità di sorprendere e stupire: "you can never truly know for sure what to expect when first watching this video" (febbraio 2016); "The YouTube Poop carries on with several unexpected little twists and turns" (marzo-aprile 2016); "they provide a good spook for a viewer" (marzo-aprile 2016).

6) Capacità di costruire interesse anche narrativo: "One of the greatest aspects of the YouTube Poop that keeps it thoroughly entertaining is its ability to focus on a narrative like a traditional story, but keep the unhinged insanity of YouTube Poop that we all know and love sprinkled throughout" (febbraio 2016).

7) Mantenimento del ritmo sonoro e visivo: "The rhythm and well-timed insanity are so deliciously blended together" (dicembre 2015-gennaio 2016); "a staggeringly brilliant video that dazzles with its pacing, rhythm and execution" (maggio 2016); "The effects are very simple, relying a lot of stutters, reversals and repetition but the way they're timed is impeccable" (giugno 2016).

8) Interesse tecnico: "I honestly have to wonder if Another Brick In The Wall holds special plug-ins for effects in something like Sony Vegas to make these work for him or if it's just experimentation taken to its ultimate extremes" (giugno 2016).

9) Abilità nel mescolare i poopismi: "an impressive array of masking effects, sentence-mixing, rapid-fire jokes and a wonderful balance of YouTube Poopisms" (luglio-agosto 2016).

10) Riferimenti ai poopers divenuti "autori" riconoscibili: "Heavily-influenced by the great works of our beloved Geibuchan, Nintendom64 takes you on a wild, cartoony ride filled to the brim with classic YouTube Poop characters and shenanigans that any hardcore fan, young and old, can appreciate" (ottobre-novembre 2016).

Questa tipologia si trova sostanzialmente confermata nelle liste dei "YouChew's the Best of the Year", attestati di merito assegnati dalla comunità ai film, serie-tv, dischi e ovviamente poops migliori dell'anno ("The community comes together to form a 'Best of' consensus on a variety of categories through the years"<sup>23</sup>). Le scarse righe che motivano la nomina dei migliori YTPs citano il divertimento ("piece of hilarity", "signature humour"<sup>24</sup>), la bravura nel mescolare le fonti ("Clocking in at over 16 minutes with

**SPECIALE** plenty of sources<sup>25</sup>), l'originalità ("Unlike a lot of videos similar to this one, it holds up well"<sup>26</sup>). Il numero di visualizzazioni su YouTube viene invece spesso considerato dai *poopers* un indice dalla credibilità discutibile, volto a premiare le produzioni più facili e immediate, spesso basate su un semplice ma efficace *sentence-mixing*.



Fig. 6

La YTP è, in conclusione, un fenomeno piuttosto complesso, rara forma di produzione culturale non integrabile o non totalmente assimilabile all'interno degli spazi digitali post-cinematografici. Il sorprendente speciale dei *Cahiers du Cinéma* già citato inserisce la YTP in un calderone che tiene insieme gesti e figure che hanno poco in comune, a parte il trovare sul web il loro spazio di espressione: videoartisti (Jacques Perconte o Pogo), generi e sottogeneri (il video-essay, i *reaction videos*, il machinema, il video Deep Dream), fenomeni (i "Crazy Russians", i "gattini", la documentazione video di imprese potenzialmente mortali), web-serie (*Horace and Pete* di Louis C. K), performance sociologico-

**SPECIALE** esplorative (Surveillance Camera Man, CharlieBo313), casi o misteri (l'affare Elisa Lam). Se tutte queste forme cercano in qualche modo di piacere, di trasmettere contenuti, di far riflettere, la YTP è un gioco collettivo che brucia il terreno intorno a sé. Vi si può leggere una pratica di resistenza al narcisismo degli YouTubers professionisti, alle costruzioni gerarchiche basate sul numero di visualizzazioni, alla cultura del *selfie* – basti pensare che una delle note di biasimo della comunità è riservata a coloro che doppiano i video con la propria voce<sup>27</sup>. Contestandone l'accessibilità mainstream, la YTP è una sfida lanciata a YouTube come medium. Il "rivoltante" materiale di scarto con cui la YouTube Poop è costruita racconta anche una rivolta contro (da dentro) la mediasfera contemporanea<sup>28</sup>.

Alberto Brodesco

## Note

1. Don De Lillo, *Underworld*, Einaudi, Torino 1997, p. 162
2. Le fonti su cui ci basiamo per questa ricostruzione e per molte delle informazioni che riferiamo sono quelle autoprodotte in <[http://youchew.net/wiki/index.php?title=YouTube\\_Poop](http://youchew.net/wiki/index.php?title=YouTube_Poop)>, <[http://youtubepoop.wikia.com/wiki/YouTube\\_Poop](http://youtubepoop.wikia.com/wiki/YouTube_Poop)>, e <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WebAnimation/YouTubePoop?from=Main.YouTubePoop>>. La data di ultimo accesso per tutti i link citati in questo articolo è il 30 dicembre 2016.
3. Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York-London 2012. Sulle pratiche di mash-up si veda almeno Stefan Sonvilla-Weiss (a cura di), *Mashup Cultures*, Springer, Wien 2010; su YouTube rimandiamo a: Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008; Pelle Snickars, Patrick Vonderau (a cura di), *The YouTube Reader*, National Library of Sweden, Stockholm 2009; e Geert Lovink, Rachel Somers Miles (a cura di), *Video Vortex Reader II: Moving Images Beyond YouTube*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011.
4. Riprendiamo le principali categorie dell'elenco (cui rimandiamo per completezza) in Constance Morlet, Charline Odiot, Olivier Lalane, Clara Balayer, *Le Phénomène mondialisé de la YouTube Poop*, Mémoire de Master en Sciences Politiques et Sociales: Médias, Information et Communication, Institut Français de Presse, Université de Paris II-Panthéon-Assas, 2013, pp. 30-32.
5. Sergei M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Marsilio, Venezia 1985, p. 227 (paragrafo "La nascita del montaggio: Dioniso").
6. Gli altri software più comunemente utilizzati sono Sony Vegas e Adobe Premiere/Adobe After Effects.
7. Vogliamo richiamare qui una significativa concezione di *random* elaborata da Pierangelo Schiera in ambito storiografico: "Random non significa [...] casualità o caos, bensì piuttosto una sorta di nomadismo, dettato da istinto e curiosità, necessità e voglia di scoprire, analogia e associazione d'idee, ma con un certo ritmo. [...] Ciò consente accostamenti, contaminazioni, sorprese, e anche scoperte, nuove ipotesi di lettura, nuova comprensione. Ma soprattutto dinamica, incertezza, suspense e, in qualche modo, interserialità". Pierangelo Schiera, "Considerazioni random-istoriche su politica e melancolia", in Luigi Del Grosso Destrieri con Alberto Brodesco, Massimiano Bucchi, Pierangelo Schiera, *Indeterminazione, Serendipity, Random: tre "misure" dell'incertezza*, Quaderni di Scienza&Politica, Bologna 2015, p. 80.
8. Sulla potenza psicologica della bassa definizione si veda la classica formulazione di Marshall McLuhan ne *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 1993, p. 31 e ss. Cfr. anche Silvio Alovio, Enrico Terrone (a cura di), "LD Low-Definition. Estetiche della bassa definizione", *Segnocinema*, n. 172 (2011), pp. 13-31.

## SPECIALE

9. Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlin 2012.
10. *Ivi*, p. 41.
11. Cfr. Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, NYU Press, New York 2013.
12. La ricerca "Michael Rosen" sul motore di YouTube restituisce circa 154.000 risultati, in gran parte YTPs. Numeri come questi rendono l'idea dell'estensione del fenomeno, che rimane tuttavia difficilmente quantificabile, visto che ormai molti poopers pubblicano i loro video senza utilizzare la denominazione "YouTube Poop" o "YTP".
13. "Michael Rosen reacts to Youtube Poop [UNCENSORED]", caricato da Qi395 2nd Channel il 6 luglio 2016 <[www.youtube.com/watch?v=1SEh0uLzY20](http://www.youtube.com/watch?v=1SEh0uLzY20)>.
14. Si può di fatto cercare su YouTube qualsiasi contenuto pop seguito da "YTP" per trovarne un qualche tipo di utilizzo.
15. Si veda <[http://youtubepoop.wikia.com/wiki/YouTube\\_Poop](http://youtubepoop.wikia.com/wiki/YouTube_Poop)>.
16. Si veda Teun A. Van Dijk, *Ideologie. Discorso e costruzione sociale del pregiudizio*, Carocci, Roma 2004, p. 36.
17. William A, "YouTube Poop: meme as art, community", *Yale Law Tech*, <<https://yalelawtech.org/2012/11/03/youtube-poop-meme-as-art-community>>.
18. <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WebAnimation/YouTubePoop?from=Main.YouTubePoop>>.
19. Constance Morlet, Charline Odier, Olivier Lalane, Clara Balayer, *op. cit.*, p. 15.
20. *Cahiers du cinéma*, n. 127 (novembre 2016), speciale "La Création vidéo sur Internet".
21. Cyril Béghin, "YouTube Poops", *Cahiers du cinéma*, n. 127 (Novembre 2016), p. 44.
22. "Recommended YouTube Poops of December 2015 & January 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-december-2015-january-2016-r797>>; "Recommended YouTube Poops of February 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-february-2016-r802>>; "Recommended YouTube Poops of March & April 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-march-april-2016-r813>>; "Recommended YouTube Poops of May 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-may-2016-r820>>; "Recommended YouTube Poops of June 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-june-2016-r824>>; "Recommended YouTube Poops of July & August 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-july-august-2016-r829>>; "Recommended YouTube Poops of September 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-september-2016-r831>>; "Recommended YouTube Poops of October & November 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-october-november-2016-r837>>; "Recommended YouTube Poops of October & November 2016", <<http://youchew.net/index.php?/articles/poopreviews/recommended-youtube-poops-of-october-november-2016-r837>>.
23. <<http://youchew.net/index.php?/articles/youchews-the-best-of-the-year>>.
24. "YouChew Best of the Year – 2015", <<http://youchew.net/index.php?/articles/youchews-the-best-of-the-year/youchew-best-of-the-year-2015-r818>>.
25. "YouChew's the Best of the Year – 2014", <<http://youchew.net/index.php?/articles/youchews-the-best-of-the-year/youchews-the-best-of-the-year-2014-r817>>.
26. "YouChew's the Best of the Year – 2009", <<http://youchew.net/index.php?/articles/youchews-the-best-of-the-year/youchews-the-best-of-the-year-2009-r810>>.
27. Dal wiki di MoBrosStudios, uno dei più poopers più popolari: "Dubbing over video footage with your voice implies you wanted to take a shortcut, rather than Sentence Mix. It pretty much defeats the definition of YouTube Poop, since you're not actually editing the audio content itself. It doesn't matter

**SPECIALE** how much you think you suck at Sentence Mixing. It's still better than doing this" ("YouPoop Tutorial", <[http://mobrosstudios.wikia.com/wiki/YouTube\\_Poop\\_Tutorial](http://mobrosstudios.wikia.com/wiki/YouTube_Poop_Tutorial)>).  
28. Abbiamo raccolto in una playlist un elenco di YouTube poops richiamate in questo articolo oppure particolarmente adatte a illustrarlo per la loro significatività o riuscita tecnico-estetica: <[www.youtube.com/playlist?list=PLHf8ZcBEgvyTkEqEx1D9H21oe8haHLP-h](http://www.youtube.com/playlist?list=PLHf8ZcBEgvyTkEqEx1D9H21oe8haHLP-h)>.

## SPECIALE La nuova Digital Guerrilla Television: per una post-produzione militante e d'autore

### *Sulle tracce di una storia*

La nascita e lo sviluppo delle prime pratiche video sperimentali è inquadrabile all'interno del contesto storico-culturale degli anni Sessanta, un'epoca intensa, segnata da conflitti e confronti radicali che indicavano l'urgenza di un rinnovamento sociale, culturale, politico e artistico. Già a partire dagli anni Cinquanta, il panorama artistico internazionale – sia statunitense che europeo – aveva mostrato una capacità metamorfica e un desiderio evolutivo che si apriva a “pratiche artistiche intertestuali, volte a dissolvere i confini tra arte e vita, e l'interesse degli artisti verso il quotidiano, di cui la televisione è [era] ormai parte integrante, diventa[va] sempre più forte”<sup>1</sup>. Se, da un lato, il confronto con l'apparato televisivo era diventato inevitabile e artisti e attivisti avevano iniziato a scorgere la discrasia tra la televisione come apparato istituzionale e l'idea di una televisione “altra” come mezzo di comunicazione<sup>2</sup>, dall'altro, alla metà degli anni Sessanta, la tecnologia videoportatile, approntata per la fruizione privata e immessa sul mercato, rappresentò un fatto cruciale, indicando l'inizio di un percorso fino ad allora inesplorato sia nello sviluppo di una nuova e variegata forma d'arte che nella formulazione di inediti linguaggi di comunicazione, adatti a supportare ragioni e umori della nascente controinformazione culturale e politica. Le nuove videocamere in commercio consentirono lo sviluppo di una linea di ricerca che si ispirava al documentario e al reportage, caratterizzata da una visione più aderente all'analisi del reale e da un approccio partecipativo e militante. Se un'attitudine critica e più dadaisticamente politica era riscontrabile anche tra i pionieri della videoarte<sup>3</sup>, si pensi all'uso dei monitor televisivi nei *décollages* di Wolf Vostell o alle azioni distorsive delle immagini televisive nei video di Nam June Paik<sup>4</sup>, lo spirito di una missione concretamente più attivista venne incarnato dai vari protagonisti e dai movimenti ascrivibili alla Guerrilla Television, i quali avevano impugnato le telecamere con spirito “vertoviano”, convinti della possibilità offerta dal video di osservare e raccontare una realtà trasparente e onesta rispetto a quella veicolata dalle reti televisive istituzionali, viziate da implicazioni politiche e strategie commerciali. La letteratura che ha analizzato quel periodo storico oggi appare vasta, accurata nelle fonti e ricca di affascinanti ricostruzioni<sup>5</sup>. Giornalisti, artisti, studiosi, attivisti politici nell'ambito dei media andarono ad animare una variegata e fluttuante compagine alternativa che sognava di utilizzare l'emergente medium video per dare vita a forme radicali di televisione<sup>6</sup>.

Questo frammento di storia del video e della televisione è stato ampiamente indagato da Deirdre Boyle, la quale ha sottolineato come il primo intento degli attivisti fosse creare delle forme *broadcast* parallele. Un progetto poi abortito e sostituito da un'idea di riforma televisiva in risposta alle aspettative di una generazione che auspicava una televisione come luogo di informazione veritiera e trasparente, nonché sede in cui poter avviare un dibattito critico e creativo: “Il video offriva alla prima generazione televisiva un mezzo per sfidare l'autorità della televisione, per rimpiazzare il banale intrattenimento e le immagini negative della protesta e ribellione giovanile con i valori della controcultura e una realtà televisiva fresca e nuova”<sup>7</sup>.

Nonostante l'impegno politico promosso dagli attivisti-artisti dell'epoca – solo per citare alcuni nomi si pensi a Frank Gillette, Ira Schneider, Les Levine, ai collettivi Videofreex, Raindance e Ant Farm, o all'attività di Alberto Grifi in Italia – sia scemato verso la fine degli anni Settanta, le impostazioni utopiche del movimento, l'idea che un'alternativa culturale dovesse affermarsi attraverso una propria struttura di informazione altrettanto alternativa e la coscienza di una individualità autoriale indipendente estranea ai media istituzionali di cui era necessario sfidare forme e contenuti hanno continuato a essere i fili rossi che negli anni Ottanta e Novanta hanno attraversato il lavoro di alcuni protagonisti del panorama video internazionale: si pensi ad Antoni Muntadas, a Daniel Reeves, a David Hall, a Paul Garrin, a Stan Douglas e a tutti quegli artisti che, fuori da logiche di collettivo e dalle ondate più compatte di controcultura

**SPECIALE** e contropolitica, hanno sviluppato linguaggi di ricerca autonomi per riflettere sulla televisione e sui canali istituzionali di informazione, andandone a stanare le contraddizioni e il potere manipolatorio in favore di una nuova *media ecology*<sup>6</sup>.

### **Oggi: alcune ipotesi, tra eredità e nuove evoluzioni**

Cosa resta, oggi, di quella esperienza? Se sussiste un'eredità, quali sono le forme elaborate? E per quali contenuti?

Quei fili rossi resistenti e di resistenza sembrano essersi dipanati dal nucleo concettuale e storico della Guerrilla Television per andare ad attraversare decenni di mutazioni tecnologiche ed evoluzioni socio-culturali, ponendosi come *trait d'union* con una tendenza attuale meno definita, certamente più eterogenea negli approcci linguistici e meno consapevole di una propria compattezza identitaria: una tendenza che potremmo ridenominare la nuova Digital Guerrilla Television. Si tratta di un'area della produzione audiovisiva sperimentale contemporanea animata da artisti indipendenti che operano in tutto il mondo, slegati da logiche di gruppo e che, in modo del tutto autonomo, hanno sorvegliato – o stanno sorvegliando – la comunicazione mediale di questo inquieto inizio di terzo millennio, mantenendo un atteggiamento criticamente analitico, politicamente impegnato e artisticamente militante<sup>9</sup>.

Tra le strategie comunicative elaborate, tralasciando qui il rapido moltiplicarsi dei canali web tv che meriterebbero una trattazione a parte, nonché le opere più legate a un'impostazione saggistico-documentaria, quella che attualmente appare come la più diffusa e di successo, sia nei festival sperimentali che di cortometraggio, nonché in rete, ha a che fare con l'appropriazione e l'elaborazione dei contenuti proposti dai mass media, riutilizzati e rifunzionalizzati in opere che basano la propria essenza sulle logiche della post-produzione<sup>10</sup>. Si tratta di un procedimento che, come sottolineato da Nicolas Bourriaud, sembra essere la cifra dominante all'interno della produzione artistica contemporanea, laddove proliferano opere che ri-lavorano creazioni già esistenti, ne producono nuove interpretazioni, come se questa modalità di restituzione rappresentasse una formula di risposta e controllo rispetto al caos della cultura globale<sup>11</sup>. Per post-produzione audiovisiva qui non si intendono solamente quei procedimenti che vanno dal montaggio delle immagini (nozione peraltro messa in discussione nell'ambito della produzione in video)<sup>12</sup> al missaggio e all'impiego di una gamma di effetti per la modifica e la rielaborazione creativa. La portata semantica e gli effetti pratici del termine si ampliano e ci mettono in contatto con prassi di utilizzo e forme di riscrittura audiovisiva prodotte da artisti che si mostrano attenti e sensibili restitutori di processi storici, politici e culturali. Con la complicità della naturale predisposizione al mix delle tecnologie digitali<sup>13</sup> e grazie al bacino infinito di fonti e contenuti che oggi circolano e si ripetono convulsamente anche in rete, i protagonisti della nuova Guerrilla Television, diversamente dai loro antenati, perché diverso ed "esplosivo" è il panorama mediale contemporaneo, osservano il mondo attuale e le sue criticità a partire dall'analisi dei contenuti veicolati dai mass media, con particolare attenzione alla televisione *broadcast*, costruendo opere che valgono insieme come interrogazione e denuncia. L'urgenza attuale, dunque, pare non essere più quella di dare visibilità a chi non l'aveva, dare voce a fatti e persone che negli Sessanta e Settanta erano escluse dagli apparati istituzionali. Di fronte alla diffusione attuale dei mezzi di comunicazione, con la loro moltiplicazione scomposta come centri di raccolta e di interpretazione degli avvenimenti, riacquisire i contenuti, rileggerli, ricombinarli in modo da svelarne criticità e contraddizioni sembra essere una tendenza condivisa, diffusa e di rinnovata efficacia controinformativa.

### **Tendenze ed esempi**

Analizzando e facendo ricerca all'interno di una vasta produzione sperimentale internazionale che delle modalità di riappropriazione e post-produzione ha fatto le proprie cifre dominanti, possiamo notare che



**SPECIALE** le tendenze che appaiono più rappresentative delle nuove forme di Guerrilla Television sono due: la prima riguarda l'analisi della storia come luogo di interrogazione e critica attraverso un profondo lavoro di rielaborazione *found-footage*, a cui corrisponde anche una militanza politica degli artisti, più o meno esplicita, riscontrabile nei contenuti espressi; la seconda è quella che propone il *remix* e il *mash-up* delle apparizioni televisive dei politici come forma di satira politica, strategie comunicative che negli ultimi anni hanno avuto grande diffusione in rete ed enorme successo di pubblico perché, con il loro tono giocoso e dissacrante, riescono a trattare in modo leggero tematiche e personaggi controversi che hanno animato la politica mondiale.

Le produzioni del francese Jean-Gabriel Périot e del gruppo italiano Canecapovolto si collocano in modo significativo all'interno della prima tendenza ipotizzata.

Lucido osservatore della storia contemporanea e delle dinamiche sociali del mondo, Jean-Gabriel Périot (1974, Bellac, Francia) ha così descritto il significato del proprio percorso di ricerca:

Il cinema, in senso ampio, come mezzo di resistenza: fare di ogni film un luogo di interrogazione e di riflessione, e non un luogo di affermazione e di risposte. L'asperità e non l'aderenza. La storia, la memoria, la violenza. Interrogare il passato e le sue rappresentazioni. (Ri)fare vedere il degrado umano<sup>14</sup>.

Artista riconosciuto internazionalmente nel panorama della produzione audiovisiva degli ultimi quindici anni<sup>15</sup>, Périot applica nella propria produzione un'idea di tempo circolare della storia, concentrandosi su eventi cruciali del Novecento e sul presente, interrogandosi (e interrogandoci) sulle intricate vicissitudini dell'umanità. Le sue opere sono riflessioni dure e profonde sulle problematiche della contemporaneità, sulla politica e sulle forme di violenza connaturate agli esseri umani, che trovano sfogo nelle guerre, nelle manifestazioni, nei conflitti in generale e in tutte le forme di dissenso sociale. La cifra formale che contraddistingue la sua produzione è data dall'impiego di materiali di repertorio sia filmici che fotografici, con recuperi anche dalla rete. Périot lavora su questi "prelievi" andando a scovare aspetti ambigui, scomodi, dolorosi, spesso destinati a ripetersi in corsi e ricorsi storici. L'esito di questa ricerca è una produzione sperimentale che si colloca in quelle aree fluide descritte anche da Bill Nichols<sup>16</sup>, dove convergono l'interesse per la forma documentaria, la lucidità del video-saggio e la forza più profonda del film di denuncia. "Interrogare l'essere umano e i suoi paradossi. Interrogare la memoria frammentata, porre la questione della rovina e della ricostruzione. Interrogare l'intimo, interrogare il corpo sociale, sostituito nella Storia... il suo rapporto con il mondo, con il tempo"<sup>17</sup>: attraverso questo approccio critico, che è anche guida nella metodologia di ricerca e lavorazione dei materiali *found footage*, Périot costruisce opere che traducono e sono testimoni del tempo e della storia, invitando gli spettatori a una visione partecipata e lucida, priva di filtri.

Si colloca in questa prospettiva l'opera *21 04 02* (Francia, 2002, 9'30"). Il video è composto da un montaggio rapidissimo di immagini tratte dalla storia dell'arte di tutte le epoche, estratti televisivi, cinematografici, brandelli di pubblicità, archivi fotografici personali. Il bombardamento visivo a cui lo spettatore è sottoposto, accompagnato da una concezione sonora ricca di estratti musicali e sollecitazioni elettroniche, disorienta lo spettatore e suggerisce l'effetto di stordimento e saturazione percettiva creato dal sistema mediatico odierno<sup>18</sup>. L'intera storia dell'umanità viene fagocitata e rimesa senza soluzione di continuità, passando da Masaccio a Andy Warhol, dalle guerre novecentesche fino all'attentato alle Twin Towers. La prima intenzione del progetto, come ha scritto l'autore, era di critica politica e di denuncia del razzismo:

Il 21 aprile 2002 era il giorno del primo turno delle elezioni presidenziali in Francia. I due candidati scelti dal popolo francese per il secondo turno erano il rappresentante della destra Jacques Chirac e quello della destra fascista, Jean Marie Le Pen. All'annuncio dei risultati ero

## SPECIALE

completamente sconvolto (...). Il film cerca di rispondere a quei momenti – la mia risposta alla profonda crisi esistenziale che stavo attraversando. Come andare avanti, come combattere, come esistere in quanto artista oggi...<sup>19</sup>.

Ed è ancora attraverso un processo di scavo e ricerca tra archivi televisivi e documentari (tra i quali la BBC motion gallery, l'archivio NASA, la mediateca della Commissione Europea e molti altri), che Périot recupera le immagini impiegate nella realizzazione del video *Undo* (Francia, 2005, 10'), stavolta concentrandosi sui temi dell'evoluzione e dell'involuzione del pianeta Terra e degli esseri umani che lo abitano. Sviluppando una narrazione a ritroso, e cioè rimontando le immagini al contrario, l'artista ripercorre la nascita del pianeta a partire dalla ricostruzione del Big Bang, per poi mostrare una serie di catastrofi naturali alle quali associa immagini di esplosioni nucleari, attentati, repressioni poliziesche, spargimenti di sangue, registrazioni degli scontri del G8 di Genova e degli attentati dell'11 settembre. Poi la vita ordinaria, le strade affollate, i supermercati, il lavoro negli uffici e nelle industrie, gli allevamenti e le attività agricole, fino a riavvolgere il nastro del tempo verso la creazione mitologica del mondo a partire da Adamo ed Eva. Infine, un'altra deflagrazione, esito forse di un pianeta che ha sopportato troppo, ma forse anche un ambiguo accenno da parte dell'artista a un'idea di rinascita e di possibilità di ricreare (o disfare) una storia dell'umanità ricominciando da capo.

La vasta produzione di Périot, oltre a mantenere uno sguardo sempre vivo nei confronti dei messaggi veicolati dalla comunicazione televisiva e massmediale più attuale, riguarda anche il recupero di fotografie e filmati documentari storici del Novecento – ricordo qui, a titolo esemplificativo, *The Devil* (Francia, 2012, 7') sul movimento delle Black Panthers, o *Even if She Had Been a Criminal...* (Francia, 2006, 9'39") sulle infauste sorti delle presunte donne collaborazioniste del regime nazista alla fine della guerra in Francia nel 1944: opere problematiche e dure che riflettono sui temi del conflitto e della violenza, sui concetti di giustizia e repressione, che richiedono la partecipazione riflessiva dello spettatore.

Il gruppo Canecapovolto<sup>20</sup> lavora con procedimenti formali simili a Périot dal punto di vista del recupero e della post-produzione su materiali tratti dai mass media, ma, rispetto all'artista francese, l'approccio adottato è ancor più scientificamente investigativo e politicamente schierato. Dal 1992 Canecapovolto sviluppa una ricerca sperimentale articolata tra varie esperienze audio-visive che si concentrano sull'analisi della comunicazione mediale e l'impatto che essa ha sugli spettatori, con attenzione particolare verso la storia contemporanea e l'universo sociale. Come ha scritto Bruno Di Marino:

La loro estetica, per molti versi fredda, piena di rimandi a ricerche sulla percezione e sulla neuroscienza, si basa su un continuo spaesamento e spiazzamento dello spettatore. Più che di opere possiamo parlare di opere-azioni, concepite e costruite per inquinare il flusso visivo (...). Il video (ma anche l'audio) per Canecapovolto è un dispositivo expanded che tende a trasmutarsi, ad assumere forme nuove, a vampirizzare generi e contesti. Found-footage, plagio, contro-propaganda, l'immaginario dei situazionisti catanesi si configura come un rigoroso e chirurgico intervento sul corpo stesso del video<sup>21</sup>.

Nei primi anni del 2000 il gruppo si è particolarmente interessato alla politica internazionale, con attenzione specifica verso quella statunitense dopo gli attentati dell'11 settembre, definendo una propria posizione nettamente anti-americana. La risposta di Canecapovolto alla logica del terrore si è concretizzata in due video costruiti con lo stile proteiforme e problematizzante che lo caratterizza: *Impero/In God We Trust* (Italia, 2004, 31') e *An Example of Just and Fair Punishment* (Italia, 2006, 15'45"). Seppure le didascalie che appaiono all'inizio di *Impero* lo definiscano un "documentario che analizza l'integrazione tra il governo americano e l'industria bellica", questa categoria appare insufficiente per descrivere un'opera che del documentario classico conserva solamente l'impiego della *voice-over*, citando lo stile neutro e pedagogico del formato televisivo. Con *Impero*, Canecapovolto abbraccia le teorie del complotto e

**SPECIALE** ricostruisce minuziosamente le possibili trame di una follia politica planetaria imbastita astutamente dagli Stati Uniti dagli inizi della Guerra Fredda, strizzando l'occhio al documentario d'inchiesta e riorganizzando in un linguaggio eterogeneo, ma reso coerente e compatto attraverso le scelte di montaggio, una vastità di materiali prelevati dalla comunicazione massmediatica: documentari militari, frammenti di film hollywoodiani, estratti da reportage e trasmissioni televisive, pubblicità, ricostruzioni di eventi storici (dalla Seconda Guerra mondiale al Vietnam e oltre...), dati scientifici, fotografie, cartoni animati, testi e testimonianze... tutto viene intrecciato visivamente e sonoramente in quella che Sandra Lischi ha descritto come una

(...) analisi dura e implacabile, sempre condotta fra voce e materiali d'archivio, vecchi film tutt'altro che innocui, immagini di provenienza diversissima eppure compatte: un muro ideologico insormontabile, la scientifica costruzione della paura in un collage mediatico fatto di racconti che si presentano come inoffensivi (...) <sup>22</sup>.

Tra gioco e provocazione, Canecapovolto saccheggia materiali, li disseziona chirurgicamente e, sfidando il documentario tradizionale, li riorganizza al fine di smascherare un apparato ideologico costruito attraverso una comunicazione mediale che, nel corso degli anni, sembra avere confezionato un'astuta propaganda.

Più fluido e formalmente in debito con la videoarte per l'impaginazione ricca di immagini e testi che segue anche le logiche ritmiche del videoclip, *An Example of Just and Fair Punishment* sorpassa lo stile già composito di *Impero*. I temi della politica del terrore statunitense e l'idea di un espansionismo "in nome di Dio" restano, ma qui il livello di provocazione cresce attraverso la costruzione di parallelismi tra alcuni dei brani più violenti e sanguinari del Vecchio Testamento riportati in sovrimpressioni sulle immagini e la ricomposizione di estratti da vari repertori – documentari, immagini televisive, film, giornali... – che mostrano guerre, azioni militari, stragi, fanatismi religiosi. Canecapovolto si concentra sui concetti di onore, fedeltà, senso del dovere e altri *tòpoi* della retorica bellica e patriottica, paragonandoli specularmente a concetti di radicale matrice religiosa come il sacrificio e il martirio in nome di Dio. La complessità visiva del video, dove le immagini entrano in cortocircuiti produttivi di sensi e controsensi, è data anche da un *soundscape* estremamente stratificato fatto di inserti musicali, stralci di discorsi politici e militari e sonorità elettroniche. Con un approccio "ruvido" di discendenza underground e facendosi erede anche delle strategie audiovisive proposte dai cineasti delle avanguardie storiche, Canecapovolto coniuga il proprio fare artistico con un deciso fare politico, lavorando sulla sottile soglia che divide la realtà dalla verosimiglianza, generando inquietanti interrogativi, brusche sollecitazioni, perturbanti spiazzamenti, e invitando lo spettatore ad assumere un atteggiamento di vigilanza rispetto alla comunicazione dei media. Dalla vastissima produzione più legata alla seconda tendenza delineata, ovvero quella che riguarda le forme di *remix* e *mash-up* delle apparizioni televisive dei politici come forma di satira politica, due esempi sembrano essere particolarmente degni di nota. Il primo artista è Johan Söderberg (1962, Bollnäs, Svezia) <sup>23</sup>, regista, montatore, docente universitario e fondatore della casa di produzione Soderbergtv. Maggiormente introdotto nella sfera della produzione *mainstream*, Söderberg è autore di film, pubblicità e videoclip e il suo nome è noto per le collaborazioni con Madonna, David Bowie e altre star della scena musicale internazionale. A questo impegno più di ambito commerciale, l'artista affianca anche un'attività sperimentale, attraverso la realizzazione di video e *mash-up*, riconducibili alla sfera della *remix culture*. Questo fenomeno, recentemente assai indagato <sup>24</sup>, ha origini lontane: affonda le radici nelle pratiche dadaiste e surrealiste di primo Novecento, prende corpo negli anni Cinquanta anche grazie alle esperienze di alcuni esponenti della Beat Generation (si pensi alle tecniche di collage e *cut-ups* praticate da William Burroughs), rinnova la sua linfa nella logica dei *mix-tapes* musicali degli anni Settanta e Ottanta e oggi, grazie alla spinta del digitale, prolifera vivacemente disseminandosi attraverso

**SPECIALE** varie forme mediatiche, trovando grande riscontro e successo nella viralità del web 2.0, in un'epoca che Paolo Peverini definisce come "l'epoca della replicabilità"<sup>25</sup>.

L'idea che sta al cuore del *mash-up*, infatti, è quella del riutilizzo di contenuti estratti dai mass media, fortemente rielaborati e ricontestualizzati, fino a ottenere un radicale stravolgimento di senso rispetto alla forma originaria<sup>26</sup>. Se, da un lato, è evidente che questa tipologia di produzione trovi pieno vigore nelle logiche di una cultura partecipativa digitale<sup>27</sup> in cui si moltiplicano i più svariati gruppi *fandom* e le più vivaci comunità di autori collettivi che rielaborano i contenuti dei media, creando a partire da essi nuovi contenuti e nuovi significati che vanno a erodere il confine tra produzione e fruizione, dall'altro, esistono in questo ambito prodotti audiovisivi di marca anche autoriale e professionale, come nel caso di Johan Söderberg.

Negli studi dedicati all'argomento, spesso viene sottolineato come questi *mash-up* o *remix* svolgano un ruolo cruciale nelle forme di partecipazione alla vita politica e possano essere un mezzo efficace nell'espressione di pratiche di dissenso e protesta. È in questa cornice che si inquadra la serie di video *Read My Lips* realizzata Söderberg per la televisione svedese Kobra, che ha come protagonisti personaggi politici apparsi in televisione, ri-editati sulla base di alcune note canzoni della scena pop internazionale. È questo il caso di *Bush and Blair* (Svezia, 2002, 1'14"), in cui le immagini dei due leader, estrapolate da vari contesti televisivi, attraverso un certosino lavoro di smontaggio e rimontaggio di frammenti dei loro discorsi, vengono ri-attivate in un potenziale confronto che avviene sulle note della popolare canzone *Endless Love*, di Lionel Richie e Diana Ross. Attraverso la rappresentazione ridicola di un goffo scambio "amoroso", Söderberg muove una critica ai capi dei due governi, a quei tempi solidali sulla necessità di un attacco all'Iraq, depotenziando le figure e il senso del loro agire politico attraverso una resa caricaturale. *Gaddafi and Berlusconi* (Svezia, 2011, 0'51") è un altro lavoro della serie, stavolta dedicato al duetto tra il leader italiano e quello libico, dei quali intende sottolineare la relazione controversa grazie a una ricostruzione audiovisiva che si appoggia al testo della canzone dei Clash *Should I Stay or Should I Go*, i cui temi sono la conflittualità e le logiche di potere nella relazione amorosa. L'autore, oltre a trattare le immagini in modo da avvicinare il labiale dei due al testo, evidenzia la loro gestualità, eccessivamente aggressiva o amichevole, e introduce nel video anche immagini di violente manifestazioni civili.

Con gli stessi presupposti formali si colloca nella cornice finora analizzata un video ancora più radicale e provocatorio dei precedenti, che ha avuto ampia diffusione virale sia in rete che nei film festival e che è anche stato trasmesso da alcuni canali televisivi, diventando un "cult" per i pacifisti di tutto il mondo: si tratta di *Imagine This* (Irlanda-Australia, 2006, 5'), realizzato dal filmmaker irlandese John Callaghan<sup>28</sup>, artista assai versatile in ambito digitale. La storia del video è interessante e peculiare anche come forma di lavoro a più mani sviluppato con step progressivi su un prodotto di partenza, e si riallaccia alla gestazione di un *mash-up* musicale sviluppato in due versioni. La prima, realizzata da Wax Audio, prevedeva un mix sonoro tra estratti da *Imagine* di John Lennon e dai discorsi tenuti da George W. Bush durante la seconda guerra del Golfo; la seconda versione, creata da Tom Compagnoni con lo stesso spirito demistificatorio e militante, era basata sull'assemblaggio tra le canzoni *Imagine* e *Give Peace a Chance* di Lennon, ma la voce di Bush, attraverso un lavoro certosino di smontaggio e rimontaggio di parole pronunciate nei suoi discorsi e combacianti con i testi delle canzoni, diventava la protagonista assoluta grazie a una post-produzione che le conferiva una cadenza musicale attraverso rallentamenti, ripetizioni e accelerazioni. È a questa seconda versione che Callaghan offre un'impaginazione visiva. La forma del clip musicale, come nei lavori di Söderberg, viene usata con cinica ironia e ne viene ribaltato il senso. Bush, la "contro-star", si esibisce in un inno alla pace e alla libertà, mentre in controcampo vengono associati alcuni scorci terribili della guerra in Iraq, immagini di manifestazioni pacifiste del tempo ed estratti dai video delle canzoni di Lennon. L'effetto complessivo è perturbante, l'intreccio audiovisivo tra parole di pace e il contesto visivo legato alla guerra colpisce per originalità e acutezza e, proprio

**SPECIALE** grazie al suo aspetto videomusicale basato su una comunicazione diretta e facilità di comprensione, il lavoro ha riscosso un ampio successo di pubblico.

### **Conclusioni**

E dunque, anche a fronte degli esempi riportati come paradigmatici delle nuove tendenze di sorveglianza e critica attiva rispetto ai contenuti dei mass media, cosa rimane della storica Guerrilla Television? Se, da un lato, quella che potremmo considerare la Digital Guerrilla degli ultimi quindici anni sembra mantenere vive le implicazioni concettuali precedentemente descritte, immaginate come fili rossi che hanno attraversato epoche, tecnologie e linguaggi, dall'altro, questa nuova forma di "opposizione" audiovisiva si allontana dalla militanza della "telecamera in strada" per trovare un nuovo "corpo a corpo", non più alla ricerca di un contatto diretto e trasparente con la realtà per poter fare luce su argomenti trascurati o oscurati dai mass media, ma lavorando in post-produzione sulla realtà già mediatizzata, su immagini e contenuti spesso già noti all'opinione pubblica, ai quali gli artisti sentono la necessità di dover dare interpretazioni diverse attraverso nuove composizioni. Partendo da questi presupposti, i contenuti televisivi e massmediali vengono ridefiniti attraverso una post-produzione a basso impatto: gli interventi sulle immagini, montate direttamente senza particolari transizioni, riguardano soprattutto velocizzazioni, fermo immagine e rallentamenti, mentre gli effetti sono assenti o usati con parsimonia. Con questa metodologia, che trascurava ricerche estetizzanti, gli artisti mettono in primo piano i contenuti veicolati dalla televisione e dai media sminandone sensi e contesti e creando opere i cui contenuti oscillano tra interrogazione e denuncia, tra impegno empatico e allegorico distacco. Riappropriazione, post-produzione e *remix*, oltre a essere formule per nuovi processi creativi, oggi diventano così anche atti di re-interpretazione politica e strategie di nuova militanza artistica.

Elena Marcheschi

### **Note**

1. Simonetta Fadda, *Definizione zero. Origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Costa & Nolan, Milano 2005 (seconda edizione), p. 66. Nel testo è possibile rintracciare delle utilissime cronologie che ricostruiscono i primi passi compiuti dal video nel mondo dell'arte, della comunicazione militante e della televisione. Dalle tabelle si evince la distribuzione geografica di tali fenomeni, concentrati soprattutto in area statunitense ed europea. Si vedano in particolare pp. 139-167.
2. Si pensi alle previsioni di Lucio Fontana e ai vari manifesti dello Spazialismo degli anni Quaranta, che ipotizzavano l'impiego dei monitor televisivi come elementi di creazione artistica. Cfr. Silvia Bordini, *Videoarte & Arte. Tracce per una storia*, Lithos, Roma 1995, pp. 20-25 e anche Marco Senaldi, *Arte e televisione. Da Andy Warhol al Grande Fratello*, Postmedia, Milano 2009, pp. 45-49.
3. Marita Sturken ha evidenziato nei suoi studi come vocazione artistica e impegno politico fossero qualità inscindibili e convergenti del nuovo mezzo e come tutti coloro che usavano le telecamere avessero consapevolezza della responsabilità sociale della propria produzione. Cfr. Marita Sturken, "Paradossi nell'evoluzione di un'arte. Grandi speranze e come nasce una storia", in Alessandro Amaducci, Paolo Gobetti (a cura di), *Video Imago, Il Nuovo Spettatore*, n. 15 (maggio 1993), pp. 141-169, pp. 160-161.
4. Penso a *Videotape Study n. 3*, in cui Nam June Paik distorce le immagini dei discorsi televisivi di politici come il presidente Johnson o il sindaco di New York Lindsay.
5. Tra i possibili riferimenti si veda Chris Meigh-Andrews, *A History of Video Art. The Development of Form and Function*, Berg, Oxford-New-York 2006, pp. 59-70. Storia ed esempi di resistenza politica da

- SPECIALE** parte di alcuni artisti che hanno sviluppato interventi all'interno delle televisioni statunitensi negli anni Sessanta e Settanta sono analizzati anche in David Joselit, *Feedback. Television Against Democracy*, MIT Press, Cambridge (MA)-London 2007 (trad. it. consultata, *Feedback. La televisione contro la democrazia*, Postmedia, Milano 2016).
6. Yvonne Spielmann, *Video. Das reflexive Medium*, Suhrkamp Press, Frankfurt 2005 (trad. ing. consultata, *Video. The Reflexive Medium*, MIT Press, Cambridge (MA)-London 2008, p. 81).
  7. Deirdre Boyle, *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*, Oxford University Press, New-York-Oxford 1997, p. 4 (traduzione mia).
  8. Ricordo anche il lavoro di Marty St. James e Anne Wilson in Gran Bretagna, o quello di Tom Rubnitz e Ann Magnuson negli Stati Uniti. Si veda il capitolo "Television Spoofs and Scratch. Parody and Other Forms of Sincere Flattery", in Catherine Elwes, *Video Art. A Guided Tour*, I. B. Taurius, London-New York 2005, pp. 96-116.
  9. Su queste tematiche e sulla relativa produzione si faccia riferimento anche al mio testo: Elena Marcheschi, *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*, Kaplan, Torino 2015.
  10. Scrive Marco Bertozzi: "Quello del riuso d'archivio è un interesse in piena espansione, esaltato dai procedimenti postmoderni della citazione e del riutilizzo, tra strategie di re-enactment e orizzonti di post-appropriazione". Marco Bertozzi, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012, p. 21.
  11. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New-York 2002.
  12. Il dibattito sulle nozioni di montaggio e video-processing è ripercorribile nel paragrafo "Effetti speciali, effetti normali", in cfr. Sandra Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Biblioteca di Bianco & Nero/Marsilio, Roma-Venezia 2001, pp. 21-24.
  13. Sul montaggio tra estetica della composizione ed estetica della continuità, si faccia riferimento a Lev Manovich, *The Language of New Media* [2001], trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002, pp. 183-205.
  14. Testo reperibile alla pagina del sito web dell'artista, Jean-Gabriel Périot, "Cinéma", <<http://www.jgperiot.net/TEXTES/FR/FR%2007%20JG%20cinema.html>> (ultimo accesso 14 dicembre 2016).
  15. Si faccia riferimento al sito dell'artista <<http://www.jgperiot.net>> e, per quanto riguarda i video analizzati, al canale Vimeo <<https://vimeo.com/jgperiot>> (ultimo accesso 14 dicembre 2016).
  16. Bill Nichols, *Blurred Boundaries. Questions of Meaning in Contemporary Culture*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis 1994.
  17. Emmanuelle Sarrouy, "Jean-Gabriel Périot – Ritratto, il mondo", testo pubblicato nel Catalogo della Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro, edizione 2007, rintracciabile alla pagina <<http://www.jgperiot.net/TEXTES/AUT/ITA/ITA%2007%20PESARO%20portrait.html>> (ultimo accesso 14 dicembre 2016).
  18. Sugli effetti della saturazione mediatica si faccia riferimento a Vanni Codeluppi, *L'era dello schermo. Convivere con l'invasione mediatica*, Franco Angeli, Milano 2013.
  19. Cfr. la scheda del video "Jean-Gabriel Périot, 21 04 02", in Simonetta Cargioli, Sandra Lischi (a cura di), *Instant Images/Istantanee. INVIDEO, Mostra internazionale di video e cinema oltre*, catalogo XIII edizione, A+G edizioni, Milano 2003, p. 85.
  20. Alcune informazioni sul gruppo sono rintracciabili sul sito ufficiale <<http://www.canecapovolto.it/>>. Sul canale Vimeo <<https://vimeo.com/canecapovolto>> sono visibili molte produzioni, tra queste anche l'*Anti War Pak 1-2*, una linea di prodotti audio e video che analizzano gli scenari religiosi, economici e tecnologici delineati dopo l'11 settembre 2001 (ultimo accesso 15 dicembre 2016).
  21. Bruno Di Marino, "Energia visibile. Artisti e dispositivi nella videosperimentazione italiana", in

- SPECIALE** Andrea La Porta, Gianluca Marziani (a cura di), *Corpo Elettronico. Videoarte Italiana tra Materia, Segno e Sogno*, Prearo, Milano 2012, p. 50.
22. Sandra Lischi, "Su canecapovolto", in AA.VV., *Canecapovolto. Il futuro è obsoleto (1992-2002)*, cofanetto 3 DVD + libro, malastrada.film, Catania 2009, p. 17.
23. Si consulti il sito ufficiale dell'artista <<http://soderberg.tv>>. I video analizzati sono visibili alla pagina <<https://www.youtube.com/watch?v=g6-NDTWM8VE>> e alla pagina <<https://www.youtube.com/watch?v=8FZwf1XPpd8>> (ultimo accesso 16 dicembre 2016).
24. Tra le varie pubblicazioni mi riferisco in particolare a: Nicola Dusi, Lucio Spaziantè (a cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006; Stefan Sonvilla-Weiss, *Mashup Cultures*, Springer, Wien-New York 2010; Eduardo Navas, *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*, Springer, Wien-New York 2012; Eduardo Navas, Owen Gallagher, Xtine Burroughs (a cura di), *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge, New York-Oxon 2014.
25. Paolo Peverini, "Dal bastard pop al mash-up. Mutazioni in corso", in Romana Rutelli, Gianfranco Marrone, Patrizia Calefato (a cura di), *Mutazioni sonore. Sociosemiotica delle pratiche musicali contemporanee*, E/C, n. 1 (2007), pp. 115-120.
26. Sull'origine del termine si confronti anche Vito Campanelli, "Toward a Remix Culture. An Existential Perspective", in Eduardo Navas, Owen Gallagher, Xtine Burroughs (a cura di), op. cit., p. 77.
27. Cfr. Henry Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali. Media education per il XXI secolo*, Guerini Associati, Milano 2010.
28. Biografia e informazioni sull'artista sono rintracciabili sul sito ufficiale <<http://www.cal-tv.net>> e sul canale Vimeo <<http://vimeo.com/cal-tv>>, dove è presente anche il video *Imagine This* (ultimo accesso 16 dicembre 2016).

## SPECIALE Ripetizione e ri-produzione nelle GIF animate

Nell'ambito dei fenomeni di riuso delle immagini favoriti dalla digitalizzazione, le GIF animate<sup>1</sup> offrono un caso tanto esemplare quanto peculiare. La popolarità che hanno acquisito negli ultimi anni come veicolo per la distribuzione dal basso di contenuti sul web è infatti strettamente legata ad alcuni caratteri specifici del loro formato, il cui grado di portabilità e compressione rende questo tipo di immagini tanto mobili e leggere quanto accessibili e manipolabili. Un connubio di bassa definizione e alta riproducibilità che Hito Steyerl ha sintetizzato nel concetto di "immagine povera"<sup>2</sup>, rivendicando questa degradazione dell'immagine come indice di uno sradicamento della copia rispetto a origini e modelli, nomadismo sovversivo aperto a una continua proliferazione e riprogrammazione dei contenuti trasmessi, in una extraterritorialità che sfugge diritti autoriali e proprietari, censura politica e culturale. Le GIF animate prosperano in un ambiente liquido e metamorfico, percorso da scambi rapidi e diffusioni virali, indifferente al mito modernista dell'originalità e predisposto alla logica ripetitiva e additiva propria del remix e del mash-up.

Creato nel 1987, il formato GIF si afferma già agli albori del web 1.0 come la prima forma di immagine in movimento in rete, grazie a una funzionalità che permette non solo di archiviare e riprodurre una sequenza di immagini in un unico file, ma anche di eseguire questa operazione indefinitamente, in loop, grazie a un'estensione annessa nel 1995 alla versione 2.0 di Netscape Navigator (il primo browser a larga diffusione). Composte da linee grossolane e campi di colore piatti, le prime GIF offrono movimenti elementari e vistosi effetti ottici: sono pulsanti, banner, figurine e altri elementi grafici, che popolano soprattutto le pagine web personali su web hosting come GeoCities. Si tratta di animazioni elementari, programmate per mostrare in ciclo piccoli effetti visivi, che interagiscono con lo spazio grafico della pagina vivacizzandolo con fremiti e scintillii.

Verso la fine della prima decade del ventunesimo secolo, la diffusione delle GIF subisce un'accelerazione critica e, attraverso messageboard, blog e social network, esse s'impongono a un'attenzione di massa: la piattaforma Tumblr, fondata nel 2007, svolge un ruolo decisivo in questa rinascenza; Google+ seguirà nel 2011, mentre Facebook fornirà un'estensione per visualizzare i file solo nel 2015. La nuova fortuna delle GIF non concerne solo la loro distribuzione, ma anche le modalità e la tipologia di produzione: i file GIF, che possono aumentare di dimensione grazie alla progressiva diffusione della banda larga, non si limitano più a riprodurre animazioni digitali create appositamente, ma supportano immagini molto più dense per definizione e numero di frame. Le GIF diventano così uno strumento di campionamento e distribuzione di contenuti video pre-esistenti, catturati con sequenze di screenshot poi riassemblate o grazie a software online che permettono di creare GIF da clip video, si tratti di film, animazioni, programmi televisivi o, non ultimi, video amatoriali caricati su canali come YouTube. Nel 2012, mentre le GIF hanno ormai raggiunto un'espansione senza precedenti, l'Oxford Dictionary USA le promuove a "Parola dell'anno": oltre a riconoscere l'impatto culturale del fenomeno, questa onorificenza è degna di nota perché il lemma premiato non è il sostantivo riferito al file, bensì la forma verbale transitiva "to GIF", ovvero "creare un file GIF di (un'immagine o una sequenza video, in particolare in relazione a un evento)"<sup>3</sup>. La definizione proposta si riferisce a una pratica diffusasi proprio nel corso di quell'anno, quella di documentare eventi mediatici come le Olimpiadi o la campagna elettorale statunitense anche attraverso GIF prodotte nel corso delle trasmissioni in diretta. Ma ciò che lascia implicito è molto più rilevante, ovvero che le GIF sono ormai identificate principalmente con una pratica di riciclo di altre immagini: creare una GIF significa produrre un file GIF *di* qualcosa.

Si tratta di una transizione cruciale, non solo per l'immenso numero di fonti a cui le GIF ora attingono, ma per la tensione che così si produce tra la struttura ciclica del formato e la temporalità lineare di quelle fonti: l'animazione della GIF non si limita a replicare il movimento dell'originale, lo intercetta, lo riprocesa e, soprattutto, lo attrae nella sua orbita circolare. Questa frizione tra linearità e circolarità fa



**SPECIALE** emergere per contrasto la relativa continuità che sussiste tra cinema analogico e digitale rispetto allo scarto tra queste forme tendenzialmente lineari e altri dispositivi appartenenti alla serie culturale delle immagini animate. È infatti facile notare (e spesso viene fatto) come alcuni caratteri delle GIF richiamino quelli dei giocattoli ottici ottocenteschi come il fenachistoscopo e lo zootropio: “l’assenza di qualsiasi configurazione temporale (ovvero l’impossibilità di individuare l’inizio o la fine dell’azione), la brevità della serie di immagini e la sua ripetizione ad nauseam, il valore puramente mostrativo [...]”<sup>4</sup>. Le prime GIF aderiscono in modo abbastanza puntuale a questo modello, perché in esse il movimento è composto fase per fase come nei dischi del fenachistoscopo: in entrambi i casi, insomma, si tratta di immagini programmate per funzionare ciclicamente e permanere nel ciclo senza scarti o eccedenze. Quando invece il loop avvolge immagini pre-registrate, il tempo inscritto in queste non si lascia facilmente piegare dalla dinamica circolare della ripetizione: ne deriva non l’assenza di una configurazione temporale, ma l’insistenza di una temporalità ibrida e paradossale. Per Vilém Flusser il “gesto filmico” essenziale è quello che “crea strisce destinate a rappresentare il tempo storico”<sup>5</sup>: un gesto che l’autore individua non nella fase di ripresa in sé, che produce il materiale grezzo, ma nel montaggio, che lo assembla in vista dello scorrimento continuo proprio alla striscia di pellicola. Se volessimo trovare un corrispettivo gesto della GIF (almeno per quelle che si servono di immagini preesistenti), esso consisterebbe nel prendere segmenti di quelle strisce per farne degli anelli: dunque sempre un’operazione di montaggio, che non ha però lo scopo di rappresentare il “tempo storico”, semmai di saccheggiarlo, di estrarne schegge che persistono in un presente infinitamente protratto e svuotato di ogni storicità.

Il gesto fondamentale della GIF è questa fissazione del movimento in un tempo sospeso: al contempo una liberazione e una trappola, un’intensificazione e una deformazione dell’esperienza di visione. La brevità del frammento dà adito a una penetrazione immediata, consente di cogliere istanti pregnanti o dettagli sfuggenti, ma, al tempo stesso, la contrazione della durata enfatizza la discontinuità prodotta ad ogni riavvolgimento della clip: espressioni, gesti, situazioni sono strappati alla continuità narrativa per fiammeggiare in pochi istanti di pura attrazione. Le GIF sono congeniali all’economia dell’attenzione e hanno successo quando riescono a “monetizzare” i loro effetti nel minor tempo possibile: “arrivano subito al punto, e proprio quando si sente l’impulso di riavvolgere e rivedere il climax, il loop si riavvia proprio dove dovrebbe”<sup>6</sup>. Questo evidenzia come, nella maggior parte dei casi, le GIF siano prodotte da una prospettiva spettatoriale, come fossero un’estensione di quell’esperienza, un precipitato memoriale, o, più semplicemente, una citazione. La loro concezione è quindi sostanzialmente lineare, non si struttura sul loop, che interviene all’esaurirsi del climax, come un’eco o un supplemento, abbandonato al piacere della ripetizione compulsiva. Tuttavia, per quanto immediato ed efficace possa essere il loro effetto, esso è pur sempre mediato da un dispositivo, il cui potere di estrazione è anche un fattore di estraniamento: a ogni riavvolgersi della clip il tempo si dispiega e si accartocchia, i corpi sussultano, i gesti perdono naturalezza, lasciando intravedere la meccanica esecuzione dell’automa. Allora il piacere visivo che invita alla ripetizione può rovesciarsi in una lieve angoscia, la soddisfazione del riconoscimento nel turbamento della dissomiglianza.

Walter Benjamin individuava un elemento di choc nella pratica della citazione, apprezzandone i vantaggi retorici<sup>7</sup>: la violenza con cui si strappa un brano al suo contesto può convertirsi in forza d’intervento su un altro territorio. Anche le GIF sembrano caricarsi di questa potenza disgiuntiva, che espone la mutilazione come un valore acquisito e che “non prelude alla restaurazione di un intero: perpetua una continuazione del frammentario, come è evidente dal suo loop infinito, il suo esistere puramente nel momento senza l’esigenza di appartenere a un altro flusso narrativo”<sup>8</sup>. In questo senso, esse appartengono in pieno al regime temporale della “post-produzione”. Rispetto all’idea di una continua “riprogrammazione” di forme e materiali pre-esistenti, proposta da Nicolas Bourriaud per descrivere l’impatto della cultura digitale sulle pratiche dell’arte contemporanea<sup>9</sup>, Hito Steyerl ha suggerito una revisione, osservando come ormai la post-produzione si iscriva al cuore stesso del modo di produzione capitalista, come una condizione

**SPECIALE** retroattiva: “Questo modifica anche la temporalità inerente al termine post-produzione. Il prefisso “post-”, che denota uno stadio storico fissato nel passato, è sostituito dal prefisso “ri-”, che indica ripetizione o reazione. Non ci troviamo dopo la produzione. Piuttosto siamo in uno stadio in cui la produzione è interminabilmente riciclata, ripetuta, copiata, e moltiplicata, ma potenzialmente anche delocalizzata, ridimensionata, e rinnovata”<sup>10</sup>. Con la loro capacità di espandersi, di generare varianti e commistioni a partire dal loro ossessivo microcosmo, le GIF animate mostrano come la ripetizione possa generare differenza: quando “l’orizzonte è in loop”<sup>11</sup> e la produzione lascia collassare ogni prospettiva temporale, la “ri-produzione” può diventare una risorsa e una reazione, trovando nella disseminazione spaziale quel principio di trasformazione che un processo storico inceppato non sembra più garantire. Disperse nello spazio virtuale della rete, le GIF compongono allora uno scenario di detriti inquieti, un universo autoreferenziale di monadi, che non cessano di mutare e ricombinarsi.

È difficile trovare un’altra pratica di riuso delle immagini che declini tale uso in termini altrettanto pragmatici: estratte dal loro contesto, le GIF assumono valori specifici in un regime di conversazione, uno spazio comunitario di riproduzione e variazione culturale. Il loro habitat è quello dei social network e dei forum, delle chat e dei commenti, un ambiente particolarmente instabile, in cui l’economia retorica e la riconoscibilità lasciano margini ristretti, benché sempre dialettici, all’originalità e all’innovazione. Più che su un piano artistico ed estetico, è in questo orizzonte comunicativo e pragmatico che le GIF trovano un terreno di rigenerazione. Un caso esemplare sono le GIF cosiddette “di reazione” (*reaction GIF*): utilizzate per rispondere a fatti o commenti, per esprimere stati emotivi, connotare situazioni reali o ipotetiche, esse accompagnano, o spesso sostituiscono, un messaggio scritto, integrandolo con sfumature non verbali. L’immagine diventa insomma il supporto temporaneo per un’espressione corporea delegata a un avatar animato (il più delle volte umano, ma non necessariamente). Questa categoria, che è poi la più diffusa e pervasiva, è definita dalla funzione che una GIF assume nel contesto d’interazione: potenzialmente qualsiasi GIF può diventare una *reaction GIF* e ciascuna è esposta a possibili risemantizzazioni, benché alcune assumano una codificazione più stabile con l’aumentare della loro popolarità. Le GIF vanno così formando progressivamente un linguaggio gestuale “messo in atto”<sup>12</sup> dall’immagine, un lessico in cui, come ha suggerito Daniel Rourke<sup>13</sup>, sembra riemergere quella “facoltà mimetica” che Benjamin associava alle fasi primordiali del linguaggio. Se non che le “somialtanze sensibili”, che nel saggio di Benjamin vengono attribuite alle capacità imitative del corpo umano (le danze primitive che riprendono il moto degli astri, il bambino che gioca a fare il mulino a vento), sono qui incarnate nel corpo culturale e codificato dell’immagine, per quanto la fonte del prelievo possa spesso risultare irrilevante o comunque non essenziale alla comprensione. Capita anzi che i significati originari si affievoliscano con la diffusione, favorendo una ricodificazione che può soprapporsi come uno strato indipendente, arricchendo o impoverendo il riferimento originale. È il caso di una GIF cinematografica piuttosto popolare, quella dell’applauso di Charles Foster Kane dopo la disastrosa prima teatrale in *Quarto Potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), che diffondendosi ha perduto la sua connotazione contraddittoria e amaramente ironica e viene spesso usata per esprimere un’approvazione semplicemente sarcastica (in linea con la categoria memetica dello *slow clap*) o addirittura sincera e non ironica.

La diffusione delle *reaction GIF* illustra come le modalità di circolazione delle GIF, e le strategie con cui vengono usate, siano fattori determinanti ben più della loro produzione, poiché “per quanto siano gli individui a processare i pixel, sono le comunità a creare le GIF”<sup>14</sup>. Tuttavia, considerare le loro modalità di produzione è altrettanto importante, se ci si interroga su come, al di là delle dinamiche di ricontestualizzazione, la totalità frammentaria della GIF possa sostenersi da sé, ovvero come, da veicolo di contenuti derivati e attraverso i processi di rimediazione in cui è coinvolta, la GIF animata possa guadagnare, se non un’autonomia estetica (concetto poco utile in questo contesto), perlomeno una condizione riflessiva. Ovviamente le strade aperte in questa indagine sono diverse e non affronterò direttamente qui la questione della GIF come medium artistico, che del resto, più che una questione, è

**SPECIALE** una realtà antica quasi quanto le GIF stesse. Per quanto gli esempi che seguono possano benissimo essere definiti esperimenti artistici, preferirei considerarli come pratiche collezionistiche che, in modo molto letterale, fanno del cinema un oggetto e della GIF un metodo. In particolare, ci occuperemo di due Tumblr: *If We Don't, Remember Me (IWDRM)*<sup>15</sup>, attivo dal 2010 al 2015, e *Three Frames*<sup>16</sup>, attivo dal 2009 al 2011. In essi possiamo osservare un vero e proprio metodo capace di orientare le strategie di prelievo riguardanti le GIF di derivazione cinematografica, non solo perché sono stati tra i primi blog ad allestire con coerenza delle collezioni a esse dedicate, ma perché mostrano interessanti affinità e divergenze nell'approccio e nel trattamento del materiale, ponendosi, per così dire, a due estremi opposti nella dialettica tra mobilità e immobilità che caratterizza le GIF.

Le GIF di *If We Don't, Remember Me*, create da Gustaf Mantel, sono realizzate secondo la tecnica del *cinemagraph*<sup>17</sup>, un metodo che elabora digitalmente la clip video di partenza, fissando un solo frame e lasciando animata una porzione limitata del quadro attraverso una mascheratura. L'effetto è quello di una fotografia in cui alcuni elementi isolati si muovono, all'improvviso (palpebre che sbattono, piccoli gesti a scatti, trasalimenti) o in una sommessima continuità (foglie o capelli mossi dal vento, luci o monitor tremolanti, fremiti del corpo e gesti ripetitivi). Sono immagini ambigue, come suggerisce la definizione che ne dà Mantel (ossia "moving still"), giocando sull'espressione "movie still": infatti, a colpo d'occhio molte delle GIF possono essere scambiate per semplici still da video e anziché consegnare subito il loro effetto come accade di solito, richiedono un'attesa. Sembra che il tempo alterato, eternamente presente, del digitale si sia infiltrato in queste immagini e ne abbia irrigidito buona parte del campo, come l'ambra che circonda un insetto; solo che qui si colgono ancora piccoli gesti e vibrazioni che sfuggono inaspettati, dentro una teca in cui i corpi appaiono imbalsamati. Con *Three Frames*, Grady Gillan sembra operare similmente, approssimandosi a un grado zero del movimento che al contempo sfugga alla fissità fotografica. Le modalità e i risultati, però, non potrebbero essere più distanti da IWDRM. Come dichiarato dal titolo, le GIF di questo blog sono invariabilmente composte da tre soli frame, consecutivi e in rapida successione, per cui le immagini appaiono in preda a un continuo tremore, un sussulto generalizzato che coinvolge qualsiasi elemento mobile, ma che abortisce ogni movimento sul nascere, creando un'innaturale vibrazione. L'effetto ricorda quello ottenuto da Martin Arnold nei suoi lavori degli anni novanta<sup>18</sup>, in cui l'artista austriaco processava spezzoni di vecchi film hollywoodiani con una stampatrice ottica, moltiplicandone i singoli fotogrammi in modo da ottenere una serie di micro-loop che interferiscono col fluire delle immagini, rendendo l'effetto di un proiettore inceppato.

Entrambi i blogger sembrano mirare a una sorta di cortocircuito tra fissità e movimento, dilatando o contraendo la durata della GIF oltre la norma abituale, annichilendo o esaltando la sua carica cinetica. Certamente le tecniche adottate spingono a diversi criteri di selezione: le scene di IWDRM sono accuratamente selezionate e appaiono spesso pervase da un'atmosfera distesa e malinconica, verrebbe da dire da un silenzio sospeso, se non fosse che tutte le GIF sono prive di sonoro; i prelievi di *Three Frames* sembrano invece più casuali, meno iconici, spesso risultano grotteschi e repulsivi, sempre in preda, per continuare la sinestesia, a un balbettio maniacale. In entrambi i casi, il dialogo col medium cinematografico non scade nella citazione cinefila nostalgica, rispecchiando semmai le mutazioni che lo scenario digitale ha impresso alla cinefilia stessa: cosa sono le GIF se non una materializzazione, paradossale e disturbante, di quel desiderio tipicamente cinefilo di sospendere ed estrarre, conservare e ripetere scene, dettagli, gesti? Il loop in cui il brano filmico resta catturato sembra fornire un oggetto alla pulsione feticista di quello che Laura Mulvey chiama lo "spettatore possessivo". D'altra parte, proprio questa reificazione implica una riprogrammazione del materiale, un'automazione della compulsione a ripetere che restituisce il risvolto sadico e mortifero di quella pulsione: "La recitazione cinematografica è trasformata dalla ripetizione e le azioni prendono ad assomigliare a gesti meccanici, compulsivi. [...] la perturbante fusione tra morto e vivente propria del cinema si unisce a quella tra organico e inorganico, corpo umano e macchina"<sup>19</sup>. Accessibili e sfuggenti, le GIF sollecitano e frustrano il feticismo dello spettatore; ponendosi su una soglia indecidibile tra fotografia e cinema, tra morto e vivente, oscillano

**SPECIALE** perennemente tra l'oggettuale e il gestuale: sono insieme gesti cristallizzati e oggetti che non smettono di gesticolare. Estremizzando questa tensione, le GIF di queste due collezioni mostrano come la manipolazione digitale, con tutta la mediazione dei suoi processi e l'immaterialità dei suoi pixel, possa dare forma concreta ai fantasmi che un tempo aleggiavano per la sala cinematografica e s'intrattenevano nella mente dello spettatore: rivelano il nodo di desiderio che stringe l'immagine in un loop, lasciandoci intravedere come la fascinazione e l'amore per un'immagine possa convertirsi in brama di possesso e controllo, ma anche come il piacere della visione possa prolungarsi in una forma di produzione.

Tommaso Isabella

## Note

1. Utilizzo la versione tutta in maiuscole in linea con le norme tipografiche generalmente in uso per le estensioni dei file digitali e, benché questi siano generalmente declinati al maschile, utilizzo il genere femminile in conformità all'uso corrente, che ipotizzo derivi dall'espressione "animazione GIF", decisamente minoritaria rispetto a "GIF animata". Per brevità utilizzerò spesso la sola dicitura "GIF" (sempre al femminile) senza attributo, riferendomi tuttavia sempre alle immagini animate e non genericamente al formato, creato originariamente per la trasmissione di una sola immagine fissa.
2. Cfr. Hito Steyerl, "In Defense of the Poor Image", in Id., *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, Berlino 2012, pp. 31-45.
3. Katherine Connor Martin, "Oxford Dictionary USA Word of the Year 2012 is 'to GIF'", in *Oxford Dictionaries*, 12 novembre 2012, <<http://blog.oxforddictionaries.com/2012/11/us-word-of-the-year-2012>> (ultimo accesso 18 maggio 2017 traduzione mia).
4. Nicolas Dulac, André Gaudreault, "Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series" in Wanda Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006, p. 229 (traduzione mia).
5. Vilém Flusser, *Gestures*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2014, p. 87 (traduzione mia).
6. Jonah Wiener, "Christina Hendricks on an Endless Loop. The Glorious GIF Renaissance", in *Slate*, 14/10/2010, <[http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina\\_hendricks\\_on\\_an\\_endless\\_loop.html](http://www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html)> (ultimo accesso 18 maggio 2017 traduzione mia).
7. "Le citazioni, nel mio lavoro, sono come briganti ai bordi della strada, che balzano fuori armati e strappano l'assenso all'ozioso viandante", in Walter Benjamin, *Strada a senso unico* (1928), Einaudi, Torino 2006, p. 61. Per un commento su questa concezione della citazione in Benjamin (e sul suo rapporto con la collezione) cfr. Giorgio Agamben, *L'uomo senza contenuto*, Quodlibet, Macerata 1994, pp. 157-161.
8. Giampaolo Bianconi, "Gifability", in *Rizhome*, 20/11/2012, <<http://rhizome.org/editorial/2012/nov/20/gifability/>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
9. Cfr. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano 2004.
10. Hito Steyerl, "Cut! Reproduction and Recombination", in Id., *op. cit.*, p. 183.
11. *Ibidem*.
12. Parla di "performed language" Jason Eppink, curatore della prima mostra dedicata alle *reaction GIF*: "The Reaction GIF: Moving Image as Gesture", Museum of Moving Image, New York, 12 marzo – 15 maggio 2014. Si veda il sito della mostra, <<http://www.movingimage.us/exhibitions/2014/03/12/detail/the-reaction-gif-moving-image-as-gesture>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
13. Cfr. Daniel Rourke, "The Doctrine of the Similar (GIF GIF GIF)", *Dandelion*, vol. 3, n. 1 (2012), pp. 1-5; Walter Benjamin, "Sulla facoltà mimetica" (1933), in Id., *Angelus Novus*, Einaudi, Torino 1962.
14. Jason Eppink, "A Brief History of the GIF (So Far)", *Journal of Visual Culture*, vol. 13, n. 3 (dicembre 2014), p. 301.

- SPECIALE** 15. Il titolo è una citazione da una battuta di *Un bacio e una pistola* (*Kiss Me Deadly*, Robert Aldrich, 1955). Si veda <<http://iwdrm.tumblr.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
16. Si veda <<http://threeframes.tumblr.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).
17. Sembra che Mantel sia stato, se non l'inventore, perlomeno il primo a pubblicare GIF realizzate con questa tecnica, anche se il termine "cinemagraph" e la sua promozione mediatica sono dovuti soprattutto a Jamie Beck e Kevin Burg che l'hanno usata nel campo della fotografia commerciale e di moda. Sull'argomento si veda Alessandra Chiarini, "The Multiplicity of the Loop: the Dialectics of Stillness and Movement in the Cinemagraph", in Adriano D'Aloia, Francesco Parisi (a cura di), *Snapshot Culture. The Photographic Experience in the Post-Medium Age, Comunicazioni Sociali. Journal of Media, Performing Arts and Cultural Studies*, n. 1 (gennaio-aprile 2016), pp. 87-92.
18. Mi riferisco ai lavori della trilogia composta da *Pièce touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993) *Alone. Life Wastes Andy Hardy* (1998).
19. Laura Mulvey, *Death 24x a Second. Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, Londra 2006, p. 171.

## SPECIALE L'internet-meme nella galassia della postproduzione contemporanea

### **Introduzione**

Una babelica confusione contraddistingue oggi alcuni termini che regolano e definiscono spazi e procedure della comunicazione digitale: virale, internet-meme, tormentone, *user generated content* e remix culture sono solo alcuni dei concetti che aleggiano nell'iconosfera, privi di una definizione stabile. La rete è poi il luogo dove vengono costantemente ridefiniti gli usi della tecnologia e dei media, le pratiche di auto-rappresentazione di una comunità e quelle di scambio di conoscenze. Inoltre, i social media amplificano una delle logiche imperanti del web, quella della condivisione di contenuti – testi, immagini e video – e di esperienze. Sullo sfondo di quella che a più riprese è stata definita la “rivoluzione della comunicazione”, si è attuato infatti un passaggio significativo per cui “nella nostra società, i protocolli di comunicazione non sono basati sulla condivisione della cultura ma sulla cultura della condivisione”<sup>1</sup>. Accanto ai contributi fondamentali di Marshall McLuhan e Lev Manovich, quelli di Henry Jenkins, Manuel Castells e Francesco Casetti<sup>2</sup> (fra i molti che si potrebbero citare) permettono di identificare oggi alcune significative variazioni nel rapporto fra produttori e fruitori di informazioni (producers/consumers) e in quello fra l'informazione stessa e la sua velocità di trasmissione. All'interno di questa complessa discussione, l'internet-meme (d'ora in avanti imeme) rappresenta allo stesso tempo una forma di intrattenimento visuale e una strategia comunicativa che rilegge le pratiche partecipative e quelle di produzione e postproduzione da parte dell'utente.

Il termine imeme viene coniato a partire da quello di “meme”, introdotto dal biologo Richard Dawkins nel suo *The Selfish Gene* (1976). In quel contesto, all'interno di una famosa trattazione del modello evolutivistico darwiniano, il meme viene definito “a unit of cultural transmission”<sup>3</sup>, capace di trasmettere e replicare comportamenti ed elementi che si tramandano non geneticamente da individuo a individuo. Dawkins intende stabilire un parallelismo fra l'evoluzione biologica e quella culturale, insistendo sulle possibilità replicative del meme. Sin dal loro primo apparire, le proposte del biologo generano un fitto groviglio di ipotesi, modelli empirici e principi che coinvolgono e interpretano il ruolo della memoria nel cammino evolutivo dell'uomo, la funzione dei ricordi e quella delle interazioni sociali. All'interno di questo discusso e complicato contesto, la rivoluzione digitale, la convergenza dei media, la trasmissione virale e quella espressa dalla spreadability<sup>4</sup> determinano un deciso e significativo spostamento del concetto di meme verso quello di imeme, passando da problematico schema evolutivo a predominante modello, medium e pattern di comunicazione digitale.

### **Imeme: l'internet-meme**

A distanza di quarant'anni lo stesso Dawkins, stimolato dal dibattito contemporaneo, ha lavorato a una serie di contributi che rinnovano e attualizzano le teorie espresse a partire da *The Selfish Gene*, focalizzando l'analisi sull'appropriazione da parte del web della retorica del meme<sup>5</sup>. Il termine e la definizione di imeme sono infatti spesso usati senza un consapevole rimando alla metafora biologica o alla trattazione di Dawkins; malgrado manchino contributi accademici sistematici e completi, sono molti gli studiosi che hanno tentato di definire e raggruppare gli imeme<sup>6</sup>. Se da un lato gli utenti intendono e sfruttano l'imeme come intrattenimento visuale, dall'altro, le definizioni esaustive di questi artefatti sono complesse e ricche di sfumature. L'*Urban Dictionary* descrive l'imeme come “a short phrase, picture, or combination of the two gets repeated in message boards”<sup>7</sup>. La parola e l'immagine sono gli elementi grezzi e indispensabili a partire dai quali gli utenti realizzano infinite variazioni e ibridazioni, che generalmente si presentano sotto forma di Gif animate, *Macro Images* o Immagini-testo e Video.

**SPECIALE** Accanto alla definizione popolare dell'imeme, quella "accademica" proposta da Patrick Davison nel suo *The Language of Internet Memes* aggiunge elementi significativi: "an Internet meme is a piece of culture, typically a joke, which gains influence through online transmission"<sup>8</sup>. Dunque non bastano immagini e parole, bensì un intento umoristico-parodico e un gesto consapevole di condivisione. A partire da una frase o da un'immagine, un imeme può essere facilmente prodotto e condiviso dagli utenti, i quali non solo rispondono quasi in tempo reale a un evento, ma soprattutto rilanciano alle comunità del web e dei social media uno scambio di opinioni, una discussione o un dibattito. Una delle caratteristiche principali dell'imeme è infatti la capacità di penetrare facilmente e rapidamente ogni aspetto della vita sociale degli utenti, sdrammatizzandolo: dalle abitudini quotidiane agli eventi sportivi e politici, dagli show televisivi agli scherzi e alle battute ironiche. Nell'imeme si realizza principalmente un intento umoristico e parodico<sup>9</sup>, grazie al quale vengono fortificati i legami che si stabiliscono fra gli utenti all'interno di una comunità. In questo senso appare esemplificativa la popolarità e la moda della serie di *Photo fads*: fotografie nelle quali le persone interpretano e imitano un determinato gesto all'interno di contesti divertenti. Si tratta di un gesto che viene realizzato per essere condiviso, a partire da semplici indicazioni, che sono poi i titoli stessi delle diverse serie: *Playing Dead*, le persone fingono di essere morte al lavoro, a scuola o all'aria aperta (<http://knowyourmeme.com/memes/playing-dead>); *Owling*, nella quale si imita la posizione del gufo (<http://knowyourmeme.com/memes/owling>); *Teapotting*, complicata posa mimica che ricorda una tazzina da tè (<http://knowyourmeme.com/memes/teapotting>). Attraverso la rappresentazione di un gesto, persone distanti fra loro, fisicamente e culturalmente, stringono un legame di appartenenza a una comunità.

L'ubiquità dei social media, moltiplicata dalla proliferazione degli schermi, facilita l'appropriazione da parte degli utenti di questi artefatti, gli imeme, che diventano luoghi e segni del racconto e della condivisione di esperienze e pensiero.

Fra i primi famosi esempi di immagini-testo, invece, la serie denominata *Grumpy Cat* (<http://knowyourmeme.com/memes/grumpy-cat>) e quella *Bad Luck Brian* (<http://knowyourmeme.com/memes/bad-luck-brian>) permettono di chiarire alcuni elementi basilari: la loro struttura infatti presenta un'immagine, la foto di un gatto scontroso e di un ragazzo sorridente, sulla quale vengono impresse di volta in volta frasi che riportano battute umoristiche, situazioni imbarazzanti o giochi di parole. Attraverso l'efficace rappresentazione testuale di un movimento temporale *before-after*, che procede dall'alto verso il basso, la situazione iniziale, solitamente positiva, viene irrimediabilmente capovolta, producendo esiti divertenti. Questa ineludibile china viene enfatizzata dalla rigida fissità e immobilità dell'immagine: il gatto rimane annoiato e il ragazzo sorridente, malgrado le parole che li incorniciano raccontino avvenimenti disastrosi o stridenti battute umoristiche. Il modello offerto da questi imeme è facilmente riproducibile ricorrendo a un programma quale *Adobe Photoshop* o a una qualunque piattaforma che genera imeme (si pensi alle applicazioni o alle piattaforme *Memegenerator* o *Knowyourmeme*). Rispetto alle *Photo fads*, questo secondo tipo di imeme permette agli utenti di raccontare storie e rilanciare commenti attraverso due modalità differenti. Da un lato è possibile usare *Grumpy Cat* e *Bad Luck Brian* quasi come delle *Emoticon Icon*, simboli capaci di comunicare immediatamente e senza filtri un'emozione, raggiungendo milioni di condivisioni.

Secondo questa prospettiva, le due serie di imeme sono da intendere quali fenomeni "viral": forme singolari che semplicemente vengono viste e condivise. Dall'altro lato, invece, l'intervento, l'azione dell'utente che modifica e inserisce la propria storia, la propria appartenenza culturale e linguistica all'interno e sul modello *Grumpy Cat* e *Bad Luck Brian*, rivela la stratificazione della struttura complessa dell'imeme, che prevede e comprende una collezione di testi e una molteplicità di variabili che dipendono direttamente dall'internauta. All'interno di quest'ultima lettura deve poi essere interpretata la recente comparsa, sulle stesse piattaforme che generano imeme, di una "scheda di archiviazione" che riporta per ogni imeme i dati essenziali: l'anno e il luogo (prevalentemente social) della prima apparizione, la storia

**SPECIALE** alla base dell'immagine, le declinazioni più importanti e una galleria di immagini aggiornata. Questo impulso archivistico corrisponde da un lato alla necessità di raccogliere e mappare le manifestazioni del fenomeno imeme, dall'altro consente all'utente di attingere a un database aggiornato di modelli e forme, sui quali intervenire.

A partire dalla consultazione dell'archivio dinamico di imeme o dalle semplici azioni di "postproduzione", gli utenti si confrontano sia con la fissità di un modello composto da immagine e parola, sia con la libertà della creazione popolare e artistica.

L'imeme oggi si presenta come un artefatto nel quale vengono combinate le possibilità offerte dalla rivoluzione digitale e le pratiche della cultura partecipativa; frutto di questa commistione, l'imeme diventa segno, traccia, che gli utenti imprimono e lasciano su un ipertesto stratificato, il cui destino è poi quello di essere condiviso e dunque moltiplicato quasi all'infinito. A differenza della vaga trattazione di Dawkins e delle indicazioni sulla natura "replicante" del meme, la proliferazione dell'imeme è complessa e articolata e richiede, secondo alcuni studiosi, anche uno spostamento di senso: dalla riproduzione in senso stretto alla traduzione. Se l'imeme è un sistema di segni e una struttura complessa, allora l'azione dell'utente implica sempre una traduzione, che origina nuovi contenuti, linguistici e formali<sup>10</sup>. L'intervento degli internauti sull'imeme plasma artefatti di volta in volta nuovi, nei quali si amalgamano eventi internazionali, manifestazioni sportive e regionalismi, localismi e accezioni gergali. Inoltre, l'azione degli utenti si riflette anche sugli aspetti formali: agendo sul modello dell'imeme, l'utente applica, più o meno consapevolmente, tecniche di retorica e di "retorica visiva", ricorrendo a metafore, giochi di parole e a strategie di "giustapposizione" contrastiva. Quest'ultimo elemento rappresenta una strategia vincente dell'imeme, attraverso cui si costruisce il rapporto stridente fra immagine e parola. Il commento e il passaparola dell'informazione e delle news vengono assorbiti e riformulati dall'anonimo individuo, l'utente, attraverso la traduzione e il remixaggio dei singoli elementi. Secondo questa prospettiva allora, l'analisi e l'interpretazione dei rapporti che si creano fra i diversi testi trasformati dall'azione dell'utente permettono di rintracciare un paradigma che faciliti una possibile tipologia dell'imeme, inteso quale sistema di segni e struttura complessa.

Seguendo il modello offerto da Gerard Genette<sup>11</sup> e applicando alcune delle sue categorie critiche all'imeme, in particolare quelle di intertestualità e di ipertestualità, è possibile rintracciare da un lato la relazione fra i diversi imeme, dall'altro il valore e l'esito della trasformazione attuata dagli utenti e visibile negli imeme<sup>12</sup>. L'ampio e complesso concetto di intertestualità permette di individuare la "presenza effettiva di un testo in un altro"<sup>13</sup> declinata attraverso le forme della citazione, del plagio e dell'allusione. La categoria dell'ipertestualità invece sottolinea il valore trasformativo che scaturisce dal passaggio da un testo A, anteriore, a un testo B, derivato e posteriore. Il cambiamento, l'evoluzione da A a B, può essere reso attraverso la parodia, il travestimento e la trasposizione, oppure il *pastiche*, la caricatura o la *forgerie*. Nel caso dell'imeme è possibile riscontrare queste pratiche e queste categorie insieme alla loro significativa ricaduta di senso sull'azione stessa dell'utente. In questo senso, il ricorso al video di Chris Crocker, *Leave Britney Alone*, caricato su Youtube<sup>14</sup> nel settembre 2007 appare esemplificativo (<https://www.youtube.com/watch?v=WqSTXuJeTks>).

Si tratta di un video casalingo, semplice e immediato, talvolta rozzo, nel quale Chris, il protagonista, alterna grandi efflui di lacrime a una serie di accorate parole in difesa della popstar Britney Spears, apparsa in difficoltà durante la cerimonia degli MTV Music Awards del 2007<sup>15</sup>. Ripreso e trasmesso da piattaforme *mainstream* e condiviso sui social, questo video diventa immediatamente popolare, generando una serie infinita di testi derivati, che declinano almeno su due livelli diversi le possibilità di riscrittura da parte di personaggi e di prodotti della cultura televisiva e da parte della più ampia comunità del web. Rispetto alla costruzione e all'intervento sulle immagini-testo, il lavoro di produzione e postproduzione sul materiale audiovisivo, come in questo caso, è più complesso: alcuni video rimettono in scena *Leave Britney Alone*, imitando o parodiando il protagonista Chris (si veda quello di Seth Green: <https://www.youtube.com/watch?v=aiqkDm9UoKo>); la traccia audio viene manipolata sino a comporre



**SPECIALE** una sorta di canzone (<https://www.youtube.com/watch?v=vfXdQCOlrE0>), oppure viene montata su video lontani nel tempo e nello spazio dal contesto contemporaneo, stravolgendo il senso e l'impatto dei due testi (<https://www.youtube.com/watch?v=PR31wWNKuYg>); o ancora, *Leave Britney Alone* viene esplicitamente citato nell'irriverente serie animata *South Park* (stagione 12, episodio 171). Personaggi famosi o semplici utenti si travestono e imitano Chris, riferendosi direttamente al video *Leave Britney Alone* e allo stesso tempo riscrivendolo, aggiungendo personali connotazioni linguistiche e culturali.

A questo tipo di riscrittura sono sempre sottesi, da un lato, l'intento parodico, dall'altro, il desiderio di partecipazione attiva ai fenomeni virali e di successo presenti sul web. I protagonisti della serie di video derivati da *Leave Britney Alone* ripetono, enfatizzano, storpiano o canzonano le parole di Chris, esprimendo in questo modo la loro stessa posizione rispetto al personaggio di Chris e a quello di Britney Spears. Nei video vengono perciò realizzati imitazioni pedissequa, perfetti travestimenti, imbarazzanti caricature o parodie goliardiche. Quelle che possono apparire come semplici "copie" di un originale, sono in realtà creazioni autonome; questi video rivelano e raccontano qualcosa di essenziale e profondo dei propri autori: la tolleranza o meno verso un modello alternativo di mascolinità, la predisposizione allo scherno di fronte a una manifestazione di fragilità, il desiderio di rivalsa o quello di esposizione e travestimento dell'io.

Attraverso le diverse forme di imeme, sui social e sul web vengono raccontati allo stesso modo l'umiliazione pubblica di una famosa popstar, la sconfitta di una squadra di calcio o la campagna elettorale di un politico; ricorrendo alla riscrittura, spesso umoristica e parodica, gli imeme inaugurano una forma ibrida di comunicazione, sorretta da fenomeni top-down riletti da pratiche bottom-up.

### ***Euro 2016: la caduta degli dèi***

Si è svolta in Francia, nell'estate del 2016, l'ultima edizione del Campionato Europeo di calcio Euro 2016, durante la quale, dopo qualche partita avvincente, la nazionale italiana viene eliminata dalla competizione a causa di una serie rocambolesca di rigori sbagliati. Questo e altri eventi sportivi godono generalmente di grande risonanza mediatica, alla quale corrisponde una massiccia produzione di *user generated contents*. La commistione fra sport e ambiente digitale è significativa anche per comprendere le pratiche e i prodotti messi a punto all'interno delle comunità di tifosi, che rappresentano un elemento costitutivo della cultura partecipativa<sup>16</sup>. All'interno di queste comunità, i fans condividono la passione per un team e per i suoi protagonisti; se tale passione contraddistingue fin dalla sua nascita il calcio e in generale lo sport agonistico, con l'avvento della comunicazione digitale i tifosi hanno la possibilità di amplificare le loro pratiche partecipative, avvalendosi dei social e creando e condividendo varie forme di imeme. A un primo livello di utilizzo si trovano le immagini-testo: semplici e quasi rudimentali nella loro struttura, possono essere velocemente condivise nel corso di una partita o immediatamente dopo la fine dell'incontro. Le immagini-testo relative a un giocatore o a un episodio calcistico nascono solitamente all'interno della comunità dei tifosi, ma spesso vengono rilanciate nel più ampio contesto dei social, diventando fenomeni popolari e ottenendo migliaia di condivisioni e commenti.

Il caso della partita decisiva persa dall'Italia contro la Germania in Euro 2016 ha dato origine a una serie di produzioni medialie contraddistinte da una forte, talvolta grottesca, componente ironica, umoristica e canzonatoria. Questo tendenza è una delle caratteristiche principali dell'imeme ed è anche forse la sua maggior ragione di successo. Nel caso della produzione scaturita dai rigori falliti da Simone Zaza e Graziano Pellè, sull'elemento umoristico viene innestata la volontà di delegittimare i calciatori, attraverso lo svilimento della loro prestazione atletica e della loro stessa carriera. In questo senso è possibile ravvisare un ribaltamento di ruoli fra tifosi e calciatori, che ricorda alcune modalità alla base del processo di carnevizzazione.

Soprattutto in Italia, i calciatori sono imitati, venerati, talvolta pregati e osannati; secondo questa prospettiva, questa forma di idolatria popolare incide in parte anche sull'accentuata attenzione che le

**SPECIALE** regie televisive riservano ai gesti di questi atleti, che durante le partite vengono riproposti infinite volte in brevi replay costruiti con una consapevolezza estetica volta ad enfatizzare la dimensione eroica dei corpi e delle gesta degli sportivi. Si può parlare di misticismo laico anche per quel che riguarda la riproposizione nei videogiochi di esatte copie, possenti cloni, che ripetono ed imitano l'inclinazione di gioco (aggressivo, rapido o imprevedibile) e i comportamenti peculiari dei singoli calciatori (si pensi al selfie di Totti in Pes 2016). Questa vera e propria venerazione avvia processi di inversione e sovvertimento dell'ordine nei momenti di crisi. Questo raccontano gli imeme di Euro 2016: della caduta degli dèi e della reazione dei fedeli, che approfittano della situazione di crisi per umiliare i propri idoli e delegittimare la loro posizione e il loro fascino. In questo specifico caso, a seguito di una rocambolesca sconfitta la gerarchia viene sospesa e i fans conquistano il potere: nessuno viene risparmiato, neppure l'allenatore Antonio Conte, amato da stampa e grande pubblico, che diventa il *Bad Luck Boy* della competizione (fig. 1). Questo caso è estremamente interessante soprattutto perché l'immagine-testo malfatta trasforma brutalmente Conte in una vera e propria icona della sconfitta: l'allenatore diventa il liceale sfortunato, condannato a subire la derisione dei compagni. Inoltre, l'equilibrio fra immagine e parola e il movimento *before-after*, alla base del ciclo *Bad Luck Brian*, vengono completamente stravolti: Conte non appare sorridente, bensì contrariato, e il suo volto asseconda e illustra le parole che lo incorniciano. L'intento alla base di questa immagine-testo sembra quello di una delegittimazione del ruolo e dell'identità di Conte: da allenatore e uomo di successo a misera *Emoticon Icon*, usata per comunicare disfatta e sconfitta.



Fig. 1 | *Bad luck Antonio Conte*

**SPECIALE** Creata e diffusa probabilmente per un'altra occasione all'interno del fandom della squadra di calcio Juventus Football Club, un'altra immagine-testo, quella di Chris Crocker, che ammonisce "*Leave Zaza Alone!*", viene condivisa nuovamente e diffusa sui social proprio a seguito del rigore fallito da Zaza durante la partita dei mondiali (Fig. 2). Anche in questo caso la dinamica di risignificazione dell'imeme è stratificata: gli utenti sviliscono la figura di Zaza attraverso quella di Chris, mentre l'uso e la lettura dell'imeme è simile a quella di una *Emoticon Icon*, simbolo e prototipo di emozioni e sentimenti immediatamente riconoscibili. In questi due esempi, una struttura semplice e immediata costruisce, comunica e commenta la delegittimazione e la svalutazione professionale dei calciatori, ridotti e improvvisamente percepiti dalla comunità di tifosi come uomini comuni, passibili di derisione e dileggio.



Fig. 2 | *Leave Zaza alone!*

Ancora per quel che riguarda Zaza, la serie popolare di video che lo "omaggiano" viene sarcasticamente condivisa come "*Zaza dance*". In questo caso il riferimento al ballo intende svilire la prestazione dell'atleta attraverso una varietà di figure ritenute inferiori dalla comunità di internauti: ballerini, attori comici, bambini, robot, cani e papere. La delegittimazione del calciatore passa attraverso l'enfasi posta sulla mancata realizzazione del rigore. I video realizzati con questo proposito variano dal semplice inserimento di una colonna musicale ironica, a sequenze di improbabili danzatori che sbeffeggiano, imitano o parodiano il rigore calciato da Zaza (<https://www.youtube.com/watch?v=7XoUYS0CPgA>). Questi video e alcune immagini-testo attuano una didascalica riduzione del valore del calciatore, riduzione che diventa una sorta di discriminazione di genere quando Zaza viene trasformato in una sorridente ballerina che saltella sul campo da gioco (fig. 3). Il prototipo eroico dell'atleta viene sistematicamente smontato e ridotto a repertorio da avanspettacolo in un sofisticato imeme che sfrutta pienamente la conoscenza popolare

## SPECIALE



Fig. 3 | Zaza ballerina

nella quale convivono l'immagine del giovane ballerino protagonista del film *Billy Elliott* (Stephen Daldry, 2000) e il volto della cantante Gabriella Ferri e della sua *Dove sta Zazà* (fig. 4). In questo caso, i rapporti di intertestualità e di traduzione si arricchiscono in base alle conoscenze culturali dell'utente, presentando quindi diversi livelli di lettura dell'immagine-testo. Decisamente più brutale appare l'immagine-testo che sfrutta l'icona di un certo tipo di *machismo* anni '90, Rocky Balboa interpretato da Sylvester Stallone: l'attore contrapposto a Zaza riscrive un rinnovato movimento *before-after*, che umilia e svilisce la virilità e la prestanza fisica del calciatore.



Fig. 4 | Zaza Billy Elliott e Gabriella Ferri

**SPECIALE** Infine, la *Zaza dance* viene associata a un fenomeno virale ante-litteram, quello della lunga sequenza di ballo della protagonista di *Flashdance* (*Id.*, Adrian Lyne, 1983). In questo caso, l'intervento degli utenti è semplice e immediato: alla traccia audio del commento sportivo viene sostituita quella della colonna sonora del film. Seguendo questo modello, sono poi molte le immagini-testo che travestono il calciatore da Jennifer Beals, la Alex protagonista della pellicola, creando una parodica imitazione di Zaza "interpretata" da Zaza stesso.



Fig. 5 | Zaza, before-after

Di tradizionale fattura sono invece gli esempi modellati su prima e dopo, sulla dinamica retorica che costruisce un orizzonte d'attesa puntualmente deluso: poche lapidarie parole sembrano voler incorniciare il fallimento di Zaza, entrato in gioco solo per trasformare un rigore (fig. 5). Il desiderio di rimettere in scena e raccontare infinite volte il rigore fallito, suggerisce invece agli utenti una strategia leggermente diversa che amplia le possibilità del movimento *before-after* e che è stata definita in un altro contesto "mitopoietica"<sup>17</sup>. Si tratta di immaginare e costruire a partire da un accadimento la sua possibile evoluzione futura. Secondo questa prospettiva allora le immagini-testo che seguono il destino del pallone calciato da Zaza creano universi complessi e paralleli, all'interno dei quali gli utenti si misurano con l'invenzione artistica e creativa. Un esempio è l'immagine-testo che racchiude l'improbabile previsione di Piero Angela, famoso conduttore televisivo e divulgatore scientifico, sulla possibile traiettoria del pallone calciato da Zaza. L'autorevole icona televisiva viene calata all'interno di un racconto complesso che amalgama fiction e umorismo, realizzando una battuta divertente che non intende solamente denigrare il calciatore, bensì intrattenere e divertire (fig. 6).

Questa svolta narrativamente articolata ma dalla portata leggera ed effimera si riscontra anche nell'immagine-testo che ha per protagonisti i personaggi del film di animazione *Il Re Leone* (*The Lion King*, Roger Allers, Rob Minkoff, 2011): padre e figlio commentano il passaggio della palla nel cielo con un linguaggio triviale e inadeguato. In qualche modo affratellato all'imeme di Piero Angela da una relazione di intertestualità, quello ispirato a *Il re leone* stravolge il contesto di riferimento dei personaggi, connotati da accezioni linguistiche gergali. A partire da possibili scenari futuri, questi esempi di imeme creano frammenti di mondi che comunicano fra loro, dando origine a uno scarto umoristico e parodistico.

## SPECIALE



Fig. 6 | Piero Angela Zaza

Infine, il caso di Euro 2016 applica in un regime parodico-satirico anche l'inversione dei ruoli e una sorta di violenza retorica e iconica, che sembra lambire le teorie al centro della riflessione di René Girard sul capro espiatorio e sul desiderio mimetico<sup>18</sup>. La partita di calcio, il rito, la cerimonia della modernità e la sconfitta innescano nella comunità di tifosi (la folla di Girard) meccanismi simili a quelli alla base dell'identificazione del capro espiatorio e della necessità del suo sacrificio. Senza forzare l'applicazione del modello di Girard a quello esemplificato dai molti imeme su Zaza e Pellè, è possibile rintracciare una sorta di violenta enfasi posta su elementi percepiti dagli utenti come discriminanti: Zaza allora sbaglia perché proviene dal sud Italia, mentre la mimica di Pellè viene ribaltata in un gioco di rimandi alla cultura popolare nazionale (fig. 7). La riscrittura degli internauti si concentra quindi sugli stereotipi regionali e nazionali-popolari, ribaltandone però la consueta valenza umoristico-parodica.

### **Conclusione**

L'imeme è una forma di intrattenimento visuale che combina e assimila frammenti provenienti da contesti e media diversi fra loro: immagini, parole, battute ironiche, tracce musicali, eventi politici, sportivi, televisivi o cinematografici<sup>19</sup>. La selezione di imeme proposta in questo contributo rappresenta una minima ma significativa parte del materiale reperibile in rete. Gli utenti che hanno creato o condiviso questi artefatti hanno sperimentato la ricaduta di un gesto consapevole di partecipazione, reso attraverso la lettura sarcastica del risultato di una manifestazione sportiva. Intesi quali esito della rimediazione<sup>20</sup>, gli imeme sono prodotti per essere condivisi e diffusi attraverso i social. All'interno di questa nuova

## SPECIALE



Fig. 7 | Ridicolizzazione Zaza

forma di comunicazione il concetto di autore perde la sua tradizionale accezione, mentre si rafforza quello di cultura partecipativa, all'interno della quale l'utente qualunque e spesso anonimo diventa una sorta di attributo costruttivo della natura *open source* della fruizione dell'universo digitale. Secondo queste prospettive, gli imeme esemplificano ulteriormente, in un contesto popolare, *folk*, dinamiche e strategie molteplici: l'uso più immediato e semplice dell'*Emoticon Icon*, la composizione più complessa e narrativa, che raggiunge soglie di intrattenimento effimero e che può essere analizzata ricorrendo a precise categorie critiche (Genette), le pratiche che "producono" nuove "singolarità e significati" a partire dalla manipolazione di materiali "già informati da altri oggetti"<sup>21</sup>.

Sara Tongiani

### Note

1. Manuel Castells, *Comunicazione e Potere*, Università Bocconi Editore, Milano 2014, p. 39.
2. Jay David Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999; Manuel Castells, *The Information Age. Economy, Society, and Culture*, Blackwell Publisher, Oxford 1989; Id., *The Internet Galaxy. Reflections on Internet, Business and Society*, Oxford University Press, Oxford 2001; Francesco Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole-chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Bologna 2015; Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and*

- SPECIALE** *New Media Collide*, New York University Press, New York-London 2006; Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge 2001; Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962; Id., *Understanding Media: The Extensions of Man*, Signet Books, New York, 1964; Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York 1995.
3. Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford 1989, p. 192.
  4. Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green (a cura di), *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York-London 2013.
  5. Il riferimento è all'intervista rilasciata nel 2013 alla rivista *Wired*, per la quale si rimanda a: Olivia Solon, "Richard Dawkins on the Internet's Hijacking of the Word Meme", *Wired*, June 20 2013, <<http://www.wired.co.uk/article/richard-dawkins-memes>> (ultimo accesso 28 dicembre 2016).
  6. Si vedano: Sara Cannizzaro, "Internet Memes as Internet Signs: A Semiotic View of Digital Culture", *Sign Systems Studies*, vol. XLIV, n. 4 (2016), pp. 562-586; Laine Nooney, Laura Portwood-Stacer (a cura di), "Internet Memes", *Journal of Visual Culture*, vol. XIII, n. 3 (2014); Elad Segev, Asaf Nissenbaum, Nathan Stolero, Liman Shifman, "Families and Networks of Internet Memes: The Relationship Between Cohesiveness, Uniqueness, and Quiddity Concreteness", *Journal of Computer-Mediated Communication*, n. 20 (2015), pp. 417-433; Limor Shifman, "Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker", *Journal of Computer-Mediated Communication*, n. 18 (2013), pp. 362-77.  
Per la definizione completa si rimanda a: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Internet%20Memes>> (ultimo accesso 5 maggio 2017);  
Patrick Davinson, "The Language of Internet Memes", in Michael Mandiberg (a cura di), *The Social Media Reader*, New York University Press, New York-London 2012, p. 122;  
Limor Shifman, "Humour in the Age of Digital Reproduction: Continuity and Change in Internet-Based Comic Texts", *International Journal of Communication*, n. 1 (2007), pp.187-209.
  7. Sara Cannizzaro, *op. cit.*, pp. 572-75.
  8. Gerard Genette, *Palimpsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino 1997.
  9. Per una più ampia applicazione del modello genettiano si rimanda a: Gabriele Marino, "Semiotics of Spreadability: A Systematic Approach to Internet Memes and Virality", *Punctum*, n. 1 (2015), pp. 43-66.
  10. Gerard Genette, *op. cit.*, p. 4.
  11. Per un inquadramento della piattaforma *Youtube* e delle pratiche partecipative ad essa connessa si vedano: Burgess Jean, "All Chocolate Rain Are Belong to Us? Viral Video, YouTube and the Dynamics of Participatory Culture", in Geert Lovink, Sabine Niederer (a cura di), *The Video Vortex Reader*, Institute of Network Culture, Amsterdam 2008, pp. 101-110; Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube. Online Video and Participatory Culture*, Polity, Cambridge 2009.
  12. Per un'analisi approfondita del video si rimanda a: Limor Shifman, *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge-London 2014, pp. 42-82.
  13. A questo proposito si segnalano: Henry Jenkins, *op. cit.*; Id., *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York 2006; Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 2002.
  14. Il riferimento è a Andrew S. Ross, Damian J. Rivers, "Digital Cultures of Political Participation: Internet Memes and the Discursive Delegetimization of the 2016 U.S Presidential Candidates", *Discourse, Context and Media*, n. 16 (2017), pp. 9-10.
  15. Si vedano: René Girard, *La Violence et le sacré*, Grasset, Paris 1972; Id., *Le Bouc émissaire*, Grasset & Fasquelle, Paris 1982.
  16. Sulla cultura visuale si segnalano: Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura Visuale. Immagini Sguardi Media Dispositivi*, Einaudi Torino, 2016; William J. T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura*



- SPECIALE** *visuale*, Due Punti Edizioni, Palermo 2008. Sull'imeme letto in relazione alla cultura visuale si veda inoltre: Andrea Pinotti, "La replica non indifferente. Mosse di iconologia politica all'epoca dell'internet-meme", in Daniele Guastini, Andriano Ardovino (a cura di), *I percorsi dell'immaginazione studi in onore di Pietro Montani*, Pellegrini Editore, Cosenza 2016, pp. 417-431.
17. David Bolter, Richard Grusin, *op.cit.*
18. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, Milano 2004, p. 7.

## SPECIALE **Truccare la storia: la colorizzazione digitale delle foto d'archivio del Colorized History Movement**

Noi non possiamo che mostrarvi la scorza, il colore...

*Notte e nebbia*, Alain Resnais, 1955

Nelle immagini fisse o in movimento di documentazione storica il regime cromatico (bianco e nero/ colore) è una qualità estetica che di solito non viene interrogata. A causa di limitazioni tecnologiche e di convenzioni culturali fortemente radicate, il b/n è stato a lungo la marca stilistica dei documenti fotografici e cinematografici, soprattutto di quelli *pubblici* e *ufficiali* (cinegiornali e fotoreportage). Negli ultimi anni, tuttavia, sono comparsi alcuni prodotti che hanno rimesso a tema la qualità cromatica delle immagini storiche. Ci si riferisce qui in particolare alla proliferazione online di filmati e album di fotografie storiche a colori o colorizzate risalenti a un passato che si è soliti ricondurre a una produzione iconica in b/n. Mentre però nel primo caso – filmati e foto *a colori* – si tratta di documenti d'archivio originali, riscoperti e valorizzati proprio in virtù dell'eccezionale presenza di un colore reale “che riaffiora”<sup>1</sup>, nel caso delle immagini – soprattutto fotografiche – *colorizzate* ci si trova invece di fronte a un colore “posticcio”, aggiunto a posteriori come un cosmetico su immagini originariamente acromatiche<sup>2</sup>.



Fig. 1

Questo saggio intende analizzare uno di questi casi di postproduzione cromatica, di colorizzazione – o *colour conversion* – di foto storiche d'archivio: si tratta delle immagini realizzate dal cosiddetto Colorized History Movement, collettivo di grafici e appassionati, autodefinitisi “amateur historians”, che sottopongono a una certissima colorizzazione digitale scatti fotografici provenienti da alcuni archivi, principalmente dalla Library of Congress: può un gesto postproduttivo apparentemente marginale, legato a meccanismi di condivisione, testimoniare un mutamento del regime percettivo?<sup>3</sup>

## SPECIALE



Fig. 2

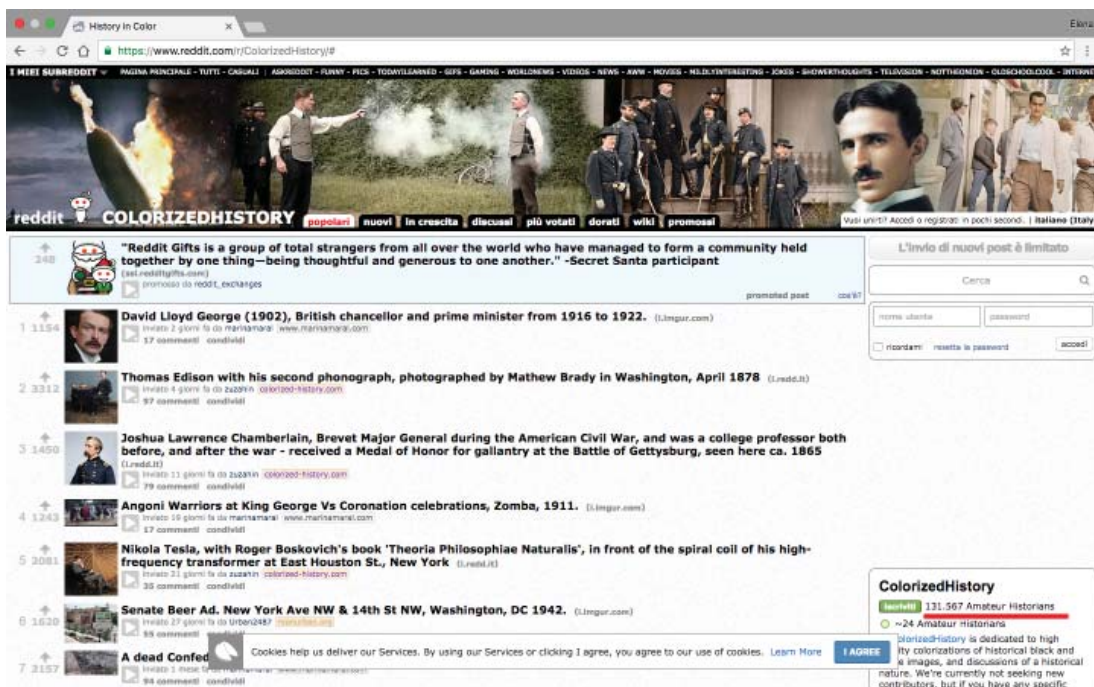


Fig. 3

Per rispondere, verranno richiamati altri due momenti della storia del colore nelle tecnologie di produzione/riproduzione visiva che si legano a diverso titolo al nostro caso di studio: da un lato, la patente *amatoriale* che questi grafici appassionati di storia si auto-attribuiscono evoca l'*amatorialità* dei cine-amatori che

**SPECIALE** per primi, tra gli anni '30 e '40 del '900, impiegarono il colore riprodotto per i loro film privati e di famiglia; dall'altro lato, il gesto stesso dell'aggiunta di colore chiama in causa una delle stagioni "d'oro" della colorizzazione delle immagini in b/n, vale a dire gli anni '80, quando interi classici della cinematografia in b/n furono colorizzati in vista della loro messa in onda televisiva.

Per prima cosa, presentiamo più dettagliatamente il caso in esame.

*Who.* Da una prima rassegna sugli account social e sulle pagine "about" dei vari siti e blog personali degli autori delle colorizzazioni – ecco i più celebri e attivi, non tutti americani: Jordan J. Lloyd alias Dynamichrome, Mads Madsen alias Zuzahin, Dana R. Keller, Sanna Dullaway, Marina Amaral – emerge con chiarezza la motivazione comune che li anima, riassumibile nel progetto condiviso di "dare colore per far rivivere il passato"<sup>4</sup>.

*What.* Le foto colorizzate privilegiano una rosa di "generi" ricorrenti: un generico "early 1900s", la guerra civile americana, attori e altre celebrità, momenti di vita quotidiana, campioni sportivi, qualcuno predilige foto che contengano automobili, oppure prodotti di consumo e merci (indicativi, ad esempio, i "generi" elencati da Dynamichrome: "Cherry Blossoms, Americana, St Patricks Day, Hamburger, Louisiana, 1880s"<sup>5</sup>). In generale, tra i soggetti rappresentati figurano sia personaggi pubblici ed eventi ufficiali, pietre miliari e luoghi riconoscibili della grande Storia, sia, al contrario, le storie di gente qualunque, soggetti anonimi, momenti quotidiani e luoghi non meglio identificati. Solo in qualche caso viene riportato il nome degli autori degli scatti "originali", mentre nella maggior parte dei casi questa informazione è taciuta, perché ignota o perché ignorata, ma anche perché, più in generale, non si presta particolare attenzione agli aspetti tecnici ed estetici della messinscena, quali il taglio dell'inquadratura, la sua composizione, l'esposizione, la luminosità della foto... Talvolta gli utenti si soffermano a disquisire sui casi più eclatanti di foto *staged*, in cui la messinscena, di nuovo, non riguarda tanto gli aspetti fotografici quanto, molto concretamente, la manipolazione del reale prima dello scatto, la falsificazione ormai acclarata, come nel caso della foto del Dead Confederate Soldier, il cui cadavere, come noto, fu spostato e "messo in posa". Le foto sembrano essere considerate dai coloristi principalmente – se non unicamente – per il loro contenuto informativo, per il loro valore referenziale, invece che per il loro carattere di *rappresentazione*<sup>6</sup>.

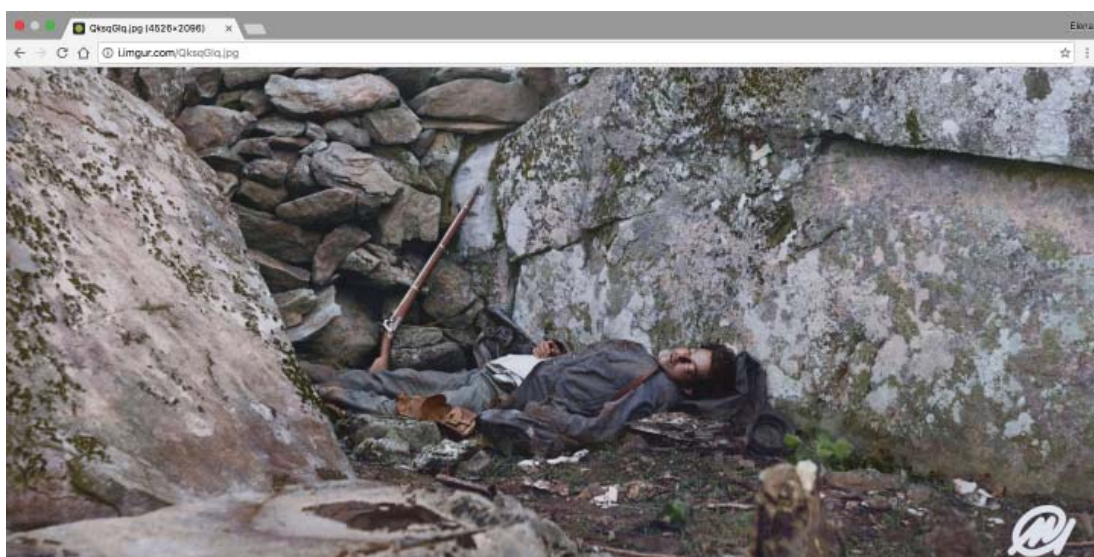


Fig. 4

**SPECIALE** *When*. Le foto colorizzate risalgono perlopiù a un passato remoto di cui sia i produttori sia i fruitori non hanno avuto esperienza. Indicativamente, le immagini coprono un arco temporale che va dagli albori della fotografia – con una forte presenza della guerra di secessione (1861-1865) – fino alla fine della seconda guerra mondiale. Il secondo conflitto mondiale costituisce un discrimine evidente, il termine ultimo, la soglia oltre la quale la pratica della colorizzazione parrebbe perdere senso, dato che è proprio a partire dall'immediato dopoguerra che il colore comincia a sostituire il b/n nelle immagini fotografiche e cinematografiche: dalla seconda metà degli anni '40 e soprattutto nel corso degli anni '50 giunge a compimento il processo di assorbimento della novità tecnologica delle pellicole a colori, in realtà lanciate a metà anni '30 per il mercato dei foto e cine-amatori (Kodachrome, Agfacolor, e a seguire tutte le varianti nazionali, dal Ferraniacolor al Fujicolor). Il colore riprodotto diventerà perciò rapidamente la nuova norma percettiva ed estetica nello scenario mediale prima americano e poi europeo<sup>7</sup>. Di nuovo, tra le foto analizzate sono certo ravvisabili eccezioni che risalgono a periodi più recenti, e che sembrano scelte, ancora una volta, per via di un soggetto "irresistibile" (ad esempio Steve Jobs, o Audrey Hepburn che percorre il corridoio di un supermercato affiancata da un cerbiatto).



Fig. 5

*Where*. Le foto colorizzate, provenienti da alcuni archivi che le hanno rese accessibili e disponibili in versione digitale, vengono pubblicate sui siti, blog e pagine dei *social network* dei grafici che le hanno colorizzate. La pagina di reddit – il *subreddit* – Colorized History (<<https://www.reddit.com/r/ColorizedHistory/>>), in particolare, è il punto di riferimento della community<sup>8</sup>: in questo nuovo contesto di fruizione le immagini colorizzate, previa approvazione dei gestori, vengono caricate e sottoposte ai giudizi e ai commenti degli utenti. L'ordine di visualizzazione combina popolarità e novità delle foto,

**SPECIALE** e sotto ogni foto rimane traccia dei feedback e della rete di interazioni e discussioni tra “produttori” e “consumatori”. Proprio questi commenti meritano qualche attenzione, poiché consentono di leggere con chiarezza sia le logiche della produzione di queste immagini, sia – e soprattutto – le pratiche del loro consumo, gli usi a cui si prestano.

*How.* Dal versante della produzione l'operazione mostra un evidente grado di ibridazione tra l'analogico e il digitale, non solo perché attraverso software e hardware digitali (Photoshop e tavolette grafiche) si interviene su una base fotografica analogica (per quanto a sua volta già codificata in linguaggio numerico), ma, soprattutto, poiché la stessa operazione di colorizzazione digitale si configura in realtà come un gesto manuale, pittorico, quasi artigianale nella sua accuratezza e lentezza (molto spesso gli autori delle colorizzazioni sottolineano l'elevato numero di ore impiegate per ottenere un dato risultato)<sup>9</sup>. Di frequente, tra l'altro, tra i commenti compare il Colorizebot, ovvero il robot della colorizzazione, che propone una propria versione, una propria colorizzazione del medesimo scatto: si tratta di un software, ancora in fase di sviluppo progettuale, che punterebbe a colorizzare *automaticamente* (in base a un complesso algoritmo) le immagini<sup>10</sup>. Il robot, tuttavia, puntualmente fallisce e l'esito non regge il confronto con la maestria manuale dei colorizzatori in carne e ossa, a ulteriore dimostrazione dell'insostituibilità dell'intervento umano, pur in un ambiente digitale, e della *continuità* che sussiste tra questi interventi e le antiche pratiche di fotoritocco analogico (a dispetto delle tesi apocalittiche e discontinuiste)<sup>11</sup>.

*Why.* In gioco, evidentemente, è la riattivazione del passato per mezzo della forte sollecitazione percettiva/sensoriale prodotta dal colore. A sua volta, questa percezione si lega a doppio filo con i significati sociali e le connotazioni culturali cristallizzatisi attorno al colore – o meglio al binomio colore-b/n – nel mondo occidentale. Nelle immagini analogiche la coppia colore-b/n è infatti stata spesso impiegata al fine di opporre due mondi (ad esempio il reale e il fantastico), o due tempi (ad esempio, appunto, il passato e il presente). I significati culturali di “reale/fantastico”, a loro volta intrecciati con le connotazioni di “passato/presente”, non sono però da intendersi come opzioni nettamente separate, ma anche e soprattutto come tensioni attive in seno alla stessa opera. Anche a proposito della Colorized History, l'articolazione del binomio colore-b/n non è solo un espediente per demarcare passato e presente, né per conferire realismo. Il colore, al contrario, è qui usato anche come forma di eccesso spettacolare all'interno di un passato monocromo già di per sé presentato come fantastico e mitico. Di fatto il colore, aggiunto a fini “realistici”, finisce con l'attivare una partecipazione affettiva/emotiva che sposta la ricezione di queste fotografie verso i territori della narrazione finzionale, come sembra dimostrare l'incessante flusso di riferimenti cinematografici richiamati nei commenti (ad esempio, per sottolineare la somiglianza del tal personaggio storico con attori della Hollywood contemporanea, o per auspicare una trasposizione filmica degli episodi fissati nelle foto).

Questo desiderio di prossimità, di vicinanza, di *presenza* e di *presente*, sarebbe quindi a prima vista l'esatto contrario del vintage (o forse meglio del *faux vintage*, del falso vintage, visto che in entrambi i casi si tratta di operazioni di falsificazione)<sup>12</sup>. Se infatti il (falso) vintage consiste nel far sembrare vecchio qualcosa di nuovo, nell'applicare la patina del tempo a un oggetto contemporaneo, apparentemente ci troviamo qui di fronte al caso opposto: far sembrare nuovo, o almeno più nuovo, più vicino a noi, qualcosa di vecchio. Eppure anche sulle foto colorizzate è stata stesa una *patina*, sottoforma di svariate mani di colore. Ed è proprio questa aggiunta, questa scorza superficiale, questo gesto puramente formale ad attirare su di sé l'attenzione e a inibire l'affondo storico, a bloccare un'apprensione profonda delle vicende storiche nella loro complessità. In questo senso, perciò, l'esito della pratica della colorizzazione non si discosta di molto dalle operazioni vintage e nostalgiche, o meglio ancora “tecnostalgiche”: se le forme della memoria dipendono sempre più dal tipo di mediazione tecnologica impiegata, nelle pratiche memoriali contemporanee il vero oggetto di memoria/nostalgia paiono ormai essere le stesse tecnologie mediali<sup>13</sup>. Analogamente, le foto colorizzate più che mediare il racconto storico o ricostruire una memoria collettiva, si offrono in realtà come artefatti tecnici che bloccano la rimemorazione. È l'operazione tecnologica a imporsi, è la performance tecnologica prodigiosa ad attirare su di sé l'attenzione, come

**SPECIALE** testimoniano i numerosi commenti sul carattere *trompe l'oeil* di queste foto: “Non mi ero accorto che fosse colorizzata!”, è il commento sbalordito onnipresente. Attirati dal colore steso sulla superficie delle foto, molti utenti si limitano a fare commenti e considerazioni superficiali, si fermano letteralmente alla *superficie* delle cose rappresentate, spesso ai dettagli più futili e triviali, quali baffi, barbe e capelli dei soggetti ritratti, oppure abiti e accessori; qualcuno commenta sarcasticamente la disposizione caotica delle automobili nel parcheggio, mentre c'è chi si spende persino per un'iper-filologia, proponendo di risalire all'identità dei proprietari delle automobili a partire dalle targhe, data la nitidezza dell'immagine che ne consente una chiara leggibilità. Di nuovo, “it is not colour that attracts audiences but the very fact of colourization, “the spectacle of the re-finished product, a creation of technological wizardry”<sup>14</sup>.



Fig. 6

È proprio quest'ultima citazione, tuttavia, tratta da un saggio di Charles Acland, a consentire un ulteriore livello di analisi. Le parole di Acland, a loro volta citate da Paul Grainge, si riferiscono in realtà a un altro caso di colorizzazione di immagini acromatiche, e cioè, come anticipato in apertura di questo saggio, alla controversa colorizzazione digitale di alcuni film classici hollywoodiani, verificatasi negli anni '80 in seguito all'acquisto da parte di Ted Turner di un nutrito catalogo di titoli della MGM per la messa in onda sui propri canali televisivi. Turner, interessato a massimizzare l'audience e i profitti, e invocando la proprietà ormai acquisita delle pellicole, procede alla colorizzazione di 24 titoli, tra cui film del calibro di *Il mistero del falco* (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941) e *Casablanca* (Id., Michael Curtiz, 1942). Questa operazione scatena ben presto un acceso dibattito, in cui il magnate interpreta – non senza astuzia – il ruolo del *villain* (un numero di *American Film* gli dedica perfino una copertina, in cui compare vestito da Indiana Jones. Il titolo recita: “Raider of the Last Archive”). Nei primi anni '80 la controversia

**SPECIALE** tra favorevoli (con in testa la Motion Picture Association) e contrari (con in testa la Directors Guild of America) alla colorizzazione rimane interna all'industria, mentre dalla seconda metà del decennio si allarga e arriva a interessare settori più vasti dell'opinione pubblica: la colorizzazione diviene il soggetto di audizioni al Senato, ottiene una copertura giornalistica molto ampia, vi vengono dedicati editoriali, talk show, perfino monologhi televisivi e un convegno<sup>15</sup>. L'oggetto della contesa è la presunta *autenticità* dell'opera d'arte, lesa dal processo di colorizzazione e dalla privatizzazione e volgare monetizzazione del patrimonio artistico e culturale<sup>16</sup>.

Mettendo a confronto questo dibattito con il nostro caso, è evidente che il contesto è mutato radicalmente e che le differenze sono più delle analogie: nonostante ci siano anche ora alcuni oppositori e detrattori, gli atteggiamenti nei confronti della colorizzazione, della manipolazione dell'immagine e, più in generale, della cultura digitale sono mutati<sup>18</sup>; la nozione stessa di diritto d'autore/d'artista ha assunto significati molto più complessi a fronte della progressiva apertura e disseminazione degli archivi: se l'archivio è ormai esploso e diffuso, non c'è più alcun originale da preservare e anzi le operazioni di riuso e manipolazione delle fonti sono più che legittime. Ancora, se il dibattito sulla colorizzazione dei film si giocava perlopiù all'interno dell'industria, il Colorized History Movement trova invece la propria naturale collocazione in rete, dove i confini tra produzione e consumo sono molto più sfumati, e dove i "consumatori", gli *users*, tendono anzi a prendere il sopravvento, sovrapponendosi sempre più ai produttori di professione e svuotando di significato la distinzione tra professionale e amatoriale.

Per concludere è opportuno infatti ricordare che gli esponenti del Colorized History Movement – più che una community virtuale, a dire il vero, più che un movimento – si definiscono *amateur historians*, storici *amatoriali*, mossi da una passione gratuita invece che dal profitto (molti si rendono disponibili per lavori su commissione, ma le foto pubblicate online sono *free*, condivise gratuitamente con l'unico scopo di ricevere feedback dagli utenti). Da questo punto di vista si possono considerare *amatori* sia coloro che producono le foto (espressione di un'amatorialità del *fare*), sia coloro che le votano e le commentano (amatori come *fans*, esponenti di un'amatorialità del *dire*). Ci pare quindi che a incidere sulle forme della rappresentazione della storia e sul regime scopic non siano tanto i prodotti, le singole fotografie truccate (non è nemmeno ravvisabile, ad esempio, una precisa poetica cromatica) quanto piuttosto i modi d'uso di queste fotografie: non più reperto d'archivio e supporto per la veicolazione della memoria pubblica, ma strumento performativo di autorappresentazione, di racconto di sé, di costruzione attiva e *in pubblico* di un'identità individuale e privata, come attestano i numerosi aneddoti personali e i ricordi riattivati dalla visione delle foto colorizzate (ad esempio, capita spesso che tra i commenti compaiano ricordi dolorosi, racconti di perdite e lutti, condivisi a partire dalla visione di foto di guerra e di cadaveri). Per quanto variegato sia il ventaglio dei profili di questi "storici amatoriali" – in merito alla conoscenza della storia si va dall'ignorante al principiante allo specialista che si prodiga in ricerche molto accurate –, è importante sottolineare come, ancora una volta, gli amatori giochino un ruolo fondamentale nella storia dei regimi percettivi: sempre a proposito dell'uso del colore, furono infatti proprio i foto e cine-amatori a realizzare le prime immagini analogiche a colori cosiddette "naturali" tra gli anni '30 e '40 del secolo scorso, a usare per la prima volta le nuove pellicole a colori. La differenza, rispetto al secolo scorso, è però che le pratiche amatoriali non sono più marginali, periferiche rispetto all'istituzione e all'industria, ma, come scrive Patrice Flichy, "occupano la ribalta della scena. (...) Si trovano oggi al centro del sistema dei media"<sup>17</sup>, in una posizione *in-between* di negoziazione tra ignoranza e sapere, tra analogico e digitale, tra archivio e performance, tra pubblico e privato, tra passato e presente. Per questo, per quanto mediocri possano sembrare ed essere, le loro (post-)produzioni meritano di essere indagate.

Elena Gipponi



## SPECIALE Note

1. Mi riferisco sia a gallery fotografiche (un esempio: <<https://www.dailybest.it/society/rarissime-foto-a-colori-della-russia-dei-primi-del-900/>> [ultimo accesso]), sia e soprattutto alla serie di prodotti audiovisivi destinati alla tv di cui *The Second World War in Colour* della BBC è uno dei “capostipiti”. Su quest’ultimo fenomeno mi permetto di rimandare a Elena Gipponi, “Documenti spettacolari: le immagini a colori di *The Second World War in Colour*”, *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, n. 5 (Marzo 2014) (<<http://www.cinergie.it/?p=4124>> [18 Aprile 2017]).
2. Qui di seguito due esempi: <<http://www.wired.it/play/cultura/2013/10/11/100-foto-storiche-ricolorate/>, <<http://www.raistoria.rai.it/gallery-refresh/foto-storiche-riportate-in-vita-col-colore/169/0/default.aspx>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017). Al seguente link si trova un’esauriente panoramica sul fenomeno: <<https://www.pixartprinting.it/content/controversial-art-colourising-past/>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017).
3. Si rimanda qui alla nozione di “regime percettivo” elaborata in Pierre Sorlin, *Les Fils de Nadar: Le ‘siècle’ de l’image analogique*, Nathan, Paris 1997 (trad. it. *I figli di Nadar. Il ‘secolo’ dell’immagine analogica*, Einaudi, Torino 2001).
4. Dana R. Keller, ad esempio, scrive sul proprio sito: “Color establishes a renewed familiarity with the past. [...] By adding color to these images of history, the viewer is brought a little closer to the reality in which they were taken. [...] make it seem as if the past it portrays wasn’t that long ago after all”, <<http://www.danarkeller.com/about/>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017). O ancora Sanna Dullaway dichiara: “Colorizing *does not intend to replace* the original black & white photo, only offering a new perspective – to help people of today coming closer to the past”, <<http://sannadullaway.com/about/>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017).
5. <<https://medium.com/dynamichrome-viewfinder/all>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017).
6. Sul rapporto tra realtà e rappresentazione nelle fotografie storiche si rimanda a Gabriele D’Autilia, *L’indizio e la prova. La storia nella fotografia*, Mondadori, Milano 2005.
7. Per una storia della tecnologia foto-cinematografica, cfr. Leo Enticknap, *Moving Image Technology: From Zoetrope to Digital*, Wallflower Press, London-New York 2005.
8. Fondato nel 2005, Reddit è un fortunatissimo sito americano di *social news*, sorta di sconfinata bacheca in cui gli utenti iscritti possono pubblicare contenuti e link ad altre pagine internet. I *subreddit* sono i sottoinsiemi, le categorie di argomenti in cui si articola il sito (tra i più frequentati figurano *funny*, *technology*, *science* e *worldnews*). Chiunque può creare un *subreddit*. L’utente medio di Reddit è americano, maschio, con un’età compresa tra i 25 e i 34 anni.
9. Già Manovich aveva evidenziato come tutto il cinema digitale si configuri in realtà come cinema d’animazione, riferendosi in particolare proprio all’uso del colore, che, applicato pixel su pixel, riacquisisce uno statuto pittorico, Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge-London 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002, pp. 361-379).
10. <<http://whatimade.today/two-weeks-of-colorizebot-conclusions-and-statistics/#>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017). Mentre però l’algoritmo fornisce ottime prestazioni nella colorizzazione quando lavora su immagini con un’alta qualità (digitale) di partenza, di fronte a vecchie fotografie analogiche deteriorate il software non è in grado di riconoscere le macchie, i graffi e i vari segni del tempo e i risultati sono perciò molto più deludenti. Per migliorare la resa, sarebbe necessario un preliminare restauro digitale degli scatti da colorizzare.
11. Per una ricostruzione delle principali posizioni continuiste e discontinuiste, cfr. Enrico Menduni, “Fotografia prima e dopo. Rotture e continuità intorno alla svolta digitale”, *Comunicazioni sociali*, n. 1 (Gennaio-Aprile 2016), pp. 15-23. Anche Pierotti evidenzia come la fase postproduttiva della *color correction* sia per la maggior parte orientata verso l’ottenimento di un effetto di *continuità* con il look cromatico del cinema analogico. Federico Pierotti, “Lo statuto mimetico del colore nel cinema

- SPECIALE** contemporaneo”, *Fata Morgana, Reale*, n. 21 (Settembre-Dicembre 2013), pp. 149-156.
12. Per una ricognizione sulla nostalgia nello scenario mediale contemporaneo, si rimanda a Katharina Niemeyer (a cura di), *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Palgrave-Macmillan UK, Basingstoke 2014. In particolare, sull’alternanza di colore e bianco e nero come strategia di demarcazione temporale, si rimanda al capitolo di Ute Holl, “Nostalgia, Tinted Memories and Cinematic Historiography: On Otto Preminger’s *Bonjour Tristesse*”.
13. È questa la tesi sostenuta, ad esempio, in Tim van der Heijden, “Technostalgia of the Present: From Technologies of Memory to a Memory of Technologies”, *Necsus. European Journal of Media Studies* (Autumn 2015), <<http://www.necsus-ejms.org/technostalgia-present-technologies-memory-memory-technologies/>> (ultimo accesso 18 Aprile 2017).
14. Charles R. Acland, “Tampering with the Inventory: Colorization and Popular Histories”, *Wide Angle*, n. 2 (April 1990), p. 15, cit. in Paul Grainge, “Reclaiming Heritage: Colourization, Culture Wars and the Politics of Nostalgia”, *Cultural Studies*, n. 4 (1999), p. 625.
15. La storia del dibattito sulla colorizzazione è ricostruita con dovizia di particolari in Gary R. Edgerton, “‘The Germans Wore Gray, You Wore Blue’: Frank Capra, *Casablanca* and the Colorization Controversy of the 1980s”, *Journal of Popular Film and Television*, n. 4 (2000), pp. 24-32. Per un’analisi della versione colorizzata di *Casablanca*, cfr. Jason Gendler, “Are my Eyes Really Brown? The Aesthetics of Colorization in *Casablanca*”, in Simon Brown, Sarah Street, Liz Watkins (a cura di), *Color and the Moving Image: History, Theory, Aesthetics, Archive*, Routledge, New York-London 2013, pp. 199-208. Una disamina teorica della pratica della colorizzazione si trova invece in Michel Chion, “Colorisations”, in Jacques Aumont (a cura di), *La Couleur en cinéma*, Cinémathèque française/Musée du cinéma/Fondazione Mazzotta, Paris-Milano 1995, pp. 63-69.
16. Come si risolve la controversia? Il Copyright Office della Library of Congress il 19 giugno 1987 dichiara che chiunque aggiunga un minimo di tre colori a una copia in b/n di un film può legalmente registrare la nuova versione come una nuova opera (e infatti l’8 luglio 1988 la Turner Entertainment Company ottiene il copyright per la versione colorizzata di *Casablanca*, reputata così a tutti gli effetti un’opera distinta dall’originale. Il film colorizzato verrà messo in onda il 9 novembre 1988). Nonostante questa vittoria del fronte dei “favorevoli”, tuttavia, la colorizzazione si rivela un fenomeno molto effimero: per un paio d’anni i film e i programmi tv colorizzati registrano un indice medio d’ascolto superiore dell’80% rispetto agli analoghi film e programmi in b/n, e i risultati sono persino migliori nel mercato dell’home video, soprattutto nei paesi del sud e del midwest degli Stati Uniti. Già nel 1989, tuttavia, l’entusiasmo nei confronti di questa pratica sembra essere del tutto sfumato. Nel 1994 lo stesso Turner cavalca un nuovo sentimento popolare inaugurando il canale Turner Classic Movies, che trasmette “fieramente” anche film classici in b/n. Gary R. Edgerton, *op. cit.*
17. Patrice Flichy, *La Sacre de l’amateur. Sociologie des passions ordinaires à l’ère numérique*, Seuil, Paris 2010 (trad. it. *La società degli amatori. Sociologia delle passioni ordinarie nell’era digitale*, Liguori, Napoli 2014, p. 19).
18. Come esempio di una nuova disposizione nei confronti della colorizzazione e, più in generale, della ri-presentazione digitale del passato, Paul Grainge indica il film *Pleasantville* (Gary Ross, 1998), che si regge proprio sul progressivo colorarsi (“modernizzarsi”) di un mondo in b/n: “Digital imaging/information has become less of a threat and more an intrinsic part of (new) media life. [...] while the colourisation debate of the late 1980s was born, in part, from the shock of technological excess – especially as it was felt to impact on the ‘authenticity’ of the art work and the basis of artistic heritage – *Pleasantville* represents the domestication of colouring technique and the marketable manipulation of ‘techno-textuality’”. Paul Grainge, “*Pleasantville* and the Textuality of Media Memory” in Id. (a cura di), *Memory and Popular Film*, Manchester University Press, Manchester 2003, pp. 215-216.

## SPECIALE Immagini fluttuanti: operazioni estetiche e itinerari nell'immateriale visivo digitale

*Holz lautet ein alter Name für Wald. Im Holz sind Wege die meist verwachsen jäh im Unbegangenen aufören. Sie heißen Holzwege.*

*Jeder verläuft gesondert, aber im selben Wald. Oft scheint es, als gleiche einer dem anderen. Doch es scheint nur so. Holzmacher un Waldhüter kennen die Wege. Sie wissen, was es heißt, auf einem Holzweg zu sein.<sup>1</sup>*

L'immagine evocata da Heidegger richiama quei sentieri boschivi – *holzwege* – che si addentrano nel cuore più profondo delle foreste: parzialmente ricoperti da foglie, ingannevolmente somiglianti e facili a interrompersi, confondendosi nell'intrico selvatico a cui appartengono, portano l'escursionista a sviare il passo.

Nell'attraversare oggi l'intricata foresta virtuale del web, spazio-altro e tecnologia di connessione, è facile travisare le tracce di una direzione teorica per finire a perdersi in *holzwege* digitali. Volgendo però uno sguardo più attento, sotto un tappeto di sedimenti critici si possono leggere ancora i segni di sentieri battuti in precedenza, indirizzati, in un altro tempo, ad altre a mete, ma utili per trarre considerazioni d'orientamento. Sono le vie aperte da una riflessione critica che, sotto le pressioni delle istanze avanguardistiche, del *détournement* situazionista, attraverso la messa in discussione barthesiana del ruolo dell'autore e il sistema dell'opera aperta di Eco, ha eroso e ridefinito le nozioni di autorialità e originalità<sup>2</sup>.

Radicandosi su simili insediamenti, con una forza endemica ferina, il dispositivo della rete ha rivoluzionato completamente la frontiera dell'illusione autoriale, trovando la propria connaturata forma espressiva nella postproduzione: un'economia autosufficiente di riuso e rilocalizzazione delle forme, che nel meccanismo della condivisione, del feedback, del citazionismo, declina tutte le sfumature di una cultura interdependente e auto-celebrativa.

In questo scenario, una generazione di artisti che ha assimilato e metabolizzato la rivoluzione digitale fino al suo naturalizzarsi in un contesto di ordinaria quotidianità<sup>3</sup> si è dimostrata "consapevole" del cambiamento e dell'inutilità di camuffarne la portata in un freudiano diniego. Gli esiti di questo turn over si configurano in una *Internet Aware Art*, secondo la definizione di Guthrie Lonergan<sup>4</sup>, non strettamente interessata a padroneggiare o sfruttare i codici computazionali quanto a negoziarne la transizione linguistica "nel reale" offline, intrattenendo una relazione stabile con i social media. Una modalità artistica fluida che entra ed esce dalla rete, operando sia con le proprietà lessicali del materiale che con le dinamiche sociali che ne costituiscono lo specifico, e riapproda negli spazi canonici della galleria e del museo.

Riconquistando una perduta connessione con l'oggetto, le operazioni di *Internet Aware Art* interloquiscono con lo spazio espositivo e al contempo contestualizzano *engagement* e *fluency* dell'artista con il materiale e il linguaggio virtuale della rete. Il corpus del web diventa in questa accezione un vitale *objet trouvé* in costante evoluzione, inestinguibile serbatoio a cui attingere<sup>5</sup>.

Se, come Nicolas Bourriaud ha evidenziato nel saggio *Postproduction*<sup>6</sup>, è possibile leggere in prospettiva storica, come sentieri di heideggeriana memoria, tracce dell'eredità teorica del pensiero di Guy Debord e delle lezioni della Pictures generation<sup>7</sup>, tuttavia la maggior parte delle operazioni artistiche indulge più in una pratica dove l'appropriazione e la decontestualizzazione sono deprivate di qualunque connotazione ideologica se non il compiaciuto e ipnotico gioco tautologico.

Anche la decentralizzazione della figura dell'artista in una posizione di mediazione linguistica di materiali eterogenei non è più sintomatica di una frattura polemica verso il sistema, ma cede il passo ad una distaccata curiosità antropologica e alla fascinazione morbosa verso un fenomeno che ha perso la

**SPECIALE** sua componente di novità per scivolare in una polimorfa deriva del banale quotidiano, in uno squisito adattamento biologico pop.

Il modus operandi si adegua quindi a un *divertissement* sugli artefatti dell'*homo videns*<sup>8</sup>, atavico produttore e consumatore di immagini, oppure, estendendo in maniera lata al contesto digitale le considerazioni che Bourdieu aveva condotto sulla fotografia come arte sociale<sup>9</sup>, svela l'*habitus* mentale della società che possiede l'apparato tecnico.

In questo quadro gli artisti si trovano a manipolare un materiale verso il quale oscillano tra il *bricoleur* di Lévi-Strauss<sup>10</sup> e il feticismo dell'accumulatore seriale, vittima di una febbrile compulsione archiviale<sup>11</sup>.

Un repertorio di immagini trovate che di volta in volta possono manifestarsi allo stato grezzo, *raw*, nella loro crudità, rigurgitate come flusso, oppure rielaborate e sofisticate nella maniera artificiosa con cui, più di un secolo fa, la fotografia cercava di colmare la sensazione di inadeguatezza riguardo alla pittura, testimoniando la resistenza di una serie di arcaismi di sistema<sup>12</sup>.

L'identificazione delle differenti tipologie e degli approcci a questo materiale trovato costituisce l'indizio formale per un processo deduttivo che ricostruisca gli spostamenti dell'artista nella rete, ne segua le tracce delle frequentazioni virtuali e il grado di relazione e coinvolgimento con le dinamiche sociali che regolamentano lo spazio del network. In questa disamina di prassi postproduttive l'opera è la prova indiziaria che rivela lo schierarsi dell'artista, nella formulazione di un teorema visivo dell'attuale ontologia dell'immagine, verso una logica di ipermediazione - il disvelamento del meccanismo del medium in quanto tale - o di occultamento.

In uno spazio iconico reso liquido dalla dematerializzazione digitale le immagini fluttuano, alla deriva, restituendo in un riverbero tremolante e superficiale, sulle increspature del flusso virtuale, il ritratto della società che le ha prodotte. Azzerata la distanza che rende possibile arginare questo incessante scorrere, la scelta è tra immergersi e lasciarsi sommergere, o costruire tentativi di dighe e reti per catturarne frammenti. All'interno del plancton di immagini fluttuanti digitali o immediatamente al di fuori di esso, la capacità dell'artista di agire sul medium si palesa con intensità e attitudini diverse.

Il paradigma della griglia come modello strutturale d'ordine per un repertorio iconico<sup>13</sup> ricorre nel work-in-progress *I'm Google*<sup>14</sup>, tumblr blog attivo dal 2011 in cui Dina Kelberman raccoglie sotto forma di lungo flusso di coscienza un'ininterrotta serie di immagini.

Πάντα ρεῖ, tutto scorre: *to scroll*, etimologicamente scorre anche la barra laterale manovrata dell'utente nella navigazione del sito. Tutto si trasforma. Trattenerne e chiudere, aprire e scoprire, allontanamento e avvicinamento, erosione e dispersione, iterazione e moltiplicazione della forma: gesti tradizionali del dominio artistico dello spazio che ricostituiscono un superiore ordine estetico dall'apparentemente informe.

La regolarità dell'impianto geometrico della griglia di immagini dialoga con un seducente contrappunto visivo di echi, risposdenze e concatenazione di analoghi, dove lo scarto necessario nella giunzione di blocchi tematici non crea dissonanza ma pulsazione dinamica. Un ritmo non esente da una sottile venatura di perturbante, nella contrazione quasi di un respiro tra macrocosmo e microcosmo, nel ripetersi gemellare eppure sottilmente differente degli analoghi. In questo gioco di similitudini semantiche, l'emergere di *pattern* comuni disvela una potenzialità incorporata nella rete: la possibilità di farne uno strumento di "deriva" di situazionistica memoria, capace di condurre e tradurre la peregrinazione nello scorrere del flusso all'epifania di una "preterintenzionale" forma di bellezza e conoscenza.

Lo *statement* progettuale *I'm Google*, stabilendo la coincidenza tra artista e motore di ricerca come professione d'intenti metodologica, evidenzia una presa di posizione chiara. Operatore e indice curatoriale della selezione, algoritmo volontario e dotato di volontà autonoma, autore di processi di postproduzione ed ottimizzazione dell'inquadratura, l'artista rifiuta il ricorso a *script* che consentano scorciatoie esecutive al prezzo di un compromesso contenutistico. Algoritmi come quello sotteso alla funzione di ricerca "visually similar" denunciano tuttora un'impotenza della macchina, che, pur in

**SPECIALE** possesso di indiscussa superiorità computazionale, risulta inadeguata nell'affrontare la complessità della comparatistica: capace di scandagliare in profondità l'umanamente inintelligibile mole di set di pixel e metadati, fallisce nella lettura profonda dell'immagine, storica pertinenza dell'umana prassi dell'iconologia. Un'aporia che l'attuale ricerca sulle reti neurali artificiali tenta di risolvere in una rincorsa imitativa: in quest'ottica è possibile pensare che il titolo dell'opera possa essere inteso anche come una proclamazione di indipendenza di Google, contemporanea *forma mentis* dell'esperire informazioni, che rivendica il suo diritto all'umanità del gesto artistico della scelta. Liberato dalla schiavitù della *query* dell'utente, il motore di ricerca si può dilettere a postprodurre *input* umani in *output* estetici.

La ricostruzione di atlanti di immagini capaci di ricomporre un ordine di senso al mondo e alle sue forme espressive, nel solco di una tradizione che ricorre ciclicamente, da *Mnemosyne* di Warburg al *Museo Immaginario* di Malraux o all'*Atlas* di Gerhard Richter, si propone come archetipo ben rispondente alle esigenze del fornire orizzonti di significato al prodotto iconico contemporaneo<sup>15</sup>.

Un materiale inerte che si sedimenta nella rete in specifici luoghi di giacimento: se per Kelberman questo coincide con il database di Google, Penelope Umbrico conduce il suo scavo via Flickr, scaturigine di impegnativi work in progress come *Everyone's Photos Any License* (2015-in corso) e *Suns from Sunsets from Flickr* (2005-in corso), dove la cernita di immagini amatoriali, attraverso un processo di ritaglio e ristampa, crea un affresco di molteplicità immersiva che restituisce in forma analogica una porzione del mondo come comunità di immagini. Interessante notare come, in un panorama globalizzato, lo stesso soggetto, scelto in virtù della sua viralità, della sua eleggibilità a *topos* espressivo amatoriale, abbia altrettante virali declinazioni artistiche, di differente intensità e qualità formale: basti pensare a *The Sun is Always Setting Somewhere Else* (2006) di Lisa Oppenheim, dove la ricerca geolocalizzata delle immagini dei tramonti scattate dai soldati americani in missione in Iraq è finalizzata alla riflessione sulla decompressione digitale degli spazi, capace di ricucire uno strappo fisico e temporale in un continuum di momenti sovrapponibili. Medesimo pretesto di partenza per Constant Dullaart, che nel progetto seriale *No Sunshine* (2008-2014) gioca ad un'epurazione digitale del sole nelle immagini amatoriali di tramonti postati su Flickr: omesso con il fotoritocco il soggetto del banale memento fotografico, rimangono solo nebulose campiture atmosferiche che vengono riproposte dall'artista in una convenzionale rilocalizzazione parietale negli spazi consumistici della galleria come luogo di riciclaggio linguistico tra produzione di massa e autoriale.

All'isolamento dello sguardo sulla monade del frammento discorsivo Joachim Schmid contrappone il piacere estetico dell'atto contemplativo della pluralità delle narrazioni: un piacere che scaturisce quando, elaborata una capacità di porre distanza tra l'osservatore e la moltitudine delle immagini, sia possibile leggere nella palingenesi iconica una serie di costanti culturali. Frapporsi criticamente all'interfaccia di Flickr rappresenta quindi il miglior punto panoramico per traguardare un orizzonte sterminato. *Other People's Photographs* (2008-2011), raccolta di mole enciclopedica in 96 volumi, è il tentativo di ricostruire un indice della fotografia vernacolare nell'era del digitale, illustrato, con un approccio pedagogico illuminista, da un rigoroso compendio di *exempla* di *lumpenfotografie*<sup>16</sup> ricorrenti. Tragicomici luoghi comuni visivi, sintomi di un sostanziale analfabetismo funzionale, le immagini testimoniano tuttavia la forza di modalità espressive conclamate non da contenuto o forma ma dalla riproducibilità virale nell'ambito di una comunità coesa.

La *community* di Flickr costituisce quindi un significativo serbatoio e snodo di dinamiche artistiche postproduttive, ma è solo uno dei crocevia virtuali di partenza possibili.

Come il *flâneur* di Benjamin attraversava, nelle sue peregrinazioni urbane, i *passages* parigini delle Arcades commerciali<sup>17</sup>, gli artisti ne attualizzano la pratica soffermandosi nelle community di e-commerce. All'orgia visiva e alla seduzione consumistica dei grandi *mall* si contrappone lo squallore laconico dei cimiteri virtuali degli oggetti, di cui ebay e Craigslist rappresentano gli esempi commercialmente più funzionali e frequentati. Alla logica nostalgica del mercatino delle pulci come transitorio viatico per oggetti,

**SPECIALE** che necessita della gratuità del tempo e della fatalità dell'incontro del visitatore per la concessione di una seconda vita, si sostituisce una pallida forma imitativa della funzionalità del sistema di mercato per rivitalizzare oggetti inutili e resi obsoleti dallo stesso organismo che li produce. In questi non-luoghi della merce, gli utenti tentano di restituire *appeal* a qualcosa che si scarta e al contempo si tiene in considerazione per la sua quantificabilità monetaria: un marketing amatoriale privo delle seduzioni del feticcio merce, dove la fotografia diventa necessario reperto testimoniale. L'oggetto è schedato come un criminale: fronte, retro, vista laterale, macro inquadratura a rilevare eventuale difetto. Come se percorrere con minuziosa attenzione e con lo strumento lente la riproduzione fotografica dell'oggetto ne permettesse di soppesare pregi o vizi nascosti, come merci di bazar. Gli artisti *cyberflâneur* sentono forte l'impulso - di memoria surrealista - del riscatto per interposto download di questi simulacri di merci che hanno perduto la funzione di simulacro.

Sono le *Sideways TVs* (Craigslist, 2010-in corso) della Umbrico, che con il consueto *modus operandi* raccoglie, ristampa e ordina a parete, appuntandole con spilli come *specimen* naturali estinti nella bacheca di un museo, le fotografie di inserzioni d'acquisto per televisori catodici. Dinosauri, ingombranti relitti vittime dell'obsolescenza della tecnologia domestica, come pure i set di telecomandi, spaiate collezioni di *Universal Remote* (eBay, 2011): l'artista raccoglie, compendia, riordina un fenomeno potenzialmente rubricabile all'infinito, accompagnato dall'interrogativo aperto su quale interesse, quale feticismo nascosto possano testimoniare queste patologiche collezioni all'asta, se non forse la natura stessa di desiderio marxianamente sottesa alla forma merce.

Anche in questo caso lo spazio d'intervento sul tema si manifesta ampio; ricorre nel progetto di Angie Waller *Ebay Longing* (2003), ricerca sull'interdipendenza tra periodi di crisi e dinamiche d'acquisto di beni, nelle associazioni visive sinottiche di *You Ain't Wrong*<sup>18</sup> (2006-2007) di William Boling, nelle parodie di mitchelliane *metapictures*<sup>19</sup> dei Craigslist Mirrors<sup>20</sup> (2015-2016) di Eric Oglander, blog divenuto virale con una parabola tipica della celebrità mediale grazie a una serie di condivisioni autoritarie dell'*establishment* critico newyorkese. Ma è proprio la Umbrico a codificare compiutamente il prelievo in *modus operandi* estremamente denso di significati metatestuali tipici di una "rimediazione" di prassi storico artistiche. Come negli specchi nei dipinti fiamminghi<sup>21</sup>, in *TVs from Craigslist* (2008) la convessità dello schermo incorpora scorci e sguardi intimi laddove, letteralmente, il flash del venditore sveli un lampo *voyeuristico* su uno spazio privato. Apparizioni fantastiche che infestano in maniera definitivamente congelata la superficie dell'oggetto in vendita, restituendogli una extra-ordinarietà: chiamando in causa Derrida<sup>22</sup>, Umbrico ci parla di involontari *revenant* tra unicità del singolo caso e serialità - dovuta alla diffusa imperizia fotografica - del riproporsi del fenomeno. "Repetition and first time, but also repetition and last time, since the singolarità of any first time makes of it a last time. [...] Let us call it a *hauntology*"<sup>23</sup>. *Hauntology*, gioco di parole che mal si presta a essere tradotto nel rispetto della sua suggestione perturbante: un'ontologia del fantasma, quale è la figura spettrale del venditore rispetto all'oggetto, e la finestra virtuale che apre sul suo mondo. Finestre che ritornano in *Views From the Internet* (2006-in corso), ingrandimenti ritagliati dalle fotografie delle inserzioni immobiliari. Fotografie che intendono convenzionalmente comunicare la vista come ideale prolungamento verso l'esterno della proprietà, e dalle finestre virtuali (ribadita anche concettualmente nell'architettura informatica dalla metafora dell'interfaccia a finestra) si affacciano su porzioni del reale. Fronteggiando l'installazione, assemblata su plexiglass sagomato a restituire l'interfaccia di trasparenza della finestra, lo spettatore assiste al collasso tra reale e virtuale in un gioco di reciproche viste metatestuali.

Attività queste che sembrano comunque consolidarsi su un digitale fortemente legato ad una fedeltà al reale. In direzione opposta Corinne Vionnet veicola la ridondanza e ripetitività del digitale in una dimensione di neopittoricismo vedutista. In *Photo Opportunities* (2011-2013) viene documentata l'immagine percepita di siti naturalistici o monumenti storici patrimonio dell'umanità attraverso il censimento delle fotografie condivise online sulle piattaforme social. Adottando un univoco impianto prospettico per uniformare l'allineamento in un ideale punto di vista, l'artista ricrea un collage digitale

**SPECIALE** dove l'effetto di *panning* generato dalla stratificazione coincide con la nemesi della foto turistica per eccellenza. Nella sommatoria delle trasparenze, l'alternarsi di condizioni meteorologiche o luministiche diventa irrilevante di fronte al monolitico emergere della sagoma di uno "spirito" percettivo dei luoghi, un *genius loci* ridefinito dalla standardizzazione dello sguardo collettivo. L'esito formale è di un pittoricismo "impressionista", ma se per l'impressionismo l'incontro con la fotografia<sup>24</sup> aveva costituito l'inesco di una rivoluzione copernicana del primato della singolarità dell'esperienza percettiva rispetto alla fissità del soggetto, subordinato a pretesto d'indagine pittorica, la contemporanea consunzione fotografica ripristina una gerarchia tradizionale di valori. Il soggetto è importante, rassicurante *comfort zone* che conferma l'appartenenza a un sistema di riferimenti condivisi e condivisibili. La ripetitività meccanica rifonda la perduta aura nel rituale online: il turista stesso è operatore di montaggio e inquadratura tali da far collimare il proprio scatto ricordo di un sito "patrimoniale" con l'archetipo autoalimentato dalla rete stessa. Una pratica sociale che oggi assume una proporzione tale da far impallidire quello che per i non nativi digitali rappresentava una vera e propria punizione dantesca inflitta al rientro da un viaggio: il rito della proiezione delle diapositive. Al contempo, la sfocatura formale insinua un sottile fastidio, una sensazione di miopia che interroga lo spettatore sull'effettiva incapacità contemporanea di mettere a fuoco un'esperienza in assenza del filtro fotografico. Sono dunque le immagini a plasmare il nostro modo di vedere il mondo, come risulta particolarmente ed emotivamente evidente nella resilienza dell'immagine dello skyline di New York pre-attentato terroristico del 9 settembre 2001.

Il confronto con questo organismo di immagini proliferanti può anche essere tradotto con un'attestazione di impotenza e resa a mani levate come quella del collettivo olandese Kessel Kramer, nella serie di installazioni *24 HOURS IN PHOTOS* (2013-2015). Un estremo *détournement* svela le conseguenze della dematerializzazione dell'immagine, stampando nella sua impressionante totalità un giorno qualunque di una digitale maratona di ventiquattrore di fotografie. Nella saturazione fisica degli spazi espositivi, i frammenti fotografici riconquistano concretezza e palesano una mole altrimenti intangibile, dimostrando la fragilità ingombrante di un ecosistema dell'abbondanza.

I meccanismi di catalogazione, aggregazione e combinazione affrontati nelle operazioni artistiche evidenziate rappresentano quindi una sineddoche metaforica del fenomeno della rete, di cui cristallizzano una porzione simbolica. Simultaneamente si assiste all'emergere di una modalità operativa incentrata sulla restituzione della dimensione dinamica dall'interno dello "sciame" digitale<sup>25</sup>, analogamente al modo in cui siti di analisi statistica come *Internet Live Stats* traducono visivamente le proporzioni di questo flusso in una sorta di "consapevolezza" numerica. Sono interventi in cui riemerge, come nelle primigenie fasi della *net art*, una specifica attenzione all'invisibile impalcatura informatica sottesa alla sovrastruttura dell'informazione; operazioni di confine tra codice artistico e linguaggio di programmazione, come quelle di Mario Klingemann, che rappresentano tentativi, in un campo in cui il meccanismo di prossimità opera a priori per l'utente un processo selettivo di fruizione, di interpretare il montaggio "algoritmico" come mediazione verso un'estetica processuale della macchina. In *Flickeur* (2006) l'artista modifica l'interfaccia di programmazione dell'applicativo di Flickr: tramite un parassitario software "*wrapper*" usa il *database* della piattaforma per presentare una continua selezione aleatoria di immagini tra sovrapposizioni e interferenze, *hic et nunc* dalla proliferante palingenesi. Alla discretizzazione lineare del flusso cinematografico si sostituisce una matrice virtuale di infinite ricombinazioni, che, nella sproporzione tra il numero degli utenti e quello in divenire del corpus del database, non è tuttavia conducibile ad un esaurimento completo delle possibilità. Un meccanismo che del *voyeurismo*, oltre all'assonanza, possiede la tendenza all'appropriazione "predatoria" dello sguardo, palesata attraverso un'interfaccia grafica come inquadratura di fortuna nella quinta virtuale dello schermo, da cui, occhio spalancato, il *cyber* spettatore spia e scruta il continuum visivo della collettività. Una moltitudine polimorfa di contenuti e situazioni si succede senz'altro criterio logico-estetico se non quello della libertà d'espressione, principio fondante del World Wide Web.

**SPECIALE** Similare processualità intercorre nelle operazioni di Geert Mul: con un background da VJ - tra i primi a cimentarsi a livello europeo nella combinazione performativa di *cut up* e mix tra musica e video - l'artista fin dagli anni novanta esplora la possibilità di utilizzare il calcolo algoritmico come *deus ex-machina* mediatore tra la caoticità di un database infinito e la necessità umana di orizzonti narrativi, tra citazioni borghesiane (l'installazione interattiva del 2003 *The Library of Babel*) e invenzioni metafisiche di un dio *panopticon*-motore di ricerca (*God's Browser*, 2010).

Nella follia visiva dello *stream of unconsciousness* digitale gioca un ruolo fondamentale anche l'ossessione per una riscrittura identitaria collettiva tipica del social web. Il gruppo di ricerca interdisciplinare italiano NONE lavora sull'attuazione di dispositivi interattivi dove corpo reale e virtuale siano agenti di una dialettica multimodale. L'installazione *DeepDream\_Act II* (2016), realizzata al MACRO in occasione del festival Digitalife 2016, immerge lo spettatore direttamente al centro dello streaming digitale, come attore e autore di dati. L'opera diventa un dispositivo agente di co-creazione e interazione multimodale: una piattaforma collaborativa via facebook, aperta al contributo utente, che si riconfigura in divenire come ritratto per immagini del presente, e uno spazio fisico dove la tridimensionalità dell'ambiente, nel rivestimento *all-over* di superfici speculari, viene deflagrata e espansa in un gioco barocco di iperdimensionalità moltiplicata all'infinito. L'interazione dell'utente genera uno scardinamento del flusso delle immagini, un'effrazione al costante fluire dei dati: l'accesso obbligatorio allo spazio immersivo tramite log-in con il proprio profilo social genera un'interferenza del personale con il collettivo. L'interfaccia di applicazione stessa di facebook consente il conglomerarsi in tempo reale dei dati dell'utente, presente e parte dell'opera nella sua fisicità e nell'identità digitale.

Solleandosi dall'incarico di una consapevole prassi di montaggio, di stampo propriamente filmico, con l'adozione di una dinamica casualità controllata, che è invece dominio del calcolo computazionale, l'artista "generatore di algoritmi" è propulsore di una nuova modalità culturale, "an algorithmic culture, which interrupts the image not to analyze it in its inique singularity, but to give birth to a potential multiplicity which is always more than one – and ready to change"<sup>26</sup>.

Nella ristrutturazione discreta di questa molteplicità fluida di immagini si apre uno spazio di transizione in cui può esser riconosciuta un'autonomia senziente alle scelte della macchina, o ne viene indirizzato il percorso di apprendimento: l'interfacciarsi postproduttivo della sua logica strutturale con il prodotto espressivo umano.

Alla luce di questa disamina, a fronte dell'estensiva infiltrazione di differenti modalità e materiali del medium della rete nella produzione, sporificazione virale e consumo dell'opera, emerge con evidenza un problema critico. La fragilità concettuale della forma-immagine digitale dominante esige una presenza forte dell'artista che rifugga dalla tentazione di una defezione di responsabilità autoriale in cameratismi complici: un'artista che sappia evitare la *lectio facillior* dell'inserirsi in un meccanismo entropico di generazione di meme in un'iconosfera già di per sé satura – significativo il caso di David Horvitz, che nel 2009 ha lanciato nello stagno del web lo scherzo pseudo-concettuale del tag "24154390-head in freezer", che ha generato un effetto tsunami di condivisioni e repliche – e, piuttosto, si dimostri in grado di prevedere e plasmare una generazione di post-materiale rispondente a un suo input creativo.

Che cavalchi il flusso, sia immerso nella sua corrente o ne devii consapevolmente lo scorrimento, resta forse, all'artista, ancora il compito di aprire una faglia nell'esistente.

Serena Dafne Magnani

## Note

1. "Holz suona un antico nome per selva. Nello Holz ci sono Wege, sentieri che, per lo più accidentati, cessano all'improvviso nell'impervio. Si chiamano Holzwege. Ogni Holzweg s'inoltra per conto suo, ma nella medesima selva. Spesso sembra che siano l'uno uguale all'altro. Ma sembra soltanto.



- SPECIALE** Taglialegna e guardaboschi conoscono i sentieri. Sanno cosa vuol dire 'essere su uno Holzweg"', Martin Heidegger, *Holzwege*, Vittorio Klostermann GmbH, Frankfurt am Main 1950 (trad. it. *Holzwege. Sentieri erranti nella selva*, Bompiani, Milano 2002, p.3).
2. Per il concetto di *détournement* si può vedere Guy Debord, "Mode d'emploi du détournement", in *Les Lèvres nues*, n. 8 (Maggio 1956), ora in Ken Knabb (a cura di), *Situationist International Anthology*, Bureau of Public Secrets, Berkeley 1981; Guy Debord, *La Société du spectacle*, Buschet/Castel, Paris 1967 (trad. it. *La società dello spettacolo*, Massari, Viterbo 2002, pp. 152-153); Umberto Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1962; Roland Barthes, "La Mort de l'auteur", in Id. *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1968 (trad. it. *La morte dell'autore*, in Id., *Il brusio della lingua. Saggi Critici*, vol. IV, Torino, Einaudi, 1988); Michel Foucault, *Qu'est-ce un auteur?*, in Id., *Dits et écrits*, Gallimard, Paris 1969, (trad. it. *Che cos'è un autore?* in *Scritti letterari*, Feltrinelli, Milano 1984). Per un approfondimento sull'apporto di Barthes e Eco alla decostruzione del ruolo dell'autore vedasi Carla Benedetti, *L'ombra lunga dell'autore. Indagine su una figura cancellata*, Feltrinelli, Milano 1999.
3. Gene McHugh, *Post Internet*, Link Editions, Brescia 2011, p. 16.
4. Thomas Beard, "Interview with Guthrie Lonergan", *Rhizome* <<http://rhizome.org/editorial/2008/mar/26/interview-with-guthrie-lonergan/>> (ultimo accesso 20 maggio 2017).
5. Per una panoramica del contesto d'indagine cfr. Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*, Link editions, Brescia 2013; Phoebe Stubbs (a cura di), *Art and the Internet*, Black Dog, London 2014; Omar Kholeif (a cura di), *You Are Here: Art after the Internet*, Cornerhouse and Space, Manchester 2014; Lauren Cornell, Ed Halter (a cura di), *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century*, The MIT Press, Cambridge 2015.
6. Nicolas Bourriaud, *Postproduction: La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain*, Presses du reel, Dijon 2002 (trad. it. *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia books, Milano 2004).
7. Per un approfondimento sulla tecnica dell'appropriazione artistica di immagini vedasi Douglas Eklund, *The Pictures Generation, 1974-1984*, Metropolitan Museum of Art, New York 2009; David Evans, *Appropriation*, The MIT Press, Cambridge 2009.
8. Giovanni Sartori, *Homo videns. Televisione e post pensiero*, Laterza, Bari 1999.
9. Pierre Bourdieu, *Un art moyen: Essais sur les usages sociaux de la photographie*, Editions de Minuit, Paris 1965 (trad. it. *La fotografia. Usi e funzioni di un'arte media*, Guaraldi, Firenze 2004, p. 41).
10. Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Plon, Paris 1962 (trad. it. *Il pensiero selvaggio*, Il Saggiatore, Milano 1964, p. 30).
11. L'analisi dell'ossessione archivistica della contemporaneità, evidenziata già da Foucault e Derrida, è stata ampiamente trattata da Hal Foster. Cfr. Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Gallimard, Paris 1969 (trad. it. *L'archeologia del sapere*, BUR, Milano 1999); Jacques Derrida, *Mal d'archive*, Galilée, Paris 1995 (trad. it. *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema, Napoli 1996); Hal Foster, "An archival impulse", *October*, n. 110 (Autunno 2004), pp. 3-22; Okwui Enwezor, *Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art*, Steidl, Göttingen 2008; Simone Osthoff, *Performing the Archive: The Transformation of the Archive in Contemporary art from Repository of Documents to Art Medium*, Atropos Press, New York 2009.
12. La storia della complessa relazione tra fotografia e pittura, analizzata nel saggio storico di Aaron Scharf, *Art and Photography*, Penguin, New York 1968 parzialmente ripresa in Jonathan Crary, *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, The MIT Press, Cambridge 1990, trova più recenti e mirati riscontri in Meyer Shapiro, *L'impressionismo. Riflessi e percezioni*, Einaudi, Torino 2008; Elizabeth Easton, *Snapshot: Painters and Photography, Bonnard to Vuillard*, Yale University Press, New Haven 2011; Dominique de Font-Reaulx, *Painting and Photography: 1839-1914*, Flammarion, Paris 2012; Carol Jacobi, Hope Kingsley (a cura di), *Painting*

**SPECIALE** *With Light: Art and Photography from the Pre-Raphaelite to the Modern Age*, Tate Gallery Publication, London 2016.

13. <<http://dinakelberman.com/imgoogle/imgoogle.html>> (ultimo accesso 18 maggio 2017)

14. Riguardo alla griglia come paradigma concettuale cfr. Rosalind Krauss, "Grids", *October*, vol. 9 (Estate 1979), pp. 50-64.: "[...] By virtue of the grid, the given work of art is presented as a mere fragment, a tiny piece arbitrarily cropped from an infinitely larger fabric. Thus the grid operates from the work of art outward, compelling our acknowledgement of a world beyond the frame. This is the centrifugal reading. The centripetal one works, naturally enough, from the outer limits of the aesthetic object inward. The grid is, in relation to this reading a re-presentation of everything that separates the work of art from the world, from ambient space and from other objects. The grid is an introjection of the boundaries of the world into the interior of the work; it is a mapping of the space inside the frame onto itself. It is a mode of repetition, the content of which is the conventional nature of art itself." (pp. 60-61).

15. Martin Warnke e Claudia Brink (a cura di), *Aby Warburg, Der Bilderatlas Mnemosyne*, Akademie-Verlag, Berlin 2000; Italo Spinelli, Roberto Venturi (a cura di), *Mnemosyne. L'atlante della memoria di Aby Warburg*, Artemide, Roma 1998; Georges Didi-Huberman, *L'Image survivante: Histoire de l'art et temps des fantomes selon Aby Warburg*, Les Éditions de Minuit, Paris 2002 (trad. it. *L'immagine insepolta. Aby Warburg, la memoria dei fantasmi e la storia dell'arte*, Bollati Boringhieri, Torino 2006); Georges Didi-Huberman, *L'Oeil de l'histoire: Atlas ou le gai savoir inquiet*, vol. III, Les Éditions de Minuit, Paris 2011; André Malraux, *Le Musée Imaginaire*, Gallimard, Paris 1947. Per una lettura critica dell'operazione di Malraux vedasi Georges Didi-Huberman, *L'Album de l'art à l'époque du "Musée imaginaire"*, Hazan, Paris 2013; Helmut Friedel (a cura di), *Gerhard Richter. Atlas*, Thames & Hudson, London, 2006. W.J.T. Mitchell compara i due studiosi e l'artista proponendo una teoria del montaggio iconico come forma di esperienza e conoscenza del mondo, in perenne oscillazione tra le dialettiche spaziali di griglia e vortice. Cfr. W.J.T. Mitchell, "Method, Madness and Montage: Assemblage of Images and the Production of Knowledge", in Jens Eder, Charlotte Klonk (a cura di), *Image Operations: Visual Media and Political Conflict*, Manchester University Press, Manchester, 2016.

16. Franco Vaccari, "Lumpenfotografie. Per una fotografia senza vanagloria", in Roberta Valtorta (a cura di), *Joachim Schmid e le fotografie degli altri*, Johan e Levi editore, Milano 2012, pp. 65-68.

17. <<http://www.youaintwrong.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).

18. Walter Benjamin, *Das Passagen-Werk*. In *Gesammelte Schriften*, vol. V, Suhrkamp-Verlag, Frankfurt am Main 1982 (trad. it. *I "Passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2010); vedasi anche Gianni Carchia, "Il Passagenwerk di Walter Benjamin", *Aut Aut*, nn. 197-198 (settembre-dicembre 1983), pp.32-37.

19. <[www.youaintwrong.com](http://www.youaintwrong.com)> (ultimo accesso 18 maggio 2017).

20. W.J.T. Mitchell, *Picture Theory*, University of Chicago Press, Chicago 1995, p. 35.

21. <<http://craigslismirrors.com>> (ultimo accesso 18 maggio 2017).

22. Nell'ambito del ricco corpus bibliografico riguardo la fascinazione pittorica per lo specchio e le superfici riflettenti, tra tensione virtuosistica e simbolica, si veda in merito la recente traduzione italiana del saggio di Jan Białostocki, "Man and Mirror in Painting: Reality and Transience", in Id., *Studies in Late Medieval and Renaissance Painting in Honor of Millard Meiss*, Irving Lavin & John Plummer, New York 1977 (trad. it. "L'uomo e lo specchio. Durata e fugacità nella pittura di Quattro e Cinquecento", in Anna Czajka (a cura di), *Jan Białostocki, Il cavaliere polacco ed altri saggi di storia dell'arte e iconologia*, Mimesis, Milano 2015, pp. 89-106). Spazio di "eterotopia", come nella lettura di Foucault, magistrale apertura dello spazio pittorico o restituzione della vanitas del mondo, il gioco di rimandi tra specchi e squarci di vita privata si evolve oggi, nel corpo delle immagini della rete, in un vero e proprio "genere" sotterraneo: in bilico tra apparizione accidentale e intenzionale esibizionismo, coadiuvato dalla costante progressione della qualità delle immagini, il fenomeno del *reflectoporn* (le fotografie di apparentemente innocui oggetti dalle superfici riflettenti, inserzionati in aste online o postati su forum

**SPECIALE** e siti di collezionismo, rivelano, ad una più attenta analisi, fugaci riflessi di nudità), si è diffuso in modo virale. Cfr. Michel Foucault, "Des espaces autres", in Daniel Defert e François Ewald (a cura di), *Dits et écrits*, Gallimard, Paris 1994, (trad. it. Salvo Vaccaro (a cura di), *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano 2001, p. 24).

23. <[http://penelopeumbrico.net/files/Umbrico\\_Conveyor\\_Spectrum2\\_v2.pdf](http://penelopeumbrico.net/files/Umbrico_Conveyor_Spectrum2_v2.pdf)> (ultimo accesso 18 maggio 2017).

24. Jacques Derrida, *Specters of Marx*, Routledge, Oxford 1995, p. 10.

25. Cfr. nota 12.

26. Byung-Chul Han, *Im Schwarm. Ansichten des Digitalen*, MSB Matthes & Seitz, Berlin 2013 (trad. it. *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Bologna 2015).

27. Eivind Røssaak, *Between Stillness and Motion: Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2011, p. 201.

## SPECIALE “Accidental” Postproduction and Acts of Remembering in *Stand By For Tape Back-up*, by Ross Sutherland

Ever since technological devices such as VCR have enabled, along with a domestic consumption of films and TV shows, the recording and storage of images and sound, the practices of appropriation, recycle and reuse of existing images have begun to confront themselves not only with the abandoned and the discarded reels of film found in flea markets or trash bins, but also with the “debris” incessantly produced by pop culture<sup>1</sup>. Freed from the constraints of projection, as well as of broadcast programming, moving images have finally become “attainable”. If, as W. J. T. Mitchell writes, “there is no getting beyond pictures, much less world pictures, to a more authentic relationship with Being, with the Real, or with the World. [...] Pictures are our way of gaining access to whatever these things are”<sup>2</sup> is it possible then to seek answers on essential questions concerning our identity, our history, as well as the role of media in shaping and preserving our personal and cultural memory, precisely in the flux of these bits of pop culture-films, television games, TV series and commercials-coming from an old TV set?

This possibility has been envisaged in *Stand By For Tape Back-up*, a 2015 film made by the British poet, writer and performer Ross Sutherland. The film raises issues concerning memory, identity, and how they are indissolubly intertwined to our “everyday environment of images”<sup>3</sup> interrogating, through an act of postproduction, the blurred, distant and haunting fragments of images of the British television that his grandfather has recorded on a videotape. Hence the question is: what do these pictures want?

*Stand by for Tape Back-up* presents itself, actually, as a *double gesture of postproduction*. On the one hand, there is the tape and its content: excerpts of films such as *Ghostbusters* (Ivan Reitman, 1984) or *Jaws* (Steven Spielberg, 1975); part of an episode of *The Fresh Prince of Bel-Air* (1990-1996); a short segment of the game show *The Crystal Maze* (1990-1995); television commercials (most notably, a 1991 commercial for NatWest); a few minutes of a football match; the music video of Michael Jackson’s *Thriller* (John Landis, 1982), and fragments of other television programmes. The order of appearance of each single fragment, the sequence that is generated, is the result of “random”, *accidental postproduction*. Both Sutherland and his grandfather were using their VCR to record programmes over the years. Although it is very unlikely that, as Sutherland playfully speculates at some point, there was just one tape that was being re-recorded over and over again, tapes nonetheless were meant to be reused a number of times, without erasing what was recorded before. Thus, the fortuitous series of incomplete shreds of audiovisual materials, many of which seem to have been recorded in the Nineties<sup>4</sup>, is the result of this process.

On the other hand, there is the *intentional* gesture of postproduction carried out by Ross Sutherland and Charlie Lyne, who co-edited *Stand By for Tape Back-up*. Originally, in fact, Sutherland used the videotape for live, on-stage performances (the debut was in 2014 at the Edinburgh Festival Fringe; however, Sutherland has performed parts of the show in public since 2012); the live show has been then transformed into a film with the contribution of Lyne<sup>5</sup>, author of works such as *Beyond Clueless* (2014) and *Fear Itself* (2015), whose meditative and intimate tone is also shared by *Stand By For Tape Back-up*. The act of appropriation and reuse engaged by Sutherland and Lyne clearly fits Nicholas Bourriaud’s definition of *postproduction*: a way to “interpret, reproduce, re-exhibit, or use works made by others or available cultural products”<sup>6</sup>. The images recorded on the tape are re-edited in order to imitate the gestures the owner of a videotape would make while watching a beloved VHS over and over again: there are prolonged paused frames, rewind-like and fast forward-like effects -usually employed in order to find a point of interest-, repetitions and loops. Other forms of manipulation of pre-existing materials include the addition of Sutherland’s voice over and, at the beginning of the film, the replacement of *The Wizard of Oz*’s (Victor Fleming, 1939) original soundtrack with Pink Floyd’s *Dark Side of The Moon*.

Since all the audiovisual clips come from a videotape Sutherland has unexpectedly unearthed from

**SPECIALE** In this context, one may affirm that *Stand By for Tape Back-up* is (literally) a *found* footage film. However, this film decidedly challenges the well-known interpretative categories that the literature on appropriation films has identified, such as the contrast between the compilation film, “associated with documentaries that are believed to convey ‘history’ through their use of and primary dependence upon appropriated documents”<sup>7</sup> and the found footage film “associated with experimental films that, rather than presenting ‘reality’ or ‘history’ [...] problematize the construction of facts through a reflexive interrogation of media images”<sup>8</sup>. A binary opposition that, according to Jaimie Baron, has often resulted in a preference of scholars and critics for the experimental found footage film over the compilation film<sup>9</sup>.



Fig. 1

The inadequacy of this dichotomy is particularly evident in the contemporary media environment, with its proliferation and convergence of formats, devices, platforms, as well as the hybridization of approaches and expressive strategies of the “age of remix”. *Stand By For Tape Back-up* clearly exemplifies this complexity. In fact, in appropriating and repurposing the existing images, the film adopts a variety of formal and rhetorical strategies: there is the ironic and subversive *détournement* of the television commercials<sup>10</sup>, as well as the soundtrack remix for *The Wizard of Oz*; the poetic, elegiac evocation of distant memories; the informed, almost documentary description of *Jaws*’ production; the rumination on *The Fresh Prince of Bel-Air*, resulting in sort of fan theory according to which the accident that sets all the series’ events in motion (a fight between the main character, Will Smith, and a gang at a basketball court, and his subsequent escape to Bel-Air) has actually caused Smith’s death, and the adventures he will live in his uncle’s Californian mansion represents his version of heaven<sup>11</sup>. To summarize, it is a hybrid work, one that combines poetic introspection with avant-garde subversive strategies, an attentive observation of the spectatorial experience with a fan-like attitude.

All this considered, trying to pigeonhole *Stand By For Tape Back-up* in one of the categories mentioned above would result reductive. Perhaps, this work can be described more appropriately as an *essay film*,

**SPECIALE** “a reflexive form that foregrounds the enunciator’s individual take on reality”<sup>12</sup>. In particular, it presents itself as a subjective, autobiographical inquiry conducted through audiovisual means of expression. According to Laura Rascaroli, there is a contemporary “ubiquitous tendency” to the self-centred, first-person accounts based on both technological and cultural reasons: on the one hand, lightweight filming equipment, user-friendly digital production and editing software, and the advent of social media have enriched the set of instruments available for personal expression; on the other hand, the flourishing of reflexive and autobiographical works can be considered

a result of the increased fragmentation of the human experience in a globalised, hyper-real, “liquid” world—and of our need and desire of finding ways to contain the effects of such fragmentation. Autobiography is indeed an ordering of events and experiences, which helps to find and create unity in a life that—according to many postmodern thinkers—is increasingly experienced as disjointed, displaced and dispersed: “The diary grants the person identity, unity and harmony: it’s the promise of an I”<sup>13</sup>.

Indeed, by appropriating and re-editing the images recorded on the videotape Sutherland pursues “the promise of an I”, and aims to find “an ordering of events and experiences” through his constant return to those consumed, low resolution wastes, through his loud rumination that seeks coherence into the accidental, the incomplete, the fragmentary<sup>14</sup>.

As the author himself posits at the beginning of the film, this search for a *pattern*, for a thread that attributes wholeness—and therefore *meaning*—to the discontinuous nature of our experience is an innate behaviour of human memory. We are incessantly engaged in an *act of montage*, as montage itself is rooted in this tension between continuity and discontinuity, between the dispersion of the myriad of stimuli we incessantly receive and their coagulation into a meaningful, coherent whole, thus “materializing, thanks to a technical process, a structural feature of our imagination in order to obtain meaning effects”<sup>15</sup>.



Fig. 2

**SPECIALE** The blurred, elusive, fragmentary nature of the remains of pop culture impressed in the tape allows Sutherland to barely acknowledge their original context and to reconfigure and repurpose them with the aim to tell through them, instead, *his story*, to revisit his past and, perhaps, to get a glimpse of his future. This process can be explained by resorting to Omar Calabrese's distinction between *the detail* and *the fragment*. The detail always refers to the whole from which it has been taken, it aims at "*re-constituting* the system of which it is part"<sup>16</sup>, while the fragment, instead, is not defined through its belonging to a whole, "it is determined by chance [...] and not by a subjective cause"<sup>17</sup>. *Stand By For Tape Back-up* develops its discourse through fragments that, ripped from their original context, serve instead to trace an autobiographical path: Sutherland's childhood fears and the comfort that he finds in repetition are evoked through *Ghostbusters*; he confesses the devastating experience, the alienation derived from his job in a bank over a looping NatWest commercial; he describes a violent asthma attack and the consequent depression over miscellaneous images (*Ghostbusters* again, a talk show, a shampoo commercial etc.). Through those fragments, the author *re-constructs* a system. That system is not the source of each audiovisual piece, but Sutherland's identity: as the depression he suffers from constantly threatens of tearing apart his self-awareness, this continuing, relentless search for a pattern is necessary, to use Sutherland's words, "to anchor him to his story".

Because of its "accidental" nature, the fragment, unlike the detail, "shows itself to the viewer as it is, and not as the result of the act of a specific subject"<sup>18</sup>. However, in the case of *Stand By For Tape Back-up* it is impossible to ignore the sense of intimate proximity, the connection between Sutherland and his deceased grandfather that is established through this gesture of appropriation. The mere act of selecting those images in the continuous flux of available television programmes bears the traces of a subject who remains somehow inscribed in this process. To use the words of the conceptual poet Kenneth Goldsmith, "Even when we do something as seemingly 'uncreative' as retyping a few pages, we express ourselves in a variety of ways. The act of choosing and reframing tells us as much about ourselves as our story about our mother's cancer operation"<sup>19</sup>. In this regard, one could argue that the videotape is a medium in the sense that it helps "establishing contact with a transcendent world"<sup>20</sup>. In other words, in rebuilding his identity by "postproducing" the tape, Sutherland engages a transgenerational dialogue: not by naively assuming that there is a message from his grandfather hidden in the tape but, rather, by acknowledging that he and his father were sharing in a simple gesture—the act of recording on the videotape—also the memories mediated by and through those television images:

Autobiographical memories cannot be *embodied* by another person, but they can be shared with others. Once they are verbalized in the form of a narrative or represented by a visual image, the individual's memories become part of an intersubjective symbolic system and are, strictly speaking, no longer a purely exclusive and unalienable property. By encoding them in the common medium of language, they can be exchanged, shared, corroborated, confirmed, corrected, and even appropriated<sup>21</sup>.

Therefore, as Sutherland observes, the videotape, and the TV set before it, are not only "like a crystal... that takes in lights and gives us back patterns": they are "an active zone of encounter and admixture, a site of mediation and projection, memory and transformation. The surface of objects and the structure of entities, including screens and their networks, haptically convey energies, for we entrust to our screens memories that are layers of experience and residual existence"<sup>22</sup>.

Consequently, *Stand By For Tape Back-up* is endowed with another fundamental feature of the essay film: despite the subjective, individual nature of its reflection, this embodied "I" – and indeed Sutherland's voice over, with the hesitations, the nervous swallowing, the moving away from the microphone, continuously reminds us of the embodiment of a subject – inevitably "presupposes a 'you'", and thus an audience directly implicated in his discourse<sup>23</sup>. This was obviously evident when Sutherland performed *Stand By*

**SPECIALE** *for Tape Back-up* as a live show, talking directly to an audience whose reactions were an essential part of the act<sup>24</sup>. But actually, the film presents the same *dialogic* nature: it is permeated by a urge to communicate, to share the author's experience, as if he could not really re-construct his identity without someone else recognizing him. This identification inevitably passes through the acknowledgement of a shared imaginary, populated by the ghosts of our past viewings. Indeed, towards the end of the film the tone of the voice over seems more questioning than assertive: in his quest for unity, meaning, coherence, Sutherland wants to forgive himself for his vulnerability, for his mistakes, and he wants us to be participant witnesses who can understand and approve.

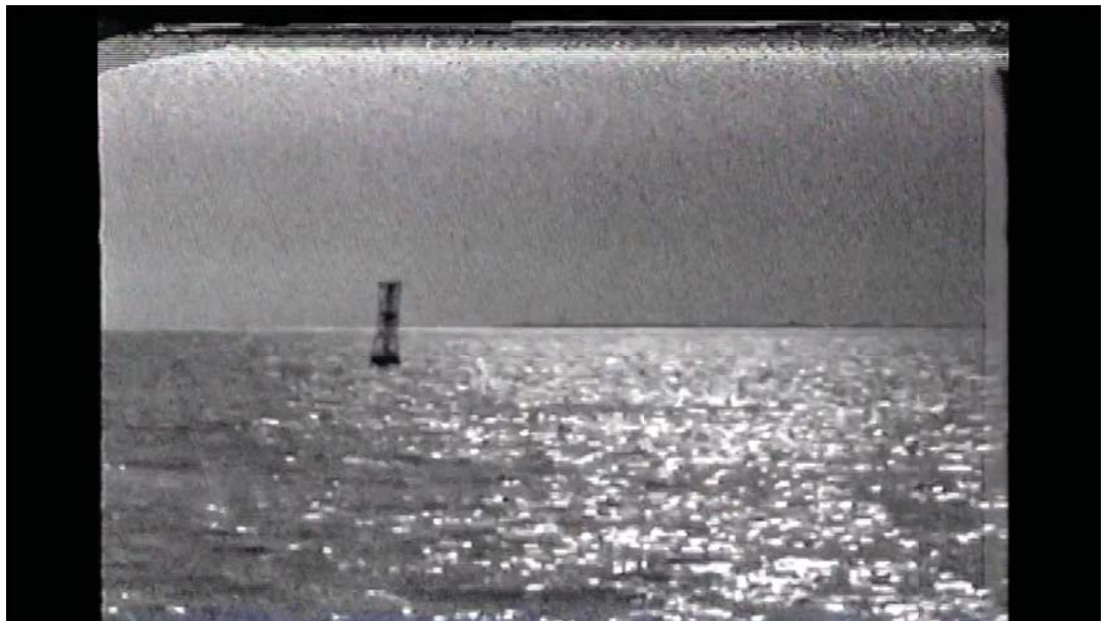


Fig. 3

“The personal investigation of one's life, memories, views and experiences – Rascaroli writes – becomes the analysis of the self in a given socio-cultural context – as well as of the context itself”<sup>25</sup>. What does this reflexive rumination over an old videotape suggest, then, about our contemporary socio-cultural context? At some point, Sutherland's voice over explains to us that the videotape is really important for him because it is one of the few memories he still owns. In fact, a hard-drive crash had caused the complete loss of pictures, videos and audio files he had collected in years, and to which he used to rely on because of his depression. *Stand By for Tape Back-up*, therefore, addresses not only the fragility of identity, but also of the storage devices to which we entrust memories that are essential in order to shape it. On the one hand, the film calls into question the illusory endurance of memories in the digital age: the rapid transformations to which digital devices are subjected, as well as their vulnerability, is a crucial issue both for individuals and archival institutions. On the other hand, it is undeniable that the capacity and the proliferation of digital storage devices and platforms has caused the undifferentiated accumulation of information: as Viktor Mayer-Schönberger argues in his *delete. The Virtue of Forgetting in the Digital Age*, nowadays it costs more to select and to delete information, rather than storing and remembering them<sup>26</sup>. Therefore, it is as if we could not choose what we want to remember, or move forward from a past that constantly resurfaces on digital archives or social media: “the widespread use of digital remembering leads to a loss of information control, it constricts precisely the freedom to shape one's own identity”<sup>27</sup>.



**SPECIALE** All this considered, *Stand By For Tape Back-up* does not just pretend to affirm a supposed superiority of the analogue over the failing, unreliable digital: it highlights the instability of the contemporary media environment, in which to the increasingly rapid obsolescence of devices and formats corresponds a similarly rampant accumulation of information, memories, images – an accumulation that has started right with the introduction of cheap recording devices like the VCR.

If we cannot really forget, or be in complete control of what we can remember, what is left for us to do, perhaps, is trying to become “postproducers”, who never cease to look for patterns and meaning into their everyday environment of images, and who never cease to ask themselves: what do images want? And what do I want from them?

Chiara Grizzaffi

### Notes

1. See Eli Horwatt, “A Taxonomy of Digital Video Remix,” *Scope: An Online Journal of Film and Television Studies*, (November 2009), <<https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2009/culturalborrowingsebook.pdf>> (Accessed 28 December 2016).
2. W.J.T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, Chicago 2005, p. XIV.
3. Victor Burgin, *The Remembered Film*, Reaktion, London 2004, Chapter 4 par. 2 (Kindle ed.).
4. Sutherland does not specify when all the images were recorded; *Ghostbusters* was probably recorded in the Eighties, but *The Fresh Prince of Bel-Air*, *The Crystal Maze*, and the commercials (the NatWest’s one in particular) were broadcasted in the UK in the Nineties. Sutherland’s grandfather died in 2007 – approximately in the same period in which DVD players had almost completely replaced VCRs in the United Kingdom (see, for example, Edward Royle, *Modern Britain: A Social History 1750-2011*, Bloomsbury, London-New York 2012, p. 328).
5. About the strategies employed in adapting *Stand By for Tape Back-up* from stage to screen see the interview to Charlie Lyne by Conor Bateman, “Fear Itself – An Interview with Charlie Lyne”, 4:3 (July 26, 2016), <<http://fourthreefilm.com/2016/07/fear-itself-an-interview-with-charlie-lyne/>> (Accessed 29 December 2016).
6. Nicholas Bourriaud, *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, Lukas & Sternberg, New York 2000, p. 7.
7. Jaimie Baron, *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History*, Routledge, London 2014, p. 7. Here, Baron refers in particular to the well-known work by William C. Wees, one of the first attempts to define the found footage film. Baron herself has proposed in her work an attempt to overcome Wees’ taxonomy. See William C. Wees, *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Film*, Anthology Film Archive, New York 1993.
8. Jaimie Baron, *op. cit.*, p. 7.
9. *Ivi*, p. 8.
10. Developed by the Situationist International and Guy Debord, the concept of détournement implies the overturn of the original meaning of the images in order to unmask the ideological framework which produces them. See for example, Guy Debord, Gil J. Wolman, “Mode d’emploi du détournement”, *Les Lèvres nues*, n. 8 (May 1956); Guy Debord, *La Société du spectacle*, Buchet/Chastel, Paris 1967. On the found footage film and the strategy of détournement see also Marco Bertozzi, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012, in particular pp. 78-79.
11. A similar kind of fan theory, concerning *Grease* (Randal Kleiser, 1978) and originally posted on Reddit in 2013, has become viral on the internet in September 2016, <<https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/09/08/the-dark-fan-theory-about-grease-that-wont-stop-haunting-the->

**SPECIALE** [internet/?utm\\_term=.c08c43b6d001](http://internet/?utm_term=.c08c43b6d001)>. Rodney Ascher's *Room 237* (2012) is also based on this kind of excessive, "aberrant" readings (namely, of Kubrick's *Shining*).

12. Laura Rascaroli, "Autoethnography: Essaying the I", *Comunicazioni sociali*, n. 3, 2012, p. 397.

Similarly to its literary equivalent, the essay film has a complex, elusive nature. Nonetheless, in the last decade several works have attempted to outline and elucidate the main features of the essay film: one could mention, among others, Laura Rascaroli, *The Personal Camera: The Essay Film and Subjective Cinema*, Wallflower Press, London 2009; Timothy Corrigan, *The Essay Film: From Montaigne, After Marker*, Oxford University Press, Oxford 2011. With regard to the essay film as a hybrid form which challenges the binary opposition between the compilation film and the collage see Christa Blümlinger, *Cinéma de seconde main. Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Klincksieck, Paris 2013, in particular pp. 78-84.

13. *Ivi*, p. 399. On the issue of autobiography and self-portrait in film and media see also Federica Villa (a cura di), *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Luigi Pellegrini, Cosenza 2012; Federica Villa (a cura di), "Tracciati autobiografici tra cinema, arte e media", *Bianco e Nero*, n. 582-583 (May-December 2015).

14. It should be noted that an inherent quality of low definition media and images is precisely that they need the viewer to complete the information and to cooperate in the interpretative process. With regard to high and low definition, beside Marshall McLuhan's *Understanding Media: The Extensions of Man* (McGraw-Hill, New York 1964), in which this opposition is postulated for the first time, see also Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York 2015, pp. 120-128 and Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, chapter V.

15. Pietro Montani, *Montaggio*, in *Enciclopedia del cinema, vol. IV*, Istituto dell'enciclopedia italiana, Roma 2004, p. 127. My translation.

16. Omar Calabrese, *L'età neobarocca*, Laterza, Bari 1987, p. 77. My translation.

17. *Ivi*, p. 78.

18. *Ivi*, pp. 78-79. Calabrese's distinction between the detail and the fragment has already been productively connected to the archival film by Francesco Zucconi in his volume *La sopravvivenza delle immagini nel cinema: archivio, montaggio, intermedialità*, Mimesis, Milano 2013.

19. Kenneth Goldsmith, *Uncreative Writing: Managing Language in the Digital Age*, Columbia University Press, New York 2011, p. 9.

20. Aleida Assman, "Texts, Traces, Trash: The Changing Media of Cultural Memory," *Representations*, n. 56 (Autumn 1996), p. 123.

21. Id., "Transformations Between History and Memory", *Social Research*, vol. 75, n. 1 (Spring 2008), p. 50.

22. Giuliana Bruno, "Storage Space", *e-flux – Architecture* (November 16, 2016) <<http://www.e-flux.com/architecture/superhumanity/68650/storage-space/>> (Accessed 29 December 2016).

23. Laura Rascaroli, *The Personal Camera: The Essay Film and Subjective Cinema*, cit., p. 400.

24. Some of Sutherland's live performances have been recorded and shared online. See, by way of example, his performance at Cafe Oto on May the 31st, 2012, <<https://www.youtube.com/watch?v=zI-YhtwAm-w>> (Accessed 29 December 2016).

25. Laura Rascaroli, "Autoethnography: Essaying the I," cit., p. 402.

26. Viktor Mayer-Schönberger, *Delete: The Virtue of Forgetting in the Digital Age*, Princeton University Press, Princeton-Oxford, 2009.

27. *Ivi*, p. 108.

The author wishes to acknowledge Mara Logaldo for language proofreading

## SPECIALE Immagine eri, immagine tornerai: pratiche di appropriazione e postproduzione nella *cosplay photography*

### *Immagine eri: incarnare un testo*

Insieme alla nebulosa di prodotti della cultura pop giapponese giunti sino a noi, in epoca digitale, grazie a una convergenza di innesti pregressi e dinamiche *bottom-up* di circolazione e appropriazione, poi seguite da adozioni a livelli più istituzionali, si è verificata, nel corso degli anni Duemila, anche una notevole espansione di pratiche socioculturali, come quella del *cosplay*<sup>1</sup>, provenienti dal Giappone e nel decennio precedente ancora sconosciute ai più, almeno su territorio europeo. Sebbene il fenomeno presenti forti legami con la cultura *manga*, in realtà esso possiede un'identità e un'origine meticce, come sottolinea la maggior parte dei testi a esso dedicati<sup>2</sup>, i quali ne collocano i prodromi in seno alle comunità statunitensi di fan della fantascienza. Del resto, nelle sue diverse manifestazioni e contaminazioni, quella del *cosplay* è ormai diventata una pratica senza patria, avendo perso, lungo il processo di globalizzazione, gran parte del proprio "odore culturale"<sup>3</sup> ed essendo entrata a far parte di un diffuso esperanto visuale.

Proprio nell'ottica di una più che tollerata cultura partecipativa che ruba testi e immagini preesistenti va vista l'attività di fabbricare manualmente costumi e interpretare, come in un gioco di ruolo, personaggi di fumetti, cartoni animati, videogiochi, film e serie TV, dando così vita e corpo a segmenti emblematici di un determinato prodotto culturale. L'abito del *cosplayer* e la sua vestizione non si collocano né all'inizio né alla fine di un processo produttivo, bensì in un tratto di percorso intermedio: in tutta probabilità dopo la tavola del fumetto, il disegno del film d'animazione, il fotogramma della versione cinematografica, l'illustrazione della locandina o quella del *card-game*, il *videogame* e l'*action figure*, ma altrettanto probabilmente essi saranno seguiti (non senza generare a loro volta dei cortocircuiti transmediali rientrando 'dalla finestra' nei media appena menzionati) da una *afterlife* fatta di fotografie, videoclip, film, *crossover* di ogni genere, siti Web, *tutorial* su Youtube, avatar, meme, gif animate, sfilate di moda, concerti di *pop idol*, materiale porno, trasmissioni televisive, bacheche Facebook e Pinterest, aste e annunci su Ebay o Etsy<sup>4</sup>.

In questo articolo si vuole prendere in esame un anello in particolare di questa infinita catena di appropriazioni: quello della *cosplay photography*, una forma di *fan practice* (ma anche un mestiere o parte di esso) che, come vedremo in seguito, rientra nelle logiche della postproduzione su almeno due fronti. In senso lato, le fotografie dei *cosplayer* rappresentano la pratica più comune, nelle sue multiformi manifestazioni, tramite la quale prolungare nel tempo e nello spazio l'altrimenti effimera esperienza performativa del *cosplay*, fissandola per sempre nella sua migliore realizzazione possibile: se infatti la lunga e laboriosa gestazione del costume trova un senso e un'espressione nel climax di una sfilata o di un concorso inseriti in un contesto "eterotopico"<sup>5</sup> come la fiera del fumetto, durante il quale essa si coniugherà a una sorta di fugace e "puntuale" *reenactment* del prodotto culturale di riferimento, la nascita dei *social network* ha offerto ai *cosplayer* risorse irrinunciabili per inscrivere e diffondere la performance in nicchie digitali per certi versi equivalenti allo spazio della fiera ma prive, oltre che della sua dimensione rituale, dei limiti geografici e temporali che lo caratterizzano. Le possibilità della *cosplay photography*, tuttavia, non si esauriscono in un'attestazione meramente documentaria e archivistica: al contrario, esse si sono evolute e stratificate, nel corso degli anni, in una vasta gamma fenomenologica che spazia dai *selfie* scattati dai *cosplayer* stessi e pubblicati sui *social network* più comuni o su siti appositi come il giapponese Cure (<https://worldcosplay.net>) e lo statunitense Cosplay.com (<http://cosplay.com>), ai *reportage* realizzati da professionisti, appassionati e curiosi, alle contaminazioni con la fotografia di moda, a raccolte caratterizzate da un maggior grado di progettualità e coerenza autoriale. Un esempio particolarmente interessante di quest'ultimo caso, soprattutto per quel che concerne il nostro discorso, è l'opera di Elena Dorfman<sup>6</sup>, la quale, privando i soggetti inquadrati dei propri immaginari di riferimento e

**SPECIALE** lasciandoli soli di fronte a sfondi neri (“making icons out of their icons”<sup>7</sup>), si pone in netta antitesi rispetto alla nutrita schiera di fotografi che andremo ad analizzare nel paragrafo seguente.

### ***Un comune vocabolario visuale***

Se lo stesso lavoro del *cosplayer*, e a maggior ragione tutto ciò che a cascata ne discende, rappresenta in senso lato una pratica di postproduzione nel suo appropriarsi di testi e di immagini preesistenti, concepiti come “materiali da costruzione” secondo l’accezione data da Bourriaud<sup>8</sup>, al fine di creare, utilizzando il corpo come medium, un prodotto nuovo e indipendente o fornirne nuove versioni che ne approfondiscano o ne reinterpretino il senso originale, esiste una branca della *cosplay photography* che più concretamente approfitta della facilità di manipolazione e dell’ontologica vocazione all’intermedialità proprie dell’immagine digitale per postprodurre a un diverso livello quello stesso lavoro, ovvero agendo sulle stesse immagini dei *cosplayer* per mezzo di una complessa e accurata operazione di *postprocessing*. La tipologia in questione è frutto del lavoro di numerosi fotografi/*graphic designer* sparsi in ogni angolo del mondo ma accomunati, oltre che dalle stesse finalità artistiche, da simili modalità operative (un rapporto simbiotico con gli stessi *cosplayer* e un accurato lavoro sul set seguito da una consistente fase di *editing*), risorse tecnico-espressive (un pugno di programmi applicativi come Photoshop e Lightroom, innanzitutto), bagaglio culturale e iconografico di riferimento (genericamente tutto ciò che gravita intorno agli universi del fantastico, del fiabesco e della *pop-culture*) e appartenenza a sottoculture, spesso sovrapponibili, di carattere transnazionale (quella dei *cosplayer*, naturalmente, ma anche quelle attigue dei *gamer*, dei *geek*, degli *otaku*). Tali punti in comune sono all’origine di stili spesso altrettanto simili tra loro, quando non indistinguibili.



Foto 1: Nelson Castro, Yoko Littner da Gurren Lagann

**SPECIALE** È il caso di fotografi come gli statunitensi Tony Quan, Nelson Castro, Zim Killgore, Darshelle Stevens, EnvisageU, Mike Saffels, ImMuze, Okageo, Andy Rak, Eric Ng, Dhareza ed Elysiam Entertainment, degli italiani Sebastian Lanzara, Rouvin Denzel Pinga e Pole Digitalpix, della spagnola Patricia Bueno, delle ucraine Pugoffka ed Eva, dell'australiano Beethy, degli indonesiani Antonius Van Den Brink e Johannes Baptista Permadi, del malese ARC, del sudcoreano Sinme, dei cinesi 35Ryo e Franseca, dei filippini Jay Tablante, Kira Hokuten, Jin e 7th Anima, dei singaporiani Mezame, Random Pax e Nicholas Vax, del brasiliano Ronaldo Ichi e naturalmente di giapponesi come Reno Naigo, Max Gaya, Wantama, K-yo, Yayoi, Keito, Kagura Aoi e 45 Bears, solo per citarne alcuni tra quelli al momento attivi<sup>9</sup>. Un primo dato che appare evidente è che le opere di questi professionisti di diversa provenienza geografica non mostrano alcuna specificità culturale legata alla loro nazionalità, se non quelle, come si diceva, "prive di odore" derivate da *manga* e *anime* giapponesi, dai *comics* americani o da territori che trascendono i confini della presente configurazione geopolitica quali la fantascienza o il *fantasy* di matrice tolkieniana.



Foto 2: Pugoffka, Mercy da Overwatch

Al di là delle più o meno accentuate varianti stilistiche personali, infatti, i fotografi citati attingono a uno stesso "vocabolario visuale"<sup>10</sup> derivato soprattutto dai riferimenti culturali che condividono con i *cosplayer* (del resto, molti di essi sono l'uno e l'altro) e che costituiscono la materia dei loro soggetti. Così descrive il loro stile Eron Rauch, collega afferente a una diversa tipologia di *cosplay photography*<sup>11</sup>:

Their work is part of a style that was popularized by the Japanese cosplay Web site CureCos [il già citato Cure – WorldCosplay, NdA] and by feature shoots in the Japanese print magazine *Cosmode*. It is a style characterized by talented contributors, elaborate location shoots, heavy postprocessing, Dutch-angles, tropes borrowed from Asian science fiction and fantasy cinema,

## SPECIALE

and highly attractive cosplayers in flawless costumes. These images became known outside Japan via forums on the image sharing site Chan.org, which had many posts that were picks of the best of CureCos. Visually, the most striking thing about these images is that stylistically they are intentionally close to the primary sources that cosplayers use when researching their costumes.<sup>12</sup>



Foto 3: Patricia Bueno, "sorellina" da Bioshock

Proprio l'obiettivo della somiglianza mimetica rispetto alle opere di riferimento è il vero fattore che accomuna i lavori di questi fotografi. Una somiglianza tanto maggiore quanto più è incisivo l'intervento di *editing* (che segue naturalmente un'accurata preparazione del set), ma anche tanto più appetibile quanto più il medium di origine è per sua intima natura distante dalla realtà. Un film popolato da personaggi in carne e ossa, al di là della somiglianza del *cosplayer* rispetto a un dato interprete, richiederà un intervento minore, soprattutto perché la costruzione digitale di scenari e personaggi irreali, di cui il cinema *fantasy* e di fantascienza fa oggi abbondante uso, si avvale degli stessi strumenti in mano al *cosplay photographer*; un *manga* o un *anime*, a causa della loro bidimensionalità intrinseca, richiederanno uno sforzo di adattamento maggiore, mentre un *videogame* o un prodotto Pixar realizzati in *computer graphics* tridimensionale si situeranno all'incirca a metà strada a seconda del grado di stilizzazione che contraddistingue l'impianto figurativo del singolo prodotto.

Il fine ultimo di queste opere è quello di sorreggere e valorizzare sia il frutto del lavoro manuale del *cosplayer* che la sua performance, inscrivendoli all'interno di uno scenario digitale di notevole impatto visivo, capace di esprimerne adeguatamente tratti altrimenti invisibili come il desiderio di appropriazione, lo sforzo di immedesimazione, la dedizione espressa nell'elaborazione manuale e nelle pratiche in Rete.

## SPECIALE



Foto 4: Johanes Baptista Permadi (JohanessBP), 2B da NieR: Automata (before/after)

Ciò avviene anche e soprattutto attraverso un rispetto filologico del prodotto di origine che è indice di valori tenuti in grande considerazione nell'ambito di questo genere di sottoculture, come appunto la devozione, da cui discende una dettagliata conoscenza, per una determinata opera o un personaggio. In termini concreti, il *cosplayer*, colto nella stasi di un istante tipico e puntuale della sua interpretazione, che solitamente coincide con una delle "signature pose"<sup>13</sup> nelle quali meglio si esprime l'essenza più pura del personaggio, viene incastonato nell'opera stessa<sup>14</sup>, congelata in un ideale momento di stasi isolato dal suo flusso e ricostruita attraverso un'elaborazione digitale che può conoscere gradi diversi di astrazione e di manipolazione del reale (sino alla sostituzione di quest'ultimo o alla sua creazione ex-novo a partire dal lavoro in studio) che passano dal semplice intervento su luci, colori e ombre, ai ritocchi e alle aggiunte finalizzati a "correggere" e migliorare l'aspetto del costume e dell'interprete; dall'inserimento di elementi scenografici a quello di effetti "magici"; dalla creazione di pose "impossibili" come quelle in volo fino al potenziamento drammatico della scena tramite il ricorso a suggestioni cinetiche e sconfinamenti intermediali derivati dal medium d'origine (montaggi di più immagini in vignette, inserimento di *balloon*, sottolineature grafiche d'atmosfera ottenute tramite oggetti estranei alla diegesi come fiori, luccichii, bolle di sapone, eccetera). Le procedure variano a seconda dello stile del fotografo e delle sue competenze tecniche, ma genericamente esse consistono in un *mashup* di elementi differenti: fotografia, immagini e oggetti grafici preesistenti attinti da apposite gallerie *online*, effetti preconfezionati forniti dai *software* utilizzati e, non da ultimo, disegno digitale vero e proprio.

SPECIALE



Foto 5: Victor Jackson (EnvisageU), Mad Moxxi da Borderlands



Foto 6: Victor Jackson (EnvisageU), Lara Croft da Tomb Raider



## SPECIALE



Foto 7: Patricia Bueno, Junkrat da Overwatch

### **Identità postprodotte: immagine tornerai**

Diversamente dagli scatti estemporanei realizzati dagli stessi *cosplayer*, ma specularmente anche rispetto ai progetti più personali di Dorfman e Rauch, il lavoro certosino sulle immagini attuato da questi “utilizzatori di forme”<sup>15</sup> si fa carico di uno statuto identitario bifronte. Se da un lato, infatti, l’attività del *cosplayer* e l’immissione dei suoi derivati nel flusso mediale hanno valenza di gesto autoritrattistico (nell’accezione “processuale” indagata da Federica Villa<sup>16</sup>), le fotografie in questione posseggono invece una valenza più esplicitamente ritrattistica: sono ritratti (e non semplici riproduzioni) di autoritratti, che fanno uso della postproduzione per portare nell’immagine la componente di desiderio e immaginazione espressa solo in potenza nella performance del *cosplayer*. In altri termini, oltre al fatto che sovente sono gli stessi *cosplayer* a rivolgersi ai fotografi con i quali altrettanto spesso lavorano in tandem, a fornire il soggetto di partenza e, infine, a detenere, rispetto alla catena transmediale, un grado di superiore prossimità ‘parentale’ rispetto al soggetto originale, essi, nel gesto di identificarsi in un personaggio di un determinato testo, di appropriarsi della sua immagine incarnandola, vestendola e agendola in appositi contesti per poi restituire a loro volta immagini da diffondere in Rete e lasciare alla deriva affinché qualcun altro le faccia proprie (attraverso sempre più esili “legami di appartenenza appropriativa più che autoriale”<sup>17</sup>), affermano la loro identità di fan<sup>18</sup>: ovvero, esibendo una conoscenza e una devozione profonde rispetto ai personaggi interpretati e ai loro testi di appartenenza, si autoritraggono *impersonalmente*, benché con un tasso di coinvolgimento nettamente superiore rispetto a quanto richiesto dalla semplice condivisione di un videoclip o di un pensiero altrui su un *social network*<sup>19</sup>. Per quanto riguarda la *cosplay photography*, invece, pur avendo essa come fine ultimo la traduzione iconica di questa proiezione identitaria, è anche frutto di una negoziazione che porta in campo un secondo soggetto creativo, il *designer*, la cui identità di *prosumer* si rispecchia ugualmente in un progetto

**SPECIALE** finito che, si è detto, usa la fotografia di partenza solamente come uno dei tanti elementi figurativi (pur concedendole un posto privilegiato che del resto continua a definire, sin dal nome, la natura dell'opera). Il prodotto che ne risulta è insomma anche frutto di un *concept* del fotografo, il cui intervento, seppure, come si è detto, spesso concordato con il *cosplayer* stesso e in buona misura mirato a dare forma all'immagine che questi ha di sé nel momento dell'interpretazione (ovvero imitandone l'immaginazione<sup>20</sup>, nonché superando le imperfezioni e il divario ontologico che lo separa dal personaggio disegnato), è evidente già sul campo non solo nell'allestimento del set ma anche nella "direzione" della performance. Senza contare che queste fotografie sono in primo luogo uno sfoggio di virtuosismo tecnico (opportunamente segnalato da immagini e filmati che mettono a confronto "before" e "after", così come dai *tutorial* presenti sulle bacheche virtuali di diversi fotografi), espressione di una competenza, e quindi di un'identità professionale, che si manifesta in quella parte di lavoro "post" a cui il *cosplayer* non prende (più) parte. Il processo di identificazione/appropriazione giunge, in alcuni casi di manipolazione particolarmente "spinta" dell'immagine, a generare cortocircuiti interessanti. Talvolta, infatti, l'intervento di *postprocessing* sull'immagine si fa così predominante da sciacciare via la realtà dai pixel, obliterando quasi del tutto il referente materiale: il *cosplayer*, il "peso" (anche identitario) del suo corpo, la stoffa del suo abito, ovvero ciò che in teoria avrebbe dovuto rappresentare il "soggetto" stesso della fotografia e che invece si fa semplice "oggetto", materia da collage, in molti casi inglobato in scenari che lo dominano anche sul piano spaziale. Tanto che, paradossalmente, e indipendentemente dalle intenzioni del *cosplayer*, alla fine pare che sia l'immagine ad "appropriarsi" di quest'ultimo, e non viceversa. Egli, trasfigurato digitalmente al punto da perdere ogni contatto con una realtà fenomenica fatta di atomi e non di pixel<sup>21</sup>, da *prosumer* diventa *prosumed*, "(post)prodotto" e "consumato", parte di un anello successivo della catena ed emanazione ontologicamente equiparabile alle immagini-sorgente. Pare insomma realizzarsi quel "riscatto pieno e totale dell'operatore"<sup>22</sup> di cui scrive Claudio Marra: questi, in virtù delle possibilità offerte dalla fotografia digitale, riprende "il controllo assoluto delle operazioni fino, si potrebbe dire, a violentare la natura stessa dell'immagine fotografica nella sua pretesa di rispecchiamento oggettivo del reale. L'operatore diviene autore, costruttore effettivo dell'opera e non semplice gestore dei processi"<sup>23</sup>. Se, come rileva Lev Manovich, il cinema in epoca digitale si presenta come una sorta di "sottogenere della pittura"<sup>24</sup> e la fotografia digitale, tornando a Marra, come una "strana e sorprendente alleanza tra vecchio e nuovo"<sup>25</sup> (ovvero tra pittura e linguaggio binario), allora la *cosplay photography* diventa, in questi casi, un semplice sottogenere della *fan-art* (o della *fan-fiction*, quando essa si snoda in sequenze di fotografie con effetto "fotoromanzo"). Così che le immagini, da semplice materiale da costruzione per un'incarnazione fisica, corporea, fattuale, prendono il sopravvento e tornano a essere (altre) immagini, pronte a proseguire nel loro nomadismo<sup>26</sup>.

Giacomo Calorio

## Note

1. Crasi di "costume" e "play".
2. Di impronta etnografica o legati per lo più all'area dei *fandom* e *gender studies*. Cfr. Luca Vanzella, *Cosplay Culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Tunué, Roma 2005; Theresa Winge, "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 1 (2006), pp. 65-77; Daisuke Okabe, "Cosplay, Learning, and Cultural Practice", in Mizuko Ito, Daisuke Okabe, Izumi Tsuji (a cura di), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, New Haven-London 2012; Osmud Rahman, Liu Wing-sun, Brittany Heiman Cheung, "Cosplay: Imaginative Self and Performing Identity", in *Fashion Theory*, n. 16 (2012), pp. 317-342; Nicolle Lamerichs, "The Cultural Dynamic of *Doujinshi* and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe", in *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, n. 10 (2013).
3. I termini *odorless* (privo di odore) e *stateless* o *mukokuseki* (privo di nazionalità) sono usati da

- SPECIALE** Koichi Iwabuchi in riferimento all'attenuazione o alla completa mancanza, in determinati prodotti relativi soprattutto all'ambito dell'audiovisivo e massicciamente esportati dal Giappone in tempi recenti, di aspetti di carattere specificamente etnico-nazionale. Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Duke University Press, Durham 2002, pp. 27-28.
4. Cfr. Nicolle Lamerichs, "Cosplay: Material and Transmedial Culture in Play", in *Transactions of the Digital Games Research Association: Defragging Game Studies* (2013); Matthew Ogonoski, "Cosplaying the media mix: Examining Japan's Media Environment, Its Static Forms, and Its Influence on Cosplay", in *TWC: Transformative Works and Cultures*, n. 16 (2014).
5. La definizione della fiera del fumetto come spazio eterotopico, nell'accezione foucaultiana del termine, è di Vanzella, *op. cit.*, p. 82.
6. Elena Dorfman, *Fandomania: Characters & Cosplay*, Aperture Foundation, New York 2007.
7. La citazione è riportata da Eron Rauch e Christopher Bolton, "A Cosplay Photography Sampler", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 5 (2010), pp. 176-190. Essa rimanda a un'intervista alla fotografa pubblicata il 17 dicembre 2007 sul canale Youtube dell'Independent Film Channel: <[https://www.youtube.com/watch?v=0PWN\\_3aW05w](https://www.youtube.com/watch?v=0PWN_3aW05w)> (ultimo accesso, 28 dicembre 2016).
8. Nicolas Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia Books, 2013, pp. 365-366. L'autore scrive inoltre: "Il materiale manipolato non è più primario. Non si tratta più di elaborare una forma sulla base di materiale grezzo, ma di lavorare con oggetti che sono già in circolazione sul mercato culturale, vale a dire, oggetti già informati da altri oggetti". *Ivi*, pp. 35-41; e ancora, "Non si tratta più di fare tabula rasa, di creare a partire da una materia vergine, ma di trovare il modo di inserirsi negli innumerevoli flussi di produzione". *Ivi*, pp. 92-93.
9. Per approfondimenti, si segnala che molti dei fotografi citati sono promossi dal sito Cosplay Photographers (<<http://cosplayphotographers.com>>) e posseggono una galleria personale su DeviantArt (<<http://www.deviantart.com>>), oltre a una vetrina su Facebook.
10. Eron Rauch, Christopher Bolton, *op. cit.*, p. 180.
11. Cfr. Eron Rauch, "Bridges of the Unknown", in Frenchy Lunning (a cura di), *Mechademia*, n. 2 (2007), pp. 143-154.
12. Eron Rauch, Christopher Bolton, *op. cit.*, p. 179.
13. Il termine è citato da Ogonoski (*op. cit.*, passim.), a cui si rimanda per approfondimenti, nella sua interessante indagine, svolta a partire dai saggi di Marc Steinberg, Thomas Lamarre e Hiroki Azuma, sul rapporto tra le pose adottate nell'attività di *cosplay* e il *database* di "privileged moments", ovvero "small narratives" e immagini statiche adottate come icone, che prende vita all'interno del *media mix* giapponese. Esso è ripreso a sua volta da una guida, citata da Ogonoski, sulle pose corrette che un *cosplayer* deve assumere quando si fa fotografare, pubblicata dalla cosplayer svedese Cherazor su DeviantArt: <http://cherazor.deviantart.com/art/Guide-Posing-in-Cosplay-172433587> (ultimo accesso: 31/12/2016). Ogonoski cita anche un'altra guida simile, a opera del *cosplayer* filippino Jin: <<http://behindinfinity.deviantart.com/journal/Tux-Team-Guide-to-Posing-and-Convention-Etiquette-235275540>> (ultimo accesso: 31 dicembre 2016).
14. Per certi versi, un'operazione che, pur diversa negli esiti e nelle finalità, può ricordare i ritratti di icone del XX secolo di cui il più celebre Yasumasa Morimura si appropriava, attraverso il corpo, nelle sue fotografie.
15. Bourriaud, *op. cit.*, pp. 170-171.
16. Federica Villa (a cura di), *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini Editore, Cosenza 2013, passim.
17. Lorenzo Donghi, "Gesto", in Federica Villa (a cura di), *op. cit.*, pp. 1044-48.
18. Come scrive Lamerichs: "Cosplayers use their bodies explicitly to display their affection for certain narratives". Nicolle Lamerichs, "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay", in *Transformative*

**SPECIALE** *Works and Cultures*, n. 7 (2010).

19. Riprendendo ancora una volta Bourriaud: “si suppone che io sia ciò che leggo, ciò che ascolto e ciò che osservo. Ognuno di noi si vede identificato dalla sua personale strategia di consumo dei segni”. Nicolas Bourriaud, *op. cit.*, pp. 1106-10.

20. Parafrasando Hans Belting, “Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all’iconologia”, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Teorie dell’immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 84.

21. La distinzione tra una realtà fatta di atomi e una realtà (digitale) composta invece da pixel è di Nicholas Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1995, passim.

22. Claudio Marra, *L’immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori Editore, Milano 2006, p. 98. Marra sottolinea tuttavia come la presunta portata rivoluzionaria della fotografia digitale sia un fenomeno di ordine quantitativo, più che qualitativo, e osserva che la facilità di manipolazione non ha reso meno credibile ciò che affidiamo alla fotografia digitale. Il tipo di fotografia qui preso in esame, inoltre, nel suo servirsi degli strumenti di trasfigurazione del reale offerti dal digitale secondo un modello puramente pittorico, rientra esattamente in quell’idea di arte di cui lo studioso critica la supposta portata di novità.

23. *Ibidem*.

24. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002, p. 363.

25. Claudio Marra, *op. cit.*, p. 72.

26. Cfr. Hans Belting, *op. cit.*, p. 85.

## SPECIALE **Un atto iconico di rappresentanza: i video-testamenti degli *shahid* qaidisti**

### *Immagini alla guerra*

Di recente, uno dei contributi di maggior rilievo editi in italiano sul tema della cultura visuale è la traduzione dell'ultima opera di Horst Bredekamp, noto storico dell'arte tedesco nonché autorevole esponente della *Bildwissenschaft*<sup>1</sup>. La tesi che sottende il suddetto volume è presto enunciata: a fronte di un mondo sempre più dominato dalle immagini, la cui capillarità ha finito per saturare l'ambiente culturale che abitiamo, "quasi avvolgendo la civiltà attuale in un bozzolo iconico"<sup>2</sup>, Bredekamp intende traslare nel perimetro del visuale le riflessioni che John L. Austin, alla metà del secolo scorso, avanzava nell'ambito delle parole, con l'intento di passare così dalla teorizzazione dell'atto linguistico a quella dell'atto iconico. Più nel dettaglio, la formulazione stessa del concetto di atto iconico (*Bildakt*), congiuntamente alla complessiva impalcatura teorica edificata da Bredekamp, tradiscono immediatamente un importante presupposto: agli occhi dell'autore, occorre infatti affrancare l'immagine da un paradigma di natura mimetica, tipicamente riconducibile alla tradizione platonica, per prenderla in esame non tanto nei termini di una rappresentazione, bensì, nella sua qualità di presenza. Ne consegue così un'intrigante declinazione del concetto di immagine: in quest'ottica, essa è pertanto da considerare un soggetto agente, cui va riconosciuta un'operatività propria, che non si limita però alla promessa di illustrare il pensiero, conferendogli foggia visiva, ma che arriva a modificare sensibilità e comportamenti dell'osservatore impegnandolo in un confronto non scontato, in cui egli si ritrova a tu per tu con un interlocutore che si dimostra ben più di un placido riverbero della realtà, o delle sue fantasie.

Ebbene, nonostante Bredekamp, nel percorso intrapreso, riassume i tratti di questa operatività ricorrendo all'impiego di una tipologia classificatoria, individuando tre distinte configurazioni con cui si viene a definire l'atto iconico (differenziato in *schematico*, *sostitutivo* e *intrinseco*), è soltanto su una di esse – la seconda – che intendono concentrarsi queste pagine, procedendo inoltre con l'approfondimento di un unico versante dell'immaginario – quello bellico – su cui l'autore si sofferma nella quarta parte del suo studio<sup>3</sup>. In fondo, pare sia proprio Bredekamp a suggerire al suo lettore tale limitazione di campo: egli, infatti, prima suppone che sia possibile determinare la specificità intrinseca dell'atto iconico sostitutivo a partire "non dall'assimilazione di immagine e corpo, bensì dalla loro fondamentale *scambiabilità*"<sup>4</sup> (ci torneremo tra poco), ma non manca poi di sottolineare che "l'atto iconico sostitutivo [...] trova la sua espressione più efficace in campo militare"<sup>5</sup>. Una puntualizzazione che risulta particolarmente calzante se calata nel quadro bellico-mediante profilato nel corso del post-11 settembre, oltre a consuonare con altre assunzioni teoriche, stavolta riconducibili al versante dei *visual studies* anglo-sassoni.

Oggi, infatti, si dà come acquisito il dato che, arruolate in guerre sempre più assimilabili a scontri asimmetrici, le immagini ricoprono il ruolo di potenti strumenti offensivi. Affermare dunque, come fa Bredekamp, che esse costituiscono "una sorta di incarnazione culturale delle armi"<sup>6</sup>, o "la punta di diamante dei tentativi di propagare il conflitto mediante la visione"<sup>7</sup>, significa unirsi alla nutrita schiera di studiosi che hanno inteso lo scontro tra democrazie occidentali e terrorismo islamico come una vera e propria *guerra delle immagini* (W. J. T. Mitchell)<sup>8</sup>. Ovvero, una guerra in cui le immagini sembrano spingersi oltre gli usuali meccanismi della propaganda, delineandosi come un ultimo stadio di sviluppo delle tecnologie visuali che il settore bellico ha potenziato per tutti gli anni Novanta del Novecento (Nicholas Mirzoeff)<sup>9</sup> e dimostrandosi capaci di ridisegnare sensibilmente i contorni del *warfare*, ritagliandosi il ruolo non solo di mera vetrina del campo di battaglia, quanto, piuttosto, di un suo effettivo prolungamento (Nathan Roger)<sup>10</sup>.

C'è però, nel lavoro di Bredekamp, un'assenza che non può che destare sorpresa. Più nello specifico, si tratta del mancato riferimento, tra i casi riportati dall'autore in qualità di esempi, a un atto iconico

**SPECIALE** sostitutivo di notevole interesse, compiuto proprio nel quadro dell'odierno immaginario bellico: vale a dire quello operato dal testamento dello *shahid* islamico, il video-messaggio che il martire suicida registra prima di portare a termine la sua azione di morte e che viene rilasciato solo dopo la sua dipartita. È dunque intorno a questo peculiare atto iconico, esempio per certi versi definitivo della scambiabilità tra immagine e corpo postulata da Bredekamp, che si vuole provare a ragionare, cercando in particolare di coglierne il legame con quelle pratiche di post-produzione, di reimpiego e di rimontaggio delle immagini che risultano oggi ampiamente ricorrenti nel sistema mediale che ci circonda. Tuttavia, alla luce della complessità dell'oggetto che si vuole prendere in esame può risultare utile, in via preliminare, compiere una manovra di avvicinamento per tentare di ridurre la distanza culturale, fornendo alcune coordinate utili a inquadrarlo con maggiore pertinenza.

### **Shahid, o del terrorismo islamico suicida**

Definito in modo improprio *kamikaze*, termine che rimanda a tutt'altra accezione del suicidio bellico, lo *shahid* islamico afferisce più propriamente alla dimensione della testimonianza di fede, incarnata in modo esemplare dall'esperienza del martire: il testimone disposto all'auto-immolazione in nome di una causa superiore<sup>11</sup>. Origini e distribuzione geografica di un fenomeno complesso come la martirologia islamica non sono certo facili da tracciare, sia in prospettiva diacronica che sincronica<sup>12</sup>; a tal proposito, si può però asserire che il martirio è una costruzione culturale che si manifesta inizialmente come una specificità sciita, radicalizzatasi durante la Rivoluzione iraniana e la Guerra del Libano per poi essere importata nel quadro sunnita, con almeno un decennio di ritardo, nell'ambito degli scontri israelo-palestinesi. In aggiunta, e al di là della sua localizzazione, del terrorismo islamico suicida risulta parimenti complicato dipanare almeno altre due matasse, a dire il vero piuttosto intricate, che agli occhi dell'Occidente risultano spesso ammantate di una certo grado di ambiguità, fino ad assumere talvolta i contorni di palesi contraddizioni.

La prima si annida nel gesto suicida di cui si fa promotore lo *shahid*, che spinge a chiedersi a partire da quali presupposti sia possibile optare per l'uccisione di sé in una cornice fideistica che, per converso, ne prescrive apertamente il divieto (del resto, e in accordo con ogni religione abramitica, nell'Islam è proibito togliersi volontariamente la vita, tanto che, non a caso, i paesi a forte maggioranza islamica fanno generalmente registrare i tassi di suicidio più bassi al mondo<sup>13</sup>). Tuttavia, come accennato, quello del suicidio non è l'unico tabù che lo *shahid* sfata con la sua testimonianza: la cultura visuale dell'Islam – che, vale la pena ricordarlo, poggia su presupposti fondamentalmente aniconici – concepisce, infatti, la produzione di soli codici espressivi che non abbiano attinenza con i modelli della realtà, stigmatizzando come empio il gesto che mira a creare un'immagine ispirata a una forma vivente e privilegiando invece il ricorso a un decorativismo dall'alta complessità elaborativa, pregno di significati simbolici<sup>14</sup>. Si ha allora il sospetto che lo *shahid* infranga un altro precetto islamico quando si adopera per registrare il suo video-testamento: egli infatti, così facendo, non solo realizza a tutti gli effetti un'immagine di sé, ma ne rivela il potenziale tanto come arma offensiva, impiegata al fine di terrorizzare i nemici, quanto come strumento utile al proselitismo nel mondo arabo, concepita come "una nuova forma della *da'wa*, l'appello all'Islam che sfocia nello  *Jihad*"<sup>15</sup>.

Un'ultima notazione circa il fenomeno del suicidio jihadista concerne invece la svolta che fa registrare l'universo del terrorismo islamico con l'affermazione sulla scena politica internazionale di al-Qaida: un'organizzazione che, ridimensionando il martirio come pratica finalizzata a corroborare lo spirito e l'identità nazionale, anela a un ideale più complesso e articolato. L'obiettivo primario di al-Qaida è infatti cementare una *umma* transnazionale, una comunità sovraterritoriale composta da fratelli uniti nella fede e capace di superare ogni parcellizzazione dovuta a perimetri geo-politici, svincolata dai confini tracciati dalle potenze europee all'indomani della Prima guerra mondiale<sup>16</sup>. In quest'ottica, il desiderio dello *shahid* non coincide più con il rincorrere il martirio in rapporto alla sua nazione, bensì a una più

**SPECIALE** vasta e variegata collettività: fattore che marca un passaggio decisivo poiché, diversamente da altri propositi di ordine pan-arabo e pan-islamico, lo *jihad* internazionale propugnato da Osama bin Laden è un'iniziativa che riconosce come luogo d'elezione proprio le società occidentali. E che, per questo motivo, si serve di tecnologie audiovisive per trasferire la guerra sul piano dell'immaginario mediale, eleggendo la circolazione delle immagini nei circuiti delle comunicazioni globali a strategia bellica di straordinaria efficacia, capace di aggredire il corpo sociale tramite la proliferazione pandemica dei suoi contenuti: come accade, per esempio, con l'attacco di un virus o a seguito di una malattia autoimmune, secondo due metafore ampiamente dibattute<sup>17</sup>.

### **Video-testamenti: I casi di Ahmed Ibrahim al-Haznawi e Abdulaziz al-Omari**

Tra i testamenti rilasciati da al-Qaida nel corso del post-11 settembre vi sono i primi due video che sono stati utilizzati per rivendicare gli attentati del 2001. Si tratta dell'addio al mondo di Ahmed Ibrahim al-Haznawi, uno dei dirottatori del volo United Airlines 93 (trasmesso da al-Jazeera il 16 aprile 2002 con il titolo inglese *The Wills of the Martyrs of New York & Washington*), e quello di Abdulaziz al-Omari, terrorista imbarcato sul volo American Airlines 11 (consegnato con il titolo *The Nineteen Martyrs* alla stessa emittente nel settembre 2002, vale a dire in coincidenza con il primo anniversario degli attacchi). I due contenuti, entrambi lunghi circa un'ora, sono per molti versi simili, e dunque ben si prestano a essere coinvolti in un raffronto che sappia darli a intendere come espressioni affini del medesimo gesto di relazione con l'immagine.

La logica compositiva con cui entrambi i video sono realizzati si impone immediatamente come proficuo piano d'analisi. Infatti, già a una prima occhiata, pare chiaro come i due video-testamenti non siano concepiti, nella loro durata complessiva, come contributi autonomi e lineari, risultando piuttosto l'esito di altrettante operazioni di montaggio: assemblaggi, cioè, di svariati contenuti medialità di cui la testimonianza dello *shahid* è solo uno tra molti. Le orazioni di al-Haznawi e al-Omari non sono infatti restituite con traiettorie unitarie – per esempio, tramite riprese in continuità – ma vengono interpolate con una serie di inserti di varia natura, quali registrazioni di discorsi tenuti da alti funzionari di al-Qaida, estratti che mostrano le vite degli aspiranti *shahid*, insistendo in particolar modo sulle fasi relative al loro indottrinamento, immagini degli scontri con i “crociati” in Afghanistan, riprese di prigionieri islamici che subiscono abusi, citazioni di versetti coranici, o ancora, la ricorsiva sagoma delle Torri Gemelle crollanti. Se ne evince, dunque, che è il montaggio a imporsi come prima, fondamentale azione di ricucitura, che intesse la testimonianza dello *shahid* alternandola con altri scampoli medialità<sup>18</sup>.

Tuttavia, è probabilmente un altro il fattore che colpisce in modo decisivo lo spettatore, lasciandolo per certi versi interdetto: un fattore che ha a che fare con la presentazione del corpo dello *shahid* in rapporto alla location in cui egli rilascia la sua dichiarazione. Al-Haznawi e al-Omari infatti, entrambi ripresi a mezzo busto, nella tradizionale inquadratura da telegiornale televisivo, fanno la loro comparsa in un luogo impossibile da stabilire, in quanto, alle loro spalle, il profilmico è sostituito da uno sfondo aggiunto a posteriori (Figg. 1 e 2: un'immagine delle Torri Gemelle in fiamme per il primo, una del Pentagono colpito per il secondo): dunque, rappresentazioni di esiti successivi alla registrazione delle testimonianze, che tradiscono un intervento postumo dei tecnici informatici di al-Qaida sul lascito mediale degli *shahid*. La distruzione delle Torri, peraltro, non è il disastro riconducibile ad al-Haznawi, così come non è al-Omari a essere il responsabile dell'attacco al Pentagono: ecco allora che la scelta di legare ogni *shahid* al danno arrecato da un altro fa pensare, più che a un grossolano abbaglio, a una studiata tattica comunicativa, cui fare ricorso per rivendicare nuovamente il ruolo decisionale ricoperto dall'organizzazione, impegnata a rendere coesa e unitaria l'azione dei quattro voli, interpretandola come un gesto corale che trascende le rivendicazioni individuali.

Del resto, l'aspetto simbolicamente più incisivo della strategia comunicativa dei due testamenti consiste appunto nel far sì che i martiri rivendichino le loro azioni di morte proprio mentre gli esiti di quelle stesse

**SPECIALE** azioni occupano lo sfondo. Esiti, ripetiamo, ancora non verificati quando avviene la registrazione, ma che chiunque rievoca nella mente nel momento in cui prende visione dei video: prodotti mediali, quindi, concepiti per essere postumi, che saldano il prima e il dopo dell'immagine pervenendo, nel terzo tempo della pubblicazione, alla coalescenza di una temporalità antecedente (quella della registrazione) e di una successiva (quella degli attacchi).

Sebbene ottenuto con un banale effetto grafico, anche questo espediente racconta così di interventi decisivi occorsi in fase di post-produzione, quando cioè le immagini dello *shahid*, prese in carico dall'organizzazione di appartenenza, divengono materiale da montare post-mortem: ossia, quando la volontà del martire è inevitabilmente venuta meno, mentre il suo video-testamento – corrispettivo iconico di sé che egli non ha visto, e che mai vedrà in forma compiuta – è pronto a sostituire con l'immagine un corpo che non è solo morto, bensì che risulta, letteralmente, rimosso. Un corpo che, a seguito del suo smembramento, è stato drasticamente espulso dall'ordine del visibile; un corpo che non potrà mai farsi salma, privo com'è di un'immagine unitaria.

### ***L'immagine vicaria***

Proviamo dunque a tirare le fila, ricapitolando brevemente quanto sin qui affermato. Concluso il programma di inquadramento, ma necessariamente prima del suo sacrificio, lo *shahid* qaidista testimonia la propria fede registrando le ultime volontà di fronte alla videocamera, producendo così un contenuto che viene subito consegnato alla sua organizzazione, la quale, tramite cospicui interventi in post-produzione, lo perfeziona nella versione definitiva senza l'avallo del suo protagonista, consegnandolo infine al sistema dei media quando costui ha portato a termine la sua missione suicida. Un gesto, quello compiuto dallo *shahid*, sintomo allora di una disponibilità all'immagine che coincide certo con l'esposizione di sé, ma che non pare affatto caratterizzato da un atteggiamento intimo, come potrebbe suggerire la sua valenza testamentaria: un gesto che, semmai, porta l'aspirante martire a ripiegarsi su se stesso, in una dimensione dunque neutra, impersonale.

Dapprima, cioè al momento della registrazione, sia al-Haznawi che al-Omari si ritraggono; tuttavia, nella duplice accezione del *ritrarsi* (vale a dire, offrendosi di divenire immagine) e, al contempo, del *ritirarsi* (facendo cioè un passo indietro, chiudendosi in una sostanziale reticenza di sé). Essi, infatti, si limitano a ripetere formule scritte da altri, a lodare Allah, a citare passi di brani coranici, a difendere la comunità islamica oppressa, non dicendo tuttavia niente di personale e, per giunta, mettendosi in posa secondo le indicazioni ricevute da altri affiliati presenti fuori-campo, dimostrando così di condurre il confronto con la propria immagine sotto l'egida di una processualità obbligatoria, fortemente eterodiretta<sup>19</sup>.

In fondo, i video-testamenti di al-Haznawi e al-Omari dimostrano che persino la clandestinità del luogo dove si svolge la ripresa cessa di costituire un'urgenza pratica, al cospetto di un ovunque reso indefinibile dalla tecnologia, che nega al martire persino l'onore e l'onore dell'allestimento del proprio scenario, prassi divenuta ormai obsoleta. Il set è virtuale, uno spazio fisico non esiste più, sostituito da un fondale fatto di immagini che lo *shahid* non può e non potrà scegliere. Modifiche che, di un gesto di morte annunciata, concorrono allora a sottolineare il valore di lascito e di delega: consegnare ad altri, più che comporre da sé, il proprio video-testamento, appaltandone così la sua realizzazione ultima.

Il gesto dello *shahid* dà dunque vita a un'immagine che, sostituendo l'assenza fisica del corpo con il suo corrispettivo visibile, con la sua presenza iconica, risulta particolarmente adatta per illustrare il funzionamento di un atto iconico sostitutivo: un'immagine, quindi, che non sembra comportarsi soltanto come una *rappresentazione* del suo referente, bensì che agisce come un soggetto vicario, delegato piuttosto alla sua *rappresentanza*. Un concetto, questo di rappresentanza, che sottolinea la funzione strumentale assunta dalle immagini dei martiri qaidisti, mettendone in risalto sì il valore di (auto)rappresentazioni<sup>20</sup>, ma solo a patto di rilanciarle verso un'operatività ulteriore: laddove, cioè, le immagini non rappresentano i corpi per mero isomorfismo, ma, e più radicalmente, ne ricoprono il ruolo



**SPECIALE** mediale, accreditate quindi come sostituti, vere e proprie presenze suppletive. Scrive infatti Bredekamp: “mediante la trasformazione di un corpo in immagine [...], esso [l’atto iconico sostitutivo] testimonia l’autenticità e l’attività intrinseca dell’artefatto, il che consente di valutare effigi ufficiali e aventi funzioni giuridiche quali sostituti validi di corpi fisici”<sup>21</sup>.

E così, superando in quanto a drasticità persino il fantasma Osama bin Laden – che, a causa della sua condizione di latitante, ha lungamente sottratto il proprio corpo alla visibilità pubblica, accedendo all’agone politico internazionale solo per via delle apparizioni nei suoi numerosi video-messaggi, inanellati come vere e proprie puntate di un serial<sup>22</sup> – lo *shahid* distrugge il corpo per consentire all’immagine di prenderne il posto, perpetuandone la predicazione mediale nelle reti globali. L’esempio forse più annichilente di quell’operatività dell’immagine, arruolata come sostituto valido di corpi ormai perduti, che rinnova la chiamata alle armi lanciata dal Terrore negli ultimi tre lustri.

Lorenzo Donghi

## Note

1. Cfr. Horst Bredekamp, *Immagini che ci guardano*, Raffaello Cortina, Milano 2015. Per approfondimenti circa l’orizzonte della *Bildwissenschaft* (letteralmente, “scienza dell’immagine”), si rimanda ad Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016, in particolare pp. 17-32.
2. *Ivi*, p. 6.
3. Cfr. *ivi*, pp. 171-186.
4. *Ivi*, p. 137 (corsivo mio).
5. *Ivi*, p. 180.
6. *Ivi*, p. 6.
7. *Ivi*, p. 184.
8. Cfr. W.J.T. Mitchell, *Cloning Terror. La guerra delle immagini dall’11 settembre a oggi*, VoLo Publisher, Firenze-Lucca 2012.
9. Cfr. Nicholas Mirzoeff, *Guardare la guerra. Immagini del potere globale*, Meltemi, Roma 2004.
10. Cfr. Nathan Roger, *Image Warfare in the War on Terror*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2013.
11. Il termine arabo *shahid*, infatti, significa letteralmente *testimone*: termine con cui, a sua volta, è traducibile la parola greca *martyr*, ovvero *martire*. In merito alle differenze con il concetto di *kamikaze*, si legga Leonardo Sacco, *Kamikaze e Shahid. Linee guida per una comparazione storico-religiosa*, Bulzoni, Roma 2005.
12. Un’accurata panoramica della questione è presente in Farhad Khosrokhavar, *I nuovi martiri di Allah*, Bruno Mondadori, Milano 2006 e in Domenico Tosini, *Martiri che uccidono. Il terrorismo suicida nelle nuove guerre*, Il Mulino, Bologna 2012. In riferimento alle motivazioni che ispirano il gesto dello *shahid*, si rimanda invece a Talal Asad, *Il terrorismo suicida*, Raffaello Cortina, Milano 2009.
13. Cfr. David Cook, *Storia del jihad*, Einaudi, Torino 2007, p. 214.
14. L’aniconismo della cultura visuale islamica è illustrato in modo esemplare in Hans Belting, *I canoni dello sguardo. Storia della cultura visiva tra Oriente e Occidente*, Bollati Boringhieri, Torino 2010. Sulle stesse problematiche, si segnalano anche Silvia Naef, *La questione dell’immagine nell’Islam*, O barra O, Milano 2011 e Christiane Gruber, Sune Haugbolle (a cura di), *Visual Culture in the Modern Middle East: Rhetoric of the Image*, University of Indiana Press, Bloomington 2013, in particolare l’introduzione a opera dei due curatori, pp. IX-XXX.
15. Renzo Guolo, *Il fondamentalismo islamico*, Laterza, Roma-Bari 2002, p. 34.

- SPECIALE** 16. Per un profilo d'insieme relativo ad al-Qaida, si rimanda a Guido Olimpio, *Al Qaeda.com*, Milano, BUR 2008.
17. Intorno al paradigma virologico (Mitchell) e immunitario (Derrida), si legga W. J. T. Mitchell, *op. cit.*, pp. 59-69.
18. Cfr. Nathan Roger, *op. cit.*, pp. 77-103. Anche le didascalie in inglese, che sottolineano la palese volontà di chiamare direttamente in causa il pubblico occidentale, così come la dimensione sonora, affidata alla *voice over* e ai *nasheed* (i canti sacri islamici eseguiti a cappella), sono ovviamente indici dell'ingente lavoro di post-produzione cui vengono sottoposti i video-testamenti.
19. Si pensi al film palestinese *Paradise Now* (Hany Abu-Assad, 2005) che mette in scena con eccezionale efficacia tutto ciò che avviene davanti (ma soprattutto dietro) la videocamera al momento della registrazione di un video-testamento.
20. Per una lettura in chiave autoritrattistica dei video-testamenti presi in esame, Joshua Simon, "Thoughts on the Aesthetics of Terror in General and Suicide Bombers' Videos in Particular", in Joshua Simon, Manon Slome (a cura di), *The Aesthetics of Terror*, Charta, Milano 2009, pp. 28-47 (catalogo della mostra omonima), e Lorenzo Donghi, "Testimoni del terrore", in Id., *Scenari della guerra al terrore*, Bulzoni, Roma 2016, pp. 157-178.
21. Horst Bredekamp, *op. cit.*, p. 185.
22. Cfr. Christian Uva, "Le puntate del serial", in Id., *Il terrore corre sul video. Estetica della violenza dalle BR ad Al Qaeda*, Rubbettino, Soveria Mannelli 2008, pp. 81-100.

## SOTTO ANALISI **Super Size Stories. Narrative Strategies in Contemporary TV Series**

This paper starts by claiming that the amount of narrative time is one of the distinctive features by virtue of which TV series are treated as a self-standing appreciative kind in contemporary culture. As suggested by Jason Mittell, time is constitutive of TV seriality: “a series is a cumulative narrative that builds over time” and also “time is an essential element of all storytelling but is even more crucial for television” or “seriality itself is defined by its use of time”<sup>1</sup>. There are so many contemporary series considered experimental in time structure that, as Melissa Ames puts it, “although temporal play has existed on the small screen prior to the twenty-first century [...] never before has narrative time played such an important role in mainstream television”<sup>2</sup>.

We will argue that this vast amount of time can conflict with the structural constraints of formulaic narrative, especially from an Aristotelian perspective according to which a narrative is inherently a knot to be untied. More specifically, according to Aristotle, “Every tragedy is in part Complication and in part Denouement; the incidents before the opening scene, and often certain also of those within the play, forming the Complication; and the rest the Denouement”<sup>3</sup>. We will show that, with respect to this issue, contemporary TV series primarily face two options, which we will call the *super-knot* and the *super-knotty rope*. We will argue that these two options are not sufficient in order to fill the TV series’ amount of time. Further filling strategies are needed. We will present what we consider the two main filling strategies in contemporary TV series, namely the *flash strategy*<sup>3</sup> and the *strand strategy*<sup>4</sup>. Finally, we will argue that these strategies can raise issues that risk to make the narrative experience of contemporary TV series less valuable. We will do so with particular reference to heavily serialized shows both in US and in Europe.

### 1. TV series’ vast amount of time

Since the Nineties, TV series have changed their storytelling strategies. “Over the past two decades, a new model of storytelling has emerged as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception”<sup>5</sup>. “The development of new technologies and the emergence of a new aesthetics are interdependent processes, which jointly have turned the 1990s into a period of major transformations of serialized TV narratives”<sup>6</sup>.

Contemporary TV series started exploiting the amount of narrative time at their disposal to present fictional worlds with a great quantity of characters, places and events: “A television serial creates a sustained narrative world, populated by a consistent set of characters who experience a chain of events over time”<sup>7</sup>. Such an amount of narrative time employed (i.e. runtime available to discourse time in order to build story time) is structurally inaccessible to films, which are instead forced to deal with a standard duration of roughly two hours<sup>8</sup>.

The cases in which films overcome this standard duration appear as exceptions which render the rule valuable. For instance, in Francis Ford Coppola’s *Apocalypse Now* (1979) or in Bela Tarr’s *Satantango* (1994) the temporal extension weakens the causal links of the story, in order to explore the visual features of the fictional worlds. In Richard Linklater’s *Boyhood* (2014) temporal extension is aimed at reproducing the flow of life while preserving some narrative structure, whereas in Andy Warhol’s *Sleep* (1963) temporal extension reproduces the flow of life in its simplest form. In all these cases the increase in time employed does not correspond to a relevant increase in the quantity of characters, places and events. The narration remains focused on a few plot points. When the number of characters, places and events significantly increases, films tend to employ a serial structure, as showed by cases such as *The Godfather* (1972-1990), *Star Wars* (1977-2015), *Harry Potter* (2001-2011). These exceptions apart, film

**SOTTO ANALISI** narration is mostly based on the challenge that telling a whole story by means of roughly two hours of narrative time represents.

It is worth noting that some filmmakers (or, to say better, *auteurs*) have occasionally tried to overcome the temporal limits of cinema by means of television. Often these works have been produced in two versions, a longer one for television and a shorter one for cinema. For instance, *Scener ur ett äktenskap* (Ingmar Bergman, 1973) was originally conceived as a 300 minutes mini-series constituted by six 50 minutes episodes, then released also as a 167 minutes film. Other works of this sort have been released in theaters in their original duration, as a series of film corresponding to an episode each. Some examples are *Berlin Alexanderplatz* (Rainer Werner Fassbinder, 1980), *Dekalog* (Krzysztof Kieślowski, 1989), *Heimat* (Edgar Reitz, 1984-2013).

In this sense, we can say that the amount of narrative time employed is the main structural feature which separates TV series from films. This is strictly connected to the so-called new economics of TV. As suggested by Rachel Talalay, "The business model for television is first and foremost about volume of material"<sup>9</sup>. Nevertheless, most series before the Nineties did not effectively exploit this feature. From the Fifties to the Eighties, most series limited themselves to repeat the same modules consisting of a few places and a few characters with the same kinds of plot points occurring over and over again. Attempts to exploit differently the amount of narrative time were made in soap-operas, where key is the limitless text-duration and "absolute resistance to final closure"<sup>10</sup>. Yet, in soap-operas, the short-term exploitation of narrative time is usually much more important than the long-term narrative strategies. The goal of each episode, from this perspective, is nothing but the construction of a cliffhanger that triggers the next episode, without a real interest for the narrative as a whole.

The new set of TV series that started in the Nineties succeeded where its predecessors have failed<sup>11</sup>. Most spectators, critics and scholars agree that the new TV series are works that, from an aesthetic perspective, are at least as valuable as films<sup>12</sup>. In the contemporary cultural system, TV series undeniably constitute what Dominic Lopes calls "an appreciative kind"<sup>13</sup>, which allows one to group together, and appraise in a specific way, distinct works of art that share a core of relevant features.

In the case of contemporary series, such a core consists in the ability to present fictional worlds that have the same consistency and plausibility of those presented by films, but they are also enriched by the expansion of the time feature that is distinctive of TV series. The fictional worlds of contemporary TV series are bigger than their predecessors. They are worlds that spectators can treat as their own world, just as the worlds presented by the best films. This narrative structure defines the new TV series as "a range of texts [...] which share qualities such as creating detailed, expansive diegetic worlds"<sup>14</sup>. In fact, TV series can use an amount of time that film are not able to use, and they exploit it in order to explore fictional worlds to an extent that films cannot. While the world exploration provided by films resembles that of a short journey, that provided by TV series rather resembles of a long stay.

As Barra and Scaglioni put it, "the possible worlds of TV series become *more and more wide*, rich, and even chaotic. Spaces and times are filled with new objects, environments, characters, events. The number of plots increases just as the number of characters and their backstories"<sup>15</sup>. In this sense, the exploitation of a vast amount of time provides the spectator with the impression that the world of contemporary TV series is *wider* than those of films or those of old TV series.

By virtue of such feature, TV series are by now treated as a self-standing appreciative kind and are often praised for their outstanding achievements. Given the agreement on this point, there seems to be no special need for further arguments in their defense<sup>16</sup>. By contrast, we think that some achievements of contemporary TV series hide a sort of dark side that is worth exploring. More specifically, we argue that the vast amount of time that seems to constitute a benefit for TV series in terms of narrative complexity can also involve side effects which are raising problems.

Indeed, the value of an audiovisual exploration of a fictional world depends not only on the extension of the portion of the world that is explored, but also on the relevance of the story that is told. Fictional worlds

**SOTTO ANALISI** are not necessarily interesting in themselves. They are interesting for us so far as interesting stories occur in them. The evidence of this lies in the fact that no TV series have so far been limited to a mere display of a world. It is true that *Mad Men* builds a narrative world so detailed to allow the spectator a journey in the 60's era; but it is equally true that you watch *Mad Men* to follow *the story of its characters in that world*. Fictional worlds differ from the actual world since they have a primary function, which consists in grounding and supporting the development of interesting stories. We can consider fictional worlds complying to the narrow conditions of what Marie-Laure Ryan calls "storiness". In fact, it seems that "narrative must be about a world populated by individuated existents" and "this world must be situated in time and undergo significant transformations"<sup>17</sup>.

To explain why and how the vast amount of narrative time of TV series, which involves a massive exploration of the fictional world, can turn from a resource to a problem, is the main goal of what follows.

## 2. Narrative normativity

Since a fictional world is a condition for "storiness", in order to assess the fictional worlds of TV series we begin by considering what stories are and what storytelling is. We argue that narration is a normative notion in the sense that our cultural practices of appreciation involve some evaluative standards that allows us to establish whether a narration produces a well-formed narrative or not.

The core principles of narrative normativity can be traced back to Aristotle's *Poetics*. According to Aristotle, a narrative is constituted by a problem to solve, which he metaphorically represents as "a knot to untie". Therefore, a narrative is normally shaped by a three-act structure: the knot tying (meaning: the introduction of the problem), its resisting (meaning: the struggle between the hero and the problem), its untying (meaning: the solution of the problem).

The real innovations that contemporary scholars add to the Aristotelian model do not regard the names or the number of the acts of a play, but rather their functioning. In particular, story analysts specify that the Aristotelian "knot to be untied" can be expressed in terms of conflicts, which give raise to three distinct kinds of plots: 1) *pragmatic plots*, associated to external goals; 2) *psychological plots*, associated to underlying needs, flaws and transformation arcs of the characters; 3) *social plots*, associated to relations among characters<sup>18</sup>.

On the one hand, a narrative can consist in several plots of these three kinds. On the other hand, a proper narration should intertwine and unify all these plots, in order to convey some "point" or to achieve a communicative goal<sup>19</sup>. This point or goal typically consists in a reflection about a morally relevant theme – in McKee words, "a value achieved through conflict"<sup>20</sup>. In fact, narration differs from reality since the former is goal-oriented and value-oriented: narration has to make a point and achieve a closure. As Marie-Laure Ryan puts it, analyzing the dimensions of a story-world: "Some of the events must be purposeful actions by these agents, motivated by identifiable goals and plans. [...] The sequence of events must form a unified causal chain and lead to closure. [...] The story must communicate something meaningful to the recipient"<sup>21</sup>.

To sum up, the three-act structure is normative in the sense that it provides the storyteller with a set of rules that bears upon her work. Yet normativity is related not only to the rule-following process, but also to the rule-breaking one. An explicit account of narrative rule-breaking has been proposed by Dancyger and Rush<sup>22</sup>. They criticize the three-act structure and propose the notions of *two-act* and *one-act* structures, which "narrow the screenplay's focus to just one conflict or goal and tend to confirm what we already know about the character or situation"<sup>23</sup>.

Dancyger and Rush's criticism can be rephrased in the following way. Given that a narrative is constituted by a problem and the solution involves a conflict, which is the Aristotelian "knot to untie" – then one can just tie the knot without finally untying it, and we therefore find Dancyger and Rush's two-act structure. Or one can even give up trying to untie it, and we have Dancyger and Rush's one-act structure. But, if

**SOTTO ANALISI** one wants to build a narrative, one has at least to show a tied knot. In this sense, the three-act structure remains *potentially* constitutive of narration, since, in order to have a narration, there must however be a knot that *could* be untied.

Ultimately, narrative normativity has to do with a distinctive temporal shape of stories. In our language, we have descriptions referring to “countable” *events* and others referring to “uncountable” *processes*<sup>24</sup>. For instance, “the sun went down” refers to an event (about it, you can ask how long does it take), whereas “it is raining” refers to a process (regarding it, you can only ask how long does it last).

Narration is a way of describing what happens to one or more characters *as an event rather than as a process*. Noël Carroll makes a similar point by claiming that the narration is a matter of closure: it is a report that proceeds by generating questions that then goes on to answer, and “closure obtains when all of the pronounced questions the movie has elected to put emphatically before us have been answered”<sup>25</sup>. In achieving closure by engendering in the audience “the sense of completeness and coherence”<sup>26</sup>, the narration shows the happening facts as having the “countable” temporal shape distinctive of an event rather than the “uncountable” one distinctive of a process. In this sense, narration is a journey and not simply a movement, since it does not simply start and finish but *it has a beginning* from which it departs, and *it has an end* towards which it moves. Likewise, at the basic structural level, there is a narration if there is a temporal shape that starts up from a question, which corresponds to the Aristotelian “knot to untie”, and that finally exhibits closure.

From this perspective, narrative rule-breaking can finally be seen as blatant attempt to produce an “open work”<sup>27</sup>, whose temporal form looks like a process rather than an event. Art-house films such as *Few of Us* (Šarūnas Bartas, 1996) and *The Turin Horse* (Béla Tarr, 2011) nicely exemplify this sort of rule breaking. Still, the structural constraints of narration keep bearing upon any storytelling that aims at overcoming these very constraints. On a closer look, even the alleged “open films” of Italian New Realism and French Nouvelle Vague still exhibit some knots that untie or at least should be untied. In our cultural practices concerning fiction, there is no escape from narrative normativity.

### 3. The conflict between narrative normativity and TV series’ vast amount of time

Films are well-suited to narrative normativity since their typical duration of roughly two hours allows the narration to show a knot that unties in a bounded range of time. In fact, what makes stories interesting is not only the knot to be untied, but especially the fact that it is to be untied in due time. Problems become too easier to be solved if we have a lot of time to do so. The interest raised by problem-solving activities is normally related to their having deadlines and countdowns. The challenge for a runner is to cross the line as soon as possible, not to cross the line in whatever time. Likewise, the challenge for the hero of a story is to untie the knot as soon as possible, depending on the specific constraints of that story. For example, in romantic comedies the knot to be untied typically is the construction of a couple, and yet what matters is not whether two people will construct a couple sooner or later before they die, but whether they will construct a couple in a bounded range of time. Although this temporal range in which the knot should be untied usually is only implicitly established by storytelling, it plays a crucial role in turning a story into an interesting story – a role almost as important as that of the knot itself.

Here is the problem of TV series with respect to narrative normativity. The vast amount of time implied by serial formats threatens the temporal bounds on which the capacity of a narration to raise interest essentially depends. In previous fiction formats this problem was solved by restarting the narration at each episode. That is, each episode functions as self-standing narrative with its own knot to be untied and its own bounds of time. The unity of the serial work as a whole is just a matter of resemblance between a number of self-standing episodes. As Umberto Eco puts it, “the emphasis must be placed on the inseparable scheme-variation knot, where the variation is no longer more appreciable than the scheme”<sup>28</sup>.

**SOTTO ANALISI** Still, contemporary TV series do not limit themselves to this simple solution. They aim at building up unitary narratives by massively exploiting the vast amount of time at their disposal. We argue that by so doing a TV series faces two options: (1) creating a knot whose untying requires a lot of time or (2) turning the knot into a rope full of knots whose entire untying requires a lot of time. Let us call option (1) 'the super-knot' and option (2) 'the super-knotty rope'.

### 3.1 The super-knot

In the option that we call the super-knot, the narration extends a plot – i.e., the tying, resisting and untying of a certain knot – as much as possible. Consequently, the risk is two-fold. On the one hand, if the time at disposal of the hero to untie the knot is too much, the story risks to become uninteresting for the spectator. On the other hand, if the hero unties the knot in due time before the series is ended, the remaining time is very hard to be filled.

Consider the case of *Prison Break* (2005-2009). The escape from a maximum security prison is a good example of a super-knot, a knot that requires a lot of time and efforts to be untied. In fact, *Prison Break* was initially conceived of as a series of 14 episodes that should end with the escape from the prison. Yet, the production subsequently received funding up to 22 episodes, and this is why the escape in the fourteenth episode, which succeeded in the first draft of the script, unexpectedly fails so that the plot can be extended. But also a super-knot should be untied in a specific amount of time. In the case of *Prison Break*, the untying finally occurs at the end of season 1, and the consequence is that season 2 appears irremediably idle: there is no longer a prison break to accomplish, the narration limits itself to follow the fugitives, and the knots to be untied look like mini-knots in comparison to the super-knot of the first season.

A similar problem afflicts one of the most important precursor of contemporary TV series, namely *Twin Peaks* (1990-1991). Discovering who killed Laura Palmer actually is a super-knot, but when the knot is untied after one season and a half, the remaining episodes seem to boil down to a dispensable appendix. Likewise, in *Game of Thrones*, a super-knot can be found in the plot of Daenerys Targaryen, whose goal is to construct an invincible army in order to reconquer the throne of Westeros. Also in this case the time that the narration concedes to the heroine risks to be excessive, if we consider that Daenerys has been constructing her army for six seasons.

Since the untying of a knot is the main way in which a narration communicates, if such an untying is excessively extended the narration risks to become pointless. As Di Chio puts it,

The increasing difficulty in solving plots makes it hard for the spectator to gain something in terms of cognition and emotion from contemporary stories. Without the reduction of possibilities to necessity that derives from narrative closure, without a goal and an end, there is no way to make a point. [...] In contemporary TV series, the ending is more and more deferred, and when it finally comes it seems to lack its capacity of solving the narrative issue. That is because the stories are extended as much as they have commercial success, and that involves a continuous dilution of the crucial elements<sup>29</sup>.

### 3.2 The super-knotty rope

In the option that we call the super-knotty rope, the knot is untied in due time by the hero or the heroine, and then a new knot is to be untied by him or her so that the story can continue; yet in this case the story risks to boil down to a repetitive untying of a sequence of similar knots. Indeed, what makes a story interesting is not only the untying of a knot in a bounded time, but the exceptional character of the knot itself, that is, the exceptional character of the experience that the hero lives in facing this problem. If this

## SOTTO ANALISI

kind of problem regularly shows up and is solved in the hero's life, the narrative as a whole tends to lose its interest. In fact, we are brought back to the functioning of old TV series in which all the interest lies in each single episode, while the series as a whole cannot be treated as a proper narrative.

If we try to conceive such a narrative as a whole – as contemporary TV series encourage us to do – the story risks to look like a sort of unintended remake of *Groundhog Day* (1993), the well-known film in which Bill Murray plays a journalist destined to indeterminately relive slightly different versions of the same day of his life. In other words, the story ends up resembling a sort of video game in which the hero relives the same kind of adventure each time that the game is played.

In fact, storytelling involves a point of *maximal* intensity that leads to the definitive untying of the knot and to the clarification of what is communicated by the narration. A point of *maximal* intensity, as such, in principle cannot be repeated. In this sense, story analysts call this point “climax” or *non plus ultra*, that is, a point that you cannot exceed. Robert McKee characterizes the climax as “a final action beyond which the audience cannot imagine another”<sup>30</sup>.

Still, in TV series each season normally needs a point of maximal intensity, a climax or *non plus ultra*. Therefore, given the climax of a certain season, the next season requires a new climax that should exceed the previous one. Since a climax as such is not to be exceeded, this raises a problem for serial storytelling. The second season (2009) of *Breaking Bad* (2008-2013), for example, ends with a scene of high intensity: Walter saves his young friend Jesse from addiction to heroin, and takes him to rehab. This event gives to the relation between Walter and Jesse a sort of closure that seems hard to be exceeded. If this was a movie, the spectator would be left to imagine a future in which, for instance, Jess bring flowers on the grave of Walter. Yet serial storytelling requires a new beginning, and therefore in the third season (2010) of *Breaking Bad*, Jesse is back from rehab and his friendship with Walter is rebooted in view of a new climax.

By turning the exception into the rule, the inflation of climaxes may lead a serial narration to a lack of plausibility, which Di Chio points out in the following terms:

Challenges become more and more extreme and characters' performances more and more blatant. [...] Correspondingly, however, the fictional worlds become increasingly implausible. The more the sequels of seasons, the less the degree of plausibility [...]. *House M.D.*'s last seasons go beyond any reasonable idea of medicine. *Lost*'s last seasons become a sort of fairy tale. The mysteries of *Desperate Housewives* become more and more complicated in a way that appears ridiculous. As the seasons of *24* go by, the fury of the terrorists against California and the extraordinary concentration of threats that Jack Bauer has to face become increasingly absurd. Plastic surgery in *Nip / Tuck* has become pure witchcraft, as well as the use of science and technology in series like *CSI* and *Fringe*<sup>31</sup>.

The super-knotty rope option raises problems also with respect to the development of the character, the so-called arc of transformation. In principle, each knot corresponds to a significant transformation in the life of the character, a *bildung*, an initiation, the learning of a lesson that will shape his or her entire life. Still, this kind of experience, as such, represents an exceptional event in the life of a person. Instead, by endorsing the super-knotty rope option, TV series are forced to ascribe a multiplicity of initiatory experiences to characters.

Consider the case of *Mad Men*. At the end of season 2 (2008), Don Draper, as a modern Ulysses, is lost in a Homeric California, among the lotus eaters and avatars of Circe and Calypso. And, just as Ulysses, he is also faced with the dead, or at least the memory of dead people. In fact, this is an excellent piece of one of the best contemporary series. At the end of the season, Draper comes back to New York and to his wife Elizabeth just as Ulysses comes back to the island of Ithaca and to his wife Penelope. Nevertheless, in Homer's narrative, the return of Ulysses to Ithaca and to Penelope represents the



**SOTTO ANALISI** end of the story, the climax, the *non plus ultra*, the meaningful accomplishment of his experience. By contrast, Don Draper will live several odysseys in California in the following seasons of *Mad Men*. Such iteration of special initiatory experiences leaves us with the deceiving impression that the character has not learned anything from each of them. Since Don Draper is a very sensitive and intelligent character, we are also left with the impression that the reason why he has not learned anything does not lie in his inability to learn, but rather in a necessity that lies outside the story.

#### 4. Filling strategies

To sum up, a narrative basically is a knot to be untied by a hero. In order to have an interesting narrative, the time at the hero's disposal should be bounded, and this knot should represent an exceptional event in his or her life. If the vast amount of time of TV series is massively exploited to untie one "super-knot", the risk is to exceed the bounds of time that are appropriate for that knot so that the narrative loses its interest. Yet if such an amount of time is used to untie a plurality of knots on the same "super-knotty rope", the exceptional character of the hero's experience fades and the narrative risks losing its interest also in this case.

The basic reason of these difficulties is that TV series have too much time with respect to the requirements established by narrative normativity. The time employed by TV series constitutes a too large temporal sheet for the narrative score to be written. However, the sheet must be filled. In order to address this issue, contemporary TV series have developed two further filling strategies that are worth to be considered. In fact, as we have argued above, the super-knot option and the super-knotty rope option are ways of filling the temporal sheet that risk making the story uninteresting, and therefore cannot be exploited above a certain threshold. That is why, we contend, further filling strategies are required. In the following paragraphs, we will analyze what we consider the two main filling strategies pursued by contemporary TV series – namely, the 'flash strategy' and the 'strand strategy' – and we will highlight the main issues they raise.

##### 4.1 The flash strategy

Many contemporary TV series systematically exploit flashbacks in order to fill the amount of time at their disposal. Flashbacks provide the narration with a way to fill time by pausing, so to say, the untying of the knots, and exploring the past of the characters, thereby allowing the audience to know their existence in more depth. A flashback, as such, does not necessarily make a cinematic narration less valuable. Indeed, many films are praised for their use of flashbacks, as for example *8 ½* (Federico Fellini, 1963), *Hiroshima Mon Amour* (Alain Resnais, 1959), *Wild Strawberries* (Ingmar Bergman, 1957). Yet, the exploitation of flashbacks may make the narrative experience less valuable if they do not exhibit any relevant connection with the specific narration that exploits it.

In fact, the merit of a narration often consists in its capacity of implicitly providing a character with a backstory, which allows the spectator to acknowledge the past experiences of this character without directly seeing them. In this sense, an unmotivated use of a flashback may appear as a symptom of an incapacity to construct a backstory in subtler ways, or as a redundancy with respect to an already established backstory.

For instance, in *Dexter* (2006-2013) many flashbacks concerning the hero as a child and his relation to his father are redundant with respect to what the present events already has revealed about Dexter's personality. And when the flashbacks only supply information that does not significantly contribute to better understand the characters and their lives, the audience is left with the impression that the past of the fictional world is nothing but a reservoir of events that can be arbitrarily drawn out when there is some narrative time to be filled. In series such as *Lost* (2004-2010) or *Orange is the New Black* (2013-present)

**SOTTO ANALISI** the flashback concerning a certain character becomes a standard piece of each episode, regardless of the relevance of the character concerned by the flashback and of the events that the flashback presents. *Scandal* (2012-present) multiplies the flashbacks of the campaign in which Olivia Pope has met the future president with an unmotivated zeal, which quickly makes them appear blatantly redundant. *The Good Wife* exploits the flashbacks concerning the resignation of Peter Florrick as a filler that can be used wherever it helps, especially in the empty intervals between a knot that has just being untied and a new knot that is going to be tied.

In many contemporary TV series flashbacks seem to come not from narrative reasons but rather from an external reason, namely, to fill a superabundance of time. This sense of redundancy can become even stronger when a TV series turns a whole episode into a flashback. For example, in *Lost*, season 2 (2005-2006), episode 7 (*The Other 48 Days*) is entirely constituted by a flashback showing what happened to the survivors of the tail section of Oceanic Flight 815 from the moment of the crash right up to the present. According to Stephen King, this flashback strategy could have lead in the long run to ruin the story of *Lost*: “don’t beat this sweet cow to death with years of ponderous flashback padding. End it any way you want, but when it’s time for closure, provide it. Don’t just keep on wagon-training” (<http://www.ew.com/article/2007/02/01/stephen-king-issues-challenge-lost-execs>).

A similar filling strategy consists in using, instead of a classical flashback, a “what if episode”<sup>32</sup> in which the narration explores a counterfactual, that is, an unrealized possibility in the fictional world. We may call this stylistic device “flashbeside”, in the sense that it explores a possible world which is *beside* the fictional world. Also the flashbeside, as a stylistic device, is aesthetically neutral, and in principle can lead to outstanding achievements. For instance, in *It’s a Wonderful Life* (1946) the flashbeside allows the hero to see what would be the world *without* him and to give up his intention to commit suicide. Conversely, in *25th Hour* (2002) the flashbeside allows the hero to see what would be the world *with* him and allows the spectator to finally understand the meaning of the title – the 25th hour only belongs to the reign of possibility.

Still, in several contemporary TV series the use of flashbesides lacks such a deep significance, and simply appears as a way of filling a superabundance of time. Consider the third season of *Banshee* (2015). After the death of a woman who was in love with the hero, the narration inserts a “what if” episode in which a series of flashbesides – pointed out by the black and white – allows the hero to see what would have happened if he had not stayed in Banshee and had not involved the citizens of Banshee in a spiral of violence. Yet, after two seasons and a half of continuous carnage, this sort of regret sounds out of time, and seems to be motivated only by an exigence of filling the narrative time on the part of the production.

#### 4.2 The strand strategy

While the flash strategy fills the narrative time by means of flashes that explore past or possible events somehow connected to a certain plot, the strand strategy pursues the same filling goal by adding new narrative strands to the main plot. An interesting case of the strand strategy can be found in *College*, the fifth episode of *Sopranos* (1999-2007) first season. The events narrated in this episode are neither relevant effects of what happened in the previous episodes nor relevant causes of what will happen in the next ones:

“College” precisely fits Egan’s sense of *The Sopranos*’ commitment to “lateral” movement, since the psychiatric environment and particular mafia-related conflicts of the show’s first four episodes are absent. Chase deemed it the show’s “most successful episode [...] a film noir in and of itself”; critically, “it has nothing to do with anything that happened beforehand, and it has nothing to do with anything that happened later [...]. To me, that was the ultimate Sopranos episode.”<sup>33</sup>

**SOTTO ANALISI** Critics are usually prone to appreciate such “lateral” movements that lead to self-standing narrative strands. Another famous case is that of *Fly* the tenth episode of *Breaking Bad* season 3, entirely devoted to a fly accidentally entered in Walter White’s laboratory. Yet, the fact that one can remove such episodes without affecting the understanding of the whole narrative raises doubts about their genuine contribution to value of the narrative experience. It may be that such episodes are appreciated as exceptions, but when the number of such exceptions increases, one may legitimately raise the doubt that their main goal is not to contribute to the value of the narrative experience but rather just to contribute to fill a vast amount of narrative time.

Indeed, it is worth recalling that a proper narrative requires a certain degree of unity. Narratives can host a multiplicity of plots, that is, of knots to be untied, but all those plots should be intertwined so to contribute to the same communicative project. A series whose plots are not properly intertwined risks to appear as a patchwork of self-standing narratives instead of as a whole narrative. For instance, in series whose main plots concerns adult characters (e.g. *The Leftovers* [2014-present], *Wayward Pines* [2015]), secondary strands concerning teenagers may fail to significantly connect to these plots. Symmetrically, secondary strands about adult characters in teen dramas such as *Gossip Girl* (2007-2012) or *Glee* (2009-2015) may find it hard to significantly connect to the plots concerning teenagers.

When the number of strands increases, leading to the so-called multi-strand narrative, a narration risks to move from a state of *complexity*<sup>34</sup>, in which the various strands appear as a components of a unitary communicative project, to a state of mere *complication*, in which the audience strive to keep track of developments of all the strands but this effort is not rewarded by some relevant insight into the narrative. Kristin Thompson characterizes what one might call the gray zone between complexity and complication in terms of density:

In a single episode of *E.R.* or *Bad Girls*, the individual scenes are mostly very short, providing only a slight bit of progression in a given plotline. By moving quickly among plots, the narrative gives the impression of considerable density and ‘lifelikeness’. This is why so many dramatic serials are set in large institutions such as hospitals, police stations, law firms, and prisons, where many characters’ concerns can bounce off each other. The impression of density and realism has also been a factor in the claim by some critics that the introduction of such series has marked a step up in quality from other types of programs<sup>35</sup>.

A striking example of the distinction between complexity and complication comes from the comparison between the first (2014) and the second season (2015) of *True Detective* (2014-present). In the first season the strand strategy leads to a complex structure such that the main plot in which the two detectives investigate on a serial killer intertwines with a secondary strand in which they are under investigation. Yet, in the season 2, within a new fictional world, the number of detectives is increased to three, the villain becomes a full-fledged character, and these four characters not only take part in the plot that occurs at the present time but also have their own strand that is developed in the past. The result is a pure complication, a cumbersome storytelling which a critic has effectively summarized in this way; as Gwilym Mumford writes, “Nic Pizzolatto is just happy to wallow in the murk” (<<http://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2015/jun/22/true-detective-season-two-episode-one-recap-the-western-book-of-the-dead>>).

The complication arising from multi-strand narratives is often emphasized by fast cutting. The result is a swirl of events that fills the narrative time without significantly contributing to the development of the story. The audience is left with the impression that something is going on, but this is just an impression: in fact, nothing relevant has happened. As Di Chio points out,

## SOTTO ANALISI

in some episodes of *The West Wing* each scene makes reference to something very important, yet after a number of such references you would like to go back and check the crucial details you maybe have missed. But at the end you remain confused. The question that these scenes raise ultimately is not 'How it will end?' but 'What is going on?'<sup>36</sup>.

The increase in the number of narrative strands normally involves a corresponding increase in the number of fictional individuals who, as possible protagonists of a strand of their own, count as full-fledged characters. Yet many of such characters often are devoid of interesting things to do, thereby forcing the narration to put them in a sort of stand-by condition. Consider, for example, in *Game of Thrones*, the endless and pointless narrative strand involving the Night Watch's steward Samwell Tarly. Another example of this sort is the asthmatic child in *Banshee*. He's periodically hospitalized thereby allowing periodical reunions of his parents. At a certain point, without any explanation, this child completely disappears from the story. Did he die because of a lethal asthma attack? The narration leaves us without any answer. In fact, if a character boils down to a mere filler, since its filling role has been completely exploited he or she risks to be forgotten and disappear. Even a quite important character such as Brandon Stark in *Game of Thrones*, after finally reaching the magic tree at the end of season 4, disappears without any explanation for the entire duration of season 5, and this sounds quite awkward, even though he will reappear in season 6.

By significantly increasing the number of events and characters, the strand strategy should in principle also increase the number of places in which characters act and events occur. Yet, because of both structural and financial reasons, the spatial range of a TV series normally remains quite restricted, especially in comparison with the temporal range. Nevertheless, an increase in the number of exceptional events without a corresponding extension of the spatial domain can produce odd narrative effects. A violent crime in a quiet small town is an effective narrative trigger, for example in Stephen King's novels, precisely because it represents an exceptional event in such a quiet context. But if in this small town each week a new kind of violent crime occurs – like in old-fashioned TV series such as *Murder, She Wrote* (1984-1996) starring Angela Lansbury – the audience is left with the impression that the true author of all these crime is in fact the narrator himself, and that his motive is nothing but filling the narrative time. A similar problem may also afflict contemporary TV series. For instance the small town of Charming, in which is set *Sons of Anarchy* (2008-2014), accumulates more crimes than the entire metropolitan area of Los Angeles, and more victims than a whole war. The strategy of filling time by increasing the number of characters and events risks to fail if the space that the narration allocates for all these characters and events is not enough. In this sense, along the first three seasons of *Bron / Broen* (2011-2015), the density of extravagant crimes in the austere cross-national metropolitan area of Copenhagen and Malmo appears quite exaggerated.

## 5. Conclusion

In this paper we have argued that the issue of filling time is central in contemporary TV series, especially in heavily serialised shows, both in US and in Europe. Such series construct very detailed worlds in which very complex narratives can occur. Yet, we have argued, narratives should obey to some basic narrative norms, which go beyond historically determined conventions and seem to be naturally constitutive of the very notion of narration. We have showed that the vast amount of time that characterizes TV series makes it more complicate to comply with these norms.

According to Aristotle's metaphor, a story is like a knot to be untied. More specifically, a story consists of a first act in which the main goals are individuated, a second act in which some complication arises, and a third act in which the denouement occurs. TV series should face the issue of abiding by these

**SOTTO ANALISI** normative constraints in spite of their amount of time and their complex structure involving a multiplicity of episodes and seasons.

On the one hand, the amount of time employed by contemporary TV series allows them to better explore the narrative world and investigate the personality of a multitude of characters. On the other hand, such an amount of time force contemporary TV series to fill a narrative score that seems to overflow the standard temporal dimensions of well-formed stories. In this paper we have focused on the main ways in which contemporary TV series try to carry out the latter task and we have highlighted the main narrative challenges that they face. Contemporary TV series surely elicit valuable narrative experiences from their audience, but the value of those experience significantly depends on their capacity to face these challenges.

Luca Bandirali, Enrico Terrone\*

### Notes

\* The article was conceived and planned together by the two authors. Sections 1, 2 and 3 were written by Enrico Terrone; sections 4 and 5 by Luca Bandirali.

1. Jason Mittell, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York-London, New York University Press, 2015, p. 18, pp. 26-27.
2. Melissa Ames (ed.), *Time in Television Narrative. Exploring Temporality in Twenty-First Century Programming*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.
3. "Departures from chronology", as indicated by Gaby Allrath, Marion Gymnich, Carola Surkamp, "Introduction: Towards a Narratology of TV Series" in Gaby Allrath, Marion Gymnich (eds.), *Narrative Strategies in Television Series*, New York, Palgrave MacMillan, 2005, p. 33.
4. "A coherent story not as a single sequence of events but as a multiform plot". Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1997, p. 185.
5. J. Mittell, *op. cit.*, p. 17.
6. G. Allrath, M. Gymnich, *op. cit.*, p. 4.
7. J. Mittell, *op. cit.*, p. 10.
8. TV series' vast amount of time also differs from the potentially unlimited amount of pages at the disposal of a writer, since the number of pages of a novel does not determine the amount of fictional time that is presented to the audience whereas the duration of a film or of a TV series does.
9. Rachel Talalay, "Will Television Sound the Death Knell for Directors?", *Cinephile*, vol. 9 no. 1, Spring 2013, p. 6.
10. Robert Allen, *Speaking of Soap Operas*, Chapel Hill-London, The University of North Carolina Press, 1985, p. 75.
11. "While many past television shows have adhered to the procedural format, which favors stand-alone, or case of the week episodes over character development and multi- episode/season story arcs, modern television dramas such as *Mad Men* (2007-), *Game of Thrones* (2011-), *Justified* (2010- ) and *Breaking Bad* (2008-2013) find common ground through their complex characters, intricate plotlines, puzzling narrative devices, and oftentimes controversial themes and content". Andrea Brooks, Oliver Kroener, "Editor's Note", *Cinephile*, vol. 9, no. 1, Spring 2013, p. 2.
12. "For the majority of its history, from Newton Minow's "vast wasteland," to the anti-TV activist groups who believed the medium to be a public health concern akin to illegal drug use, television has been labeled a low cultural form. As television entered the post-network era in the late 1990s, this began to change. Today, some critics assert that the cultural significance of televised serial drama has surpassed that of Hollywood films (see Epstein, O'Hehir, Polone, Wolcott)". Michael L. Wayne, *Moral Ambiguity, Colourblind Ideology, and the Racist*

## SOTTO ANALISI

*Other in Prime Time Cable Drama*, *Cinephile*, vol. 9, no. 1, Spring 2013, p. 15.

13. Dominic Lopes, *Beyond Art*, Oxford, Oxford University Press, 2014.

14. Matt Hills, "Cult TV, Quality and the Role of the Episode/Programme Guide", in Michael Hammond, Lucy Mazdon (eds.), *The Contemporary Television Series*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2005, p. 190.

15. Luca Barra, Massimo Scaglioni, "Mondi al limite" in Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (eds.), *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Milano, Vita&Pensiero, 2009, pp. 17-20 (our translation).

16. See the positions on tv series increasingly incurred by influential film critics as Andrew O'Herir, according to whom this is "an age when cable TV drama has arguably become the leading narrative form" ([http://www.salon.com/2014/12/29/andrew\\_ohehirs\\_top\\_10\\_movies\\_of\\_2014/](http://www.salon.com/2014/12/29/andrew_ohehirs_top_10_movies_of_2014/)). At the same time, scholars discuss the need for an aesthetic evaluation of contemporary TV series, in consideration of their quality. See Jason Mittell, "Lost in a great story: Evaluation in narrative television (and television studies)", in Roberta Pearson (ed.), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*, London, IB Tauris, 2009, pp.119-38.

17. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis-London, University of Minnesota Press, 2006, p. 8.

18. See Dara Marks, *Inside Story: The Power of the Transformational Arc*, London, A&C Black, 2009; see also David Bordwell, "Three Dimensions of Film Narrative", in Id. (ed.), *Poetics of Cinema*, New York, Routledge, 2008, pp. 85-133.

19. Paisley Livingston, "Narrative", in Berys Gaut, Dominic Lopes (eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics*, New York, Routledge, 2001, pp. 275-284.

20. Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York, Harper-Collins, 1997, p. 34.

21. M.-L. Ryan, *op. cit.*, p. 9.

22. Ken Dancyger, Jeff Rush, *Alternative Scriptwriting: Writing Beyond the Rules*, Boston-Oxford, Focal Press, 1991.

23. *Ivi*, p. 47.

24. Helen Steward, *The Ontology of Mind. Events, Processes and States*, Oxford, Oxford University Press, 1997.

25. Noël Carroll, "Narrative Closure", in Paisley Livingston, Carl Plantinga (eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, London, Routledge, 2009, pp. 207-216.

26. *Ibid.*

27. Umberto Eco, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962.

28. Umberto Eco, *The Limits of Interpretation*, Bloomington-Indianapolis, Indiana University Press, pp. 97-98.

29. Federico Di Chio, *L'illusione difficile. Cinema e serie tv nell'età della disillusione*, Milano, Bompiani, 2011, p. 218 (our translation).

30. R. McKee, *op. cit.*, p. 140.

31. F. di Chio, *op. cit.*, p. 207 (our translation).

32. According to Jason Mittell, "What If" is an approach to storytelling which "poses hypothetical possibilities rather than canonical certainties, inviting viewers to imagine alternative stories", out of the "potential canon". J. Mittell, *op. cit.*, pp. 315-316.

33. Ethan Thompson, Jason Mittell (eds.), *How to Watch Television*, New York and London, New York University Press, 2013.

34. "A new model of storytelling has emerged as an alternative to the conventional episodic and serial forms that have typified most American television since its inception, a mode that I call *narrative complexity*". J. Mittell, *op. cit.*, p. 17. See also Warren Buckland's definition of *puzzle plot*: "A puzzle

- SOTTO ANALISI** plot is intricate in the sense that the arrangement of events is not just complex, but complicated and perplexing; the events are not simply interwoven, but entangled” Warren Buckland (ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2009, p. 3.
35. Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge, Harvard University Press, 2003, p. 57.
36. F. di Chio, *op. cit.*, p. 219 (our translation).

## SOTTO ANALISI “Far Away Places”: forme del melodramma tra *Mad Men*, Todd Haynes e Douglas Sirk

### Introduzione

Questo contributo intende provare a discutere come il cinema e la serialità televisiva degli ultimi decenni abbiano ripreso, attualizzato, rielaborato i melodrammi realizzati a Hollywood da Douglas Sirk e, quindi, le categorie di *family* e *woman's melodrama* che proprio in relazione (seppur non esclusiva) all'opera di Sirk la critica accademica ha elaborato. Vale la pena sottolineare da subito che l'approccio scelto prova a ribaltare il concetto di influenza: non si tratta, infatti, di capire come il cinema di Sirk influenzi forme cinematografiche o televisive contemporanee, ma piuttosto di esaminare come le narrazioni audiovisive possano oggi riattivare aspetti legati al cinema di Sirk, e rinegoziarne il senso<sup>1</sup>.

La prospettiva che s'intende adottare è, dunque, necessariamente duplice. Da un lato, si cercherà di comprendere come un genere (il melodramma), la sua “manipolazione sovversiva” (il melodramma di Sirk), il contesto storico e culturale in cui tale manipolazione si è delineata, le forme cinematografiche con cui si è espressa e le grandi tematiche con cui si è confrontata, riemergano oggi nella produzione contemporanea, con quale valore, e svolgendo quale discorso, sia rispetto al passato che rispetto al presente. Dall'altro, e contemporaneamente, si proverà a valutare come questa riemersione vada a sua volta a incidere sulla definizione e sulle forme di fruizione degli oggetti del passato, modificando il quadro attraverso il quale vi accediamo e operiamo le nostre letture.

Più nello specifico, si partirà da un rapporto consolidato per andare a esaminarne uno più controverso. Il primo è quello che lega *All That Heaven Allows* (*Secondo amore*, 1955) di Sirk a *Far from Heaven* (*Lontano dal paradiso*, 2002) di Todd Haynes, attestato non solo nelle dichiarazioni del regista, ma anche nella totalità delle letture critiche del film. Il secondo è quello che legherebbe, invece, Sirk e Haynes a una delle serie televisive più apprezzate dell'ultimo decennio, *Mad Men* (AMC, 2007-2015), rispetto alla quale il dialogo con i due autori e, più in generale, la riconducibilità al melodrammatico sono questioni assai più aperte e discusse.

Le due linee di ricerca, interrelate, appaiono particolarmente interessanti perché obbligano a confrontarsi, ancora una volta, con le diverse concettualizzazioni del melodramma che i *film studies*, dall'inizio degli anni '70, hanno via via proposto, sulla base di esigenze e obiettivi di volta in volta diversi, che hanno prodotto esiti e categorizzazioni, se non del tutto incompatibili, quanto meno discordanti<sup>2</sup>: esaminare le forme del melodramma nella produzione (soprattutto seriale) contemporanea ci aiuterà dunque a misurare la complessità di un dibattito, quello sul melodramma, che continua ad apparire irrisolta e proprio per questo, ci auguriamo, ancora produttiva.

Nella sua recente, e per molti aspetti provocatoria, lettura di *The Wire* (HBO, 2002-2008) in termini melodrammatici, Linda Williams<sup>3</sup> ribadisce più volte che se non riusciamo a individuare la natura melodrammatica (e non tragica, come vorrebbe il suo creatore David Simon<sup>4</sup>) di *The Wire* è perché continuiamo unicamente a cercare il melodramma in quell'estetica dell'eccesso codificata, pressoché in parallelo, da Peter Brooks e Thomas Elsaesser<sup>5</sup>, e nella sua particolare “attuazione” nel cinema di Sirk. Se vogliamo comprendere le forme e il funzionamento del melodramma contemporaneo dobbiamo svincolarci, ammonisce Williams, dal riferimento persistente ed esclusivo a Sirk e alle riprese o rivisitazioni del suo cinema.

Questo contributo non intende ignorare l'invito di Williams. In particolare, non intende ignorare l'invito a valorizzare il melodramma come modo, essenzialmente popolare, di dare risposta, in forma narrativa, alla confusione etica e morale che si accompagna a profondi cambiamenti sociali, culturali ed economici<sup>6</sup> e quindi, in epoca contemporanea, ai conflitti etici e sociali che il capitalismo postfordista ha generato su temi quali le condizioni del lavoro, le discriminazioni etniche e di genere, le disuguaglianze economiche, il rapporto tra individuo e collettività.



**SOTTO ANALISI** Tuttavia, quello che qui si vuole provare a mostrare è come sia la stessa produzione contemporanea a riattivare il melodramma di Sirk, e come anche questa stessa riattivazione ci permetta di riflettere su una definizione di melodramma che trascenda (pur senza escluderla) la produzione sirkiana, e sappia rendere conto del ruolo e del senso del melodramma nello scenario contemporaneo.

### **All That Heaven Allows**

Piuttosto che ripercorrere pedissequamente una storia, quella della ricezione plurale, e per certi versi controversa, dei melodrammi di Douglas Sirk, probabilmente nota ai più per la sua rilevanza rispetto all'elaborazione di alcuni concetti chiave della teoria del cinema (autore e genere, innanzi tutto)<sup>7</sup>, può essere utile esaminare quali esiti ha prodotto, lo svolgersi di questa storia, nella ricezione contemporanea. Per farlo, possiamo partire dalle più recenti e autorevoli edizioni in DVD, prendendo in considerazione l'edizione di *All That Heaven Allows* realizzata da Criterion Collection nel 2001, con la convinzione che il DVD possa essere inteso come un rilevante atto di ricezione e interpretazione del film, in grado di attivare certi frame di lettura ed escluderne altri, e dunque di esaltare, oppure attenuare, la pluralità e le "stratificazioni" della storia di ricezione<sup>8</sup>, così come la dialettica tra il contesto di produzione originario e i differenti contesti di ricezione che si sono via via configurati.

Presentando il film come un "subversive Hollywood tearjerker", l'edizione Criterion conferma pienamente l'egemonia di quel quadro interpretativo che Barbara Klinger ha ben sintetizzato nel suo *Melodrama and Meaning*<sup>9</sup>. Come esito di un processo di "reputation building"<sup>10</sup> che si è sviluppato "through decades of theory and criticism, Sirk's films assumed a fixed identity as transgressive, based largely on their formal characteristics. [...] Academic interpretations have so monopolized considerations of what Sirk's films mean that other possible readings appear naive and incorrect"<sup>11</sup>.

Più precisamente, continua Klinger,

a dominant mission in relation to Sirk's oeuvre has been to "rescue" his work from the "misreadings" of popular film reviewers and mass audiences, who see only the soap opera and not the refined style and social message. [...] For many critics, Sirk's value was dependent on removing his films from the terms of their popular reception, since the average spectator tended to miss the social critique and become blindly enamored of the melodramatic content. Sirk had been previously misunderstood, and academic criticism acted to redress the lack of his audience's ironic consciousness by revealing the true political significance of his films<sup>12</sup>.

Nel valorizzare una ricca selezione di estratti da un documentario realizzato nel 1979 dalla BBC, *Behind the Mirror: A Profile of Douglas Sirk*, l'edizione Criterion conferma inoltre il ruolo cruciale della forma intervista nel quadro complessivo della costruzione autoriale di Sirk. In aggiunta all'intervista inaugurale pubblicata dai *Cahiers du cinéma* nel 1967<sup>13</sup>, è sostanzialmente la pubblicazione nel 1971 dell'ampia e articolata intervista di Jon Halliday, *Sirk on Sirk*<sup>14</sup>, che, secondo Klinger, stabilisce in effetti "the primary terms for future treatments of the director. These included melodrama as social commentary, reading below the surface irony, the false and expedient happy ending, the symbolic significance of objects, the idea of self-reflexive style and distancing, and pertinent themes"<sup>15</sup>.

Tali orientamenti<sup>16</sup> si trovano espressi con particolare efficacia anche in un altro contributo fondativo rispetto non solo alla rivalutazione del cinema di Sirk ma, più in generale, alla definizione del quadro più ampio in cui collocare la produzione di Sirk alla Universal, quello del *family melodrama*. Nel celebre saggio *Tales of Sound and Fury*, Elsaesser propone una nozione, quella di "contrappunto cinematografico", destinata divenire tratto distintivo del funzionamento del genere nel periodo preso in esame e, più precisamente, a fare del *family melodrama* una sorta di "metamelodramma", o melodramma "sovversivo": una specifica declinazione del genere che riflette sulle sue stesse convenzioni, alimentando nello spettatore, al contempo, coinvolgimento e distanziamento.

## SOTTO ANALISI

Il *family melodrama*, e dunque i melodrammi di Sirk, consentono un regime di lettura almeno duplice perché le risorse del linguaggio audiovisivo e della messa in scena (l'uso di specchi e finestre, di cornici nelle cornici, l'illuminazione antinaturalistica, ...) si trovano come intensificate e vengono frequentemente utilizzate (e qui starebbe la particolare declinazione di quell'estetica dell'eccesso che caratterizzerebbe più in generale il melodramma) per ribaltare, sovvertire o commentare il senso manifesto della storia, che appare spesso anzi banale, stereotipato o al limite della verosimiglianza.

Tra i molti esempi di "contrappunto" che sono stati individuati e ampiamente commentati in *All That Heaven Allows*, vorrei soffermarmi in particolare sul finale o, meglio, sull'uso che nella sequenza finale viene fatto dell'*happy ending*, che permette di mostrare in maniera chiara gli effetti e il funzionamento della strategia contrappuntistica e la compromissione del lieto fine operata attraverso elementi stilistici. Per Sirk, l'espressione "lieto fine" è solo un modo contemporaneo di chiamare quello che la tradizione classica chiamava "deus ex machina"<sup>17</sup>, e questo è evidentissimo nella parabola conclusiva del film, in cui la riconciliazione della coppia viene sostanzialmente resa possibile dal grottesco incidente che fa sfiorare la morte a Ron. È solo grazie a questo espediente che Cary, una donna vedova ancora attraente, "sceglie" davvero di raggiungerlo nel mulino che l'uomo (il suo giovane e prestante giardiniere) ha ristrutturato per loro e dichiarare di essere, finalmente, "a casa".

Tuttavia, il linguaggio visivo sembra dirci qualcosa di diverso. L'immagine di Cary (fig. 1), in piedi di fronte all'enorme vetrata della nuova casa, non può che ricordare le molte altre immagini in cui abbiamo già osservato la donna attraverso le finestre della sua vecchia dimora familiare, sola e infelice: come spesso accade in Sirk, le finestre tendono a esprimere l'impossibilità di una relazione positiva tra l'interno e l'esterno, tra il personaggio e i suoi desideri, o le sue aspirazioni (uno dei cuori tematici del melodramma). La casa, come la società, diventa una prigione, un luogo di repressione, piuttosto che un rifugio sicuro (figg. 2-3). Inoltre, sempre nella sequenza finale, non possiamo non richiamare l'esplicita insistenza sullo stereotipo, attivato dal cervo che si avvicina "prontamente" alla bella finestra, nel candore immacolato della neve: un'immagine che, attraverso l'ironia, suggerisce una messa a distanza rispetto al lieto fine della storia d'amore (figg. 4-5). Nonostante il contenuto manifesto, il melodramma di Sirk ritrae dunque un mondo senza speranze di cambiamento e di positiva progressione, elabora i temi del fallimento, dell'inadeguatezza, della sconfitta e della fuga e, soprattutto, radicalizza il divario tra i desideri dei personaggi e i mezzi che hanno a disposizione per realizzarli, tra i loro obiettivi e i comportamenti che adottano, tra le loro aspirazioni e le norme sociali.



Fig. 1

## SOTTO ANALISI



Fig.2



Fig.3



Fig.4

## SOTTO ANALISI



Fig.5

Figg. 1-5 | *All That Heaven Allows*

### Far from Heaven

Come si diceva, lo strettissimo rapporto che lega *Far from Heaven* non solo a *All That Heaven Allows* ma, più in generale e più in profondità, alla più ampia produzione melodrammatica di Sirk, è attestato in maniera sostanzialmente concorde in tutte le letture del film di Haynes<sup>18</sup>. Ma quello che è più interessante rilevare è che anche nei materiali critici dedicati a *All That Heaven Allows* possiamo trovare la mediazione retrospettiva di Haynes, che interviene a modellare il nostro accesso al film di Sirk.

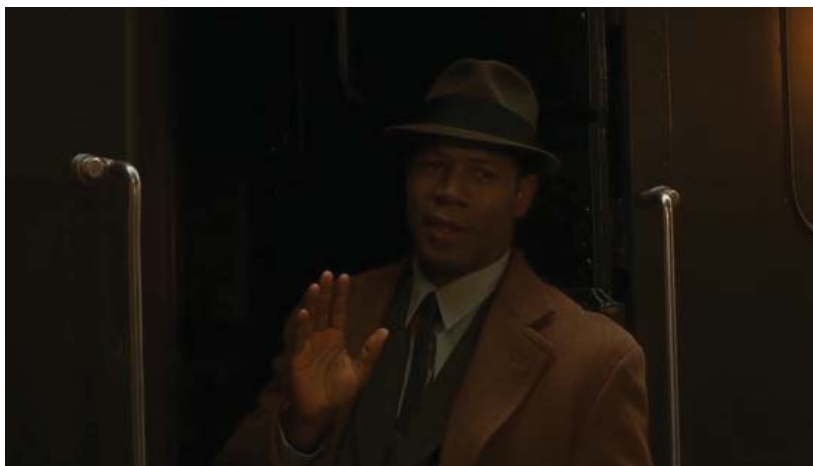
Infatti, l'edizione in DVD di *All That Heaven Allows* realizzata da Carlotta Films (2007) propone un'intervista proprio a Haynes dal titolo "La tendresse selon Sirk", che solo parzialmente si allinea alle letture accademiche dominanti, rivendicando la dimensione popolare, seppur rivisitata, del film, e le sue implicazioni. Haynes sottolinea infatti come Sirk, e dopo di lui Fassbinder<sup>19</sup>, usino il melodramma in quanto forma narrativa popolare capace di sviluppare una critica sottile della cultura moralista e conservatrice che opprime i deboli. Il melodramma, ribadisce Haynes, permette di "aggirare" un approccio apertamente politico o intellettuale e preservare il coinvolgimento emotivo del pubblico<sup>20</sup>.

La "titolarità" di Haynes a intervenire per orientare la nostra lettura *All That Heaven Allows* deriva evidentemente dalla comprensione ampia e articolata del cinema di Sirk che il suo omaggio dimostra. Dal punto di vista della storia, *Far from Heaven* (i cui eventi si svolgono tra l'autunno del 1957 e la primavera del 1958) si basa sostanzialmente su *All That Heaven Allows*, seppur con alcune modifiche che assumono un duplice valore: da un lato, attivano riferimenti ad altri film di Sirk, e dall'altro lavorano per esplicitare una serie di temi che rimanevano, nei *family melodramas* degli anni '50, inevitabilmente "sommersi".

La protagonista, Cathy, non è vedova come la Cary di Sirk, ma vittima di una infelicità coniugale repressa che gradualmente viene in superficie nella doppia forma, da un lato, dell'omosessualità del marito Frank, e dall'altro, in parallelo, dell'incontro con Raymond, il giardiniere afroamericano. In questo modo, il tema della relazione scandalosa tra la donna borghese e l'uomo più giovane, nonché di classe sociale inferiore, si lega a quelli della frustrazione sessuale (*Written on the Wind*, *Come le foglie al vento*, 1956) e delle discriminazioni razziali (*Imitation of Life*, *Lo specchio della vita*, 1959), con il quadro floreale dei titoli di coda che omaggia, in maniera più obliqua, anche il meno noto *A Time To Love and a Time To Die* (*Tempo di vivere*, 1958).

**SOTTO ANALISI** Da un punto di vista stilistico, Haynes riprende e anzi rafforza il valore espressivo della messa in scena, affina quell'estetica dell'eccesso così magistralmente praticata da Sirk per tradurre visivamente ciò che ancora i personaggi, nonostante le esplicitazioni concesse del plot, non riescono ad articolare, e per tradurne le ansie, le contraddizioni irrisolte, l'inadeguatezza. Certo, non siamo più strettamente in presenza di quello che Elsaesser definiva "contrappunto cinematografico": ma il lavoro della messa in scena continua a farsi vedere, così che pathos e distanziamento possano convivere nell'esperienza di fruizione<sup>21</sup>.

In effetti, e pur tenendo conto dell'amara ironia che già il titolo del melodramma di Sirk suggeriva, con il film di Haynes siamo, irrevocabilmente e irrimediabilmente, molto lontani dal paradiso. In questo senso si orienta il finale del film, che non può che rinunciare al "deus ex machina": i pregiudizi razziali hanno la meglio sull'amore e sulla felicità individuale, e Cathy è destinata a restare sola. Nonostante il divorzio dal marito, che ha faticosamente accettato la propria omosessualità, Cathy è costretta a sacrificarsi per amore di Ray, che abbandona la provincia dopo le aggressioni che la figlia ha subito a causa della sua relazione socialmente inaccettabile. Le ultime immagini del film ritraggono così un addio completamente silenzioso, e la macchina da presa, insieme al treno che si porta via Ray, si allontanano definitivamente da Cathy (figg. 6-8).



*Fig.6*



*Fig.7*

## SOTTO ANALISI



Fig.8

Figg.6-8 | *Far from Heaven*

Un ulteriore esempio della relazione dialettica di ripresa a trasformazione che *Far from Heaven* instaura con *All That Heaven Allows* riguarda la presenza della televisione. La televisione (o, meglio, il televisore) è centrale in una delle sequenze più commentate di *All That Heaven Allows*. Siamo a ridosso del Natale, e Cary ha deciso di rinunciare all'appagamento dei propri desideri e alla relazione con Ron per amore dei figli e per preservare l'apparente rispettabilità e solidità dei valori domestici, la famiglia e la casa in cui la famiglia si è costituita. "Suggello" beffardo di questa resa diventa il televisore che il figlio le regala, perfetta incarnazione del suo futuro di solitudine, in cui la donna si riflette disperata (fig. 9).



Fig.9 | *All That Heaven Allows*

Il televisore occupa un ruolo narrativo di rilievo anche in *Far from Heaven*, dal momento che Frank Whitaker, il marito di Cathy, è direttore vendite alla Magnatech, un'azienda che produce proprio televisori e a cui Frank, per esigenze di marketing, non disdegna di "prestare" l'immagine stessa della propria

**SOTTO ANALISI** “felicità” coniugale, acconsentendo a interpretare i ruoli, insieme a sua moglie, di Mr. e Mrs. Magnatech, le due figure ritratte in un manifesto che domina Cathy, dall’angolo sinistro del quadro, durante un’intervista che ne magnifica le doti di moglie e madre perfetta (figg. 10-11)<sup>22</sup>.



*Fig.10*



*Fig.11*

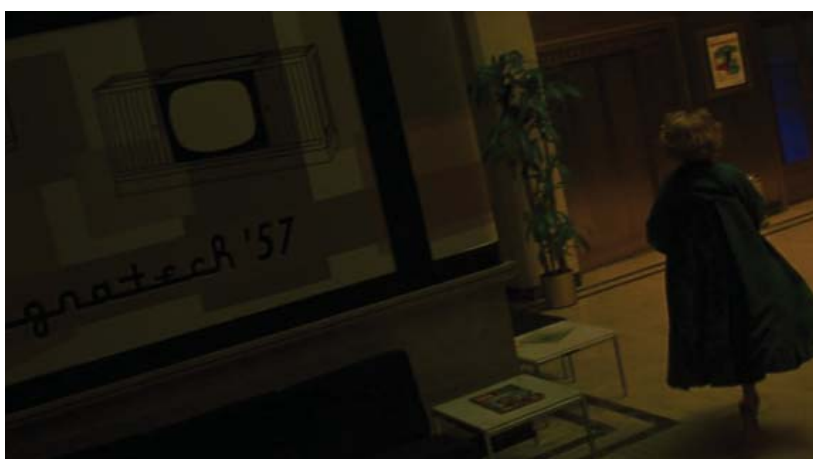
*Figg.10-11 | Far from Heaven*

Il manifesto dei “signori Magnatech” punteggerà, perfidamente, la dissoluzione dell’apparente idillio coniugale: lo intravediamo quando Cathy, la sera, decide inopportuno di portare la cena al marito, rimasto in ufficio a lavorare fino a tardi, lo rivediamo quando la donna si riversa, letteralmente, nell’ascensore, dopo aver sorpreso il marito con un uomo, e lo vediamo ancora durante il confronto tra i due, immerso in una luce blu irrealistica, con Cathy che si ostina a occupare, amaramente, la stessa posizione della “signora Magnatech”, l’unica forse che è in grado davvero di assumere (figg. 12-14).

## SOTTO ANALISI



*Fig.12*



*Fig.13*



*Fig.14*

*Figg.12-14 | Far from Heaven*



## SOTTO ANALISI **Mad Men: Far Away Places**

Se il filo rosso che lega *Far from Heaven* a *All That Heaven Allows* è assodato, più controverso, seppur ripetutamente discusso, il rapporto che lega entrambi i film e, più in generale, il modo melodrammatico, alla serie televisiva *Mad Men*, dentro il cui universo il riferimento al manifesto promozionale della Magnatech ci ha opportunamente introdotti.

Ci sono diversi livelli a cui è possibile leggere tale rapporto. In primo luogo, e se vogliamo a un livello più superficiale, *Mad Men* ne riprende l'ambientazione storica, seppur le vicende narrate nella serie abbiano inizio nel marzo del 1960 – con un piccolo ma significativo slittamento temporale, su cui torneremo. Analogamente, *Mad Men* si lega a Haynes nell'impiego accuratissimo delle risorse della messa in scena, delle scenografie e dei costumi per ricostruire, retrospettivamente, l'immagine e l'atmosfera di un'epoca. A un livello più significativo, *Mad Men* ripropone anche, di Sirk e Haynes, la valenza espressiva della messa in scena, e l'impiego intensificato di risorse stilistiche (tra cui, come vedremo subito, anche la musica) ad articolare ciò che resta nel non detto, commentare obliquamente eventi e situazioni, suggerire i sentimenti dei personaggi, le loro inquietudini, il disagio, il disorientamento<sup>23</sup>. Seppur tale impiego caratterizzi, in maniera pervasiva e sistematica, l'intera serie, ho selezionato due esempi tratti dalla quinta stagione<sup>24</sup>.

Nell'ottavo episodio, "Lady Lazarus", l'agenzia pubblicitaria è impegnata nella ricerca di un jingle per lo spot della Heinz, a partire dalla richiesta del cliente di utilizzare qualcosa di simile ai Beatles. Don Draper, a capo della sezione creativa dell'agenzia, chiede allora a sua moglie Megan, più giovane, qualche consiglio per riuscire a identificare e comprendere la sonorità dei Beatles. Proprio nel finale di episodio, prima di uscire per andare al corso di recitazione, Megan lascia a Don una copia dell'album *Revolver* (1966) e gli raccomanda di cominciare da una specifica canzone, "Tomorrow Never Knows". Don mette il disco, si versa un bicchiere di whisky, si accomoda, come se tutto fosse normale... Ma poi interrompe bruscamente l'ascolto, prima che il pezzo sia finito, e l'appartamento piomba nel silenzio. Senza bisogno di alcuna articolazione verbale, l'effetto di rottura dato dal brano musicale e la reazione di Don esprimono perfettamente non solo la sua incapacità di accettare davvero le scelte di sua moglie, che ha lasciato il posto in agenzia per tornare a recitare, ma, più ampiamente e radicalmente, la sua incapacità di "sintonizzarsi" con i cambiamenti culturali e sociali in atto, di comprenderli ed elaborarli, e di orientare i suoi comportamenti di conseguenza<sup>25</sup>.

Il secondo esempio è tratto dal sesto episodio, "Far Away Places", che racconta la stessa giornata tre volte, dal punto di vista di tre diversi personaggi (Peggy, Roger e Don). Nella terza parte, in cui ripercorriamo gli eventi dal punto di vista di Don, l'uomo decide di andare con la moglie a visitare un hotel della catena Howard Johnson, ignorando completamente il desiderio di Megan di restare in agenzia per presentare, insieme alla giovane copywriter Peggy, la nuova campagna della Heinz. La tensione all'interno della coppia sale progressivamente, fino a esplodere rovinosamente all'interno del ristorante, mentre condividono un enorme sorbetto all'arancia che Megan non voleva nemmeno assaggiare. Il violento diverbio è scandito ed enfatizzato dall'uso reiterato del campo/controcampo, che intensifica lo scontro, ma è grazie alla combinazione sapiente di "messa in quadro" e "messa in serie" che un oggetto apparentemente insignificante, un banale sorbetto, sempre perfettamente al centro di ogni singola inquadratura, riesce a "materializzare" il conflitto, e a dare forma ai molti altri ostacoli immateriali che si stanno frapponendo nella coppia, impedendo una reale comunicazione. Alla fine, quando la coppia esce dalla sala, è il ristorante stesso, con il suo caratteristico tetto arancione, a reintrodurre il motivo visivo del sorbetto e a ribadirne tutte le implicazioni (figg. 15-18)<sup>26</sup>.

## SOTTO ANALISI



Fig.15



Fig.16



Fig.17

## SOTTO ANALISI



Fig.18

Figg.15-18 | *Mad Men*, stagione 5, episodio 6, "Far Away Places"

Nel finale di episodio, la combinazione di *décadrag*, profondità di campo, pareti trasparenti, superfici riflettenti e doppie cornici esprime con intensità straordinaria l'isolamento e la paralisi di Don, che vede il suo mondo cadere a pezzi, progressivamente e inesorabilmente (figg. 19-21).



Fig.19

## SOTTO ANALISI



Fig.20



Fig.21

Figg.19-21 | *Mad Men*, stagione 5, episodio 6, "Far Away Places"

Non è dunque in una mera rielaborazione dell' "estetica dell' eccesso" che si può individuare la pertinenza melodrammatica di *Mad Men*. Piuttosto, essa va rintracciata nella subordinazione di tale estetica alla costruzione di un grande affresco in cui i personaggi si dibattono (quasi sempre invano) per provare ad agire coerentemente in un mondo, quello degli anni '60, di Kennedy e dei Beatles, di Martin Luther King, del Vietnam e del nascente capitalismo globale, che attraversa radicali trasformazioni e non risulta più chiaramente leggibile alla luce dei valori ereditati dal passato.

È come, osserva Cromb<sup>27</sup>, se i personaggi – e Don più di tutti – cercassero di abitare una sorta di "terra promessa", un mondo idealizzato (quello delle promesse disattese del capitalismo in termini di uguaglianza, benessere, giustizia, felicità), pur sapendo – e qui sta una delle contraddizioni più rilevanti e produttive della serie – che hanno contribuito loro stessi, i creativi della Madison Avenue, a costruirlo. Così, in *Mad Men*, non siamo più "lontani dal paradiso": il paradiso, semplicemente, non esiste più o, meglio, esiste solo nell'immaginario pubblicitario che uomini come Don mettono a punto per noi. In

## SOTTO ANALISI

questo modo, e ancora più nettamente rispetto alle precedenti esperienze di Sirk e di Haynes, *Mad Men* mostra come valori assunti come naturali ed assoluti siano invece del tutto storici e sociali, e lo mostra proprio raccontando cosa accade quando la legittimazione collettiva di tali valori comincia a venire meno. E, cosa più importante, *Mad Men* ci mostra che non c'è alternativa, non c'è un'autenticità al di là delle convenzioni sociali, e che il nostro eventuale aspirare a qualcosa che si collochi oltre la norma culturale è esso stesso costruzione culturale: al massimo, possiamo esserne consapevoli.

Pensiamo al primo episodio della prima stagione, e a quello che Don dice a Rachel, una nuova cliente dell'agenzia, sull'amore: "What you call love was invented by guys like me, to sell nylons. You're born alone and you die alone and this world just drops a bunch of rules on top of you to make you forget those facts. But I never forget. I'm living like there's no tomorrow, because there isn't one". Eppure, è paradossalmente lo stesso Don a cercare disperatamente quell'amore che lui stesso ha inventato, una ricerca destinata a "trovare" proprio nella figura di Rachel la sua inevitabile incompiutezza. Se è vero, come ben sintetizza Ben Singer, che il melodramma esprime l'instabilità e l'insicurezza dei periodi di radicale cambiamento e transizione, e dà forma drammatica (narrativa) agli ostacoli e alle insicurezze del mondo moderno, allora *Mad Men* ne rappresenta una forma esemplare.

Più difficile invece riconoscere, come propone Cromb, che *Mad Men* esprima con chiarezza la percezione di quel divario (al cuore del melodramma, secondo Williams), tra come le cose sono e come dovrebbero essere, generando uno sdegno sincero per le ingiustizie sociali. Su questo, *Mad Men* non offre facili appigli: non sembra esserci e non può esserci, in *Mad Men*, un "come le cose dovrebbero essere". Non lo fanno i personaggi, non lo sappiamo noi. Proprio per questa ragione, sarebbe fuorviante attribuire a *Mad Men* un lavoro di aperta critica sociale: piuttosto, come il melodramma secondo Douglas Sirk, *Mad Men* lavora obliquamente, creando un ritratto plurale della cultura americana in una fase di profonda, seppur ambigua, transizione, un ritratto in cui tensioni e contraddizioni sono libere di emergere, piuttosto che essere "teorizzate" o narrativamente risolte.

Si potrebbe sostenere che questa peculiarità di *Mad Men* sia spiegabile univocamente attraverso la complessità morale che caratterizza tutti i personaggi, e che lo sviluppo della narrazione seriale permette ovviamente di dispiegare con particolare incisività. Una complessità che, tuttavia, risulterebbe di nuovo incompatibile con quella polarizzazione manichea tra bene e male che Brooks individua come tratto fondamentale del melodramma francese post-rivoluzionario, necessario alla produzione di una rinnovata "intelligibilità morale". Anche questa ipotesi è subito destinata a complicarsi. In primo luogo, va ricordato che un autorevole interprete del melodramma come Jacques Goimard<sup>28</sup> ritiene eccessiva la centralità che i commentatori di Books (piuttosto che Brooks) hanno attribuito a tale polarizzazione, e che al contempo considera l'assenza di manicheismo morale compatibile con l'assenza di complessità psicologica dei personaggi. Inoltre, sono numerosi gli studiosi (tra cui Williams) che sottolineano come, nel mondo contemporaneo, tale opposizione (e a prescindere dalla sua rilevanza nella riflessione di Brooks) non risulti più proponibile, e che dunque auspicano una rinnovata definizione del melodramma che tenga conto dell'esigenza di produrre un effetto di chiarezza morale senza tuttavia escludere una costruzione più complessa dei personaggi e del quadro di valori entro cui si muovono.

Inoltre, e forse soprattutto, l'ambiguità morale che possiamo constatare in *Mad Men* era spesso già presente, come suggerisce Singer, anche nel "canone" stesso della tradizione melodrammatica cinematografica, il melodramma hollywoodiano, in cui frequentemente i conflitti nascono da ambizioni e desideri divergenti in personaggi che, di per sé, non appaiono né interamente buoni né cattivi, o da aspirazioni contraddittorie insite in uno stesso personaggio. Si pensi allo stesso *All That Heaven Allows*, e alla sua ripresa in *Far from Heaven*: la percezione dell'ingiustizia subita dalle due coppie si costruisce principalmente attraverso lo sviluppo della storia d'amore contrastata, piuttosto che darsi attraverso una polarizzazione morale rigidamente inscritta nei personaggi. *Mad Men*, dal canto suo, con la sua moltiplicazione di traiettorie narrative<sup>29</sup> che vanno ben oltre la linea unica del plot amoroso, difficilmente crea le condizioni per una così chiara percezione<sup>30</sup>.

## SOTTO ANALISI

Piuttosto, questa specificità di *Mad Men*, questa sua polifonia che rifiuta approcci normativi e lascia aperte le contraddizioni, sembra comunque riconducibile al modo melodrammatico, ma a esperienze anche diverse da quelle di Sirk, tra le quali mi pare di poter individuare almeno *Il laureato* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967)<sup>31</sup>: e non è certo un caso che l'ottavo episodio dell'ultima stagione sia dedicato proprio alla memoria del regista.

Ripensiamo al celebre finale del film. È vero che, nonostante arrivi appena troppo tardi, quando il matrimonio di Elaine è già stato celebrato, Ben riesce a portarla via con sé, e a scappare con lei su un autobus diretto chissà dove, verso un futuro incerto ma che li vede insieme. Salgono sull'autobus scapigliati, felici, si guardano sorridenti. Ma il problema, in questa sequenza conclusiva, è di nuovo temporale: Ben arriva ma arriva tardi, e questa sequenza si prolunga, decisamente, troppo. Dopo l'euforia della fuga, i due personaggi tornano seri. I sorrisi scompaiono, appaiono preoccupati, i loro sguardi faticano a incrociarsi di nuovo. Inoltre, sul silenzio della coppia, si innesta di nuovo la canzone che ha marcato, durante tutto il film, i momenti in cui Ben era solo e disorientato, "The Sound of Silence". In questo modo, la conclusione del *Laureato* si allontana sottilmente, ma inequivocabilmente, dai molti finali che vedono la coppia, finalmente riunita, sospesa sulla soglia di un nuovo futuro pieno di promesse. *Il laureato* varca, leggermente, questa soglia, e così facendo compromette radicalmente la classica formula del "vissero per sempre felici e contenti".

Quello che è interessante rilevare è che la sequenza conclusiva del *Laureato* sembra visualizzare, letteralmente, quello che Don Draper dice della felicità in *Mad Men*, che a sua volta sembra riecheggiare le parole di Sirk. Diceva Sirk della felicità: "I do believe in happiness... happiness must be there, because it can be destroyed. Besides, a flawless happiness would be like a badly written poem"<sup>32</sup>. Un'idea in qualche modo ripresa più volte da Don nel corso della serie, come quando afferma, ancora quinta stagione, dodicesimo episodio: "What is happiness? It's a moment before you need more happiness". "Il momento prima di avere bisogno di altra felicità": esattamente quell'attimo fugace e illusorio che il finale del *Laureato* riesce perfettamente a cogliere.

Per concludere: che cosa possiamo dire, invece, del finale di *Mad Men*? Come metterlo in relazione al lieto fine posticcio di Sirk, alla negazione del lieto fine di Haynes, alla compromissione del lieto fine del *Laureato*? Anche in questo caso, è soprattutto *Il laureato* che sembra indicarci la direzione da seguire. Ormai drammaticamente separato dal suo ambiente "naturale", la sfavillante e seducente Manhattan, Don sembra trovare un inedito, inaspettato equilibrio interiore rifugiandosi in una comunità hippie sulla costa occidentale. Sta facendo meditazione quando un mezzo sorriso enigmatico gli attraversa il viso, sottolineato dal progressivo avvicinarsi della camera, che indugia sul primo piano; stacco, e scorrono le immagini del celeberrimo spot della Coca Cola del 1971, "I'd Like to Buy the World a Coke". Non avremo mai la certezza che sia stato proprio Don a concepire lo spot, e non sappiamo nemmeno se Don lascerà mai la West Coast. Certo, possiamo supporlo, ma non è la potenziale esattezza delle nostre supposizioni a essere importante, semmai il contrario: ciò che conta, di nuovo, è l'apertura, l'ambiguità, il suggerimento di una contraddizione che resta irrisolta.

Forti elementi di ambivalenza sono presenti, innanzi tutto, proprio nello spot scelto per concludere la serie e annunciare l'ingresso nel nuovo decennio. Da un lato, può essere letto come un evidente e abilissimo inganno pubblicitario, una vera e propria operazione di sfruttamento dei valori della controcultura. Dall'altro, tuttavia, non si può negare che si faccia effettivamente portatore di valori di integrazione culturale, e dunque possa anche essere letto in termini progressisti.

Ma quello che più ci interessa evidenziare è il rapporto che si instaura tra l'ambivalenza dello spot e la profonda ambiguità del personaggio di Don. In effetti, gli ultimi episodi della serie ritraggono un uomo incapace di accettare sia la cultura hippie della protesta che i processi in corso di globalizzazione dell'economia capitalista. Eppure, la potenziale attribuzione dello spot a Don ci mostra chiaramente come egli sia perfettamente in grado di usare i valori della controcultura per un prodotto globalizzato

## SOTTO ANALISI

come la Coca Cola. Don crea conformismo perché è il suo mestiere, è ciò che sa fare meglio. Ma, al contempo, rifiuta di conformarsi, perché non può appartenere né a quella nuova economia globalizzata né a quella cultura hippie che stanno ormai stravolgendo i valori del mondo che lui conosceva: eppure, per quanto confusi e conflittuali possano apparire, anche i valori del mondo “nuovo” si possono usare, così come Don ha sempre fatto<sup>33</sup>.

Valentina Re

### Note

1. Per questa prospettiva si veda in particolare il concetto di “pluralità operale” (nella forma della pluralità delle ricezioni e degli effetti di anacronismo che produce) di Gérard Genette, che lo discute alla luce delle precedenti riflessioni di Malraux, Borges e Baxandall. Cfr. G. Genette, *L'Opera dell'arte. Immanenza e Trascendenza* (1994), Clueb, Bologna 1999.
2. Come espressamente evidenziato per esempio in Ben Singer, *Melodrama and Modernity*, Columbia UP, New York 2001, che definisce “inconsistent” (p. 44) la letteratura sul melodramma. Sui problemi definitori del genere in relazione alle specificità della produzione melodrammatica italiana, che in questo contributo non viene toccata, si vedano almeno: Orio Caldiron, Stefano Della Casa (a cura di), *Appassionatamente. Il mélo nel cinema italiano*, Lindau, Torino 1999; Emiliano Morreale, *Così piangevano. Il cinema melò nell'Italia degli anni cinquanta*, Donzelli, Roma 2011; Lucia Cardone, *Il melodramma*, Il Castoro, Milano 2012.
3. Linda Williams, *On The Wire*, Duke UP, Durham-London 2014.
4. Cfr. Margaret Talbot, “Stealing Life. The crusader behind ‘The Wire’”, in *The New Yorker*, 22 ottobre 2007, <<http://www.newyorker.com/magazine/2007/10/22/stealing-life>> (ultimo accesso 23 gennaio 2017).
5. Peter Brooks, *L'immaginazione melodrammatica* (1976), Pratiche, Parma 1985; Thomas Elsaesser, *Storie di rumore e furore* (1972), in Alberto Pezzotta (a cura di), *Le forme del melodramma*, Bulzoni, Roma 1992, pp. 65-109.
6. Come sottolineato anche in Carla Marcantonio, *Global Melodrama. Nation, Body, and History in Contemporary Film*, Palgrave Macmillan, Basingstoke-New York 2015.
7. Per una sintesi si vedano almeno: Marcia Landy (a cura di), *Imitations of Life*, Wayne State University Press, Detroit 1991; Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Lo specchio della vita. Il melodramma nel cinema contemporaneo*, Lindau, Torino 1999; John Mercer, Martin Shingler, *Melodrama. Genre, Style, Sensibility*, Wallflower, London-New York 2004.; Veronica Pravadelli, *La grande Hollywood*, Marsilio, Venezia 2007; Sara Pesce (a cura di), *Imitazioni della vita. Il melodramma cinematografico*, Le Mani, Genova 2007.
8. Cfr. Valentina Re, “À propos de compétences et de compétitions: éditions DVD et réceptions plurielles”, in *Cinéma & Cie, Le Film pluriel* (a cura di Michel Marie e Marie Frappat), vol. 9, n. 13, 2009, pp. 75-82. Mi pare di poter sostenere che questa ipotesi resti valida anche oggi, quando il drastico calo nella circolazione dei supporti fisici è ormai (e lo è da anni) un dato oggettivo e difficilmente destinato a interrompersi. Resta da chiedersi, certo, quanto la portata e l'utilità dell'ipotesi risultino ridimensionate, e quali strumenti e apparati permettano oggi di mettere “in prospettiva” i testi audiovisivi fruiti online.
9. Barbara Klinger, *Melodrama and Meaning: History, Culture and the Films of Douglas Sirk*, Indiana UP, Bloomington 1994.
10. Per una ricostruzione dettagliata si veda William Horrigan, *An Analysis of the Construction of an Author: The Example of Douglas Sirk*, PhD dissertation, Northwestern University, 1980.

## SOTTO ANALISI

11. Barbara Klinger, *op. cit.*, pp. xiv et xviii.
12. *Ivi*, pp. 2 e 34.
13. Cfr. Serge Daney, Jean-Louis Noames, "Entretien avec Douglas Sirk", in *Cahiers du cinéma*, n. 189 (1967), pp. 20-29.
14. Jon Halliday, *Sirk on Sirk*, Secker & Warburg-BFI, London 1971.
15. Barbara Klinger, *op. cit.*, p. 9.
16. Che peraltro risultano confermati, nell'edizione Criterion, anche dal breve saggio scritto per l'occasione da Laura Mulvey. In questo modo, Criterion rende conto anche dello stretto rapporto tra l'elaborazione della *Feminist Film Theory* e la progressiva definizione del *woman's melodrama*. Si vedano almeno: Mary Ann Doane, *The Desire To Desire: The Woman's Film of the 1940s*, Indiana UP, Bloomington 1987; Christine Gledhill (a cura di), *Home Is Where the Heart Is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*, BFI, London 1987; Laura Mulvey, *Visual and Other Pleasures*, Indiana UP, Bloomington 1989. Dal quadro interpretativo promosso da Criterion risultano dunque esclusi elementi connessi all'originario contesto di produzione e alla ricezione popolare. Più precisamente, di questo contesto non resta che qualche traccia, indirettamente, nel materiale promozionale (una gallery di immagini) e nel trailer, in cui possiamo trovare inequivocabili riferimenti al ruolo delle star, alla componente eroica e passionale della storia, allo splendore e alla spettacolarità del Technicolor.
17. Jon Halliday, *op. cit.*, p. 119. Si ricordi inoltre il confronto tra l'*Alceste* di Euripide e il suo *Magnifica ossessione* (*Magnificent Obsession*, 1954) che lo stesso Sirk, sempre in queste pagine, tratteggia proprio a proposito del lieto fine.
18. Si vedano per esempio: Mary Ann Doane, "Pathos and Pathology: The Cinema of Todd Haynes", in *Camera Obscura 57, Todd Haynes: A Magnificent Obsession*, vol. 19, n. 3 (2004), pp. 1-22; Lynne Joyrich, "Written on the Screen: Mediation and Immersion in *Far from Heaven*", in *Camera Obscura 57, Todd Haynes: A Magnificent Obsession*, cit., pp. 187-218; Sharon Willis, "The Politics of Disappointment: Todd Haynes rewrites Douglas Sirk", in *Camera Obscura 54*, vol. 18, n. 3 (2003), pp. 130-175; e infine la pur piccola sezione espressamente dedicata al film in Scott Loren, Metelmann Jörg, *Irritation of Life. The Subversive Melodrama of Michael Haneke, David Lynch and Lars Von Trier*, Schüren, Marburg 2013.
19. Di Fassbinder si ricordino, oltre al remake di *All That Heaven Allows* (*Angst essen Seele auf, La paura mangia l'anima*, 1974), le pagine dedicate ai film di Sirk, che un ruolo essenziale hanno avuto nell'orientare le letture critiche che negli anni '70 "riabilitano" i melodrammi del cineasta. Il contributo di Fassbinder, pubblicato in tedesco nel 1971, viene tradotto in inglese nel 1972 e in italiano sul n. 13/14 (1983/84) di *Cult movie*. Oggi si veda R.W. Fassbinder, "Imitation of Life. Sul cinema di Douglas Sirk", in Id., *I film liberano la testa*, Ubulibri, Milano 1988. Sia Criterion che Carlotta Films inseriscono il contributo di Fassbinder tra i contenuti extra dell'edizione in DVD.
20. La predilezione di Haynes per il genere melodrammatico emerge anche nei suoi lavori successivi, e in particolare *Mildred Pierce* (HBO, 2011) e *Carol* (2015).
21. Come ampiamente argomentato in Mary Ann Doane, "Pathos and Pathology: The Cinema of Todd Haynes", cit.
22. Per una più approfondita analisi cfr. Sharon Willis, *op. cit.*
23. Emblematica, in tal senso, la scelta di *Mad Men* come *case study* per l'approfondimento della nozione di stile visivo in Jeremy G. Butler, "Mad Men: Visual Style", in Ethan Thompson, Jason Mittell (a cura di), *How To Watch Television*, New York UP, New York 2013, pp. 38-48.
24. Che occupa una posizione molto significativa nell'arco produttivo e narrativo della serie: su questo si veda Alan Sepinwall, *Telerivoluzione* (2013), Rizzoli, Milano 2014.
25. Sul ruolo di Don come forma di persistenza, negli anni '60, di valori, desideri, paure e ansie che corrispondono al decennio precedente, e quindi sulle modalità con cui *Mad Men* complica le



## SOTTO ANALISI

periodizzazioni dominanti e il mito di Camelot, rivelandone le contraddizioni, si veda in particolare Christine Sprengler, "Complicating Camelot: Surface Realism and Deliberate Archaism", in Scott F. Stoddard (a cura di), *Analyzing Mad Men*, McFarland, Jefferson 2011.

26. Una strategia analoga è rintracciabile, nello stesso episodio, durante la cena a cui partecipa Roger Sterling, uno dei proprietari dell'agenzia, prima del "viaggio" lisergico. Roger si sente fuori posto tra gli amici intellettuali e progressisti della giovane moglie, e il senso di oppressione, così come la convenzionalità di un ambiente solo apparentemente trasgressivo, sono ben resi dalla magistrale schematicità con cui le decorazioni floreali della tavola divengono l'elemento principale attorno a cui si organizza ogni singola inquadratura.

27. Brenda Cromb, "'The Good Place' and 'The Place That Cannot Be': Politics, Melodrama and Utopia", in Scott F. Stoddard (a cura di), *op. cit.*

28. J. Goimard, "La parola e la cosa" (1979), in Giovanni Spagnoletti (a cura di), *op. cit.*, pp. pp. 9-94.

29. Cfr. Jason Mittell, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York UP, New York 2015.

30. A questo proposito, possiamo sottolineare come, sia per Elsaesser che per Brooks, la personalizzazione/narrativizzazione di conflitti ideologici e sociali più ampi (evocati solo in via indiretta) rappresenti un tratto caratteristico del melodramma. Se in Sirk ne troviamo diretto riscontro, in *Far from Heaven* e *Mad Men* la "grande storia" tende invece a insinuarsi più apertamente nelle piccole storie individuali. La tensione tra dimensione pubblica e privata si gioca, frequentemente, attraverso i mezzi di comunicazione, e in particolare la televisione, che permette l'ingresso dei grandi eventi storici negli spazi domestici e lavorativi dei personaggi.

31. Il film viene peraltro inserito da Mercer e Shingler all'interno del *family melodrama*. Inoltre, il rapporto tra *Mad Men* e *The Graduate* è discusso in Jeremy Varon, "History Gets in Your Eyes. *Mad Men*, Misrecognition, and the Masculine Mystique", in Lauren M. E. Goodlad, Lilya Kaganovsky e Robert A. Rushing (a cura di), *Mad Men, Mad World. Sex, Politics, Style and the 1960s*, Duke UP, Durham-London 2013.

32. Jon Halliday, *op. cit.*, p. 126.

33. Sia Matthew Weiner che Jon Hamm hanno enfatizzato l'apertura e l'ambiguità che caratterizzano il finale della serie. In particolare, Hamm ha dichiarato: "My take is that [Don] has this serene moment of understanding, and realizes who he is. And who he is, is an advertising man. And so, this thing comes to him. There's a way to see it in a completely cynical way, and say, 'Wow, that's awful'. But I think that for Don, it represents some kind of understanding and comfort in this incredibly unquiet, uncomfortable life that he has led". Cfr. Dave Itzkoff, "Jon Hamm Talks About the *Mad Men* Series Finale", in *The New York Times*, 18 maggio 2015, <[http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/05/18/mad-men-finale-jon-hamm-interview/?\\_r=0](http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2015/05/18/mad-men-finale-jon-hamm-interview/?_r=0)> (ultimo accesso 3 gennaio 2017); Ashley Lee, "Mad Men Creator Matthew Weiner Explains Series Finale, Character Surprises and What's Next", in *The Hollywood Reporter*, 20 maggio 2015, <<http://www.hollywoodreporter.com/news/mad-men-series-finale-matthew-797302>> (ultimo accesso 3 gennaio 2017).

## ART & Diffusioni e visioni MEDIA FILES

### 1. Introduzione

Sin dalle sue origini, il cinema è stato un media capace di dialogare in modo efficace e creativo con i dispositivi tecnologici offerti dall'industria del tempo. Oggi, nell'universo dei media digitali e del Web 3.0 (Internet delle Cose), assistiamo a un proliferare di forme, strutture, stili e testi che derivano dall'ibridazione del cinema con i linguaggi dei media digitali e derivanti dall'adozione di specifici dispositivi di fruizione. Sul fronte del mercato, i principali *player* mediatici propongono *device* sempre più diversificati e 'futuristici' – oggi alle soglie dell'indossabilità – che competono per attecchire, e si fanno portatori di immaginari, pratiche, modalità di ideazione e produzione di contenuto destinati a trasformare profondamente anche ciò che tradizionalmente chiamiamo film.

Il risultato di questo mescolamento e convergenza integrale dei linguaggi è la nascita di nuove forme testuali che fondano l'interattività come propria condizione ontologica e propongono un nuovo paradigma comunicativo che porta lo spettatore-utente a ridurre sempre più la distanza con l'oggetto di contemplazione. Nonostante questi *shift* tecnologici dei diversi settori della comunicazione – tradizionalmente legati a un medium specifico – in questo processo di nuova convergenza, da un punto di vista formale si continua a confermare l'audiovisivo la forma predominante.

Alcuni di questi dispositivi sono rappresentati dalle tecnologie di visione immersive e pervasive, come i visori per la Virtual Reality e le applicazioni per l'Augmented Reality. Quale tipo di testo incontriamo all'incrocio fra cinema e questo tipo di dispositivo? Si può ancora parlare di film? Quale tipo di esperienza si prefigura?

Partendo da due recenti progetti di cinema in realtà aumentata, il presente contributo intende analizzare una modalità fruitiva – prima ancora di un testo cinematografico – una serie di pratiche performative ed interpretative che, nei loro aspetti più originali, si profilano esemplari e caratteristiche di una rinnovata relazione soggetto-oggetto, oltre che rappresentative di logiche organizzative e strutturali che si stanno sempre più affermando come predominanti. Allora l'interattività non sarà solo più intesa come mero un aspetto tecnologico, ma come uno strumento stilistico, la partecipazione come condizione fondante per la lettura di un testo, la città come un palcoscenico labirintico da esplorare.

Gli studi fin ora condotti studiano queste nuove testualità all'interno del "post-cinema"<sup>1</sup> da vari punti di vista, inserendole all'interno di un'*infosfera* nella quale dialogano più interlocutori: web, *gaming*, social network, tecnologie di visione, urbanistica e, naturalmente, cinema. La sfida di partenza per inoltrarsi in questi territori non è soltanto quella di studiare i punti di continuità e discontinuità fra queste galassie semantiche, i parallelismi, le traduzioni e le convergenze che li caratterizzano, ma individuare gli strumenti per l'evoluzione dei processi culturali, andando a sottolineare l'aspetto intermediale che lega tutte queste visioni – "apparizioni digitali"<sup>3</sup> – che costituiscono una rete complessa nella quale l'utente rappresenta un esploratore, un creatore-autore del contenuto di cui egli stesso è fruitore.

### 2. Augmented Reality e cinema diffuso

*Le Notti di Tino di Baghdad* (ConiglioViola, 2015) è un esperimento di cinema in realtà aumentata sul territorio torinese. Si tratta di un'opera d'arte urbana, uno storytelling transmediale ideato e prodotto dal duo artistico torinese ConiglioViola. L'ispirazione viene dall'opera omonima di Else Lasker-Shüler, una raccolta di prose sperimentali dalle trame non lineari che si prestano bene alla frammentazione in nuclei narrativi indipendenti. La storia di Tino, principessa di Baghdad perseguitata, viene ripresa da ConiglioViola e scritta, disegnata, incisa e raccontata su manifesti affissi alle fermate degli autobus della GTT. È sufficiente inquadrarne il contenuto con il proprio *smartphone* o *tablet* – dopo aver scaricato

## ART & MEDIA FILES

l'applicazione ufficiale sviluppata da TIM – per far sì che le opere prendano vita, trasformando così la città in una complessa galleria espositiva immersa in un'atmosfera da Mille e una notte. Ogni spettatore ricostruisce il racconto seguendo il proprio itinerario, arbitrario, andando a cercare le fermate degli autobus in cui è ubicato il manifesto, condividendolo in seguito sui canali social e dando vita così a una narrazione originale.

Il film di ConiglioViola – se ancora così si può definire – è la concretizzazione dell'ibridazione fra cinema e mondo del *gaming*, del Web e dell'arte interattiva: un testo che trasforma radicalmente l'esperienza cinematografica classica. L'ibridazione è riscontrabile su più livelli, grazie alle classiche teorie mediologiche, e contribuisce a traghettare il cinema fuori dai suoi regimi tradizionali, indicando altri possibili percorsi di lettura.

Ad un primo livello, è identificabile una ri-mediazione convergente (in questo caso è l'adattamento cinematografico di un libro) – nel senso di traduzione e integrazione inteso da Bolter e Grusin<sup>3</sup> partendo dall'intuizione di McLuhan per cui "il contenuto di un medium è sempre un altro medium"<sup>4</sup>. Il processo di convergenza interessa tanto i contenuti quanto i linguaggi e le operazioni di produzione, distribuzione e fruizione del testo stesso, ridefinendo sotto il segno dell'iper-cinema<sup>5</sup> le situazioni classiche legate allo spettacolo cinematografico e riconfigurandone le pratiche, le forme e gli stili.

Un esempio chiave, in questa direzione, è offerto dall'artista che opera con l'AR Helena Papagiannis; riferendosi al processo di traduzione e riformulazione dei contenuti – garante della continuità dei processi culturali – l'artista parla a proposito delle esperienze in AR come di "lean back experiences"<sup>6</sup>, richiamandosi alle forme ereditate che in esse vengono ri-mediate e fatte convergere in un unico *device*: si pensi alla fruizione di spettacoli di fantasmagoria realizzati con la lanterna magica durante il XVII secolo. Il funzionamento base dell'AR – attivazione di un contenuto virtuale per mezzo di un marker bidimensionale (QR code) – sarebbe paragonabile nell'evocazione di immagini 'virtuali' all'interno delle sale vittoriane.

A livello di contenuto, invece, il cinema in AR si profila, nella maggior parte dei casi, come una frammentazione, ridefinizione e ricontestualizzazione del testo di partenza, in linea con l'espressività post-modernista. Sul fronte dei luoghi di fruizione, questo testo trova spazio, nei casi di *urban storytelling*, nel territorio urbano (con il quale può anche esistere una correlazione semantica). "Il testo narrativo si spazializza, mentre lo spazio urbano si testualizza"<sup>7</sup>, diventando esperibile, attraversabile e fruibile. In questo quadro è individuabile anche il processo di ri-locazione della sala cinematografica<sup>8</sup> e di deterritorializzazione, che dissemina i frammenti di storia in una serie complessa e disordinata di nuclei di senso, connessi nella rete dello storytelling e in continuità con l'idea di percezione sia emozionale che ludica degli spazi e degli oggetti (le fermate degli autobus si prestano molto bene a questo utilizzo: sono un luogo di attesa per lo più solitaria, in cui l'uso dello smartphone può essere finalizzato sia all'intrattenimento personale, che alla conoscenza dell'orario dei passaggi dei mezzi). La struttura testuale per questo modello, come sottolinea il titolo del paragrafo, è il cinema diffuso.

In ultima istanza, la riflessione mediologica individua nel cinema in AR uno *shift* dell'esperienza mediale da un regime di immediatezza a uno di iper-mediazione<sup>9</sup>. A differenza della VR, che propone un'esperienza pervasiva e immersiva, e quindi assimilabile al regime di immediatezza (i *device* coprono la totalità del campo visivo dell'utente), l'AR consente una fruizione *multilayer*, nella quale entrano in gioco diversi piani comunicativi e formali. Nel primo caso, lo spettatore indossa un visore che lo trasporta in una realtà artificiale, nella quale è presente la sua proiezione virtuale e può, in questo modo, esplorare a suo piacimento l'universo narrativo; con l'AR, invece, l'utente interagisce con un dispositivo esterno – il proprio *smartphone* – attraverso il quale ri-crea la mediazione attivando i contenuti, fruendo un testo ibrido nel quale il livello virtuale è sovrapposto a quello reale: siamo in un regime di iper-mediazione, in cui non solo si percepisce l'impianto mediale, ma lo si crea attraverso pratiche performative.

In questo senso, se l'industria del cinema sembra essere orientata verso la prima soluzione, i testi che sperimentano l'*augmentation* chiamano in gioco aspetti esperienziali innovativi più vicini al mondo

## ART & MEDIA FILES

del *gaming* e del marketing, in cui la struttura lineare della narrazione è costantemente riformulata dal giocatore-cittadino.

La forma del cinema diffuso si afferma in modo predominante per questo tipo di testi frammentati, assumendo l'*interactive storytelling* come logica organizzativa. La narrazione si serve di questo cinema 'liquido' – e sociale in quanto aperto alla contaminazione degli spettatori e del territorio – che a sua volta si fa contaminare dall'immaginario fantastico che costituisce lo storytelling stesso. È labirintico e complesso, come in un *alternate reality game*, in cui un luogo fisico coincide con uno fantastico legato alla narrazione. Come in *Le Notti di Tino di Baghdad*, l'esotico, il fantastico, lo sconosciuto invadono il reale fondendosi con esso e lasciando celati i confini fra le due dimensioni. Oggi, con le nuove tecnologie digitali, è il virtuale a rappresentare il mondo del fantastico (grazie anche a una sostanziosa eredità del cinema di fantascienza): sempre più efficacemente questa dimensione si sovrappone allo strato di cose reali grazie alle 'nuove' banche di dati geo-localizzate: informazioni che, virtualizzando lo spazio, creano un mondo 'altro' all'interno del quale l'utente è confinato in un regime di intermedialità, fatto di immagini in movimento, superfici interattive, rappresentazioni olografiche, figurazioni non referenziali. È logico che, per imparare a spostarsi all'interno di questo "cinema espanso"<sup>10</sup> – e per conoscere le diramazioni di queste nuove forme di interattività – sia necessario affrontare le questioni che riguardano più strettamente l'utente-spettatore, le sue abilità performative e creative, oltre che la sua *forma mentis* orientata all'interattività con un'entità artificiale.

### 3. Performance

Descritto il processo che fonde la dimensione spaziale con quella testuale all'interno dell'esperienza in AR, vorrei evidenziare i termini in cui è possibile definire il nuovo ruolo spettatoriale chiamato da un lato alla performance e all'attivazione delle procedure dialogiche con un testo cinematografico, dall'altro allo svelamento dei significati di cui un luogo è custode, nonché della comunità che lo abita.

Una specificazione: la connessione con uno spazio non sarebbe possibile senza la tecnologia di geo-localizzazione (GPS) implementate sui *device*. Essa rappresenta la *conditio sine qua non* per ogni situazione di *augmentation* in quanto definisce matematicamente la posizione dell'utente su una mappa, permettendo all'utente di instaurare un dialogo con il contesto e i suoi significati:

Quando sfruttiamo la geo-localizzazione dei dispositivi mobile, lo spazio in cui ci troviamo qui ed ora è aumentato da tutto ciò che su quello spazio troviamo sulla rete. Non si tratta solo di informazioni aggiuntive su quel luogo, ma di un ventaglio di risorse, azioni e interazioni potenziali, che condiziona il modo in cui interpretiamo quello spazio: il modo in cui lo percepiamo, lo riempiamo di significato, lo viviamo<sup>11</sup>.

Significa che, tornando al cinema, ci si trova davanti a un regime di spettatorialità attiva in una dimensione in cui il film perde rapidamente importanza come oggetto di visione, assumendo valore più come performance fruitiva, delineando così anche il profilo di un'artisticità condivisa.

È chiaro perciò che, a trasformarsi, non sia solo un testo dal punto di vista formale, bensì un'esperienza attraverso la quale lo spettatore non è più chiamato soltanto ad adempiere alle funzioni tradizionali di acquisto del biglietto e di occupazione di un posto preassegnato nella sala, ma rappresenta il *deus ex machina* dello storytelling, partecipando alla creazione accanto all'autore-programmatore, il quale gli fornisce gli strumenti necessari per leggere, fruire e riscrivere il testo di partenza.

Con spettatorialità attiva possiamo preliminarmente individuare così un iper-spettatore dalle connotazioni multiforme, in linea con quello che Ricciardi definisce *outsider*:

## ART & MEDIA FILES

Un consumatore, un attore sociale, attivo e partecipante, che vede nella mappa urbana un puzzle con cui giocare, e dal quale fare emergere i contenuti che più interessano la sua coscienza, aumentando gli oggetti con cui interagisce e scartando quelli non in linea con il suo pensiero<sup>12</sup>.

Il termine artista plurale, invece, richiama immediatamente alle intuizioni di Balzola e Rosa che affrontano la questione tenendo conto anche di importanti aspetti sociologici:

L'artista plurale attiva una dimensione rituale e partecipativa, senza gerarchie e senza chiusure, dove l'azione artistica ritorna ad essere pratica del dono e ricerca di una bellezza generativa di rinnovate sensibilità. Egli lavora sui dispositivi tecnologici per una ri-sensibilizzazione dei processi percettivi, comportamentali e relazionali [...] L'opera diventa campo d'azione collettiva, l'arte è il dono dell'inaspettato alla società<sup>13</sup>.

In questo senso, la performance dello spettatore – diventato a tutti gli effetti un co-autore – è realizzata grazie all'atteggiamento dell'artista. Ma, essendo un'operazione creativa a due poli – una relazione mediata – non può limitarsi all'attivazione di un contenuto già preimpostato. Nel caso de *Le Notti di Tino di Baghdad*, la componente partecipativa permette all'utente di giocare con il testo modulare, ma la ricerca errante per la città, coniugata con la ri-assemblazione arbitraria dei frammenti di testo fanno sì che l'esperienza fruitiva assuma caratteri creativi, sicuramente di intrattenimento e, in un certo senso, formativi.

In *Kaos* (Komplex, 2016) – un secondo esempio di film diffuso – è possibile ritrovare molti aspetti del cinema diffuso che si sono discussi precedentemente, andando ad analizzare altri due aspetti specifici del tema che accompagneranno l'analisi verso le conclusioni.

L'esperienza di AR urbana, in questo secondo caso, non presenta più né una trama definita né delle installazioni realizzate appositamente per il film – come i manifesti alle fermate degli autobus. La fruizione avviene sempre tramite uno *smartphone* e un'applicazione (in questo caso *Aurasma*), con la quale si possono conoscere i luoghi delle installazioni. Gli utenti-spettatori indagano su luoghi di Milano, limitrofi alla Casa dei Giochi in cui la realtà viene perturbata da una visione ulteriore: l'epifania della Nazione Oscura Caotica, nazione virtuale e fantascientifica creata dallo scrittore Luca Kremono. Usando il situazionismo e l'esplorazione psicogeografica della periferia urbana come medium per lo storytelling, Komplex crea delle visioni ispirate alla linguistica di Kremono e alla sua Nazione, alternate a immagini surrealiste e connettiviste.

In prima istanza, la performatività spettatoriale qui è più accentuata rispetto all'esempio precedente: lo spettatore usa tecniche prettamente cinematografiche come la panoramica a scoprire o il *tilt-up* per scoprire cosa si nasconde dietro un edificio, o per indagare una superficie urbana e rivelarne il suo significato nascosto. In questo senso l'AR è un medium che affiora dagli spazi urbani, un "surfing media"<sup>14</sup> che dota lo spettatore di poteri di appropriazione e di rielaborazione delle superfici pubbliche urbane. Ma è pur sempre un gesto iper-mediale, quindi un gesto "spaziale e magico"<sup>15</sup>, politico e indipendente, che dà vita a un'epifania che appare sul suo schermo.

Lo spettacolo è personale, fruibile individualmente, e soggettivo in entrambi i casi – è l'utente ad agire creativamente su alcuni dei suoi parametri, ma i contenuti sono programmati in luoghi pubblici, sono condivisibili, partecipabili e ri-scrivibili.

In una prospettiva futura, non ancora pienamente realizzata, potrà essere l'utente stesso a scrivere i *layer* in AR direttamente sul reale, dando vita a processi di composizione cooperante e comunitaria che ricalcano il modello narrativo del complotto (il suo significato etimologico richiama un "plot", una trama, da scrivere in "cum", insieme di persone). Quest'operazione non si distacca molto da quella fantascientifica di Kremono che inventa la sua nazione virtuale, o dallo sdoppiamento del reale di Borges, nell'opera *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*.

Assumono così sempre più importanza le enciclopedie di saperi a cui può far riferimento una comunità

## ART & MEDIA FILES

e l'immaginario culturale collettivo. Non è un caso – per accennare delle conclusioni – che le visioni di Komplex – si pensi agli Ufo – derivino dalla tradizione cinematografica di una cultura: definisce il cinema proprio come “incubatore delle forme mediali tecnologiche contemporanee (e future)”<sup>16</sup>.

Per questo motivo, la tecnologia della realtà aumentata è destinata ad accompagnare il cinema verso una nuova estetica intermediale e dai contenuti realizzati cooperativamente, i cui tratti stilistici vengono riconfigurati su vari livelli, in esperienze di *interactive* e *pervasive storytelling* che rendono le superfici fisiche del reale porte dimensionali attraverso le quali accedere a un superiore livello ontologico.

### 4. Visioni

In che senso si è parlato di intermedialità fino ad ora? Non solo come sincretismo tra generi e stili o come strategia comunicativa attraverso diversi canali. Il termine, quando si parla di AR, può anche connotare una situazione immersiva in cui il cinema (ma anche l'audiovisivo in generale) non è altro che qualcosa di “molto naturale e poco artificiale”<sup>17</sup>, un'esperienza visiva totale che convoglia forme e linguaggi differenti e pone l'utente all'interno di un'infosfera di immagini. Le epifanie della AR potrebbero allora trovare cittadinanza nella volta celeste, in uno schermo cinematografico su cui vengono proiettate immagini: croci, mostri, ufo, e immagini che fanno parte del nostro bagaglio di storie<sup>18</sup>.

In queste visioni post-cinematografiche (e apocalittiche), assumeranno rilevanza i processi che si sono individuati precedentemente nel contesto di una spettatorialità interattiva: lo spettatore-attore si fa creatore in un'operazione poiesi ambientale e coscienza esternalizzata, i suoi gesti spaziali diventano pensieri irradiati dagli occhi, le installazioni multimediali, veri e propri miracoli intermediali generati da una trasfigurazione digitale di ambienti reali, le fazioni di un ARG, una comunità dialogante sul territorio intorno a immaginari cult e complottistici.

Sarà allora possibile analizzare l'AR – e le forme dell'*augmentation* – come un modello strutturale ed estetico in cui possano prendere vita visioni panottiche, incarnate e multisensoriali che ridefiniscono il senso di realtà e su di esso costruiscono un livello virtuale esperibile.

Si tratta, come le definisce Mirko Lino, di “epifanie provenienti da livelli ontologici differenti e integrati, che si mescolano con quelle esperibili negli spazi fisici”<sup>19</sup>, schermi ubiqui e contenuti sempre più pervasivi, ma soprattutto interattivi e quindi in grado di instaurare una connessione dialogica – di cui i *player* del mercato saranno i primi ad appropriarsene in un'ottica di marketing.

È quindi in questo contesto che l'esperienza spettatoriale ha la possibilità di rinnovarsi profondamente nella direzione ipotizzata dalla “cinematizzazione connettiva”<sup>20</sup>: elaborazione e immaginazione creativa, resa possibile grazie alla neuro-informatica e alla bio-ingegneria, processi di *mind uploading* e di *mind transfer*, intensificazione aumentata ed ecologica dell'infosfera. Tutti concetti che stanno trovando legittimità all'interno delle discussioni sui media digitali e sulle nuove tecnologie di visione.

Il cinema espanso allora – estremizzazione di una AR più immersiva della stessa VR – diventerà l'esempio più brillante della concezione di un uso oggettivamente positivo del principio “universo come scenario”<sup>21</sup> di cui l'umanità deve servirsi per sincronizzare i suoi sensi e la sua conoscenza. È tempo quindi di riscoprire il compito alfabetizzante del cinema – attraverso un'educazione estetica – al fine di istruire utenti consapevoli delle strutture intermediali nelle quali si ritrova immerso (come stanno facendo oggi le forme ludiche della *gamification*), mentre le forme narrative del complotto continueranno a funzionare sia come strumenti per riassumere e interpretare la complessità, sia come strutture testuali partecipative attraverso le quali raccontare e scrivere ‘dal basso’ il reale. Ma allo stesso tempo, è necessario continuare a sperimentare nuovi modelli formali e di storytelling di tipo interattivo che prevedano un'esperienza multi-sensoriale e aumentata.

Federico Biggio

## ART & Note MEDIA FILES

1. Simone Arcagni, *Visioni digitali*, Einaudi, Roma, 2016.
2. Mirko Lino, "Complotti, apocalissi e visioni postcinematografiche", su *Le parole e le cose* (20/9/16), <<http://www.leparoleelescose.it/?p=24361>> (ultimo accesso: 2/5/17).
3. Jay D. Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e Integrazione tra media vecchi e media nuovi*, Milano, Guerini & Associati, Milano, 2002.
4. Marshall McLuhan, *Gli Strumenti del Comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1967.
5. Gabriella Taddeo, *Ipercinema. L'Immaginario Cinematografico nell'Era Digitale*, Guerini & Associati, Milano, 2007.
6. Helena Papagiannis (2014), "Working towards defining and aesthetics of augmented reality: A medium in transition", *Convergence*, February 2014, pp. 33-40.
7. Giulio Lughi, "Text-space Dynamics. The Digital Media in Defining New Urban Languages", Milan 19-21 June 2013 Conference Proceedings, *Planuum. The Journal of Urbanism*, n. 28, vol.2, 2014.
8. Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano, 2008.
9. Jay D. Bolter, Richard Grusin, *op. cit.*
10. Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Clueb, Bologna, 1970.
11. Agata Meneghelli, "Percorsi aumentati. Il ruolo della narrazione nelle app ludiche geolocalizzate", in Mattia Thibault (a cura di), *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, I Saggi di Lexia, Aracne Editrice, Roma, 2016.
12. Mario Ricciardi, "Uomini e macchine. Società, comunicazione e informatica", in Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo-macchina*, Aracne Editrice, Roma, 2015.
13. Andrea Balzola, Paola Rosa, *L'arte fuori di sé*, Feltrinelli, Roma, 2011.
14. Mirko Lino, *op. cit.*
15. Vilém Flusser, *Per una filosofia della fotografia*, Pearson Italia, Milano, 2006.
16. Gene Youngblood, *op. cit.*
17. Gene Youngblood, *op. cit.*
18. Simone Arcagni, *op. cit.*
19. Mirko Lino, *op. cit.*
20. Carolina F. Castrillo, Elio Girlanda, "Il cinema post-oculare: dal real-time al virtual time", *Imago*, n.12 (2016).

## ORIENTI OCCIDENTI **Spettri nucleari. Sulla memoria di Hiroshima in alcuni J-Horror alle soglie del Duemila (\*)**

Nel breve testo *L'istante e la sua ombra*, Jean-Christophe Bailly compie un'acuta e concisa riflessione sulla fotografia e sulle sue caratteristiche fondamentali, quali la sua capacità di attestare l'esistenza degli oggetti effigiati e il valore documentario delle immagini che produce. Il suo percorso si apre con la nota fotografia di Talbot *The Haystack* (1844), che per Bailly ne richiama immediatamente un'altra con la quale pare entrare in risonanza: si tratta della fotografia di un'ombra, lasciata su un muro di Hiroshima dal lampo della bomba atomica. Bailly pone quindi in essere una visione diplopica<sup>1</sup> atta a far emergere "l'immagine latente depositata tra queste due"<sup>2</sup>. Un'operazione di montaggio dunque che, lavorando sulla parziale sovrapposizione fra le due immagini, si propone di aprire un nuovo spazio di interrogazione e significazione.

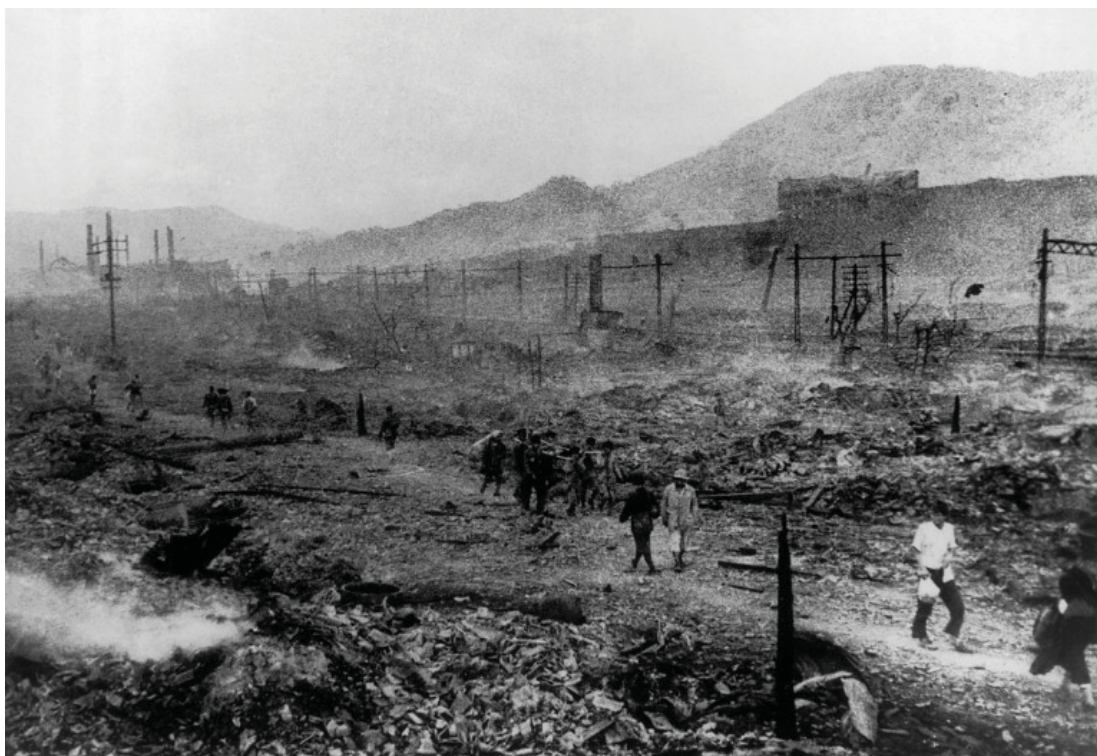


Fig. 1 | Fotografia di Nagasaki scattata da Yamahata Yōsuke (1945)

Si tratta di una messa in circolo produttiva, che permette di ridiscutere le immagini fondative della tragedia di Hiroshima e Nagasaki, evidenziandone anche la natura costruita e, in un certo senso, politica. Sono immagini problematiche (soprattutto considerando che per lungo tempo quello di Hiroshima è stato un evento privo di una dimensione iconica<sup>3</sup>), ma al contempo dotate di un fondamentale valore culturale. Esse sottintendono una certa narrazione degli eventi e, attraverso un percorso spesso carsico, consentono di leggere le tracce sottocutanee della persistenza del ricordo di Hiroshima nella cultura visuale giapponese<sup>4</sup>. Per attingere, a partire da esse, a una piena comprensione del fatto traumatico (ammesso che sia possibile: come ricorda Assmann, il trauma è per definizione ciò che resiste ai tentativi di significazione<sup>5</sup>), è allora necessario metterle in dialogo e cercare di triangolare le diverse prospettive che offrono per tentare di ricostruire una prospettiva coerente.



## ORIENTI OCCIDENTI

L'immagine simbolo di Hiroshima, per gli spettatori di tutto il mondo, è quella del fungo atomico. Si tratta di un'icona che si è imposta quasi immediatamente: un'immagine inquietante che nasconde, nella sua vertiginosa verticalità, la chiave della sua costruzione politica. La *mushroom cloud* è infatti un'immagine spettacolare fatta per un pubblico distante, simbolo di un potere che si esprime nell'atto di farsi guardare; come nota Coulmas: "sulla città di Nagasaki fu lanciata la seconda bomba anche perché (...) si voleva far vedere a Stalin che la prima non era l'unica disponibile"<sup>6</sup>. Come dimostrano numerose operazioni artistiche legate alla *mushroom cloud*<sup>7</sup>, quest'immagine-simbolo è allora insufficiente, muta nei confronti della profondità dell'evento traumatico esperito dalle vittime. Anche la prospettiva offerta dalle notissime fotografie di Yamahata Yōsuke [Fig. 1] appare di per sé insoddisfacente. I suoi scatti, inediti fino al 1949, ci mostrano il paesaggio di una Nagasaki lunare, filtrata da uno sguardo in cui traspaiono il disagio e la vergogna di essere umani e sopravvissuti: "noi vediamo non solo la tragedia nel suo aspetto terribile, ma anche lo sguardo di chi l'ha guardata. Sul rettangolo della fotografia è impresso l'occhio della vergogna"<sup>8</sup>.



Fig.2 | Ombra su un muro di Hiroshima

L'immagine dell'ombra evocata da Bailly può forse offrire un utile punto di vista a cui rivolgersi per restituire agli eventi una maggiore complessità e alle vittime una forma d'espressione iconica, proprio in virtù del suo essere un'immagine in grado di offrirci una prospettiva della catastrofe per così dire "dall'interno". [Fig. 2]. Il lampo della bomba, come una sorta di flash, ha innescato un processo fotografico che – dissolvendo i corpi di chi si trovava in prossimità dell'epicentro – ne ha mineralizzato l'impronta sulle superfici attigue. Descritte da Anders durante il suo viaggio a Nagasaki<sup>9</sup>, sono immagini di una straordinaria potenza evocativa e traggono la propria carica fascinosa dal loro essere imperscrutabili, sfuggenti, eccedenti. Soprattutto, esse sorgono dal cuore della tragedia di Hiroshima e sono perciò in grado meglio di altre di trasmettere il senso di disagio e sconcerto provato dagli *hibakusha* (sopravvissuti).

## ORIENTI OCCIDENTI

Per chi si trovava in città il fungo atomico non è mai stato visibile, come dimostra l'uso dell'espressione *pikadon*<sup>10</sup> per descrivere la bomba. Un'immagine che dunque vale la pena di (ri)interrogare e seguire nel suo percorso di persistenza e risignificazione, per aprire nuovi spazi di interrogazione sul bombardamento di Hiroshima e Nagasaki.

L'ombra nera osservata in fotografia da Anders si configura come un'immagine di secondo grado, sottoposta per due volte a un processo fotografico. Il flash nucleare l'ha resa un indice, un segno che intrattiene con il suo referente un rapporto diretto, causale. Questa constatazione, riferita alle immagini di Hiroshima, genera un circolo di rimandi intricato che pone in primo piano la questione della referenzialità ontologica dell'immagine e il suo rapporto con la morte. L'indice, grado zero del fare immagine secondo la ricostruzione anacronistica di Didi-Huberman, si trova sin da subito connesso al problema del trapasso, della possibilità di "dar forma all'assenza"<sup>11</sup> e, più in generale, la questione è centrale nel dibattito sulla visualità<sup>12</sup>. Le ombre di Hiroshima, proprio per la loro natura sfuggente, di autentiche immagini-limite, assumono pienamente questa complessità e i suoi paradossi, mettendo davanti ai nostri occhi la possibilità di una impronta senza matrice, di un'ombra senza corpo.

Si tratta di immagini problematiche che, forse proprio per questo, non sembrano aver goduto di una particolare fortuna nelle indagini condotte sul rapporto fra cinema giapponese e memoria di Hiroshima<sup>13</sup>. Anche all'interno della fondamentale operazione catalografica offerta dalla mostra *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*<sup>14</sup>, le ombre non sembrano aver trovato una loro collocazione. Eppure pare che nel contesto della cosiddetta *new wave* dell'horror giapponese<sup>15</sup>, fra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo, le ombre abbiano trovato uno spazio privilegiato di apparizione. Nelle storie dei fantasmi che popolano questi film sembra esserci un costante riferimento all'ombra, quasi che i registi – chiamati a rappresentare la morte in un modo nuovo e profondamente legato al problematico clima socio-culturale del Giappone dell'epoca<sup>16</sup> – non potessero che tornare a una delle immagini più traumatiche della recente storia nipponica.

È peraltro un periodo di forte innovazione nel contesto del cinema horror giapponese: a partire dall'inizio degli anni Novanta, una nuova leva di registi si impegna per rifondare la grammatica della paura con lo scopo di aggiornare i modelli tradizionali<sup>17</sup> e sviluppa una nuova estetica, destinata a influenzare pesantemente il genere in ambito nipponico e non solo<sup>18</sup>. In questo contesto l'immagine dell'ombra sul muro di Hiroshima sembra riemergere seguendo due percorsi privilegiati: quello del recupero iconografico e quello della riflessione sul rapporto flusso/staticità in relazione al tema della morte. Emblematico della prima tendenza identificata è *Kairo (Pulse)*, 2001 di Kurosawa Kiyoshi: in esso il regista approfondisce l'estetica della sottrazione elaborata nei suoi film precedenti e porta alle estreme conseguenze la sua riflessione sugli "abissi dell'incomprensibilità delle ragioni dell'uomo e delle sue azioni"<sup>19</sup>. Il film è costruito attorno a due personaggi (Michi e Kawashima) che assistono impotenti al disfacimento delle relazioni umane attorno a loro; un processo di afasia comunicativa accelerato dal computer<sup>20</sup>.

L'ombra appare, come motivo iconografico, già nelle prime sequenze del film: un giovane collega di Michi si toglie la vita nella propria abitazione, ma – qualche giorno dopo – nella stanza dove è avvenuto il suicidio, al posto del corpo del defunto fa la sua comparsa un'ombra nera, fissata sulla parete [Fig. 3]. È solo la prima delle sagome senza corpo che appariranno nel film, impronte di un contagio virale che finirà col popolare il mondo di fantasmi. Rovesciando il mito dell'orizzontalità democratica della Rete, Kurosawa tratteggia un mondo paralizzato e in disfacimento, richiamando l'immaginario di Hiroshima per dar forma alla sua prospettiva escatologica. In effetti, la lettura delle ombre di *Pulse* come riemersione di quelle di Hiroshima appare confermata a posteriori dalla presenza nel film di altri *topoi* collegati alla memoria dell'atomica. Il tema della pandemia, per esempio, richiama la psicosi da contagio e della mutazione provata dagli *hibakusha* all'indomani dell'esplosione<sup>21</sup>. È significativo che, rimettendo in circolo la memoria di Hiroshima, Kurosawa abbia attinto a un'immagine almeno parzialmente rimossa dai discorsi sul nucleare; il suo, tuttavia, non è un gesto isolato.

## ORIENTI OCCIDENTI



Fig. 3 | Pulse (Kurosawa Kiyoshi, 2001)

Un medesimo interesse per il recupero dell'ombra come elemento iconografico si ritrova, in effetti, anche in *Ringu 2* (*Ring 2*, 1999), seconda parte del celebre dittico firmato da Nakata Hideo, liberamente tratta dal romanzo *Spiral* di Suzuki Kōji<sup>22</sup>. In una delle prime sequenze del film, i due protagonisti perquisiscono un appartamento, trovando nella vasca da bagno un'ombra nera, dal profilo femminile [Fig. 4]. Come si apprenderà in seguito, il proprietario dell'abitazione, il professor Takayama, aveva cercato di distruggere la videocassetta maledetta bruciandone il nastro magnetico all'interno. L'esito del suo tentativo fallimentare è proprio l'ombra rinvenuta nella vasca, profilo dello spirito vendicativo Sadako e immagine che prefigura l'avvento di una catastrofe escatologica non lungi dal compiersi<sup>23</sup>.



Fig. 4 | Ring 2 (Nakata Hideo, 1999)

## ORIENTI OCCIDENTI



Fig. 5 | *Dark Water* (Nakata Hideo, 2002)

Lo stesso vale per *Honogurai mizu no soko kara* (*Dark Water*, 2002), sempre diretto da Nakata e tratto da un altro racconto di Suzuki<sup>24</sup>. Anche in questo caso la manifestazione di uno spirito vendicativo si accompagna all'apparizione di un'ombra che, pur con le dovute differenze, richiama direttamente il tema della morte. La presenza inoffensiva di una macchia di umidità sul soffitto di un appartamento malandato si tramuta in oscuro presagio quando i suoi bordi si allargano, sino a comporre il profilo di una figura sempre più definita. Inizialmente imperscrutabile, la sagoma si rivela essere quella di Mitsuko, una bambina morta annegata nella cisterna del condominio. Si distingue infatti la silhouette del suo impermeabile che, galleggiando nel silo, assume una tipica forma "ad ali d'angelo".



Fig. 6 | *Ring* (Nakata Hideo, 1998)

## ORIENTI OCCIDENTI

Nel capostipite della saga cinematografica avviata da Nakata (*Ringu*, 1998), così come in altri film simbolo della *new wave* dell'horror giapponese, la riemersione della memoria traumatica di Hiroshima attraverso la figura dell'ombra è meno diretta, ma non per questo meno evidente e pervasiva. Come è noto, il film ruota intorno a una videocassetta maledetta che uccide chi la guarda entro sette giorni; la presenza dell'anatema sui singoli individui non è evidente a un primo sguardo, ma può essere appurata attraverso un processo di ri-visione, di applicazione di uno sguardo riflessivo di secondo grado. In effetti i segni della presenza dello spirito vendicativo Sadako possono essere letti solo a partire dalle "prove fotografiche" della sua presenza: chi vede la videocassetta appare deformato, come se la sua immagine venisse marchiata prima di lui. Ciò porta, in tutto il film, a una fitta presenza di inquadrature fisse su immagini fotografiche o, più esplicitamente, di veri e propri *freeze-frames*.

Se dunque "è sempre attraverso il mezzo, un altro *medium*, che si può riconoscere la maledizione"<sup>25</sup>, è evidente che i momenti in cui emerge la dimensione fotografica dell'immagine sono di capitale importanza per il film. In effetti è proprio nell'atto di formazione di questo "complesso visivo"<sup>26</sup> che la memoria dell'ombra mi pare emergere in tutta la sua problematicità, non casualmente nel momento in cui Nakata ci mostra il momento della morte causata dalla maledizione di Sadako. Alla fine del film apprendiamo infatti che gli sforzi compiuti dai protagonisti sono stati inutili: apparentemente l'unico modo per sfuggire alla maledizione è quello di duplicare il video, mostrandolo a qualcun altro (ecco tornare di nuovo il tema del contagio). Il professor Takayama non c'è riuscito, e lo spettro acquista una concretezza fisica uscendo dal televisore per ucciderlo. La morte si compie come un fenomeno eminentemente visivo: lo sguardo meduseo di Sadako (la cui potenza ci viene restituita attraverso un inquietante dettaglio sul suo occhio) uccide Takayama bloccandolo in un grido di assoluto terrore. Da un punto di vista figurativo è significativo che, proprio nel momento in cui l'uomo è pietrificato, mineralizzato fino a essere ridotto a immagine, l'inquadratura si arresti e viri verso il bianco e nero [Fig. 6]. In questa figura quasi astratta e spersonalizzata non è difficile vedere un'eco – forse anche involontario – delle ombre lasciate sui muri dal lampo dell'atomica; paiono confermarlo, ancora una volta, altri riferimenti all'immaginario di Hiroshima presenti nel film (la pandemia, il terrore del contagio, la deformazione dell'immagine etc.)



Fig. 7 | *Noroi: The Curse* (Shiraishi Kōji, 2005).

## ORIENTI OCCIDENTI

Questa connessione fra l'emersione di un interesse particolare per la dimensione fotografica dell'immagine e la memoria delle ombre di Hiroshima appare comune anche ad altri *J-Horror* del periodo. Lo ritroviamo, per esempio, anche nel più tardo *Noroi* (*Noroi: The Curse*, 2005) di Shiraishi Kōji, fortunato tentativo di ibridare i moduli del filone con l'estetica del *mockumentary* che caratterizza tanta parte del cinema contemporaneo<sup>27</sup>. Nell'*incipit* dell'opera vediamo un filmato amatoriale in cui un rito religioso viene bruscamente interrotto a causa di un malore della donna chiamata a impersonare un demone. L'episodio, con la donna in preda a quelli che paiono essere attacchi epilettici, viene diligentemente ripreso dall'operatore e la sequenza si conclude con un insistito *freeze-frame* [Fig. 7]. Anche in questo caso l'immagine risultante è contorta e solo vagamente umana; inoltre ritroviamo anche nella sequenza di *Noroi* alcuni degli elementi identificati in precedenza, come la presenza di uno sguardo di secondo grado (stiamo guardando un video, ma anche il film) e di tematiche vicine all'immaginario nucleare come quella della pandemia.

È dunque seguendo due direttrici distinte che la memoria dell'ombra di Hiroshima pare essersi sedimentata nel cinema horror giapponese di questo periodo. Da una parte attraverso la ripresa puntuale della figura dell'ombra, riconvocata più o meno esattamente come motivo iconografico; dall'altra attraverso un peculiare interesse per la dimensione fotografica dell'immagine filmica, che irrompe nel flusso cinematografico arrestandolo e aprendolo a nuovi spazi di significazione. In entrambi i casi permane la centralità del rapporto fra immagine e morte e, soprattutto, la vastità dell'immaginario di Hiroshima, convocato in alcuni dei suoi *topoi* caratteristici per tratteggiare mondi al collasso, colti in uno stato di paralisi che pare riflettere quello del Giappone di quel periodo.

Giuseppe Previtali

### Note

(\*) Questo testo è una rielaborazione e un approfondimento di due precedenti interventi, apparsi su *Doppiozero* (<http://www.doppiozero.com/materiali/storia-e-memoria/le-icone-di-hiroshima>) e sul numero 557 di *Cineforum*. Ringrazio rispettivamente Marco Belpoliti, Adriano Piccardi e Daniela Vincenzi per aver voluto accogliere i vari stadi di questa ricerca.

1. Per l'elaborazione di questo concetto si veda Clément Cheroux, *Diplopia. L'immagine fotografica nell'era dei media globalizzati: saggio sull'11 settembre 2001*, Einaudi, Torino 2010.
2. Jean-Christophe Bailly, *L'istante e la sua ombra*, Bruno Mondadori, Milano 2010, p. 9.
3. "L'unicità del bombardamento di Hiroshima e Nagasaki consisteva nel fatto che essa coincideva con la nascita di una nuova era. Le forze della natura erano state liberate. La tabuizzazione degli effetti, attuata dalla censura, fece di Hiroshima un evento senza autore e incoraggiò in Giappone la disposizione a interpretare in questi termini la guerra in tutta la sua durata. Per molti anni, l'occupazione militare rese impossibile manifestare pubblicamente il dolore o persino esprimerlo in forma scritta. Di conseguenza, Hiroshima fu depoliticizzata e derubata della sua dimensione umana". Florian Coulmas, *Hiroshima. Storia e memoria dell'olocausto nucleare*, Mimesis, Milano-Udine 2010, p. 48. L'esperienza degli scrittori *hibakusha* è già sintomatica della difficoltà di rendere pubblici i ricordi legati al bombardamento atomico nel contesto dell'occupazione americana. Fa eccezione il caso di Nagai Takashi Paolo, autore di confessione cristiana e *hibakusha*. Il suo resoconto degli eventi di Nagasaki è uno dei pochissimi testi ad essere stati pubblicati nell'immediato dopo-bomba. A ciò ha senza dubbio contribuito la sua peculiare lettura degli eventi: Hiroshima sarebbe stata la naturale (e meritata) conseguenza del folle militarismo giapponese. Al riguardo, Nagai Takashi Paolo, *Le campane di Nagasaki*, Luni, Milano 2014.
4. Per una prospettiva sul quadro teorico cui si intende riferirsi in questa sede si veda l'utilissimo

## ORIENTI OCCIDENTI

Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.

5. Aleida Assmann, *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, il Mulino, Bologna 2002, pp. 364 e ss.

6. Florian Coulmas, op. cit., p. 24.

7. Particolarmente calzante è l'esempio offerto dalla *mushroom collection* di Furui Satoshi che, attraverso una ripetizione ossessiva dell'immagine, sottolinea con forza la precarietà della nostra comprensione degli eventi. Al riguardo si veda: Kyo Maclear, *Beclouded Visions. Hiroshima-Nagasaki and the Art of Witness*, State University of New York Press, Albany 1999.

8. Marco Belpoliti, *Senza vergogna*, Guanda, Parma 2010, p. 62. Le immagini di Yamahata sono oggi pubblicate in *Nagasaki. Fotografia della memoria*, Ideart, Milano 2006. Il personaggio di Yamahata compare anche in Philippe Forest, *Sarinagara. Tre volte un'unica storia*, Alet, Padova 2008.

9. "Dapprima sembra solo un nulla. Una reliquia, comunque, non può essere. Poiché è solo una foto. Solo un'immagine. Solo l'immagine di un muro. Che cosa può significare? Guarda meglio. Forse non sei stato abbastanza attento. Che cosa vedi sul muro? È vero. C'è qualcosa. Un profilo. Un'ombra. L'ombra di un uomo. Che c'è di strano? Vedi altre ombre sul muro? No. E vedi un uomo che potrebbe gettare quell'ombra? Nemmeno. [...] Una cosa simile non esiste. L'ombra di Peter Schlemihl. Un'ombra spersonalizzata. Un'ombra resasi autonoma. Un'ombra divenuta eterna". Günther Anders, *Diario di Hiroshima e Nagasaki. Un racconto, un testamento intellettuale*, Ghibli, Milano 2014, pp. 133-4.

10. Il riferimento a Peter Schlemihl è al romanzo di Adalbert von Chamisso *Storia straordinaria di Peter Schlemihl* (1814), pubblicato per la prima volta in Italia da Sonzogno nel 1974.

11. L'espressione è molto difficilmente traducibile in italiano. Essa consta di due parti che identificano un'incoerente coacervo di sensazioni ottico-sonore. Il termine *Pika* descrive un flash di luce bianca, mentre *don* si ricollega all'idea (uditiva) di un boato, del suono di un'esplosione. L'utilizzo di questo termine composto per identificare l'esperienza di Hiroshima e Nagasaki traduce, già da un punto di vista lessicale, la difficoltà di costruirsi un'immagine coerente dell'attacco atomico e non a caso si tratta di una parola che avrà grande fortuna nella memorialistica e nei racconti dei sopravvissuti.

12. Georges Didi-Huberman, *La somiglianza per contatto. Archeologia, anacronismo e modernità dell'impronta*, Bollati Boringhieri, Torino 2009, pp. 41 e 50-1. Dello stesso tenore anche le osservazioni sulla genesi dell'immagine di Regis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Torino 1999, pp. 21-39.

13. Si tratta di un tema complesso che è qui impossibile ricostruire nel dettaglio. Al riguardo sono ancora fertillissime le annotazioni sul *Ritratto di Lewis Payne* presentate in Roland Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 2003, pp. 92-6. Sul rapporto fra l'immagine e il suo referente, nonché sul carattere predatorio della fotografia, l'ovvio riferimento è a Susan Sontag, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, Torino 2004, pp. 4-23. Per un'analisi peirceana dell'immagine fotografica, utilissima per i nostri scopi, Philippe Dubois, *L'atto fotografico*, QuattroVenti, Urbino 1996. Sono inoltre fondamentali i notissimi saggi "Ontologia dell'immagine fotografica" e "Morte ogni pomeriggio" contenuti in André Bazin, *Che cos'è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un mastro della critica*, Garzanti, Milano 1999, pp. 3-10 e 27-33. Interessante, anche se estraneo al nostro interesse, è il problema del rapporto fra la natura referenziale dell'immagine fotografica e il suo passaggio dalla codifica analogica a quella digitale; al riguardo, nel segno di una possibile continuità di fondo fra le due fasi storiche del medium, Claudio Marra, *L'immagine infedele. La falsa rivoluzione della fotografia digitale*, Bruno Mondadori, Milano 2006.

14. Su questo tema si vedano almeno i fondamentali: Jerome F. Shapiro, *Atomic Bomb Cinema*, Routledge, Londra 2005; Mick Broderick, *Hibakusha Cinema. Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear*

## ORIENTI OCCIDENTI

*Image in Japanese Film*, Routledge, Londra 2013; Matthew Edwards (a cura di), *The Atomic Bomb in Japanese Cinema: Critical Essays*, McFarland&co, Jefferson 2015. Sulla memoria di Hiroshima nel cinema horror risulta fondamentale, anche da un punto di vista metodologico, la proposta fornita da Adam Lowenstein, *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema and the Modern Horror Film*, Columbia University Press, New York 2005.

14. Su questa mostra, fondamentale momento di riflessione sulle modalità con cui il ricordo dell'atomica si è sedimentato nella cultura visuale giapponese, si veda il saggio introduttivo del catalogo: Takashi Murakami "Earth in my window", in Id., *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Yale University Press, New Haven 2005.

15. Oltre ai testi già citati in queste note si vedano almeno: Jay McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi, Amsterdam 2008; Jim Harper, *Flowers From Hell. The Modern Japanese Horror Film*, Noir, Hereford 2008; Jinhee Choy, Mitsuyo Wada-Marciano (a cura di), *Horror to the Extreme. Changing Boundaries in Asian Cinema*, Hong Kong University Press, Hong Kong 2009.

16. Gli anni Novanta sono un periodo profondamente problematico per il Giappone, ancora stretto nella morsa della recessione economica dopo il collasso della bolla speculativa. Per una breve ma puntuale ricognizione storica degli eventi e, soprattutto, per una valutazione della crisi sull'universo dell'animazione giapponese, si veda Andrea Fontana, *La bomba e l'onda. Storia dell'animazione giapponese da Hiroshima a Fukushima*, Bietti, Milano 2013, pp. 117 e ss.

17. Si vedano al riguardo le dichiarazioni dello stesso Kurosawa Kiyoshi in Maria Roberta Novielli, *Metamorfosi. Schegge di violenza nel nuovo cinema giapponese*, Epika, Bologna 2010, pp. 29-30.

18. Per un bilancio sulla pervasività del modello horror nella macro-area asiatica: Jinhee Choi, Mitsuyo Wada-Marciano (a cura di), op. cit. Sul rapporto fra questi lungometraggi e i loro *remake* americani: Valerie Wee, *Japanese Horror Films and their American Remakes*, Routledge, New York 2013.

19. Alessio Gradogna, Fabio Tasso, *Tokyo Syndrome. Le nuove frontiere dell'horror giapponese*, Falsopiano, Alessandria 2006, p. 90

20. Come nota Roberta Novielli, tuttavia, "il regista gioca ben poco con gli aspetti tecnofobici (...). Alla base del terrore c'è (...) l'incapacità di comunicare, un'afasia che corrode gradualmente dall'interno". Maria Roberta Novielli, op. cit., p. 46.

21. "Vennero a riferirmi che tutti i degenti avevano perso l'appetito e che, uno dopo l'altro, venivano colti da vomito e diarrea. Era possibile che la nuova arma avesse diffuso un gas tossico o magari i germi di qualche malattia mortale?". Michihiko Hachiya, *Diario di Hiroshima. 6 agosto – 30 settembre 1945*, SE, Milano 2005, p. 31. Dello stesso tenore anche: "Tracce della devastazione giacevano forse più in profondità, ben oltre la superficie, invisibili a occhio nudo [...]. Quelle cellule presentavano una deformità singolare, terrificante, difficilmente spiegabile a parole; avevo quasi l'impressione di osservare carne umana lacerata da ferite. E se tutte le piante che crescono verdi e rigogliose oggi a Hiroshima fossero minate nel profondo da un simile fatale danno?". Kenzaburō Ōe, *Note su Hiroshima*, Alet, Padova 2008, p. 140.

22. L'adattamento di Nakata si distacca, soprattutto nella seconda parte, dal romanzo di Suzuki. Più fedele è invece il lungometraggio *Rasen* (Iida Jōji, 1998), conosciuto con il titolo internazionale di *The Spiral*.

23. La dimensione escatologica della maledizione di Sadako, mai chiaramente espressa nelle sue apparizioni cinematografiche, appare invece perfettamente esplicitata nell'ultimo romanzo che la vede protagonista. Al riguardo si veda: Kōji Suzuki, *Loop*, Nord, Milano 2007.

24. Kōji Suzuki, "Corpi galleggianti", in Id., *Dark Water. Il terrore raggiunge nuove profondità*, Nord, Milano 2006.

25. Matteo Lolletti, Michelangelo Pasini, *Storie di fantasmi. Il nuovo cinema horror orientale*, Foschi, Forlì 2011, p.81.



**ORIENTI  
OCCIDENTI**

26. Per l'elaborazione di questo concetto si veda Barbara Le Maître, *L'impronta. Tra cinema e fotografia*, Kaplan, Torino 2011.

27. Per un'introduzione a questo tema si veda almeno: Cristina Formenti, *Il mockumentary. La fiction si maschera da documentario*, Mimesis, Milano-Udine 2013.

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

### Per una logica della citazione, per un'estetica della nostalgia. Il caso *Stranger Things*

#### Introduzione

Prodotta da 21 Laps Entertainment e Monkey Massacre e distribuita da Netflix, *Stranger Things* dei fratelli Matt e Ross Duffer è una serie uscita il 15 luglio 2016. Diventata subito un cult, come testimonia l'ingente quantità di contenuti – recensioni, articoli, filmati di analisi e comparazione – uscita in questi mesi, *Stranger Things* può considerarsi un grande testo anacronistico che, attraverso un articolato apparato di citazioni perlopiù inerenti a un determinato periodo della storia del cinema, ovvero quello tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80, riporta lo spettatore indietro nel tempo.

Ambientato a Hawkins, una tranquilla cittadina dell'Indiana, nel mese di novembre del 1983, *Stranger Things*, ha una struttura da *fantahorror teen movie*, o, in italiano, d'"avventura fantasmagorica collettiva a tema adolescenziale"<sup>1</sup>. La serie narra da tre punti di vista differenti – che nell'arco delle otto puntate arriveranno a unirsi tra loro – la ricerca di Will Byers, bambino scomparso in circostanze misteriose. Will, infatti, svanisce di sera, mentre torna a casa e dopo aver giocato tutto il giorno a *Dungeon & Dragons* (1974) con i suoi migliori amici: Mike, Dustin e Lucas. La scomparsa di Will si lega indissolubilmente ad altri due episodi che avvengono contemporaneamente nella cittadina o nei suoi pressi:

- in un laboratorio camuffato da centrale elettrica situato vicino a Hawkins uno scienziato sembra essere la prima vittima di una creatura sfuggita da un esperimento scientifico;
- a Mike, Dustin e Lucas, messisi come gran parte della popolazione alla ricerca di Will appare improvvisamente, nel bosco attiguo alla città, una bambina coi capelli rasati, Eleven, dotata di superpoteri e che svelerà ai tre amici, nel prosieguo delle puntate, il tragico destino di Will, rapito dal mostro scappato dal laboratorio – soprannominato Demogorgone o La Cosa – e abitante di un mondo parallelo – il Sottosopra – identico per struttura spaziale – e probabilmente anche temporale – al nostro. Mike, Dustin e Lucas senza non poche diatribe nasconderanno la bambina, anch'essa in pericolo di vita, e incareranno tre differenti sentimenti nei suoi confronti riassumibili nelle categorie di: amore, timore/rispetto, sfiducia.

I tre, insieme a Eleven, dapprima interpretata come *doppio* del Demogorgone e poi come sua *nemesis*, rappresentano dunque il primo filone di ricerche di Will, quello della cosiddetta età infantile. Gli altri due filoni sono caratterizzati uno da tratti tipicamente adolescenziali, e costituito dal fratello di Will (Jonathan), dalla sorella di Mike (Nancy) e dal ragazzo di quest'ultima (Steve), e l'altro da figure genitoriali, i cui protagonisti sono la madre di Will (Joyce), convinta che il figlio sia vivo e in grado di comunicare con lei tramite il circuito elettrico della propria casa, e lo sceriffo locale (Hopper).

Fin dalle prime sequenze è evidente come *Stranger Things* voglia inserirsi, anzi, mimetizzarsi, all'interno della cinematografia degli anni '70/'80 mediante *topoi* facilmente riconoscibili e collegabili a singoli film di quel decennio: la presenza di un enorme macrosoggetto, coi protagonisti che incarnano le differenti caratterizzazioni di una «personalità unica»<sup>2</sup> (*I Goonies*), la creazione di un rapporto stretto tra due figure e il contemporaneo intervento militare – o comunque degli adulti – volto a scardinarlo (*E.T. l'extraterrestre*), il percorso di ricerca verso un qualcosa di cui s'ignorava l'esistenza (*Stand by Me – Ricordo di un'estate*), l'apparizione di un mostro la cui presenza viene delegata, almeno fino alla manifestazione finale, alla sua ipovisibilità, al suo essere immagine rarefatta o istantanea (*Alien*) e alle azioni dettate dal suo istinto di predatore – rapimenti, omicidi, banchetti di esseri umani.

Oltre a questi elementi tematici messi in gioco e facilmente riconoscibili, in *Stranger Things* le immagini riproducono, a volte con un altissimo grado di similarità nei confronti dell'originale, a volte rovesciando la loro struttura, sequenze della cinematografia di riferimento. Gli esempi, come detto, sono molteplici: *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966), *Carrie – Lo sguardo di Satana* (*Carrie*, Brian De Palma,

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

1976), *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Stati di allucinazione* (*Altered States*, Ken Russell, 1980), *Shining* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980), *E.T. l'extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), *Poltergeist – Demoniache presenze* (*Poltergeist*, Tobe Hooper, 1982), *Fenomeni paranormali incontrollabili* (*Firestarter*, Mark L. Lester, 1984), *Nightmare – Dal profondo della notte* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), *Omicidio a luci rosse* (*Body Double*, Brian De Palma, 1984), *Commando* (Mark L. Lester, 1985), *Explorers* (Joe Dante, 1985), *I Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), *Stand by Me – Ricordo di un'estate* (*Stand by me* Rob Reiner, 1986), *Under the skin* (Jonathan Glazer, 2013).

Il presente saggio vuole soffermarsi sullo *statuto delle immagini* presenti nella serie per analizzare alcuni degli innumerevoli riferimenti presenti nel testo e il loro implicito *dialogo intertestuale* con la cinematografia precedente, prettamente americana, al fine di avvalorare come lo stile della citazione sia qui il pendant di un'estetica della nostalgia. *Stranger Things* verrà interpretato come un'opera che, nel solco della concezione jamesoniana del postmoderno, inteso come "fine dello stile, nel senso di uno stile unico e personale"<sup>3</sup>, propone una sorta di *vampirizzazione* nei confronti del passato, rinviando alla pratica del *remaking*, "della *combinazione*, del *riuso*, del *gioco* e del *pastiche*"<sup>4</sup> e sincronizzando mediante un lavoro intertestuale e cotestuale molteplici opere cinematografiche dello stesso periodo.

Per corroborare la tesi comincerò innanzitutto da una breve analisi dei diversi tipi di citazione esistenti: queste differenti modalità verranno poi utilizzate per esaminare alcune delle citazioni presenti in *Stranger Things*, che saranno a loro volta messe a confronto con gli originali. Successivamente, proverò a dare una definizione del concetto di nostalgia per dimostrare come esso sia in stretta correlazione con quello analizzato precedentemente: la citazione infatti incarna in sé un riferimento nostalgico e la nostalgia si dà sempre attraverso una citazione/ricordo.

### **Il concetto di citazione**

Per compiere una breve analisi della citazione mi riferirò principalmente al testo di Alberto Negri intitolato: *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*.

Con il termine citazione s'intende quel movimento complessivo che s'innesci tra l'atto del *prelievo* da un Testo A e quello dell'*innesto* in un Testo B. La citazione va intesa come un concetto tipico dell'età postmoderna, una forma di dialogismo intertestuale, che se prodotta inconsciamente da parte dell'autore può essere considerata come una sorta di riferimento al proprio contesto di apprendimento, ai propri maestri. Se la citazione è invece generata consapevolmente e cerca di essere mascherata da parte dell'autore essa deve essere definita con il termine di plagio. Il caso più interessante, come afferma Umberto Eco nel suo saggio *L'innovazione nel seriale*: "è quando la citazione è esplicita e cosciente, siamo allora prossimi o alla *parodia*, o all'*omaggio*"<sup>5</sup>.

L'utilizzo della citazione implica un forte *mandato spettatoriale* poiché il suo *riconoscimento intertestuale* è totalmente nelle mani del cosiddetto "spettatore di mestiere"<sup>6</sup> e delle sue conoscenze pregresse. Il suo uso comporta, infatti, la creazione di un secondo livello della fruizione della visione: rivolgendosi soprattutto a quelle persone che hanno un *sapere enciclopedico* della materia, il riconoscimento della citazione prevede una sorta di piacere estetico consapevole che va oltre il "godere dei contenuti manifesti dell'opera"<sup>7</sup>. Seguendo l'interpretazione di Negri, la citazione è da differenziare tra *citazione-allusione* e *citazione-riporto*. Si ha una citazione-allusione:

quando l'oggetto prelevato dal testo 2 subisce durante l'operazione di prelievo e innesto nel testo 1 alcune modifiche che rispondono a precise finalità. Queste possono essere di tipo ironico, omaggistico, nostalgico, seriale, ecc. Alla fine di questo processo metamorfico l'oggetto innestato sarà diverso dall'oggetto prelevato, anche se sarà in grado di evocarlo.<sup>8</sup>

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES

È necessario dunque che nel procedimento di trapasso da un testo all'altro l'immagine sia in grado di rimandare all'originale, di essere capace di *far pensare* a essa. Nel caso in cui l'allusione fosse invisibile, essa andrebbe perduta, trasformando la citazione in una semplice parte della narrazione e privandola di conseguenza di qualsiasi riferimento intertestuale.



Fig.1 | E.T. l'extraterrestre



Fig.2 | Stranger Things, E07

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Nel caso di *Stranger Things*, per riconoscere le citazioni è necessario che lo spettatore abbia un buon bagaglio di conoscenze di storia del cinema. Le citazioni, tuttavia, essendo completamente interne al testo possono essere completamente ignorate; uno spettatore inconsapevole potrebbe tranquillamente considerare la serie come un'originale avventura fantascientifica adolescenziale.

Nelle prossime pagine analizzerò dei fotogrammi per confrontare *Stranger Things* con dei film, affinché possano essere chiare alcune modalità della citazione-allusione utilizzate nella serie<sup>9</sup>.

In questa citazione-allusione è evidente come vi sia un *rovesciamento* all'interno dell'immagine tratta da *E.T. l'extraterrestre*. La sequenza è pressoché identica, poiché, in entrambe le situazioni, i ragazzi stanno fuggendo dalle autorità. Nel caso della rielaborazione fatta in *Stranger Things*, non sono le biciclette a spiccare il volo grazie ai superpoteri di Eleven, come avviene in *E.T.*, ma è il camion del laboratorio che viene prima fatto balzare in aria e poi fatto crollare a terra dopo il passaggio dei fuggitivi. Sono inoltre da notare due dettagli:

- la differente posizione di E.T. e Eleven sulla bicicletta: il primo è infatti davanti a Elliott, mentre la seconda è dietro Mike;
- l'utilizzo in entrambi i casi di un primissimo piano prima della "magia risolutoria".



Fig.3 | *Nightmare on Elm Street*

In questo caso la citazione-allusione riprende in maniera quasi speculare l'originale, ovvero *Nightmare – Dal profondo della notte*. In entrambi i casi, i protagonisti escogitano un piano per uccidere il nemico attraverso la creazione e la sistemazione di una serie di trappole. Sia Fred Krueger nell'originale, sia il Demogorgone in *Stranger Things* vengono inoltre fatti bruciare. La differenza consiste nel prosieguo: mentre nel film di Wes Craven Krueger ricomparirà nell'ultima sequenza, in *Stranger Things* il mostro viene definitivamente distrutto da Eleven.

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



*Fig.4 | Stranger Things, E08*



*Fig.5 | Body Double*

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



*Fig.6 | Stranger Things, E02*



*Fig.7 | Stranger Things, E02*

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



*Fig.8 | Blow-Up*



*Fig.9 | Stranger Things E04*



## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

In questo caso, la citazione-allusione è più complessa, poiché implica due film differenti e due sequenze di *Stranger Things* strettamente correlate. Nonostante sia Jake sia Jonathan utilizzino un dispositivo per vedere ciò che accade di fronte a loro – nel primo caso un telescopio, nel secondo caso una macchina fotografica –, nei fotogrammi tratti da E02 si può notare come la citazione divida in due la scena di *Omicidio a luci rosse*. Mentre Scully vede l'assassinio di Gloria e cerca d'interferire nella vicenda telefonando a casa della donna, Jonathan si limita a osservare la scena senza accorgersi di ciò che sta succedendo di fronte ai suoi occhi. Anche qui è in atto una sorta di rovesciamento poiché all'ipervisibilità del protagonista del film di De Palma corrisponde la cecità del fratello di Will. Lo sguardo voyeuristico di Jake viene così frammentato in quello di Jonathan, che prima fotografa Nancy – la sorella di Mike da cui è molto probabilmente attratto – mentre si spoglia alla finestra, e poi fotografa Barb poco prima di essere rapita dal Demogorgone. L'oggetto del desiderio e l'oggetto soppresso vengono differiti in *Stranger Things* in due figure femminili estremamente legate tra loro – Nancy e Barb sono infatti migliore amiche. Nel fotogramma di E04 si nota invece lo stesso procedimento d'indagine di *Blow-Up*. Se Thomas attraverso lo sviluppo e l'ingrandimento delle fotografie scopre un tentativo di omicidio, Nancy e Jonathan, mediante lo stesso procedimento, riescono a scorgere la figura del Demogorgone dietro quella di Barb, seduta, come vediamo, sul trampolino della piscina.



Fig.10 | Alien

Anche in questo caso la citazione-allusione sembra essere identica all'originale. In entrambe le sequenze, gli elementi alieni, il *facehugger* in *Alien* e il tubo a mo' di cordone ombelicale in *Stranger Things* servono a impiantare nel corpo ospitante gli embrioni parassiti.

È importante fermarsi sulla citazione-allusione di *Under the skin* poiché è l'unica extracontestuale rispetto al periodo in cui si svolge la vicenda e contemporanea a noi. Anche in questo caso la citazione sembra comportare un rovesciamento nella sua estrema somiglianza all'originale: in entrambi i casi, infatti, lo spazio nero è un *luogo altro* in cui si rimane intrappolati. Nel film di Glazer sono gli esseri umani a rimanere intrappolati come prede; in *Stranger Things* invece, sembra essere il Demogorgone a essere intrappolato in quanto predatore, minaccia.

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



*Fig.11 | Stranger Things, E08*



*Fig.12 | Under the skin*

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES

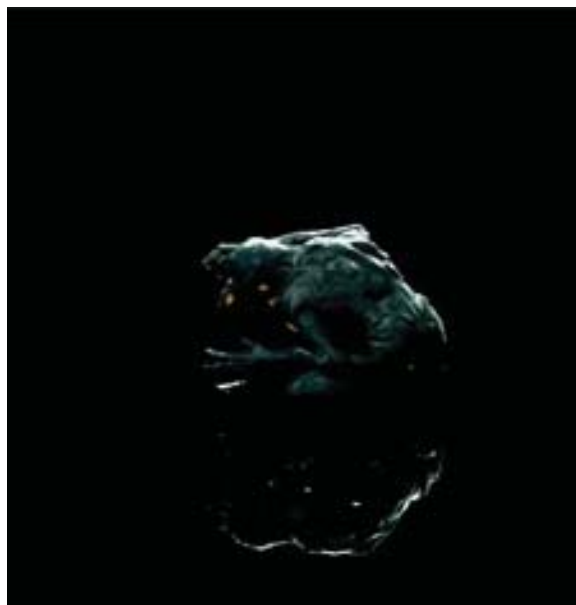


Fig.13 | *Stranger Things*, E06

Secondo Negri vi è anche un altro tipo di citazione, quella riporto, in cui l'innesto è appositamente segnalato come tale attraverso la definizione di una cornice, come può essere ad esempio uno schermo, e l'uso di una soggettiva. Complessivamente è presente a mio avviso soltanto una citazione riporto in *Stranger Things* ed è costituita dall'insieme di pochissime inquadrature del film *La cosa*, mostrato nella "cornice" televisore del professore di scienze della scuola di Hawkins.



Fig.14 | Citazione-riporto *La cosa*, E07

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES

Oltre ai due tipi di citazione proposti da Negri, vorrei soffermarmi inoltre su quegli *omaggi* che nella serie hanno l'obiettivo di contestualizzare temporalmente, anche in maniera ridondante, gli accadimenti. Tra di essi troviamo: biglietti del cinema, locandine e libri.



Fig.15 | Una contestualizzazione extradiegetica: il font usato nella sigla ricorda le copertine di alcuni libri di Stephen King

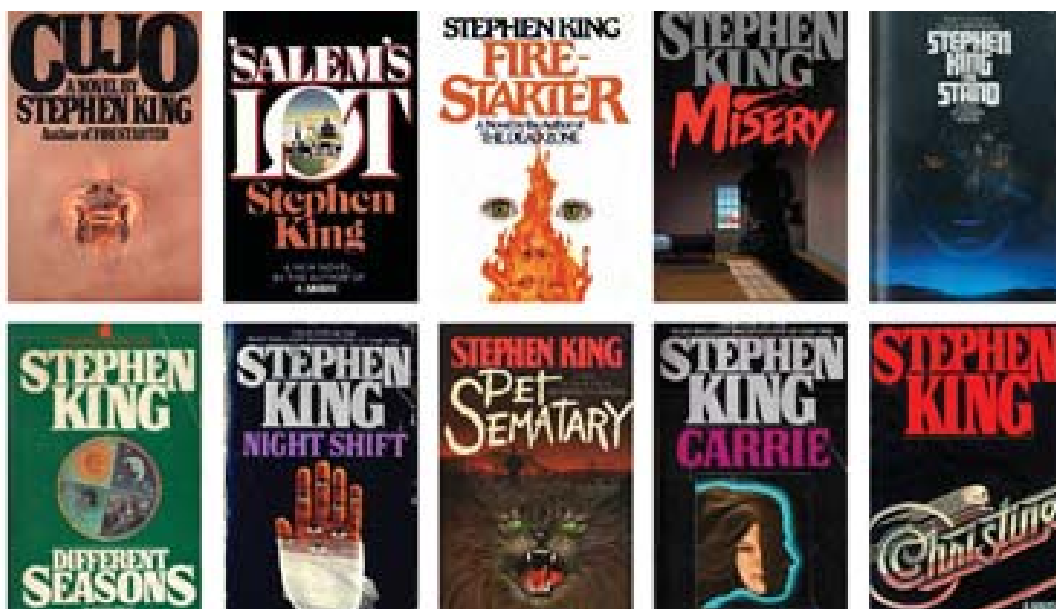


Fig.16 | I libri di Stephen King

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



Fig. 17 | In un *flashback* Joyce (Wynona Ryder) propone a Will di andare a vedere *Poltergeist*, E01



Fig. 18 | Sullo sfondo la locandina de *La cosa*, E01

Anche se non mancano le citazioni sonore, tra cui il verso del Demogorgone, che sembra essere ripreso da quello dell'alieno di *Predator*, la musica diegetica dei The Clash con la loro *Should I stay or should I go* (1982) e quella extradiegetica della reinterpretazione di Peter Gabriel di *Heroes* di David Bowie (1977), è bene sottolineare come in *Stranger Things* il paradigma della citazione sia prettamente visivo. Tornando al testo di Negri, per l'autore la citazione può avere un triplice utilizzo:

- quello *costruttivo-innovativo*, che punta alla produzione di nuovi modelli;
- quello *ripetitivo*, ovvero il citazionismo spinto, nel quale i modelli del passato vengono semplicemente ripresi e riproposti;

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES

• l'attualizzazione di un reperto del passato, che viene smembrato dalla sua temporalità per essere inserito in un nuovo presente.



Fig.19 | La locandina de *La casa* (*The evil dead*, Sam Raimi, 1981), E05



Fig.20 | Una piccola parte della locandina de *Lo squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975), E03

Gli evidenti riferimenti presenti in *Stranger Things* evidenziano una costruzione formale ripetitiva in cui ogni sequenza sembra voler ricercare lo sguardo compiaciuto dello spettatore consapevole, assemblando così un testo allusivo in grado di restituire un'immagine serialmente sincronica del periodo in cui si svolge la vicenda.

CRITICA  
CINEFILIA E  
FESTIVAL  
STUDIES



Fig.21 | La quarta di copertina del libro *Cujo* di Stephen King – sentiamo Hopper far riferimento al libro in questa scena, E04

Alla luce dei fotogrammi analizzati, si può evincere come *Stranger Things* in realtà non prenda nemmeno in considerazione l'uso costruttivo della citazione, favorendo piuttosto la ripetizione d'immagini déjà-vu già esistenti, di modelli già utilizzati e facilmente riconoscibili da uno spettatore medio. La struttura di *Stranger Things* è dunque quella del *remake* stereotipato poiché i prelievi vengono decontestualizzati per essere leggermente reinterpretati, rimodulati a seconda delle esigenze della serie:

nell'allusione, nel rimando generalizzato, il passato viene evocato solo per essere contraffatto e in un certo senso anche azzerato nell'assoluta orizzontalità della memoria. Esso non viene restituito nella sua purezza o integrità. Si allude, si ammicca al passato visto come contenitore di modelli da imitare e contaminare<sup>10</sup>.

L'imitazione e la ripetizione sono dunque le cifre esemplificative della serie ed evidenziano lo sviluppo di un *mimetismo parziale*<sup>11</sup>, ovvero un processo in cui l'affastellamento d'immagini rielaborate riesce a dare soltanto un'idea superficiale del passato. Alla logica della citazione corrisponde un'estetica che ruota attorno a un vuoto costitutivo, quello dell'assenza nostalgica dei tempi perduti e, tuttavia, recuperabili:

anche la citazione-allusione, come il riporto, può assumere l'identità di un crogiuolo nostalgico, dove la nostalgia diventa desiderio di recupero del passato, sguardo affettuoso a ciò che è stato, malessere della distanza o sentimento della mancanza<sup>12</sup>.

### **Il concetto di nostalgia**

Con il termine nostalgia, che deriva dalle parole greche *vóσtoς* – ritorno – e *άλγoς* – dolore –, il medico svizzero Johannes Hofer, nella sua *Dissertatio medica de nostalgia* del 1688, voleva indicare quello stato psicologico di tristezza provocato dal desiderio di ritornare a casa tipico dei soldati mercenari svizzeri<sup>13</sup>. Nel suo libro *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Emiliano

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Morreale afferma, seguendo alcuni concetti benjaminiani, che la nostalgia moderna si lega alla crisi dell'esperienza e all'idea del ricordo come possesso personale. Essa può essere definita come: "il sentimento dolceamaro che accompagna la rievocazione di momenti o periodi del passato"<sup>14</sup>; un sentire figlio della modernità ed esaltato tramite i mezzi di comunicazione, i quali hanno un ruolo fondamentale nel suo sviluppo poiché donano alle persone la possibilità di contemplare continuamente il passato, di vivificarlo nella sua istantanea accessibilità alla memoria e di condividerlo. In questo contesto, è il cinema a essere il riferimento esemplare per lo sviluppo della nostalgia:

non sorprenderà allora che il cinema diventi (...) oggetto e soggetto privilegiato di ritorni del passato prossimo, mode e nostalgie. Il cinema nasce dalle stesse condizioni culturali e sociali che producono quel che oggi chiamiamo nostalgia. E le maniere di gestire e negoziare la nostalgia rimarranno sempre uno dei suoi punti di forza, e lo saranno anche per gli altri strumenti che ne prenderanno il posto alla guida del sistema dei media<sup>15</sup>.

La nostalgia è sempre una *nostalgia mediale*; per Morreale sono gli Stati Uniti il primo luogo in cui l'intreccio tra media e nostalgia si è manifestato, come ad esempio nei *nostalgia movies* degli anni '70, inizio anni '80. La reale capacità del cinema sta nell'allevare:

una sensibilità nostalgica che solo i media successivi sapranno sfruttare; sia nel senso che mette a punto le tecniche della sua evocazione, sia perché si offre come *primo mezzo di comunicazione di massa* che diventa oggetto di diffusione e ricezione nostalgica.<sup>16</sup>

La peculiarità della nostalgia è situata nel suo essere contemporaneamente *individualizzante* e *generazionale*, un sentimento che nella globalizzazione tende a trapassare l'io per essere legittimato, nei suoi riferimenti al mondo dell'infanzia o, al massimo, a quello adolescenziale, a livello sociale. Da questo punto di vista, e qui la tesi di Morreale si fa illuminante, la nostalgia può essere intesa come una vera e propria forma di *rammemorazione intima del passato mancante*, perduto nell'avanzare ineluttabile del tempo. La nostalgia si configura così come il *sentire di possedere una mancanza*, una costitutiva assenza.

Considerando gli sviluppi della tecnologia contemporanea è bene tuttavia sottolineare come la rete abbia consentito l'amplificazione del sentimento nostalgico, non solo attraverso la creazione delle cosiddette *fandom*, ma soprattutto grazie alla continua disponibilità di contenuti, comportando di conseguenza che "la scelta delle epoche da portare in vita ha sempre meno a che fare con l'esperienza reale da parte di una generazione"<sup>17</sup>.

In parziale contrasto con questa "liberalizzazione della nostalgia" si può osservare come a un primo livello, nel suo universo seriale di citazioni, *Stranger Things* voglia inserirsi ancora nel vintage generazionale sfruttando le capacità evocative del cinema a cui fa riferimento. La fine degli anni '70 e l'inizio anni '80, vengono spesso celebrati per il loro *alto grado* di *nostalgia* tra i contemporanei, soprattutto sul lato trash della moda e sul lato musicale – ad esempio la disco music. Riguardo il grado di *nostalgia* sviluppato nei confronti della cinematografia di quegli anni, mi soffermerei prevalentemente su due caratteristiche espresse dal cinema degli anni '80 e totalmente riprese da *Stranger Things*:

- la prima è rintracciabile nell'uscita dei primi *blockbuster* (si pensi a *Guerre Stellari* o a *E.T.*), ovvero un cinema che perde, secondo Peter Biskind<sup>18</sup>, la sua autoconsapevolezza critica a favore di una regressione all'infanzia, scaturigine di un cosiddetto cinema *favolistico dell'evasione*;
- la seconda rintracciabile nella nuova linfa data al genere horror dal cosiddetto *new horror*, che, soffermandosi sulla nozione di corpo in diverse accezioni, arriva, come afferma Enrico Ghezzi, a definire una "plasmabilità illimitata di immagini-corpo"<sup>19</sup> che sfonda i confini del genere stesso per investire l'intera



## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

cinematografia; si pensi al corpo goffo di *E.T.*, al corpo ipercombinatorio e informe de *La cosa*, al corpo automatizzato di *Blade Runner*, all'incubo divenuto corpo di *Nightmare – Dal profondo della notte*, al corpo mostruoso di *The Elephant Man*, al corpo esplosivo di *Scanners* di Cronenberg, al corpo metamorfico de *La Mosca* e al corpo xenomorfo parassita di *Alien*.

La riproduzione di questi stessi schemi a distanza di trent'anni comporta la validazione della tesi secondo cui *Stranger Things* non sia altro che "un tentativo di ricerca estetizzante di matrice vintage"<sup>20</sup> incapace di analizzare a un livello profondo le reali dinamiche di quegli anni. D'altronde, come afferma Luca Bandirali – seguendo Marc Le Sueur – nel suo saggio *Back in the Days: dal Nostalgia Film alla Nostalgic Television Series* due sono i tratti tipici del film nostalgico: "l'arcaismo stilistico e il realismo di superficie"<sup>21</sup>, entrambi peculiarità di *Stranger Things* come possiamo notare sia dalla luce e dai colori ottenuti in postproduzione sia dalla musica utilizzata sia dalle scenografie e dai costumi<sup>22</sup>.

La nostalgia evocata dalla serie, secondo lo schema di Fred Davis seguito da Morreale<sup>23</sup>, è da considerarsi una nostalgia di primo ordine, ovvero *semplice*, che nella sua ricostruzione fedele e fidelizzante evidenzia un semplice rimpianto di quel passato compresso in un ingozzamento visivo d'immagini già viste e privato di qualsiasi istanza riflessiva – nostalgia di secondo ordine – o interpretativa – di terzo ordine. La nostalgia di *Stranger Things* può essere anche definita, seguendo la distinzione fatta da Svetlana Boym, come *restauratrice*, perché "pone l'accento sul *nostos* e cerca di ricostruire la dimora perduta e colmare i vuoti di memoria"<sup>24</sup> mediante una stilizzazione completamente rivolta verso modelli del passato i cui mondi differenti sono uniti in un unico universo totalizzante.

### ***L'estetica di Stranger Things***

*Stranger Things* si configura così come un'operazione fondamentalmente commerciale, un prodotto capace di ricopiare in modalità carta carbone il passato omaggiandolo, riscrivendolo e creando delle immagini nostalgiche che non solo si rivolgono agli spettatori comuni, ma riuniscono anche differenti nicchie di *fandom*. Le citazioni nostalgiche che abbiamo analizzato cavalcano il cinema fine anni '70/ inizio anni '80 accatastandosi l'una sull'altra nel tentativo di riunirsi in un'unica *estetica del déjà-vu onnicomprensiva e acritica*.

*Stranger Things* funziona principalmente agli occhi di molti spettatori come prodotto d'intrattenimento perché ci riporta a un universo cinematografico, quello del cinema d'evasione, che aveva in sé la capacità di far deragliare lo spettatore dal reale attraverso un impianto favolistico di stampo fantascientifico e horror. Una tesi di questo genere, sostenuta da Kathrina Niemeyer e ripresa anche da Bandirali, indica come:

questo sentire retrospettivo sia una reazione alla crisi economica e alla dromomania della società contemporanea; in questo senso, i dispositivi narrativi di questa nuova ondata nostalgica svolgono una *funzione escapistica e sostitutiva*, trasportando il fruitore nel mondo di una volta, *back in the days*, dove tutto si muoveva più lentamente.<sup>25</sup>

*Stranger Things* è nostalgico non solo nei confronti degli anni '80, ma soprattutto nei confronti del cinema di quegli anni. Al contempo, le immagini presenti nella serie non mettono mai in questione la corporeità a un livello profondo; piuttosto la massa superpotenziata di Eleven e la mostruosità priva di qualsiasi riconoscimento facciale del Demogorgone, accompagnano la produzione del racconto, senza che allo spettatore sia concesso di soffermarsi su una possibile differente visione, meno fantascientifica, del corpo umano – l'unica eccezione sembra essere l'identità/differenza tra le immagini di Will in arresto cardiaco e della figlia morente dello sceriffo Hopper.

Nel complesso, le immagini presentate in *Stranger Things* sono immagini totalmente autoreferenziali

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

che c'inglobano in un processo coatto di evasione dal reale, una fuga dal nostro tempo verso un'alterità temporale e cinematografica già vissuta, non messa in questione nella serie e configurata mediante una riscrittura compiacente a se stessa e priva di autoconsapevolezza: «*Stranger Things* non si limita a citare e omaggiare, è anche ideologicamente ricalcato su quel cinema rassicurante e fiabesco degli anni Ottanta»<sup>26</sup>.

*Stranger Things* è un'opera totalmente postmoderna poiché sovraccarica dell'elemento extratestuale che si fa intratestuale; essa è copia identica di un originale esistito<sup>27</sup>. Secondo G. Canova, infatti nel cinema postmoderno avviene uno scambio di congiunzioni: "l'*et et* al posto dell'*aut aut*: non più tesi e antitesi, opposizioni ed esclusioni, ma inclusione, convivenza, contaminazione"<sup>28</sup>. Il risultato che si crea è quello di un'immagine dell'immagine, copia praticamente perfetta dell'originale, un artificio ludico che gioca sulla propria autoreferenzialità ponendo lo spettatore consapevole nella condizione del vedere e contemporaneamente del sapere da dove proviene quella visione; ci si vuole soffermare così solo sulle capacità mnemoniche dello spettatore e sul suo godimento derivato dal mero accumulo enciclopedico e privo di riflessione. Avviene dunque un rovesciamento: lo stato di tristezza nostalgica causato dalla lontananza dai luoghi familiari o dall'"irripetibilità e irreversibilità del tempo"<sup>29</sup> si trasforma in *Stranger Things* in un vero e proprio sentimento del piacere nostalgico frutto dell'accessibilità delle immagini, ora nuovamente a portata d'occhio, e del riconoscimento compiuto dallo spettatore – una sorta di collezionista.

Le immagini nostalgiche di *Stranger Things*, magari coadiuvate dalla pratica del *binge watching*, puntano così a nutrire in maniera bulimica lo spettatore attraverso i continui e innumerevoli rimandi, che consentono di riempire la costitutiva assenza propria della nostalgia senza la possibilità di fare esperienza né di essa né del passato e portando a saturazione l'immaginario dello spettatore. Se si fa propria l'affermazione di Bandirali e Terrone secondo cui "le serie tv non si accontentano di un mondo narrativo 'di taglia ridotta', e pretendono invece di esplorarne il più possibile l'estensione spaziale, l'articolazione temporale e le sfaccettature sociali"<sup>30</sup>, allora si può vedere *Stranger Things* come il tentativo di racchiudere superficialmente – e utopicamente – nel suo conglomerato tutto l'arco spazio-temporale che mette in ballo, ovvero ciò che potremmo definire con un'espressione jamesoniana l'"ottantezza" degli anni Ottanta.

Lorenzo Cascelli

### Note

1. Giacomo Totani, "I fantadolescenti di J. J. Abrams: analisi del film *Super8*", in Daniela Panosetti, Maria Pia Pozzato (a cura di), *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Carocci, Roma 2013, pp. 145-157, p. 145.
2. Ivi, p. 152.
3. Fredric Jameson, *Il postmoderno, o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989, p. 33.
4. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 12-13.
5. Umberto Eco, *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano 2015, p. 131.
6. Giovanni Guagnellini, Valentina Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Archetipo Libri, Bologna 2007, p. 31.
7. Alberto Negri, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, p. 102.
8. Ivi, p. 90.

## CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

9. L'episodio dell'immagine citata sarà ogni volta contrassegnato con la lettera E e il numero dell'episodio stesso. Es.: E01.
10. A. Negri, op. cit. p. 93.
11. Per una completa definizione si veda il saggio di Giacomo Totani.
12. A. Negri, op. cit. p. 95.
13. Johannes Hofer, "Dissertazione medica sulla Nostalgia ovvero Heimweh", in Antonio Prete (a cura di), *Nostalgia. Storia di un sentimento*, Raffaello Cortina, Milano 1992.
14. Emiliano Morreale, *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma 2009, p. 42.
15. Ivi, p. 24.
16. Ivi, p. 32.
17. Emiliano Morreale, *Voglia di nostalgia*  
<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2017/01/30/vogliadinostalgia26.html> (ultima visita: 02/05/2017).
18. Per un'analisi specifica del cinema americano degli anni '80 si rinvia al volume di Pier Maria Bocchi intitolato: *Invasion USA. Idee e ideologie del cinema americano anni '80*, Bietti, Milano 2016.
19. Enrico Ghezzi, *Immagine-epidemia del corpo (e... viceversa)*, in *Paura e desiderio. Cose (mai) viste*, Bompiani, Milano 2011, p. 299.
20. Riprendo la citazione dal giudizio che Giacomo Totani dà a *Super8* (*Jeffrey Jacob Abrams, 2011*) e che è applicabile anche a *Stranger Things*.
21. Luca Bandirali, *Back in the Days: dal Nostalgia Film alla Nostalgic Television Series*, in H-ermes. Journal of Communication 8, 2016, p. 151.
22. Dal punto di vista del realismo di superficie, la seconda stagione di *Stranger Things* sembra seguire pedissequamente la prospettiva della prima, come possiamo vedere dal teaser <https://www.youtube.com/watch?v=9Egf5U8xLo8> (ultima visita: 02/05/2017) in particolare a 00:12, con i protagonisti vestiti con le celebri tute di Ghostbusters.
23. E. Morreale, op. cit. pp. 12-13.
24. Svetlana Boym, "Ipocondria del cuore: nostalgia, storia e memoria", in Filip Modrzejewski, Monika Sznajderman (a cura di), *Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 49.
25. L. Bandirali, op. cit. p. 154, corsivo mio (corsivo mio).
26. Mariella Lazzarin, *Stranger Things. Fuori dal blu e dentro al nero*  
<http://www.doppiozero.com/materiali/stranger-things-fuori-dal-blu-e-dentro-al-nero> (ultima visita: 02/05/2017)
27. Contrariamente all'affermazione di Fredric Jameson secondo cui il simulacro è: "copia identica di un originale mai esistito". F. Jameson, op. cit. p. 38.
28. G. Canova, op. cit. p. 6.
29. Svetlana Boym, "Ipocondria del cuore: nostalgia, storia e memoria", in Filip Modrzejewski e Monika Sznajderman (a cura di), *Nostalgia. Saggi sul rimpianto del comunismo*, Bruno Mondadori, Milano 2003, p. 15.
30. Luca Bandirali, Enrico Terrone, *Filosofia delle serie tv. Dalla scena del crimine al trono di spade*, Mimesis, Milano-Udine 2012, p. 33

## RECENSIONI **Il cinema della sensazione.** ***Il cinema e l'estetica dell'intensità* di Paolo Bertetto (Mimesis, 2016)**



*Il cinema e l'estetica dell'intensità* di Paolo Bertetto chiude la trilogia dedicata alla teoria del cinema e ai suoi rapporti con la filosofia e l'estetica. In questa indagine l'immagine cinematografica non è uno strumento per illustrare il funzionamento di teorie e concetti ma un territorio costantemente attraversato da forze capaci di incidere sul pensiero, sulle sensazioni e sull'immaginario. La trilogia inizia con *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola* (Bompiani 2007), prosegue con *Microfilosofia del cinema* (Marsilio 2014) e si conclude con il volume edito da Mimesis.

La struttura della trilogia è fondata sui rapporti tra percetti, affetti e concetti che, nel settimo capitolo di *Che cos'è la filosofia?* (Einaudi 1996), Deleuze e Guattari utilizzano per definire le caratteristiche dell'opera d'arte e che Bertetto riprende e rielabora nei termini di immagine, concetto e sensazione. *Lo specchio e il simulacro* si concentra su una critica alla dimensione referenziale, mimetica, dell'immagine cine-fotografica per far emergere, già a partire dal lavoro di composizione del profilmico e della messa in scena, il carattere differenziale, configurativo, produttivo e simulacrale del

cinema. Nel secondo volume, sulla scia dei due saggi che Deleuze ha dedicato al cinema, le immagini entrano in dialogo con la filosofia e sono studiate in quanto produttrici di concetti. *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, anticipato dalla raccolta di saggi *Cinema e sensazione* (Mimesis 2015), individua nel dispositivo cinematografico una macchina sinestetica, produttrice di un orizzonte comunicativo inedito e soprattutto capace di generare passioni e sensazioni molteplici.

La sensazione è la forma assunta dall'intensità nei film. Quest'ultima inaugura un paradigma teorico volto ad analizzare le forze in azione (nella *Rhetorica* Aristotele usa il termine *energeia* e lo oppone alla *dynamis* ovvero la forza in potenza) e i flussi attrazionali che innervano l'audiovisivo. Per Bertetto l'intensità «si presenta come un concetto forte, in grado di operare sia nella relazione del film con lo/a spettatore/trice, sia sotto il profilo della forma e del dinamismo del testo» (p. 7). L'intensità si pone sempre sotto il segno della trasformazione e della differenza, sia quando si tratta di andare nella direzione dell'eccesso e perfino dello shock (con diversi gradi e le dovute differenze, si pensi al ruolo della suspense nel cinema di Hitchcock, o all'enigma in quello di Lynch) sia nell'orizzonte della riduzione che raggiunge l'azzeramento (la dilatazione della durata nei film Antonioni o la frammentazione degli spazi in quelli di Bresson).

L'operatività e la capacità analitica del concetto di intensità risiede proprio nel rapporto che esso genera tra interno ed esterno, tra il film e il suo spettatore: «si può parlare di intensità [...] sia riflettendo sulle componenti più rilevanti di un'opera e sul loro funzionamento nella struttura del testo, sia in relazione alla fruizione dell'opera e quindi, nel cinema, al rapporto spettatoriale» (p. 47). Nella dinamica tra interno ed esterno prodotta dall'intensità sono rilevanti due elementi costitutivi della teoria e della pratica filmica di Ejzenštejn: il montaggio delle attrazioni che dinamicizza il testo in modo conflittuale e contrastivo e le

**RECENSIONI** intensità attrazionali prodotte nello spettatore per mezzo del *phatos*. Inoltre, ripercorrendo la storia delle forme filmiche attraverso il concetto warburghiano di *Pathosformeln* (formule del *phatos*, “stilizzazione di energie concrete”), Bertetto sottolinea le qualità sintomatiche e diagrammatiche (fondate sulla ricorrenza di alcune figure e sulle loro trasformazioni passionali) dell'intensità. Un ulteriore elemento intensivo analizzato nel volume è quello dell'identificazione dello/a spettatore/trice e dei suoi modi di manifestazione in rapporto ai personaggi, alle situazioni immaginarie e narrative e alle soluzioni linguistiche e formali. Se il processo identificativo è legato alla relazione con l'altro piuttosto che alla scoperta di un'identità profonda o nascosta, la ripresa delle teorie femministe di Mulvey, Doane e Pravadelli è la chiave di volta per definire le spinte desideranti o al contrario quelle repulsive (processi di disidentificazione) che fondano tale relazione.

Per quanto riguarda la sensazione, ovvero la modalità principale di manifestazione che l'intensità assume al cinema, essa iscrive nel film un vettore estetico (la produzione di *aisthesis*) e una reversibilità fenomenologia tra l'oggetto percepito e il soggetto percipiente.

Alla prima parte di cui si compone *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, già ricca di esempi, segue la seconda, “Analisi di intensità”, nella quale i plessi teorici legati all'intensità e alla sensazione vengono messi alla prova e fatti agire all'interno dei testi filmici. L'analisi tensiva del flusso di sensazioni permette di cogliere «l'architettura di funzionamento emozionale del film» (p. 162).

La fascinazione e la messa a distanza prodotta dalle sensazioni forti legate all'esibizione della violenza e alle scelte compositive sono al centro dell'analisi di *Arancia Meccanica* (1971) di Kubrick e *Vinyl* (1965) di Warhol. In *Sentieri selvaggi* (1956) la sensazione è legata alla dinamica del flusso narrativo e alle trasformazioni compiute da Ford nei confronti dell'immaginario western. In *Quarto potere* (1941) di Welles i vettori principali della sensazione sono prodotti dall'uso innovativo di forme di scrittura come il piano sequenza e la profondità di campo e dalla creazione di immagini eidetiche (l'inquadratura con il cartello “No Trespassing” in cui l'idea e il visibile sono indistinguibili). Le innovazioni narrative, la messa in scena e la costruzione di un dinamismo visivo sono le direttrici principali della sensazione nel cinema di Lang del periodo tedesco e sono finalizzate alla ricerca di una forma, di una volontà di stile (*Stilwille*). Le leggi del desiderio e la struttura dell'inconscio, al pari dell'irruzione dell'onirico e dell'enigma, dominano la sensazione nel cinema di Buñuel. Al centro dell'analisi de *Il Gattopardo* (1963) di Visconti vi è la relazione dialettica tra la dimensione artefatta e simulacrale della pellicola, capace di creare un visibile artificiale fondato sulla fantasmagoria, e la dimensione memorialistica-documentaria del romanzo. L'intensità delle avanguardie storiche e di Brakhage si fonda sulla creazione di scarti e differenze rispetto al cinema narrativo ed è rivolta alla creazione di strutture visive di forte fascinazione.

Il volume si chiude con una riflessione sul cinema americano dell'era di Obama e ne sottolinea i caratteri innovativi di produzione dell'intensità e sovrastimolazione sensoriale sia sul versante della riscrittura degli eventi che hanno segnato la contemporaneità sia su quello del montaggio che diventa ipertensivo e quindi capace di inscrivere nel tessuto della visione una moltiplicazione dei punti di vista. La “trasmodernità” cinematografica prova così a dare forma al nostro presente rendendo sempre più labile il confine tra istanze documentarie e finzionali e spingendo fino al limite le capacità intensive del montaggio.

*Il cinema e l'estetica dell'intensità* chiude un percorso di ricerca quasi decennale consegnandoci una costellazione di teorie e analisi che mette al centro il rapporto tra lo spettatore e l'immagine filmica. Se gli studi sul cinema si sono spesso interrogati sul loro statuto e sulla pregnanza del loro oggetto di indagine, Bertetto ci mostra che non è possibile domandarsi “che cos'è il cinema” senza interrogarsi anche sugli effetti e le sensazioni che esso produce.

Massimiliano Coviello

## RECENSIONI FAScinA 2016: relazioni e sorellanze



La tematica *Essere (almeno) due*, che ha guidato il Forum FAScinA 2016, conduce a una inevitabile costante, un lemma rievocato in modo ricorrente nei panel delle studiose: relazione. Parola che crea una sorta di *mise en abyme*, giacché il Forum stesso si presenta come luogo di scambio e di relazioni.

Si è parlato di relazioni reali, sorellanze, donne davanti e dietro la macchina da presa, protagoniste dei film, relazioni tra le donne nella comunità, relazioni vissute e

relazioni simboliche tra queste donne e lo spazio, tra lo spazio e le cose.

Relazioni che diventano non tangibili, percepite ma non decifrabili. Come la sottile corrispondenza che si crea tra le cose nell'estetica di Silvio Soldini, rievocata da Rosamaria Salvatore nell'analisi di *Le acrobate* (1997). Nel film, le solitudini di Elena, Maria e Teresa si intrecciano in modo casuale - forse grazie a una terza solitudine, quella di Anita - ma il loro incontro è sottilmente inscritto negli spazi, nelle azioni e nelle cose.

Sebbene la struttura narrativa del racconto (suddiviso in capitoli recanti i nomi delle protagoniste) sembri portare a separare le soggettività con una chiara definizione del punto di vista, l'incontro e l'intenso legame tra loro è dato come un processo inevitabile. Un incontro sapientemente sottolineato attraverso le azioni simmetriche e speculari delle protagoniste. Colte nel raccoglimento in se stesse, le donne sono capaci di farsi toccare e sorprendere dalle cose.

Nell'analisi di questa sottile tessitura relazionale, Salvatore si è soffermata sul ruolo degli oggetti, rievocando a tal proposito la distinzione operata da Remo Bodei tra Oggetti e Cose: è necessario che gli oggetti divengano cose, ovvero oggetti su cui si depositano dei significati. Così le donne si lasciano trasportare dal significato metaforico degli oggetti che assurgono a cose, mutano anch'esse con loro, scoprendo nell'incontro, l'una con l'altra, una nuova forza vivificante che le libra leggere come le acrobate della statuetta conservata al museo di Taranto.

La riscoperta della forza individuale delle soggette attraverso la creazione di un legame è stata spesso narrata dal cinema italiano e rievocata all'interno del Forum. Basti pensare all'intervento di Giulia Fanara dedicato a *La pazza gioia* (P. Virzi, 2015), esempio recente di un legame terapeutico e rivelatore di una soggettività profonda per le protagoniste.

La potenzialità delle relazioni femminili nel contesto del cinema italiano ha permesso altresì la riflessione all'interno del Forum sassarese sull'insinuarsi nell'essere femminile di un senso di malinconia costante. Le donne sembrerebbero sottoposte, in ogni fase della loro vita, a una continua lacerazione. Il vuoto malinconico, che difficilmente una donna riesce a riempire, non è da rintracciare tanto nel mondo esterno, quanto nell'interiorità femminile. In ragione di questa mancanza, non si può pensare a un femminile singolare, ma sempre e comunque a un femminile al *plurale*, sempre in una prospettiva doppia. Nel panel introduttivo, coordinato da Federica Villa, si è cercato di spiegare *l'essere (almeno) due* proprio a partire da questo punto di vista. Perché il femminile è duplice? La possibilità del corpo femminile di contenere un'altra vita fa sì che la duplicità sia connaturata all'essere femminile. Nel momento dell'espulsione di quest'altro essere che è *in sé*, la donna è portata alla costante ricerca dell'altro *da sé*, tesa in un desiderio struggente di qualcosa che non riesce ad avere. Rispetto all'universo maschile - al tema del doppio maschile sono stati dedicati numerosi romanzi della letteratura tra fine Ottocento e inizio Novecento - il concetto di lacerazione, di separazione nel caso femminile ha origini molto più profonde. La donna vive nella paura di perdere qualcosa ed è quindi alla costante ricerca dell'altro. La completezza dell'essere femminile si rivela quindi un ideale irrealizzabile.

## RECENSIONI

In aiuto viene il mito di Persefone la quale, rapita da Ade, viene cercata senza sosta dalla madre Demetra. Come ha chiaramente illustrato nel suo ricco intervento Simona Busni, le prospettive delle relazioni femminili in cui si manifesta questa ricerca dell'altra sono sia verticali sia orizzontali. La prospettiva verticale, la più immediata e logica, è quella del rapporto donna – figlia/o. Nel melodramma cinematografico italiano sono numerosissime le storie di donne che trascorrono vite difficili e decidono di ritornare al nido materno. La ricerca dell'altro è in questo duplice e non unilaterale: come la madre aspetta che la figlia ritorni al focolare domestico, così la figlia è alla costante ricerca della sua dimensione. Un film emblematico da questo punto di vista è *La peccatrice*, diretto da Amleto Palermi nel 1940. La protagonista Maria – interpretata da Paola Barbara, moglie del regista – vive drammatici eventi che la portano prima a dover abbandonare suo figlio, poi a incontrare uomini dalla dubbia moralità e infine a lavorare per una casa d'appuntamenti. Stanca delle continue umiliazioni subite, l'unica gioia sarà quella di ritornare fra le braccia materne. Si tratta di un racconto marcatamente patriarcale, nel quale la componente maschile è ravvisabile solo come elemento *negativo*, responsabile della solitudine della protagonista, che non è soccorsa da nessuno, neppure da altre figure femminili.

E qui si apre l'altra visione prospettica illustrata da Busni, ossia la prospettiva orizzontale, della relazione fra donna e donna, quel tacito e inconfessato legame che genera sorellanze. In *La peccatrice* sorellanza non è rintracciabile: la protagonista è sola e senza nessuno, neanche la creatura che mette al mondo le appartiene. Questo particolare è molto importante ai fini delle tematiche affrontate dalla storia; un domani questo figlio della colpa sarà un altro uomo che, probabilmente, tradirà. In altri film altrettanto drammatici questo tacito accordo fra donne è invece presente. Si tratta di un legame che non si basa su un'unione di sangue, ma su un modo solidale di riempire quel vuoto malinconico di cui si è detto poco sopra, un accompagnarsi l'una con l'altra in un quadro - quello della Storia e quello delle storie - nel quale non si è previste. Ed è proprio per trovare il proprio passo e tramutarsi in soggetto che è necessario essere almeno due, disegnando inedite trame relazionali.

Valentina Orlando e Roberta Verde

## RECENSIONI *FAScinA 2016: connessioni e genealogie*



La base della collettività è il rapporto tra due soggetti, quel “essere due” di cui scrive Irigaray e che dà il titolo a FAScinA 2016: *Essere (almeno) due. Donne nel cinema italiano* (Sassari, 13-15 ottobre 2016). È già presente quindi un rimando esplicito a una dimensione di collettività femminile che si costituisce a partire da un due. “Essere in due” rimanda ad un tipo di contatto diretto, ad una relazione uno-a-uno. Il due è luogo del riconoscimento dell’alterità, momento di presa di coscienza del sé come

distinzione dall’unico, dalla totalità. Per Irigaray è dal due che parte la democrazia: due è il fondamento che consente l’Unione tra cittadini e cittadine<sup>1</sup>. Il due è dunque il primo passo che ci porta ad una dimensione collettiva. In questa dimensione ha la possibilità di esistere un senso del comune, che Arendt definisce come la disponibilità di un individuo ad entrare in una comunità<sup>2</sup>. All’aumento del numero degli individui, cresce la complessità della struttura sociale. Quando si è in più di due la comunicazione non è più scambiata sul medesimo filo, da un io ad un altro io. In questo caso hanno luogo dei *network* ai quali partecipano le diverse soggettività, un rapporto molti/e-a-molti/e. La co-partecipazione alle questioni pubbliche è il principio politico sul quale si basa il concetto di *comune*<sup>3</sup>.

L’ultima edizione del Forum delle Studiiose di Cinema e Audiovisivi ha esplorato la produzione filmica (e non solo) delle donne, svolgendo e variamente annodando questo filo di pensiero. Così Elena Marcheschi ha parlato di tessiture attraverso le opere di Ketty La Rocca, Maria Lai ed Eleonora Manca. È in particolare l’opera di Maria Lai a suggerirci un’immagine da associare simbolicamente ai concetti di senso del comune, connessione e *network*, lasciandoci immaginare i fili come traccia di una relazione molte-a-molte. Nel caso del collettivo *Le Ragazze del Porno*, preso in esame sia da Lorenza Fruci che da Sarah-Hélène Van Put, si assiste al passaggio da un essere due (le due componenti iniziali) ad un essere molte (il collettivo al completo). Qui il senso del comune corrisponde ad un obiettivo concordato: la creazione di un immaginario erotico divergente rispetto a quello dominante. Un altro genere di “collettività” è quello studiato da Farah Polato (nella cui analisi il tema dell’ago e del filo ritorna), che ha messo in evidenza la funzione comunitaria dello spazio all’interno del filmico, citando, tra gli altri, il caso della comunità carceraria femminile, autentica e plurale protagonista del film *La stoffa di Veronica* (K. Kieslowski, 2005). In una differente e ulteriore dimensione, il concetto di spazio sociale è stato affrontato anche da Mariagrazia Fanchi, che ha illustrato il modo in cui bambini e bambine percepiscono diversamente il luogo cinema. Attraverso l’analisi dei loro disegni, emerge come le bambine percepiscano fortemente la funzione sociale del cinema, a differenza dei bambini che ne evidenziano altri aspetti.

Passando poi a tutt’altro scenario, quello della sperimentazione filmica degli anni Settanta, al confine fra la pellicola e le altre arti, Giulia Simi ha individuato nei lavori di molte artiste e cineaste il sintomo di una comune necessità politica originatasi con il Sessantotto. Tramite la ricerca del sé, le autrici del cinema sperimentale auspicano un rinnovamento dell’identità collettiva femminile. Nello stesso quadro si colloca lo sguardo di Sandra Lischi, che ha descritto l’esperienza del collettivo di artisti Correnti Magnetiche, poi smembratosi per dare vita a Pigreca, la coppia di artiste Flavia Alman e Sabine Reiff. E qui il cerchio sembra chiudersi, o aprirsi nuovamente: dalla dimensione collettiva del “molti”, si ritorna alla necessità di essere due.

I lavori del Forum si sono poi misurati con la questione della genealogia, strettamente connessa alle relazioni femminili, che mette a tema la discendenza materna. Ancora Irigaray ci guida in questo sentiero, affermando come per conquistare e custodire la propria identità sia necessario non solo riconoscere



## RECENSIONI

l'esistenza di una genealogia di donne<sup>4</sup> ma anche valorizzare due tipi di genealogie: una verticale, tra madre e figlia, e una orizzontale, di sorellanza<sup>5</sup>. A partire da qui, nel suo intervento Simona Busni ha riflettuto sul melodramma, individuando nell'orfanità, condizione tipica all'interno di tale genere, la separazione tra madre e figlia attuata dalla cultura del patriarcato. Attraverso gli esempi di *Il sole negli occhi* (A. Pietrangeli, 1953) e *Un garibaldino al convento* (V. De Sica, 1942), Busni ha mostrato due casi narrativi ibridi, non ascrivibili completamente al melodramma, dove sono presenti comunità femminili nelle quali si attua un tipo di genealogia orizzontale.

Il tema della sorellanza ritorna con evidenza ancor più manifesta nel quadro della produzione filmica contemporanea. Basti pensare alla regista Alice e l'attrice Alba Rohrwacher, un caso di sorellanza non soltanto biologica trattato nell'intervento di Ilaria De Pascalis e in quello di Francesca Brignoli, che si è focalizzata su un tipo di legame orizzontale ideale fra le protagoniste dei film di Alice Rohrwacher *Corpo celeste* (2011) e *Le meraviglie* (2014). A bene vedere, infatti, Marta e Gelsomina appaiono come soggetti imprevisi all'interno della nostra cinematografia in quanto ragazze fuori dai canoni, con corpi ancora indeterminati e che osservano il mondo circostante con uno sguardo puro e sempre pronto a cogliere miracoli, prodigi, proprio perché si trovano ad attraversare quel «tempo dell'incompiuto, della meraviglia»<sup>6</sup>, per utilizzare ancora le parole di Irigaray, che è l'adolescenza. Il titolo della prima pellicola di Rohrwacher si rifà all'omonima raccolta di scritti di Anna Maria Ortese, creando un ulteriore legame spirituale non solo tra la regista e la scrittrice ma anche tra le personagge di Alice e la stessa Ortese:

Io vedevo allora tutto il mondo come una stranezza e una meraviglia quasi non sopportabili [...] Mi sforzai di raccontare ciò che vedevo – il cui significato era meraviglia, stranezza – , volli dire questo [...] e scrissi una trentina di racconti facili, meravigliati<sup>7</sup>.

Infine, altri rapporti di affinità e di sorellanza ideali tra artiste che non si sono mai incontrate o tra personaggi femminili che non hanno tra loro un contatto diretto, sono stati esplorati in numerosi contributi ascoltati a FAScInA – come ad esempio la relazione simbolica tra Valeria Bruni Tedeschi e Monica Vitti analizzata da Giulia Fanara – dei quali non possiamo qui rendere conto, se non complessivamente, evocando la fitta rete di inattese connessioni che lega le esistenze e le storie femminili. Anche in questo senso, il Forum ha permesso alle donne che vi hanno preso parte di vivere una significativa esperienza di comunità, di scambio, di recupero di una genealogia orizzontale, di un tipo di relazione molte-a-molte.

Maria Federica Piana e Alessandra Porcu

### Note

1. Luce Irigaray, *La democrazia comincia a due*, Bollati Boringhieri, 1994.
2. Hanna Arendt, *The Human Condition*, 1958, trad. it., *Vita activa. La condizione umana*, Bompiani, 1989.
3. Pierre Dardot, *Sens commun et sens du commun*, 2016, trad. it. di I. Bussoni, *Senso comune e senso «del» comune. Le pratiche istituenti dell'aisthesis*, <http://operaviva.info/senso-comune-e-senso-del-comune/>, visto il 07-11-16.
4. Luce Irigaray, *Sessi e genealogie*, La tartaruga Edizioni, Milano 1989.
5. Luce Irigaray, *Essere due*, Bollati Boringhieri, Torino 1994.
6. *Ibidem*.
7. Anna Maria Ortese, *Corpo celeste*, Adelphi, Milano 1997.

## RECENSIONI 67° Berlinale – Internationale Filmfestspiele Berlin 2017

### Lunga vita agli autori!



C'è un precedente. La Mostra del Cinema di Venezia aveva presentato nell'edizione del 2009, entrambi nella sezione in concorso, due film di Werner Herzog (*Il cattivo tenente – Ultima chiamata New Orleans* e *My Son My Son, What Have Ye Done*). Ma certo, come tutti allora avevano rilevato, sorpresi e accigliati (rispetto alle decisioni del Direttore della Mostra e del comitato di selezione), si era trattato di un caso singolare e anomalo – destinato, tutti pensavano, a rimanere tale. Tanto più ha colpito dunque la riproposta della formula quest'anno a Berlino con l'inclusione nella selezione ufficiale di due film di Woody Allen. E la statura del cineasta in questione (le cui opere, da tempo, sono mostrate nei principali festival esclusivamente fuori concorso) ha stupito ancor di più lo spettatore. Sarà forse anche per questo che il cineasta americano si è servito di due pseudonimi per firmare i suoi contributi. Non due nomi di finzione, ma, per imbrogliare ulteriormente le carte, evidentemente,

quelli di due colleghi che amichevolmente, evidentemente, si sono prestati all'operazione: Sally Potter per *The Party* e Volker Schlöndorff per *Return to Montauk*. La critica non ha naturalmente mancato di commentare la doppia, inusitata operazione. "[...] E' poi passato in concorso un film di Woody Allen, questa volta non fuori competizione come sempre avviene. Il film di Woody Allen in effetti era stato realizzato da Sally Potter, ma chiaramente sotto pseudonimo. Allen è quasi sempre un ottimo regista, anche se si firma Sally Potter"<sup>1</sup>.



Fig.1 | *The Party*

## RECENSIONI



Fig.2 | *Return to Montauk*

Quanto appena riportato non è il frutto dell'atteggiamento giocoso di chi scrive, in vena di fantasticazioni paradossali. La citazione è autentica. Chiunque può verificarne la fonte. E *The Party* è, incontrovertibilmente, un film "di Woody Allen". Del resto non è la prima volta che il regista americano realizza un lavoro servendosi, come schermo, di un suo collega. Recentemente non v'è chi non abbia immediatamente riconosciuto la vera paternità di *Tutto può accadere a Broadway* (*She's Funny That Way*, 2014), pur firmato da Bogdanovich, così come quella di *A Serious Man* (2009), apparentemente firmato dai fratelli Coen.

In *The Party*, la storia si concentra in un appartamento: Janet (Kristin Scott-Thomas) festeggia con gli amici più intimi, giovani idealisti di un tempo, la nomina a ministro nel governo ombra del suo partito (come in alcuni dei film più recenti di Woody Allen siamo in Inghilterra). Nel corso della festa il marito, un accademico, immerso ora nell'alcol e nella propria collezione di dischi jazz e pop, rivela ai presenti di avere i giorni contati e che preferisce passarli con un'altra donna – a sua volta amica della moglie, il cui marito è tra gli ospiti; un'altra delle invitate, April, è passata a un cinismo tagliente, suo marito (Bruno Ganz) a pratiche new age; una coppia lesbica (una delle due, "first class lesbian and second-rate thinker", nella definizione di April, insegna qualcosa come "Gender differentiation on American utopianism") annuncia tre gemelli in arrivo... E le agnizioni, non proprio gioiose, non sono affatto terminate... Vengono alla mente i gruppi sociali di *Una commedia sexy in una notte di mezza estate*, o di *Settembre*. E i temi che ci sono così familiari: il successo opposto alle ambizioni irrealizzate; lo sviluppo imprevedibile dei legami sentimentali, la loro mobilità, la bugia delle apparenze, i conflitti che covano sotto la superficie... e la struttura drammaturgica che, adottando modelli teatrali, gioca sulla continuità, sulla durata, sull'unità spaziale. Ritroviamo infine la scelta espressiva del bianco e nero di *Manhattan* o *Stardust Memories*.

In *Return to Montauk* la figura di successo è in questo caso uno scrittore, in tournée a New York, in cui già si trova la compagna Clara, per la presentazione di un libro, ma assorbito soprattutto dal desiderio di rivedere un amore di molti anni prima, Rebecca, e tornare con lei sulla spiaggia teatro dei momenti felici della loro storia. Ancora ci si fanno incontro i motivi più tipici del cinema di Woody Allen: la routine dell'attività artistica; relazioni sentimentali incomponibili (una donna presente ma già lontana, una lontana nel tempo ma ancora presente); la fusione tra invenzione letteraria ed esperienza diretta; il gioco delle coincidenze e del caso. Che poi la storia sia stata ispirata da un testo di Max Frisch, prova

**RECENSIONI** l'ammirazione, colta, di Woody Allen per la cultura europea. In *Return to Montauk* ritroviamo i luoghi cari al regista americano<sup>2</sup>. E ritroviamo soprattutto le scelte stilistiche più originali, il trattamento dello spazio e le modalità della composizione rielaborate dal cinema di Antonioni, una delle sorgenti meno esplicitate e nondimeno più forti e profonde nei film del cineasta americano: l'individuo decentrato in un ambiente che lo sopravanza, il groviglio dei sentimenti inscenato nell'astrazione degli spazi (la grande villa sulla spiaggia, ma anche l'appartamento di Rebecca a New York, lo studio in cui lavora). Chi proprio avesse preso alla lettera il nome di Schlöndorff nei titoli di testa, avrà sussultato per l'inattesa novità – ovvero sarà arrivato alla soluzione del – trasparente – enigma proprio per questa strada. Del resto la chiave è là, in bella mostra e proprio all'inizio del testo: abitare a New York (appartamenti costosi e miserabili, l'odore del kebab... - e una città in cui ci si sente soli), dice un personaggio, Clara se non ricordo male, non è come nei film di Woody Allen: *denegazione*...

Ma l'edizione 2017 della Berlinale è stata ancora più audace e le sorprese riservate ancora più grandi. Sempre nel "Wettbewerb" ha presentato, non annunciato, un film di Werner Herzog (ancora lui), seppure sotto lo pseudonimo del cineasta brasiliano Marcelo Gomes: *Joaquim*, su uno dei protagonisti della rivolta della colonia sudamericana contro la corona portoghese e della lotta per l'indipendenza. Gli anni passano, il regista tedesco è meno radicale di quanto non fosse in *Aguirre, furore di Dio*. Ma i temi, le situazioni, e l'ipertrofia di un disegno individuale, il carattere inaudito della sfida, il rapporto con una natura misteriosa e indipendente dalla condizione del soggetto, sono immutati e vivissimi nella loro irripetibile modalità di enunciazione e rappresentazione.

Inoltre, regalo davvero inimmaginabile anche per i cinefili, il festival ha incluso nel programma un'opera di Rohmer, un film postumo evidentemente (se non si vuole aderire ai paradossi della "finzione teorica" di un pensatore come Pierre Bayard). *On the Beach at Night Alone* è girato, altro elemento di sorpresa, nella Corea del Sud, e ci arriva "mascherato" dallo pseudonimo di Hong Sangsoo: ma anche in questo caso l'ufficio stampa non ha fornito indicazioni ulteriori al riguardo. Tuttavia: la materia più tipica del cinema dell'autore francese, l'esposizione di sentimenti "di tutti i giorni", di discorsi e riflessioni "di tutti i giorni" sulla condizione individuale vi trovano un prolungamento quanto mai vivido e, ce se ne stupisce ogni volta, di quasi miracolosa efficacia. Continuiamo a sorprenderci per la capacità, ineguagliabile, di Rohmer di attribuire valore universale, statuto filosofico, quasi metafisico alle forme delle relazioni quotidiane, ai sentimenti quotidiani, alle nostre, quotidiane, verbalizzazioni degli stessi. Le confidenze tra amiche – cosa aggiungere ancora sulla sensibilità del cinema di Rohmer per i suoi personaggi femminili? – si trasformano in principi di condotta, forme di regolazione del comportamento; le relazioni sociali divengono teatro della qualità morale delle scelte. Il tutto in una dimensione ancora più "astratta" di quella dei "Racconti morali", o del gruppo "Commedie e proverbi", o dei "Racconti delle quattro stagioni", ma in cui intatto è, come si diceva, il miracolo della trasformazione del *luogo comune dei sentimenti* in valore *assoluto*, principio orientatore dell'esistenza.

Ultima sorpresa, ancora un inedito che ha richiamato l'attenzione e l'ammirazione di tutti gli spettatori di professione: un film sul modello del "backstage" realizzato da Fassbinder immaginando un remake di *Le lacrime amare di Petra von Kant*. E' stato presentato, verosimilmente per via delle caratteristiche del prodotto (realizzato per la televisione), nella sezione del Forum, che resta tuttavia una delle più prestigiose della manifestazione berlinese. *Casting* il titolo che gli è stato assegnato, ricorrendo anche in questo caso alla firma di un cineasta che si è amorevolmente prestato ad assumerne l'apparente paternità: Nicolas Wackerbarth (che aveva debuttato nel lungometraggio con *Langschatten*, presentato proprio al Forum nel 2013). Una regista si accinge a realizzare una nuova versione di *Petra von Kant*, deve scegliere gli interpreti e il lavoro di selezione si concentra sull'attrice che dovrà impersonare la protagonista, tutta la troupe è coinvolta nei conflitti legati alla decisione per l'assegnazione della parte. La dimensione metatestuale si ricongiunge al modello che Fassbinder aveva già sperimentato con *Attenzione alla puttana santa* (1971) e tuttavia aggiunge un tassello originale allo sviluppo dei suoi temi

**RECENSIONI** più ricorrenti: i rapporti di potere che dominano i legami interpersonali, la dimensione oppressiva che si cela nella relazione maschile/femminile ed anche in quella omosessuale. Le figure che popolano il set rilanciano e moltiplicano gli scontri, le crudeltà, le perversioni che muovono i personaggi del testo, teatrale e cinematografico (uno dei più duri e moderni, anche nella sua versione per le scene).



Fig.3 | Casting

La situazione descritta (opere realizzate ricorrendo a pseudonimi, ritrovamenti postumi) potrebbe essere formulata anche in altro modo: motivi, personaggi, forme espressive circolano, evolvono, si diffondono in piena autonomia: sceneggiatori, registi, non ne sono che portavoce e agenti di diffusione. Chi scrive insiste su questa convinzione da tempo. Ma sembra un'idea più difficile da accettare, più inverosimile, del camuffamento sotto falso nome o del ritrovamento di film post mortem. Se proprio si vuole, d'accordo: salutiamo la forza irresistibile della nozione d'autore, indifferente alle leggi della natura e alle normative legali.

Leonardo Quaresima

#### Note

1. Harald Martenstein, *Die Fünfte*, "Der Tagesspiegel", 14.2.2017.
2. Peter von Becker, *Der alte Mann und die Liebe am Meer*, "Der Tagesspiegel", 16.2.2017. Da soli varrebbero come prova della vera paternità del film...

**BIOGRAFIE** **Luca Bandirali** teaches Cinema Fotografia Televisione at Università del Salento. He is member of the editorial staff of Segnocinema. He's writer and broadcaster at Rai Radio 3. He published four books: "Mario Nascimbene. Compositore per il cinema" (2005), "Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza" (2008), "Il sistema sceneggiatura" (2009), "Filosofia delle serie tv" (2012), (the former three with Enrico Terrone).

**Federico Biggio**, class 1990, journalist and researcher of cinema, web, new technologies and their impact on society and cultural processes. He holds a degree in DAMS-Cinema from the University of Turin in 2014 and acquires a master's degree in Media Communication and Culture with a multidisciplinary thesis on augmented reality and wearable technologies titled «Increasing reality: a paradigm for contemporariness».

**Alberto Brodesco** earned his Ph.D in Audiovisual Studies from the University of Udine. He works as research assistant at the Department of Sociology and Social Research, University of Trento. He is author of *Sguardo, corpo, violenza. Sade e il cinema* (Mimesis, 2014). His publications (see <http://unitn.academia.edu/AlbertoBrodesco>) focus on the limits of representation (violence, death, pornography, freaks), the technoscientific imagery on tv-series, and YouTube as dispositif.

**Giacomo Calorio** has a degree in Japanese Language and Literature at University of Torino and is a PhD candidate in Digital Humanities at University of Genova. His research project focuses on the relationships between contemporary Japanese cinema and digital technologies. He has published *Horror dal Giappone e dal resto dell'Asia* (2005), *Mondi che cadono. Il cinema di Kurosawa Kiyoshi* (2007) and *Toshiro Mifune* (2011). Moreover, he has written about Mizoguchi Kenji, Yamashita Nobuhiro, Sono Sion and intermedial exchanges between *manga* and cinema.

**Lorenzo Cascelli** graduated in Aesthetics in 2012 at the Department of Philosophy at la "Sapienza" University in Rome. His work was focused on T. Malick's *The Tree of Life* and L. von Trier's *Melancholia*. Editor-in-Chief at the webzine *Pensieri di Cartapesta* (2011-2014), he is the editorial director of *Nucleo Artzine* since april 2014. He has been a seminar promoter in the film and contemporary theater industries. He currently works in a publishing house.

**Rinaldo Censi** (Ph.D in Film Studies, University of Bologna) is a writer, translator and film curator. He's interested in the borders of disciplinary areas. He writes occasionally for the Italian newspaper *Il manifesto* and for a number of magazines and journals (*Alfabeta2*, *Cineforum*, *Doppiozero*). He wrote a book on Italian silent Diva-films (*Formule di Pathos*, 2008), one on Yervant Gianikian and Angela Ricci Lucchi (2013). In 2014 he published a book called *Copie Originali. Iperrealismi tra pittura e cinema*. He curated several film programs on filmmakers as diverse as Straub-Huillet, Charley Bowers, Pedro Costa, Philippe Garrel, Peter Tscherkassky, Karl Kels, Jean Eustache, Peter Kubelka.

**Lorenzo Donghi** is an Adjunct Professor at the University of Pavia (Cinema Stylistics and Rhetoric), where he is member of the *Self Media Lab* Center of Research. His main fields of research are visual studies, self-portraiture in new media and contemporary war imagery, upon which he has published several essays in sectorial publications and collective volumes. He is also author of the monograph *Scenari della guerra al terrore. Visualità bellica, testimonianza, autoritrattistica* (Bulzoni 2016).

**BIOGRAFIE** **Elena Gipponi** is a postdoctoral fellow at Iulm University of Milan, where she obtained her PhD in "Communication and New Technologies". She published many essays, particularly on contemporary Italian cinema. She edited *Le forme del classico. Contributi per l'analisi del cinema hollywoodiano* (with Rocco Moccagatta, 2013). Her current research focuses on the transition from black and white to colour in the Italian media landscape.

**Chiara Grizzaffi** has obtained her PhD in Communication and New Technologies at IULM University in Milan, where she is currently teaching. Her essays have been published in journals and in books such as *Critofilm. Cinema che pensa il cinema*, edited by Adriano Aprà (Pesaro Nuovo Cinema, 2016) and *Voglia di cinema. Comunicazione e promozione del film in Italia*, edited by Gianni Canova (Forum, 2013). She is co-editor of «[in]Transition», member of the editorial staff of «Cinergie» and «L'avventura». With Elena Gipponi she is co-editor of the section Cinepolitica for the journal «ComPol».

**Tommaso Isabella** (Milano, 1980) is a film critic and programmer who writes about cinema and visual culture. He obtained his PhD from Bergamo University. Regular contributor for FilmTV and Filmidee, he curates the experimental film section Fuori Formato at Filmmaker Festival (Milano), for which he edited an e-book on film artist Ben Rivers (2012).

**Serena Dafne Magnani** (Genova, 1980) holds a master's degree in painting from the Academy of Fine Arts in Florence and a master's degree in Art History at the University of Genoa; she alternated artistic practice with teaching and research. Art History teacher at the Secondary School, she has also taught in the Faculty of Education Sciences of the University of Genoa with contracts for seminars and supplementary didactic activity. Currently is a phd student in *Digital Humanities. Digital technologies, arts, languages, cultures and communication*, XXX cycle, and collaborates with the University of Genoa. Her field of research is the production and consumption of the artistic image in the hybrid complexity of a visual culture struggled between critical awareness and media interference.

**Elena Marcheschi** is junior researcher at Pisa University (field L-ART/06). She is the author of essays and articles focused on new media, videoart and experimental cinema, and she has curated festivals and exhibitions. She is also author of two monographs: *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva*, Kaplan, Torino 2015, *Sguardi eccentrici. Il fantastico nelle arti elettroniche*, ETS, Pisa 2012 and co-curator of *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione* (with M. Ambrosini e G. Maina), Felici Editore, Pisa 2009. She is in the editorial staff of «Cinéma&CIE. International Film Studies Journal», and since 2005 she collaborates with INVIDEO – International Exhibition of Video Art and Cinema Beyond.

**Giuseppe Previtali** is PhD candidate in Humanistic Intercultural Studies at the University of Bergamo, where he is also teaching assistant. His main research interests are connected with the extreme forms of contemporary visual culture but he also studied the problem of traumatic memory in the context of horror movies. He attended several international conferences and published on several academic journals (such as *Elephant&Castle*, *Rapporto Confidenziale*, *Doppiozero*, *Cineforum*, *Segnocinema*, *Bianco&Nero*, *OI3Media*, *Arabeschi*, *Annali*, *Schermi*). An essay on the journal *Wide Screen* is forthcoming, as his first monograph (*Pikadon. Memories of Hiroshima's Trauma in Japanese Visual Culture*).

**BIOGRAFIE** **Valentina Re** is Associate Professor at Link Campus University of Rome. In 2005 she obtained a Ph.D. in Film Studies at the University of Bologna. From 2009 to 2014, she was Assistant Professor at Ca' Foscari University of Venice. She is senior editor of the journal *Cinéma & Cie* and co-editor of the book series "Innesti / Crossroads" (Ca' Foscari Digital Publishing) and "Narrazioni seriali" (Mimesis). Among her recent publications are the books, *Game of Thrones. Una mappa per immaginare mondi* (Mimesis 2017, co-edited with S. Martin), *L'innesto. Realtà e finzioni da Matrix a 1Q84* (Mimesis 2014, coauthored with A. Cinquegrani), *Cominciare dalla fine. Studi su Genette e il cinema* (Mimesis 2012).

**Enrico Terrone** received a degree in Electronic Engineering from the Politecnico di Torino and then a PhD in Philosophy from the Università di Torino. He taught "History of Film and Film Criticism" at the Università del Piemonte Orientale. He was awarded a Fellowship in Bonn (Käte Hamburger Kolleg), and then a Fellowship in Paris (FMSH – Gerda Henkel Stiftung). He is assistant editor of "Rivista di estetica" and "Segnocinema". Among his papers in English: *The Digital Secret of the Moving Image* (Estetika, 2014) and *On Fictional Characters as Types* (British Journal of Aesthetics, forthcoming). His last book in Italian is *Filosofia del film* (2014).

**Sara Tongiani**, PhD in Comparative Literature at the University of Turin, is currently PhD candidate in Digital Humanities at the University of Genoa. She focuses her research on visual culture, film studies and their connections to literature. She is author of the book *Tra Assurdo e Atonalità: le forze del male nel Doktor Faustus di T. Mann e nel Master i Margarita di M. A. Bulgakov* (2009) and she has recently published several articles and essays.