

- I segreti dello spazio cinematografico -

Un approccio semio-pragmatico per promuovere esperienze immediate nella realtà

Tesi di Laurea di Héctor Chico.

matricola 739399

Relatore | Luigi Bellavita



Politenico di Milano

Scuola del Design

Corso di Laurea Magistrale in

Design degli Interno

A.A. 2014 | 2015

Indice

11 | Abstract - Premessa

I luoghi cinematografici, racconto dei nostri sogni e ricordi

15 | Il film, un dramma con un significato per la nostra vita

19 | *Luogo e nonluogo*

21 | Il *luogo (cinematografico)* alla ricerca dello spettatore.

23 | *L'ambiente*

27 | *La focalizzazione*

29 | *Gioco di sguardi*

35 | *Essere-vivamente-nel-mezzo*

39 | Il *paradosso* dei luoghi

41 | Soggettivamente *qui*, oggettivamente *là*

49 | Note

Vivere e costruire il luogo (cinematografico)

53 | *La fabbrica delle immagini*

59 | *Percepire le scene quotidiane
e cinematografiche*

60 | *Occlusione*

62 | *Altezze nel campo visivo*

64 | *Grandezza e densità relative*

66 | *Annebbiamento*

68 | *Messa a fuoco*

70 | *Movimento prospettico*

72 | *Ombra e luce*

75 | *Un rettangolo carico di emozio-
ne*

79 | *Scolpire il tempo*

83 | *L'esperienza comune della
narrazione visiva*

85 | *Pillow-shots*

91 | *Un uomo che vola sui tetti delle
macchine all'interno di un tunnel*

92 | *L'iconicità (o primo gruppo dei
codici visivi)*

92 | *Della denominazione e riconoscimento iconico*

94 | *Della trascrizione iconica*

96 | *Della composizione iconica*

98 | *Codici iconografici*

100 | *La composizione (o secondo
gruppo dei codici visivi)*

100 | *La prospettiva*

102 | *I margini del luogo*

104 | *I modi del luogo*

106 | *L'illuminazione*

108 | *Bianco&nero e colore*

110 | *La mobilità (o terzo gruppo
dei codici visivi)*

111 | *Lo scrutamento della cinepresa*

114 | *Il profilmico animato*

117 | *Organicità e disorganicità del
luogo (cinematografico)*

121 | *Durata e frequenza del luogo
(cinematografico)*

124 | *Note*

La polifonia della vita nei luoghi di Andrej Tarkovskij, Lars Von Trier ed Ingmar Bergman

129 | *La polifonia della vita*

130 | *I paesi retorici*

Andrej Arsen'evič Tarkovskij

135 | *Un poeta nel cinema.*

137 | L'infanzia d'Ivan

143 | Un'infanzia *ossimorica*

151 | Solaris

157 | Un *chiasmo* esistenziale

167 | Lo specchio

173 | Ricordi *sinestesici*

187 | Stalker

193 | Una zona *brachilogica*

205 | Nostalgia

211 | *Zeugmi* nostalgici

223 | Sacrificio

229 | Sacrificio *tautologico*

Lars Von Trier

241 | *L'enfant terrible*

243 | Le onde del destino

245 | Una fede *allitterata*

271 | Idioti

277 | Un'idiozia *reticente*

287 | Dancer in the Dark

293 | Un'ipotiposi spietata e candida

307 | Antichrist

313 | Un Eden *iperbole*

327 | Melancholia

333 | Un *eufemismo* malinconico

345 | Nymphomaniac Vol. I e Vol. II

351 | L'*analessi* dell'autoliberazione

Ingmar Bergman

389 | *Un regista fisico e metafisico*

391 | Il settimo sigillo

397 | L'*asindeto* prima della morte

411 | Come in uno specchio

417 | L'*aferesi* dell'angoscia

427 | Luci d'inverno

433 | La *preterizione* di una certezza messa a nudo

443 | Il silenzio

449 | L'*epanodo* del silenzio

463 | Persona

469 | *Antonomasia* dell'immedesimazione

479 | Sussurri e grida

485 | Prosopopea dell'anima

499 | Sinfonia d'autunno

505 | *Diafora* dell'angoscia umana

515 | Fanny e Alexander

521 | Tormente e Speranza, *antitesi* della vita

Uno spunto progettuale

553 | Le figure retoriche come produttrici di *esperienze immediate*

556 | Indice iconografico

558 | Bibliografia

560 | Filmografia

563 | Sitografia

564 | Articoli e pubblicazioni

Abstract

Un *luogo* è un agglomerato di elementi che “mette alla prova” la razionalità dell’individuo, e ancor prima, i suoi sensi ed i suoi sentimenti. Lo scopo di questa analisi è quello di fornire al progettista di interni uno spunto che arricchisca il proprio bagaglio progettuale, attraverso uno strumento appartenente ad un campo semantico differente: la *figura retorica*. Nel linguaggio scritto, le figure retoriche sono quei processi stilistici, letterari e poetici che conferiscono al discorso una specifica vivacità, ricchezza ed espressività. In questa sede, tali figure del discorso verranno affiancate ai luoghi cinematografici di Andrej Tarkovskij, Lars Von Trier ed Ingmar Bergman. Sono tre le ragioni principali: il cinema è, per antonomasia, il mezzo più immediato per vivere un’esperienza che inizialmente non ci appartiene ma che finisce per arricchire la nostra esistenza; le figure retoriche possono fungere da catalizzatori che regolano il rapporto tra i protagonisti ed i luoghi del loro agire, e nello stesso modo riescono a mediare il rapporto tra noi, spettatori, e quella realtà che si dispiega sullo schermo; gli ambienti di questi tre registi esprimono in modo eclatante la diverse tappe del nostro vivere terreno - l’infanzia

(Tarkovskij), il dramma della vita adulta (Von Trier) e la crisi esistenziale che nasce dall’immanenza della morte (Bergman).

La progettazione di uno spazio che si avvale consapevolmente delle figure retoriche, può creare dei luoghi che abbiano la capacità di offrire agli individui delle *esperienze immediate* - non solo a livello di una fruizione razionale dello spazio, ma soprattutto di una *fruizione emozionale* - nella realtà di tutti i giorni, dall’ambiente privato a quello pubblico, dal *micro-* al *macro-contesto*.

Per lo svolgimento di questo lavoro, oltre alle *figure retoriche* ed al concetto della *polifonia*, sono stati presi fortemente in considerazione tre modelli. Il primo è quello sviluppato da Francesco Casetti e Federico di Chio nel loro libro *Analisi del film*, applicato nella prima parte e soprattutto nella seconda per analizzare i codici visivi all’interno di un luogo cinematografico. Il secondo è quello svolto da James E. Cutting che studia, in modo accurato, il modo analogo in cui percepiamo le scene *quotidiane* e quelle *cinematografiche*, analisi da cui prende il nome l’omonimo capitolo. Il terzo è la struttura portante di questo lavoro, ovvero, la *semio-pragmatica* proposta da Roger Odin nel suo libro *De la fiction*. Nella sua opera, il semiologo francese adotta un atteggiamento nei confronti del film che pone lo spettatore come un fruitore che vive la realtà cinematografica a seconda del proprio bagaglio esperienziale ed in base ad un’*emotività pura*. La prima parte di questo lavoro rispecchia il modo in cui Odin struttura il film sotto forma di racconto (*narrazione* e *narrativizzazione*); la seconda parte riguarda la costruzione da parte dello spettatore di un mondo mentale, operazione che lui chiama *diegetizzazione*; la terza parte corrisponderebbe a quello che Odin definisce *vibrare al ritmo degli avvenimenti raccontati* dato che attraverso le figure retoriche si vuole far vibrare lo spettatore al ritmo degli ambienti creati dai tre registi per capire meglio quella che è la polifonia della vita. Le figure retoriche e la polifonia sono una analogia di quelle che Odin chiama *operazioni psicologiche* ed *enunciazionali*: in primo luogo perché esse connettono il nostro desiderio a quello operante nelle storie raccontate per capire meglio la vita nelle sue fasi più eclatanti; in secondo luogo perché mettono i parametri filmici al servizio del racconto, omologando le *relazioni diegetiche* (relazioni esistenti tra gli elementi della diegesi) e quelle *filmiche* (relazione tra lo spettatore ed il mondo diegetico).

I

I luoghi (cinematografici),
racconto dei nostri sogni e ricordi

Il film, un *dramma* con un significato per la nostra vita



Scena tratta dal film
Muriel, il tempo di un ritorno (Alain Resnais, 1963).

Hélène esce dall'appartamento. Questo *spazio vuoto* diventa l'elemento centrale della rappresentazione, affermando il senso dell'*assenza dell'uomo* che la donna cercava, uomo che se ne è andato.

"Drammatizzare fa parte della nostra vita. Per lo meno una volta al giorno reinterpretiamo, ad esempio, il tempo meteorologico - un fenomeno libero dalla nostra manipolazione diretta - rendendolo un'espressione del nostro personalissimo punto di vista: "Magnifico. Sta piovendo. Proprio oggi che sono giù di morale. È sempre la stessa storia." Oppure diciamo: "Non ricordo di aver mai sentito un caldo così soffocante", per creare un legame con le persone che vivono l'ambiente insieme a noi. Oppure: "Quando ero piccolo gli inverni erano più freddi e più lunghi", per godere dell'esperienza che porta con sé l'invecchiamento." (Mamet, 2002; p.47).

Nel suo libro *I tre usi del coltello*, David Mamet spiega come il tempo sia impersonale, ma noi lo interpretiamo e lo sfruttiamo come elemento drammatico, lo carichiamo di senso e lo sviluppiamo come se fosse una *trama*, con lo scopo di comprendere il suo significato per il *protagonista*, ovvero, per *noi stessi*. Drammatizziamo il tempo, il passare delle ore, il traffico e altri fenomeni impersonali avvalendoci dall'esagerazione, dall'ironia, dal sarcasmo, dal contrasto, dalla sorpresa, strumenti impiegati

dal regista per creare fenomeni non ordinari dal punto di vista emotivo. Drammatizziamo un avvenimento prendendo gli eventi e riorganizzandoli, allargandoli, condensandoli, in modo da comprendere il significato personale che essi hanno nella vita di ognuno di noi: in quanto protagonisti del *dramma individuale* che reputiamo sia la nostra vita, rendiamo il *generale* e l'*ordinario*, *particolare* e *oggettivo*. Riordiniamo l'universo in una forma comprensibile.

Noi razionalizziamo, oggettiviamo e personalizziamo lo svolgimento di questi eventi che si trovano all'infuori di noi, esattamente come facciamo per una rappresentazione, per un film. Il drammaturgo statunitense chirisce come, a proposito del *dramma*, ciascuno di noi spettatori, parti attive di un pubblico, *interiorizziamo/intuiamo/creiamo/stabiliamo un significato filosofico del film*. Poiché, in definitiva, è un dramma con un significato per la nostra vita. Altrimenti, perché lo guarderemmo?

L'essenza fondamentale del cinema è collegato con l'esigenza umana di appropriarsi e di prendere coscienza del mondo:

L'impulso normale della persona che va in una sala cinematografica consiste nel

fatto che lui/lei si reca lì alla ricerca del tempo - o di quello perduto, o di quello che finora non ha trovato. L'uomo ci va alla ricerca di un'esperienza vitale, perché il cinema amplia, arricchisce e concentra l'esperienza fattuale dell'uomo ma, cioè facendo, esso non solo arricchisce, bensì l'allunga considerevolmente. Nel cinema autentico lo spettatore non è tanto uno spettatore quanto un testimone¹.

Riprendendo il concetto di *essenza dell'immagine cinematografica* sviluppata da Tarkovskij, essa è l'osservazione dei fatti e dei fenomeni della vita svolti nel tempo. L'immagine diventa autenticamente cinematografica alla condizione che essa non solo viva nel tempo, ma che anche il tempo viva in essa, e in ogni singola inquadratura. Dal momento che la nostra vita non è atemporale, un qualunque oggetto inanimato - un tavolo, una sedia, un bicchiere - inquadrato e isolato da tutto il resto, non può essere rappresentato separatamente dal fluire del tempo, da un punto di vista senza tempo.

Un film è godibile come la musica, come il teatro, perché mantiene attivo lo spettatore, infonde in lui/lei un intimo piacere e dà forma alla sua capacità di sintesi razionale: la sua capacità di imparare una lezione - da un tempo perduto, dal qui e ora, da un tempo utopico/distopico - che è il suo meccanismo di sopravvivenza.

È difficile, in definitiva, non vedere la nostra vite come una rappresentazione che ha noi stessi per protagonisti: dalla nostra infanzia fino alla morte, passando attraverso la complessità della vita adulta. I film, sono quel parallelismo dal quale traiamo un significato preciso da traslare nelle diverse fasi del nostro vivere, del nostro passaggio temporale su questa terra.



Scene tratte dal film
I figli della violenza (Luis Buñuel, 1950).

Sopra:
Casa di Pedro.

Sotto:
Il paese retorico della tragedia.



Luogo e nonluogo

Oltre che alla ricerca del tempo - perduto a ritrovato - lo spettatore si reca al cinema per scorgere i luoghi emozionali che parlino della sua condizione in questo mondo. "Un luogo, quindi, può definirsi come identitario, relazionale e storico, uno spazio che non può definirsi identitario, relazionale e storico, definirà un *nonluogo*"³.

L'apparizione e la proliferazione di *nonluoghi* nella *surmodernità* - termine coniato dall'antropologo francese Marc Augè - impone alle nostre entità individuali delle esperienze e prove, del tutto nuove, di solitudine. Con *nonluogo* si indicano due realtà complementari ma diverse: "quegli spazi costruiti in rapporto a certi fini (trasporto, transito, commercio, tempo libero) e il rapporto che ogni individuo intrattiene con questi spazi"⁴. Il nostro diviene un mondo nel quale si nasce in clinica e si muore in ospedale, in cui si moltiplicano, con modalità lussuose e brutali, i punti di transito e le occupazioni provvisorie (le catene alberghiere, i club vacanza), in cui si sviluppa una fitta rete di mezzi di trasporto (gli aeroporti, le stazioni), in cui grandi magazzini (i centro commerciali, i supermercati), un mondo in cui siamo destinati all'anonimità,

all'individualità solitaria, al passaggio, al provvisorio e all'effimero.

Il *luogo*, invece, è lo spazio nel quale l'individuo riesce a ritrovarsi pienamente, sostituendo il rapporto fittizio fra lui/lei e un *nonluogo* per un legame che gli permetta di evidenziare la sua posizione, il suo atteggiamento, le sue emozioni. Un *luogo* è caratterizzato dalle diverse possibilità di percorrere i suoi confini, dalla pluralità dei discorsi che si possono tenere al suo "interno" e dal linguaggio specifico attraverso cui si esprime.

Questo non ci costringe in nessun modo, *au contraire*⁵, diventa lo spazio della nostra libertà emozionale. L'individuo conquista la propria identità.

Possiamo descrivere il *luogo* come un *paese retorico* dove il personaggio è *chez soi*, a casa sua, a suo agio, definizione proposta dal filosofo francese Vincent Descombes. La questione non riguarda tanto l'identificazione di un territorio geografico quanto un territorio retorico. Nel caso del cinema, noi ci troviamo *chez nous*, a casa nostra, quando siamo a nostro agio con la retorica del regista con cui condividiamo l'esistenza in quel preciso mo-

mento. Il segno che siamo *chez nous* è che riusciamo a comprendere e ad accettare senza troppe difficoltà i luoghi e le ragioni presentati dal nostro interlocutore, il regista, senza bisogno di lunghe spiegazioni.

Questi *paesi retorici* anelano l'eternità dei nostri sogni. Diventano dei cantieri per la nostra esperienza che superano il presente da due lati: "sono luoghi che risvegliano la tentazione del passato e del futuro"⁶.



Il luogo (cinematografico) alla ricerca dello spettatore

Spesso consideriamo il cinema come un semplice intrattenimento, un passatempo, forse anche come un mezzo d'espressione da collocare al di là della realtà quotidiana. Da un'altra prospettiva però, il film agisce direttamente sulla coscienza, modifica gli individui e il loro mondo attorno. Vive di vita propria: "resta appiccicato addosso allo spettatore per occuparne la coscienza e la fantasia"⁷.

Un film stabilisce un determinato rapporto tra lo spettatore e l'immagine, una modulazione dello spazio dove cinema, corpo e mente si pongono in una relazione reciproca.

Il cinema - spiega Tarkovskij - per sua natura, esercita un'azione affettiva sul pubblico. Il carattere di tale azione è legato all'emozione intima di ciascuno di coloro che entrano in contatto con un film. Essa diventa tanto più significativa nell'esperienza di ciascuno di noi quanto più "scossa" è la nostra "anima", quanto più quest'ultima è afferrata da tale emozione. Il regista e, di conseguenza, i suoi luoghi, diventano la voce di coloro che hanno bisogno di afferrare e di esprimere il proprio rapporto con la realtà. Se la struttura emotiva dei luoghi di un film si fonda sulla memo-

ria dell'autore, sull'affinità tra le impressioni della propria vita e quelle impiegate nel film, questo sarà in grado di agire emotivamente sullo spettatore. Se, invece, il luogo è costruito astrattamente, sia con la massima accuratezza che in maniera convincente, lo spettatore rimarrà freddo.

I luoghi ci immergono nella realtà diegetica, ci danno la possibilità di vivere ciò che avviene sullo schermo come se fosse la propria vita, come se fosse un'esperienza profondamente personale. Non sono esterni ma interni a noi.

Nonostante non siamo in grado di percepire l'universo nella sua totalità, i luoghi cinematografici sono idonei nell'esprimere tale totalità.

Scene tratte dal film
Decalogo 3: Ricordati di santificare le feste
(Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).

Dall'alto verso il basso:
casa di Janusz la mattina di Natale;
casa di Ewa la vigilia di Natale;
stazione di treno.
Luoghi in cui vengono scosse
le anime di Ewa e Janusz.



Scena tratta dal film
Arca russa (Aleksandr Sokurov, 2002).

Il mare eterno.

L'ambiente

L'*ambiente* nel quale veniamo immersi, è definito dall'insieme di tutti quegli elementi che ospitano la nostra esperienza e che le fanno da sfondo: esso è ciò che disegna e riempie la scena. L'ambiente rinvia a due cose: da un lato all'*intorno* entro cui noi spettatori viviamo la realtà diegetica, lo spazio in cui ci muoviamo; dall'altro alla *situazione* che si svolge, alle coordinate spazio-temporali che caratterizzano la nostra presenza. Di cui le due funzioni dell'ambiente: per un verso *arr-edare* la scena, per l'altro *situarla*.

Queste due funzioni danno luogo a due serie di ambienti entro i quali possiamo agire. Per quanto riguarda la prima serie si può parlare di un ambiente *ricco*, ovvero dettagliato, minuzioso, persino voluminoso, opposto ad un ambiente *povero*, quindi spoglio, semplice, discreto. Possiamo trovarci anche all'interno di un ambiente *armonico*, teso a fondere tra di loro elementi diversi, opposto ad un ambiente *disarmonico*, basato su disequilibri e contrasti. La seconda serie, invece, riguarda un ambiente *storico*, costruito su riferimenti ad epoche ed a regioni precise, opposto ad un ambiente *metastorico* in cui i riferimenti si stemperano nella genericità o nell'astrazione. Troviamo anche l'ambiente *caratterizzato*, dotato di proprietà specifiche ed opposto ad un ambiente *tipico*, in cui ciò che vale è piuttosto il rinvio ad una situazione canonica.



In queste pagine:
Palazzo dell'Hermitage di San Pietroburgo,
ambiente ricco, armonico, storico e tipico.



La focalizzazione



Scene tratte dal film
Decalogo 6: Non commettere atti impuri
(Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).

Sopra:
casa di Magda,
sponda del punto di vista di Tomek.

Sotto:
(sinistra) palazzo di Magda;
(destra) postazione di lavoro di Tomek;
luoghi della focalizzazione

Innanzitutto, il *punto di vista* è la marca della nascita di un'immagine: esso segnala il passaggio da un mondo filmabile ad un mondo così come è stato filmato, da un ventaglio di possibilità ad una scelta precisa. Un'immagine è tale perché parla di un luogo, da cui è stata colta e costruita: "ciò significa che essa "si fa" quando c'è un punto di vista che la determina"⁸.

Contemporaneamente, il punto di vista è anche la marca della destinazione dell'immagine: esso segnala l'estendersi delle linee oltre i bordi dello schermo, o lo sporgersi della raffigurazione oltre la superficie. Un'immagine diventa *visibile* nella misura in cui costruisce una posizione ideale in cui collocare il suo osservatore: "ciò significa che essa "si dà" quando un punto di vista le offre per così dire una sponda"⁹.

Questo punto di vista sovrappone il *formarsi* ed il *proporsi* dell'immagine. L'immagine cinematografica "coglie, e dunque mostra"; allo spettatore "viene mostrato, e dunque coglie".

Dall'espressione "punto di vista" si possono riconoscere almeno tre significati: quello letterale, quello figurato e quello traslato. Il primo caso esprime una accezione strettamente "percettiva" del termine,

il secondo una accezione "concettuale" e il terzo una accezione che potremmo chiamare "dell'interesse". Il primo caso si riferisce al vedere (a una attività scopica), il secondo a un sapere (a una attività cognitiva), il terzo a un credere (a una attività epistemica, con le assiologie e gli schieramenti che ogni credenza comporta)¹⁰.

L'immagine filmica si costituisce a partire da un "osservatorio" preciso, da una prospettiva specifica: fa vedere determinate cose e ne nasconde altre. Facendo questo, seleziona tratti e aspetti del visibile, e dunque fornisce certe informazioni, evidenzia certi dati. Infine, a seconda di come è costituita, esprime valori, ideologie e convinzioni.

Questa selezione permette di mettere in rilievo un luogo, gli si dà uno statuto particolare, lo si privilegia. La *focalizzazione* designa questo doppio movimento di *selezione* e di *messa in rilievo*, di *restrizione* e di *valorizzazione*. Di conseguenza, il film può essere identificato come un insieme di focalizzazioni di luoghi.



Gioco di sguardi

Nel cinema, l'*occhio* è l'organo di disvelamento del mondo, è il punto d'incontro tra noi e il film. Attraverso l'occhio, i *luoghi* e l'*azione* non sono più esterni al nostro corpo, ma si trasformano in *interiorizzazione* e *soggettivizzazione*. Se non avviene l'inserimento e la sutura dello spettatore negli sguardi, crolla la vera e propria sincronizzazione della coerenza spaziale e della successione temporale, dell'identificazione da parte dello spettatore e della comprensibilità narrativa.

Lo *sguardo oggettivo* mostra una porzione di realtà in modo diretto e funzionale, presentando i luoghi senza alcuna mediazione e mettendo in evidenza tutto ciò che in quel momento serve "avere in mano". Ne derivano un vedere "esauriente" (perché il punto di vista da cui si osserva la realtà è diretto e cattura quanto è necessario), un sapere "diegetico" (perché tutto ciò di cui si viene a conoscenza è contenuto nell'evidenza dell'immagine), e un credere "saldo" (in quanto la necessità del punto di vista e l'evidenza dell'immagine non lasciano dubbi, perplessità o domande insoddisfate).

Scene tratte dal film
Images (Robert Altman, 1972).

Sguardo oggettivo all'esterno ed all'interno di
casa di Cathryn, *luogo della psicosi*.

Lo *sguardo oggettivo irreal*, mostra una porzione della realtà in mono anomalo o apparentemente ingiustificato, segno di una intenzionalità comunicativa che va esplicitamente oltre la semplice raffigurazione del luogo. Le "regole" sono dettate in maggior parte dalla macchina da presa, creando delle riprese da luoghi "impossibili", come le inquadrature "a piombo" che disturbano l'immediata riconoscibilità della situazione; o i movimenti di macchina "vertiginosi" che stravolgono il modo abituale di accostarsi alle cose. Attraverso l'oggettiva irreal, noi spettatori, possiamo percorrere e vedere i luoghi in piena libertà e con piena iniziativa. Di qui una marcata identificazione con la macchina da presa, nel cui punto di vista anomalo e deciso possiamo calare il proprio sguardo. Abbiamo così un vedere "totale" (perché l'identificazione con la macchina da presa, soprattutto nei casi di prospettive vertiginose o di movimenti avvolgenti, porta sempre con sé un senso di onnipotenza visiva), un sapere "metadiscorsivo" (perché ciò di cui l'immagine ci informa non è più soltanto legato al contenuto del luogo, ma al modo in cui questo contenuto

si presenta), e un credere "assoluto" (in quanto l'onnipotenza visiva ed il protagonismo della macchina da presa non permettono titubanza o rifiuti).

Attraverso lo *sguardo soggettivo* quanto appare sullo schermo coincide con quanto un personaggio vede, sente, apprende, immagina. Noi spettatori assumiamo una posizione attiva, entrando in campo attraverso i suoi occhi, la sua mente, le sue credenze. Ne derivano un vedere "limitato" (in quanto legato alla visione del personaggio), un sapere "infradiegetico" (cioè calato completamente nel vissuto di chi sta in scena: si sa quello che sa il personaggio), ed infine un credere "transitorio" (poiché destinato a durare quanto dura la credibilità di chi è in campo).

Oltre all'*orientamento* e l'*identificazione* che questi sguardi offrono allo spettatore, essi segnano il punto in cui il *luogo vissuto* restituisce a sua volta lo sguardo e ci guarda come un osservatore. Questa *interpellazione* è la soluzione espressiva che i luoghi cinematografici adottano per rivolgersi a noi, ci chiamano direttamente in causa. Una sorta di "ehi tu!" indirizzato ad ogni spettatore.

Scene tratte dal film
Collateral (Michael Mann, 2004).

Sguardo oggettivo irreal della città di Los Angeles.





Scene tratte dal film
L'amante perduta (Alfred Hitchcock, 1946).

Sguardo soggettivo di Alicia prima di rubare le
chiavi al marito e nemico Alexander.





Essere-vivamente-nel-mezzo

Esistono diverse *finestre* nel cinema: la lente della macchina da presa e del proiettore, la finestra della sala di proiezione, l'occhio come finestra, il film come finestra sul mondo. La (reale) superficie bidimensionale dello schermo si trasforma all'atto dell'osservazione in uno spazio tridimensionale, che si apre al di là del telo come porzione di un'immagine. Nel cinema si guarda *attraverso* una finestra, ma *all'interno* di una cornice:

La rappresentazione della finestra implica il perdere di vista il quadrilatero incorniciato attraverso il quale noi guardiamo, mentre la cornice rimanda sia al contenuto della superficie visiva (opaca) e al suo carattere di artefatto, sia a se stessa. La finestra è nel segno della trasparenza, mentre per la cornice è d'ausilio il concetto di composizione. Laddove la finestra attira l'attenzione verso qualcosa che sta dietro o al di là, sino a far idealmente scomparire del tutto dalla rappresentazione la lastra di vetro che ce ne separa, la cornice - si pensi alle cornici dei quadri classici, alla loro vistosità e all'ostentazione del gesto di mostrare - indirizza l'attenzione sulla qualità di artefatto e sul supporto in quanto tale. In casi estremi, la finestra come medium arriva al punto di scomparire del tutto, rendendosi invisibile, mentre all'opposto la cornice permette di vedere soltanto il medium e la sua composizione¹¹.

Scene tratte dal film
Il cielo sopra Berlino (Win Wenders, 1987).

L'angelo Daniel visita i vari luoghi della
popolazione berlinese.

Il motivo dell'entrare ed uscire,
oltrepassare a attraversare, con-
trassegna la nostra esperienza

cinematografica. Il film ruota intorno a una serie di trapassi e di spazi liminari, a un continuo cambio di luoghi, in senso sia letterale che metaforico. Esso è il passaggio da un mondo ad un altro, ovvero l'esistenza di due mondi che la *soglia* separa ed insieme congiunge.

“Ogni osservazione comincia con una distinzione che suddivide il mondo in una parte contrassegnata e una parte non contrassegnata, un *unmarked space*”¹². Così un *confine* è sempre il risultato di un'osservazione senza la quale la conoscenza non sarebbe possibile affatto. Esso può essere varcato proprio perché implica un riconoscimento ed una vicinanza spaziale. Se stabilire un confine è la premessa dell'osservare, allora bisogna interrogarsi, per quanto riguarda la teoria cinematografica, su dove si trovi il confine (o la soglia) del film.

Lo spettatore si trova fra il proprio mondo e quello del film, si trova fra due poli: la *proiezione*, attraverso la quale egli si può “lanciare” dentro il film, quasi per dissolversi in esso rinunciando volontariamente alla propria soggettività individuale a favore di un'oggettivazione; e l'*identificazione*, che gli permette di assorbire il film, cioè di assumere dentro di sé quel mondo e viverlo così a sua volta quale soggetto immaginario. Queste due posizioni cercano di concettualizzare una situazione di passaggio, ossia un *non-del-tutto-qui*,

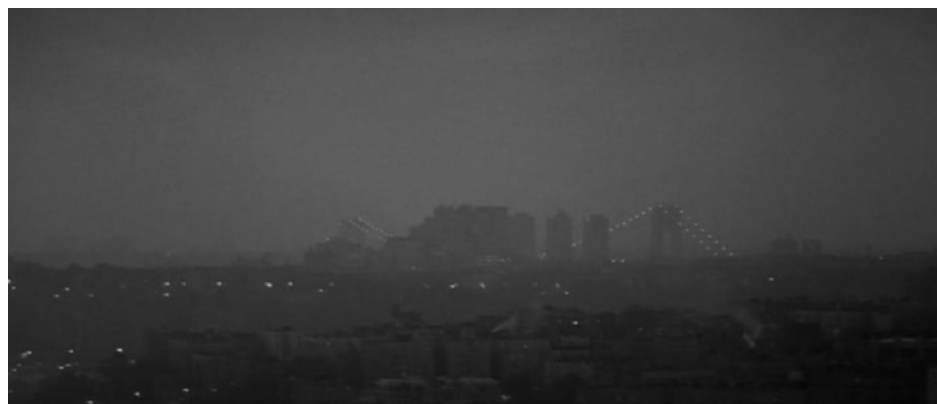
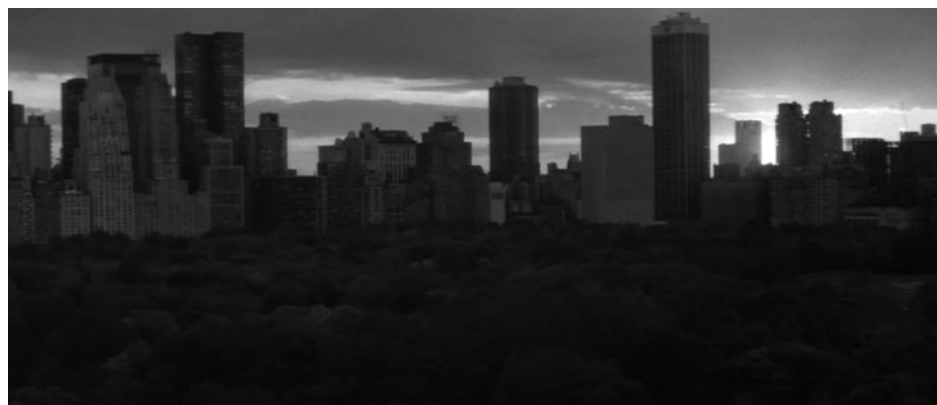
ma anche un *non-ancora-del-tutto-là*, un *essere-nel-mezzo*, dove il film si configura come luogo della transizione e del passaggio, cioè come lo *spazio liminare*.

Lo schermo del cinema, il telo, è fisso e delimitato, irradia e rende visibile anziché nascondere e proteggere. A secondo della prospettiva prescelta i confini dello spazio diegetico si spostano costantemente, i luoghi assumono il ruolo di porte che vengono aperte e chiuse provvedendo all'interpunzione del film. Il *luogo-porta* funge da segnale narrativo, da indicatore di *suspense*, da accentuazione drammatica; esso diventa un portatore di senso che funziona sempre da innesco a da stimolo.

In seconda analisi, potremmo dire che i luoghi cinematografici contengono in sé tutto il film, realizzano una compressione dei dati attraverso cui lo spettatore formula delle espressioni che presuppongono espressioni precedenti e anticipano espressioni future. Questi luoghi ci permettono l'accesso al film, sono delle espressioni di una catena comunicativa ininterrotta attraverso le quali dialoghiamo, accediamo e assumiamo come nostra la diegesi della storia.

Il nostro *essere-in-mezzo*
in compagnia degli angeli Damiel e Cassiel.





Il *paradosso* dei luoghi

Riprendendo il concetto sviluppato da Marc Augé nel suo libro *Nonluoghi*, si può fare un paragone tra il passeggero di questi nonluoghi e lo spettatore nel cinema.

L'utente del *nonluogo* si trova con esso in una relazione contrattuale. L'esistenza del contratto gli viene ricordata al momento opportuno: il biglietto che ha comprato, il tagliando che dovrà presentare al pedaggio, il carrello che spinge attraversando il supermercato. Il contratto ha sempre rapporto con l'identità individuale di colui/colei che lo sottoscrive: per accedere alle sale d'imbarco di un aeroporto bisogna presentare la carta d'imbarco e un documento d'identità che forniscano la prova che il contratto è stato rispettato. Il passeggero conquista dunque il proprio anonimato solo dopo aver provato la sua innocenza. Lo spazio del nonluogo libera colui/colei che vi penetra dalle sue determinazioni abituali; egli gusta la passività della *disidentificazione* con l'ambiente. Lo spazio del nonluogo non crea né identità singola, né relazione, ma solitudine.

A differenza del nonluogo, i *luoghi cinematografici* si sforzano di creare una realtà con la quale noi possiamo dialogare e infine identificarci. In parte è vero che il cinema, in quanto esperienza destinata al consumo dalle masse,

crea un *isolamento* nel buio della sala di proiezione, ma, così come lo straniera smarrito in un paese che non conosce - lo straniero di "passaggio" - si riconosce soltanto nell'anonimato delle catene alberghiere, davanti agli scaffali del supermercato contenenti i prodotti consacrati dalle marche multinazionali, così i vari individui nel cinema - ed ecco qui il punto di contrasto - si riconoscono nei luoghi che meglio *afferrano* ed *esprimono* il proprio rapporto con la vita, interiorizzandosi sempre in maniera diversa.

La nostra esperienza di passaggio su questa terra la viviamo tutti in modo differente, però questi spazi che si rivolgono direttamente a noi sono il punto che ci accomuna nel buio della sala cinematografica.

I nonluoghi della *surmodernità* inducono all'*anonimità*, i luoghi cinematografici ci restituiscono la nostra *identità*.

Scene tratte dal film
Manhattan (Woody Allen, 1979).

Manhattan, luogo che *accomuna* migliaia di esistenze e *restituisce* una identità specifica.



Scene tratte dal film
Stromboli (Terra di Dio) (Roberto Rossellini, 1950).

La matericità dell'isola scaturisce la nostra
percezione somatica dell'ambiente.

Soggettivamente *qui*, oggettivamente *là*.

Al cinema, la disposizione "rigida" e "immutabile" degli spettatori, dello schermo e del proiettore, elementi che stanno in uno specifico rapporto spaziale reciproco, permette il dispiegarsi di un'architettura degli sguardi sullo schermo quale specchio immaginario dello spettatore. Edgar Morin, filosofo e sociologo francese, nel suo studio *Il cinema o l'uomo immaginario*¹⁵, fa notare come i personaggi fittizi che si muovono sul telo fungono da "sosia" dello spettatore, il che li rende delle proiezioni piane attraverso le quali si può partecipare al film, incarnando quanto è troppo intimo e insieme troppo temuto in noi stessi.

Ma questa partecipazione al film, avviene solo attraverso lo sguardo e l'immedesimazione in un personaggio? La cultura popolare degli ultimi anni si è avvicinata all'idea che la pelle sia un veicolo espressivo, una superficie comunicativa. Essa è ambivalente: da una parte è una superficie senza principio né fine, dall'altra, qualcosa di più di un involucro per il corpo, ossia una superficie che produce senso. Queste considerazioni ascrivono al corpo un significato maggiore nel rapporto fra schermo e spettatore. Anche se, all'atto di percepire un film,

spesso dimentichiamo il proprio corpo, esso è il *mezzo* fondamentale che ci dà la possibilità di vivere un'esperienza sensoriale ed estetica. Vivian Sobchack, critico culturale americana, ha delineato una teoria filmica che integra la comprensione intellettuale e le capacità cognitive con una componente corporea: "Non viviamo l'esperienza di un film solo attraverso i nostri occhi. Vediamo, comprendiamo e sentiamo i film attraverso il nostro intero essere corporeo, coadiuvati dall'intera storia e dalla conscenza carnale della nostra acculturata capacità sensoriale"¹⁴.

Nel cinema, la comunicazione intersoggettiva fra cineasta, film e spettatore è quindi resa possibile da strutture condivise dell'esperienza incarnata, le uniche a permettere la percezione dell'esperienza (cogliere ciò che il cinema ci mostra) e l'esperienza della percezione (vivere ciò che cogliamo). La Sobchack sottolinea la totale precedenza e inevitabilità della percezione somatica. Spiega come la sua ricezione delle prime inquadrature di *Lezioni di piano* (Jane Campion, 1993) fosse tale per cui - ancora prima della messa a fuoco visiva e della consapevolezza della percezione - le sue dita "sapevano" ciò che com-

pariva sullo schermo, vale a dire, uno sguardo attraverso le mani:

Quando ho visto l'inizio di *Lezioni di piano* [...] è successo qualcosa di apparentemente straordinario. Nonostante la mia "quasi totale cecità", le "forme indistinte" e la resistenza che l'immagine opponeva ai miei occhi, le mie dita sapevano ciò che stavo guardando - e questo prima che la successiva inquadratura "inversa" ponesse quelle dita al posto "giusto" (ossia dove esse andrebbero oggettivamente viste, anziché guardarvi attraverso). Ciò che stavo guardando fin dall'inizio non era in effetti un'immagine irriconoscibile, per quanto sfocata e indeterminata alla vista, e per quanto i miei occhi non la potessero "distinguere". Fin dalla prima inquadratura (sebbene io non l'abbia "saputo" che alla seconda) le mie dita comprendevano quell'immagine, l'afferravano con un quasi impercettibile formicolio di attenzione e di attesa e, al di là dello schermo, "sentivano se stesse" come una possibilità della situazione soggettiva rappresentata sullo schermo medesimo. E tutto ciò prima di trasformare la mia comprensione carnale nel pensiero cosciente: "Ah, quelle che vedo sono dita". Effettivamente all'inizio, prima di questa ricognizione cosciente, quelle dita non erano intese come "quelle" dita - ossia a una certa distanza dalle mie e oggettive nel loro "esserci". Piuttosto, esse erano state dapprima conosciute sensualmente e sensibilmente come "queste" dita, e collocate in una posizione ambigua, sia al di là dello schermo che su di esso: soggettivamente "qui" e oggettivamente "là", appartenenti sia "a me" che "all'immagine". Quindi non sorprende che la seconda e oggettiva inquadratura "inversa" di una donna che sbircia il mondo attraverso le dita distese non mi abbia sorpresa affatto, piuttosto, mi è sembrato un piacevole culmine e una conferma di ciò che le mie dita - e io stessa, da loro

informata in senso riflessivo sebbene non ancora riflettente - già sapevano¹⁵.

L'esperienza della propria corporeità funge da condizione imprescindibile per l'immedesimazione in un personaggio, in una situazione, o, riprendendo il tema centrale in questa sede, in un luogo. Il nostro corpo, la nostra *pelle come produttrice di senso*, rivive delle esperienze e sensazioni quando veniamo catapultati all'interno di un film, nel momento in cui i suoi luoghi si rivolgono a noi e dialogano attraverso la loro matericità, attraverso il loro ambiente. È la potenza di questi luoghi, e l'esperienza in essi impressa, a fare scaturire la nostra percezione somatica. Così come arriviamo a dimenticare il nostro corpo nella sala cinematografica, spesso ci concentriamo solamente sulle azioni che compie il nostro sossia filmico, trascurando magari l'importanza del ruolo che ha lo spazio in cui si svolge ogni accadimento del film.

Possiamo trovare diversi esempi che spingono fino al paradosso tale concetto.



Scena tratta dal film *Lezioni di piano*
(Jane Campion, 1993)

*Nonostante la mia "quasi totale cecità",
le "forme indistinte" e la resistenza che
l'immagine opponeva ai miei occhi,
le mie dita sapevano ciò che stavo guardando*
(Vivian Sobchack).

Michael Somoroff, fotografo newyorkese, concepisce nel 2007 una serie di immagini intitolata *Absence of Subject*¹⁶ in cui elimina digitalmente le figure umane da alcuni notissimi ritratti realizzati da August Sander¹⁷ tra gli anni Venti e gli anni Quaranta del Novecento. La sua ricerca artistica è influenzata dallo studio della filosofia del linguaggio, della psicologia e del postmoderno. In *Absence of Subject*, Somoroff ricostruisce la porzione di sfondo che i personaggi nascondevano, rendendo i luoghi essenziali ed evidenziando, attraverso il gioco dell'assenza, lo stretto legame tra *uomo* e *paesaggio vuoto*, tra *uomo* e *interni abbandonati*.

Nell'ambito dell'architettura e degli interni, il Museo Ebraico di Berlino, costruito dall'architetto statunitense Daniel Libeskind, è una metafora della tragedia che milioni di ebrei subirono durante l'Olocausto nei campi di concentramento, un grande esempio di *architettura emotiva*. Il museo, aperto il 9 settembre 2001, è una struttura concettuale complessa di caratteri cifrati, codici e temi filosofici. Il suo aspetto esterno, rivestito di zinco, è "ripido" e quasi privo di finestre. Ha tre percorsi alla sua base: la *strada dell'Esclusione* che conduce alla *Torre dell'olocausto*, una torre buia e vuota alta 24 metri; la

strada dell'Esilio che conduce al giardino in cui si trova una "foresta" di colonne di cemento inclinate; ed i *Void*, stanze vuote dalle mura nere che simboleggiano la distruzione della cultura ebraica. Durante il percorso, il visitatore è costantemente stimolato alla riflessione ed al ricordo del popolo ebraico attraverso le diverse sensazioni che questo luogo produce nella nostra memoria e nel nostro corpo.

Per quanto riguarda l'ambiente privato, la casa-studio dell'architetto messicano Luis Barragán a Città del Messico - riconosciuta come una delle opere più significative sia della sua produzione che dell'architettura del XX secolo, tanto da essere stata inserita tra i Patrimoni Mondiali dell'Umanità dall'UNESCO nel 2004 - è un'opera del movimento moderno che integra, in una nuova sintesi, elementi tradizionali, vernacolari, filosofici e artistici. Ogni spazio di questo luogo, dal vestibolo fino al terrazzo, è colmo di suggestioni materiche e cromatiche che richiamano sia l'intelletto sia le emozioni di ogni visitatore. Barragán ci chiede di vivere l'architettura non solo come la fruizione dello spazio e della luce, ma come la *fruizione della memoria* per arrivare a cogliere quelle che sono le radici messicane, i richiami dei loro antenati.

Sopra:
(sinistra) *Absence of Subject*;
(destra) *Void* al Museo Ebraico di Berlino.

Sotto:
(sinistra) casa-studio Luis Barragán;
(destra) interno Ferrari Store.

Spostandoci nel settore del *retail*, il Ferrari Store di Milano, localizzato precedentemente nel centro di Milano in piazza Liberty, nel gennaio 2012 era uno dei negozi più visitato dai turisti provenienti da tutto il mondo. Oltre ai tremila articoli esposti all'interno, quello che viene assicurato in ogni Ferrari Store è l'esperienza completa della storia e dello spirito Ferrari, dove si estrinseca - attraverso le forme, i materiali e le finiture - l'anima duplice del mondo *racing* e del mondo del lusso. Le linee di progetto, morbide e dinamiche, derivano direttamente dalle forme dei bolidi e delle carrozze Ferrari, e anche da un'idea di velocità che prende spunto dall'estetica futurista per definire un design essenziale ma espressivo. Tuttavia, c'è un elemento che conferisce ulteriore volume e movimento allo spazio, il rumore di una macchina F1 che "sfreccia" a grande velocità ogni volta che un visitatore varca l'ingresso del negozio. È l'ascolto di questo rumore - attraverso cui *vediamo con le orecchie* - che rende vivida l'esperienza dell'essere in tribuna a guardare le macchine che greggiano in pista. È il luogo creato nella nostra mente, ed il richiamo ad entrare per vivere quello spazio.

1.



2.



3.

4.

Possiamo vedere come la nostra esperienza è guidata completamente dai luoghi e dalle loro caratteristiche intrinseche ed estrinseche, coinvolgendo non solo il nostro intelletto ma, prima di tutto, i nostri ricordi e ed i nostri sogni insieme al ventaglio di emozioni e sensazioni di cui essi sono composti.

Torniamo al cinema. Le immagini filmiche colpiscono in primo luogo i sensi dello spettatore, impegnandolo fisiologicamente prima che sia in grado di reagire intellettualmente. La *pelle* dei luoghi cinematografici è una metafora per sottolineare il modo in cui il film crea significato attraverso la propria materialità. Essa allude al fatto che noi possiamo *toccare* questi luoghi con i nostri sensi attraverso le sensazioni ed i ricordi; ricordi fin'ora latenti, pronti per essere nuovamente vissuti. È questa la motivazione per cui in questa sede si tratteranno quei luoghi cinematografici in cui non si avverte la figura umana: la *mancanza visiva e fisica* del protagonista o di un personaggio all'interno di una scena, diventa lo stimolo fondamentale per appropriarci e vivere quel luogo che si rivolge direttamente a noi, senza intermediari tranne che la sua pelle ed i nostri sensi, ricordi e sogni compresi.

Questi luoghi, spogli dalla figura dell'uomo, superano il paradigma rappresentazionale che si fonda su *distanza e sicurezza*, in favore di una *ricezione somatica, incarnata*.



Note

¹ Andrej Tarkovskij, *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano, 1988.

² *Con il mento sulle mani, dall'alto della mia mansarda, / Vedrò l'officina che canta e chiacchera, / Le ciminiere, i campanili, alberi della nave-città. / E i grandi cieli che fan sognare la città.*

³ Marc Augé, *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 2009.

⁴ *ivi.*

⁵ In Francese, *al contrario*.

⁶ Marc Augé, *Rovine e macerie*, Bollati Boringhieri editore, Torino, 2004.

⁷ Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Teoria del film*, Einaudi, Torino, 2009.

⁸ Francesco Casetti, Federico di Chio, *Analisi del film*, Bompiani, Milano, 2007.

⁹ *ivi.*

¹⁰ *ivi.*

¹¹ Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Teoria del film*, Einaudi, Torino, 2009.

¹² George Spencer-Brown, autore di *Laws of Form*, libro che si trova nel confine tra Matematica e Filosofia, pubblicato dalla Pck nel gennaio del 1994.

¹³ Titolo originale dell'opera *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, Éditions de Minuit, Parigi, 1956.

¹⁴ Vivian Sobchack, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, 2004.

¹⁵ *ivi.*

¹⁶ In Inglese, *Assenza del soggetto*.

¹⁷ August Sander è stato uno dei fotografi ritrattisti più importanti nella Germania del primo Novecento. Il progetto centrale della sua carriera è stato *Uomini del ventesimo secolo*, con l'obiettivo di rappresentare una visione pluralista della società della Repubblica di Weimar, lontana dal mito della razza ariana. *Uomini del ventesimo secolo* è suddiviso in sette sezioni: i contadini, i commercianti, le donne, le classi e professionisti, gli artisti, le città e gli ultimi.

II

Vivere e costruire
il luogo (cinematografico)



Scena tratta dal film
Easy Rider (Dennis Hopper 1969).

"Eccola qui", la *Monument Valley* tra Utah ed
Arizona.

La fabbrica delle immagini

Nel senso più ampio, i *fatti* del cinema vengono spesso dati per scontati dovuto all'impressione di realtà che investe lo spettatore. I film ci danno la sensazione di assistere a uno spettacolo *quasi* reale - in più larga misura rispetto a un romanzo, un'opera teatrale o un dipinto figurativo -, essi fanno scaturire in noi un meccanismo affettivo e percettivo facendo appello alle nostre convinzioni. La realtà cinematografica parla chiaramente offrendo delle prove e testimonianze veritiere, avvalendosi dell'argomento "È così". E, in modo disinvolto, fa delle asserzioni risolte e decise, acquisendo una modalità che le permette di essere presente e, in gran parte, credibile. La ragione per cui il cinema riesce a costruire un ponte che varca quella distanza tra l'arte e il pubblico, o almeno in gran parte, è perché un regista esprime ciò che gli individui non riescono a esprimere con le proprie parole, conferendo ai film quella *presenza* e *prossimità* che lo collegano alla nostra realtà.

Il sentimento di credibilità di un luogo cinematografico opera in noi sia attraverso quei film fantastici sia attraverso quelli realistici. Il luogo, quindi, può essere *realistico* o *non-realistico*, ma la capacità del cinema di far diventare

reale ciò che mostra, coinvolge entrambi: dona al primo una impressione di familiarità che lusinga le emozioni; mentre al secondo dà la capacità di sradicare queste emozioni in favore di un rafforzamento dell'immaginazione.

Per capire meglio questa *impressione di realtà* prodotta dal cinema, possiamo fare appello a ciò che Roland Barthes¹⁸ scrive nel suo articolo sulla retorica dell'immagine riguardo la fotografia:

Qual è l'impressione di realtà prodotta dalla fotografia? Quali sono i suoi limiti? Quando guardiamo una fotografia, non vediamo una presenza che "è lì", ma una presenza che "è stata lì". Pertanto, abbiamo una nuova categoria spazio-temporale: il *luogo* è "presente" ma il *tempo* è "passato". Questo spiega "l'irrealtà reale" della fotografia. La porzione di *realtà* si trova in una posizione temporale precedente dal momento che l'immagine è esistita in quel preciso momento davanti alle lenti della fotocamera; la fotografia ha dovuto semplicemente registrare l'immagine per poter darci quel raro "miracolo": una realtà dalla quale siamo riparati. Per quanto riguarda *l'irrealtà*, questa è prodotta dalla considerazione del tempo (le cose *erano*, ma *non sono più*) e dalla consapevolezza di ciò che il presente "è". Quello che una fotografia ci mostra, noi sappiamo che non è realmente "qui". Per questo motivo, la fotografia ha poca capacità di proiezione, dando luogo a una consapevolezza puramente spettatoriale, un atteggiamento di contemplazione esterna, anziché una consapevolezza di magiche e romanzesche possibilità. La cognizione

"questo c'è stato" sovrasta la cognizione "eccomi qui"¹⁹.

C'è, pertanto, una grande differenza tra la fotografia ed il cinema, il quale ha una considerevole capacità di proiezione: lo spettatore di un film è assorbito, non dal "quello c'è stato", ma da un senso di "eccolo qui". L'impressione di realtà che danno i luoghi cinematografici è sempre un fenomeno con una doppia valenza, mette in atto il *luogo percepito* e la *percezione che si ha di quel luogo*. Nel primo caso, la riproduzione assomiglia l'originale in modo alquanto convincente; essa contiene un certo numero di tracce della realtà. Nel secondo caso invece, la nostra vitale facoltà di percezione riesce - agendo a diversi livelli - a rendere vero il luogo afferrato. Tra questi due fattori c'è sempre una costante interazione. Di conseguenza, questa riproduzione avvincente genera in noi una partecipazione sia affettiva sia percettiva che ci restituisce la capacità di far diventare la copia realtà.

Quale è l'elemento che fa scaturire quel meccanismo che ci permette di avere quell'impressione di realtà dei luoghi al di là dello schermo? Il *movimento*. La combinazione della *realtà del moto* e

l'apparenza delle forme, ci danno la sensazione di una vita concreta e la percezione di una realtà oggettiva, così come la percepiamo nella nostra quotidianità. Il luogo concede la sua struttura oggettiva al movimento, e il movimento dà corpo alle forme di quel luogo specifico. Il moto quindi, attribuisce corporalità agli ambienti e gli dà una propria autonomia che la loro rappresentazione statica - come nel caso della fotografia - non riuscirebbe a raggiungere; il movimento libera i luoghi dalla superficie piatta in cui sono confinati, permettendo loro di venir fuori come veri e propri spazi fruibili e non solo come lo sfondo di una vicenda. Il movimento comporta volume, e il volume suggerisce la vita.





Il movimento, quindi, comporta due cose: un maggior grado di realtà e corporeità ai luoghi. Esso è sempre percepito come reale, come qualcosa che si svolge nel presente nonostante rappresenti un movimento passato. Gli oggetti e i gli ambienti che guardiamo nei film sono apparentemente solo degli effigi, ma il loro movimento, e quello compiuto dalla cinepresa, non lo consideriamo come la raffigurazione del movimento. Esso, invece, ci appare reale. Christian Metz, semiologo e teorico francese del cinema, nel suo libro *Film Language. A Semiotics of the Cinema*²⁰, spiega come l'impressione di realtà che abbiamo da un film non dipenda dalla forte presenza degli attori ma, piuttosto, dal debole grado di esistenza che posseggono quelle creature spettrali che si muovono sullo schermo, e, di conseguenza, come esse siano incapaci di resistere al nostro continuo impulso di investirle con la realtà appartenente alla diegesi. Si può parlare analogamente dei luoghi che vediamo in un film, ai quali attribuiamo una realtà che proviene dall'interno di ciascuno di noi, dalla nostra proiezione e identificazione incrociate con la diegesi del film. Durante la permanenza nella sala cinematografica, lo spettatore è

“disconnesso” dal mondo reale, quello composto dai suoi luoghi quotidiani, motivo per il quale egli ha bisogno di sentirsi in sintonia con *altro* e in questo modo compiere una *trasferenza di realtà* - da quella quotidiana a quella del film-, coinvolgendo un'attività affettiva, percettiva e intellettuale, la quale può essere destata solo attraverso un'esperienza che assomigli, anche se leggermente e parzialmente, l'esperienza della vita reale. Nell'arte del teatro per esempio, è l'utilizzo di elementi troppo reali per definire un luogo la ragione stessa per cui l'identificazione con la realtà diegetica viene compromessa. Mentre nel cinema, è l'irrealtà del mezzo che permette il luogo diegetico di assumere verità davanti ai nostri sensi.

Se vogliamo capire il perché di questa forte impressione di realtà che ci danno i luoghi cinematografici, dobbiamo cercare quegli elementi del mondo reale che si manifestano all'interno di un film e che sono sinonimo di vita, iniziando da quello fondamentale, ovvero, la realtà del movimento. Movimento in tutta la sua realtà.

Percepire le scene *quotidiane e cinematografiche*

Il mondo reale ha una continuità spaziale e temporale, il film ne risente la mancanza. Siamo evoluti in un mondo continuo e, nonostante quanto essi ci piacciono, noi non siamo evoluti per guardare i film. Sono stati loro invece ad evolvere, al meno in parte, per adattarsi alle nostre capacità cognitive e percettive. Il risultato è un curioso *melange*²¹ di inquadrature e salti spaziali e temporali tra di loro, qualcosa che non accade nel mondo che ci circonda e nel quale svolgiamo ogni attività. Come è perché accettiamo questo? Parte della risposta, secondo James E. Cutting²², è perché noi non percepiamo necessariamente il mondo in base alla sua struttura fisica: "sebbene siamo evoluti in un mondo Euclideo, la nostra percezione dello spazio attorno a noi non è Euclidea e non ha bisogno di esserlo"²³. Esiste una considerevole plasticità nel modo in cui percepiamo il mondo, è solo che esso si mostra a noi in modo rigido e fluente negli eventi.

Un film è composto da inquadrature che la macchina da presa registra in modo continuo, inquadrature che poi andranno giustapposte per creare le diverse scene della storia. Generalmente non parliamo della nostra vita come il susseguirsi di varie scene,

tuttavia provare ad applicare il concetto non è del tutto sbagliato. Noi percorriamo la nostra vita. La nostra permanenza in un luogo specifico durante un lasso di tempo specifico, come quando attraversiamo a piedi una piazza, potrebbe essere definita una scena. Quando questa situazione cambia, nel momento magari in cui entriamo in un palazzo dopo aver attraversato la piazza, potrebbe dirsi che avviene un cambio di scena. La *memoria episodica*²⁴ è essenzialmente la memoria delle scene della nostra vita. Nel film, ogni inquadratura mostra un ambiente in modo specifico; questo ambiente ha una composizione fisica, una disposizione precisa di elementi e oggetti. La proiezione di questa disposizione è unica rispetto alla posizione della macchina da presa, però noi, come osservatori, diamo poca attenzione a questa proiezione. Invece, ci concentriamo sul "mondo dietro lo schermo". Analogamente, vediamo il mondo reale in un qualsiasi momento da una posizione precisa di cui generalmente ignoriamo la particolare proiezione nei nostri occhi, concentrandoci sulla tridimensionalità e sulla disposizione dell'ambiente.

Registi e cinematografi pongono una notevole attenzione alla posizione della macchina da presa, componendo l'immagine e manipolando le informazioni per rappresentare, come meglio credono, un luogo e la disposizione dei suoi vari elementi.

Ci sono diverse *fonti dell'informazione* disponibili all'osservatore nel mondo reale che possono essere trasferite a quello del cinema. Ogni regista ha un margine d'azione molto vasto nel disporre di questi elementi, impiegandoli per farci vedere esattamente ciò che lui/lei vuole. Queste *manipolazioni*, espresse attraverso la macchina da presa, spesso passano inosservate dallo spettatore. La ragione, dietro la quale si nasconde una grande maestria, è perché queste tecniche rispecchiano il nostro sistema visivo. Capire perché un film funziona così bene nella nostra mente vuol dire capire il modo in cui percepiamo il mondo reale. Capire come percepiamo il mondo attorno a noi ci dice tanto riguardo il modo in cui capiamo un film.

Occlusione.

Si verifica quando un oggetto nasconde parzialmente un altro oggetto dalla nostra vista, conferendo delle informazioni riguardanti le relazioni spaziali e la profondità. La posizione della macchina da presa e il disordine degli elementi in una scena, detteranno all'osservatore quali oggetti nasconderanno - totalmente o parzialmente - altri oggetti. Attraverso l'occlusione noi non siamo in grado di sapere con certezza dove si trovano alcuni oggetti o personaggi, attribuendo così più drammaticità alla scena.



Scena tratta dal film *Amores perros*
(Alejandro González Iñárritu, 2000).

Octavio cerca disperatamente,
nella stanza della cognata, i soldi risparmiati.

Altezze nel campo visivo.

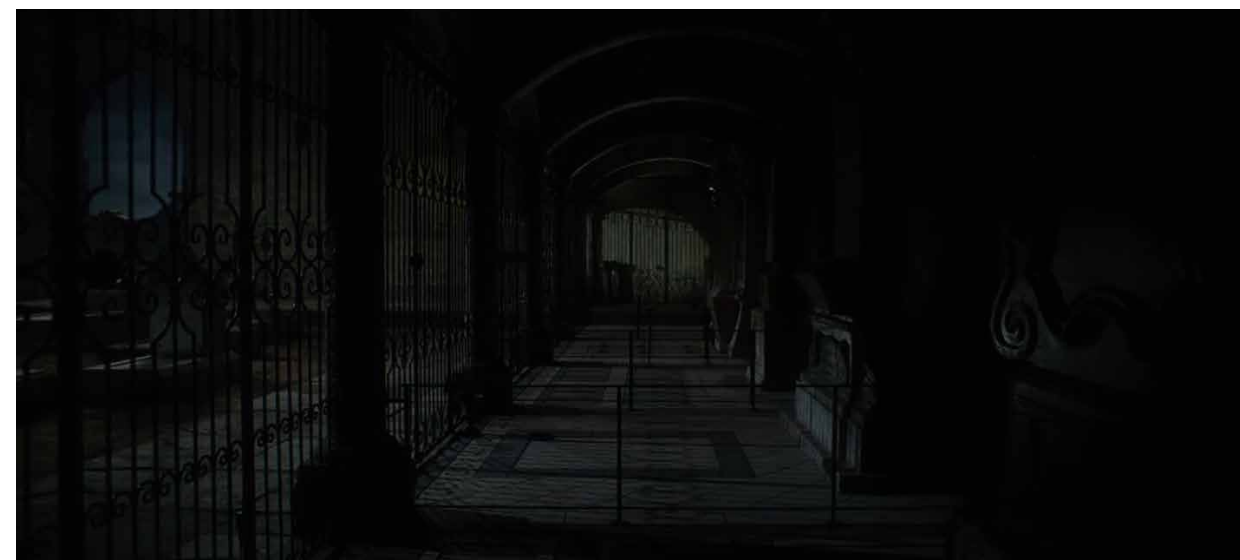
Riguarda la posizione degli oggetti nell'inquadratura in base alla loro altezza; gli elementi che occupano una posizione più alta solitamente sono quelli più lontani. Questa informazione misura le relazioni tra le basi degli oggetti in un ambiente tridimensionale così com'è proiettato nel nostro occhio. Le altezze dei diversi elementi specificano a loro volta l'altezza della macchina da presa e la sua *angolazione* rispetto al piano. Questa altezza e angolazione della macchina conferiscono allo spettatore una posizione soggettiva: un'altitudine maggiore indica *dominio* (quando un adulto guarda in giù un bambino), un'altitudine minore indica un *ruolo remissivo* (quando un bambino guarda in su un adulto).

Nella prima metà di *The Sound of Music* (Robert Wise, 1965), che si concentra maggiormente sui bambini von Trapp, predominano le inquadrature riprese da un'altezza minore rispetto alla linea visiva di un adulto. La seconda metà del film, incentrandosi sulla storia d'amore tra Maria e il Capitano von Trapp, presenta più riprese corrispondenti all'altezza di un adulto. Noi spettatori, dobbiamo identificarci con i bambini durante la prima metà, e con gli adulti durante la seconda.

Scene tratte dal film *The Sound of Music*
(Robert Wise 1965)

Sopra:
i bambini von Trapp escono per una passeggiata.

Sotto:
la famiglia von Trapp si nasconde dai nazisti.



Scene tratte dal film *La donna che visse due volte*
(Alfred Hitchcock, 1958).

Il vertigo sofferto da Scottie Ferguson.

Grandezza e densità relative.

Concerne quanto grandi sono gli oggetti e la loro quantità così come sono percepiti dall'occhio. I ciottolini appaiono grandi e poco numerosi quando sono tenuti in mano, però sembrano più piccoli e molto più numerosi quando li vediamo su una spiaggia rocciosa. In termini tecnici, la *grandezza relativa* è la misura dell'estensione angolare della proiezione retinica di due o più oggetti simili. A differenza dell'*occlusione* e *l'altezza nel campo visivo*, la grandezza relativa ha il potenziale di conferire delle informazioni riguardo le proporzioni degli oggetti. La *densità relativa*, invece, riguarda il numero proiettato di oggetti simili per ogni angolo visivo. Funziona in modo inverso alla grandezza relativa ed è considerevolmente più debole nella sua potenza percettiva.

Nel cinema, la grandezza e densità relative sono manipolate attraverso l'uso delle lenti. Un effetto significativo può essere la dilatazione e la compressione dello spazio con lenti di corta e lunga focale rispettivamente. Probabilmente la più impressionante "deformazione spaziale" è attribuita ad Alfred Hitchcock in una scena del suo film *Vertigo* (1957). Hitchcock desiderava simulare la paura dall'altezza di cui soffriva Scottie

Ferguson quando guardava giù dalle scale nella torre del campanile. L'effetto è riprodotto in una inquadratura soggettiva (seguita da un'oggettiva di Ferguson che guarda giù dalle scale) combinando un *dolly in avanti* con *uno zoom indietro*. Questa procedura mantiene i gradini più vicini della stessa grandezza ma dilata lo spazio, modificando la profondità apparente attraverso dei cambiamenti nella grandezza relativa degli oggetti più lontani - ma non di quelli più vicini. La scena ha un carattere turbolento e vorticoso, la base della scalinata si allontana da noi, diventando più profonda e decisamente più pericolosa.



Scene tratte dal film *Il trono di sangue*
(Akira Kurosawa, 1957).

Dall'alto verso il basso:
Washizu e Miki si perdono nella nebbia;
il castello di Tsuzuki in lontananza;
ingresso del castello.

Annebbiamento.

Si riferisce agli effetti di *nebbia* e *foschia*. Esse creano *ambiguità* e *non-differenziazione* tra gli oggetti, la distanza è determinata dagli elementi "inquinanti" nell'atmosfera. L'effetto percettivo è una diminuzione nel contrasto tra gli oggetti e lo sfondo con un incremento delle distanze percepite. Gli oggetti appaiono meno luminosi e meno definiti quando sono più lontani, ma in qualità di osservatori noi non sappiamo esattamente quanto lontano si trovino perché non possiamo stimare in maniera accurata la densità dell'atmosfera. Nel cinema, l'annebbiamento può essere altrettanto manipolato attraverso l'impiego delle lenti: lenti con una focale lunga coinvolgono molto di più l'atmosfera tra gli oggetti messi in fuoco ed il campo visivo.



Scena tratta dal film *Elephant*
(Gus Van Sant, 2003).

Un corridoio durante il massacro della
Columbine High School momenti prima che
entri in campo uno degli studenti.

Messa a fuoco.

Il nostro occhio è capace di mettere a fuoco oggetti che si trovano vicini e lontani mantenendo chiara l'immagine retinica; gli elementi che si trovano a una distanza diversa rimangono sfocati. Il processo analogo della macchina da presa avviene mediante la manipolazione della *profondità di campo*, la quale riesce a mettere a fuoco un oggetto lasciando sfocato un altro. Questa informazione dice all'osservatore che gli oggetti si trovano a profondità diverse, ma non l'ordine in cui sono posizionati.



Scene tratte dal film *Quarto potere*
(Orson Welles, 1941).

Sinistra:
dolly sulla marea di oggetti posseduti da Kane.

Destra:
zoom sulla slitta Rosabella.

Movimento prospettico.

Si riferisce al *movimento apparente* degli oggetti che sono rigidamente attaccati ad un piano; da non confondere con il movimento reale di un determinato oggetto. Il movimento prospettico avviene durante l'uso di un *dolly* o una *steadycam*: gli oggetti ravvicinati si "muovono" più velocemente rispetto a quelli lontani, e la loro velocità è inversamente proporzionale alla loro distanza dalla macchina da presa.

Sebbene noi non ce ne accorgiamo, i registi sono sensibili alle differenze tra un *dolly* ed uno *zoom*. I *dollies* sono usati per suggerire il movimento dello spettatore nell'ambiente; gli *zoom* sono tipicamente impiegati per incrementare l'attenzione su un oggetto specifico messo al centro del campo visivo, rifiutando così, le informazioni periferiche.



Ombra e luce.

L'*ombra* e la *luce* fungono da indicatori nella percezione della *profondità*, della *forma* e dell'*identità* degli oggetti e degli individui. Scena emblematica quella ne *Il Conformista* (Bernardo Bertolucci, 1970) in cui lo spia fascista Marcello Clerici si reca a Parigi dal suo vecchio insegnante di filosofia Luca Quadri, noto dissidente politico, per ucciderlo. Mentre i due hanno una conversazione nell'ufficio del professore Quadri, Clerici chiude una delle due finestre rendendo buio gran parte dell'ambiente, tranne per il fascio di luce che entra dalla seconda finestra, dando un taglio netto e cupo agli oggetti che si trovano sulla scrivania e alle figure dei due uomini. Attraverso le ombre e la luce, lo spazio diventa un *luogo metaforico* in cui si svelano le personalità di Clerici e Quadri; i loro costanti spostamenti, dentro e fuori l'ombra, diventano connotazione del proprio atteggiamento e pensiero.



Scena tratta dal film *Il conformista*
(Bernardo Bertolucci, 1970).

L'*ombra* e la *luce*, metafore degli atteggiamenti di
Marcello Clerici e Luca Quadri.

Un rettangolo carico di emozione



Riprendendo le parole del maestro del *thriller* cinematografico Alfred Hitchcock, "quando si racconta una storia al cinema, non si dovrebbe ricorrere al dialogo se non quando è impossibile fare altrimenti"²⁵. In un film è indispensabile tenere nettamente distinti gli elementi di dialogo e gli elementi visivi, dando la preferenza, ogni volta che sia possibile, ai secondi sui primi. Qualunque sia la scelta finale in rapporto allo sviluppo dell'azione, deve essere quella che con maggiore sicurezza tiene il pubblico in sospeso.

I luoghi cinematografici, intuitivamente *non-problematici*, sono complessi da definire. Un *luogo* è un ambiente segregabile, a livello sia visivo sia mentale, che viene evidenziato nell'inquadratura di una scena, motivo per il quale sono necessari delle distinzioni ben precise per differenziare i vari ambienti in cui si compiono delle azioni specifiche. Possiamo prendere in analisi una casa per capire meglio questo concetto: le multiple stanze di una casa diventano degli ambienti diversi se le azioni che si svolgono al loro interno sono diverse, questo avviene in particolar modo se non c'è una transizione morbida tra le stanze; tuttavia, se la macchina da presa semplicemente cammina attraverso le stanze, ecco che la

Scene tratte dal film
La leggenda del pianista sull'oceano
(Giuseppe Tornatore, 1988).

I vari ambienti del transatlantico *Virginian*,
un mondo autonomo nel mezzo dell'oceano.

casa diventa un singolo ambiente. Camminare, correre o guidare attraverso una *regione*, può essere considerato come un solo ambiente. Ciononostante, percorsi più lunghi potrebbero essere divisi in più segmenti di spostamento e di riposo, di conseguenza ognuno di questi segmenti potrebbe vedersi come un ambiente a sé stante, analogamente quanto succede con le stanze di una casa.

Oltre allo spazio ripreso nell'inquadratura, Noël Burch²⁶ ha individuato sei spazi *offscreen*: il lato sinistro, quello destro, il sopra, ed il sotto dell'ambiente così come è presentato sullo schermo, lo spazio al di là del set cinematografico, e lo spazio che si trova dietro la macchina da presa. Lo spazio che si trova dietro una porta chiusa di solito coincide con lo spazio al di là del set cinematografico. Perciò, la scena di uno spazio che ne segue un altro con una porta chiusa tra di loro, è un ambiente diverso. Lo spostamento in ascensore è un ambiente a sé stante, indipendente dai piani che si trovano sopra e sotto. L'interno di una carrozza della metropolitana è un ambiente singolo, però smette di esserlo se le porte che uniscono le varie carrozze sono aperte. Anche quelli che derivano dai sogni o dalla memoria di un personaggio sono considerati ambienti quanto quelli della realtà diegetica. Nel suo articolo *Event-Indexing*

*Analysis*²⁷, James E. Cutting analizza come i film prodotti tra il 1980 e il 2010 hanno quasi il doppio numero di ambientazioni (39 in media) rispetto a quelli realizzati nel 1970 e negli anni precedenti (21). L'identificazione di questi luoghi influisce significativamente sulla struttura del film. In particolare, i film ritornano ad ambienti precedentemente mostrati con una media del 65% di tutte le scene. I valori più bassi sono del 41% e 43% per *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990) e *Grapes of Wrath* (John Ford, 1940) rispettivamente. In termini generali, questi due film trattano il tema del *viaggio*: il secondo in modo geografico, il primo in modo metaforico durante la vita giovane. Questo suggerisce che gli ambienti si ripetono con minor frequenza quando il filo narrativo riguarda il viaggio in sé. I valori più alti invece appartengono ai film d'azione - 82%, 79% e 74%, per *Die Hard 2* (Renny Harlin, 1990), *Inception* (Christopher Nolan, 2010) e *Mission: Impossible II* (John Woo, 2000) rispettivamente. Questi valori sono comprensibili dato che nel film d'azione spesso si fanno dei salti in avanti e indietro tra le diverse linee narrative. I valori per le vecchie commedie non sorprendono. Essendo adattamenti dal teatro, generalmente hanno dei limiti affrontati anche dalle produzioni teatrali, mostrando molto spesso gli stessi spazi fi-

sici con gli attori che entrano ed escono da quei pochi ambienti.

Le scene di un film, spesso sono girate in funzione della verosomiglianza di quello che si vede nella scenografia nel suo complesso, e non in funzione della parte di ambiente che si vedrà sullo schermo. Sarà in realtà quella porzione a dialogare direttamente con lo spettatore. L'impostazione di queste immagini, che ripetutamente ci mostreranno uno o più ambienti, hanno la responsabilità di esprimere ciò che i luoghi vogliono farci notare e, soprattutto, farci capire. È quindi la macchina da presa che deve lavorare sullo spazio scegliendo la dimensione delle immagini e definendo - fisicamente e metaforicamente - gli ambienti in funzione degli scopi drammatici e dell'emozione. Non si tratta soltanto dell'intenzione di far vedere la scenografia e gli elementi che la compongono per un numero di volte totalmente casuale.

Riprendendo le parole del maestro Hitchcock: "Un film circola nel mondo intero. Esso perde il quindici per cento della sua forza quando è sottotitolato, il dieci per cento soltanto se è ben doppiato, mentre l'immagine rimane intatta anche se è proiettata male"²⁸. In poche parole, il rettangolo dello schermo deve essere caricato di emozione.





Scolpire il tempo

Il *ritmo*, dominante assoluta dell'immagine cinematografica, esprime il fluire del tempo all'interno dell'inquadratura. Tarkovskij affermava:

Il fatto poi che questo stesso scorrere del tempo viene rivelato anche dal comportamento dei personaggi, dai trattamenti figurativi e dai suoni, tutto ciò costituisce soltanto una serie di comportamenti collaterali che, ragionando da un punto di vista teorico, possono anche essere del tutto assenti e, cionondimeno, l'opera cinematografica esisterebbe lo stesso. Ad esempio, ci si può facilmente immaginare un film senza attori, senza musica, senza scene e persino senza montaggio, ma non ci si può immaginare un'opera cinematografica senza la sensazione dello scorrere del tempo²⁹.

Prendiamo in mano i ragionamenti che il regista russo tratta nel suo libro autobiografico *Scolpire il tempo*. L'immagine cinematografica scaturisce durante le riprese, *riempiendo* ogni inquadratura di tempo. Il montaggio mette insieme queste diverse *capsule* organizzando la struttura vivente e unitaria del film, quali vasi sanguigni che danno vita a un corpo. Il numero delle inquadrature di un film è determinato dalla loro lunghezza. Il ritmo del film nasce dal carattere del tempo che scorre in queste inquadrature. Pertanto, il ritmo non è determinato dalla

Scene tratte dal film
M - Il mostro di Düsseldorf (Fritz Lang, 1931).

La voce (*off*) della madre che grida più volte il nome di Elsie - sua figlia - esprime il *ritmo ansioso* di queste scene in assenza della bambina.

lunghezza dei vari brani montati, bensì dal grado di tensione del tempo che corre all'interno di essi.

La caratteristica del montaggio cinematografico consiste nel fatto che esso congiunge i vari brani contenenti un tempo differente. E solo la loro unione genera una nuova percezione dell'esistenza di questo tempo. Tuttavia, il montaggio di per sé non ne produce una qualità nuova, ma evidenzia ciò che esisteva già nelle inquadrature collegandole insieme. In concordanza con la concezione di Tarkovskij sul montaggio, esso viene programmato fin dall'inizio dal carattere di ciò che viene ripreso, ha a che fare con gli spazi temporali e l'intensità con cui essi esistono, ma non con simboli astratti né con composizioni ordinate messe in scena in maniera ricercata. Il montaggio si confronta con il polimorfismo della vita percepita e fissata nell'inquadratura.

Ma come avvertiamo il tempo nell'inquadratura? Esso diventa avvertibile quando percepiamo che quel che si vede non si esaurisce nella sua raffigurazione visiva, ma allude a qualcosa che si estende *al di là* dei confini dello schermo: allude alla vita. Se con-

frontiamo il cinema con altre arti basate sul tempo, come ad esempio la danza o la musica, la caratteristica distintiva del cinema consiste nel fatto che il tempo da esso impresso acquista la forma visibile di ciò che si osserva, del *reale*, nei suoi aspetti esteriori ed emozionali. Il ritmo nel film viene restituito attraverso la vita dell'oggetto visibilmente registrata nell'inquadratura. Così, dall'oscillazione del ramo di un albero, si può definire il carattere del vento, la sua forza e la sua spinta.

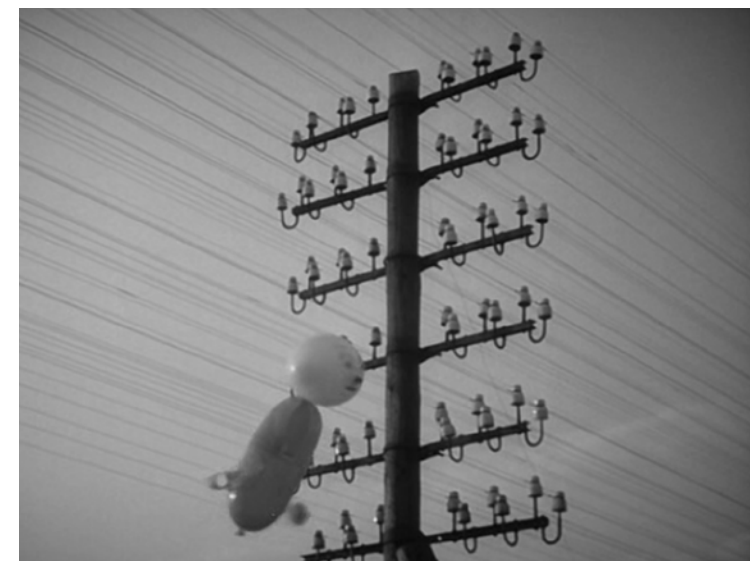
È attraverso la percezione del tempo che i luoghi esprimono la propria individualità. Ed è qui che si avverte una complicazione del tutto naturale, una specie di paradosso. Il regista desidera che il tempo scorra indipendentemente e degnamente affinché lo spettatore non abbia l'impressione di una certa "violenza" esercitata sulla sua percezione, affinché egli si consegna volontariamente al film e cominci a percepire quel luogo come suo, appropriandosene e assorbendolo come se fosse un'esperienza sua, passata o nuova che essa sia. Tuttavia, la percezione del tempo da parte di un luogo, interviene sempre come una forma di pressione attuata sullo spettatore, come "l'imposizione" del

Il tempo continua a fluire, lento ed eterno. |

proprio mondo diegetico. E allora noi spettatori, o cogliamo il ritmo ed entriamo in quel mondo, oppure non lo prendiamo e non stabiliamo nessun tipo di contatto. L'esistenza dello spettatore *familiare* e quello *estraneo* è una cosa naturale e inevitabile.

Dal momento che il sentimento del tempo è la percezione che il regista ha della vita, e una determinata soluzione di montaggio è dettata dalla pressione ritmica nelle inquadrature che vengono montate insieme, il montaggio rivela lo stile del regista, la sua visione del reale incarna una forma definitiva: "Voi riconoscerete sempre il montaggio di Bergman, di Ozu, di Antonioni... La loro percezione del tempo, infatti, espressa nel ritmo, è sempre la stessa" (A. Tarkovskij).

Uno dei compiti dei luoghi cinematografici consiste nel creare un proprio *fluire del tempo*, nell'imprimere nell'inquadratura la percezione del suo decorrere lento o ansioso, pacifico o tempestoso.



Scene tratte dal film
Il palloncino rosso (Albert Lamorisse, 1956).

Alcuni eventi dell'*amicizia* tra il bambino
ed il palloncino.



L'esperienza comune della narrazione visiva

Un film deve guidare l'attenzione non solo di una persona, ma di un gruppo di spettatori, sia che essi si trovino insieme nello stesso spazio fisico - come all'interno di una sala cinematografica - sia dislocati l'uno dall'altro. Lo psicologo statunitense Tim J. Smith afferma: "Quando diversi spettatori osservano la stessa scena statica, non guardano necessariamente gli stessi punti nello stesso momento"³⁰. Da un incremento nella complessità di una scena dinamica, infatti, ci si potrebbe aspettare un aumento dei diversi punti d'attenzione sui quali si concentra ogni spettatore. Tuttavia, ciò che avviene è in realtà l'opposto. Lo sguardo degli spettatori è altamente coordinato, e quindi più prevedibile, durante la visualizzazione di scene dinamiche, un fenomeno conosciuto come *attentional synchrony*³¹. Questa convergenza degli sguardi è il risultato di un'attività cerebrale simile che stimola le regioni del cervello che coinvolgono la visione, l'udito, l'elaborazione del linguaggio, l'integrazione multisensoriale e le emozioni.

"Una sincronia analogica è avvertibile nel modo in cui percepiamo la struttura degli eventi rappresentata in una scena dinamica di un film o della vita quotidiana"³². Se a

diversi spettatori viene mostrato un video in cui si svolge un'attività "semplice" come piegare i panni, e gli viene chiesto di indicare il momento nel quale un evento finisce e un altro ha inizio, ci sarà una concordanza generale significativa. Per quanto riguarda il cinema, nel cortometraggio *Le ballon rouge*³³ (Albert Lamorisse, 1956), i tagli che coincidono con un cambiamento nell'azione sono identificati dagli osservatori - impiegando aree nella corteccia cerebrale che coinvolgono l'elaborazione del movimento e il controllo dell'attenzione - come i confini degli eventi. In contrasto, tagli che semplicemente cambiano il punto di vista dell'inquadratura all'interno di una scena, mantenendo la continuità dell'azione, del tempo e del luogo, non vengono identificati come confini - questi tagli producono attività nelle aree cerebrali associate al controllo dell'attenzione e allo svolgimento simultaneo di diverse attività.

Questi studi suggeriscono che la percezione di scene dinamiche implica la nostra formulazione di aspettative - per quanto minime esse siano - rispetto alla visione di una sequenza di eventi, e la nostra appropriata distribuzione dell'attenzione. Finché queste as-

pettative saranno soddisfatte, riusciremo a percepire la continuità nel film. Questa continuità dà priorità alle caratteristiche audiovisive di una scena che sono importanti per lo spettatore in quel determinato momento, permettendo agli elementi "irrilevanti" - come i particolari dello sfondo - di mutare senza essere notati conservando la fluidità della scena.

Dunque, durante la visione di un film, le nostre aspettative sono custodite dal ritmo e dal tempo che scorre nelle inquadrature. La *segmentazione* degli eventi è critica per l'ottimizzazione nell'organizzazione del tempo e dello spazio nel luogo cinematografico, e per l'efficiente "sfruttamento" delle capacità cognitive dello spettatore.

Scene tratte dal film
Fiori d'equinozio (Yasujirō Ozu, 1958).

Sillabe visuali.



Pillow-shots

Il grande regista giapponese Yasujirō Ozu³⁶, è riconosciuto come il maestro di quelle inquadrature che rimangono nel confine tra cinema narrativo e non-narrativo: gli enigmatici e controversi *pillow-shots*.

Un *pillow-shot* è un inserto - apparentemente estraneo alla continuità narrativa - di un elemento visuale, spesso di un paesaggio o una stanza vuota, tenuto per un tempo significativo. Lo si può trovare all'inizio di una scena oppure durante lo svolgimento di essa. Nel lavoro di Ozu, da una lettura base e istintiva, queste inquadrature imprimono un senso di calma e serenità, contribuendo in maniera elegante e maestosa al ritmo della storia. Tuttavia, vogliono dire qualcosa in più.

Il termine *pillow-shot* è stato coniato dal critico cinematografico Noël Burch nel suo libro *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*³⁷: "Io chiamo queste immagini *pillow-shots*, proponendo una analogia allargata della *pillow-word* impiegata nella poesia classica giapponese". In una nota, Burch cita Robert H. Brower e Earl Miner: "*Makurakotoba*³⁸ o *pillow-word*: consueto epiteto³⁹ o attribuito per una parola; usualmente

occupa un verso corto di cinque sillabe e modifica la prima parola del verso successivo. Alcune *pillow-words* hanno un'accezione poco chiara; quelle di cui si conosce il significato funzionano come figure retoriche per aumentare il tono e, parzialmente, fungere come immagini". Di conseguenza, e per analogia, un *pillow-shot* serve come una *sillaba visuale* che rafforza e crea delle aspettative per la scena successiva o quella in cui si svolge.

Spesso le differenze tra un *establishing-shot* e un *pillow-shot* sono sfuggenti: mentre il primo stabilisce il contesto della scena mettendo in evidenza il rapporto che esiste tra le diverse figure e gli oggetti all'interno di essa, il secondo, lontano dal diluire la nostra risposta emotiva, la intensifica dandoci il tempo di cogliere i nostri sentimenti man mano che essi si dispiegano sullo schermo. Alcuni critici sostengono che queste inquadrature siano un modo per presentare ciò che gli stessi personaggi percepiscono o pensano, consentendoci di sperimentare ciò che loro sperimentano. Queste sillabe visuali tra due scene interpongono una o varie inquadrature di un oggetto, un gruppo di oggetti, una stanza o un paesaggio, spesso privi della

figura umana. Il ritmo in queste inquadrature - che durano dai 5 ai 10 secondi - è un fattore chiave, esso cattura meravigliosamente il tempo in conformità con la fisiologia delle occorrenze e degli eventi quotidiani, racchiudendoli in un'immagine armoniosa e nel contempo potente.

L'esempio più discusso di un *pillow-shot* realizzato da Ozu, il punto cruciale del suo lavoro, lo possiamo trovare all'interno di una scena del film *Tarda primavera* (1949) che si svolge in una locanda a Kyoto. In essa, un vaso è messo bene in mostra. Durante l'ultimo viaggio che il padre e la figlia compiono insieme, dopo una giornata trascorsa con il Professore Onodera, i due decidono di andare a dormire nel proprio *futon*⁴⁰ sul pavimento dell'albergo. Noriko parla di quanto buona sia la nuova moglie di Onodera, e di quanto si senta imbarazzata dopo aver reputato impuro il suo ultimo matrimonio. Noriko confessa al padre il fatto che lei stessa trovi il proprio risposarsi sgradevole, però nel momento in cui si gira scopre che egli già dorme. Allora Noriko guarda in su verso il soffitto apparentemente sorridendo. Quello che viene dopo è un campo medio di 6 secondi di un vaso appoggiato per terra nel semi-buio della stessa stanza; in fondo c'è una finestra attraverso la quale si vedono le ombre dei rami degli alberi. Poi c'è un taglio verso Noriko che in questo momento sembra triste e penserosa, quasi come se stesse per

piangere. In seguito, c'è la stessa identica inquadratura del vaso, questa volta della durata di 10 secondi; verso la fine di questa inquadratura la musica si alza, segnalando l'arrivo della scena successiva che si svolge il giorno dopo nel giardino *Ryōan-ji* a Kyoto.

Il fatto che questa scena in specifico sia stata presa in considerazione e analizzata da diversi critici, registi e studiosi del cinema, lo si deve sia alla sua carica emotiva sia alla sua inusuale struttura. Il vaso è chiaramente essenziale alla scena, Ozu non solo lo fa vedere due volte, ma lascia correre entrambe inquadrature per un tempo che per la maggior parte dei registi potrebbe sembrare eccessivo. Diverse sono le posizioni adottate nei confronti di questa scena: alcuni vedono il vaso come un elemento non-narrativo inserito nel dispiegamento dell'azione; altri traggono da questa immagine una situazione di stasi, e quindi l'espressione di qualcosa di permanente. In questa sede considereremo un *pillow-shot* come un *luogo-contenitore* per le nostre emozioni, con un ritmo e un tempo che confluiscono lo spettatore nel fiume della storia.

Scene tratte dal film
Tarda primavera (Yasujirō Ozu, 1949).

Sopra: il vaso di Ozu.
Sotto: giardino *Ryōan-ji* a Kyoto.





Sinistra:
Pillow-shots tratti dal film *Fiori d'equinozio*.

Destra:
Pillow-shots tratti dal film *Tarda primavera*.

Potremmo prendere in prestito il termine *immagine-tempo*, sviluppato da Gilles Deleuze nel suo libro *Cinema 2. L'immagine-tempo*⁴¹. In Ozu, i movimenti macchina sono meno e meno frequenti, la cinepresa è generalmente fissa in modo frontale o da una prospettiva non-mutevole. Nei *pillow-shots*, l'*immagine-azione* lascia spazio all'*immagine-pura* di ciò che un personaggio è, e nel nostro caso, di ciò che un luogo è. Questi luoghi vuoti, senza personaggi e con un movimento diegetico ridotto al minimo, diventano degli *still-life* con un'autonomia propria che mette in mostra l'ordinarietà della realtà, quasi ci chiedessero di contemplarli per svelare l'identità di ciò che è mentale e ciò che è fisico, del reale e dell'immaginario, del mondo e dell'io. Questi luoghi sono dei contenitori definiti dalla presenza e dalla composizione degli oggetti avvolti in loro stessi. Gli *still-life* di Ozu "sopravvivono", si svolgono nel tempo: in *Tarda Primavera*, l'inquadratura del vaso, collocata tra il mezzo sorriso e il quasi pianto della figlia - il che implica un mutamento, un passaggio -, rimane per dieci secondi. Questa durata è precisamente la rappresentazione di ciò che perdura in parallelo alla successione di stati in

continuo cambiamento. Il vaso, e quel luogo in sé, sono l'immagine pura e diretta del tempo.

È questa stasi ciò che collega i luoghi di tutti i giorni a qualcosa di unico e permanente. Il *pillow-shot*, nella sua "banale" registrazione degli ambienti quotidiani, tende a spingere fuori dal tessuto narrativo l'*immagine-azione* e perfino l'*immagine-movimento*, rivelando delle connessioni di un nuovo tipo che non sono soltanto sensomotorie ma mettono in estremo rapporto i nostri sensi, le nostre emozioni, con il pensiero ed il tempo.



Scene tratte dal film
8 1/2 (Federico Fellini, 1963).

Immagini-frase oniriche.

Un uomo che vola sui tetti delle macchine all'interno di un tunnel

Il cinema racconta continuamente delle storie. Dice delle cose che potrebbero essere trasmesse anche con il linguaggio delle parole. Tuttavia, le pronuncia in modo diverso. Nel cinema, l'immagine corrisponde a una o più frasi messe insieme, e la sequenza al segmento di un discorso più complesso. In un famoso esempio, Joseph Vendryes⁴², sostiene che nell'asserzione "You see that man / over there / he's sitting on the sand / well, I met him yesterday / he was at the station"⁴³, ci siano cinque frasi. Se dovessimo tradurre questa affermazione in una sequenza cinematografica, questo non vuol dire che essa sarebbe rigidamente composta da cinque frasi, ovvero da cinque inquadrature. In questo senso l'immagine cinematografica è un equivalente del linguaggio parlato, molto di più rispetto a quello scritto.

Un'immagine mostra un uomo che vola sui tetti delle macchine all'interno di un tunnel⁴⁴. Questa immagine è equivalente alla frase *un uomo vola sui tetti delle macchine all'interno di un tunnel*. Tale equivalenza potrebbe risultare incompleta. Tuttavia la stessa immagine cinematografica corrisponderebbe ancora di meno alla singola parola *uomo*

o *tunnel*, oppure all'articolo *un* o al verbo *vola*. Dunque, in che modo il cinema costruisce questa *immagine-frase*? E come fanno queste frasi ad esprimere la ricchezza e l'emotività del luogo cinematografico?

Il cinema possiede dei codici effettivi che ciascun film assume, sovrapponendoli nel miglior modo possibile per articolare il proprio discorso. Esistono, nell'eterogeneità delle componenti filmiche, alcuni codici che sono propri del mezzo - quali il supporto, il tipo di scorrimento della cinepresa e lo schermo - ed altri - come le tracce grafiche, il suono musicale e il suono verbale - che appartengono ad ambiti espressivi esterni. In questa sede ci si concentrerà principalmente su quei codici che definiscono il nucleo di procedimenti che caratterizzano il cinema in quanto tale e che contribuiscono a stabilire la dialettica *cinepresa-luogo-spettatore*.

L'iconicità

(o primo gruppo dei codici visivi)

Questi codici regolano l'immagine in quanto tale. Di conseguenza sono ampiamente condivisi da altri linguaggi come la fotografia e la pittura.

Della denominazione e riconoscimento iconico.

"Sono quei sistemi di corrispondenza fra tratti iconici e tratti semantici delle lingue che permettono agli spettatori del film di identificare le figure sullo schermo e di definire ciò che queste rappresentano"⁴⁵. Simili codici ci permettono, nel tessuto della nostra realtà quotidiana, di isolare questo o quell'oggetto, incorporato da una propria identità e senso. Di fronte ad un luogo, questi codici identificano le sue diversi componenti, modulando sia l'esperienza diretta che noi abbiamo con quell'ambiente sia l'interpretazione di quello che vediamo - la nostra apprensione del mondo.



Scena tratta dal film *Ieri, oggi, domani* (Vittorio De Sica, 1963).

La casa di Adelina e Carmine Sbaratti; anche se spoglia riusciamo ad identificare le sue componenti

Della trascrizione iconica.

“Sono quei codici che assicurano una corrispondenza fra tratti semantici e artifici grafici attraverso cui si restituisce l’oggetto con le sue caratteristiche”⁴⁶. L’effetto è quello della trasparenza e immediatezza del luogo. Spesso sono convenzionalizzati, come lo schema fisso di una casa che viene rappresentata con un quadrato e il tetto appuntito. Entrano in gioco anche quei codici che regolano l’eventuale “ammorbidimento” - ma non sfocatura - di un ambiente: il cosiddetto effetto *flou*.



Scena tratta dal film
Synecdoche, New York (Charlie Kaufman, 2008).

New York all'interno di un capannone
localizzato nel *Theater District* di Manhattan.

Scene tratte dal film
Lanterne rosse (Zhāng Yímóu, 1991).

Palazzo nobiliare di Chen Zuochun

Della composizione iconica.

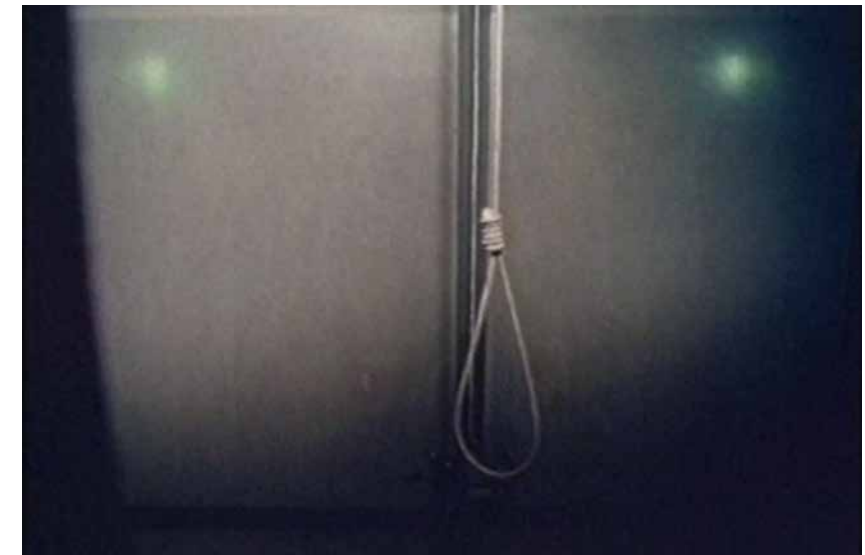
Questi codici mettono in relazione i diversi elementi all'interno di un luogo. Regolano la costruzione dello spazio visivo, raggrupando, disponendo e distribuendo tali elementi per creare delle strutture e composizioni rigorose oppure per costruire una figurazione dispersiva. Alcune componenti del luogo possono arrivare a staccarsi e imporsi alle altre, assumendo una specifica rilevanza. Si innesca il rapporto tra *figura* e *sfondo*: l'attenzione dell'osservatore è attirata verso un particolare che avanza verso di lui/lei.



Scene tratte dal film
Decalogo 5: Non uccidere
 (Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).
 Sala dell'impiccagione.

Codici iconografici.

Regolano la costruzione di figure complesse ma fortemente riconoscibili - grazie alla loro convenzionalizzazione - e con un significato preciso. Fanno sì che un luogo, per le sue caratteristiche e la sua atmosfera, venga subito percepito come un carcere o come una casa in campagna, senza ricorrere a figure quali il poliziotto o la natura.



La *composizione* (o secondo gruppo dei codici visivi)

Questi codici regolano l'immagine in quanto risultato della duplicazione meccanica di un luogo. Indicano ciò che è proprio del linguaggio cinematografico, distinto da quello della pittura ma analogo a quello della fotografia fissa.

La prospettiva.

Pur in assenza della terza dimensione, i luoghi cinematografici si dispiegano in forma naturale davanti allo spettatore, dando *consistenza* e *spessore* alla realtà raffigurata sullo schermo. L'immagine distribuisce lo spazio in modo stabile, analogo a quello in cui percepiamo il mondo reale.



Scene tratte dal film
The Grand Budapest Hotel (Wes Anderson, 2014).

Sopra: stanza di Monsieur Gustave H.
Sotto: *consistenza* e *spessore*.

Scene tratte dal film
Rosemary's Baby
Roman Polanski, 1968).

Dall'alto verso il basso:
lo stretto corridoio di Rosemary e Guy;
luogo dell'offerta di Rosemary al diavolo;
appartamento dei Castevet
attraverso un buco sul muro.

I margini del luogo.

Riprendere un luogo significa *delimitarlo all'interno di bordi precisi*. Attraverso l'inquadratura si ritaglia un frammento del tessuto della realtà (*spazio in*), lasciando consapevolmente una parte del contesto fuori dall'immagine, spazio non visto dallo spettatore ma esistente a tutti gli effetti (*spazio off*). Questa operazione mette in evidenza la pluralità e l'infinità dei ritagli possibili della realtà, avendo come effetto il *restringimento* o l'*allargamento* del luogo.

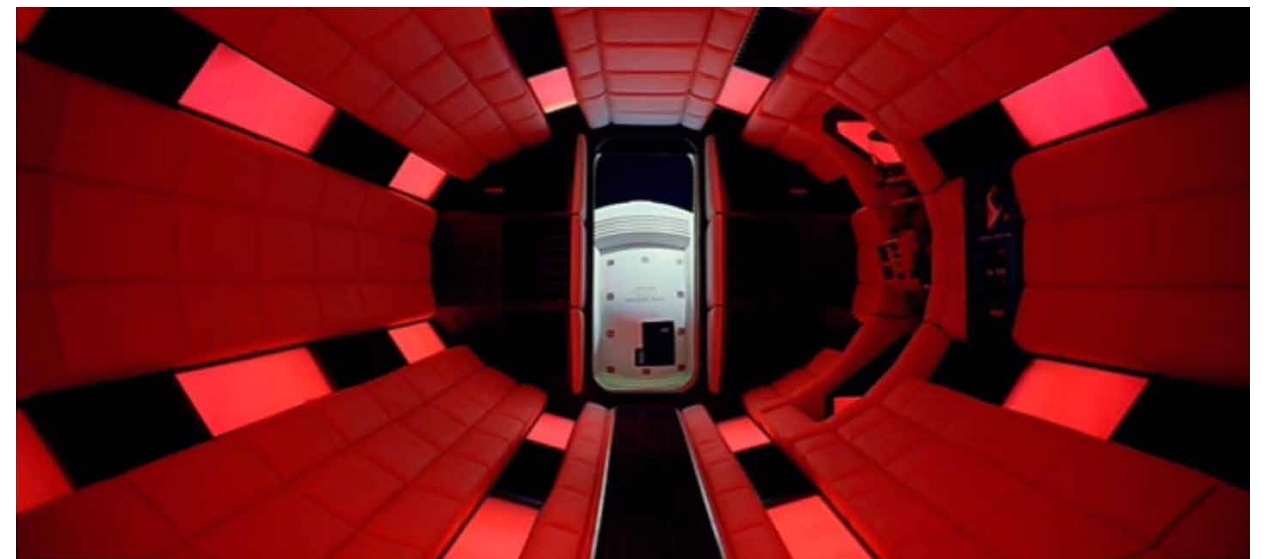


Scene tratte dal film
2001: Odissea nello spazio (Stanley Kubrick, 1968).

Dall'altro verso il basso:
l'ambiente visto attraverso l'*occhio* del
supercomputer *Hal 9000*;
sala di ibernazione nell'astronave *Discovery One*;
area d'ingresso nell'astronave.

I modi del luogo.

Registrare un luogo vuol dire anche decidere la *posizione* da cui guardarlo e *come* mostrarlo. In questo modo, il regista attribuisce delle qualità e connotazioni - attraverso diversi e precisi *campi* e *gradi di angolazione ed inclinazione* della cinepresa - che modificano la nostra percezione dello spazio inquadrato. La scelta di un determinato tipo di inquadratura non è semplicemente una questione di *grammatica* ma anche di *retorica*: "i codici non servono solo a costruire il film come oggetto di linguaggio, ma ne definiscono anche la forma e gli effetti"⁴⁷.



Scene tratte dal film
La morte corre sul fiume (Charles Laughton, 1955).

L'illuminazione gioca su forti contrasti e mette in rilievo diversi elementi delle scene, prefigurando lo sviluppo drammatico della vicenda: Harry Powell vuole i soldi nascosti dai piccoli Pearl e John Harper.

L'illuminazione.

Illuminare un luogo attribuisce un'organizzazione e una struttura allo spazio. Attraverso il gioco delle luci e delle ombre, il luogo cinematografico acquista *senso* e *drammaticità*, diventa parte fondamentale della narrazione stessa. La luce, sia che faccia vedere senza farsi vedere (*extradiegetica*), sia che non si limiti ad illuminare le cose e si mostri in quanto luce (*intradiegetica*), contribuisce a manifestare la personalità dell'ambiente.



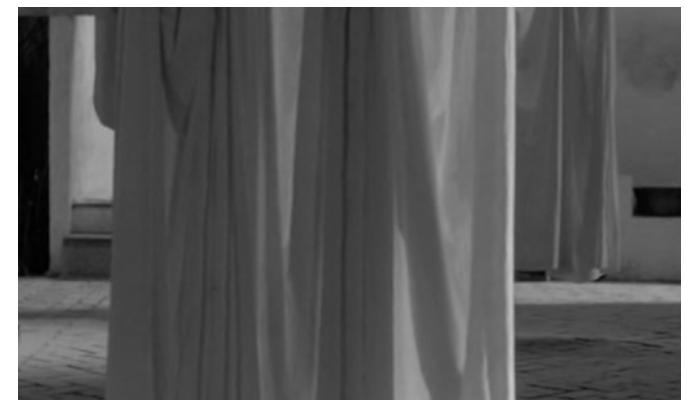
Sinistra:
scene tratte dal film *Il conformista*;
i colori del dramma.

Destra:
scene tratte dal film *8 ½*;
il bianco&nero dell'infanzia.

Bianco&nero e colore.

Così come i luoghi, i *colori* che un film possiede sono i colori del mondo. Questi si rendono funzionali al racconto: ogni colore si associa ad un luogo, conferendogli un'atmosfera ed uno stato emotivo che aiutano a distinguere le diverse situazioni narrative. Il colore è diventato la consuetudine, percepito come neutro e legato alla natura del film, statuto che prima apparteneva al *bianco&nero* - modalità che spesso viene impiegata per opporre i luoghi del passato e del sogno a quelli del presente e della realtà rispettivamente.

11.
12.
13.
14.



La mobilità **(o terzo gruppo dei codici visivi)**

Il *movimento* - come è già stato detto in precedenza - distingue il cinema da tutti quei linguaggi ad immagine fissa. Un luogo è definito non solo dai bordi dell'inquadratura e dalla distanza ed angolazione attraverso cui viene mostrato, ma anche dalla natura *statica* o *dinamica* sia del *profilmico* sia della *macchina da presa*. Nonostante l'incertezza riguardo a quale tipo di movimento sia in atto - se quello *profilmico* o quello della *cinpresa* - bisogna tenere in conto i diversi meccanismi psicologici che si innescano: osservare qualcosa che si muove da un punto di vista fisso comporta un senso di distacco ed uno sguardo oggettivo su quell'oggetto; mentre adottare un punto di vista dinamico sugli oggetti, o anche per accompagnare il loro movimento, comporta sempre un forte coinvolgimento e quindi soggettività.

Lo scrutamento della cinpresa.

È il *muoversi del punto da cui il luogo viene ripreso*. Il movimento di macchina è descrittivo e allo stesso tempo sollecita la nostra attiva partecipazione, la nostra soggettività; ci permette di avvicinarci/allontanarci dagli oggetti o da alcuni particolari dell'ambiente; ci offre la possibilità di percorrerli, scoprendo nuove porzioni dello spazio diegetico per capire meglio le relazioni e le situazioni in atto in una determinata scena. Questo tipo di movimento - *filmico*, non *profilmico* - lega in una medesima inquadratura i diversi elementi dell'immagine, e di conseguenza del luogo, proponendoli così come ce li propone la nostra realtà quotidiana: *non come somma ma come unità*. La *coesione* e la *concentrazione spaziale e temporale*, guidano la nostra percezione verso un senso di immediatezza e di verità, verso la nostra *presenza reale* nel luogo cinematografico.



Scena tratta dal film
The Shining (Stanley Kubrick, 1980).
 All'interno dell'*Hotel Overlook* in Colorado;
 luogo della psicosi.

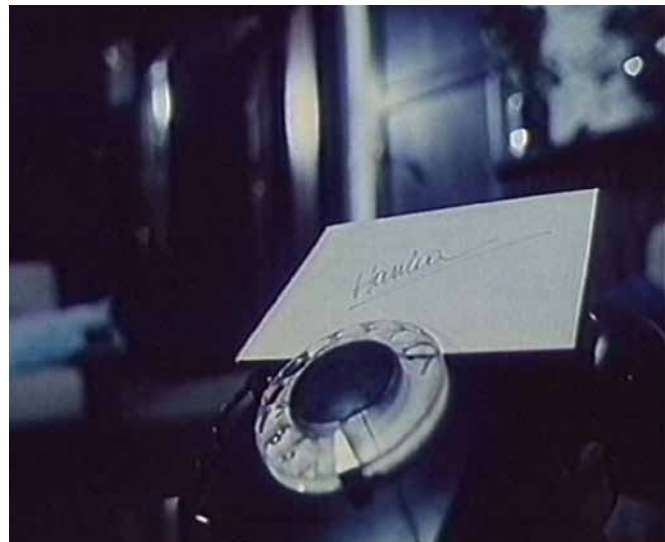
Scena tratta dal film *The Shining*,
una visione di Danny.

Il profilmico animato.

È il movimento che si svolge all'interno del luogo ripreso. Malgrado quel senso di distacco che comporta questo sguardo oggettivo, il movimento profilmico è ogni volta più presente nella realtà diegetica, diventando così un riflesso della dinamicità a cui siamo abituati, e che sperimentiamo, in ognuno dei nostri luoghi di tutti i giorni. Lo spazio, infatti, si anima, si modifica, si arricchisce o si impoverisce, freme o si quieta. Questa forte tendenza al movimento dei vari elementi all'interno di un ambiente, permette al regista non solo di attirare la nostra attenzione verso un oggetto in particolare, ma di avere un maggior controllo dell'immagine e degli effetti che essa ha su di noi.



Organicità e disorganicità del luogo (cinematografico)



I luoghi cinematografici, oltre ad essere un *frammento* della realtà diegetica delimitato all'interno di bordi precisi, possono presentare un alto grado di *connessione* e di *unitarietà*, e nello stesso modo, possono esserne mancanti. Un luogo può apparire come una *superficie piatta* sulla quale si distribuiscono *uniformemente* le figure, oppure come un *volume* sul quale gli elementi sono disposti lungo la *profondità* dello spazio; essendo quest'ultima un'esortazione alla *disomogeneità*. Da una parte, la profondità del luogo può unificare tutti gli elementi, dando loro uno spazio comune in cui possono sussistere ed entrare in relazione; tuttavia, essa può stabilire dei confini all'interno di uno stesso ambiente, isolando le figure e creando delle piccole zone a sé stanti. La profondità di campo non unirà mai due spazi estremi - a meno che non si ricorra alla *diversità* come parametro di avvicinamento tra due elementi -, *au contraire*, crea tra di loro un vuoto incolmabile che può attribuire al luogo connotazioni differenti quali l'incomprensione, confusione, falsità, illusione.

La *percorribilità* di un luogo può portare le diverse figure a conciliarsi tra di loro, oppure, in contrasto, può comportare una serie di barriere interne che fanno diventare l'ambiente un aggregato di luoghi diversi: situazioni accolte nella stessa inquadratura ma diverse nella loro natura.

Sopra: scene tratte dal film
Decalogo 4: Onora il padre e la madre
(Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).

Percorribilità all'interno dell'appartamento di Anka e Michal; *luogo del conflitto*.

Sotto: scena tratta dal film
Decalogo 9: Non desiderare la donna d'altri
(Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).

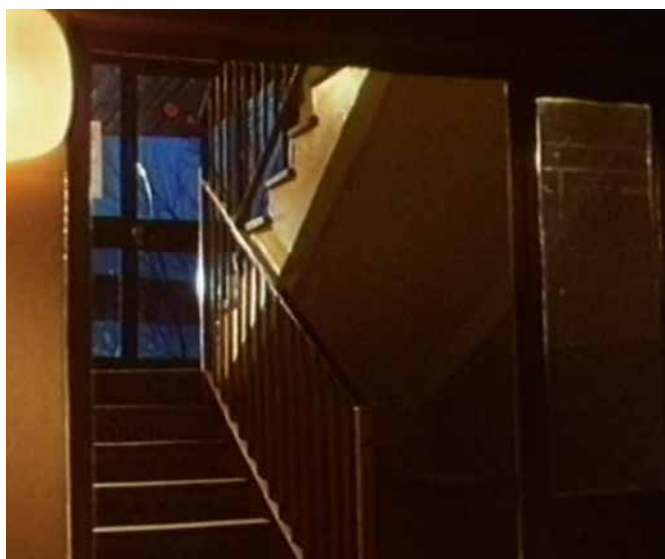
Disomogeneità all'interno dell'appartamento di Hanka e Roman; *luogo della tragedia*.

Esistono altre modalità che portano il luogo a perdere quel suo carattere di sistema organizzato, creando in questo modo degli equilibri instabili. È il cosiddetto *décadrage* (*decentrata*), che frantuma la continuità spaziale caricando l'inquadratura di una tensione che rivolge il fuoco dell'azione oltre i confini dei propri bordi - al fuoricampo. Il luogo diviene di conseguenza *centrifugo* ed *aperto*, esso non è più il ricettacolo in cui convergono ed entrano in relazione tutti gli elementi di un ambiente, bensì diventa una porzione delimitata del visibile che svela solo una minima parte di una realtà più ampia e complessa. La cornice cinematografica non indirizza più il nostro sguardo e la nostra attenzione verso l'interno, essa invece, rinvia ad altrove interrompendo la continuità e la percorribilità dell'immagine e, soprattutto, innescando in noi la necessità di un nuovo percorso - mentale ed emozionale - che ne integri le mancanze e ne superi le frustrazioni.

Scena tratta dal film
Decalogo 10: Non desiderare la roba d'altri
(Krzysztof Kieślowski, 1988-1989).

Appartamento del padre di Artur e Jerzy; questa scena iniziale rinvia a qualcosa che va oltre i confini dei propri bordi, a qualcosa che superi lo stato attuale e ci aiuti a capire cosa sia successo in questo luogo.





Durata e frequenza del luogo (cinematografico)

Il *tempo* è un elemento essenziale ad ogni racconto. Gli eventi di una storia accadono, non solo seguendo una logica consequenziale e in uno o più luoghi, ma anche attraverso delle specifiche articolazioni temporali. "Il tempo del film è il presente"⁴⁸. Ci mostra qualcosa che avviene in quel preciso momento e che si svolge in quel determinato luogo. È la *durata* a definire l'estensione del tempo rappresentato, durata che può essere *reale*, ovvero l'effettiva estensione del tempo, o *apparente*, cioè la percezione che noi abbiamo di tale estensione, infatti spesso abbiamo l'impressione che alcune inquadrature siano più lunghe o più brevi rispetto a quello che durano in realtà. A questo riguardo possiamo ricorrere al concetto di Hitchcock sulla lunghezza della scena: essa "non è importante se non in rapporto all'interesse del pubblico. Se si riesce a interessare il pubblico, la scena sarà sempre molto corta, se lo si annoia sarà sempre troppo lunga".

Affrontando in maniera tecnica il concetto di *durata*, un'inquadratura sembrerà più lunga se l'immagine è ristretta - un ravvicinamento a un dettaglio del luogo - e gli elementi uniformi e statici - un oggetto

Scene tratte dal *Decalogo* di Krzysztof Kieślowski.

Sguardi brevi dei luoghi in cui si svolgono tutte le storie raccontate.

immobile; l'opposto, ovvero un'inquadratura più breve, avverrà se l'immagine è ampia - totale e campo medio/lungo/lunghissimo - e gli elementi dinamici - un paesaggio, una piazza con una grande affluenza di persone -, aggiungendo così più complessità alla scena. Di conseguenza, il dettaglio del muro di cinque secondi "durerà" di più del totale di tutta la stanza altrettanto lungo; questo perché il nostro occhio ci impiegherà meno tempo a percorrere il primo, mentre nel secondo esso si "perderà" nella varietà di elementi da scoprire ed esplorare. Per questo motivo, il regista deve stabilire la durata conveniente e idonea alla leggibilità di un luogo, potrà adeguare alle inquadrature il grado di difficoltà o di facilità di lettura a seconda delle sue intenzioni, incidendo così sulla percezione dello spettatore che a sua volta si sentirà ora confortevole e incuriosito(a), ora infastidito(a) e frustrato(a).

Un altro fattore che influisce sulla percezione della durata della nostra permanenza in un luogo, è l'inserimento, fra due inquadrature che si riferiscono allo stesso ambiente, di una terza inquadratura legata a un luogo diverso per rappresentare il lasso di tempo che trascorre fra le prime

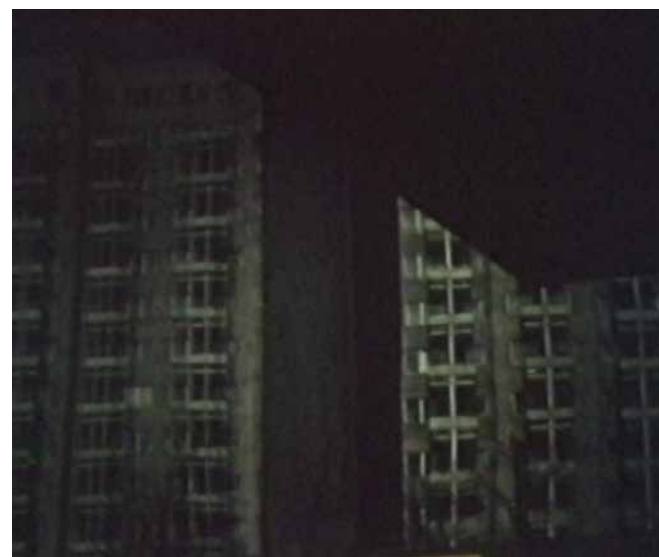
due. L'intervallo temporale sarà maggiore quanto più questo inserito è rappresentato da oggetti statici e si svolge in un luogo lontano. Se, per esempio, fra due inquadrature che mostrano due momenti di una stessa situazione che si svolgono nello stesso ambiente, viene inserita l'inquadratura di un luogo diverso ma riconoscibile e dinamico, allora avremo l'impressione che il tempo trascorso corrisponda semplicemente a qualche minuto.

In quanto alla *frequenza*, un film può rappresentare una sola volta un luogo vissuto una sola volta, n volte un luogo vissuto n volte, e una volta un luogo vissuto n volte. La frequenza temporale, quindi, può assumere quattro forme diverse: *singola*, *multipla*, *ripetitiva* e *iterativa*. In questo senso possiamo richiamare la nozione unica di *self-icon*⁴⁹ sviluppata da Jeremy Bentham⁵⁰ e approfondita più recentemente dal filosofo e psicanalista sloveno Slavoj Žižek nel suo libro *The fright of real Tears*⁵¹. Per *self-icon* si intende che un oggetto è il miglior segno per rappresentare se stesso. Di conseguenza, un luogo, insieme alle sue qualità e peculiarità, sarà il miglior segno per rappresentare sé stesso.

Scene tratte dal *Decalogo* di Krzysztof Kieślowski.

Reiterazione di uno stesso (macro) luogo vissuto infinite volte.

Sebbene il linguaggio possieda delle capacità appropriate per esprimere e descrivere l'essenza di un luogo - può ricorrere a metafore ed analogie -, sarà il ritorno allo stesso luogo il suo principale portatore di senso nel tempo. Come la mente, la quale attraverso le immagini del ricordo può farci rivivere infinitamente - comprese le nostre emozioni - un luogo quotidiano della nostra infanzia; oppure, tramite le immagini dei nostri sogni, può farci desiderare continuamente e pieni di speranza quel luogo che abbiamo già visitato più di una volta con la nostra immaginazione. L'esistenza di tali immagini dipende dalla durata che noi attribuiamo a quei ricordi e sogni: accettare l'effimerezza di quell'istante, o afferrarci all'eternità dello stesso?



Note

¹⁸ Roland Barthes (Cherbourg, 12 novembre 1915 - Parigi, 26 marzo 1980) è stato un saggista, critico letterario, linguista e semiologo francese.

¹⁹ Roland Barthes, *Rhétorique de l'image*, 1964.

²⁰ Christian Metz, *Film Language. A Semiotics of the Cinema*, Oxford University Press, New York, 1974.

²¹ In Francese, *miscuglio*.

²² James E. Cutting è uno psicologo statunitense interessato al cinema, arte e cultura; percezione del movimento, profondità e layout; percezione degli eventi; e analisi strutturale e funzionale degli stimoli sensoriali.

²³ James E. Cutting, *Perceiving Scenes in Film and in the World*, University of Southern Illinois Press, Carbondale, 2005.

²⁴ La *memoria episodica* permette a un individuo di ricordare volontariamente e descrivere verbalmente specifici episodi e avvenimenti; è importante non solo nel contenere le tracce che consentiranno il ricordo di tali eventi, ma anche nell'acquisire nuove informazioni. Fonte: www.treccani.it

²⁵ François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Il Saggiatore, Milano, 2009.

²⁶ Noël Burch è un critico cinematografico statunitense. È noto per il suo apporto di termini comunemente usati da studiosi del cinema (come il *Modo di Rappresentazione Istituzionale* (MRI) ed il *Modo di Rappresentazione Primitivo* (MRP)) e per le sue teorie pubblicate in libri come *Il lucernario dell'infinito* o *Theory of film Practice*. Quest'ultimo è una delle opere chiave del canone della critica cinematografica occidentale.

²⁷ Articolo pubblicato all'interno del giornale *Cognitive Science, A Multidisciplinary Journal*, Department of Psychology, Cornell University, New York, 2014.

²⁸ François Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Il Saggiatore, Milano, 2009.

²⁹ Andrej Tarkovskij, *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano, 1988.

³⁰ Tim J. Smith, *A Window on Reality: Perceiving Edited Moving Images*, in Current Directions on Psychological Science, SAGE, 2012.

³¹ In Inglese, *sincronia dell'attenzione*.

³² Tim J. Smith, *A Window on Reality: Perceiving Edited Moving Images*, in Current Directions on Psychological Science, SAGE, 2012.

³³ *Le ballon rouge* (Il palloncino rosso) è un cortometraggio di 32 minuti con il dialogo ridotto al minimo. Narra la storia di un ragazzino che diventa amico di un palloncino rosso, il quale lo segue attraverso un quartiere parigino.

³⁴ *Nello Yamato / ci sono molte montagne / ma particolarmente bello / è il celeste monte Kagu / quando ci salgo / e osservo il paese / nella piana terragna, / il fumo delle case sale e sale / nella piana marina, / i gabbiani salgono e salgono, / che bel paese / Akizushima / il paese di Yamato!*

³⁵ Il *Man'yōshū* è la più antica collezione di poesie giapponesi compilata intorno alla metà del sec. VIII.

³⁶ Yasujiro Ozu (Tokyo, 12 dicembre 1903 - Tokyo, 12 dicembre 1963), regista e sceneggiatore giapponese, è stato uno dei maggiori esponenti del cinema realista. Nei suoi film incorpora la tradizione e la modernità del suo paese attraverso uno stile definito "contemplativo", impregnato di simbolismi e sfumature psicologiche.

³⁷ Noël Burch, *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, University of California Press, Berkeley, 1979.

³⁸ Il *Makura Kotoba* è una delle principali figure retoriche della lingua giapponese. Letteralmente sig-

nifica parola cuscino perché viene usata per introdurre un successivo termine o un sistema di parole.

³⁹ Un *epiteto* è un sostantivo, aggettivo, o locuzione attributiva che si aggiunge a un nome per qualificarlo e indicarne una caratteristica propria e rilevante; per es. in Omero: il piè-veloce Achille. Fonte: www.treccani.it

⁴⁰ Materasso giapponese.

⁴¹ Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Les Éditions de Minuit, Parigi, 1985.

⁴² Joseph Vendryes (Parigi 1875 - ivi 1960) è stato un linguista francese. Fondamentali sono stati i suoi studi sulle lingue classiche e le sue ricerche sulle lingue celtiche.

⁴³ In Inglese, *Vedi quell'uomo / laggiù / è seduto sulla sabbia / bene, l'ho conosciuto ieri / era alla stazione*.

⁴⁴ Scena iniziale del lungometraggio *8 ½* del 1963 diretto da Federico Fellini.

⁴⁵ Francesco Casetti, Federico di Chio, *Analisi del film*, Bompiani, Milano, 2007.

⁴⁶ *ivi*.

⁴⁷ Gianni Rondolino, Dario Tomasi, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino, 1995.

⁴⁸ *ivi*.

⁴⁹ In Inglese, *auto-icona*.

⁵⁰ Jeremy Bentham (Londra, 15 febbraio 1748 - ivi, 6 giugno 1832) fu un politico e filosofo inglese. È conosciuto come uno dei primi proponenti dell'utilitarismo. L'esempio più singolare che sostiene direttamente la sua nozione universale di *self-icon*, e sul quale la medesima nozione fu inventata, è quello che lui stesso applicò al proprio corpo: il problema che lo infastidiva era come segnare la sua presenza dopo la morte, e la soluzione a questa difficoltà fu l'imbalsamazione del proprio corpo, rivestito e collocato ulteriormente in una teca vitrea alla University College di Londra. Il corpo divenne il miglior segno per rappresentare sé stesso.

⁵¹ Slavoj Žižek, *The fright of real Tears*, British Film Institute, Londra, 2001.

III
***La polifonia della vita* nei luoghi di**
Andrej Tarkovskij,
Lars Von Trier
ed Ingmar Bergman

La polifonia della vita

La *polifonia* è un tipo di scrittura musicale che prevede l'insieme simultaneo di più voci (umane e/o strumentali) su diverse altezze sonore, che procedono in direzioni parallele o opposte per intonare inni, preghiere, canzoni, ma anche per suonare concerti e sinfonie. In senso lato la polifonia può indicare qualsiasi aggregazione verticale di suoni, come per esempio, nel linguaggio dell'armonia, un accordo.

Alle origini della polifonia ci fu il canto a più voci - acute e gravi - che si sviluppò dal tardo Medioevo in poi e che veniva praticato da gruppi vocali a sé stanti, ai quali soltanto in seguito si aggiunsero raddoppiamenti strumentali. Nelle fasi iniziali, queste voci sovrapposte procedettero parallelamente a distanza di un intervallo, ovvero, di una differenza fra le altezze dei suoni. Queste esperienze rimangono comunque nell'ambito del *canto gregoriano*, sia pur nella fase della sua conclusione, e ad esso è conformato il nuovo modo di musica polifonica a due o più parti sovrapposte che viene chiamato *organum*.

Tra il 15° e 16° secolo, si giunse all'apice del classicismo polifonico con l'opera di Pierluigi da

Palestrina. Nel 17° secolo l'arte polifonica, nella sua veste corale, privilegiò i componimenti oratoriali e le cantate spirituali, ma consentì l'ultima mirabile fase al *madrigale*, in particolare nell'opera di Monteverdi. Altrettanto gloriosa sorte la polifonia incontrò in Germania ed in altri paesi nordici per il grande impulso dato dal luteranesimo al canto spirituale, al quale partecipava la comunità dei fedeli e che ispirò le opere corali e strumentali di Heinrich Schütz e soprattutto di Johann Sebastian Bach. Nella produzione di Bach, la polifonia strumentale trovò il suo sbocco più significativo in opere organistiche, clavicembalistiche ed orchestrali.

In seguito l'assunto polifonico, divenendo fisiologico elemento connettivo di tutta la musica occidentale, si articolò nei più diversi generi tanto da poter essere applicato a tutte le forme musicali ed in tutte le epoche storiche.

Questo lavoro vede ciascuno dei tre registi, e di conseguenza i rispettivi luoghi creati da loro, come una *voce singola* che designa una delle parti melodiche che costituiscono la composizione musicale della nostra esistenza, ovvero, la *vita*. La seguente analisi può essere considerata un *coro a tre voci*: la prima voce, quella più acuta, è rappresentata da Andrej Tarkovskij e *l'infanzia*; la seconda voce, quella centrale, è delineata da Lars Von trier ed il *dramma dell'adulthood*; la terza voce, quella più grave, è raffigurata da Ingmar Bergman e *la morte e la crisi della fede*. Insieme, creano la *polifonia della vita*. Melodia estrinsecata in ogni tappa del nostro vivere terreno.

I paesi retorici

La *retorica* è, assieme alla grammatica, la più longeva disciplina che studi il linguaggio ed il suo uso. La sua articolazione comprende gran parte dei temi dibattuti dalle discipline logiche, filosofiche e linguistiche, coinvolgono ambiti di sapere oggi distinti e specifici, come la filosofia, la politica e la dialettica, e perfino quelle che in epoca moderna si sono chiamate comunicazioni di massa.

Attualmente possiamo intendere per retorica il complesso delle teorie che si occupano dello studio formale del linguaggio e della testualità quando entrano in gioco particolari dispositivi linguistico-formali di composizione dei testi, come accade prevalentemente in ambito politico, giudiziario, letterario e pubblicitario, esercitati con finalità sostanzialmente persuasive.

Questa definizione tiene conto del valore etimologico del termine retorica (*tékhne rhetorikè*), che in Grecia, dove si assesta a partire dal V secolo a.C., significa "arte del dire, arte del parlare bene". Fin dalle origini, la retorica era infatti fortemente connessa con i valori concreti della comunicazione, dato che serviva in pratica nelle situazioni in cui

qualcuno desiderava convincere qualcun altro circa qualcosa di pubblica utilità. La retorica è, da questo punto di vista, lo studio formale dei metodi che si seguono nel trattare il linguaggio con finalità specifiche. Inizialmente connessa all'oratoria, la retorica, dall'invenzione della stampa in poi, è sempre più portata a occuparsi delle tecniche che portano a modellare il linguaggio ed i testi in funzione di scopi precisi sia di tipo argomentativo, persuasivo e deliberativo, sia di tipo estetico (cioè letterario).

La nuova retorica.

La retorica mostra attualmente grande vitalità, ma paradossalmente questa denominazione scompare dal quadro delle discipline umanistiche. L'abbondanza di studi e di movimenti intellettuali che contraddistinguono la linguistica contemporanea, ha in realtà assimilato molti dei temi di ricerca specifici della retorica e li ha ricondotti sotto l'egida di nuovi paradigmi teorici anche come conseguenza dell'affrancarsi della retorica dal solo ed esclusivo campo di indagine dei testi letterari.

La linguistica del testo ha studiato a fondo soprattutto i dis-

positivi che regolano la saldatura delle frasi in organismi più complessi, coesi e coerenti (testi), scoprendo la centralità di alcuni dispositivi (come l'*anafora*, la *catafora*, l'*anadiplosi*, l'*ellissi*) che la tradizione millenaria della retorica aveva riconosciuto come strumenti per l'organizzazione dei discorsi.

Accanto a questi nuovi paradigmi linguistici, la retorica ha ritrovato slancio e vitalità nei settori più disparati della cultura mediatica e soprattutto in quelli coinvolti nella creazione di consenso - nel *marketing* aziendale, in quello politico come in quello televisivo. In questo caso si sono studiati meccanismi di persuasione - più o meno "occulti" - costruiti attraverso la specificità dei diversi mezzi ed in accordo con le teorie psicologiche più aggiornate.

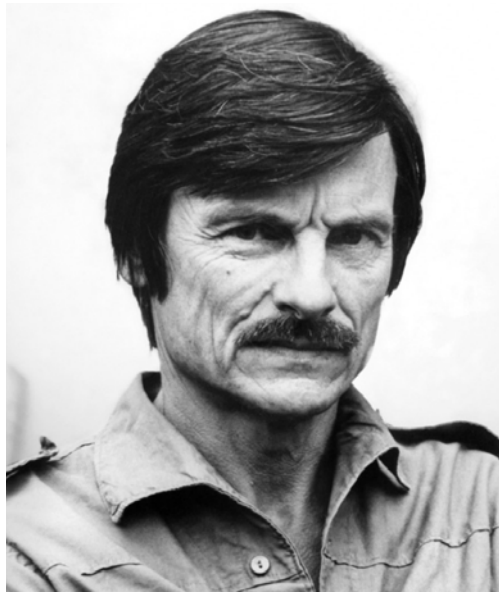
In questa sede si impiegherà l'uso della retorica sotto forma di quelle *figure* nel testo - principalmente poetico - che sfruttano al meglio le possibilità espressive della lingua ricorrendo a modificazioni della sintassi e della normale costruzione della frase. Con il termine *figura retorica*, si indica quell'artificio nel discorso volto a creare un particolare effetto. Tradizionalmente si distinguono le seguenti categorie di figure: *di dizione*, per le quali avviene una modifica nella forma delle parole; *di elocuzione*, che riguardano le parole più adatte; *di ritmo*, che seguono gli effetti fonetici ottenuti mediante la ripetizione di fonemi, sillabe e parole; *di costruzione*, o *di posizione*, che si riferiscono all'ordine delle parole nella frase; *di significato*, o *tropi*, che riguardano il cambiamento di significato delle parole; *di pensiero*, che riguardano l'*idea* o l'*immagine* che appare in una frase.

Alcune figure retoriche verranno affiancate ai luoghi cinematografici di Tarkovskij, Von Trier e Bergman con lo scopo di rendere evidente quel *paese retorico* che diventa il punto di contatto dove si svolge la *comunicazione* tra il regista e lo spettatore. Queste figure, attraverso la loro universal-

ità, hanno la capacità di mediare il rapporto sia tra i protagonisti delle storie raccontate e gli ambienti in cui essi agiscono, sia il rapporto che si stabilisce tra quei luoghi e l'esperienza sensoriale ed emotiva dello spettatore.

Andrej Arsenevič Tarkovskij

Un poeta nel cinema



Regista cinematografico russo, nato a Zavraž'e (Ivanovo) il 4 aprile 1932 e morto a Parigi il 29 dicembre 1986. La sua opera, considerata in un primo tempo espressione del *disgelo* sovietico, si è poi rivelata un'interrogazione sulla religiosità russa che ha posto il regista in un rapporto sempre più conflittuale con il potere, fino all'esilio volontario dal 1984.

Con il suo primo lungometraggio, *Ivanovo detstvo* (L'infanzia d'Ivan, 1962), ottenne il Leone d'oro alla Mostra del cinema di Venezia e, successivamente, vinse al Festival di Cannes nel 1969 il premio Fipresci della critica internazionale per Andrej Rublëv, nel 1972 il Gran premio speciale della giuria per *Soljaris* (Solaris), nel 1983 il premio Fipresci per *Nostalghia*, ed infine, nel 1986 il Gran premio speciale per *Offret* (Sacrificio).

Dal 1956 al 1960 frequentò a Mosca il VGIK (Istituto statale di cinematografia dell'Unione Sovietica), dove seguì i corsi di Michail I. Romm, diplomandosi con il mediometraggio *Katok i skripka* (Il rullo compressore e il violino, 1960). Raggiunse la notorietà con *L'infanzia d'Ivan*, film che scatenò un acceso dibattito critico. Incentrato sulle tragiche vicende di un orfano utilizzato

come spia dall'esercito sovietico durante l'ultima guerra mondiale, il film delineava già alcuni tratti tipici della poetica tarkovskiana: di fronte all'orrore della Storia, l'uomo ritrova la propria individualità nel recupero, a volte solo onirico, di un'infanzia in comunione con l'elemento materno e naturale.

Nel suo libro autobiografico *Zapečatlennoe vremja* (Scolpire il tempo, 1986), Tarkovskij rielaborò, adattandole al cinema, alcune tesi del pensiero religioso russo d'inizio Novecento che lo portarono a proporre, assieme ad una visione teurgica dell'arte, anche una serie di critiche a concezioni estetiche di segno utilitaristico (realismo) o intellettualistico (avanguardie, critica formalista e poi strutturalista). Oggetto del cinema è rappresentare il tempo nelle sue forme e manifestazioni fattuali, definendo il ritmo del film in funzione del tempo che scorre, con accelerazioni o rarefazioni che si adeguano a quelle della realtà visibile. Compito del regista, al modo del pittore di icone, è un processo - di impegno etico prima ancora che estetico - di eliminazione del superfluo, a partire da convenzioni stilistiche divenute pregiudizi: come la preminenza della sceneggiatura e della parola

scritta, l'uso della musica come amplificazione empatica della scena, la costruzione del ritmo affidata al montaggio, ecc.

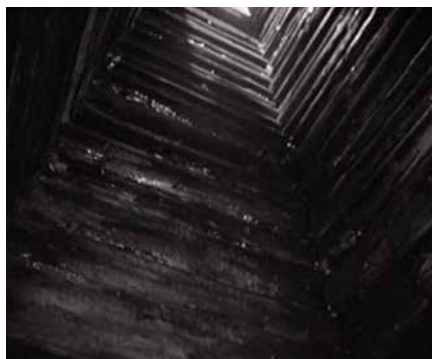
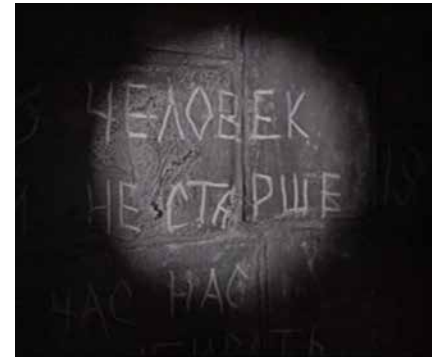
Nel successivo *Solaris*, Tarkovskij avanzò dubbi etici sulle conseguenze del progresso tecnologico. A partire dal fantascientifico *Stalker* (1979), il suo cinema assunse un carattere sempre più profetico. In *Nostalghia*, il popolo è una massa anonima satura di bellezza; la beltà della ragazza che accompagna il poeta e la ricchezza dell'arte toscana appaiono eccessive, segno di una sensualità priva di valori spirituali ed il ricordo della Russia. L'attrazione tra arte e santità viene ripresa in *Sacrificio*; in questo film-testamento dedicato al figlio e girato mentre Tarkovskij sapeva già di essere malato, la polarità - causata da uno stato di deserto spirituale - tra la salvezza affidata ad un sacrificio e la distruzione dell'umanità, diventa assoluta.



L'infanzia d'Ivan

La società degli uomini progredisce verso i suoi fini, i vivi realizzeranno quegli scopi, con le loro forze e tuttavia, quel piccolo morto, minuscola spazzatura della storia, rimane una domanda senza risposta che non compromette nulla, ma che fa vedere tutto sotto una luce nuova: la Storia è tragica, essa progredisce attraverso i suoi lati peggiori. L'infanzia di Ivan viene a ricordarcelo nel modo più insinuante, più dolce, più esplosivo. Un bambino muore. Ed è quasi un happy-end giacché egli non poteva sopravvivere.

Jean-Paul Sartre.





Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *L'infanzia d'Ivan*.

Sopra:
(sinistra) distesa verde, sogno di Ivan;
(destra) mulino a vento in cui dormiva nascosto.

Un'infanzia *ossimorica*

Titolo originale: *Ivanovo detstvo*

Paese di produzione: URSS

Produzione: Mosfil'm

Anno: 1962

Durata: 95'

Colore: B/N

Audio: Sonoro

Soggetto: Ivan, del racconto di

Vladimir Bogomolov

Sceneggiatura: Michail Papava e

Vladimir Bogomolov

Fotografia: Vadim Jusov

Montaggio: Ljudmila Fejginova

Musiche: Vjaceslav Ovcinnikov

Scenografia: Yevgeni Chernyayev

Interpreti: Nikolaj Burljaev (*Ivan*), Valentin

Zubkov, Evgenij Žarikov, Stepan Krylov, Nikolaj

Grinko, Dmitrij Miljutenko, Irma Tarkovskaja,

Andrej Mikhalkov-Koncalovskij

Il destino - se consideriamo l'idea che esso effettivamente esista - insegue Ivan sin dall'inizio del film. La sua morte assume un significato speciale. In situazioni analoghe, il seguito della storia è consolante, la fine viene superata e l'impresa eroica del protagonista viene messa in risalto. Ogni crudeltà e ogni difficoltà viene rimossa, divenendo un'altra tappa nel cammino della vita. In questo racconto non c'è seguito, l'esistenza, e ogni sua sfumatura, viene troncata dalla morte. In essa si concentra tutto il contenuto della vita di Ivan.

Il film comincia mostrando un luogo che si trova nell'immaginario di Ivan, più specificamente nei suoi sogni. Il mare, il vento, la natura in ogni sua minima espressione, diventano fantasia e utopia dell'infanzia. Dopo l'istante in cui rivede sua madre, Ivan si sveglia e ci ritroviamo subito in una realtà che contraddisce quell'immagine onirica: un territorio devastato dalla guerra. Ivan dormiva nascosto all'interno di un mulino a vento, circondato dalla staticità minacciosa delle cose, nell'orizzonte non si intravede più il sole né l'infinità del mare, invece, i "relitti" lasciati dall'uomo si fanno avanti come fantasmi che scontano una pena. Durante la sua missione

Il film.

Il dodicenne Ivan, persi i genitori durante l'invasione nazista dell'URSS, diventa un importante collaboratore, prima dei partigiani ed in seguito dell'esercito, impegnandosi in una serie di pericolose missioni esplorative oltre le linee. Rientrato da una di queste, viene accolto dagli uomini del giovane tenente Galtsev, che in un primo momento sospettavano fosse una spia nazista. In seguito alle proteste del ragazzo, Galtsev lo mette in contatto con il capitano Kholin ed il colonnello Grjazanov, ai quali fornisce importanti informazioni sulla dislocazione del nemico. Inviato alla scuola di guerra, Ivan riesce a fuggire e viene raggiunto da Kholin, che decide di portarlo con sé. Tornato al fronte, Ivan scompare durante una sortita. A guerra terminata il tenente Galtsev scoprirà che il ragazzo, catturato dai tedeschi, è stato condannato a morte.

L'ossimoro.

Figura retorica che consiste nell'unione sintattica di due termini contraddittori, in modo tale che si riferiscano a una medesima entità. L'effetto che si ottiene è quello di un paradosso apparente; per es.: *tacito tumulto* (G. Pascoli, *Il lampo*).
(Fonte: www.treccani.it)

esplorativa, Ivan attraversa un bosco di betulle allagato che, per quanto bello e magnificente esso sia, crea un forte contrasto con l'immagine iniziale degli alberi e la natura, contrasto che porta fino al paradosso l'esistenza di un ragazzo che sopravvive al posto di vivere. Più avanti nel racconto, ci viene mostrato un terzo luogo antinomico, una porzione di un villaggio distrutto che però si presenta attraverso dei particolari - un tetto sprofondato, un mucchio di macerie irriconoscibili, un pozzo dal quale ormai non si tira più fuori l'acqua - mettendo in evidenza la decadenza e l'asperità del presente, di ciò che rimane del mondo degli uomini.

Un luogo importante è il bunker dove rimangono anche il capitano Kholin ed il tenente Galtsev. Austero nel suo interno - composto soltanto dal letto, uno specchio, un tavolo e qualche utensilio per mangiare e lavarsi -, è quello spazio entro il quale Ivan viene visto dai suoi "superiori" più come un bambino che come un combattente. Questo luogo racchiude sia la speranza, visto che si parla della possibilità di un'ipotetica adozione da parte del colonnello, sia la fantasia distorta di Ivan che immagina di dare la caccia ad Hitler facen-

dogli pagare per tutti i suoi delitti. Verso la fine della storia, quello che verrà raggiunto dal culmine dell'ingiustizia sarà lo stesso Ivan. In un palazzo che precedentemente apparteneva ai tedeschi, il tenente Galtsev troverà la scheda del ragazzo, che è stato condannato a morte. Attraverso delle carrellate che sono in realtà delle soggettive di Galtsev, riusciamo a percorrere i limiti di quei muri, con i suoi corridoi freddi e le sue piccole finestre che filtrano la luce che contrasta la severità dell'ambiente, fino ad arrivare alla stanza dove avvenivano gli impiccamenti. Attraverso gli occhi del tenente viviamo quest'ultimo luogo che diviene "memoria", una ricordo che non appartiene al nostro diretto vissuto ma di cui non possiamo negare l'atrocità.

Infine, il film ci porta di nuovo in una realtà che si situa nel confine tra la speranza e la frustrazione: il sole, la sabbia, l'acqua, la spiaggia, Ivan che gioca insieme ad altri bambini, il ricordo di sua madre, un luogo che accarezza il nostro desiderio di un'infanzia che torna alle sue radici, non che viene sradicata. I luoghi che troviamo nell'infanzia di Ivan sono contraddittori, esprimono due facce di una giovinezza che viene spinta fino al paradosso.

Questo paradosso, nella diegesi, viene rafforzato non solo dalla natura contrastante delle immagini, ma anche dal linguaggio registico. Nella scena iniziale e quella finale, dove si vede un Ivan felice e bambino, possiamo percepire un maggior movimento della macchina di ripresa, le diverse carrellate ed angolazioni aumentano la vivacità di quei luoghi, diveniamo il vento che si muove tra le foglie degli alberi. I luoghi della guerra invece, sono maggiormente ripresi con una frontalità ed una staticità che evocano l'attesa dell'inevitabile destino di Ivan. Il movimento è permesso a quegli elementi come l'acqua, il vento, la luce del bengala, un gallo, che guidano il nostro sguardo verso quei microcosmi che racchiudono l'essenza della tragedia.



Sinistra: sogno di Ivan - (sopra) distesa verde, (sotto) raggio di luce che filtra tra le foglie.
 Destra: (sopra) bosco di betulle allagato, (sotto) "relitto" all'orizzonte.



In queste pagine
(dall'alto verso il basso)
Prima fila: macerie di un villaggio.
Seconda fila: bunker.
Terza fila: palazzo tedesco dove viene trovata
la scheda di Ivan.



Desolazione di un villaggio distrutto. |

| L'infanzia perduta.



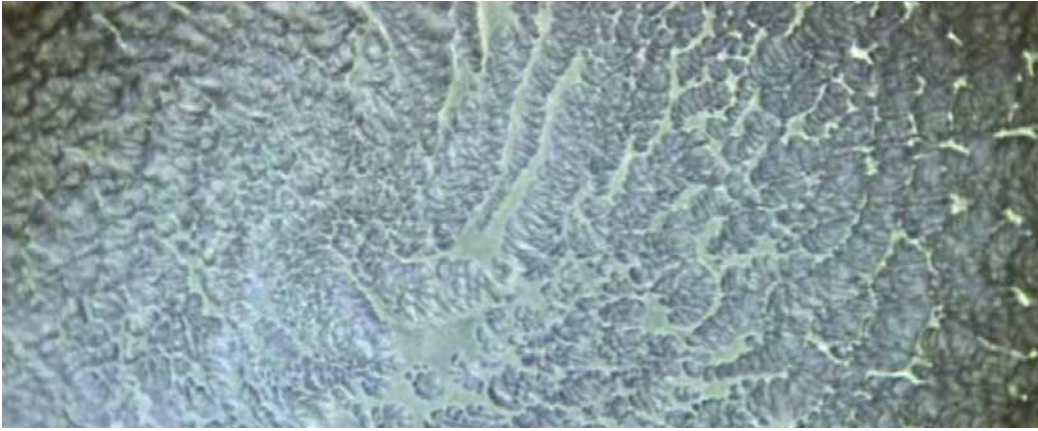


СОЛЯРИС

Solaris

*La scienza? Sciocchezze. In questa situazione
la mediocrit  e il genio sono ugualmente
inutili! Noi non vogliamo affatto conquistare il
cosmo. Noi vogliamo allargare la terra alle sue
dimensioni. Non abbiamo bisogno di altri mondi:
abbiamo bisogno di uno specchio. Ci affanniamo
per ottenere un contatto e non lo troveranno mai.
Ci troviamo nella sciocca posizione di chi anela
una meta di cui ha paura e di cui non ha bisogno.
L'uomo ha bisogno solo dell'uomo!*

Dottor Snaut, *Solaris*.



Un *chiasmo* esistenziale



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Solaris*.

Sopra:
un'isola di Solaris.

Titolo originale: z
Paese di produzione: URSS
Produzione: Mosfil'm
Anno: 1972
Durata: 167'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro

Soggetto: tratto dall'omonimo romanzo di Stanislaw Lem del 1961

Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij, Fridrikh Gorenstejn

Fotografia: Vadim Jusov

Montaggio: Ljudmila Feizinova, Nina Marcus

Musiche: Eduard Artemjev

Scenografia: Mikhail Romadin

Interpreti: Donatas Banionis (*Kris Kelvin*), Natal'ja Bondarcuk (*Hari*), Jüri Järvet (*Dottor Snaut*), Anatolij Solonicyn (*Dottor Sartorius*), Sos Sargsyan, Vladislav Dvorzeckj, Nikolai Grinko, Olga Barnet, Tamara Ogorodnikova, Georgi Tejkh, Yulian Semyonov, Olga Kizilova

Opera in cui l'uomo perde contatto con il proprio pianeta-madre per avventurarsi verso l'ignoto. Tarkovskij in realtà si disinteressa della tematica fantascientifica, così come della reale possibilità di sviluppare varianti sulla vita extraterrestre. È, soprattutto, un film filosofico sull'esistenzialismo, ma anche riflessione sui limiti del razionalismo e del cognitivismo umano. Perché andare nello spazio ad esaminare altri pianeti quando non riusciamo neanche ancora a conoscere noi stessi? Riflessioni svolte in maniera amara, che testimoniano come invece di andare ad esplorare misteriosi oceani pensanti sarebbe più opportuno fermarsi a meditare assistendo al continuo miracolo della natura terrestre, con i suoi alberi, i suoi fiumi, la sua pioggia e le sue foglie.

L'autore svolge una riflessione sul rapporto tra l'essere umano e il suo luogo di origine. Viene messa in rilievo una piccola zona verde di campagna dove il protagonista, Kris Kelvin, sembra perdersi in un dialogo interno avvolto dalla misteriosità di quel luogo, compresa la casa del padre. Ogni elemento di questa campagna ha i propri pensieri, nella loro apparante staticità, lo stagno, le alghe, gli alberi, nascondono una natura che va ol-

Il film.

Prima di partire alla volta del pianeta Solaris, lo psicologo Kris Kelvin trascorre alcuni giorni nella residenza paterna di campagna, conscio che al suo ritorno non rivedrà più suo padre anziano né sua zia Anna. Nel frattempo riceve la visita indesiderata dell'ex astronauta ed amico di famiglia Berton, reduce anni or sono da una disavventura sul pianeta e costatagli la carriera. L'uomo a quanto pare avrebbe assistito a strani fenomeni suscitando lo spietato scetticismo dell'amministrazione spaziale ed ora dello stesso Kelvin, intenzionato più che mai, nonostante le suppliche del collega, a dismettere la stazione orbitante, giudicata inutile e dispendiosa.

Il *chiasmo*.

Figura retorica consistente nell'accostamento di due membri concettualmente paralleli, in modo però che i termini del secondo siano disposti nell'ordine inverso a quelli del primo, così da interrompere il parallelismo sintattico; es.:

io solo combatterò, procomberò sol io (G. Leopardi, *All'Italia*). (Fonte: www.treccani.it)

tre lo svolgimento dell'immagine. Questi elementi attendono il loro divenire, i loro colori caldi e la luce soffusa del giorno tramuteranno in ricordo, oppure in una *semi-realtà solaristica*.

Prima di risolvere quella confusione interiore, Kris dovrà recarsi nella stazione spaziale orbitante al pianeta *Solaris*, "affrontando" gli strani fenomeni provocati da quell'oceano apparentemente pensante ma incomprendibile all'uomo, sostanza in grado di materializzare e vivificare le persone che vivono nella mente di Kris e degli altri due scienziati rimasti: il Dottor Snaut ed il Dottor Sartorius. Kris verrà sconvolto nel profondo data la sua incapacità di comprendere una "realtà" così distante dalla sua ottica razionale, verrà sopraffatto dall'amore per il suo vecchio amore Hari, resuscitato da un suicidio ormai lontano un decennio.

La stazione spaziale è un luogo del paradosso. Essendo stata creata dell'uomo, essa rispecchia quella razionalità di cui Kris è armato, gli ambienti sono austeri (ad eccezione dello studio) e precisi, si limitano a svolgere la propria funzione. Questa rigidità però, viene contaminata dall'atteggiamento "disturbato" degli scienziati e da una claustro-

fobia scenografica. Diviene quello spazio liminare nel quale convivono la *coerenza* e l'*illogicità*. Questo luogo è il risultato dell'abbandono della propria etica per lasciarsi andare ai sentimenti ritrovati creati da un "cervello" superiore.

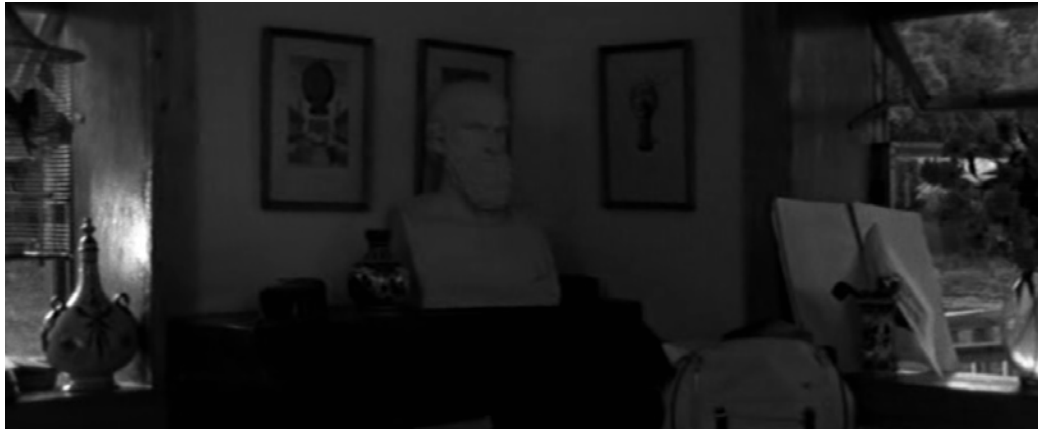
Il ritmo proposto dalla macchina di ripresa è lento e ragionato, lascia respirare ogni ambiente creando allo stesso tempo, in modo esasperato, un'atmosfera opprimente. Questa sensazione di oppressione carica il nervosismo di Kris, notti di isonno lo portano ad una febbre delirante, durante la quale sogna la casa della sua infanzia e sua madre. Una volta guarito Kris apprende da Snaut che Hari si è sottoposta volontariamente all'annichilimento per liberare entrambi da un sogno impossibile. Decidono poi di trasmettere un elettroencefalogramma di Kris all'oceano di Solaris per fare scomparire definitivamente tutti gli "ospiti", ma analogamente emergono sulla "superficie" del pianeta alieno delle isole dall'aspetto "terrestre": sembra che finalmente sia avvenuto un contatto di qualche tipo con Solaris. Kris, ancora sconvolto da tutti gli accadimenti, è indeciso tra restare o tornare sulla Terra, abbandonando ogni speranza di rivedere Hari. Alla fine, Kris torna alla casa della sua infanzia in

Dall'alto verso il basso:
casa di campagna del padre di Kris,
stazione spaziale intorno a Solaris,
corridoio della stazione,
stanza di Kris nella stazione.

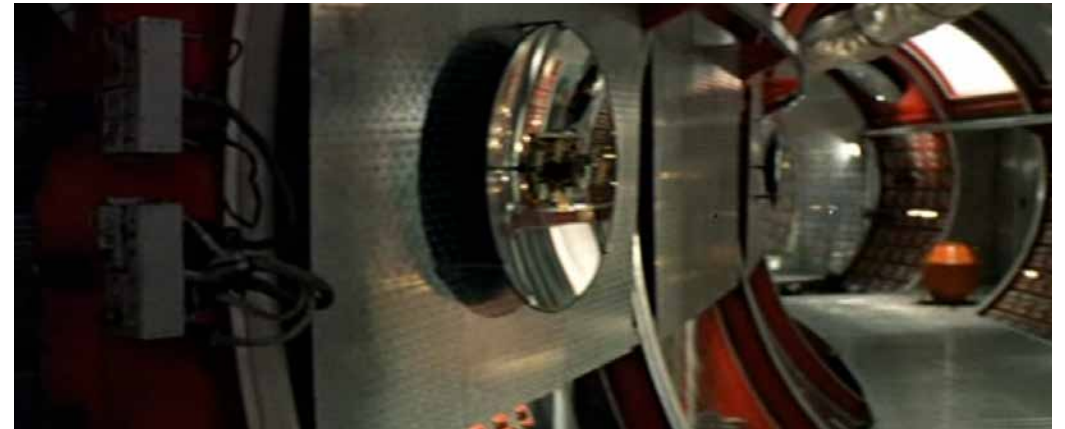


campagna, dove incontra suo padre e si inginocchia mentre lo abbraccia. Ma qualcosa è cambiato, i colori sono più freddi, regna un silenzio che parla attraverso la matericità e la fermezza delle cose. Infatti Kris non si trova sulla Terra, la casa si trova al centro di una delle isole di Solaris, immagine che ci viene mostrata attraverso un campo lunghissimo in mezzo a quell'oceano infinito.

La campagna e Solaris diventano un chiasmo esistenziale. Inizialmente, la Terra rappresentava il luogo di appartenenza di Kris, quel luogo a cui erano legati tutti i ricordi e sentimenti che mentavamo vivo il suo spirito. Solaris invece apparteneva all'ignoto, e in gran parte alla scienza. Questi termini vengono ribaltati, e possiamo vederlo chiaramente alla "fine" del film, quel pianeta acquisisce una dimensione affettiva ed immortale, la Terra assume una natura strana e lontana. Questo chiasmo pone la domanda: quando un essere è davvero umano?

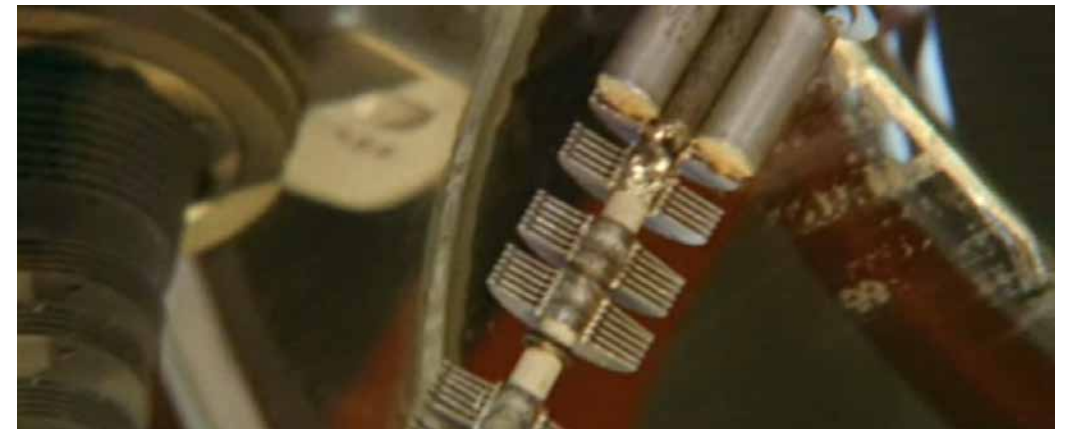
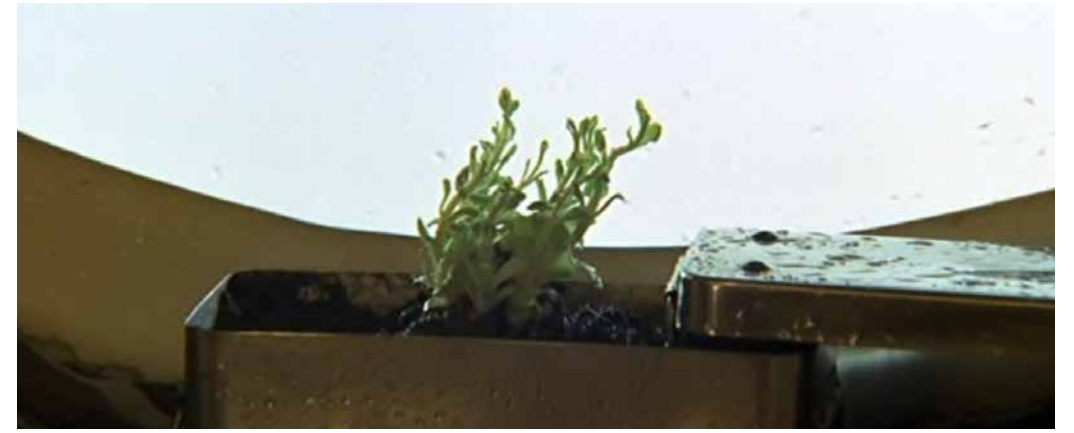
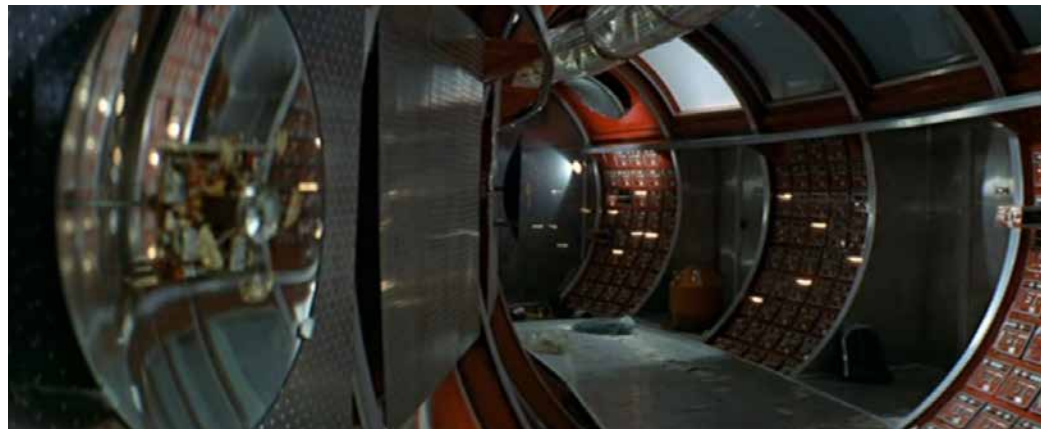


I Panoramica orizzontale nella casa del padre di Kris.



Panoramica orizzontale nella stazione spaziale.

Nella pagine successive: vedute degli ambienti della stazione spaziale.





| Casa del padre di Kris in campagna.



Solaris. |

ЗЕРКАЛО

Lo Specchio

*Ogni istante dei nostri incontri
lo festeggiavamo come un'epifania,
soli a questo mondo. Tu eri
più ardita e lieve di un'ala di uccello,
scendevi come una vertigine
saltando gli scalini, e mi conducevi
oltre l'umido lillà nei tuoi possedimenti
al di là dello specchio.
Quando giunse la notte mi fu fatta
la grazia, le porte dell'iconostasi
furono aperte, e nell'oscurità in cui luceva
e lenta si chinava la nudità
nel destarmi: "Tu sia benedetta",
dissi, conscio di quanto irriverente fosse
la mia benedizione: tu dormivi,
e il lillà si tendeva dal tavolo
a sfiorarti con l'azzurro della galassia le
palpebre,
e sfiorate dall'azzurro le palpebre,
stavano quiete, e la mano era calda.*

Arsenij Tarkovskij.



Ricordi *sinestesici*



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Lo Specchio*.

Sopra:
casa di infanzia di Aleksej.

Titolo originale: *Zerkalo*
Paese di produzione: Unione Sovietica
Produzione: Mosfil'm
Anno: 1974
Durata: 108'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro
Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij, Aleksandr Misarin
Fotografia: Georgi Rerberg
Montaggio: Ljudmila Fejginova
Musiche: Eduard Artemyev
Scenografia: Nikolaj Dvigubskij
Interpreti: Margarita Terekhova, Filipp Jankovskij (*Aleksej a cinque anni*), Oleg Jankovskij, Ignat Danilcev (*Aleksej a dodici anni*), Anatolij Solonicyn, Nikolaj Grinko, Maria Ivanovna Visnjakova Tarkovskaja, Alla Demidova

Per creare una "linea temporale" del film, ci si può riferire a quella delineata da Franco Rea, scenografo e autore cinematografico. Tarkovskij si abbandona ai ricordi della propria infanzia e di sua madre nella casa di campagna durante lo sfollamento a causa della guerra. Diverse immagini si alternano senza alcuna sequenza logica: l'arrivo del nuovo medico del paese vicino, l'incendio di un fienile, il ritorno di suo padre dal fronte, il sogno di sua madre e della casa che sta per crollare. Risvegliato dai ricordi, Tarkovskij chiama la madre al telefono e questa lo informa della morte di una sua cara compagna di lavoro di quando era giovane. Riaffiora così alla memoria del regista un episodio di quando la madre lavorava nella redazione di una casa editrice. A questo vicendone succede un altro che ritrae gli esiliati politici dalla Spagna; immagini ricavate dalle riprese documentarie della guerra civile spagnola vengono fate scorrere accanto ad altre che appartengono ad alcune manifestazioni di entusiasmo popolare, in occasione del lancio di pallone aerostatici in Unione Sovietica.

Quindi, il ricordo del regista si sposta sul proprio figlio, ragazzo prossimo all'adolescenza vive

Il film.

Nato come autobiografico, questo film riflette le molteplici generazioni attraverso un gioco di specchi, riproducendo all'infinito la medesima immagine. Lo specchio è la storia delle generazioni che si succedono nel corso del tempo, ed è storia personale che si riflette nella storia di un popolo e di una civiltà; la storia di un processo di difficile identificazione e di un complesso materno che caratterizza la storia personale di Tarkovskij e la storia collettiva di un popolo, a cui il destino ha conferito una funzione messianica. Durante un periodo di malattia del regista, contrassegnato da momenti di intensa riflessione sul proprio passato, egli vede le proprie vicende esistenziali proiettarsi nel vissuto del figlio, che, come lui, è costretto a subire le conseguenze della separazione dei genitori e di un'educazione fortemente condizionata dalla componente femminile materna.

La *sinestesia*.

Procedimento retorico, per lo più con effetto metaforico, che consiste nell'associare in un'unica immagine due parole o due segmenti discorsivi riferiti a sfere sensoriali diverse; es.: *mi ripegneva là dove il sol tace* (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, Inferno).
(Fonte: www.treccani.it)

delle esperienze e sensazioni che potrebbero definirsi come il risultato della forte dipendenza della madre: una signora anziana, vestita con abiti ottocenteschi, compare nel soggiorno di casa ed invita il ragazzo a leggere un estratto di una lettera di Puskin sulla Russia. In seguito il regista telefona al figlio e gli ricorda di quando era ragazzo, durante la guerra, di quando, sotto la direzione di un istruttore militare, lui ed altri giovani dovevano esercitarsi per essere pronti a combattere in guerra. A questo episodio seguono le immagini dell'esercito sovietico attraverso il lago Sivas, la presa di Berlino da parte dell'armata rossa, il presunto cadavere di Hitler, i festeggiamenti per la fine della guerra a Mosca, il fungo della bomba atomica, Stalin e Mao. Le immagini esprimono il punto di vista *slavofilo* di Tarkovskij, la missione salvifica della Russia in rapporto ai destini apocalittici di un'umanità minacciata dalle forze del male.

Ritornando alla sua vicenda, il regista ricorda la separazione della moglie e la scelta di suo figlio di rimanere a vivere con lei. Quache tempo più tardi, il regista parla al telefono con la donna: lei vorrebbe risposarsi con un altro uomo, uno scrittore; lui si lamenta del figlio e dei suoi risultati scolastici. Poi ritorna con la memoria a sua madre, a quando erano stati sfollati durante la guerra e come la madre aveva venduto un paio di orecchini per procurarsi da mangiare. Altri ricordi si affollano nella sua mente: la sorella, sua nonna, il padre che ritorna dal fronte, suo figlio che sfoglia

un libro con disegni e dipinti di Leonardo da Vinci. E di ricordo in ricordo - la madre, lui e la sorella da bambini che giocano in una radura accanto alla nonna anziana - la macchina da presa si immedesima con una cortina di alberi da cui si avverte il tramonto.

Per riuscire a comprendere i luoghi de *Lo Specchio* bisogna mettere da parte la razionalità e sostituire la logica comune per la "coerenza" dei sogni e l'istinto dell'inconscio. Quel ritmo "sospeso", e apparentemente incongruo, possiamo trovarlo particolarmente in quattro scene: la casa che crolla nel sogno; la sua casa durante la telefonata con la madre; la casa dei nonni; il bosco che viene scosso da un vento aggressivo. Questi quattro luoghi diventano l'ingresso a nuovi mondi, ridestano in noi delle sensazioni che appartengono ad una sfera emotiva che supera la tirania dell'immagine. Possiamo spingere questo concetto e definire questi ambienti come le soglie che ci permettono di confrontarci faccia a faccia con la surrealtà racchiusa in noi stessi, con le nostre paure e i nostri desideri più intimi e, soprattutto, inesplicabili. I luoghi sdoppiano la nostra realtà, la frantumano attraverso un'infinità di *specchi filosofici e psicologici*.

Alekseij si identifica sempre con la macchina da presa, e nello stesso modo noi ci immedesimiamo come un occhio onnisciente, libero e creatore contemporaneamente, proprio come succede nei sogni. È per questo motivo che l'incoerenza del movimento

e delle situazioni danno vita ad uno spazio *onirico-razionale* che prende vita nella nostra mente. Le lunghe e lente carrellate che esplorano questi luoghi permettono allo spettatore di dominare ed essere avvolti da quel mondo; questo movimento poetico riassume ogni cosa, il razionale e l'irrazionale, il ricordo e l'immaginazione, la realtà ed il desiderio. Il vareggiato ventaglio di tinte - dal bianco-nero al colore, passando dal seppia - dispiega le diverse malinconie. Le gocce d'acqua e i pezzi di soffitto che si frantumano quando si schiantano contro il pavimento, la staticità di ogni elemento che compone l'interno della sua casa, le varie tende che vengono accarezzate e spostate dal vento, gli arbusti scossi dal vento, fanno di questo film un'opera materica. Questi luoghi hanno la stessa pregnanza della *non-trama* e delle azioni dei protagonisti. La vita si tramanda mediante questi ambienti austeri, le figure assenti si rivelano negli oggetti accuratamente posizionati.

Quando guardiamo questi luoghi vediamo la storia di un altro? La staccionata sul paesaggio, la pianura, la casa di legno, i boschi sempre verdi, dove non abbiamo mai abitato. Perché sembra così familiare? Come è possibile che tutto questo ci appartenga? Una sinestesia tra i ricordi di Tarkovskij e quella vita nella quale ci ripetiamo, simili e distanti.

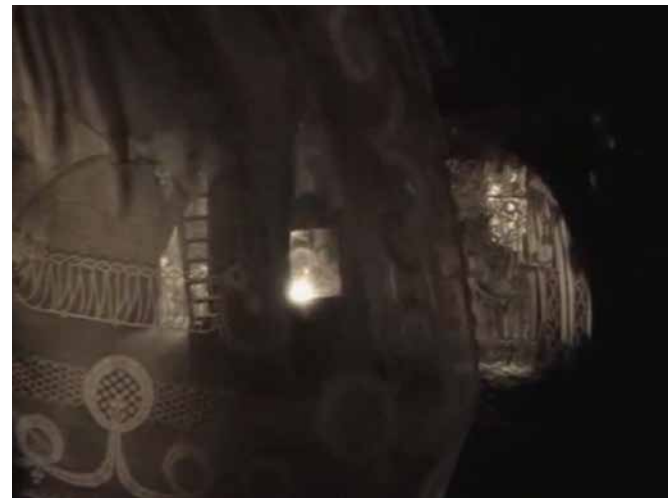
Sinistra:
(sopra) sogni di Alekseij;
(sotto) natura scossa dal vento.



Destra:
(sopra) appartamento di Alekseij;
(sotto) casa di infanzia di Alekseij.









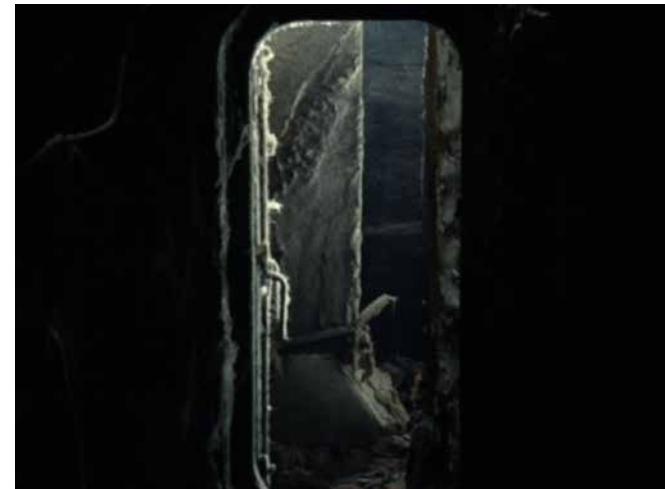
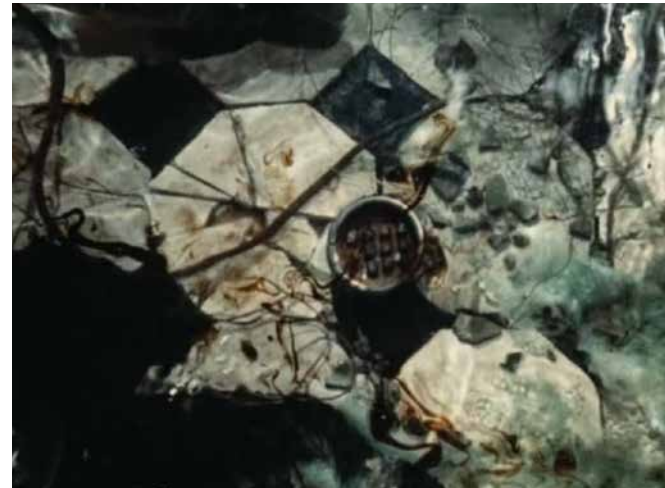




Stalker

*Che cos'è stato? La caduta di un meteorite?
La visita di abitanti dell'abisso cosmico?
Sta di fatto che nel nostro piccolo paese
è comparso uno straordinario prodigio: la Zona.
Vi abbiamo mandato subito dei soldati.
Non sono tornati.
Allora abbiamo circondato la Zona con un
cordone di polizia. E probabilmente abbiamo
fatto bene. Del resto, non lo so...*

Parole del presunto premio Nobel
professor Wallace.



Una zona *brachilogica*



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Stalker*.

Sopra:
paesaggio della *Zona*.

Titolo originale: *Stalker*
Paese di produzione: Unione Sovietica, Germania
Produzione: Mosfil'm
Anno: 1979
Durata: 163'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: tratto liberamente dal romanzo del 1971 *Picnic sul ciglio della strada* di Arkadij e Boris Strugackij
Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij, Arkadij e Boris Strugackij
Fotografia: Aleksander Knyazhinskij
Montaggio: Ljudmila Fejginova
Musiche: Eduard Artemyev
Scenografia: Andrej Tarkovskij
Interpreti: Aleksandr Kajdanovskij (*Stalker*), Anatolij Solonicyn (*Scrittore*), Nikolaj Grinko (*Scienziato*), Alisa Frejndlikh, Natasa Abramova

“Mi hanno sovente domandato cos'è la *Zona*, che cosa simboleggia, ed hanno avanzato le interpretazioni più impensabili. Io cado in uno stato di rabbia e di disperazione quando sento domande del genere. La *Zona* è la *Zona*, la *Zona* è la vita: attraversandola l'uomo o si spezza o resiste. Se l'uomo resisterà dipende dal suo sentimento della propria dignità, dalla sua capacità di distinguere il fondamentale dal passeggero” (Andrej Tarkovskij). Il regista considera la *Zona* come la *verità*, la verità della vita che tanto più appartiene ad un solo individuo tanto più diventa universale. La *Zona* produce *conoscenza interiore* che funge da specchio per tutti gli uomini. Tutto il percorso che compiono lo *Stalker*, lo *Scrittore* e lo *Scienziato*, dallo scavalco del posto di blocco della polizia fino all'arrivo nella *stanza dei segreti*, è basato su una visione soggettiva ed emotiva dell'ambiente catturato dalla macchina da presa e le sue *sottili* carrellate e panoramiche: “prati, rottami, case o fabbriche abbandonate, elementi piuttosto semplici e quotidiani come la pioggia e il fuoco inseriti nel mondo dell'autore divengono come *visti per la prima volta* assumendo una forte carica emotiva e di mistero che non fa da sfondo all'azione ma amplifica lo stato d'animo dei personaggi” (Alessandro Riva, giornalista e critico d'arte).

Il film.

Al centro di una incolta regione industriale c'è una misteriosa *Zona* dove molti anni prima precipitò un meteorite, sprigionandovi una potenza magica capace di esaudire le illusioni di chi riesci ad arrivarne fino alla “stanza dei desideri”. L'accesso è proibito dalle autorità, per entrarci esistono delle guide clandestine chiamate “*Stalker*”, in grado di condurre le persone fino a quella enigmatica stanza che compie i più intimi desideri. Uno scrittore ed uno scienziato, aiutati da uno *stalker*, partono verso la *Zona*, ma torneranno profondamente cambiati.

La *brachilogia*.

Vuol dire concisione nel discorso, in senso più specifico, attraverso l'uso di espressioni più brevi rispetto a quelle adoperate ordinariamente, evitando così la ripetizione di termini già precedentemente espressi e facilmente sottintendibili; es.: *li uomini si vendicano delle leggere offese, delle gravi non possono* (N. Machiavelli, *Il principe*). (Fonte: www.treccani.it)

Cosa ha spinto i tre protagonisti a superare il posto di blocco per abbracciare l'ignoto, insieme alle sue difficoltà ed i suoi pericoli? Sopravvivere nella Zona non è facile, occorrono l'intuizione e la cautela dello Stalker, che saggiamente spiega ai due accompagnatori che nessuna via diretta verso la stanza dei desideri è valida, nessuna via già percorsa può essere nuovamente sfruttata, *au contraire*, bisogna percorrere quel territorio "indirettamente", entrando in contatto con un ventaglio infinito di ambienti che, pur essendo apparentemente ripetitivi, trasmettono la propria identità in modo conciso attraverso gli elementi naturali e la matericità dei loro componenti. I tre uomini sanno che i propri desideri possono realizzarsi, però una volta arrivati sulla soglia della suddetta stanza, si fermeranno senza entrarvi: lo Scrittore cerca l'ispirazione perduta però in realtà non sa cosa vuole; lo Scienziato, che vuole distruggere la stanza in nome della Scienza dal momento in cui il desiderio è soggettivo e quindi fonte di disturbo per propositi criminosi, finirà per smantellare la bomba che si era portato a tale scopo; lo Stalker invece, sapeva dall'inizio che non sarebbe entrato, come

lui stesso dice "... uno Stalker non può chiedere nulla per sé stesso.. Io porto qui solo quelli come me, infelici, disperati.. Ed io posso aiutarli..", la Zona è tutto quello che ha, essa rappresenta la sua felicità, la sua libertà, la sua dignità. Lo stalker, dopo aver raccontato di un altro Stalker che è entrato nella stanza chiedendo di riportare in vita il fratello morto per colpa sua ma che la stanza invece lo fa diventare ricco cosicché egli si impicca, si indegna con lo Scrittore e lo Scienziato per non aver affrontato l'ultima prova. Questi sembrano spiritualmente arricchiti dall'esperienza vissuta, lo Stalker si chiede però con chi andrà nella Zona se i pensieri degli uomini sono imprigionati in una logica immutabile che pretende di calcolare ogni possibile risultato.

Vedute dei diversi ambienti della Zona. |

Questo luogo non può essere compreso razionalmente, ma solo attraverso l'amore, quell'amore incondizionato dello Stalker, proprio come lui conta sull'amore della moglie che, insieme alla figlia, si lasciano condurre nella Zona per rimanerci forse per sempre. Tarkovskij ci suggerisce che l'unica "arma" per contrarrestare quella *freddezza esistenziale* è l'amore. La presenza degli elementi naturali nei vari ambienti, sono eco di ciò che l'uomo è, del suo presente, essi lo mettono faccia a faccia con la sua intrinseca natura. Natura che posteriormente diventa estrinseca nella stanza dei desideri. I vari punti di ripresa della Zona, l'esplorazione dei diversi passaggi attraverso delle carrelate lente e controllate, sono delle espressioni brevi e concise di un luogo che va al di là della comprensione logica, dove la natura percorri gli spazi una volta adibiti all'uomo. I vari rottami, coniugati a tutte le sfumature della natura, sono delle presenze che testimoniano lo spezzarsi o la resistenza dell'uomo nel corso della vita. Non c'è bisogno di spiegazioni, questo luogo è un discorso brachilogico della debolezza umana che diventa potenza, rendendo l'esistenza fresca e sublime.











Freddezza esistenziale. |



| *Amore incondizionale.*



Nostalgia

Il cielo è pieno di nuvole bianche, leggere, simili ai disegni di un fuoco d'artificio. Le loro ombre scivolano sulle colline fondendosi con le ombre degli alberi. Questa alternanza di luce e di ombra sulla superficie liscia delle colline, che come onde del mare si spingono l'una dopo l'altra fino all'orizzonte, sembra il respiro della vita stessa, il ritmo solenne della natura, pieno del frinire delle cicale e della luce abbagliante del sole nei momenti in cui spunta dalle nuvole.

Questa terra arata di Toscana percorsa dalle ombre delle nuvole è bella quasi come sono i miei boschi, le mie colline, i miei campi, lontani, russi, antichi, irraggiungibili ed eterni.

Andrej Tarkovskij.



Zeugmi nostalgici



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Nostalghia*.

Sopra:
la campagna toscana di Tarkovskij.

Titolo originale: *Nostalghia*
Paese di produzione: URSS, Italia, Francia
Produzione: Rai Radiotelevisione, Italia-Rete 2, Sovin Film URSS, Opera Film
Anno: 1983
Durata: 125'
Colore: Colore
Audio: Sonoro
Soggetto: Andrej Tarkovskij, Tonino Guerra
Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij, Tonino Guerra
Fotografia: Giuseppe Lanci
Montaggio: Amedeo Salga, Erminia Marani
Musiche: Gino Peguri
Scenografia: Andrea Crisanti
Interpreti: Oleg Jankovskij (*Andrej Gorcakov*), Erland Josephson (*Domenico*), Domiziana Giordano (*Eugenia*), Delia Boccardo (*Zoe*), Maria Cumani Quasimodo

Gli eroi di Tarkovskij non sono i tipici *eroi cinematografici*, *au contraire*, essi vivono un processo di continua dialettica con il mondo. Sono fragili e pienamente umani, colmi di comprensione, intelligenza e dignità. Gorcakov non vede il fango della sua Russia, vede la terra mescolata all'acqua, ed è attraverso questa ottica che il regista esprime l'essenza della sua patria e di quella italiana. Questi luoghi vanno assimilati ed interiorizzati mediante un processo di sovrapposizioni spirituali: è una Toscana malinconica ed allegorica tra arte e tradizione, nella quale possiamo ritrovare l'armonia della Russia. Una sintesi complessiva del significato del film possiamo individuarla durante la visita di Gorcakov a casa di Domenico, le cifre scritte con carboncino sul muro "1+1=1". Lo stesso Domenico, servendosi di una bottiglia d'olio, spiega questo concetto come punto di partenza per superare il tipico dualismo che separa la materia e lo spirito e cercare la sintesi, *l'uno assoluto* in tutte le cose: "Una goccia più una goccia, fanno una goccia più grande o non due".

Sono anche i luoghi di *Nostalghia* a rompere con questa dualità. Durante l'inizio del film Eugenia accompagna il poeta

Il film.

Gorcakov, poeta e studioso russo, si mette in viaggio lungo l'Italia, accompagnato dalla giovane traduttrice Eugenia, per inseguire le tracce del suo compatriota Pavel Sasnowskij e ricostruire così un episodio della vita del genio musicale morto suicida. Tra paesaggi e sacralità (San Galgano, Bagno Vignoni, la Madonna del Parto di Piero della Francesca), l'uomo si consuma nella struggente nostalgia di volti e di luoghi di una bellezza che ovunque gli viene evocata. Durante il suo pellegrinaggio incontra un singolare personaggio, Domenico il "matto", il quale afferma che per pacificare il mondo è necessario attraversare con una candela accesa la piscina di Santa Caterina.

Lo zeugma.

Figura retorica che consiste nel rapportare più membri coordinati e parallali di una frase ad un unico elemento che, in astratto, dovrebbe essere ripetuto per ciascuno di essi. In particolare, lo zeugma è riferito a quei casi dove l'elemento a cui devono essere ricondotti i diversi membri della frase non si adatta perfettamente a ciascuno di essi, producendo così un'incoerenza semantica; es.: **parlare e lacrimar vedrai insieme** (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, Inferno), dove il verbo *vedere* regge appropriatamente solo *lacrimare*, non *parlare*. (Fonte: www.treccani.it)

a Monterchi per visitare la cappella di stile gotico in cui si trova la Madonna del Parto di Piero della Francesca. L'interprete assiste ad un rito in cui viene "aperto" il ventre di una Madonna, sprigionando il volo di passeri tra le volte della cripta. Arte e devozione sono unite in modo assoluto.

Nel laboratorio di Domenico possiamo vedere come lo spazio umano, così come in *Stalker*, sia penetrato dagli elementi della natura, dai muri scorre l'acqua purificatoria, bottiglie di vetro raccolgono le gocce le lacrime della pioggia, la terra e delle pozze conquisteranno il pavimento. Ancora una volta avviene davanti ai nostri occhi il miracolo dall'armonia tra la natura e l'uomo, indissolubilmente legate. Sempre a casa di Domenico, Gorcakov spalanca le porte di una stanza invasa nello stesso modo dalla *madre Terra*, il suolo roccioso, l'acqua, il muschio, sembrano fondersi con il paesaggio esterno che nell'orizzonte accoglie la maestosità delle montagne. Gorcakov è "stanco" di vedere tutte le bellezze che gli offre l'Italia. Egli si sente "stanco" di vedere tutte le bellezze che l'Italia gli offre, vorrebbe rivedere sua moglie, i suoi figli, la propria terra per la quale prova una nostalgia implacabile.

La vasca di Santa Caterina a Bagno Vignoni, rappresenta il luogo della salvezza di cui tanto parla Domenico. Egli chiede a Gorcakov di compiere un atto che lui non poteva portare a termine dal momento in cui la gente lo riteneva pazzo - per essersi rinchiuso in casa con la famiglia ad aspettare la fine del mondo - e di conseguenza glielo impedivano: attraversare la vasca da una sponda all'altra con una candela accesa, esorcizzando in questo modo l'umanità. Gorcakov spiega ad Eugenia che solo un russo come lui potrebbe capire questo atto di grande fede. Si reca quindi a Bagno Vignoni, accende la candela, e dopo una serie di tentativi riesce a portare a termine la sua promessa, ma raggiunta l'altra sponda della vasca viene colpito da un infarto e muore nello stesso istante in cui a Roma, al termine di un comizio organizzato da Domenico, quest'ultimo si cosparge di benzina e si dà fuoco vivo.

Il film termina con una scena all'interno dell'Abbazia "scoperchiata" di San Galgano in cui la macchina da presa arretra lentamente per scoprire una campagna russa che si dissolve nei meandri della religiosità e della tradizione. I luoghi di Nostalghia, aboslicano non solo le barriere politiche ma anche quelle spirituali e materiali, le immagini risultanti diventano uno *zeugma* che riconduce nella stessa "frase" due mondi che non si adattano allo stato reale delle cose, incoerenti semanticamente, ma congruenti nell'assolutezza del loro essere universale.

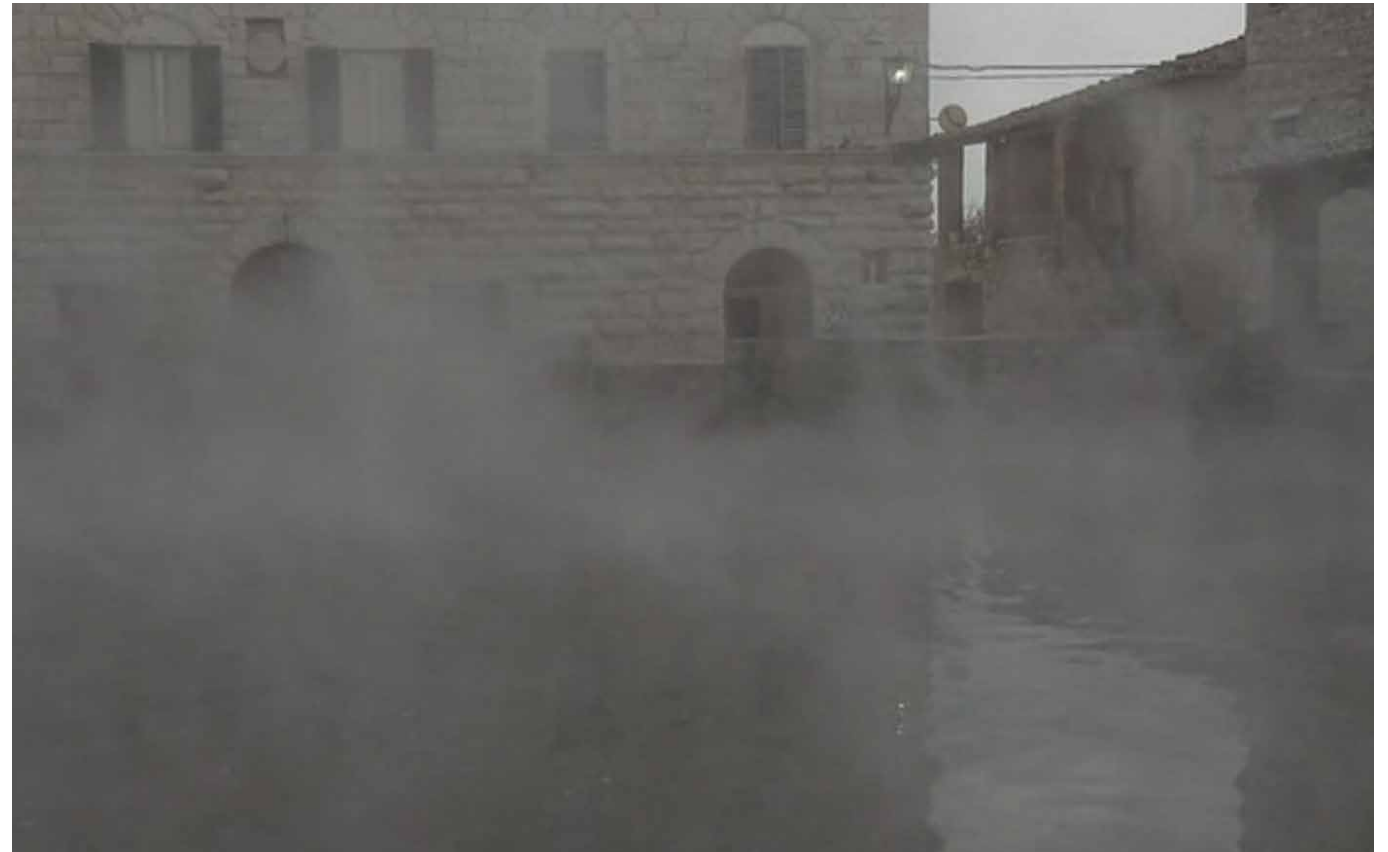








In queste pagine:
Bagno Vignoni;
vasca di Santa Caterina.



Uno *zeugma* nostalgico:
l'Abbazia di San Galgano
e la campagna russa di Gorcakov.
L'immagine è stata modificata digitalmente
eliminando le figure di Gorcakov e del suo cane
per poter cogliere la bellezza dello *zeugma*
anche in assenza della figura umana.





Offret
Sacrificatio

Sacrificio

*L'uomo si è sempre solo difeso, dagli altri uomini
e dalla natura che lo circondava.*

*L' ha addirittura combattuta, conquistandone
sempre nuovi pezzi. Continuando a sfigurarla.*

*Il risultato è stata la nostra civiltà, basata sulla
forza, il potere, il terrore e la dipendenza.*

*E tutto il nostro cosiddetto progresso tecnico è
servito sempre e soltanto a procurarci o nuove
comodità o strumenti per il mantenimento
del potere. Siamo come selvaggi – usiamo il
microscopio al posto del randello.*

*No, no, i selvaggi sono molto più spirituali di
noi, mi sono sbagliato! Qualsiasi conquista della
scienza la rivolghiamo subito al male.*

*Per quanto riguarda il comfort, poi, c'è stato un
uomo intelligente che ha detto che tutto quello
che non è indispensabile è peccato. Se è così
tutta la nostra civiltà è costruita sul peccato.*

*Siamo arrivati a una tremenda disarmonia, a
uno sfasamento, cioè, tra lo sviluppo materiale
e quello spirituale. La nostra cultura, meglio, la
nostra civiltà è sbagliata, figlio mio. Tu mi dirai
che si può studiare il problema e cercare una
via d'uscita. Può darsi. Se non fosse così tardi.*

Troppo tardi...

Alexander, *Sacrificio*.



Sacrificio *tautologico*



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Sacrificio*.

Sopra:
modellino a scala della casa di Alexander
fatto da suo figlio e Maria.

Titolo originale: *Offret*
Paese di produzione: Svezia, Regno Unito, Francia
Produzione: Svenska Filminstitutet (Stoccolma), Argos Film (Parigi)
Anno: 1986
Durata: 149'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: Andrej Tarkovskij
Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij
Fotografia: Sven Nykvist
Montaggio: Andrej Tarkovskij
Effetti speciali: Lars Høglund, Lars Palmquist
Musiche: J. S. Bach, musica strumentale giapponese (flauto: Suzo Watazumido), musiche popolari svedesi e giapponesi
Scenografia: Andrej Tarkovskij, Anna Asp
Interpreti: Erland Josephson (*Alexander*), Gudrun Gisladottir (*Maria*), Susan Fleetwood (*Adelaide*), Sven Wollter (*Victor*), Valérie Mairesse (*Julia*), Allan Edwall (*Otto*), Tommy Kjellqvist (*piccolo ometto*, figlio di Alexander)

Alexander, man mano che si avvicina alla vecchiaia, e più di quanto lo facesse nella sua gioventù, si abbandona ogni volta di più alle proprie riflessioni riguardo la condizione dell'essere umano. Nonostante la compagnia di quel *piccolo ometto*, il figlio, che rappresentava il culmine di tutta la felicità che un uomo verso il declino e la vecchiaia potesse desiderare, Alexander è tormentato dai suoi cupi pensieri proprio il giorno del suo compleanno. Durante una passeggiata con il figlio riflette sulla paura della morte, coronando le sue preoccupazioni con un monologo in cui critica il progresso tecnologico e scientifico che guidano solo al potere irrazionale a favore di una spiritualità che andrebbe ritrovata nella natura intrinseca dell'uomo.

Per cena, Otto, il portalettore, e Victor, il medico di famiglia, sono ospitati a casa di Alexander. Lui si assenta per qualche minuto per poi rientrare inconsapevole di ciò che è accaduto durante quel breve tempo: tutti sono davanti alla televisione mentre il capo dello Stato annuncia lo scoppiare di una guerra nucleare imminente, incitando le persone a mantenere la calma. Poi tutte le comunicazioni sono interrotte. Alexander è disposto a sacrificare e offrire

Il film.

Nella sua casa sull'isola svedese di Gotland, l'intellettuale e critico letterario e teatrale Alexander, festeggia il suo compleanno in compagnia della sua famiglia quando, improvvisamente, scoppiano i sintomi di una guerra catastrofica. Arriva per televisione l'annuncio di un conflitto atomico imminente. Ritrovando le parole del Pater Noster, Alexander invoca Dio offrendogli tutto quel che possiede pur che tutto ritorni come prima.

La tautologia.

Figura retorica che consiste nell'aggiunta di parole e frasi equivalenti all'interno di un dato discorso al fine di porre maggiore enfasi. Mira a rafforzare l'espressione del pensiero reiterando nel predicato ciò che è già detto nel soggetto; es.: *i logici fanno ragionamenti razionali*. (Fonte: www.treccani.it)

I luoghi che troviamo in questo sacrificio, contribuiscono a raggiungere quella stabilità che viene evocata dal simbolo dello Yin-Yang disegnato sul kimono che indossa Alexander mentre compie il suo "atto di fede". Per far tornare l'ordine delle cose, e di conseguenza dell'Universo, egli deve "spogliarsi" da ogni cosa, e quel mondo materiale che sarà *offerto* ci viene mostrato costantemente attraverso delle inquadrature con campi medi e lunghi degli ambienti, sia della casa che dell'isola. Questa costante reiterazione dei luoghi - statici ma comunque esteriorizzazioni della sacralità - pone una maggiore enfasi e rafforza l'espressione del pensiero di Alexander. Durante lo svolgimento della storia possiamo percorrere il salotto che trema ad ogni passaggio degli aerei, lo studio di Alexander ed il suo accattivante balcone, la stanza di suo figlio - o piccolo ometto come suole chiamarlo lui -, quella di Julia - figlia del rapporto precedente di Adelaide -, la cucina - dove l'incendio ha inizio -, ed il giardino. Ulteriormente siamo trasportati nell' *luogo della salvezza*, ovvero, la casa di Maria. Questo ambiente rappresenta il fulcro del rito, composto soltanto da pochi oggetti religiosi, un tavolo sul quale poggiano dei fiori e una lampada ad olio, un catino con dell'acqua, elemento purificatore, e il letto in cui Alexander e Maria ristabiliscono l'ordine delle cose. Infine, l'isola diventa il contenitore di questa universalità, essa ci parla attraverso delle piccole e "morbide" panoramiche, movimenti macchina che le permettono di ispirare ed espirare ogni sfaccettatura delle cupe riflessioni di Alexander. Questi luoghi, ripresi ogni volta da punti di vista differenti, creano un discorso *tautologico*, esprimendo ed enfatizzando ciò che è già detto nel soggetto del film: il sacrificio.

tutto quello che possiede, incluso il suo piccolo ometto. Nel vortice di panico che avvolge la compagnia, Otto avverte Alexander che una soluzione ancora c'è, e si chiama Maria, la domestica della famiglia che abita nella casa vicina. Gli svela il fatto che Maria sia una "strega" che può far tornare tutto a come era prima, ma per questo Alexander deve consumare un rapporto sessuale con lei.

Da *luogo della catastrofe*, vediamo l'evolversi del mondo materiale in *luogo della sacralità e del rito*. Alexander si recherà quindi a casa di Maria riuscendo così ad ottenere il suo aiuto e la sua mediazione per la risoluzione del conflitto. Quando ormai tutto sembra di essere tornato alla normalità, egli improvvisamente dà fuoco alla propria casa, a quel luogo contenente le cose più care per lui. Posteriormente Alexander viene portato via in un'ambulanza dovuto al suo insano gesto, perdita del suo intelletto. Alla fine di tutti gli avvenimenti, suo figlio porta dei secchi d'acqua all'albero che aveva piantato insieme a suo padre all'inizio del film, davanti al mare, nella fenditura della roccia.

Dall'alto verso il basso:
stanza del figlio di Alexander,
stanza di Julia,
fulcro dell'incendio (cucina).





Pagine precedenti:
(sinistra, dall'altro verso il basso)
luoghi del sacrificio,
salotto,
studio di Alexander,
terrazzo.

(destra)
luogo della salvezza,
casa di Maria.

Pagina di fianco:
carrellata nell'isola di Gotland.





Sacrificio
Le immagini sono state modificate digitalmente eliminando le figure di Adelaide (sinistra) ed Alexander (destra).



Seme del futuro. |

Lars Von Trier

L'enfant terrible



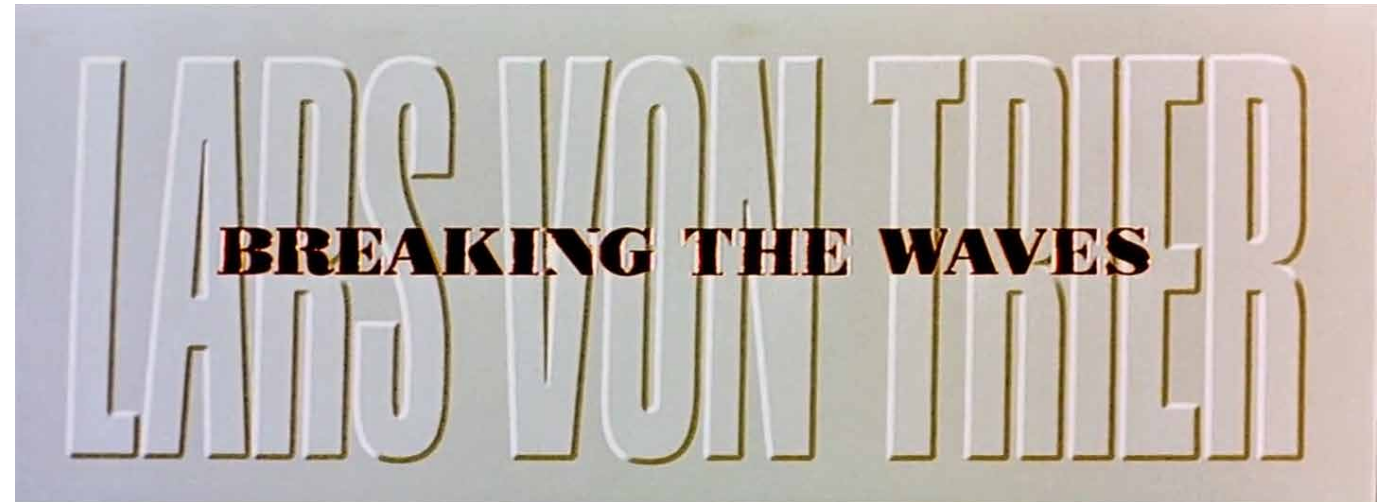
Lars Von Trier, nome d'arte del regista cinematografico danese, nato a Copenhagen il 30 aprile 1956. Cineasta tra i più discussi, accusato di ambiguità, indicato come uno dei rappresentanti più in vista di un cinema ricattatorio e falsamente sentimentale. Può anche essere considerato, all'opposto, l'esponente di punto di un cinema postmoderno che fa dell'indecidibilità la sua norma e che oscilla di continuo tra verità e menzogna, tra reale e rappresentazione, tra attrazione e repulsione, con un risultato al tempo stesso duramente crudele ed amaramente indecifrabile.

Nella sua carriera si possono distinguere due periodi: il primo, caratterizzato da un'impostazione visiva e narrativa ostentatamente espressionista; il secondo, segnato dalle imposizioni di *Dogme 95*. Collettivo di cineasti fondato a Copenhagen il 13 marzo 1995 su iniziativa di Von Trier e Thomas Vintenberg. *Dogma 95* è stato un voto di castità che attaccava il cinema contemporaneo in quanto tendenza "individualista" e decadente".

Con *Breaking the Waves* (Le onde del destino) ha vinto nel 1996 il Gran premio della giuria al Festival di Cannes. È con *Idioterne*

(Gli idioti, 1998) che il suo cinema ha raggiunto il punto di massima tensione: i personaggi fingono di vivere una malattia che porta in superficie la loro reale angoscia, determinando una situazione paradossale in cui appare impossibile discernere, in ogni immagine, tra realtà e messinscena. Tuttavia, il voto di castità viene sconfessato da *Dancer in the Dark* che nel 2000 gli vale la Palma d'Oro. Dopo *Antichrist* (2009), considerato un delirante horror gotico ispirato a *L'anticristo* di Friedrich Nietzsche, firma *Melancholia* (2011), un film compatto e stilisticamente misurato che tratta la morte ed il senso di smarrimento ricordando a tratti le note bergmaniane. Nel 2013 Lars Von Trier consegna al mondo *Nymphomaniac*, un film definito come ripugnante ma che non si può fare a meno di amare: la storia di una donna che autodiagnostica ninfomane.

Un regista per i cinefili più che per la folla permeabile.



Le onde del destino

*Bisogna avere un caos dentro di sè,
per generare una stella danzante.*

F. Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*.





Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Le onde del destino*.

Sopra:
nave in cui avviene il sacrificio di Bess.

Una fede allitterata

Titolo originale: *Breaking the Waves*

Paese di produzione: Danimarca, Svezia,
Francia, Paesi Bassi, Norvegia

Produzione: Zentropa Entertainments

Anno: 1996

Durata: 159'

Colore: Colore

Audio: Sonoro

Soggetto: Lars Von Trier

Sceneggiatura: Lars Von Trier,
Peter Asmussen, David Pirie

Fotografia: Robby Müller

Montaggio: Anders Refn

Musiche: Joachim Holbek, brani di Mott the
Hoople, Rod Stewart, Jehro Tull, Procol Harum,
Leonard Cohen, Elton John, Deep Purple,
David Bowie

Scenografia: Karl Júlíusson

Interpreti: Emily Watson (*Bess McNeill*),
Stellan Skarsgård (*Jan Nyman*), Katrin Cartlidge
(*Dodo McNeill*), Jean-Marc Barr (*Terry*), Adrian
Rawlins (*dottor Richardson*), Jonathan Hackett,
Sandra Voe, Udo Kier

Bess McNeill è una buona persona. È questo il punto d'inizio de *Le onde del destino*, che tratta di come questa bontà è messa alla prova dall'istituzione del matrimonio e dalla religione, così come dalla corruzione del mondo moderno. Bess, così come concepita da Von Trier, è un essere sia *straordinario* che *umano*, la sua innocenza sovrasta qualsiasi tipo di peccato mortale compiuto da lei stessa. La sua devozione a Dio, che poi tramuta in devozione al suo nuovo marito Jan, è così profonda che tutte quelle persone a lei vicine la raputano ingenua e stupida, a volte persino pazza. Ma può essere considerata pazza una persona che è disposta a seguire la propria fede ovunque questa la porti? La sua forza è la fonte della sua vulnerabilità.

"Puoi dirmi qualcosa con un vero valore che gli estranei abbiano portato con sè?", chiede uno dei ministri del culto a Bess nella vigilia del suo matrimonio con Jan, lavoratore presso una piattaforma petrolifera che non ha la totale approvazione della comunità. "La loro musica", risponde lei con un sorriso, sostenendo la passione, e la "ostinazione", che la unisce a Jan e con il quale vede la possibilità di una nuova vita.

Il film.

Scozia, primi anni settanta. Bess, una donna vergine ed instabile mentalmente, si innamora di un forestiero di nome Jan, lavoratore presso una piattaforma petrolifera del mare del Nord. Malgrado l'opposizione della comunità religiosa - bigotta ed arretrata - a cui la giovane donna appartiene, i due si sposano. Tuttavia, un grave incidente costringe Jan all'immobilità totale, condannandolo a vivere in un letto. Bess, sconvolta ed incoraggiata dal proprio marito, inizia a "donare" il suo a corpo a diversi uomini, tanto da subire ogni sorta di umiliazione ed insulto da parte delle persone che compongono quel piccolo mondo. Jan comincia sorprendentemente a guarire, sino a riacquisire, "tramite" il sacrificio di Bess, il pieno controllo delle sue facoltà.

L'allitterazione.

Procedimento retorico che ripete, in maniera spontanea o ricercata, la lettera o la sillaba iniziale di vocaboli più o meno contigui, in generale collegati dal senso; per es.: *tra l'altre luci mota e mista, Mostrommi l'alma che m'avea parlato* (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, Paradiso). (Fonte: www.treccani.it)

Dopo un breve periodo di felice vita matrimoniale, Jan deve tornare per qualche mese sulla piattaforma, lasciando Bess in uno stato emotivo instabile. Durante un dialogo "interno" con Dio, prega perché riporti Jan indietro, la sua richiesta è esaurita, tuttavia, in modo crudele: un incidente durante il lavoro lo lascia paralizzato e sull'orlo della morte. Man mano che la sua condizione peggiora, Jan "costringe" Bess a riportare in vita la loro intimità, chiedendole di avere dei rapporti sessuali con altri uomini e raccontandogli tutti i dettagli e particolari. Questo porta Bess ad immischiarsi in situazioni pericolose e degradanti, avendo come risultato la sua esclusione dalla società.

La vita di Bess è alterata dalla fede, la sua purezza spirituale comporta il sacrificio, ma i suoi principi rimangono intatti. Verso la fine del film, nel punto più alto della propria immolazione, dopo essere stata violentata da due uomini in una barca, accade quel "miracolo" che Bess tanto desiderava: la guarigione di Jan. Il film si chiude con l'immagine della piattaforma petrolifera e due campane che fanno eco, tuttavia, esso non chiarisce se la salvezza di Jan avviene tramite il sacrificio di Bess, se è stato

veramente il suo amore a dargli di nuovo la possibilità di una vita.

Il film, più che concentrarsi sullo stato psicologico di Bess, cerca di mettere in evidenza come la purezza può resistere e sopportare la crudeltà, l'ipocrisia e la corruzione del mondo che la circonda. Ogni complesso capitolo della sua vita è espresso attraverso delle immagini di apertura che servono a sottolineare il carattere ed a evocare le sensazioni di ciascun avvenimento. Questi paesaggi sono dei veri e propri *tableaux vivants* che catturano la "rigida" bellezza della campagna scozzese dei primi anni settanta. Sono luoghi che, pur nella loro "semplicità", mutano in una sensazione che va al di là del carattere visivo.

Cinque sono gli elementi principali che contraddistinguono questi luoghi: ciascuno presenta una piccola didascalia riportante il tema centrale del capitolo, scomparendo dopo quasi sessanta secondi; sono accompagnati da quella musica "estranea" che rappresenta la passione di Bess; i colori e gli effetti di luce mutano lentamente, sottolineando in maniera delicata quei drastici cambiamenti nella vita di Bess; in ognuna di queste scene

Dall'alto verso il basso:
chiesa della comunità,
arrivo di Jan,
macchinaria nella piattaforma petrolifera,
navi in cui Bess "dona" il suo corpo.

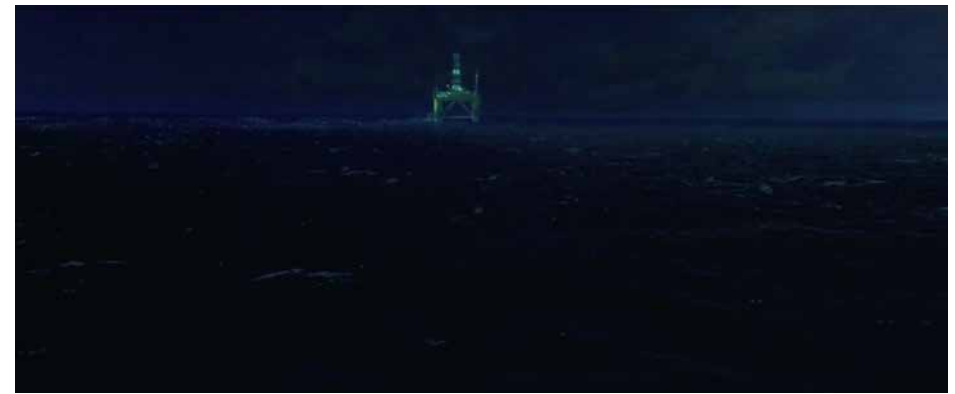
si può percepire il lieve movimento di almeno un elemento che, paradossalmente, sottolinea il carattere eterno di ogni luogo; infine, il vento e l'acqua colpiscono dolcemente questi ambienti, purificando il loro spirito e affermando una fede che, sebbene non ci appartenga, riusciamo a cogliere in ogni suo aspetto.

Questi "mondi" isolati, *allitterazioni* della vita di Bess, nascondono l'atmosfera cupa che si cela dietro ogni fase della sua vita, e, contemporaneamente, esprimono il suo desiderio di trascendere.























Idioti

*I movimenti della macchina e le inquadrature
sono il risultato della mia curiosità.
Attraverso l'occhio della cinepresa
mi interessavo alle situazioni e alle persone,
poi mi giravo per scoprire quanto accadeva fuori
del mio campo di visione..
E al montaggio ci tenevo che questo
atteggiamento di ricerca fosse evidente.*

Lars Von Trier.



Un'idiozia reticente



Nelle pagine precedenti:
due scene tratte dal film *Idioti*.

Sopra:
la casa ed il furgone degli idioti.

Titolo originale: *Idioterne*
Paese di produzione: Danimarca
Produzione: Zentropa Entertainments 2, DR
Anno: 1998
Durata: 112'
Colore: Colore
Audio: Sonoro
Soggetto: Lars Von Trier
Sceneggiatura: Lars Von Trier
Fotografia: Lars Von Trier
Montaggio: Lars Von Trier,
Molly Marlene Stensgard
Musiche: Camille Saint-Saens
Interpreti: Bodil Jorgensen (*Karen*),
Jens Albinus (*Stoffer*), Anne-Grete
Bjarup Riis (*Katrine*), Hans Henrik Clemensen,
Regitze Estrup, Christian Friis, Anne Louise
Hassing, Anders Hove, Knud Romer Jorgensen,
Nikolaj Lie Kaas, Lone Lindorff, Troels Lyby,
Luis Mesonero, Katrine Michelsen,
Louise Mieritz, Lotte Munk, Henrik Prip

Von Trier gira *Idioti* dopo aver fatto un "voto di castità" cinematografica con il manifesto *Dogma 95*. Un gruppo di giovani, guidati da Stoffer, elemento più radicale della compagnia, sono alla ricerca di una purezza e di una spontaneità perdute a causa dell'arricchimento e l'indifferenza della borghesia. Cercano l'idioti che vive in ognuno di noi, agendo come persone mentalmente disabili. Tuttavia, alcuni di loro non saranno in grado di portare questa finzione fino in fondo nella propria quotidianità, l'ideale verrà messo in conflitto con la messa in pratica.

Considerato dallo stesso regista il film più politico della sua carriera, egli mette in risalto il concetto di *normalità*, criticando il modo in cui la borghesia ha trasformato tutti i luoghi in luoghi dell'apparenza sottostanti alle norme sociali.

Il film, di carattere documentaristico, ha inizio con un scena che si svolge in un ristorante. Uno degli "idioti" prende per mano una ragazza solitaria di nome Karen, la quale, istintivamente, sente empatia per loro e decide di accompagnarli. Vengono organizzate delle visite guidate in luoghi quali una fabbrica che produce me-

Il film.

Nella villa di un quartiere residenziale di Copenhagen, una decina di giovani decidono di fingersi "idioti" (ritardati mentali) sia per esplorare i confini della tolleranza negli altri che per trovare il "piccolo idiota" che vive in ciascuno di noi. Karen, inibita di natura, si aggrega casualmente al gruppo, divenendovi la guida e trovando sollievo dopo l'atroce perdita di un figlio neonato. Spiazzante e provocatorio, il film si chiude con una sequenza che è il suo momento espressivo più alto e dolente: il rientro in famiglia di Karen, confrontandosi con l'aridità, i rancori, i giudizi ed il silenzio freddo della famiglia dopo che ella è sparita senza essersi presentata al funerale del proprio figlio.

L'aposiopesi o reticenza.

Figura retorica che consiste nell'improvvisa e brusca interruzione di un messaggio con la soppressione di una sua parte. L'effetto retorico del troncamento del discorso si basa visivamente per iscritto sull'uso dei punti di sospensione (...) e oralmente su una pluralità di interventi sull'intonazione e anche su codici visivo-gestuali. Per queste ragioni, spesso si collega l'aposiopesi ai valori emotivi del messaggio; es.: *E questo padre Cristoforo, so da certi ragguagli che è un uomo che non ha tutta quella prudenza, tutti quei riguardi...* (A. Manzoni, *I promessi sposi*).
(Fonte: www.treccani.it)

tariati per l'isolamento termico delle case e la piscina comunale. Questi ambienti, vissuti attraverso gli occhi della loro finzione, acquisiscono sempre un'aura di incompletezza, rimangono in quello spazio liminare tra la normalità ed il rifiuto creato dalla società. Essi lasciano allo spettatore decidere quale parte prendere, se accettare o rifiutare. Alcune scene nascono come provocazione, come per esempio quella in cui viene chiesto a Stoffer, o meglio, al suo io idiota, cosa vuole per il suo compleanno, egli risponde: sesso gruppale. In un'altra scena il gruppo fa un'escursione nel bosco, e lo stesso Stoffer discute con Karen gli obiettivi del loro agire esponendo il seguente ragionamento: "Cosa fai riguardo una società che ogni volta diventa più ricca ma nella quale nessuno si sente felice?" La sua risposta è "fare l'idiota". L'idiota, spiega, "è l'uomo del futuro, la chiave della felicità".

Una volta capito che questa finzione non porterà da nessuna parte, Stoffer spinge gli altri ragazzi ad "intensificare" la loro idiozia, gli chiede di uscire dalla zona di sicurezza crata dal gruppo e di comportarsi da idioti nei loro luoghi abitudinari, al lavoro e nell'intimità familiare. Quasi tutti

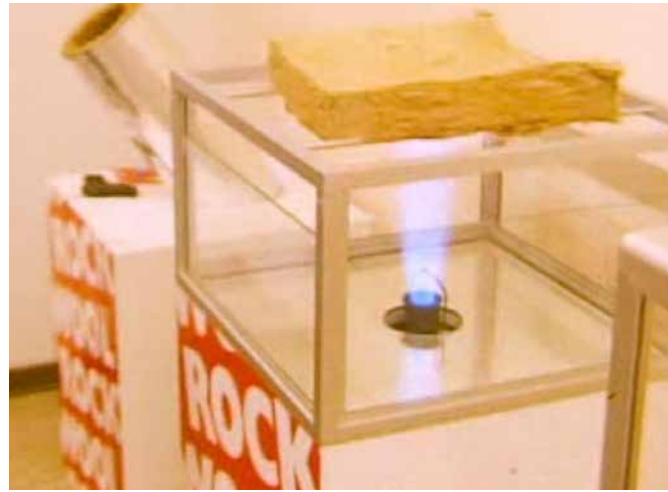
abbandonano il gruppo davanti a questa richiesta, pensando a tutte le cose che avrebbero dovuto sacrificare, ed è questo il lusso che ognuno di loro si può concedere: sbarazzarsi dalla propria disabilità mentale in qualunque momento per poter tornare nel mondo reale, riacquisendo il loro vero ruolo in società. L'unica a voler portare avanti questo "compito" è Karen, la ragazza nuova. Dall'inizio è evidente quanto lei abbia dei forti problemi interiori, ma l'esperienza vissuta insieme a quel gruppo la fa sentire libera. Libertà che verrà messa alla prova verso la fine del film quando, tornata dalla sua famiglia, comincia a comportarsi come una ragazza idiota, guadagnandosi soltanto un duro schiaffo da parte di suo marito. Solo in questa scena finale scopriamo che Karen aveva perso un bambino, scegliendo poi di sparire per due settimane senza presentarsi nemmeno al funerale del proprio figlio defunto.

La casa di Karen diviene un luogo soffocante e opprimente a livello sia fisico sia psicologico. Tutti gli ambienti sono stretti, è difficile spostarsi senza imbattersi con qualcuno che vuole passare da uno spazio ad un altro. Gli oggetti sono statici e freddi, essi sono carichi di quell'aridità, freddezza e rancore che la famiglia porta nei confronti di quella giovane "pazza". Infine, con il viso insanguinato, Karen si alza dal divano con una lieve espressione di autocompiacimento e va di nuovo via. Il film chiude con l'inquadratura del corridoio nel momento in cui lei esce di casa. Tutta la drammaticità della situazione, il suo punto più dolente, viene troncata dall'eterna sospensione di quel corridoio, questi ultimi tre secondi *donano* quella reticenza che intensifica l'idiozia coscente di Karen davanti ad una borghesia sottostante a norme comportamentali e proibizioni.





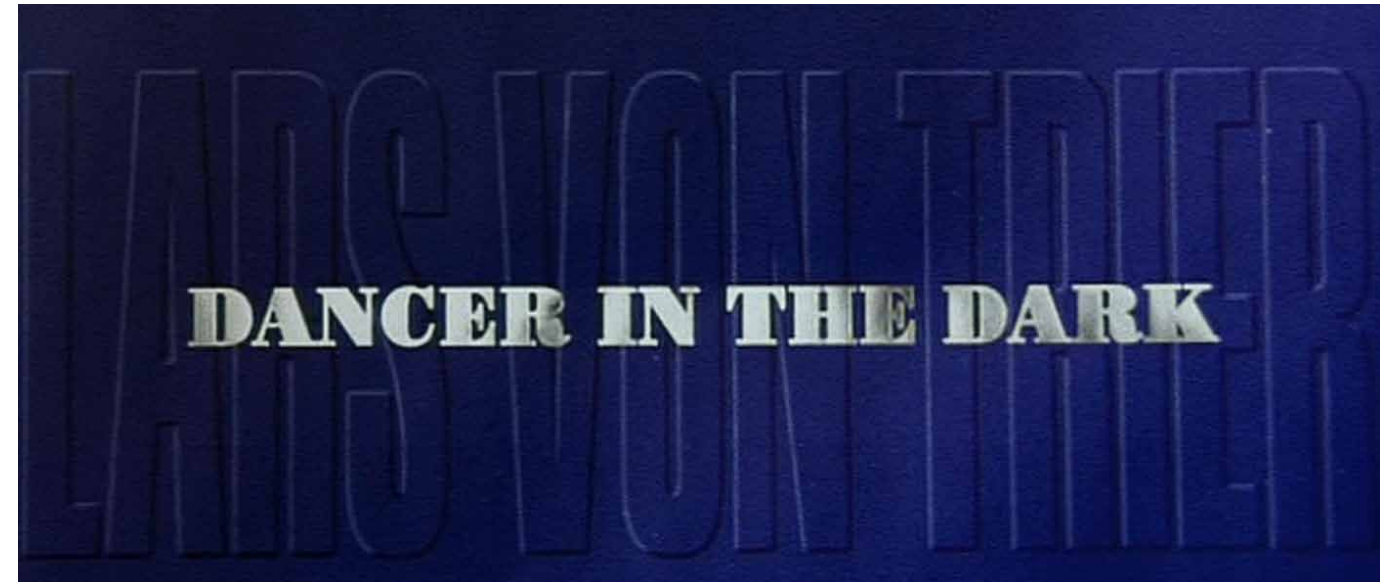
In queste pagine:
Casa di Karen; luogo soffocante e opprimente.



In queste pagine:
i luoghi dell'idiozia.



Momento di riflessione nel bosco. |



Dancer in the Dark

*L'ho visto tutto, ho visto l'oscurità
Ho visto la luce in una piccola scintilla.
Ho visto quello che ho scelto
e ho visto quello di cui avevo bisogno,
e questo è sufficiente,
volere di più sarebbe avidità.
Ho visto quello che ero e so cosa sarò
L'ho visto tutto - non c'è altro da vedere!*

Björk, L'ho visto tutto.



Un'ipotiposi spietata e candida



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Dancer in the Dark*.

Sopra:
Casa di Bill, luogo della *tragedia* e del *perdono*.

Titolo originale: *Dancer in the Dark*
Paese di produzione: Danimarca, Germania, Paesi Bassi, Spagna, Argentina, USA, Regno Unito, Svezia, Finlandia, Islanda, Norvegia
Produzione: Zentropa Entertainments 4, Fine Line Features, Good Machine, Pain Unlimited, Liberator Productions
Anno: 2000
Durata: 140'
Colore: Colore
Audio: Sonoro
Soggetto: Lars Von Trier
Sceneggiatura: Lars Von Trier
Fotografia: Robby Müller
Montaggio: François Gédigier, Molly Marlene Stensgard
Musiche: Björk, Richard Rodgers, Thom Yorke
Scenografia: Peter Grant
Costumi: Manon Rasmussen
Interpreti: Björk (*Selma Jezkova*), David Morse (*Bill Houston*), Catherine Deneuve (*Kathy*), Peter Stormare (*Jeff*), Joel Grey (*Oldrich Novy*), Cara Seymour (*Linda Houston*), Vladica Kostic (*Gene Jezkova*), Jean-Marc Barr (*Norman*), Vincent Paterson (*Samuel*), Siobhan Fallon (*Brenda*), Udo Kier (*Dr. Porkorny*), Jens Albinus (*Morty*), Zelijko Ivanek, Reathel Bean

Selma, operaia cecoslovaca emigrata in America negli anni Settanta, adora i musical, ama cantare e ballare, essere la protagonista di un musical è il suo sogno. Il suo "unico" impedimento è che, causa una malattia ereditaria, diventerà cieca nel giro di pochi mesi. E anche suo figlio, se non fa qualcosa a riguardo, avrà la stessa sorte. È questa la motivazione per cui viene espatriata nella terra in cui successo e sofferenza vivono in mondi paralleli che non si sfiorano mai. Selma trova lavoro presso una fabbrica riuscendo a guadagnare un po' di soldi che, a differenza di tanti miseri che ambiscono ad una vita materiale migliore, mette da parte per poter permettersi di pagare al figlio il costoso intervento agli occhi cosicché continui a vedere. Per lei è ormai troppo tardi.

In *Dancer in the Dark* i balli e le canzoni trasformano la vita di Selma in una favola, ma, a differenza dei musical degli anni Venti e Cinquanta - infatti il film prende il suo nome dall'omonima canzone di Fred Astaire, considerato il re dei musical -, qui non ci sono i palcoscenici, l'ambiente è quello reale, esso è lo specchio di una realtà troppo dura da sopportare. È a partire da questa realtà che Selma dà vita all'analogia del suo più

Il film.

L'immigrata cecoslovaca Selma, lavora presso una fabbrica nella provincia americana degli anni Settanta. Appassionata di musical, Selma è affetta da una grave malattia ereditaria che porta lentamente alla cecità: il suo unico obiettivo è quello di lavorare duramente per salvare gli occhi del figlio. Raggiunta finalmente la cifra necessaria per l'intervento, Selma viene derubata da Bill, il padrone di casa, e, in preda alla disperazione, lo uccide. L'ostinazione nel salvare il figlio dalla cecità spingerà Selma a non usare il denaro destinato all'operazione per fare ricorso alla sentenza di morte.

L'ipotiposi.

Figura retorica che consiste nel rappresentare in modo vivo e immediato un oggetto, una scena e simili. Il fine è di fornire all'ascoltatore, o al lettore, una scena viva dell'avvenimento quasi che si stesse svolgendo davanti ai propri occhi in quel preciso istante. Ciò si può individuare quando il fatto, il personaggio o la scena, vengono descritti con dovizia di particolari, ossia, quando l'autore "temporeggia" per fermare l'attenzione di chi legge su tutti gli elementi della rappresentazione. Il risultato è la riduzione dei concetti ad immagini evidenti e concrete; es.: *Vedi là Farinata che s'è dritto / da la cintola in sú tutto'l vedrai. / lo avea già il mio viso nel suo fitto; / ed el s'ergera col petto e con la fronte / com'avesse l'inferno a gran dispetto* (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, descrizione di Farinata degli Uberti nell'inferno). (Fonte: www.treccani.it)

grande sogno: la sua piccola casa, la fabbrica, le rotaie di una ferrovia, sono tutti luoghi che vedrà per l'ultima volta dopo che la sua malattia la raggiunga totalmente, tuttavia, sono luoghi che, nella loro insignificanza, sono degni di essere visti e vissuti, trasformandoli nei palcoscenici della sua vita attraverso la sua fantasia. Ciò che importa è vedere per l'ultima volta la realtà che la circonda e mettere via i soldi per l'intervento.

Selma e suo figlio diventano amici dei supi padroni di casa. Bill è un poliziotto che indossa perennemente la sua divisa, insicuro di sé stesso e incapace di controllare lo *style* di vita dispensioso a cui la moglie è abituata. Una sera Bill si reca da Selma e le racconta tutti i suoi problemi e la paura che la moglie lo abbandoni se venisse a sapere che in realtà non possiede più soldi. Quella stessa sera Bill viene a conoscenza dei soldi che Selma sta risparmiando per l'operazione del figlio, e, preso dalla disperazione, dopo che lei lo consola e abbraccia con compassione raccontandogli il proprio segreto, decide di rubare quei soldi per porre fine, anche se temporaneamente, alle proprie preoccupazioni. È in questo momento che il dramma prende una piega inaspettata. Dopo essersene accorta, Selma va a casa

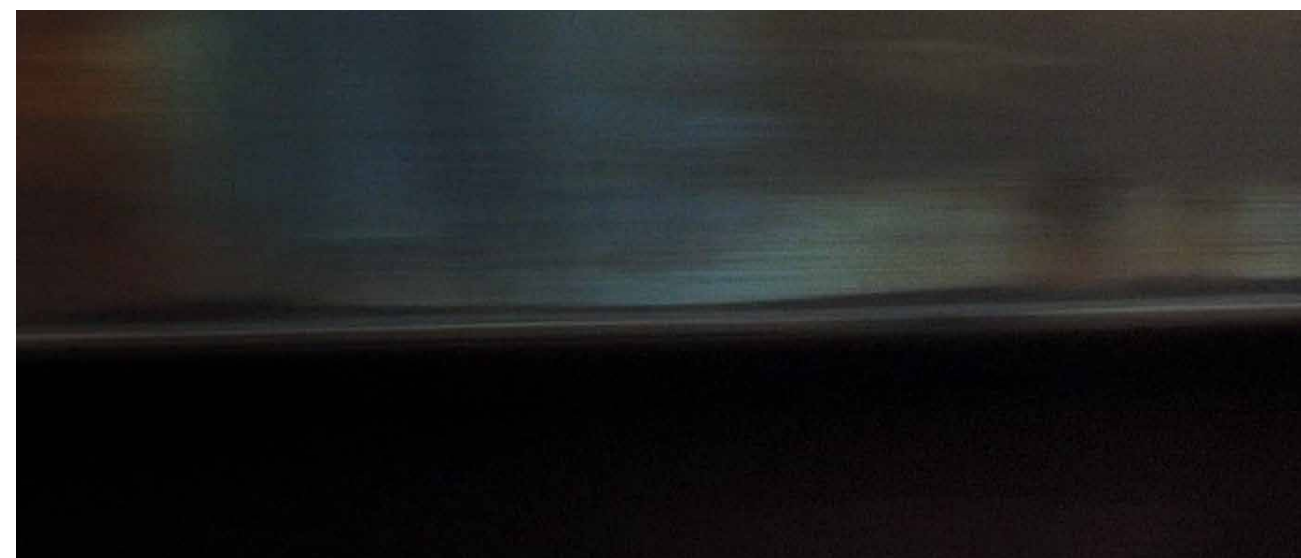
di Bill per chiedergli di restituire i soldi, soldi che in realtà appartengono al figlio, ma lui, troppo debole e spietato, incapace di reggere alle aspettative della moglie, grida a Selma di sparargli: "Solo così potrai riprendere i tuoi soldi". Lei lo uccide a colpi di pistola. La casa di Bill acquisisce un nuovo significato, tramuta da *luogo della tragedia* in *luogo del perdono*: ha inizio una delle "fantasie" di Selma in cui si scatena un ballo sereno e purificatore tra lei e Bill, essi percorrono i vari ambienti della casa - lo studio, il bagno, la cucina - che rimangono come sospesi nel tempo, avendo come sfondo musicale la voce del figlio che canta: "hai fatto semplicemente quello che dovevi fare". Questo luogo colmo di tragedia si presenta ai nostri occhi con una crudeltà senza precedenti, tuttavia, essa viene sovrastata da una stridente ironia che trasforma il grottesco in armonia.

Scappata da casa di Bill, Selma corre in clinica per consegnare i soldi al medico e prenotare l'intervento. Raggiunge così il suo obiettivo principale, salvare il figlio dalla cecità. Selma viene accusata di aver sedotto il proprio padrone di casa e di aver cercato di derubarlo. Al processo non cerca di difendersi, non dice nulla riguardo i soldi per paura

che possano confiscarli. Il suo sacrificio comporterà la sentenza di morte. Ma, nemmeno nella sua cella si perde d'animo. Dal condotto d'aria sente il suono di un'orchestra che scatena il ricordo delle cose che più ama in questa vita: questa piccola e austera stanza, presentata attraverso i vari particolari che la compongono, diventa il contenitore dei suoi ricordi, di tutto ciò che non potrà più rivedere, i baffi dei gatti, gli uccelli che volano verso la luna sbattendo le ali, le gocce della pioggia sulle rose, la matericità del suo mondo. Questo luogo, così intimo e dolente, acquista il tono melodico della canzone recitata da Selma.

Infine, mentre viene portata nella sala dell'esecuzione dalle guardie del carcere, presenziamo quello che è il suo ultimo palcoscenico, i suoi ultimi *107 passi*. I vari corridoi che deve attraversare vengono accuratamente descritti e caricati di musicalità che viene condivisa sia dalle guardie che dagli altri prigionieri. Un'ipotiposi spietata e candida allo stesso tempo, dona a questo luogo un'eternità espressa attraverso la rigidità che si scioglie nei meandri di un sogno che diviene realtà nella propria sfortuna: Selma è la protagonista del musical della propria vita, il reale non è più il luogo delle ingiustizie.

Selma viene impiccata. Il sipario si chiude. Non si vede più il cappio che circonda la sua testa. Nessun applauso.



In queste pagine:
rotaie *musicali*.



In queste pagine:
casa di Bill;
luogo della *tragedia* e del *perdono*.



In queste pagine:
cella di Selma;
contenitore dei ricordi che più ama.







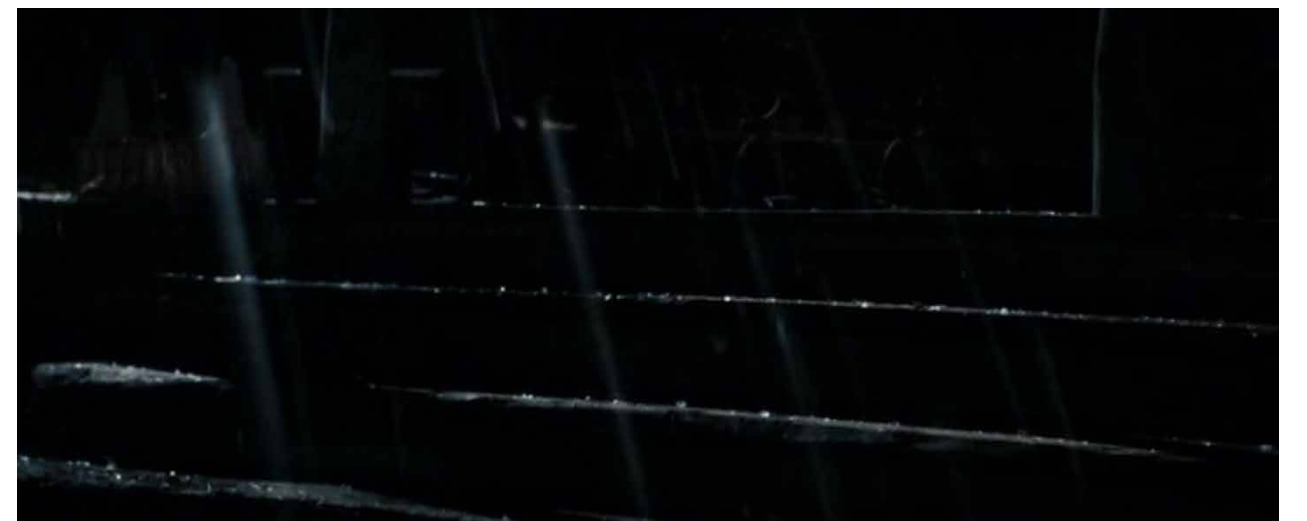
In queste pagine:
il sipario si chiude. Nessun applauso.



Antichrist

*È l'esterno che ti fa paura.
Io voglio che ti sciogli nel verde,
non opposti, diventa verde.*

Lui, *Antichrist*.



Un Eden *iperbole*



Titolo originale: *Antichrist*
Paese di produzione: Danimarca, Germania, Italia, Svezia, Polonia
Produzione: Zentropa Entertainments 23, DR
Anno: 2009
Durata: 109'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: Lars Von Trier
Sceneggiatura: Lars Von Trier
Fotografia: Anthony Dod Mantle
Montaggio: Anders Refn, Asa Mossberg
Scenografia: Karl Júlíusson
Interpreti: Willem Dafoe (lui), Charlotte Gainsbourg (lei)

Considerata l'opera più misogina, più crudele e di più cattivo gusto di Lars Von Trier, *Antichrist* è un film impulsivo e spiazzante che viene girato dopo che il regista danese attraversa una crisi depressiva. Con questo film senza mezze misure, fa un punto della situazione sul suo cinema passato per poi riuscire ad andare avanti e ricominciare.

L'anticristo di Von Trier si incarna nella natura stessa, ostile e mai innocente, ma non per questo priva di bellezza. L'incipit del film è una sequenza di immagini rallentate in bianco e nero che ci mostra i particolari del luogo in cui si svolge la faccenda. I due protagonisti, *lui* e *lei*, si uniscono in un rapporto sessuale quasi straziante sotto le note di *Lascia ch'io pianga* del compositore tedesco Händel. Questa "distrazione" però, ha delle conseguenze irreversibili nella loro vita: la morte del figlio cade dalla finestra mentre il padre e la madre sono presi dalla passione. Poggiati sul tavolo che il bambino usa per raggiungere la sua "libertà", ci sono tre statuette raffiguranti i *tre mendicanti*, i quali stanno a rappresentare il *climax* dei tre capitoli successivi sui quali si suddivide l'elaborazione del lutto: la *pena*, simboleggiata dal cerbiatto che

Il film.

In seguito alla morte del loro unico figlio, incidente occorso quando i genitori non potevano sorvegliarlo perché presi dall'atto sessuale, la coppia non sembra reggere la pressione psicologica, in particolare la madre che è sull'orlo di una crisi. Per affrontare i propri demoni, *lui* e *lei*, decidono di recarsi nella propria capanna nei boschi: "Eden". Sperando di risolvere i loro problemi matrimoniali e superare la perdita del figlio, *lui*, psicoterapeuta di professione, infrange la sua etica per trattare la propria moglie. Ma la *natura* prenderà il suo corso, divenendo un incubo dal quale *lui* si risveglierà lentamente, col respiro in affanno.

L'iperbole.

Figura retorica consistente nell'esagerazione di un concetto oltre i termini della verosimiglianza, per eccesso (è un secolo che aspetto!) o per difetto (non ha un briciolo di cervello); es.: *Uno spirito celeste, un vivo sole* *Fu quel ch'ì'vidi* (F. Petrarca, *Erano i capei d'oro a l'aura sparsi*). (Fonte: www.treccani.it)

Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Antichrist*.

Sopra:
Eden.

porta in grembo un feto morto; il dolore, evocato dal corvo che "non muore"; la disperazione, espressa dalla volpe che si cannibalizza. Lui, psicoterapeuta professionale, decide di curare la propria moglie, avvolta da un grande senso di colpa, per dimostrarle come la sua elaborazione del dolore non abbia niente di atipico.

Uno dei primi indizi del carattere torbido del film possiamo coglierlo nella camera d'ospedale dove lei è ricoverata dopo che era caduta durante il funerale del piccolo. Lui, fiducioso e premuroso, le porta dei fiori che mette dentro un vaso di vetro, in questo momento la cinepresa diventa un microscopio che, mettendo in evidenza il fondo dei fiori, vuole farci scorgere qualcosa di maligno che non si vede ma è presente. Alla radice di tutte le cose, anche di quelle dei fiori, troviamo la vita e la morte, la bellezza ed il caos.

Lui, quindi, sottrae la moglie dalle cure farmacologiche e la porta in una baita in mezzo al bosco, l'Eden, dove capisce che c'è qualcosa al di sopra di tutto il resto di cui aver "paura". I due si addentrano nel bosco, con tutti i rischi ed i pericoli che questa scelta comporta. Per lei il terreno di questo

bosco brucia sotto i piedi, lui decide di farle compiere dei piccoli esercizi per vincere le paure create dalla mente, cadendo però in contraddizione col proprio pensiero: "quello che la mente può concepire e credere lo può raggiungere". Eden, luogo dell'infinita bellezza e della visione onirica, diviene un luogo *psichicamente* inospitale, vi regna il Caos materico - le zecche, le ghiande che battono incessantemente il tetto del rifugio, la grandine - e mentale - la volpe che consuma se stessa, il piccolo uccello divorato dalle formiche, il cerbiatto che si porta dietro l'aborto. Il disordine permea tutto l'ambiente e aumenta in proporzione a tutti gli sforzi di lui per ristabilire l'ordine.

Lei, dopo aver attraversato il ponte per raggiungere Eden, pensa di essere guarita, ma in realtà il suo cambiamento è equivoco, porta in sé qualcosa di losco e demoniaco. Il bosco non le fa più paura: il bosco, l'Anticristo, è lei. I suoi studi sulle persecuzioni delle streghe destano la sua visione delle donne come *porta del diavolo*, come un corpo controllato non dal proprio *volere* ma dalla Natura stessa, Natura che regna in Eden. Lei diventa la nemesis del Bene, lui è la preda. Per sopravvivere,

dopo essere stato torturato dalla moglie, è costretto a nascondersi ed a sopprimere un corvo che altrimenti avrebbe rivelato il suo nascondiglio dentro un buco nel terreno incolto. Il Male raggiunge in qualche modo anche lui. Egli diventa parte di Eden.

Verso la fine del film lei è tormentata dal rimorso: mediante un flashback viene svelato che in realtà lei guardava il proprio figlio mentre saliva sul tavolo per poi raggiungere la finestra. Decide di automutilarsi tagliando con delle forbici i propri genitali. Lui finisce per strangolarla e la brucia su una pira quale strega del medioevo. Lui si aggira quindi in un mondo pieno di luce, sale su una collina dove compare una moltitudine di donne dalle facce imbrattate. Esse rappresentano quella parte femminile che vive in lui, l'*unicità* al di sopra del bene e del male.

I luoghi raffigurati ne *l'Antichrist*, colpiti da una bellezza che ci coglie alla sprovvista in quel turbio vortice, spingono oltre il verosimile il Male insito nella Natura. Esso esiste dappertutto, sotto forma sia di sopravvivenza che di malvagità. Eden diventa l'*iperbole* di quella Natura che inghiottisce il nostro mondo materico e mentale.

La vita e la morte,
la bellezza ed il caos.





Pagina di fianco:
casa di *Lui* e *Lei*;
luogo della tragedia.

Sopra:
i tre mendicanti.



In queste pagine
 (dall'alto verso il basso):
 la *pena*,
 il *dolore*,
 la *disperazione*.



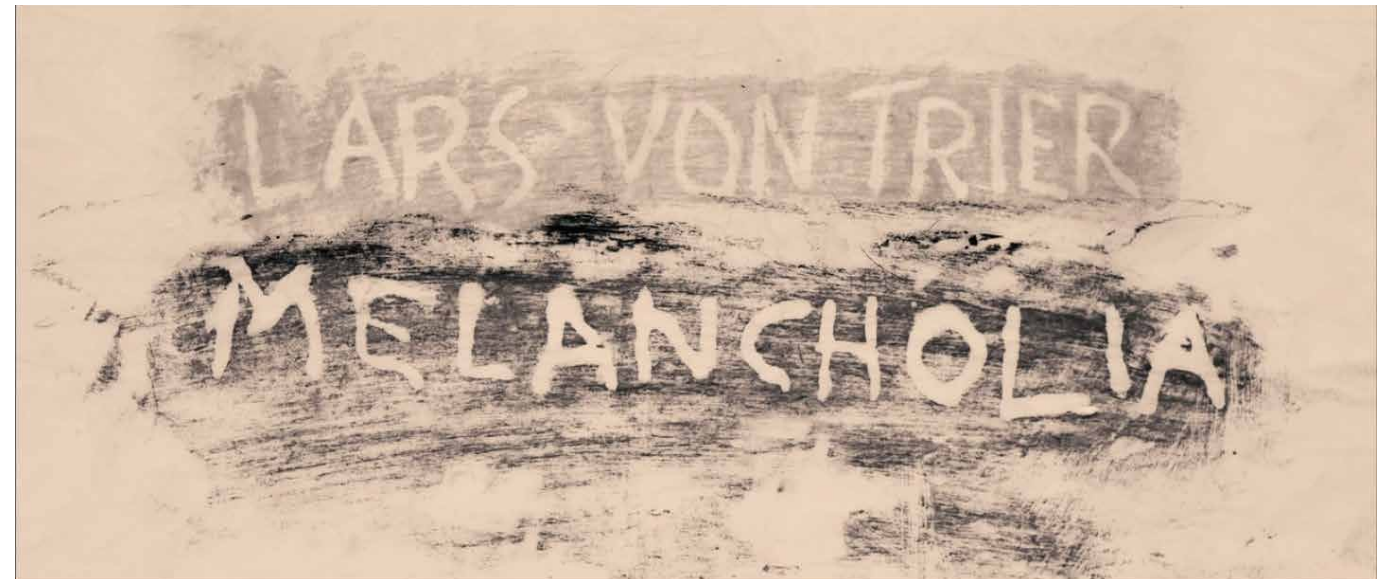
In queste pagine:
Eden.

Nelle pagine successive:
il Male insito nella Natura.





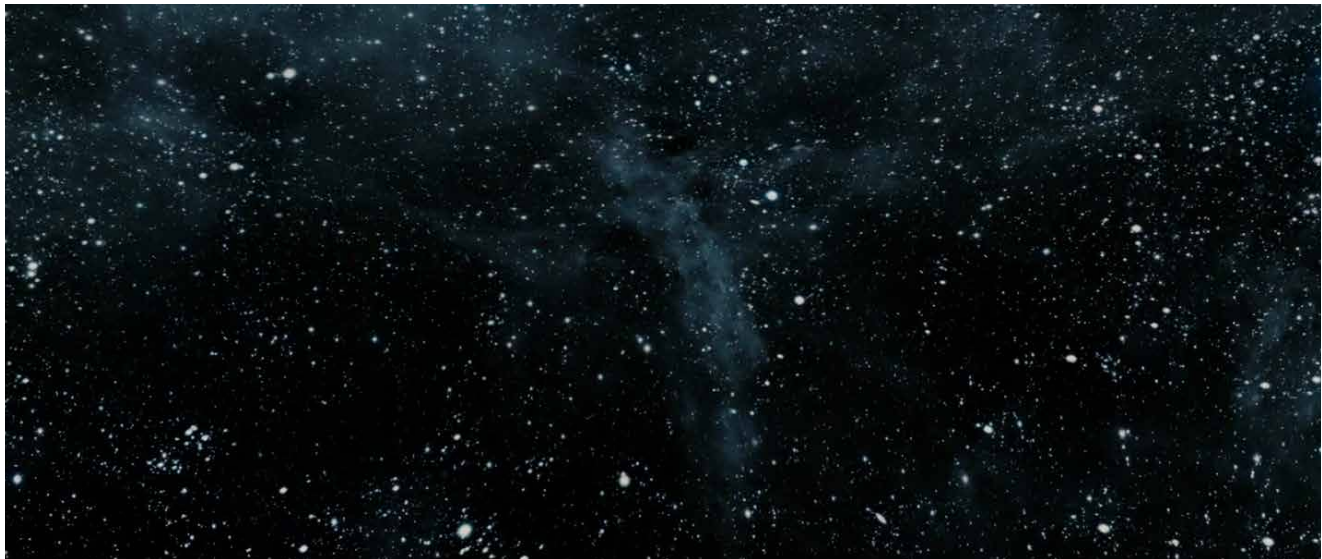
In queste pagine:
l'unicità al di sopra del bene e del male.



Melancholia

*Non pretendo che la gioia
non possa accompagnarsi alla bellezza;
ma dico che la gioia è uno degli ornamenti
più volgari, mentre la malinconia è della bellezza,
per così dire, la nobile compagna, al punto che
non so concepire un tipo di bellezza
che non abbia in sé il dolore.*

Charles Baudelaire, *Diari intimi*.



Un eufemismo malinconico



Titolo originale: *Melancholia*
Paese di produzione: Danimarca, Germania, Francia, Svezia, Italia
Produzione: Zentropia Entertainments 27, Film I Väst
Anno: 2011
Durata: 130'
Colore: Colore
Audio: Sonoro
Soggetto: Lars Von Trier
Sceneggiatura: Lars Von Trier
Fotografia: Manuel Alberto Claro
Montaggio: Molly Marlene Stensgaard
Effetti speciali: Dansk Speciel Effekt Service, Filmgate
Scenografia: Jette Lehmann
Costumi: Manon Rasmussen
Interpreti: Kirsten Dunst (*Justine*), Charlotte Gainsbourg (*Claire*), Kiefer Sutherland (*John*), Alexander Skarsgard (*Michael*), Brady Corbet (*Tim*), Cameron Spurr (*Leo*), Charlotte Rampling (*Gaby*), Jesper Christensen (*Little Father*), John Hurt (*Dexter*), Stellan Skarsgard (*Jack*), Udo Kier

La malinconia di Von Trier assume la forma dell'imponente pianeta *Melancholia*, che, avvicinandosi verso la Terra, minaccia di annichilare ogni essere umano, ogni sua possibile felicità e angoscia. *Melancholia* apre con un prologo che racchiude l'essenza dell'intero film: una sequenza di immagini rallentate - dalla cromia che rievoca la pittura fiamminga di Bruegel e accompagnata da *Tristano e Isotta* di Wagner - che donano insieme grandiosità e solennità ad una pioggia di uccelli morti, due donne, una vestita da sposa che percorre un terreno melmoso e marcio, la seconda che porta in braccia un bambino attraversando con fatica un campo da golf nel quale affondano i piedi, ed infine, *Melancholia* che distrugge la Terra. Questi *tableaux vivants* mostrano il cammino delle due sorelle, Justine e Claire, verso l'imminente destino: la morte. Questa *ouverture*, che mette in evidenza la "danza" tra i due pianeti, è una *dilogia* che dà maggiore forza espressiva alla catastrofe che soccomberà il nostro mondo.

La dilogia.

Figura retorica che consiste nel ripetere una o più parole, in momenti diversi, per dare maggiore forza espressiva al discorso. (Fonte: www.treccani.it)

Justine, prima parte, ovvero, il deterioramento di ogni speranza. Il giorno del suo matrimonio è pervaso da un vuoto colmo di ansietà che si apre dentro e attorno a Justine, vuoto che lei stessa non sa spiegare ma che diventa estrinseco quando viene

Il film.

Prologo. Una donna in abito da sposa, una seconda donna ed un bambino, un enorme pianeta che entra in mortale collisione con la Terra.

Prima parte. È il giorno del matrimonio di Justine, avvenimento che si terrà nel maniero del cognato, marito di Claire. È stata organizzata una sfarzosa festa di nozze, ad aspettarli ci sono parenti, colleghi ed amici. I festeggiamenti però, divengono lo sfondo di un futuro poco idilliaco. Gli attriti che si creano fanno emergere il lato prevalente di Justine, quello oscuro e malinconico, creando in lei una depressione che la porta ad allontanarsi in più occasioni dalla *civiltà* per rifugiarsi nella propria *natura*. Tutto il cerimoniale si scioglie in un attimo. Al novizio sposo risulta chiaro che non vi è alcuna unione possibile, e non resta che andarsene.

Seconda parte. L'accaduto fa precipitare Justine in uno stato di profonda depressione. Claire, la sorella razionale, si prende cura di lei. La presenza di un pianeta chiamato *Melancholia* comincia ad emergere minacciosa davanti ad una ipotetica collisione con la Terra, situazione che porta ad un progressivo rovesciamento di ruoli tra le due sorelle: Claire appare smarrita ed impotente, spetta a Justine affrontare il momento cruciale della fine con coraggio, senza patetiche finzioni.

L'eufemismo.

Figura retorica mediante la quale si attenua l'asprezza di un concetto o un'espressione che potrebbe risultare troppo cruda o sconvolgente, sostituendo una parola o una locuzione con un'altra meno forte o addirittura contraria; es.: *i' so' colei che ti die' tanta guerra, / et compie' mia giornata inanzi sera* (F. Petrarca, *Levommi il mio penser in parte ov'era*), **morii prematuramente**. (Fonte: www.treccani.it)

Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Melancholia*.

Sopra:
Melancholia.

attratta dall'aura gravitazionale di Melancholia. Invece di partecipare ai costosi festeggiamenti organizzati nel maniero del marito di Claire, ella fugge ogni volta che gli è permesso da quella finta civiltà per rifugiarsi nella propria natura che man mano la avvolge. Questa depressione la soffoca e immobilizza, sentimento che viene connotato attraverso le inquadrature di alcuni ambienti e lenti movimenti di macchina. Fondamentale è la figura della madre, Gaby, essendo l'unica a guardare oltre la mediocrità e la banalità che regna nella società. La natura dei doveri sociali, e soprattutto quella del matrimonio, viene decostruita dalla stessa Justine che scioglie il cerimoniale, facendo capire al suo giovane sposo che in realtà non vi è la possibilità di una vera unione tra loro due. Egli capisce che non resta nient'altro che andarsene.

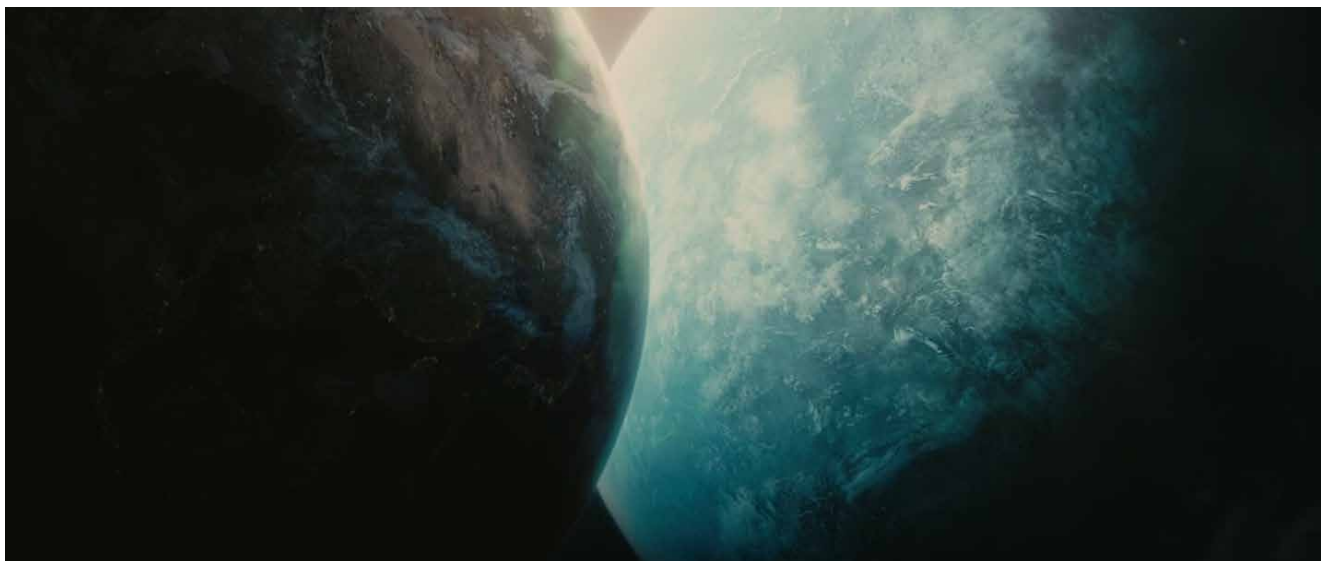
Claire, seconda parte, ovvero, l'ineluttabilità della morte. La collisione di Melancholia con la Terra porta ad un rovesciamento di ruoli. Se nella prima parte la forza di Claire emergeva, ora viene progressivamente offuscata dal minaccioso corpo celeste. Vuole prendersi cura della sorella, ma la sua energia viene sovrastata dall'incombezza della morte quando la scienza - inizialmente posta

su un gradino più in alto rispetto all'uomo - si rivelerà poco affidabile nel calcolare nel modo sbagliato la traiettoria di Melancholia: essa sorpasserà la Terra, allontanandosi apparentemente per poi tornare indietro e frantumare la logica e la ragione dell'uomo.

Justine finalmente "sboccherà" quando si troveranno faccia a faccia con l'inevitabilità della morte: si lascia avvolgere completamente alla malinconia che sin dall'inizio l'ha perseguitata, dando un senso alla vita stessa. Insieme a Leo, figlio di Claire, costruiranno con dei rami raccolti nel bosco la "grotta magica", luogo che aiuterà ad affrontare la morte al piccolo nipote, incutendo in lui serenità anziché paura.

I luoghi surreali di Melancholia sono invasi da una straziante e cruda malinconia, ma, in parallelo, destano in noi una strana sensazione di sollievo. Dall'inizio abbiamo la consapevolezza dell'imminente destino, sappiamo che questi ambienti cesseranno di esistere così come Justine, Claire e Leo, però la loro importanza risiede nel modo in cui vengono vissuti, nel loro carattere onirico. Descritto dallo stesso regista come un film "romantico", questi luoghi, in particolare la "caverna magica", hanno una vita propria che attenua la certezza della morte, essi mirano a deviare lo sguardo dall'orizzonte sul quale si delinea Melancholia, quasi fossero un *eufemismo* che fa apparire la catastrofe una conclusione armonica della nostra esistenza.









| La grotta magica.



In queste pagine:
l'imminente catastrofe.

NYMPHOMANIAC

TEIL 1

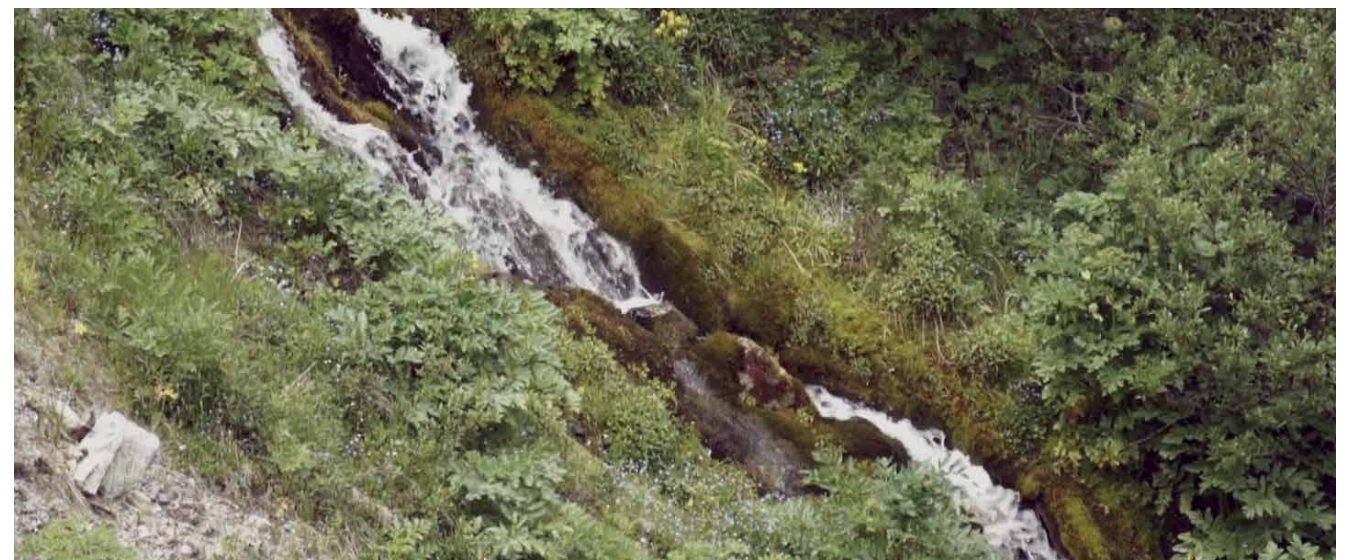
NYMPHOMANIAC

TEIL 2

Nymphomaniac Vol. I e Vol. II

*Forse la differenza tra me e le altre persone è
che ho sempre chiesto di più al tramonto.
I più spettacolari colori,
quando il sole incontra l'orizzonte.
Forse è questo il mio unico peccato.*

Joe, Nymphomaniac.



L'analessi dell'autoliberazione



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Nymphomaniac*.

Sopra:
albero spirituale di Joe.

Titolo originale: *Nymphomaniac*
Paese di produzione: Danimarca, Germania, Regno Unito, Belgio
Produzione: Zentropa Entertainments 31
Anno: 2013
Durata: 330'
Colore: Colore - B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: Lars Von Trier
Sceneggiatura: Lars Von Trier
Fotografia: Manuel Alberto Claro
Montaggio: Molly Marlene Stensgaard
Effetti speciali: Erik Zumkley
Scenografia: Simone Grau
Costumi: Manon Rasmussen
Interpreti: Charlotte Gainsbourg (Joe), Stacy Martin (*giovane Joe*), Stellan Skarsgård (*Seligman*), Christian Slater (*padre di Joe*), Uma Thurman (*Mrs. H*), Hugo Speer (*Mr. H*), Shia LaBeouf (*Jerôme*), Connie Nielsen (*madre di Joe*), Felicity Gilbert (*Liz*), Jesper Christensen (*zio di Jerôme*), Cyron Melville (*A*), Sophie Kennedy Clark (*B*), Nicolas Bro (*F*), Christian Gade Bjerrum (*G*), Jamie Bell (*K*), Willem Dafoe (*L*), Mia Goth (*P*), Jens Albinus (*S*), Udo Kier, Caroline Goodall, Jean-Marc Barr

Un film per cinefili lontani dalla *raincoat crowd* - frequentatori del cinema a luci rosse. Lasciando da parte, ma solo per un momento, tutte le immagini di natura provocatoria, il film fornisce una seria riflessione, a tratti umoristica, sull'autoliberazione sessuale, accompagnata da diversi riferimenti all'arte, religione, letteratura e musica.

La sequenza iniziale ha un effetto ipnotico. Un vicolo viene esplorato attraverso un occhio che si concentra sulla varietà di elementi che lo compongono. Questo luogo è materico, assorbe e allo stesso tempo estrinseca la natura della situazione senza mostrarci in nessun momento il vero soggetto della scena. Esso diventa portatore di senso. La luce è tenue, sembra nevicchi, lente carrellate accompagnano i nostri sensi: un muro "spesso" sul quale scorre dell'acqua; una ventola arrugginita che gira a fatica causando un rumore acuto; le gocce d'acqua che si schiantano contro il copercio metallico di un bidone creando un freddo tamburellare; una tettoia consumata; una putrella dai colori del tempo che scorre; dei bulloni che tremano; acqua che esce da un tubo di scarico rotto e spigoloso; infine una presa d'aria sul muro che

Il film.

Nymphomaniac è la storia poetica e folle di Joe, una ninfomane, come lei stessa si autoproclama, raccontata attraverso la sua voce, dalla nascita fino all'età di 50 anni. Una fredda sera d'inverno il vecchio e affascinante scapolo, Seligman, trova Joe in un vicolo dopo che è stata picchiata. La porta a casa dove cura le sue ferite e le chiede di raccontargli la sua vita. L'ascolta assorto mentre lei narra, nel corso dei successivi 8 capitoli, tutti gli incontri ed avvenimenti che l'hanno portata al punto dove si trova in questo momento.

L'analessi.

Figura retorica che consiste nel raccontare fatti precedenti il punto della storia raggiunto in quel momento. L'autore impiega l'analessi per inserire momenti particolari dentro una situazione parimenti delicata, in maniera da dare risalto ai due avvenimenti descritti (quello del passato e quello del presente) ed arricchire il racconto attraverso di passaggi immediati nel tempo; es.: un racconto quasi interamente basato sull'analessi è *La morte di Ivan Il'ic* di Tolstoj. Il primo capitolo si apre nel palazzo di giustizia dove il giudice Pëtr Ivanovic annuncia: "Signori! Ivan Il'ic è morto". Soltanto dopo viene rievocata in analessi quella che è stata la sua vita, ci viene mostrato l'ambiente in cui Ivan ha lavorato per anni, e da questa descrizione si comincia a capire chi era il personaggio. (Fonte: www.treccani.it)

Nelle pagine successive:
vicolo dove Joe viene trovata da Seligman;
esplorazione materica-acustica.

assomiglia di più un buco nero che inghiottisce la cinepresa, e di conseguenza anche noi. Dopo questa serie di immagini *materiche-acustiche*, ci viene rivelato il corpo di una donna, Joe, che giace sul pavimento umido e freddo.

Seligman, un uomo anziano, isolato dalla società ma con una vasta conoscenza intellettuale, trova Joe sanguinante e con dei lividi sul corpo. Egli decide di portarla a casa sua, un piccolo appartamento scarsamente arredato, offrendole, oltre ad una tazza di tè caldo, la possibilità di raccontargli la sua storia. Seligman, entusiasta, ascolta attentamente la confessione di Joe, donna che si autodefinisce *ninfomane*.

La vita di Joe, dalla sua nascita fino ai suoi cinquant'anni, è divisa in due volumi, composti da 5 e 3 capitoli rispettivamente. All'inizio, non sapendo da che parte cominciare il suo *lungo e morale* racconto, Joe osserva gli oggetti che compongono il piccolo luogo dove si trova, i quali sembrano siano finiti lì per caso ma che in realtà celano una storia e un significato dietro la loro sobrietà. Questi fungono da punto di partenza attraverso cui Joe apre ciascuno dei capitoli della sua vita.













In queste pagine:
casa di Seligman;
luogo dell'*analessi*.

Volume I

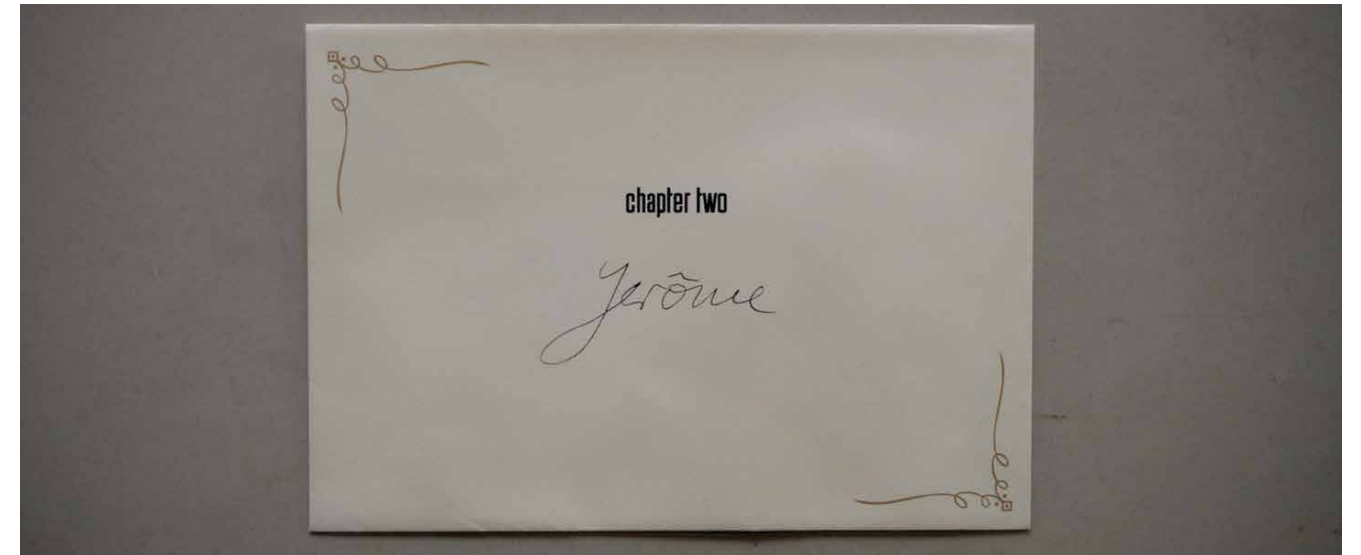
Capitolo 1. *The Complete Angler* o *L'esperto pescatore.*

Ispirata da un *amo da pesca* "agganciato" sul muro e dall'amore di Seligman per il libro di Izaak Walton *The Complete Angler*, Joe inizia la sua storia raccontando del suo precoce interessamento al sesso durante la sua infanzia. Il padre, premuroso nei confronti della figlia, è un dottore amante degli alberi, la madre è definita dalla stessa Joe come una carogna. Durante il periodo adolescente, Jose perde la sua verginità con un giovane di nome Jerome. Questo primo incontro la delude, Seligman invece si concentra sul numero di volte che Jerome la possiede, traendo una similitudine con la serie di Fibonacci. Anni dopo, Joe viene coinvolta dalla sua amica B in una sfida per vedere chi delle due riesce a tenere più rapporti sessuali nel tragitto di una stazione all'altra. Joe trova un uomo sposato sulla carrozza della prima classe, S, inizialmente restio ma troppo debole per resistere alle sue provocazioni. Joe dice a Seligman che il suo incontro con S è il primo di tante cose terribili che ha fatto, lui però, rifiuta le sua accusa.



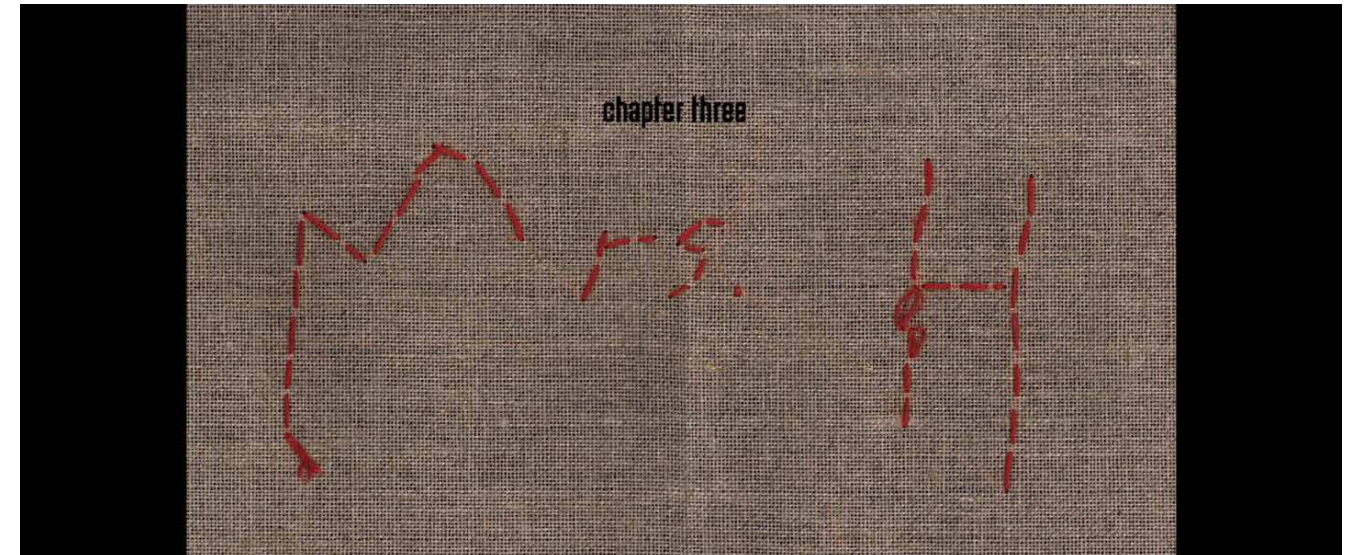
Capitolo 2. Jérôme.

Sottolineando la mancanza di mascolinità degli uomini nel mangiare il *rugelach* - dolce tipico ebraico - con la forchetta, Joe ricorda le sue prime esperienze con l'amore vero, qualcosa che lei definisce come "lussuria con l'aggiunta di gelosia". Insieme a B ed altre amiche, Joe fonda un piccolo gruppo chiamato "Il piccolo gregge", il quale ha per scopo la liberazione del proprio essere dalle fissazioni sociali, in particolare dall'amore. Dopo qualche tempo finisce per allontanarsi dal gruppo dato che le altre componenti cominciavano a "sviluppare" dei sentimenti veri per gli uomini conquistati. Nello stesso mondo abbandona la scuola di medicina per poi trovare un lavoro come segretaria in una tipografia. Il suo primo datore di lavoro non è nessun altro che Jérôme. Egli ha delle intenzioni esplicitamente sessuali verso Joe, ma lei, schiva, sostiene dei rapporti sessuali con altri colleghi di lavoro, destando una grande frustrazione nel giovane uomo. Quando Joe finalmente si accorge di provare dei sentimenti per Jérôme, decide di scrivergli una lettera per poi scoprire il giorno dopo che è scappato insieme a Liz, la segretaria dello zio di Jérôme, vero ed unico proprietario della tipografia. Joe viene licenziata dovuto alla sua mancanza di esperienza, così torna alla sua vera vita accogliendo la sua ninfomania.



Capitolo 3. Mrs. H.

Un *ritratto* che si trova dietro il comò, più specificamente la didascalia e lo sguardo enigmatico della donna raffigurata, fa scaturire un nuovo episodio dalla natura angosciante. Durante la visita di H, uno dei vari amanti di Joe, succede una cosa inaspettata: H ha deciso di lasciare la propria moglie per stare insieme a lei. Questo abbandono porta Mrs. H all'esaurimento, motivo per il quale si reca a casa di Joe per sfogare tutta la sua rabbia verso il marito, scena che si svolge davanti agli occhi innocenti dei loro due figli. Joe confessa a Seligman l'indifferenza con cui vive questo drammatico episodio. La situazione diventa ancora più imbarazzante quando un altro dei suoi amanti, A, arriva a casa di Joe e viene trascinato in mezzo al crollo emotivo di Mrs. H, chi, dopo aver aggredito l'ex-marito, si ritira piangendo ma con la sua integrità intatta.



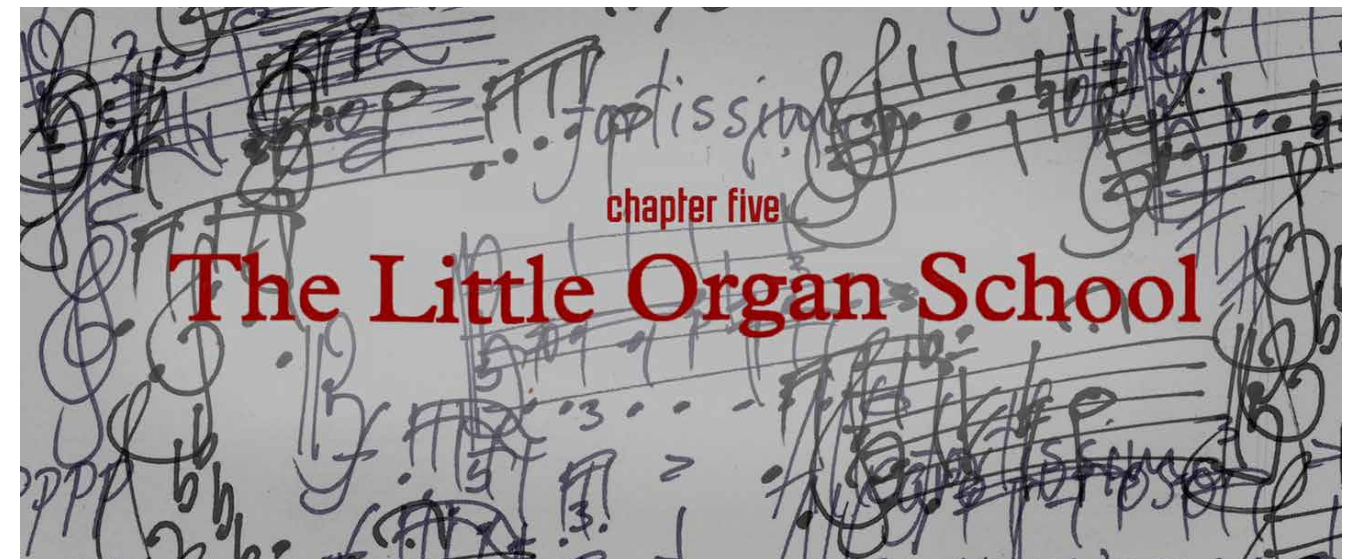
Capitolo 4. Delirium.

Una conversazione su Edgar Allan Poe - di cui un *libro* giace sul comodino - e la sua morte da *delirium tremens* - sindrome psicotica acuta che si verifica in soggetti affetti da alcolismo cronico - ricorda Joe dell'ultima volta in cui vide suo padre. Lei è l'unica persona che va a trovarlo in ospedale mentre egli sta morendo di cancro. Il suo padre le chiede di non giudicare sua madre per l'apparante disinteresse nei confronti del proprio marito malato, le spiega che precedentemente si erano già dato il loro "addio". Joe è testimone del deterioro fisico del padre, dei suoi spasmi, paranoie e delusioni che vengono a galla momenti prima di morire. Per distogliere la mente dalla sofferenza del padre, Joe va a letto con diversi uomini dell'ospedale, e quando egli finalmente muore, davanti al suo corpo senza vita, lei si "bagna" e diventa priva di sentimenti.



Capitolo 5. *The Little Organ School* o *La scuola del piccolo organo.*

Dopo che Seligman le spiega il concetto di *polifonia*, facendole ascoltare un brano di Bach, Joe usa questo esempio per parlargli dei tre amanti che compongono il suo *cantus firmus* - melodia costituente la base di una composizione polifonica. La "voce bassa", F, è un uomo tenero ma prevedibile che pone il desiderio sessuale di Joe al di sopra del proprio. La "seconda voce", G, stimola Joe attraverso il dominio animalesco che esercita su di lei quando sono a letto. Durante una delle sue solite passeggiate nel parco del quartiere, Joe e Jérôme si ritrovano dopo che egli si lascia con Liz, coincidenza che Seligman trova assurda e insensata. I due scelgono di rimettersi insieme, e solo dopo aver consumato un rapporto sessuale passionale, Joe rimane emotivamente sconvolta quando scopre di non essere più capace di sentire "qualcosa".



Volume II

Capitolo 6. The Eastern and the Western Church (The Silent Duck) o La Chiesa Orientale e la Chiesa Occidentale (L'anatra silenziosa).

Joe si sente irritata dall'atteggiamento di Seligman, accusandolo di trascurare la severità riguardo la perdita del piacere per concentrarsi su altri aspetti che non si rapportano alla sua storia. Lui conferma la propria assenza di desiderio, la sua virginità, ma garantisce a Joe che la mancanza di pregiudizio fa di lui l'uomo perfetto per ascoltare la sua storia.

Joe è pronta a raccontargli un altro episodio della sua vita dopo aver notato un *dipinto della Vergine Maria* nello stile di Andrej Rublev - pittore russo del medioevo. Seligman spiega le varie differenze tra la Chiesa Orientale - "la chiesa della felicità" - e quella Occidentale - "la chiesa della sofferenza" -, evocando nella mente di Joe il ricordo di quando "godette" per la prima volta: in una visione, *Valeria Messalina* e la *Puttana di Babilonia* la osservavano mentre lei si sollevava per aria e spontaneamente, come per atto divino, ebbe il suo primo orgasmo. Seligman pensa a questa esperienza come uno scherno della Trasfigurazione di Cristo. Joe riprende il suo racconto dal punto in cui era rimasta ne *La scuola del piccolo organo*. Davanti alla sua impossibilità di raggiungere il piacere sessuale,

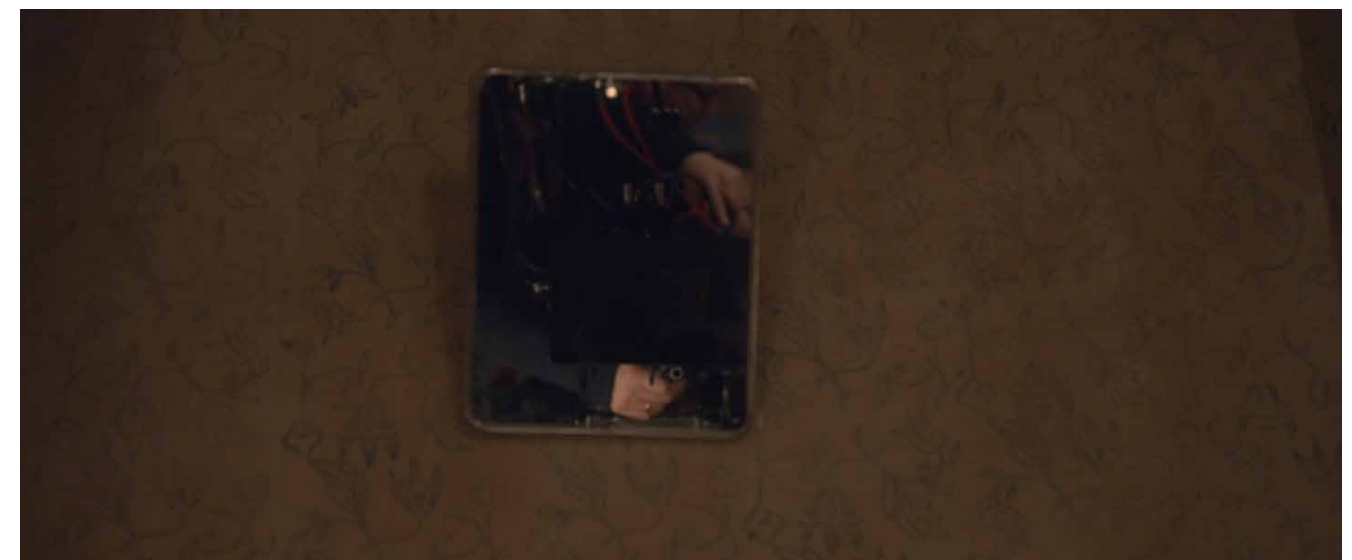
Joe cade in una crisi che verrà amplificata dall'incapacità di Jérôme di stare dietro ai suoi bisogni sessuali, motivo per il quale lui le permetterà di vedere altri uomini nonostante la gelosia che prova. Le imprese di Joe divengono ogni volta più audaci e rischiose: va a letto con due fratelli africani, la quale si rivela un'esperienza poco soddisfacente; il culmine della sua frustrazione la porta da K, un sadomasochista che aggredisce violentemente le donne che cercano un altro tipo di godimento. Più viene coinvolta dal piacere offertogli da K, più diventa negligente nei suoi impegni familiari. Jérôme la costringe a scegliere tra la famiglia e la sua "ricerca personale": lei sceglie il secondo, sceglie il sentiero della solitudine che la allontana dalla sua unica possibilità di avere una vita normale. Joe conclude questo capitolo con un aneddoto quasi umoristico, racconta della volta in cui K la introdusse all'anatra silenziosa - "tecnica sessuale" che consistere nell'introdurre l'intero pugno nel didietro di una persona -, lasciando Seligman perplesso e sorpreso dai "talenti" di K.



Capitolo 7. *The Mirror* o *Lo specchio.*

Guardando lo *specchio* di fronte al letto di Seligman, Joe fa un salto avanti nel tempo raccontandogli di quando viene costretta dal suo datore di lavoro, dopo che in ufficio girano delle voci riguardo le sue "strane" abitudini, di frequentare un gruppo di sostegno per gli assuefatti al sesso, altrimenti rischierebbe di perdere il lavoro. Joe frequenta gli incontri con riluttanza, e dopo essersi sbarazzata di tutte quelle cose che potrebbero scattare in lei il minimo stimolo sessuale, gli spigoli dei mobili e specchi compresi, tenta la sobrietà. Tre settimane dopo, durante una delle riunioni, Joe vede riflessa in uno specchio l'immagine di quando era bambina e, abbracciando la sua natura ninfomane, inizia un piccolo monologo in cui innalza la propria sessualità. Alla fine, prende le sue cose e va via. Joe racconta anche di un aborto "auto-praticato" dopo aver lasciato Jérôme, scatenando una piccola discussione tra lei e Seligman riguardo il diritto ad abortire e l'apparente ipocrisia di quest'ultimo nel supportare tale atto senza voler sapere niente della specifica e delicata procedura che si deve eseguire.

A questo punto, Joe dice a Seligman di non saper come concludere la propria storia dato che ha già usato ogni oggetto nella stanza come fonte d'ispirazione per ogni capitolo. Dopo un suggerimento, Joe avverte sul muro una chiazza di tè che si è creata dopo aver lanciato la tazza in uno scatto di rabbia nel climax de *La Chiesa Orientale e la Chiesa Occidentale*.





Casa di Joe;
cancellamento del sesso.

Capitolo 8. *The Gun* o *La pistola.*

La *macchia sul muro* ha le sembianze di una *Walther PPK*, lo stesso tipo di pistola usata dal suo personaggio letterario preferito: James Bond. Dopo aver realizzato di non avere un posto nella società, Joe si immischia nel crimine organizzato e diviene un *debt-collector*, mettendo in pratica la sua estesa conoscenza in materia di uomini, sesso e sadomasochismo. Ricorda un episodio memorabile in cui, durante un interrogatorio, scopre il piacere nascosto di un uomo: la pedofilia. Joe spiega a Seligman la profonda compassione che prova per le persone che nascono con una sessualità proibita, si identifica fortemente con quel tipo di solitudine che la porta ad essere un'emarginata sessuale, ed applaude quell'uomo per vivere la sua vita senza dare sfogo ai propri aberranti desideri. Il capo di Joe, L, le spiega che deve prendere in considerazione un apprendista, P, una ragazza quindicenne figlia di criminali. Inizialmente, Joe è disgustata dall'idea, ma finisce per provare simpatia nei confronti di quella ragazza vulnerabile, sola ed emozionalmente danneggiata. P si trasferisce a casa di Joe, fatto che contribuisce allo sviluppo di un rapporto avvolto da una dimensione sessuale. Durante uno dei loro incarichi, pri-

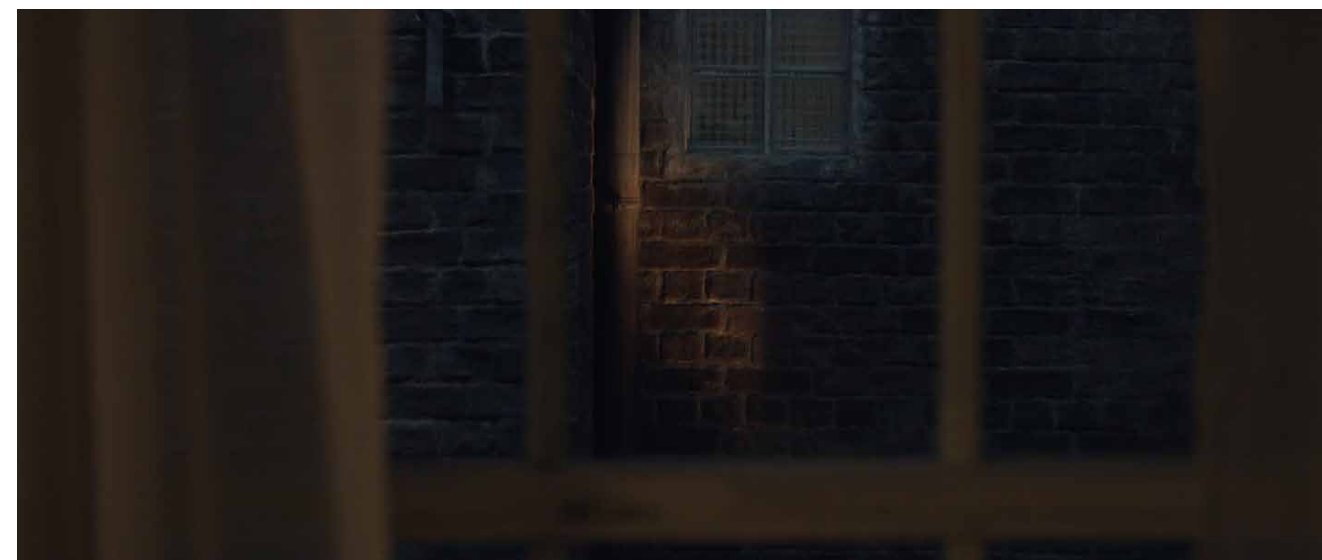
ma di suonare alla porta, Joe si accorge che la casa appartiene a Jérôme, motivo per il quale lascia P a svolgere il suo primo lavoro da sola, decisione che si rivela uno sbaglio: eventualmente scopre che la sua giovane apprendista ha una relazione di nascosto con Jérôme. In un momento di disperazione, Joe decide di lasciare la città, così, senza una meta precisa e quasi per sbaglio, trova il suo "albero spirituale". Decide quindi di tornare a casa, prende una pistola che teneva nascosta in uno degli armadi e, nel vicolo che si trova tra casa sua e quella del suo vecchio amante, incrocia Jérôme e P. Joe preme il grilletto però si dimentica di togliere la sicura. Jérôme la picchia brutalmente e possiede P davanti ai suoi occhi, proprio nello stesso modo in cui possedette Joe quando prese la sua verginità. I due nuovi amanti si ritirano lasciando Joe per terra, così come la trova Seligman all'inizio del film.



Da questo momento in poi, la storia si svolge solo nel presente. Seligman giustifica le azioni di Joe spiegandole che lei ha semplicemente reagito aggressivamente, "come un uomo", a tutta la violenza, colpa e vergogna che si è trascinata per tutta la sua vita. L'essersi dimenticata di togliere la sicura, secondo Seligman, è solo la dimostrazione del suo grande valore come umano, il quale gli impedisce di uccidere un altro essere umano. Joe finalmente si sente in pace ma molto stanca, cominciano ad avvertirsi i primi raggi del sole. I due vanno a dormire, ma, proprio nel momento in cui Joe si sta addormentando, Seligman torna dentro la stanza, sale sul letto e si abbassa i pantaloni chiedendole di fare del sesso con lui. Lo schermo diventa nero, Joe si sveglia e fa per prendere la pistola mentre Seligman prova a giustificare il proprio comportamento. Gli ultimi rumori che si sentono sono il colpo di pistola, Joe che raccoglie le sue cose ed i suoi passi mentre esce dall'appartamento.

Nymphomaniac inizia in *medias res*, nella cuspide tra l'autoliberazione e l'accettazione. L'appartamento di Seligman è quel luogo che permette a Joe di evocare i capitoli trascendentali della sua vita. Gli oggetti fungono da porte del passato di cui il regista si avvale per arricchire il racconto facendo dei salti immediati nel tempo, mettendo in risalto sia i ragionamenti che si svolgono nel presente sia gli avvenimenti che hanno portato Joe a raggiungere lo stato attuale. Questi oggetti superano la propria materialità, essi destano l'*analessi* attraverso cui Joe raggiunge la sua pace che magari la porterà a trovare il suo posto nel mondo.

Sopra: vicolo.
Sotto: i primi raggi del sole.

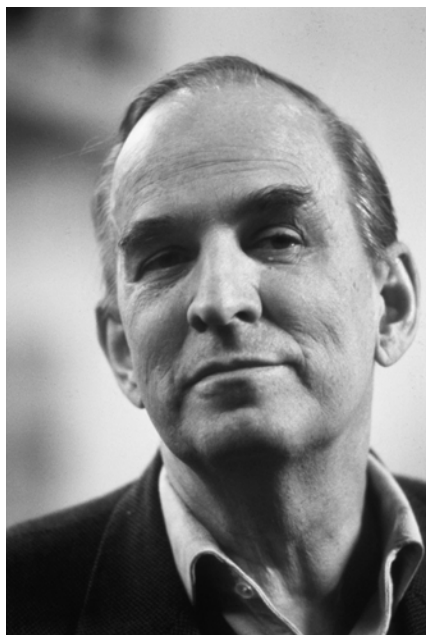


Autoliberazione. |



Ingmar Bergman

Un regista fisico e metafisico



Regista cinematografico e teatrale svedese, nato a Uppsala il 14 luglio 1918 e morto a Fårö il 30 luglio 2007. Autore fortemente radicato nella cultura teatrale e letteraria del proprio paese, tra i massimi protagonisti del cinema europeo. Si è interrogato sui temi universali dell'esistenza umana, come il conflitto generazionale, il silenzio di Dio, l'incomunicabilità tra le persone, la percezione della morte e della malattia, la crisi della famiglia e delle relazioni in coppia, le pulsioni nascoste dietro la maschera della persona. Dopo un iniziale periodo di ricerca e di sperimentazione, oscillante tra le influenze del naturalismo e le sperimentazioni di ascendenza espressionistica, la sua ricerca stilistica si è mossa nel segno dell'essenzialità, affidandosi sempre di più ad una scrittura fortemente cinematografica ed alle interpretazioni di un gruppo di fedeli attori.

Bergman è stato uno tra i più prolifici dei registi cinematografici, scriveva lui stesso i soggetti e le sceneggiature dei suoi film, tutti incentrati su una complessa problematica sviluppata con rigore e coerenza. Il suo cinema si presenta essenzialmente come una messa in scena del rapporto tra salvezza e caduta, autenticità

e banalità, realtà e finzione, visto ora in forma di complessa dialettica, ora di insanabile frattura, ora di rebus indecifrabile. Tra i suoi film più noti: *Det sjunde inseglet* (Il settimo sigillo), con il quale vinse il Premio speciale della giuria al Festival di Cannes nel 1957; *Såsom i en spegel* (Come in uno specchio, 1960); *Nattvardsgästerna* (Luci d'inverno, 1961); *Tystnaden* (Il silenzio, 1962); *Persona* (1966); *Viskningar och rop* (Sussurri e grida, 1972); *Höstsonaten* (Sinfonia d'autunno, 1978); *Fanny och Alexander* (Fanny e Alexander, 1982), il quale gli valse ben quattro premi Oscar come miglior film straniero (Svezia), migliore fotografia (Sven Nykvist), migliore scenografia (Anna Asp e Susanne Lingheim) e migliori costumi (Marik Vos-Lundh).

Nel 1997 gli è stata conferita a Cannes la Palma d'Oro alla carriera.

SJUNDE INSEGLET

Il settimo sigillo

*Per la mia indifferenza verso il prossimo
mi sono isolato dalla compagnia umana.
Ora vivo in un mondo di fantasmi,
rinchiuso nei miei soni e nelle mie fantasie.*

Antonius Block, *Il settimo sigillo*.



L'asindeto prima della morte



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Il settimo sigillo*.

Sopra:
accampamento della compagnia
del cavaliere Antonius Block.

Titolo originale: *Det sjunde inseglet*

Paese di produzione: Svezia

Produzione: Svensk Filmindustri (SF)

Anno: 1957

Durata: 96'

Colore: B/N

Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman,
dal suo dramma *Pittura su legno*

Sceneggiatura: Ingmar Bergman

Fotografia: Gunnar Fischer

Montaggio: Lennart Wallén

Musiche: Erik Nordgren

Scenografia: P. A. Lundgren

Costumi: Manne Lindholm

Interpreti: Max von Sydow (*Antonius Block*),

Gunnar Björnstrand (*Jöns, lo scudiero*),

Bengt Ekerot (*la Morte*), Nils Poppe (*Jof*),

Bibi Andersson (*Mia, moglie di Jof*),

Ina Gill (*Lisa, moglie del maniscalco*),

Maud Hansson (*strega*), Inga Landgré (*Karin,*

moglie di Block), Gunnel Lindblom (*giovane*

che segue il cavaliere), Bertil Anderberg

(*Raval*), Anders Ek (*monaco*), Ake Fridell (*Plog,*

falegname), Gunnar Olsson (*Albertus Pictor,*

pittore della chiesa), Erik Strandmark

(*Jonas Skat*)

Con *Il settimo sigillo* Ingmar Bergman, per la prima volta, tratta esplicitamente la questione della teologia che accompagnerà gran parte della sua produzione successiva. Il film era già in "lavorazione" da qualche anno, precisamente dal 1954, quando Bergman scrisse per il teatro l'atto intitolato *Pittura su legno*. Testo che poi diventò una prima sceneggiatura che conteneva già tutti gli elementi portanti dell'opera: le paure dell'uomo di fronte all'ignoto, la cupezza del medioevo che enfatizza quelle stesse paure, gli interrogativi senza risposte riguardo Dio. Critici e studiosi vedono questo film come un preludio alla "trilogia" denominata *Il silenzio di Dio*, di cui fanno parte i successivi *Come in uno specchio* (1960), *Luci d'Inverno* (1961) e *Il silenzio* (1962), catalogazione che lo stesso regista smentì.

Questo film appartiene al pensiero *bergmaniano* ancora pervaso dall'influenza religiosa - la conversione di Bergman avvenne al contrario, da credente ad ateo -, ma già in conflitto con quest'ultima, il tutto mescolato all'angosciante mistero della morte. Bergman scrisse riguardo a *Il settimo sigillo*: "A quel tempo vivevo con alcuni poveri resti della mia devozione

Il film.

Al termine delle crociate, il cavaliere Antonius Block, accompagnato da Jöns, il suo scudiero, fa ritorno dopo dieci anni verso casa, in Svezia. Durante il suo viaggio incontra una famiglia di saltimbanchi, puri e semplici, un maniscalco oppresso dalla moglie, la prima terribile ondata di peste, una violenza inquisitoria demoniaca, ma soprattutto, la Morte, che ha deciso di portarlo con sé. Il cavaliere, per guadagnare tempo, la sfida ad una partita a scacchi che gli permetterà di compiere l'ultimo viaggio.

L'asindeto.

Figura retorica che consiste nella mancanza della congiunzione fra due o più termini in stretta coordinazione. Si adopera per slegare - evitando di accomunare - le singole azioni di una sequenza ed intensificare un determinato stato di fatto, avendo come risultato una maggiore efficacia espressiva; per es.: **veni, vidi, vici** (Gaio Giulio Cesare). (Fonte: www.treccani.it)

infantile, un'idea del tutto ingenua di ciò che si potrebbe chiamare la salvezza extraterrena. Nel frattempo la mia convinzione attuale aveva cominciato a manifestarsi. L'Uomo è portatore della propria Santità, che però ha luogo su questa terra, senza alcun bisogno di spiegazioni extraterrene. Nel mio film vive, dunque, un rimasuglio abbastanza privo di nevrosi di una devozione sincera ed infantile, che si accorda serenamente con un aspro e razionale concetto della realtà. *Il settimo sigillo* è in definitiva una delle ultime espressioni di fede delle idee che avevo ereditato da mio padre e che portavo con me dall'infanzia". Riguardo al senso più intimo del film aggiunse: "Per quanto mi ricordo, avevo un dannato terrore della morte, che durante la pubertà e i primi venti anni poteva impennarsi sino a farmisi intollerabile (...). Che poi, all'improvviso, io abbia preso il coraggio di raffigurare la morte come un clown bianco, come un personaggio conversante, che giocava a scacchi e non deteneva alcun segreto, questo fu il mio primo passo nella lotta contro la paura della morte".

In ogni caso, *Il settimo sigillo* è dichiaratamente religioso: secondo l'Apocalisse di Giovanni, il

settimo sigillo e quello che impedisce la lettura del libro tenuto in mano da Dio e che contiene i segreti della vita ed il destino dell'intera umanità. Il film si basa, non sullo "spezzamento" di questi sigilli, ma su ciò che potrebbe celarsi dietro di loro. Vediamo come protagonista il cavaliere Antonius Block ed il suo scudiero Jöns, il primo assalito dal dubbio sull'essenza di Dio, il secondo indifferente e beffardo. Dopo dieci anni di crociate in Terra Santa, i due tornano in Svezia, ma durante il loro viaggio, dopo aver visto e sparso morte in nome di Dio, la Morte si materializza davanti agli occhi del cavaliere. Ella chiede a quest'ultimo se è pronto per "partire" insieme a lei, lui risponde: "È il mio corpo che ha paura, non io". Il cavaliere sfida la Morte ad una partita a scacchi, lotta di strategia tra la vita e la morte, che si svolgerà tra i vari avvenimenti della storia. Egli dice a lei: "Finché ti resisto mi lascerai vivere. Se ti dò scacco matto, mi risparmierei. D'accordo?". Il cavaliere e la Morte si chinano sulla scacchiera, regalando al mondo una delle immagini più potenti e memorabili dell'intera storia del cinema.

Diverse sono le esperienze vissute durante il faticoso viaggio che si svolge attraverso i luoghi

della nostra condizione umana, luoghi della fede e della paura che esprimono il dolore del mondo in tutta la sua bruttezza. Folle di gente che, prima della fine, presa dalla paura della morte, si sottopone a violente pratiche per l'espiazione dei propri peccati mentre altri si abbandonano ai piaceri terreni. Il cavaliere ed il suo scudiero incontrano una famiglia di saltimbanchi, Jof e Mia, artisti di strada puri e semplici uniti dall'amore e dal rispetto reciproco. In un altro episodio, arrivati in una chiesa, il cavaliere Block si avvicina ad un confessionale per liberarsi dalle sue angosce: "Vorrei confessarmi ma non ne sono capace perché il mio cuore è vuoto come uno specchio che sono costretto a fissare. Mi ci vedo riflesso e provo soltanto disgusto e paura, indifferenza verso il prossimo, verso i miei irriconoscibili simili". La Morte, "nascosta" all'interno, gli chiede: "Non credi che sarebbe meglio morire?". Egli risponde disperatamente: "L'ignoto mi atterrisce. Ma perché, perché non è possibile cogliere Dio con i propri sensi, per quale ragione si nasconde tra mille e mille promesse e preghiere sussurrate e incomprensibili miracoli? Perché io dovrei avere fede nella fede degli altri? Perché non posso uccidere Dio in

La partita tra Antonius Block e la Morte ha inizio.

me stesso? E perché, nonostante tutto, egli continua ad essere uno struggente richiamo di cui non riesco a liberarmi? Vorrei sapere senza fede, senza ipotesi. Voglio la certezza. Voglio che Dio mi tenda la mano e scopra il suo volto nascosto e voglio che mi parli".

Verso la fine della partita a scacchi, Antonius riesce a distrarre la Morte per fare sì che la famiglia di saltimbanchi scappi. Sono questi infatti, gli unici a sopravvivere ed a chiudere l'ultima scena del film: essi, illuminati dal sole e dalla luce della speranza, vedono in lontananza la Morte danzante che, dopo aver raggiunto le sue vittime al castello del cavaliere Antonius Block, luogo della rassegnazione, le accompagna verso l'ignoto.

Gli ambienti che troviamo ne *Il settimo sigillo*, sono spogli di congiunzioni fra di loro, essi, anche se in stretta coordinazione, vengono slegati, intensificando i dubbi e la paura che assalgono il cavaliere Block. Questi luoghi, apparentemente anonimi, sono l'*asindeto* che sottolinea la cupezza dell'ignoto ed il silenzio di un Dio che si "nasconde" dietro la fede, il dolore e l'irrazionalità dell'uomo.





In queste pagine:
la spiaggia dove Antonius Block
incontra la Morte.



In questa pagina:
villaggio deserto sul quale si imbattono
il cavaliere e lo scudiero.

Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
"casa" dei saltimbanchi Jof e Mia,
chiesa dove Antonius Block si "confessa",
le Terra dopo il passaggio di fanatici religiosi.







In questa pagina:
(dall'alto verso il basso)
i saltimbanchi scappano dalla Morte,
ultimo stadio della partita.

Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
castello del cavaliere Antonius Block,
l'alba arriva insieme alla Morte,
i saltimbanchi illuminati dalla speranza.



L'orizzonte del ballo della Morte. |



SÅSOM I EN SPEGEL

Come in uno specchio

*Per fare attenzione alla verità,
occorre appartarsi, isolarsi dal gregge.
E questo solo è sufficiente per incutere all'uomo
più angoscia e paura della stessa morte.*

Soren Kierkegaard.



L'aferesi dell'angoscia



Nelle pagine precedenti:
due scene tratte dal film *Come in uno specchio*.

Sopra:
specchio dell'angoscia.

Titolo originale: *Sasom i en spegel*
Paese di produzione: Svezia
Produzione: Svensk Filmindustri (SF)
Anno: 1960
Durata: 89'
Colore: B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: Ingmar Bergman
Sceneggiatura: Ingmar Bergman
Fotografia: Sven Nykvist
Montaggio: Ulla Ryghe
Musiche: Erik Nordgren
Interpreti: Harriet Andersson (*Karin*),
 Max von Sydow (*Martin*),
 Gunnar Björnstrand (*David*),
 Lars Passgård (*Minus*)

Una delle opere più potenti e coinvolgenti della produzione bergmaniana. La metafora dello specchio ripercorre *Come in uno specchio* assumendo le sembianze di una maschera che cela la verità delle cose per poi mostrarle successivamente deformate ed in modo grottesco, proprio come gli "specchi" in bronzo nell'epoca dei romani, i quali, a differenza degli specchi attuali che riproducono l'immagine in maniera nitida, riproducevano il volto deformandolo mostruosamente.

Una famiglia decide di riunirsi per passare insieme le vacanze d'estate nell'isola svedese di Gotland. Karin, malata di schizofrenia, confessa al fratello minore, Minus, di non amare più il marito come prima. Posteriormente, Karin legge il diario segreto del padre, David, scrittore di successo, scoprendo come lui sia particolarmente interessato agli effetti della malattia della propria figlia solo per trarre ispirazione per un suo prossimo libro. Il fratello intanto, subisce ogni volta di più l'indifferenza del padre, dispregio che lo sta portando alla misoginia. Martin, medico e marito di Karin, rimprovera il suocero di essere stato un pessimo genitore, e forse anche un pessimo uomo, meschino e

Il film.

Nell'isola svedese di Gotland, una famiglia si riunisce durante le vacanze d'estate: Karin, giovane donna malata di schizofrenia; Martin, medico e marito di Karin; David, padre di Karin nonché scrittore di successo; infine Minus, fratello diciassettenne di Karin. I quattro sembrano in perfetta armonia, poco dopo invece, tutto comincia a sgretolarsi. Ognuno diventa per gli altri lo specchio della propria angoscia.

L'aferesi.

Figura retorica che consiste nell'eliminazione di una lettera, o di una sillaba, all'interno della parola originaria. Ha l'obiettivo di rendere un determinato termine più rapido nella lettura e più espressivo nella forma, sia a livello testuale che fonetico; es.: *Tu pria che l'erbe inaridisse il verno* (G. Leopardi, *A Silvia*), dove *verno* sta per *inverno*. (Fonte: www.treccani.it)

capace di mentire in modo vile per il proprio vantaggio personale. "Hai mai scritto una cosa vera nei tuoi romanzi?" chiede Martin al suocero, quest'ultimo cerca di difendersi rivelandogli che qualche tempo prima, in Svizzera, ha tentato di suicidarsi ma l'ingolfamento del carburante ha fermato l'auto prima di raggiungere il burrone. Dopo questo avvenimento, David gli confida di aver scoperto l'amore che prova per tutti loro, vedendo la realtà per quello che è, non più come il riflesso in uno specchio.

Nel frattempo, Karin racconta al fratello le sue visioni: nella stanza del soffitto - luogo della psicosi - c'è un buco nella carta da parati attraverso cui riesce ad entrare in un'altra dimensione dove esseri fatti di luce sono in attesa - secondo Karin - di Dio. Nuovamente viene messa in evidenza la ricerca straziante e lacerante di Dio, della Verità e del Bene. Successivamente, Minus raggiunge la sorella all'interno di un relitto sulla spiaggia in cui lei è preda ad un altro dei suoi attacchi. Karin, in balia della sua malattia, abbraccia il fratello incestuosamente. Lui è turbato. David e Martin tornano del loro giro in barca e trovano la giovane donna in condizioni pietose, la quale confessa al padre ciò che aveva fatto al proprio fratello. Martin chiama l'ospedale, così cominciano a preparare la

valigia per il ricovero. Tuttavia, un avvenimento fa scoppiare la tensione alla stelle dopo che Karin sale in solaio e, durante una crisi psicotica, urla disperatamente immaginando di vedere Dio entrare sotto forma di un grande ragno, con il viso ripugnante e gelido, voglioso di possederla mentre la fissava con i suoi occhi così calmi. Karin spiega: "Non è riuscito a penetrare in me, ha strisciato sul mio petto e se ne è andato su per la parete. È così che ho visto Dio".

Subito dopo che Karin è stata portata via dagli infermieri, David e Minus hanno finalmente un dialogo in cui egli chiede al padre se rimane ancora qualche speranza di salvezza per l'uomo: "Non so se l'amore prova l'esistenza di Dio, o se l'amore è Dio stesso. Questo pensiero è il solo conforto alla mia miseria e disperazione" spiega David, "Ogni genere di amore?" chiede Minus, "Sì, dal più elevato al più infimo", "anche il desiderio d'amore?", "Il desiderio e la repulsione, miscredenza e fede" risponde finalmente il padre. Ora Minus è sicuro che la sorella sia circondata dall'amore di quelle persone che le stanno attorno, lui stesso compreso. Il film si chiude con il giovane che dice a se stesso: "Papà ha parlato con me".

L'isola svedese di Gotland circonda i protagonisti in un ambiente preciso nello spazio e nel tempo, *li isola e li appartiene dal gregge*. Il relitto, la vecchia casa circondata da un piccolo giardino con vecchi alberi di melo, una spiaggia sassosa, i faraglioni sulla costa settentrionale dell'isola, tutti componenti di una stessa realtà che però è volutamente svuotata di ogni tipo di simbolismo, fungendo da "accompagnatore" del tormento dei personaggi. Questo luogo è rapido nella lettura ed espressivo nel suo realismo, *afersi* che diventa lo specchio dell'angoscia.

Sopra: Gotland.
Sotto: la vecchia casa.





In queste pagine:
ambienti della casa.



Sopra: il relitto, *luogo del turbamento*.
Sotto: il solaio, *luogo della schizofrenia*.



Sopra: l'ingresso ad un'altra dimensione.
Sotto: *l'arrivo di Dio*.



Karin è stata portata via. |



NATTVARDSGÄSTERNA
LUCI D'INVERNO

Luci d'inverno

*Le genesi della sceneggiatura
ha proceduto per gradi e per più stesure
con l'obiettivo di raccontare un dramma
davanti all'altare di una chiesa.
Ecco perché la storia è ingegnosa,
non per la sua complicazione,
ma per la sua semplicità.*

Ingmar Bergman.



La preterizione di una certezza messa a nudo



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Luci d'inverno*.

Sopra:
luogo della crisi di fede.

Titolo originale: *Nattvardsgästerna*

Paese di produzione: Svezia

Produzione: Svensk Filmindustri (SF)

Anno: 1961

Durata: 81'

Colore: B/N

Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman

Sceneggiatura: Ingmar Bergman

Fotografia: Sven Nykvist

Montaggio: Ulla Ryghe

Scenografia: P. A. Lundgren

Interpreti: Gunnar Björnstrand (*Tomas Ericsson, pastore protestante*) Ingrid Thulin (*Märta Lundberg, insegnante*), Gunnel Lindblom (*Karin Persson*), Max von Sydow (*Jonas Persson*), Allan Edwall (*Algot Frövik, sacrestano*), Kolbjörn Knudsen (*Knut Aronsson, guardiano*), Olof Thunberg (*Fredrik Blom, organista*), Elsa Ebbesen (*Magdalena Ledfors, vedova*), Lars-Olof Andersson, Eddie Axberg, Tor Borong, Ingmari Hjort, Stefan Larsson, Christer Öhman, Johan Olafs, Bertha Sannell

Ne *Luci d'inverno* l'intera narrazione si svolge nell'arco di una mezza giornata e tre quarti del film sono girati all'interno della chiesa del pastore protestante Tomas Ericsson. I personaggi agiscono in base ad una condizione esistenziale, la *situazione* e l'*azione*, invece, sono quasi meccaniche e distaccate.

Il film si apre all'interno di una chiesa, piccola e fredda, di un villaggio svedese. Il pastore Tomas officia una messa, i fedeli ricevono la comunione intorno all'altare, poi vanno in pace. Dopo l'eucaristia, il pastore è avvicinato da Karin e Jonas Persson, uomo depresso e timoroso di un improvviso attacco atomico da parte della Cina. Il pastore invita l'uomo a tornare più tardi per parlare in tranquillità. Nel frattempo entra in chiesa Marta, maestra elementare "innamorata" di Tomas. Ella ha scritto una lettera in cui gli rivela i sentimenti che prova per lui. Nel dargli la suddetta lettera, ella si accorge del turbamento dell'uomo e gli chiede quale sia la causa: "Il silenzio di Dio" risponde lui. Tomas è da tempo caduto in una forte crisi esistenziale e di fede: "Dio non ti parla perché forse non esiste" spiega lei. Marta è una donna cresciuta in una famiglia atea che, a modo

Il film.

Tomas Ericsson è il pastore protestante in una piccola cittadina. Un giorno, durante una messa, si rende conto di non trovare più alcuna giustificazione alla propria fede. Parlando con i pochi fedeli rimasti, capisce di non poter dare loro né le risposte che cercano né alcun conforto, perché niente di tutto questo sente di ricevere da Dio. Jonas Persson, ossessionato da un attacco atomico, si suicida dopo un inutile colloquio con il pastore. Eventualmente, parlando con Algot, il sagrestano, Tomas intravede una luce: se sarà sufficiente ad illuminare il suo *inverno* non viene chiarito. Nella chiesa, piccola e fredda, Tomas dà inizio al rito religioso.

La preterizione.

Figura retorica che consiste nell'affermare di voler tacere qualcosa di cui tuttavia si parla o comunque si fa cenno. L'effetto ricercato è quello di mettere in evidenza ciò che apparentemente viene ommesso; es.: *Quando dico niente, o è niente, o è cosa che non posso dire* (A. Manzoni, *I promessi sposi*).
(Fonte: www.treccani.it)

suo, ha trovato una forma di Dio che viene espressa attraverso l'amore che prova per Tomas.

Successivamente, Jonas Persson torna dal pastore, però quest'ultimo è solo in grado di ribaltare su di lui la sua vacillante fede, constatando che tutto quanto avrebbe senso solo se Dio non esistesse. Jonas va via demoralizzato. Poco dopo, Tomas è informato dal ritrovamento di un cadavere ai piedi del fiume, egli si reca al luogo del suicidio, luogo della deplorazione, solo per scoprire il corpo inerme di Jonas. Il pastore si prende l'incarico di avvisare la moglie che, a giudicare dalla sua reazione, sembrava solo aspettasse quel fatidico momento.

Arriva l'ora in cui Tomas deve officiare una messa in un'altra parrocchia, egli non si sente bene, Marta vuole prendersi cura di lui, ma, esasperato da quel vortice esistenziale, coglie l'occasione per rinfacciarle il fatto che lui ha amato solo una donna nella sua vita: la defunta sposa morta quattro anni prima. Nonostante il dolore causatogli da quella confessione, Marta lo accompagna nell'altra chiesa dove ad aspettarlo c'è il sagrestano che gli confida la sua interpretazione dei vangeli, spiegandogli che la più grande sofferenza patita da Cristo è racchiusa nella frase: "Dio, perché mi hai abbandonato?". Quindi anche Dio ha sofferto per questo silenzio. Le campane chiamano a messa, la chiesa è quasi vuota, c'è solo Marta seduta in fondo che, al buio, recita: "Se riuscissimo ad essere sicuri.. se riuscissimo a credere in una verità, se riuscissimo a credere!". Il pastore Tomas si avvia all'altare, l'eucaristia ha inizio: Santo Santo Santo il Signore Dio degli eserciti. Benedetto colui che viene nel nome del Signore".

Chiesa del pastore protestante Tomas. |

Il finale è motivo di controversia. Due le interpretazioni possibili: la prima sottolinea la meccanicità del rito e la sua inutilità perché in assenza dei fedeli, essa mette in evidenza l'alienazione che comporta lo stesso rito; la seconda, *au contraire*, vede un pastore che, ricordandosi di quando Cristo, sulla croce, dubita del proprio padre, riacquista la fede perduta e compie il più forte atto di fede attraverso l'eucaristia.

Ne *Luci d'inverno*, lo spazio ed il tempo sono ridotti all'osso. Questa semplicità viene trasmessa dai luoghi - soprattutto dalla chiesa - in cui si svolge questo dramma esistenziale e spirituale, essi sono immutabili nel loro carattere terreno. Tuttavia, gli ambienti mettono in evidenza in modo paradossale, quella crisi di fede nascosta agli occhi dei fedeli, affermano quella sensazione di smarrimento senza essere invadenti. I luoghi diventano la *preterizione* di una *certezza messa a nudo*: certezza che può essere interpretata sia come l'*alienazione* sia come la *salvezza* che la religione comporta.





In queste pagine:
il silenzio di Dio.





| *Luogo della deplorazione.*



Casa Persson. |



In queste pagine:
alienazione o salvezza?



TYSTNADEN

Il silenzio

*Mi trovo in una grande città straniera.
Sono in cammino verso una parte della città
dove c'è il proibito. Non si tratta soltanto di
loschi quartieri di piacere, ma di peggio.
Là sono le stesse leggi della realtà e
le regole della vita sociale ad essere abolite.
Tutto può succedere e tutto succede.*

Sogno ricorrente di Ingmar Bergman.



L'epanodo del silenzio



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Il silenzio*.

Sopra:
Una finestra sul conflitto.

Titolo originale: *Tystnaden*
Paese di produzione: Svezia
Produzione: Svensk Filmindustri (SF)
Anno: 1962
Durata: 96'
Colore: B/N
Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman
Sceneggiatura: Ingmar Bergman
Fotografia: Sven Nykvist
Montaggio: Ulla Ryghe
Musiche: Ivan Renliden
Scenografia: P. A. Lundgren
Costumi: Marik Vos-Lundh, Bertha Sannell
Interpreti: Ingrid Thulin (*Ester*), Gunnel Lindblom (*Anna*), Jörgen Lindström (*Johan*), Birger Malmsten (*il barista*), Hakan Jahnberg (*il maître dell'albergo*), Lissi Alandh (*la donna del teatro*), Leif Forstenberg (*l'uomo del teatro*), Karl-Arne Bergman (*il ragazzo che distribuisce i giornali*), Eduardo Gutiérrez (*impresario dei nanni*), Eskil Kalling (*proprietario del bar*), Birger Lensander (*portinaio*), Kristina Olausson, Nils Waldt, Olof Widgren

Il Dio mostruoso, ma allo stesso tempo amorevole, de Come in uno specchio, diventa un Dio che dubita di se stesso in *Luci d'inverno*, per poi semplicemente scomparire ne *Il silenzio*.

Due donne, due sorelle, Ester ed Anna. Durante il loro viaggio di ritorno in Svezia, sono costrette a sostare in un paese dalla collocazione geografica sconosciuta, Timoka, ove si parla una lingua altrettanto ignota. Insieme a loro viaggia il piccolo figlio di Anna, Johan, chi, affacciandosi dalla finestra del vetro, vede dei carri armati attraversando l'orizzonte. Timoka è forse in guerra, tutto può succedere. Appena scesi dal treno, alloggiano subito in un hotel che si trova nel centro della città. Si capisce subito che Ester è molto malata, ella passa la maggior parte del tempo a letto, mentre Anna invece, frequenta bar e teatri di avanspettacolo alla ricerca di incontri occasionali con uomini sconosciuti. Nel frattempo, Johan, giocando con la propria ombra, vaga per i corridoi anonimi dell'albergo imbattendosi con diversi personaggi: un goffo uomo che aggiusta una lampadina, una compagna di nani spagnoli che fanno le prove per il loro prossimo spettacolo, il cameriere dell'albergo che

Il film.

Tornando alla loro casa in Svezia, due sorelle, Ester ed Anna, sono costrette a fermarsi in un paese sconosciuto, Timoka, dovuto alla malattia di Ester: ella è in preda ad una grave crisi del suo male. Il contrasto psicologico tra le due sorelle esplose in modo drammatico. Johan, il figlio decenne di Anna, ne è innocente testimone. Quest'ultima, davanti all'exasperato egocentrismo intellettuale di Ester, reagisce irrazionalmente concedendosi un'ennesima e sordida avventura con uno sconosciuto. Questo episodio provoca la rottura definitiva tra le due donne. Dopo un drammatico colloquio, Anna abbandona nell'albergo la sorella morente ed insieme a Johan riprende il viaggio verso casa. Prima della partenza, Ester affiderà al nipote un biglietto contenente alcune parole nella lingua ignota di quel posto, parole che, forse, daranno la chiave del dramma umano.

L'epanodo.

Figura retorica consistente nel riprendere una parola o un'espressione, precedentemente enunciata, per ampliarla con dei particolari; es.: *Ma Virgilio n'avea lasciati scemi Di sé, Virgilio dolcissima patre, Virgilio a cui per mia salute die'mi* (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, Purgatorio). (Fonte: www.treccani.it)

gli regala del cioccolato e gli fa vedere le foto di un funerale. C'è soprattutto una cosa che accomuna tutte queste scene surreali: *il silenzio*. L'unico modo di comunicare con tutti questi stranieri è attraverso la mimica ed i gesti.

Ester continua ad aggravare, anche se in un momento di strana pace si masturba. L'unico ad accudirla è lo stesso cameriere dell'hotel. Anna per conto suo, appaga la propria lussuria con un barista che porta in albergo. Johan scopre sua madre in compagnia di quello sconosciuto e, innocentemente, corre a dirlo alla zia. Quest'ultima va a cercare subito la sorella, trovandola ancora tra le braccia dello sconosciuto. Anna si sfoga rimproverando la sorella per il suo modo di vivere, per la sua costante volontà di trovare un *senso* alle cose. Il giorno dopo, Anna decide di ripartire insieme al figlio, abbandonando Ester in albergo. La sorella maggiore aggrava ancora, è ormai agonizzante sul suo letto.

Una volta sul treno, Johan legge il biglietto datogli dalla zia - traduttrice di professione - prima che lasciassero l'hotel. Vi trova scritte alcune parole in quella strana lingua. Una di queste è *hadjek*, anima. Parola che racchiude l'*angoscia* e la *gioia* della condizione dell'uomo.

Il silenzio, già estrinsecato nel titolo, pervade praticamente tutti i luoghi della pellicola, luoghi lontani dalla grazia di Dio, luoghi della lussuria, della carnalità, del rifiuto. L'unica fede che rimane è quella nel prossimo, espressa soprattutto dall'interazione tra Ester ed il cameriere dell'albergo. Questi ambienti, metafora del conflitto tra Ester ed Anna, sono ripresi ogni volta da un punto di vista diverso, aggiungendo sempre dei particolari. Essi riprendono ciò che il silenzio precedentemente annuncia, lo ampliano: questi luoghi sono l'*epanodo* di un conflitto carnale e spirituale, freddo e distaccato.

Il tramonto ed i carri armati
visti da Johan dal finestrino del treno.







In queste pagine:
l'albergo, *luogo surreale*.





Stanza di Anna e lo sconosciuto,
luogo del conflitto carnale.



Hadjek (anima). |

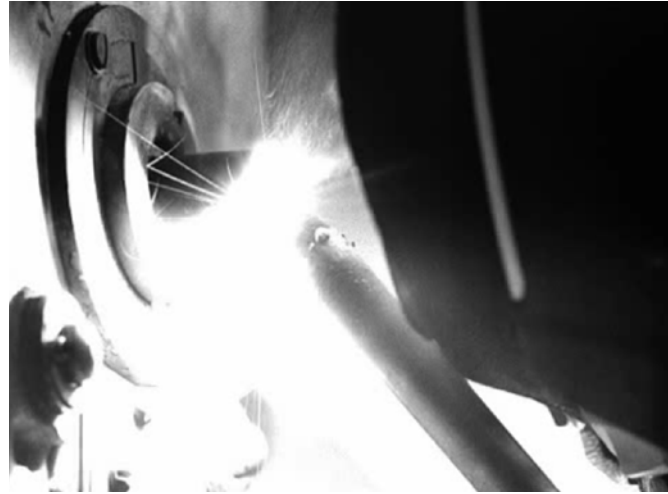
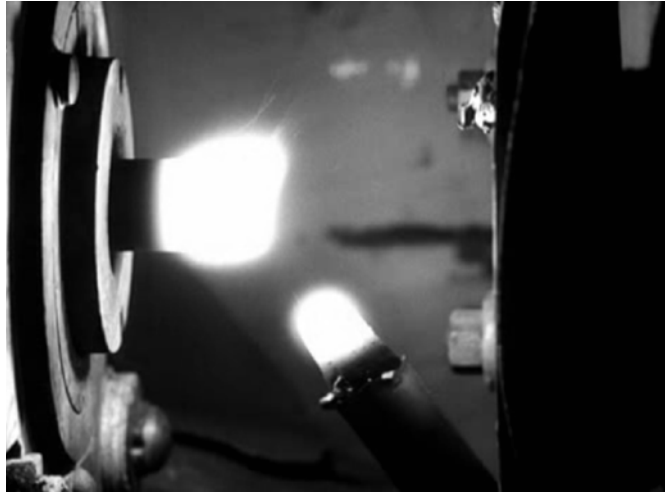


PERSONA

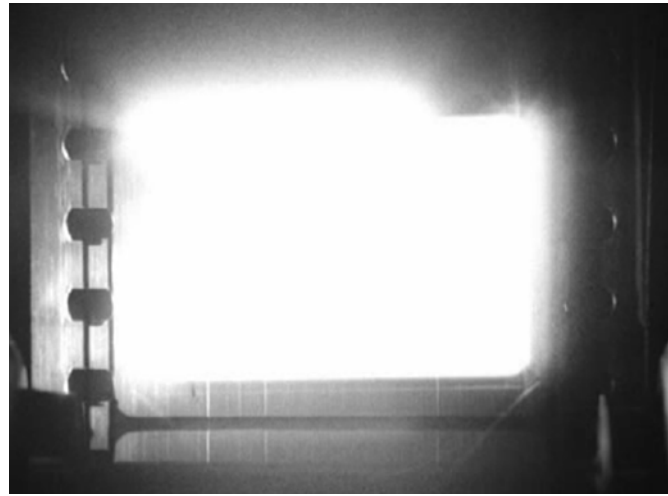
Persona

*Forse si diventerebbe persino migliori
se ci si accontentasse di essere come si è.*

Alma, Persona.



START



Antonomasia dell'immedesimazione



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dall'incipit *Persona*.

Sopra:
due identità indistinguibili.

Titolo originale: *Persona*
Paese di produzione: Svezia
Produzione: Svensk Filmindustri (SF)
Anno: 1966
Durata: 85'
Colore: B/N
Audio: Sonoro
Soggetto: Ingmar Bergman
Sceneggiatura: Ingmar Bergman
Fotografia: Sven Nykvist
Montaggio: Ulla Ryghe
Musiche: Lars Johan Werle
Scenografia: Bibi Lindström
Costumi: Max Goldstein
Interpreti: Bibi Andersson (*Alma*),
 Liv Ullmann (*Elisabeth Vogler*),
 Margaretha Krook (*la dottoressa*),
 Gunnar Björnstrand (*il signor Vogler*),
 Jörgen Lindström (*il ragazzo, figlio di Elisabeth*)

Persona è forse l'opera più complessa e simbolica del regista, rappresenta il punto più sperimentale della sua cinematografia, dove le leggi della vita, e della narrazione filmica, sono completamente inesistenti. Bergman affermò: "Per la prima volta non mi preoccupai se il risultato avrebbe avuto un significato generale o no". Egli non rivelò mai indizi rilevanti ai fini di una lettura logica, la comprensione di questo film, infatti, ha un profilo prettamente emozionale. I primi sei minuti dell'incipit sono apparentemente privi di senso, veniamo però informati che stiamo per assistere ad un'illusione attraverso le lampade della macchina da presa e la pellicola che si riavvolge. Poi, improvvisamente, dopo una sequenza di immagini quasi oniriche, arriviamo in un obitorio dove vengono mostrati dei cadaveri, due anziani ed un bambino. L'anziana apre gli occhi ed il bambino inizia a muoversi, dormiva, adesso legge un libro. Un proiettore sovrappone i volti delle due protagoniste del film che sta per iniziare. Il bambino accarezza le immagini.

Elisabeth, attrice di teatro, è colta da afasia durante la sua recitazione dell'*Elettra* di Sofocle. Viene ricoverata in ospedale ma non si riscontra in lei nessuna patologia,

Il film.

Alma è una giovane infermiera alla quale viene assegnato il compito di assistere Elisabeth Vogler, un'attrice che deliberatamente smesso di parlare. Dopo i primi incontri in una clinica, a scopi terapeutici per la condizione di Elisabeth, le due si trasferiscono in una casa sul mare, lontane da tutto. Una volta lì, a stretto contatto con la propria natura, l'amicizia che rapidamente si crea lascia spazio a liti e ad astio, per poi finire paradossalmente con la completa immedesimazione dell'una nell'altra.

L'antonomasia.

Figura retorica mediante la quale si sostituisce un nome proprio o un nome comune o un sintagma definito con un appellativo o un epiteto differente da quello impiegato normalmente, definendolo diversamente ma assolvendo la stessa funzione di rinvio; es.: *la città celeste* (Dante Alighieri, *La Divina Commedia*), dove *città celeste* sta per *paradiso*. (Fonte: www.treccani.it)

fisica o psichica che sia. Mentre si trova in ospedale perde il suo contatto con il mondo, ma la realtà si aggrappa a lei attraverso delle immagini spiazzanti che scorrono sullo schermo della televisione: monaci buddhisti che si danno fuoco in piazza come protesta contro la guerra in Vietnam, foto di bambini nel ghetto di Varsavia con i soldati tedeschi pronti a dar fuoco. Queste immagini destano l'angoscia ed il dolore di Elisabeth. La sua dottoressa descrive il suo mutismo nel seguente modo: "Tu inseguì un sogno disperato, questo è il tuo tormento. Tu vuoi essere, non sembrare di essere (...) e nello stesso tempo ti rendi conto dell'abisso che separa ciò che sei per gli altri da ciò che sei per te stessa (...). Ogni parola è menzogna, ogni gesto falsità, ogni sorriso una smorfia". Elisabeth si rifiuta di recitare il proprio personaggio nel mondo.

L'infermiera Alma viene affidata alle sue cure e, per continuare con la terapia, la dottoressa gli propone di trasferirsi nella sua casa al mare. Le due donne entrano in sintonia, Elisabeth ascolta mentre Alma parla continuamente. Successivamente, quest'ultima scoprirà, dopo aver letto una lettera scritta dall'attrice indirizzata ad una sua amica, che

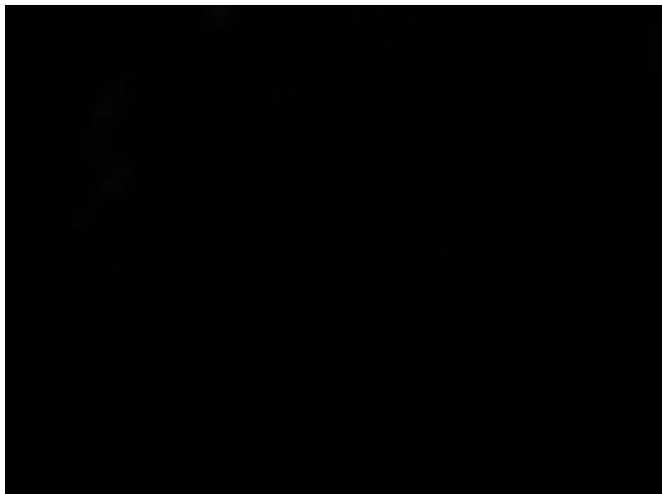
ella rappresenta per Elisabeth soltanto un curioso caso di studio. In questo momento l'isola, e di conseguenza la casa, diventano il luogo dello scontro e della colluttazione: durante un episodio Elisabeth prende a schiaffi Alma, questa la minaccia con una pentola contenente dell'acqua bollente, costringendo la prima a parlare: "No, sei impazzita!". Poi torna nel suo mutismo. Tale conflitto porta le due donne ad accomunarsi ancora di più, i ruoli addirittura si capovolgono. L'arrivo del marito di Elisabeth ne è una dimostrazione: egli esita all'inizio, però finisce per scambiare Alma per la propria moglie, infine fanno l'amore. L'infermiera e la paziente diventano indistinguibili, come se fossero una sola persona. Alma, abbracciando il suo nuovo io, capisce la vera natura dietro il mutismo di Elisabeth: l'attrice, durante la gravidanza, ha avuto paura, cercando inutilmente di abortire. Fino all'ultimo momento ha desiderato che il bambino nascesse morto. Una volta cresciuto, egli non ha mai ricevuto dalla madre quell'amore incondizionale che invece lui provava per lei. Alla fine, i volti delle due donne si confondono e diventano portatrici della stessa "maschera". Maschera che accompagna l'individuo nel suo

Dall'alto verso il basso:
stanza di Elisabeth in ospedale,
casa al mare.

rapportarsi con l'altro. Le luci del proiettore che lentamente si spengono ci avvertono che la rappresentazione e l'illusione sono finite, e con esse il film.

Il tema dell'*apparire* e dell'*essere* pervade l'intero film. Le condizioni ambientali dell'isola in cui si svolgono le varie vicissitudini tra Alma ed Elisabeth, favoriscono il *clima* agitato di *Persona*. Questo luogo, *antonomasia* di due persone dietro la stessa maschera, sostituisce gli epiteti convenzionali con cui viene definito il rapporto tra le due donne: la *luce* e l'*ombra* creano l'*immagine-appellativo* che rinvia a quell'immedesimazione di Anna in Elisabeth e di quest'ultima in Anna.





In queste pagine:
luogo dell'immedesimazione.





In queste pagine:
il terreno agitato,
analogia del rapporto tra Alma ed Elisabeth.





In queste pagine:
due identità dietro la stessa *maschera*.

SUSSURRI E GRIDA

un film di INGMAR BERGMAN

Sussurri e grida

*Tutti i miei film possono essere pensati
in bianco e nero, eccetto Sussurri e grida...
Ho sempre immaginato il rosso
come l'interno dell'anima.*

Ingmar Bergman.



Prosopopea dell'anima



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Sussurri e grida*.

Sopra:
grido di aiuto di Agnese.

Titolo originale: *Viskningar och rop*
Paese di produzione: Svezia
Produzione: Svensk Filmindustri (SF)

Anno: 1972

Durata: 91'

Colore: Colore

Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman

Sceneggiatura: Ingmar Bergman

Fotografia: Sven Nykvist

Montaggio: Siv Lundgren

Musiche: Pierre Fournier

Scenografia: Marik Vos-Lundh

Interpreti: Harriet Andersson (*Agnese*), Kari Sylwan (*Anna*), Ingrid Thulin (*Karin*), Liv Ullmann (*Maria e la madre di Maria*), Erland Josephson (*David, il dottore*), Henning Moritzen (*Joakim, marito di Maria*), Georg Arlin (*Fredrik, marito di Karin*), Anders Ek (*padre Isak*), Inga Gill, Linn Ullmann (*figlia di Maria*), Lena Bergman (*Maria, quando era bambina*), Lars-Owe Carlberg, Malin Gjörup (*figlia di Anna*), Greta Johansson (*addetta alle pompe funebri*), Karin Johansson (*addetta alle pompe funebri*), Ann-Christin Lohrsten, Börje Lundh, Rossana Mariano (*Agnese quando era bambina*), Monika Priede (*Karin quando era bambina*)

Bergman concepisce un nuovo progetto ispirato ad un sogno che ha per protagoniste tre sorelle ed una vecchia casa. I colori diventano per la prima volta l'elemento portante dell'opera: il rosso simboleggia l'anima dei personaggi, il bianco la purezza ed il candore femminili, il nero, infine, la morte e l'elaborazione del lutto.

Sussurri e gridi vede protagoniste come protagoniste quattro donne. Agnese, gravemente malata, aspetta la fine dei suoi giorni. Maria e Karin, le due sorelle che la accudiscono. Anna, la governante che vive con lei da oltre dodici anni. Il racconto si svolge attraverso dei *flashback* - *analessi* - che raccontano alcuni passaggi della vita delle quattro donne.

Anna, donna generosa e buona dalla fede incrollabile, ricorda amaramente la figlia da poco morta; Maria, bella e superficiale, rammenta l'avventura extraconiugale che ha avuto insieme al dottore di famiglia, relazione che ha portato il marito a tentare il suicidio; Karin, fredda e severa, fruga nel disgusto che prova per i suoi prossimi, evocando un episodio nel quale si masturba con un pezzo di vetro come per sfidare il marito, con il quale ha un rapporto praticamente inesistente; Agnese,

Il film.

In una villa immersa nei colori autunnali di un parco alla periferia di Stoccolma, la querantenne Agnese sta morendo di cancro. Al suo capezzale sono accorse le sorelle Karin e Maria, che da tempo non erano più in contatto con lei, e la governante, Anna. Sposata con un uomo più anziano di lei, Karin è una donna impietosa che odia il prossimo e ha un forte disgusto per ogni contatto fisico. Maria, più giovane, è una donna estroversa preoccupata solo di sé e della sua bellezza. Nell'ombra, silenziosa e trepida, si muove Anna; poiché ha perduto una figlia è la più vicina alla sofferenza della sua padrona. Insieme attendono soltanto la fine.

La prosopopea.

Figura retorica consistente nell'attribuire a cose inanimate o a concetti astratti prerogative proprie della persona umana o di un essere divino, facendoli parlare e rivolgendogli la parola. Affine alla prosopopea è la personificazione, la quale impiega il metodo figurativo del simbolismo; es.: una celebre prosopopea si ha nelle **Catilinarie** di Cicerone in cui egli dà voce alla Patria che, sdegnata, rimprovera Catilina, militare e senatore romano, per aver tentato di sovvertire la Repubblica, in particolare il potere oligarchico del Senato. (Fonte: www.treccani.it)



accettando la sua condizione terminale, ed abbracciando quelle piccole cose che la vita ha ancora da offrirle, scrive su un diario le proprie memorie, richiama alla mente i momenti di quando era bambina ed il rapporto alterante che aveva con la madre.

Quattro ritratti accomunati dal dolore. Dolore accolto e superato, in parte, da Agnese ed Anna. Maria e Karin, invece, ne sono vittime cercando inutilmente di combatterlo. La morte di Agnese riavvicinerà apparentemente le due sorelle rimaste.

Il giorno seguente al suo decesso ella risuscita. Tuttavia, questo *risveglio* dal mondo dei morti non è di natura carnale ma spir-



ituale. Agnese, portata in vita nel ricordo delle tre donne, fruga nel loro inconscio fino ad assumere le sembianze della colpa. Solo Anna, intatta nel suo amore per Dio, risponde a quel grido d'aiuto, essa la accoglie e la conforta sul suo petto, reminiscenza di quella maternità che le è stata portata via.

I funerali si concludono, Maria e Karin, più lontane che mai, lasciano la villa accompagnate dai rispettivi mariti. Anna viene despotamente ringraziata per i suoi servizi, Maria la congeda con qualche corona svedese.

Una volta sola, Anna prende in mano il diario di Agnese e comincia a leggerlo, le parole diventano tangibili: le quattro donne





passano nel giardino della villa, poi le tre sorelle si siedono su un'altelana, spinte dolcemente da Anna, infine Agnese dice: "Sento di dover essere grata alla vita che mi dà tanto".

Passato e presente si mescolano in una realtà onirica. Questa realtà viene espressa, in modo maestoso e drammatico, dalla villa, luogo che parla di fede, amore, dolore, morte, incomunicabilità e falsità. Tutte condizioni dell'esistenza terrena.

A questi ambienti vengono attribuiti delle fattezze precise, dei pensieri e dei comportamenti che rispecchiano l'interno dell'anima, quasi fossero un quinto protagonista che ci



colpisce con i colori della natura umana più intima. Questo luogo è la *prosopopea* della vita e della morte, dell'amore che diventa una speranza quasi invisibile.

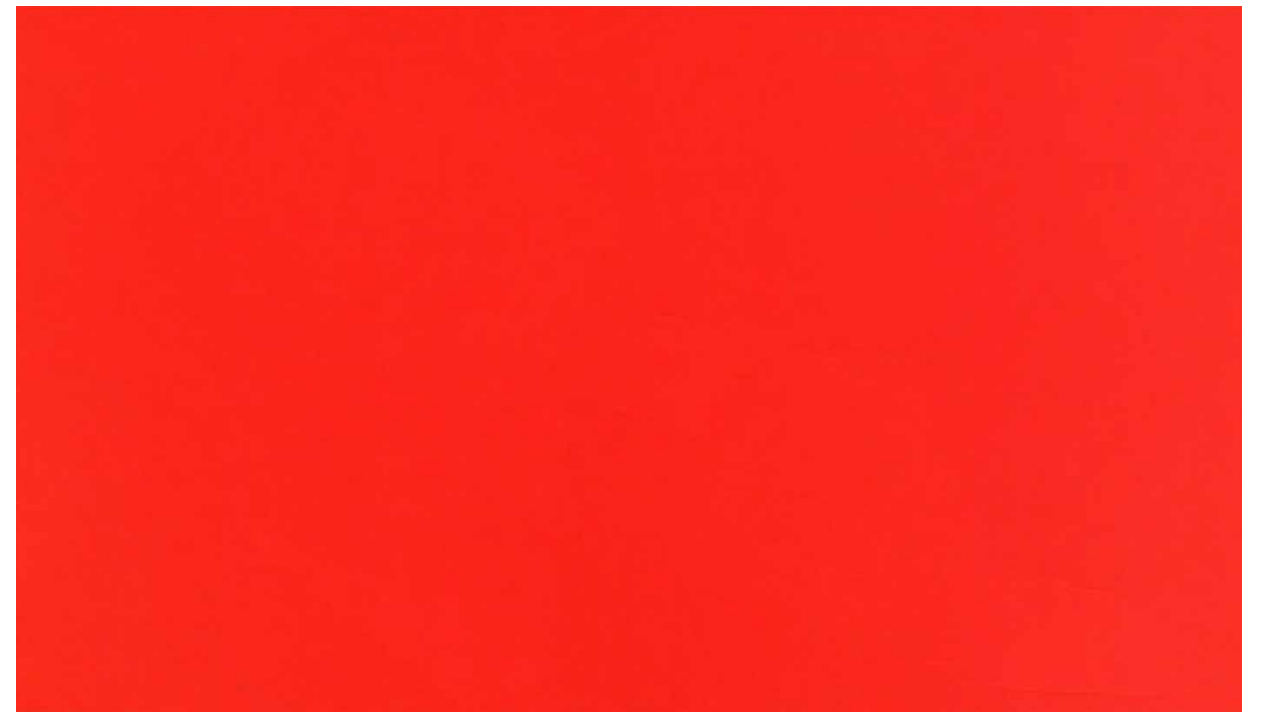








L'interno dell'anima. |





SINFONIA
D'AUTUNNO

Sinfonia d'autunno

*È la paura che ci ha fatto inventare
limiti e confini. Il confine non esiste,
né nei pensieri, né nei sentimenti.*

Eva, *Sinfonia d'autunno*.



Diafora dell'angoscia umana



Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Sinfonia D'autunno*.

Sopra:
luogo in cui convivono il *rancore* e l'*odio*.

Titolo originale: *Höstsonaten*
Paese di produzione: Svezia,
Francia, Germania
Produzione: Svensk Filmindustri (SF)
Anno: 1978
Durata: 99'
Colore: Colore
Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman
Sceneggiatura: Ingmar Bergman
Fotografia: Sven Nykvist
Montaggio: Sylvia Ingemarsson
Musiche: Fryderyk Chopin,
Georg Friedrich Händel,
Robert Schemann, Käbi Laretei
Scenografia: Anna Asp
Costumi: Inger Pehrsson

Interpreti: Ingrid Bergman (*Charlotte*),
Liv Ullmann (*Eva*), Lena Nyman (*Helena*),
Halvar Björk (*Viktor*), Marianne Aminoff,
Arne Bang-Hansen (*zio Otto*), Gunnar
Björnstrand (*Paul*), Erland Josephson (*Josef*),
Georg Lokkeberg (*Leonardo*), Linn Ullmann (*Eva
da Bambina*), Knut Wigert, Eva von Hanno,
Mimi Pollak

Bergman spiegò: "Ci sono donne così. Rifiutano di essere disturbate dai loro figli, Non vogliono perdere tempo con i loro problemi. Hanno la loro vita, la loro carriera. Tutto il resto non conta. È di una donna così che ho voluto parlare".

Sinfonia d'autunno ci racconta del rapporto tra Charlotte, affermata pianista perennemente in viaggio che da poco ha perso il proprio compagno, e sua figlia Eva, scrittrice sposata con il pastore luterano Viktor, che vive nella sensazione della presenza del figlio Eric, annegato nel fiordo vicino il giorno in cui compiva i quattro anni. La coppia si prende cura della sorella più piccola di Eva, Helena, immobilizzata da una malattia progressiva. Eva invita Charlotte a passare da loro un piccolo periodo di vacanza dopo di non essersi viste per sette anni. Al suo arrivo, Eva la accoglie con affettuosa gioia e le comunica, a sua sorpresa e disgusto, che nella stanza accanto alla sua si trova Helena. Successivamente nel film, la figlia fa ascoltare alla madre il *Preludio n. 2* di Chopin. Charlotte, pianista eccelsa, fa finta di non dare importanza alle imperfezioni dell'esecuzione della figlia, tuttavia, quest'ultima se ne accorge e chiede alla madre di eseguire lo stesso brano. Charlotte

Il film.

Eva, scrittrice e moglie del pastore luterano Viktor, dedica il suo tempo alla sorella malata Helena. Invita la madre, Charlotte, concertista di piano affermata che da poco ha perso il compagno, a stare da loro per un periodo di vacanza. All'arrivo della madre le due donne si avvicinano, per poi scontrarsi in un vortice di accuse e rancori accumulati nel tempo.

La diafora.

Si tratta di una figura retorica per cui una parola viene ripetuta, all'interno di uno stesso periodo, con significato, sfumatura, enfaticizzazione di significato diversi; per es.: *Quell'arte che fa parer uomini gli uomini* (G. Leopardi, *Pensieri*).
(Fonte: www.treccani.it)

dà alla propria figlia una grande lezione di musica ma una pessima dimostrazione di maternità.

Dopo un effimero riavvicinamento, madre e figlia si scontrano in un violento litigio. Eva accusa la madre di averla abbandonata quando era ancora una bambina, lasciando da solo anche suo marito e rinchiudendo Helena in una casa di cura che ha fatto solo aggravare la sua condizione: "Non hai attenuanti, mi dispiace. Non ci può essere perdono. Sei sempre riuscita ad assolverti, ma non puoi deciderlo da sola. Devi assumerti le tue responsabilità e le tue colpe, come tutti gli altri (...) Mamma, è così? La sconfitta della figlia è il trionfo della madre? Mamma, il mio dolore è un tuo piacere segreto?".

L'onda di ricordi e rancore destata nell'infanzia, induce Eva a rimproverare l'egoismo della madre che, dopo essersi inutilmente difesa ed affranta dal senso di colpa, riprende il suo viaggio prima del previsto in compagnia di Paul, il suo agente, ritornando così alla sua vita piena di impegni professionali. Eva, nella speranza che Dio abbia presto bisogno di lei, scrive una lettera riconciliante a Charlotte nella quale le chiede perdono per averla fatta

soffrire. Questa lettera lascia aperta una possibilità di salvezza.

La casa di Eva, apparentemente messa in secondo rilievo, diventa il luogo dell'annientamento nato dall'incomunicabilità tra madre e figlia, acquisendo di conseguenza due connotazioni diverse che si trovano agli antipodi di due esistenze che rifiutano di abbandonarsi all'amore: Charlotte, colpevole di aver anteposto la carriera di pianista alla famiglia, non desta che *odio*; Eva, dolce e tenera nella superficie, nasconde un *rancore* profondo che la rende acida e spietata. Questo luogo, *diafora* dell'angoscia umana, racchiude la quasi impercettibile speranza dell'odio e del rancore che tramutano in amore.



Salotto dove Charlotte dimostra di essere una grande musicista ma una pessima madre.



In queste pagine:
infanzia di Eva,
nascita del rancore.

In queste pagine:
casa di Eva.



L'impercettibile speranza dell'amore. |





Fanny e Alexander

*Tutto può avvenire,
tutto è possibile e probabile.
Tempo e spazio non esistono;
su una base minima di realtà,
l'immaginazione disegna motivi nuovi.*

Helena Ekdhall, *Fanny e Alexander*.





Nelle pagine precedenti:
scene tratte dal film *Fanny e Alexander*.

Sopra:
fiume Uppsala,
spartiacque della storia della famiglia Ekdahl.

Tormento e Speranza, *antitesi* della vita

Titolo originale: *Fanny och Alexander*
Paese di produzione: Svezia, Francia, Germania Ovest

Produzione: Svensk Filmindustri (SF), Cinematograph Ab (televisione svedese), Gaumont International (Francia), Svt Drama, Persona Film, Tobis Film Kunst (Germania)

Anno: 1982

Durata: 197'

Colore: Colore

Audio: Sonoro

Soggetto: Ingmar Bergman

Sceneggiatura: Ingmar Bergman

Fotografia: Sven Nykvist

Montaggio: Sylvia Ingemarsson

Musiche: Benjamin Britten, Daniel Bell, Frans Helmerson, Fryderyk Chopin, Marianne Jacobs, Robert Schumann

Scenografia: Anna Asp, Susanne Lingheim

Costumi: Marik Vos-Lundh

Interpreti: Pernilla Allwin (*Fanny Ekdahl*), Bertil Guve (*Alexander Ekdahl*), Ewa Fröling (*Emilie Ekdahl*), Gun Wallgren (*Helena Ekdahl*), Jarl Kulle (*Gstav Adolf Ekdahl*), Allan Edwall (*Oscar Ekdahl*), Borje Ahlstedt (*Carl Ekdahl*), Pernilla August (*Maj*), Jan Malmström (*vescovo Vergerus*), Erland Josephson (*Isak Jacobi*), Gunnar Björnstrand (*Filip Landahl*), Kristina Almgren (*Putte*), Harriet Andersson (*Justina*), Anna Bergman (*Hanna Schwartz*), Mats Bergman (*Aron*), Stina Ekblad (*Ismael*), Siv Ericks (*Alida*), Majlis Granlund (*Vega*), Marie Granlund (*Petra*), Sonya Hedenbratt (*Emma*), Svea Holst (*Ester*), Kabi Laretei (*Anna*), Mona Malm (*Alma Ekdahl*), Lena Olin (*Rosa*), Gosta Prezueilius (*Elsa Bergius*), Christina Schollin (*Lydia Ekdahl*), Kerstin Tidelius (*Henrietta Vergerus*), Eva Von Hanno (*Berta*), Pernilla Wahlgren (*figlia del vescovo*), Angelica Wallgren (*Eva*), Emelie Weko (*Jenny*)

Film-testamento di Ingmar Bergman. *Fanny e Alexander*, diviso in un breve prologo, cinque capitoli (*il Natale, il fantasma, il commiato, i fatti dell'estate, i demoni*), ed un lungo epilogo, racconta la storia della famiglia Ekdahl di Uppsala, in Svezia, tra il Natale del 1907 e la primavera del 1909, mettendo in evidenza la religione, l'arte, la magia, e la varie sfaccettature della Vita, quest'ultima pervasa dalla speranza e dalla fede.

Il film ha inizio sulle note di Schumann. Alexander vaga nella casa della nonna Helena, contigua a quella dei genitori: Oscar Ekdahl, direttore dell'Uppsala Theater di proprietà della famiglia, ed Emilie Ekdahl, prima attrice. Gli Ekdahl sono una famiglia facoltosa, guidata soprattutto dalla figura della nonna, madre non solo di Oscar ma di Gustav Adolf e di Carl. Il primo dirige il ristorante del teatro ed è sposato con Alma, il secondo è un professore universitario perennamente indebitato sposato con la tedesca Lydia, vittima degli episodi di ira del marito.

Il film.

La tormentata storia della famiglia Ekdahl di Uppsala agli inizi del secolo, visto con gli occhi dell'adolescente Alexander e della sorellina Fanny. Fortemente autobiografico, è il *film-testamento* di Bergman e un omaggio al teatro ed al cinema: due mondi nei quali "tutto può accadere, tutto è possibile e verosimile".

L'antitesi.

Figura retorica che consiste in una contrapposizione di parole e concetti in cui talvolta si nega l'uno affermando il contrario. Efficace perché mostra due aspetti contrastanti di ciò che si descrive, come se si volesse far capire il tormento interno di chi parla e l'angoscia di una situazione che non è calma né tranquilla; es.: *So che non foco, ma ghiaccio eravate / o mie candide fedi giovanili / sotto il cui manto vissi / come un tronco sepolto nella neve...* (V. Cardarelli, *Illusa gioventù*). (Fonte: www.treccani.it)

Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
Prologo,
teatro di marionette.

Nelle pagine successive:
casa di Helena Ekdahl,
tra la *realtà* e la *fantasia*.

Prologo.

Il sipario di un teatrino di marionette si apre. Alexander ha dieci anni. Egli vaga inquieto ed incantato tra le varie stanze e gli oggetti in casa della nonna. Diventa quasi impossibile scindere la *realtà* dalla *fantasia*.





Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
Atto primo;
La famiglia Ekdahl celebra il Natale;
fiume Uppsala.

Nelle pagine successive:
casa Ekdahl,
un grande *palcoscenico*.

Capitolo 1. Il Natale.

Questo episodio si apre in teatro con la messa in scena della *Rappresentazione della Nascita di Cristo*, a cui seguono i festeggiamenti tra le quinte ove Oscar, con l'animo commosso, parla del teatro come *quel piccolo mondo che si contrappone al grande mondo della Realtà*. Tutta la famiglia si trasferisce a casa della nonna, incluso Isak Jacobi, antiquario ed usuraio ebreo, antico amante di Helena, amico di famiglia, e "zio" dei bambini. La cena natalizia si svolge tra canti, balli e regali. La celebrazione è avvolta da un clima sereno e felice: la famiglia ascolta attentamente la lettura del Nuovo testamento da parte di Oscar nell'accogliente salone, nella camera dei bambini, invece, regna il "caos" e l'eccitazione. Durante la notte, Alexander non riesce ad addormentarsi ed allora aziona la *lanterna magica* svegliando anche gli altri bambini, i quali rimangono affascinati e spaventati da quelle immagini meravigliose. Nel frattempo, Gustav Adolf si abbandona ai piaceri carnali con la governante Maj, mentre Carl, a differenza del fratello, discute con la propria moglie da cui, in realtà, vuole essere consolato. Nel salotto di casa Ekdahl, Helena, triste e malinconica, si intrattiene con Isak ricordando i vecchi tempi.



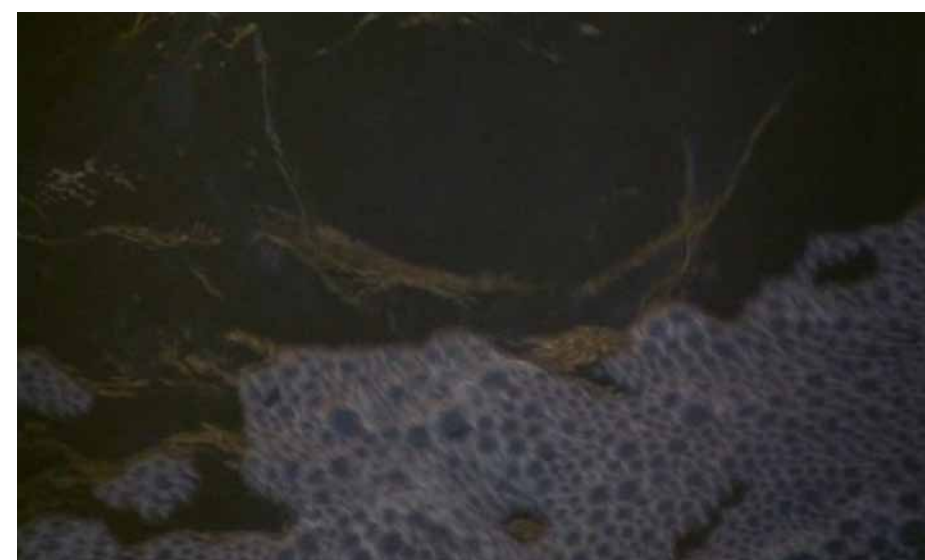


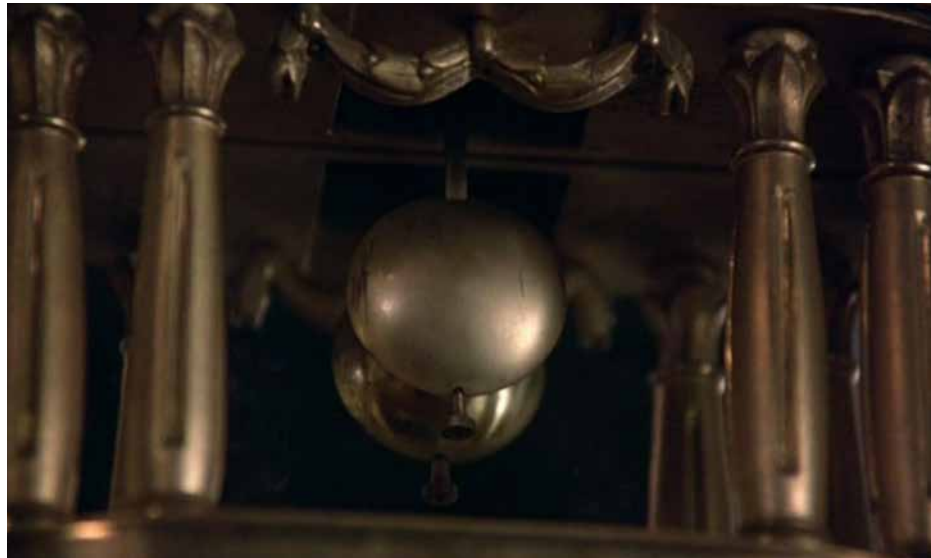
Pagina di fianco:
 (dall'alto verso il basso)
Atto secondo;
Il fantasma;
 fiume Uppsala.

Nelle pagine successive:
 l'*addio* di Oscar Ekdahl.

Capitolo 2. Il fantasma.

A teatro si tengono le prove per l'*Amleto*. Oscar, che interpreta lo spettro del re Amleto, è colpito da un attacco al cuore ed è subito trasportato a casa. Alexander è testimone di questo tragico episodio. La breve agonia di Oscar è attenuata dai familiari che gli stanno vicino, tuttavia, Alexander è preso da un enorme terrore che lo fa avvicinare con riluttanza al padre, facendo fatica a sopportare lo sguardo intenso di quest'ultimo prima del suo definitivo *addio*. Durante i funerali officiati dal vescovo luterano Vergerus, Alexander estrinseca il suo dolore pronunciando parole oscene, atteggiamento davanti al quale Fanny, sorella di otto anni di Alexander, si mostrerà comprensiva. Arrivata la notte, i due fratelli, mentre guardano le immagini della lanterna magica, sentiranno le note del clavicembalo. Scopriranno poi che a suonarlo è il padre, Oscar, o meglio, il suo fantasma.





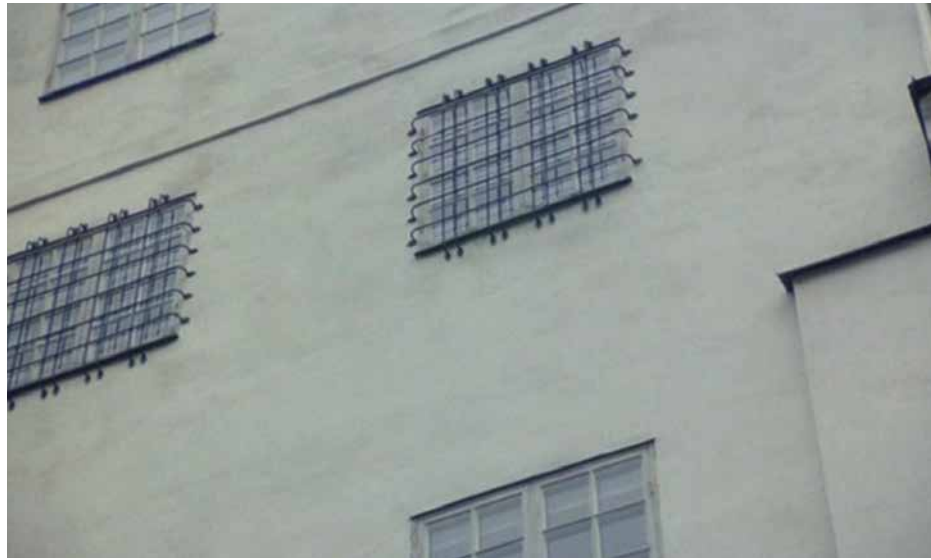
Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
Atto terzo;
La rottura;
fiume Uppsala.

Nelle pagine successive:
palazzo vescovile,
la nuova vita di Fanny e Alexander.

Capitolo 3. Il commiato.

Arrivata la primavera, Vergerus concretizza le sue attenzioni nei confronti di Emilie in una richiesta di matrimonio. L'annuncio di questa decisione viene fatto ai bambini dopo che il vescovo rimprovera Alexander per una menzogna detta a scuola. È questa la prima volta che Vergerus prova ad esercitare quel ruolo paterno ed autoritario che Alexander non riconoscerà mai. Il fantasma di Oscar ricompare, egli è vestito di bianco, silenzioso ma comprensivo, e afflitto, per la sorte del proprio figlio. Vergerus "costringe" Emilie a promettere che dopo il matrimonio si sarebbero trasferiti nella casa del vescovo, casa fredda e spoglia di tutto, compresa i giochi dei bambini. Il matrimonio finalmente si consuma. La nuova vita dei bambini è piena di momenti di tensione, la madre e la sorella di vergerus sono spietate e rigide, vivie insieme a loro anche la zia malata Elsa. L'odio e l'avversione di Fanny e Alexander nei confronti del nuovo patrigno diventera ogni volta pù tangibile. Emilie capirà presto che la situazione è tutt'altro che sostenibile.





Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
Atto quarto;
Eventi d'Estate;
Senza notizie di Fanny e Alexander.

Nelle pagine successive:
casa di vacanze della nonna Helena.

Capitolo 4. I fatti dell'estate.

Arriva l'estate del 1908. Ci troviamo nella casa di vacanze di Helena. Maj, incinta di Gustav Adolf, le fa visita, impensierita perché non ha più ricevuto notizie di Fanny e Alexander. Va a trovarla anche il fantasma di Oscar, preoccupato anche lui per i propri figli. Nel frattempo nella casa vescovile, i due bambini, dopo un immotivato castigo, vengono rinchiusi nella loro stanza fredda e spartana. Alexander racconta a Justina, la governante, di aver visto i fantasmi della prima moglie e delle figlie del vescovo, morte annegate, che accusavano Vergerus di averle chiuse a chiave nella loro stanze per cinque giorni interi, e di essere stato proprio lui il responsabile del loro decesso. Justina riporta quanto raccontato da Alexander al vescovo, egli lo punisce frustrandolo severamente in assenza della madre che in quel momento si trova a casa della nonna. Emilie confessa ad Helena il proprio dolore e la propria impotenza davanti alla crudeltà di Vergerus. Ella ha capito che il marito non le permetterà di divorziare, e tanto meno adesso che aspetto un suo figlio.



FJÄRDE AKTEN



SOMMARENS
HÄNDELSE



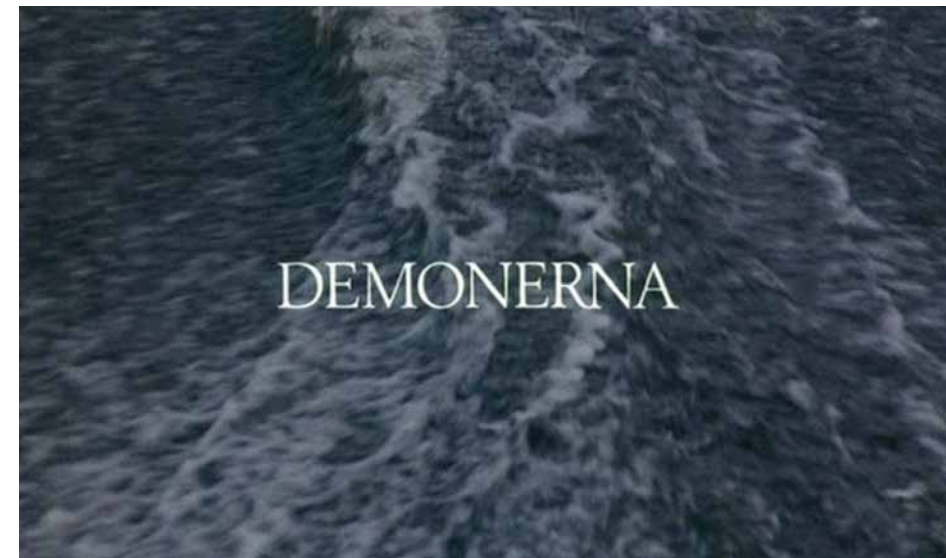


Pagina di fianco:
(dall'alto verso il basso)
Atto quinto;
Demoni;
fiume Uppsala.

Nelle pagine successive:
Isak Jacobi porta via Fanny
e Alexander di nascosto;
casa-bottega *magica* di Isak Jacobi;
il *fuoco*, la *condanna* di Vergerus.

Capitolo 5. I demoni.

Isak Jacobi, di nascosto, riesce a portar via Fanny e Alexander dalla casa del vescovo, Li nasconde nella sua casa-bottega dove insieme a lui vivono i nipoti Aron ed Ismael. Il primo costruisce dei burattini e marionette, il secondo è rinchiuso in una piccola stanza perché considerato pericoloso. Durante la notte, in complicità con Aron, Alexander scopre i misteri di quel luogo e sperimenta *la forza dei propri pensieri* dopo una visita fatta ad Ismael. Nel frattempo nella casa vescovile, Emilie, non riuscendo a dormire, beve del brodo con bromuro, aggiunto dell'altro - di nascosto - per Vergerus. Quest'ultimo, sopraffatto dal sonno, non riesce ad impedire la partenza della moglie dopo che ella gli annuncia che se ne andrà via per sempre. Il vescovo muore consumato dal fuoco quando Elsa, dopo esserle caduta addosso la lampada a petrolio, correrà in fiamme fino al suo letto. Il giorno successivo, a casa della madre, Helena viene informata della morte del marito causa uno sfortunato insieme di circostanze.





Epilogo.

È primavera. A casa Ekdahl si festeggia la nascita di due bambine, quella di Emilie e quella di Maj. Gustav tiene un discorso in omaggio al teatro ed alle piccole gioie della vita. La sera, Emilie propone a sua madre di gestire insieme il teatro dandole in lettura l'ultima opera di August Strindberg. Il film si conclude con la nonna Helena che legge, con Alexander rifugiato nel suo grembo - dopo che egli ha visto materializzarsi il fantasma di Vergerus che gli rivolge le parole "non puoi fuggirmi" -, le parole del drammaturgo nella prefazione de *Il sogno*: "Tutto può avvenire, tutto è possibile e probabile. Tempo e spazio non esistono; su una base minima di realtà, l'immaginazione disegna motivi nuovi".



Fanny e Alexander si svolge quasi esclusivamente all'interno di diversi luoghi, lasciando agli ambienti esterni una funzione soprattutto strumentale che specifica la collocazione spaziale, il passaggio delle stagioni oppure quello che avviene per passare da una situazione ad un'altra. Inoltre, l'acqua che scorre nel fiume che attraversa Uppsala funge da spartiacque tra le varie sequenze. L'epilogo è la chiusura del cerchio, la fine riprende l'inizio: sebbene tutto sia cambiato, la cose tornano al proprio posto; Alexander torna a casa della nonna; la celebrazione per la nascita delle bambine si svolge nello stesso salone in cui si festeggia il Natale all'inizio del film; teatro e famiglia si complementano di nuovo, e questa volta l'unione sembra irrevocabile.

L'intreccio della storia si snoda attraverso i tre spazi principali che scandiscono le vicissitudini di Fanny e Alexander.

La casa della nonna Helena. Questo luogo diventa, metaforicamente, il paradiso. In più, i drappaggi, i tendaggi, le decorazioni barocche, la predominanza del rosso - che dona una sensazione di vitalità, energia ed amore -, evocano le caratteristiche di un grande palcoscenico, concetto ribadito dal piccolissimo teatrino di marionette che possiamo apprezzare nell'incipit.

Il palazzo vescovile di Vergerus. Luogo paragonabile all'inferno. Questo ambiente ha le sembianze di una prigione priva di vita, dominano il bianco, il grigio ed il nero - rimando alla sofferenza e nostalgia di cui i due fratelli sono vittime -, è uno spazio chiuso, austero e lugubre. La claustrofobia che emana viene messa a nudo dall'impossibilità di Fanny e Alexander di uscire restandoci prigionieri.

La casa-bottega dell'ebreo Isak Jacobi. Luogo che assomiglia al purgatorio. I colori sono quasi assenti, il buio e la luminosità convivono in un gioco eterno. È a tutti gli effetti un luogo magi-

Dall'alto verso il basso:
casa della nonna Helena, paradiso;
palazzo vescovile di Vergerus, inferno;
casa-bottega di Isak Jacobi, purgatorio.

co, fantastico ed inquietante allo stesso tempo, ci si perde con facilità. Quando Alexander si sveglia nel cuore della notte, egli deve affrontare quel momento fatale e decisivo che cambierà il suo destino: egli è sospeso in quello spazio liminare fra il giorno e la notte, il bene ed il male, la realtà e la fantasia, la riappropriazione della sua vita e la condanna a morte del proprio nemico.

Ognuno di questi tre luoghi - il piccolo teatro della vita, l'anfiteatro della condanna, la vita come magia - sono la contrapposizione, l'antitesi, dell'altro, tuttavia, si rafforzano a vicenda esprimendosi attraverso ciò che sono e ciò che non sono: il tormento e la speranza dei due fratelli, Fanny e Alexander.





Si chiude il cerchio, tutto torna al proprio posto. |

Le figure retoriche come produttrici di *esperienze immediate*

IV

Uno spunto progettuale

Un *luogo*, privato o pubblico che esso sia, è un *agglomerato* di elementi che "mette alla prova" i sensi e pone in primo piano la relazione - in termini qualitativi - tra un individuo e lo spazio vissuto. In un mondo nel quale i modi del vivere sono in continuo cambiamento, i luoghi della quotidianità devono rispondere a specifici requisiti prestazionali e di fruizione, contenendo anche un alto livello espressivo e comunicativo: un'ambiente - privato, pubblico, lavorativo, di consumo - non ci deve solo permettere di svolgere un'attività di una indole specifica, ma, deve darci la possibilità di "costruirci" un mondo attraverso un racconto che agisca sulle nostre sensazioni prima ancora che entri in gioco l'intelletto. La finalità di questa tesi è quella di fornire al progettista d'interni uno strumento - le *figure retoriche* - da aggiungere al proprio bagaglio progettuale attraverso l'accostamento di due campi semantici diversi: quello degli *interni* e quello *letterario*.

Nel progettare, si prende come punto di avvio l'involucro, all'interno del quale si operano delle azioni, precedentemente ragionate, a livello allestitivo e di arredo, e agendo su componenti che donano allo spazio

un'identità specifica - la luce, il colore, le superfici, i volumi, i pieni ed i vuoti, ecc. Queste operazioni fanno sì che l'individuo adotti un comportamento nei confronti dello spazio in cui si trova immerso: in base a delle modalità stabilite dal progettista, l'individuo *vibra al ritmo dell'ambiente, vive un'esperienza*.

Il cinema è, per antonomasia, il mezzo più immediato per vivere un'esperienza: i processi ed i meccanismi che si mettono in atto durante la visione di un film, ci permettono di *vibrare al ritmo della storia raccontata*. Un film, a seconda di una serie di operazioni *psicologiche ed enunciative* che lavorano su di noi, ci permette di "costruirci" un mondo che possiamo scegliere di vivere. Come analizzato nelle prima parte di questo lavoro, diversi studiosi del cinema, semiologi, psicologi e filosofi, constatano il fatto che noi ci rechiamo nel buio della sala cinematografica alla ricerca del tempo - *perduto, presente, o onirico* che esso sia - per vivere in modo emotivo quell'esperienza mancata, quella che mette a nudo la nostra realtà e quella che esprime al meglio i nostri sogni e le nostre speranze. Oltre alle storie ed i personaggi con i quali noi ci identifi-

chiamo, i *luoghi cinematografici* contribuiscono in gran misura all'esaurirsi delle emozioni da noi richieste. Quei *micro- e macro-mondi* - anch'essi in precedenza progettati - ci trasportano in quell'*altrove* di cui parla Roger Odin, quell'*altrove* che ci fa diventare soggetti *onnipercipienti*, accogliendo sia la razionalità che lo spirito di quegli ambienti. L'apprendere del significato dei luoghi cinematografici, varia in base ad ogni spettatore ed al proprio bagaglio esistenziale - esperienziale, culturale e conoscitivo. È in questo momento che entrano in scena le *figure retoriche*: esse possono essere impiegate per regolare le relazioni tra i protagonisti ed i luoghi in cui questi ultimi svolgono le loro vicende; e nello stesso modo per mediare le relazioni tra noi e ciò che percepiamo da quelle stesse immagini. Le figure retoriche sono universali in termini delle infinite interpretazioni suscitate nei confronti dei luoghi che viviamo nei film.

Le figure retoriche, intrinseche ed istintuali in ciascuno di noi, possono essere adoperate in modo analogo, e consapevole, dal progettista d'interni. Ragione di essere di questo lavoro, è quella di rendere consapevole l'uso di tali figure come elementi por-

tanti del progetto, dall'ideazione e metaprogettazione alla progettazione e realizzazione effettiva di un ambiente, pubblico, privato, lavorativo o di consumo, che esso sia. un secondo scopo, di conseguenza, è quello di fornire agli individui delle *esperienze immediate* - immediatezza offerta dal cinema - per una fruizione, sì razionale, ma soprattutto *emozionale* degli spazi: creare esperienze più che spettacolarità; esperienze *in situ* anziché all'interno di una sala buia - senza togliere nessun merito alla tecnica ed alla poetica cinematografiche. Sotto la ottica di questo lavoro, è responsabilità del progettista leggere i comportamenti ed i bisogni degli utenti, tenere in conto gli aspetti socio-culturali e politici del contesto entro il quale si agisce, elaborare soluzioni innovative e coerenti con tale contesto, ma soprattutto, è di fondamentale importanza cogliere *l'universalità* dei legami che possono essere stabiliti da parte di un gruppo - *minuscolo o massiccio* che esso sia - di individui nei confronti di uno stesso luogo.

Progettare un luogo, ricorrendo ad una o più figure retoriche, vuol dire - applicando un parallelismo rispetto al concetto di *semiopratica* di Roger Odin -

creare un'ambiente che: *fornisca delle istruzioni di lettura* che ci permettano di inserirlo in un determinato contesto spazio-temporale; *iconizzi* la realtà prodotta al suo interno attraverso gli elementi che lo compongono - luce, colore, superfici, volumi, pieni e vuoti -, elementi che gli donano *movimento* davanti alla nostra percezione; *eclissi* la sua "unilateralità" spaziale offrendoci nuovi percorsi mentali da compiere, spronando il nostro pensiero ad estrarre infinite dimensioni; *diegetizzi* il suo racconto fornendo gli elementi descrittivi della storia che si manifesta in ognuno di noi; metta ciascuno di noi nella condizione di considerare le possibilità di avere a fare qualcosa con quello spazio, permettendoci di adottare un ruolo all'interno di quella realtà. Progettare secondo l'utilizzo di una determinata figura retorica - abbinata ad operazioni di natura più tecnica -, pone davanti all'individuo la scelta di divenire quel soggetto *onnipercipiente* - in base al suo bagaglio esperienziale - che si "auto-costruisce" un mondo con l'aiuto dell'ambiente nel quale si trova immerso. Il progettista, deve cercare *l'universalità* nei luoghi che progetta: questa universalità non risiede soltanto nella fruizione oggettiva di uno

spazio da parte di ogni utente, ma nella capacità di un ambiente di mutare costantemente e diventare uno *specchio* davanti ad un ventaglio infinito di esperienze empiriche umane. Questi luoghi, risultato dell'unione di due campi semantici differenti, agiranno direttamente nella nostra realtà, nei nostri luoghi quotidiani sotto diverse forme - una casa, un ufficio, un negozio, una scuola, un ristorante, un museo, un ospedale, un aeroporto. Suddetti *paesi retorici* - riprendendo il concetto sviluppato dall'antropologo francese Marc Augé - si contraddistinguono per la loro capacità - davanti ad un bambino, un adulto o una persona anziana - di innescare in ognuno di noi una esperienza intima e personale che rispecchi quella tappa particolare della nostra vita: la nostra infanzia, la nostra adulezza e la nostra anzianità.

È questa la motivazione dietro la scelta dei luoghi cinematografici di Andrej Tarkovskij, Lars Von Trier ed Ingmar Bergman: questi registi esprimono la *polifonia della vita* in modo sublime ed incommensurabile. Gli ambienti presenti nelle loro opere, esaminati attraverso un'analisi che si avvale delle figure retoriche, rispecchiano la condizione esist-

enziale dei personaggi principali davanti a cui noi *vibriamo* e con la quale ci *identifichiamo*. Questi spazi fungono da catalizzatori dell'infanzia (Tarkovskij), del dramma dell'adulezza (Von Trier) e della crisi davanti alla morte immanente (Bergman). Essi rispecchiano la *vita*. Vita che il progettista deve traslare nei luoghi che frequentiamo tutti i giorni. *Vita fondamentale per l'individuo*.

Indice iconografico

I. I **luoghi (cinematografici), racconto dei nostri sogni e ricordi.**

- 14-15 | Immagini tratte da *Muriel, il tempo di un ritorno*, Alain Resnais, 1963.
 18 | Immagini tratte da *I figli della violenza*, Luis Buñuel, 1950.
 20 | Immagini tratte da *Decalogo 3: Ricordati di santificare le feste*, Krzysztof Kieślowski, 1988-1989.
 22-25 | Immagini tratte da *Arca Russa*, Aleksander Sokurov, 2002.
 26 | Immagini tratte da *Decalogo 6: Non commettere atti impuri*, Krzysztof Kieślowski, 1988-1989.
 28 | Immagini tratte da *Images*, Robert Altman, 1972.
 31 | Immagini tratte da *Collateral*, Michael Mann, 2004.
 32-33 | Immagini tratte da *L'amante perduta*, Alfred Hitchcock, 1946.
 34-37 | Immagini tratte da *Il cielo sopra Berlino*, Wim Wenders, 1987.
 38 | Immagini tratte da *Manhattan*, Woody Allen, 1979.
 40 | Immagini tratte da *Stromboli (Terra di Dio)*, Roberto Rossellini, 1950.
 43 | Immagine tratta da *Lezioni di piano*, Jane Campion, 1993.
 45 |
 1. *Absence of Subject*. (Fonte:www.flickr.com)
 2. Museo Ebraico di Berlino. (Fonte:www.flickr.com)
 3. Casa-studio Luis Barragán. (Fonte:www.flickr.com)
 4. Interno Ferrari Store. (Fonte:www.flickr.com)
 47 | Immagini tratte da *Stromboli (Terra di Dio)*, Roberto Rossellini, 1950.

II. **Vivere e costruire il luogo (cinematografico).**

- 52-56 | Immagini tratte da *Easy Rider*, Dennis Hopper, 1969.
 61 | Immagine tratta da *Amores perros*, Alejandro González Iñárritu, 2000.
 63 | Immagini tratte da *The Sound of Music*, Robert Wise, 1965.
 65 | Immagini tratte da *La donna che visse due volte*, Alfred Hitchcock, 1958.
 67 | Immagini tratte da *Il trono di sangue*, Akira Kurosawa, 1957.
 69 | Immagini tratte da *Elephant*, Gus Van Sant, 2003.
 71 | Immagini tratte da *Quarto potere*, Orson Welles, 1941.
 73 | Immagine tratta da *Il conformista*, Bernardo Bertolucci, 1970.
 74-77 | Immagini tratte da *La leggenda del pianista sull'oceano*, Giuseppe Tornatore, 1988.
 78-81 | Immagini tratte da *M - Il mostro di Düsseldorf*, Fritz Lang, 1931.
 82 | Immagini tratte da *Il palloncino rosso*, Albert Lamorisse, 1956.
 84 | Immagini tratte da *Fiori d'equinozio*, Yasujiro Ozu, 1958.
 87 | Immagini tratte da *Tarda primavera*, Yasujiro Ozu, 1949.
 88 |
 5. 6. 7. Immagini tratte da *Fiori d'equinozio*, Yasujiro Ozu, 1958.
 8. 9. 10. Immagini tratte da *Tarda primavera*, Yasujiro Ozu, 1949.
 90 | Immagini tratte da *8 ½*, Federico Fellini, 1963.
 93 | Immagini tratte da *Ieri, oggi, domani*, Vittorio De Sica, 1963.
 95 | Immagini tratte da *Synecdoche, New York*, Charlie Kaufman, 2008.
 97 | Immagini tratte da *Lanterne rosse*, Zhāng Yímóu, 1991.

- 99 | Immagini tratte da *Decalogo 5: Non uccidere*, Krzysztof Kieślowski, 1988-1989.
 101 | Immagini tratte da *The Grand Budapest Hotel*, Wes Anderson, 2014.
 103 | Immagini tratte da *Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968.
 105 | Immagini tratte da *2001: Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, 1968.
 107 | Immagini tratte da *La morte corre sul fiume*, Charles Laughton, 1955.
 109 |
 11. 12. 13. 14. Immagini tratte da *Il conformista*, Bernardo Bertolucci, 1970.
 15. 16. 17. 18. Immagini tratte da *8 ½*, Federico Fellini, 1963.
 112-115 | Immagini tratte da *The Shining*, Stanley Kubrick, 1980.
 116-123 | Immagini tratte dal *Decalogo* di Krzysztof Kieślowski, 1988-1989.

III. **La polifonia della vita nei luoghi di Andrej Tarkovskij, Lars Von Trier ed Ingmar Bergman.**

- 134 | Andrej Tarkovskij. (Fonte:www.flickr.com)
 137-149 | Immagini tratte da *L'infanzia d'Ivan*, Andrej Tarkovskij, 1962.
 151-165 | Immagini tratte da *Solaris*, Andrej Tarkovskij, 1972.
 167-185 | Immagini tratte da *Lo specchio*, Andrej Tarkovskij, 1975.
 187-203 | Immagini tratte da *Stalker*, Andrej Tarkovskij, 1979.
 205-221 | Immagini tratte da *Nostalghia*, Andrej Tarkovskij, 1983.
 223-237 | Immagini tratte da *Sacrificio*, Andrej Tarkovskij, 1986.
 240 | Lars Von Trier. (Fonte:www.flickr.com)
 243-269 | Immagini tratte da *Le onde del destino*, Lars Von Trier, 1996.
 271-285 | Immagini tratte da *Idioti*, Lars Von Trier, 1998.
 287-305 | Immagini tratte da *Dancer in the Dark*, Lars Von Trier, 2000.
 307-325 | Immagini tratte da *Antichrist*, Lars Von Trier, 2009.
 327-343 | Immagini tratte da *Melancholia*, Lars Von Trier, 2011.
 345-385 | Immagini tratte da *Nymphomaniac Vol. I e Vol. II*, Lars Von Trier, 2013.
 388 | Ingmar Bergman. (Fonte:www.flickr.com)
 391-409 | Immagini tratte da *Il settimo sigillo*, Ingmar Bergman, 1957.
 411-425 | Immagini tratte da *Come in uno specchio*, Ingmar Bergman, 1961.
 427-441 | Immagini tratte da *Luci d'inverno*, Ingmar Bergman, 1963.
 443-461 | Immagini tratte da *Il silenzio*, Ingmar Bergman, 1963.
 463-477 | Immagini tratte da *Persona*, Ingmar Bergman, 1966.
 479-497 | Immagini tratte da *Sussurri e grida*, Ingmar Bergman, 1972.
 499-513 | Immagini tratte da *Sinfonia d'autunno*, Ingmar Bergman, 1978.
 515-551 | Immagini tratte da *Fanny e Alexander*, Ingmar Bergman, 1982.

Bibliografia

Augé M., *La guerra dei sogni. Esercizi di etno-fiction*, Elèuthera, Milano, 1998.

Augé M., *Nonluoghi*, Elèuthera, Milano, 2009.

Augé M., *Rovine e macerie*, Bollati Boringhieri editori, Torino, 2004.

Bergman I., *Lanterna magica*, Garzanti, Milano, 2008.

Bordwell D., *Ozu and the Poetics of Cinema*, British Film Institute, Londra, 1988.

Burch N., *Il lucernario dell'infinito*, Pratiche editrice, Parma, 1994.

Burch N., *To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema*, University of California Press, Berkeley, 1979.

Casetti F., Chio F., *Analisi del film*, Bompiani, Milano, 2007.

Certeau M., *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, California, 1988.

Chion M., *Stanley Kubrick. L'umano, né più né meno*, Lindau, Torino, 2006.

Coviello M., *Figure retoriche & pubblicità. Ricettario per art director e copywriter*, FrancoAngeli, Milano, 2009.

Deleuze G., *Cinéma 2. L'images-temps*, Les Éditions de Minuit, Parigi, 1985.

Dorfles G., *Fatti e fattoidi*, Neri Pozza editore, Roma, 1997.

Ėjzenštejn S., *Il montaggio*, Marsilio, Venezia, 1986.

Ėjzenštejn S., *Lezioni di regia*, Einaudi, Torino, 1964.

Elsaesser T., Hagener M., *Teoria del film*, Einaudi, Torino, 2009.

Fumagalli A., *I vestiti nuovi del narratore. L'adattamento da letteratura a cinema*, Il Castoro, Milano, 2004.

Genette G., *Nuovo discorso del racconto*, Einaudi, Torino, 1987.

Ghirri L., *Lezioni di fotografia*, Quodlibet, Macerata, 2010.

Lasagna R., *Lars Von Trier*, Gremese, Roma, 2003.

Lem S., *Solaris*, Sellerio, Palermo, 2013.

Maffei L., Fiorentini A., *Arte e cervello*, Zanichelli, Bologna, 2008.

Mamet D., *I tre usi del coltello*, minimum fax, Roma, 2002.

Masi S., Lancia E., *I film di Roberto Rossellini*, Gremese editore, Roma, 1987.

Masoni T., Vecchi P., *Andrej Tarkovskij*, Editrice Il Castoro, Milano, 1997.

Metz C., *Film Language. A Semiotics of the Cinema*, Oxford University Press, New York, 1974.

Morin E., *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, Parigi, 1956.

Nepoti R., *L'illusione filmica. Manuale di filmologia*, UTET, 2004.

Odin R., *Della Finzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2004.

Rondolino G., Tomasi D., *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, UTET, Torino, 1995.

Schnitzler A., *Doppio sogno*, Adelphi, Milano, 2012.

Schultz B., *Le botteghe color cannella*, Einaudi, Torino, 2001.

Sobchack V., *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley, 2004.

Tarkovskij A., *Scolpire il tempo*, Ubulibri, Milano, 1988.

Truffaut F., *Il cinema secondo Hitchcock*, Il Saggiatore, Milano, 2009.

Žižek S., *The Fright of Real Tears*, British Film Institute, Londra, 2001.

Filmografia

Andrej A. Tarkovskij.

L'infanzia d'Ivan (Ivanovo detstvo), 1962.

Solaris (Soljaris), 1972.

Lo specchio (Zerkalo), 1974.

Stalker, 1979.

Nostalghia, 1983.

Sacrificio (Offret), 1986.

Lars Von Trier.

Le onde del destino (Breaking the Waves), 1996.

Idioti (Idioterne), 1998.

Dancer in the Dark, 2000.

Antichrist, 2009.

Melancholia, 2011.

Nymphomaniac Vol. I e Vol. II, 2013.

Ingmar Bergman.

Il settimo sigillo (Det sjunde inseglet), 1957.

Come in uno specchio (Sasom i en spegel), 1961.

Luci d'inverno (Nattvardsgästerna), 1963.

Il silenzio (Tystnaden), 1963.

Persona, 1966.

Sussurri e grida (Viskningar och rop), 1972.

Sinfonia d'autunno (Höstsonaten), 1978.

Fanny e Alexander (Fanny och Alexander), 1982.

8 ½, Federico Fellini, 1963.

2001: Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey), Stanley Kubrick, 1968.

L'amante perduta (Notorious), Alfred Hitchcock, 1946.

Amores perros, Alejandro González Iñárritu, 2000.

Gli anni in tasca (L'argent de Poche), François Truffaut, 1976.

Il cielo sopra Berlino (Der Himmel über Berlin), Wim Wenders, 1987.

Collateral, Michael Mann, 2004.

Il conformista, Bernardo Bertolucci, 1970.

Decalogo (Dekalog), Krzysztof Kieślowski, 1988-1989.

La donna che visse due volte (Vertigo), Alfred Hitchcock, 1958.

Easy Rider, Dennis Hopper, 1969.

Elephant, Gus Van Sant, 2003.

Eyes Wide Shut, Stanley Kubrick, 1999.

I figli della violenza (Los olvidados), Luis Buñuel, 1950.

Fiori d'eqinozio (Higanbana), Yasujirō Ozu, 1958.

The Grand Budapest Hotel, Wes Anderson, 2014.

Ieri, oggi, domani, Vittorio De Sica, 1963.

Images, Robert Altman, 1972.

La Jetée, Chris Marker, 1962.

Lanterne Rosse (Dahong Denglong Gaogao Gua), Zhāng Yimóu, 1991.

La leggenda del pianista sull'oceano, Giuseppe Tornatore, 1988.

Lezioni di piano (The Piano), Jane Campion, 1993.

M - Il mostro di Düsseldorf (M - Eine Stadt sucht einen Mörder), Fritz Lang, 1931.

Manhattan, Woody Allen, 1979.

Metropolis, Fritz Lang, 1927.

Metropolis, Giorgio Moroder, 1984.

La morte corre sul fiume (The night of the Hunter), Charles Laughton, 1955.

Mulholland Drive, David Lynch, 2001.

Muriel, il tempo di un ritorno (Muriel, ou le temps d'un retour), Alain Resnais, 1963.

Il palloncino rosso (Le ballon rouge), Albert Lamorisse, 1956.

Place of Work, Margaret Tait, 1976.

Quarto potere (Citizen Kane), Orson Welles, 1941.

La Région Centrale, Michael Snow, 1971.

Rosemary's Baby, Roman Polanski, 1968.

Sentieri selvaggi (The Searchers), John Ford, 1956.

The Shining, Stanley Kubrick, 1980.

Solar Breath, Michael Snow, 2002.

The Sound of Music, Robert Wise, 1965.

Stromboli (Terra di Dio), Roberto Rossellini, 1950.

Synecdoche, New York, Charlie Kaufman, 2008.

Tarda primavera (Banshun), Yasujiro Ozu, 1949.

Tempo di divertimento (Playtime), Jacques Tati, 1967.

Il trono di sangue (Kumonosu-jō), Akira Kurosawa, 1957.

L'uomo nell'ombra (The ghost Writer), Roman Polanski, 2010.

Viaggio a Tokyo (Tokyo monogatari), Yasujiro Ozu, 1953

Wavelength, Michael Snow, 1967.

Articoli e pubblicazioni

Barthes R., *Rhétorique de l'image*, 1964.

Brunick K. L., Cutting J. E., *Coloring the Animated World: Exploring Human Color Perception and Preference through the Animate Film*, in *Cognitive Media Theory*, Oxford University Press.

Cutting J. E., DeLong J. E., Nothelfer C. E., *Attention and Evolution of Hollywood Film*, in *Psychological Science*, SAGE, New York, 2010.

Cutting J. E., *Event-Indexing Analysis*, Cornell University Press, New York, 2014.

Cutting J. E., *Event Segmentation and Seven Types of Narrative Discontinuity*, in *Acta Psychologica*, Cornell University Press, New York, 2014.

Cutting J.E., *How light and Motion Bathe the Silver Screen*, in *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, vol. 8, Cornell University Press, New York, 2014.

Cutting J. E., Candan A., *Movies, Evolution and Mind. From Fragmentation to Continuity*, Cornell University Press, New York, 2014.

Cutting J. E., *Perceiving Scenes in Film and in the World*, University of Southern Illinois Press, Carbondale, 2005.

Cutting J. E., *The Shape and Psychophysics of Cinematic Space*, in *Behaviour Research Methods, Instruments, & Computers*, Cornell University Press, New York, 1986.

DeLong J. E., Brunick K. L., Cutting J. E., *Film through the Human Visual System: Finding Patterns and Limits*, in *Social Science of Cinema*, Cornell University Press, New York, 2012.

Prince S., *The Discourse of Pictures. Iconicity and Film Studies*, in *Film Quarterly*, vol. 47, University of California Press, California, 1993.

Smith T. J., Mital P. K., *Attentional Synchrony and the Influence of Viewing task on Gaze Behaviour in Static and Dynamic Scenes*, in *Journal of Vision*, University of London, Londra, 2013.

Smith T. J., *A Window on Reality: Perceiving Edited Moving Images*, in *Current Directions in Psychological Science*, SAGE, New York 2012.

Sitografia

Rivista attiva di archeologia cinematografica.
<http://www.activitaly.it>

University of Cambridge
 (Musica polifonica)
<http://www.cam.ac.uk>

Casa-studio Luis Barragán
<http://www.casaluisbarragan.org>

Cult Frame
 (Arti visive)
<http://www.cultframe.com>

divisare
(End of Line: An Archeology of Silence)
<http://www.divisare.com>

Internazionale
 (Le assenze di Somoroff)
<http://www.internazionale.it>

Wikipedia
 (Film *Baraka*)
http://it.wikipedia.org/wiki/Baraka_%28film%29

Wikipedia
 (Film *Samsara*)
http://it.wikipedia.org/wiki/Samsara_%28film_2011%29

Museo Ebraico di Berlino
<http://www.jmberlin.de>

Academy of Motion Picture Arts and Sciences
(Movies in Your Brain: The Science of Cinematic Perception)
<http://www.oscars.org>

Pickwick
 (Cultura, critica e narrazioni)
<http://www.ilpickwick.it>

Psychomedia
 (Salute mentale e comunicazione)
<http://www.psychomedia.it>

Rai Scuola
 (Monodia e polifonia. Esercitazione all'ascolto)
<http://www.raiscuola.rai.it>

Figure retoriche.
<http://www.softwareparadiso.it>

Studio Rodighiero Associati
 (Lo spazio della soglia, la soglia come spazio)
<http://sra.it>

Ferrari Store
<http://store.ferrari.com>

