

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex  
D.M. 270/2004*)  
in storia delle arti e conservazioni dei beni  
culturali (curriculum contemporaneo)

Tesi di Laurea magistrale

# Quando Psycho entra in un museo

il tempo del racconto cinematografico e la sua manipolazione  
nella video arte.

**Relatore**

Ch. Prof.ssa Valentina Re

**Laureando**

Silvia Cipriani

Matricola 986672

**Anno Accademico**

**2011 / 2012**

# INDICE

INTRODUZIONE.....	p.3
<b>CAPITOLO I. Le caratteristiche del cinema narrativo.....</b>	<b>p.8</b>
I.1 Cinema, uno sviluppo intermediale.....	p.8
I.2 Il racconto.....	p.14
I.3 Principali elementi narrativi del racconto filmico.....	p.19
I.4 Lo spettatore nel racconto filmico.....	p.23
I.5 Lo spazio e la narrazione filmica.....	p.28
I.5.1 La focalizzazione e il punto di vista.....	p.31
I.5.2 La diegesi attraverso la composizione spaziale del quadro.....	p.33
I.5.3 La descrizione e lo spazio.....	p.36
I.5.6 La continuità narrativa attraverso lo spazio.....	p.37
<b>CAPITOLO II Il tempo, elemento fondamentale del racconto cinematografico.....</b>	<b>p.41</b>
II.1 Il Montaggio come strumento di narrazione.....	p.41
II.1.1 A differenti modalità di montaggio corrispondono differenti tipi di narrazione.....	p.41
II.1.2 Montaggio classico e impressione di realtà.....	p.44
II.2 Il tempo, il movimento e l'immagine filmica.....	p.47
II.3 Tempo della storia e tempo del racconto cinematografico.....	p.51

II.3.1	L'ordine.....	p.51
II.3.2	La durata.....	p.55
II.3.3.	La frequenza.....	p.59

**CAPITOLO III Il Cinema nella Video-arte.....** p.61

III.1	La Video-Arte, uno sviluppo intermediale.....	p.69
III.2	Il cinema si confronta con lo spazio museale.....	p.76
III.3	Il tempo e la video arte.....	p.76
III.4	Le nuove narrazioni.....	p.80
	III.4.1 Douglas Gordon, 24 hours Psycho.....	p.82
	III.4.2 Le narrazioni di Pierre Huyghe.....	p.88
	III.4.3 Christian Marclay, The Clock.....	p.97

## INTRODUZIONE

Ogni nuovo mezzo d'espressione artistica per riuscire a rivendicare la propria indipendenza e il suo status di arte deve sviluppare un linguaggio autonomo, unico e distintivo. Per riuscire in quest'atto di emancipazione è tuttavia necessario che si instauri un confronto con quelle forme artistiche già "convalidate" e riconosciute.

Basta pensare alla fotografia e al cinema: entrambi i dispositivi, infatti, vennero inizialmente interpretati quali mezzi di riproduzione meccanica della realtà e, per potersi affermare come forme d'arte, intrapresero un processo di comparazione e di imitazione con le arti visive a loro più prossime, guardando soprattutto alla pittura. Gli artisti che utilizzavano la fotografia maneggiavano il dispositivo in maniera sperimentale, di modo che le immagini ottenute non fossero semplici riproduzioni meccaniche della realtà, ma ricreassero visioni innovative ad alto tasso di "pittoricità".

Lo stesso si può dire del cinema: da un punto di vista tecnico, esso è figlio sia della fotografia, sia di quelle invenzioni che, a partire dalla camera oscura fino ai *panoramà* ottocenteschi, erano in grado di creare nuovi effetti visivi. Ci vollero parecchi anni prima che il medium fosse in grado di affermare il proprio status artistico e la propria autonomia, e ci riuscì trasformandosi in dispositivo atto alla narrazione: il cinema creò un proprio linguaggio e adottò delle tecniche narrative che minimizzavano la presenza di tutti gli elementi significanti e strutturali del dispositivo, permettendogli quindi di ammaliare lo spettatore e immergerlo totalmente nel tempo e nello spazio "altro" del racconto.

D'altronde il tempo e lo spazio sono la materia sulla quale si plasma il racconto, ma sono anche gli elementi che danno vita al movimento, la caratteristica essenziale dell'immagine cinematografica. Non è quindi un caso che la forma del racconto sia confluita in maniera quasi naturale nel film, il quale, grazie alla sua capacità di dare vita a storie, attraverso le immagini, diventò, ben presto, la forma d'arte più popolare e amata del XX secolo.

Tuttavia, nel tempo, il cinema non ha mai smesso di rinnovarsi: nel tentativo di uscire dagli schemi tradizionali rigidi, imposti dal linguaggio classico, cineasti e registi hanno sempre ricercato nuovi modi per narrare, rinnovando continuamente la forma del racconto cinematografico e dando vita a nuove modalità espressive.

Contemporaneamente il film ha sempre mantenuto anche uno stretto rapporto con le arti visive: le immagini in movimento hanno affascinato generazioni di artisti, dalle

Avanguardie fino ai giorni nostri. Molti di loro si sono cimentati in un utilizzo sperimentale del dispositivo cinematografico, cercando di travalicare i regimi narrativi, per dare nuova forma e nuovo significato al medium. Cinema sperimentale, film e video arte hanno quindi intrecciato un solido legame, indagando i concetti di spazio e tempo delle immagini-movimento e cercando di portare agli estremi le possibilità del medium. Questa tesi nasce quindi dal mio interesse per il rapporto tra cinema e video arte, e, in particolare, si propone di analizzare il racconto cinematografico e come esso sia stato, successivamente, utilizzato da molti “visual artists” come materia malleabile allo scopo di dare vita a nuove temporalità e tecniche narrative. In particolare mi concentrerò sull'analisi di pratiche di video arte nelle quali gli artisti hanno cercato ispirazione nel cinema classico tradizionale e, utilizzando le immagini filmiche e le tecniche proprie di questo genere, lo hanno decostruito dal suo interno dando vita ad un nuovo tipo di linguaggio.

Le immagini che lo spettatore era abituato a vedere nelle sale cinematografiche entravano, quindi, nei musei e nelle gallerie e, sotto una mutata veste, davano vita ad un nuovo tipo di cinema. Da questo approccio innovativo, sorgono nuovi tipi di racconti caratterizzati da temporalità narrative diverse e con durate differenti; il film in quanto dispositivo, in quanto materia attraverso la quale si genera il racconto, o la storia, diventa il soggetto di analisi principale: le storie vengono distrutte, le immagini scomposte, rallentate o velocizzate, allo scopo di portare lo spettatore a non essere più subordinato alle immagini e completamente immerso nel tempo del racconto, ma a diventare parte attiva e cosciente. Se il cinema classico di finzione può essere paragonato alla letteratura tradizionale, il cinema reinventato dalle nuove arti è quindi completamente diverso e il suo scopo non è più, come direbbe Metz, “inchiodare lo spettatore alla poltrona” ma, al contrario, obbligarlo ad interrogarsi sulle sue facoltà percettive.

Il tempo, sia esso quello del racconto o quello dello spettatore diventa quindi il soggetto principale di molte opere, e viene indagato nelle sue mille sfaccettature.

Nella prima parte (capitoli I-II) mi propongo quindi di prendere in esame i concetti di spazio e tempo legati al racconto cinematografico.

Nel primo capitolo, dopo una breve introduzione sullo sviluppo intermediale del cinema, analizzerò la struttura del racconto filmico, le forme del linguaggio cinematografico, e come questo si rapporta con spettatore. Successivamente analizzerò la componente

spaziale del racconto filmico, ossia i molteplici livelli entro i quali esso agisce, sia dal punto di vista diegetico sia come caratteristica essenziale del dispositivo. I testi principali di riferimento utilizzati per questo capitolo sono *Narration in the fiction film* di David Bordwell – nel quale l'autore analizza le modalità del racconto cinematografico classico – e due manuali sul linguaggio cinematografico, *Analisi del film* di Francesco Casetti e Federico Di Chio e *Estetica del film*.

Nel secondo capitolo, invece, prenderò in esame la dimensione temporale dell'immagine filmica; analizzerò il montaggio cinematografico in quanto strumento fondamentale della narrazione e, basandomi principalmente sui testi di Gérard Genette *Figure III. Discorso del racconto*, e di Giulia Carluccio *Cinema e Racconto: lo spazio e il tempo*, discuterò dei concetti di ordine, durata e frequenza, sulla base dei quali si instaura la relazione tra tempo della storia e tempo del racconto filmico.

Nella prima parte di questa tesi, quindi, non verrà fatto nessun tipo di riferimento alla video-arte: quello che mi propongo di fare è analizzare esclusivamente la dimensione narrativa del cinema prestando particolare attenzione alla questione temporale. Proprio per questo, infatti, ho utilizzato principalmente testi di semiotica non solo cinematografica, ma anche letteraria, insieme a manuali di grammatica visiva. Solo successivamente, nel terzo capitolo, verrà preso in considerazione il rapporto tra cinema e le pratiche di video-arte. Approfondirò la storia della video arte prestando particolare attenzione alla dimensione temporale del dispositivo video ed evidenziando come questa sia stata la materia d'indagine prediletta da molti artisti. Inoltre analizzerò le nuove forme che il dispositivo cinematografico assume una volta che si confronta con lo spazio museale e le diverse temporalità e i nuovi significati che il racconto cinematografico acquisisce, quando viene manomesso e decostruito dagli artisti della *Remix Generation*.

I principali testi di riferimento per la stesura di questo capitolo sono stati manuali di storia della video arte come *Film and Video Art* a cura di Stuart Conner e raccolte di saggi sulle arti multimediali come, *Le storie del video* a cura di Valentina Valentini, insieme ai saggi contenuti nel catalogo della collezione di opere video del *Sammlung and Goetz Museum*; ho utilizzato anche il testo di Daniel Birnbaum, *Cronologia*, il quale tratta del tempo nelle opere di video-artisti contemporanei e diversi cataloghi di mostre ed esposizioni: in particolare, ho ritenuto molto utile, ai fini delle mie ricerche, soprattutto il libro della mostra *CUT, film as found object*, tenutasi nel 2007 presso il Milwaukee Museum, nella

quale sono state esposte opere video create con materiale cinematografico preesistente.

Infine analizzerò l'opera di tre artisti: Douglas Gordon, Pierre Huyghe e Christian Marclay. Ho scelto i loro lavori perché ho ritenuto che essi fossero gli esempi migliori per dimostrare come il film, nel momento in cui viene manomesso e “liberato” dalle regole che sottostanno al racconto cinematografico, assume una nuova luce e un nuovo significato, facendo diventare lo spettatore e il suo tempo parte attiva nella costruzione dell'opera.

Douglas Gordon rimedita i capolavori cinematografici, li trasforma in installazioni e li proietta su multi-schermi in grande scala e, nel 1993, espone *24 hours Psycho*, opera nella quale il celeberrimo film di Hitchcock viene trasformato in un *rallenti* e proiettato ad una velocità di circa due fotogrammi al secondo.

In questo modo *Psycho* non è più un film: lo spettatore non è più coinvolto dalla storia ed è obbligato ad assumere un ruolo attivo: si trova a giocare con la propria memoria, - non a caso l'artista ha scelto quello che probabilmente è il film più famoso e visto di tutti i tempi - deve fare appello a ciò che ricorda, cercando di anticipare i fotogrammi che si susseguono e di prevedere che cosa accadrà.

Anche per Pierre Huyghe il cinema resta al centro della sua elaborazione artistica, ma in maniera diversa, perché egli non ricicla le immagini filmiche ma le rigira (o inserisce nel film originale parti da lui girate), e reinventandole crea nuove strutture narrative e nuove temporalità che portano lo spettatore a riflettere.

Christian Marclay, il cui lavoro generalmente si concentra sulla sperimentazioni musicali, all'ultima biennale di Venezia (2011), ha presentato un'opera nella quale, riciclando le immagini di vari film, ha creato un *foundfootage* dove ogni fotogramma è caratterizzato dalla presenza di un orologio che scandisce il tempo e che diventa il leit-motiv che collega i vari pezzi di film tra loro. Lo spettatore, guardando quest'opera si rende conto ben presto che l'ora che continuamente viene mostrata nel film corrisponde precisamente alla sua, all'ora esatta in cui sta guardando l'immagine: se, per esempio, sono le 3.15 di mattina, l'orologio inquadrato nel film mostrerà esattamente la stessa ora. Accade quindi che il tempo esterno, il presente dello spettatore, corrisponda esattamente a quello interno al racconto.

Ho avuto l'opportunità di visionare una gran parte delle opere che verranno prese in esame: *the Clock*, durante la sua esposizione in Biennale e, grazie ad un'esperienza Erasmus a

Parigi, ho potuto vedere tutti i video delle opere di Pierre Huyghe alla Cinematheque Française. Ho visto anche l'opera di Douglas Gordon, ma molto tempo prima di decidere di fare la tesi su questo argomento.

Quello che questa tesi propone quindi è cercare di capire quali siano i risultati a cui si giunge attraverso la decostruzione della narrazione cinematografica e quali siano gli spunti teorici e critici che ispirano il lavoro di questi artisti.

Volutamente ho scelto di partire dall'analisi delle strutture narrative per mettere in evidenza come il tempo sia l'elemento centrale del racconto cinematografico.

Successivamente si tenterà di dimostrare, come il lavoro di decostruzione dei racconti ad opera dei “visual artis” abbia permesso alle immagini in movimento di far emergere il tempo reale, quello condiviso dallo spettatore, la cui esperienza diventa quindi il cardine centrale. In questo modo, l'analisi delle opere risulterà da un “punto di vista cinematografico”, allo scopo mostrare il nuovo volto e la nuova forma che il racconto e il tempo del cinema assumono quando entrano in contatto con artisti e spazi museali.



## CAPITOLO 1:

### Le caratteristiche del cinema narrativo.

#### ***1.1 cinema: uno sviluppo intermediale***

Come tutte le arti, anche il cinema all'inizio dovette lottare per riuscire a rivendicare la propria autonomia e il proprio status artistico.

Inizialmente infatti, le proiezioni cinematografiche, frutto dell'evoluzione tecnica di dispositivi quali la *Lanterna Magica* e i *Panoramà* ottocenteschi, venivano considerate alla stessa stregua, ossia mezzi d'intrattenimento, capaci di attirare il pubblico grazie ai fenomeni ottici di grande impatto visivo che producevano. Il cinema dei Fratelli Lumiere, il cosiddetto *Cinema delle attrazioni*, era considerato un'invenzione spettacolare, stadio più evoluto della fotografia che, non solo registrava in maniera incredibilmente fedele la realtà ma, addirittura, ne riproduceva il movimento. Queste caratteristiche non erano però sufficienti a far sì che potesse essere considerato un mezzo di espressione artistica.

Fu allora che, a pochi anni dalla sua invenzione, nella sua ricerca di autonomia, cinema si propose come medium *intermediale*, capace di integrare diverse forme artistiche già convalidate, quali la pittura, la fotografia, la musica e soprattutto il teatro. Parallelamente, assimilando in maniera nuova le modalità espressive di altre arti, il cinema cercò anche di creare un linguaggio proprio, che ne evidenziasse la specificità rispetto alle altre forme artistiche.

Si assistette quindi ad uno sviluppo su due fronti: da una parte, asservendo il medium all'utilizzo da parte di forme artistiche già riconosciuto, dall'altra cercando di mettere in evidenza le qualità tipiche del mezzo:

*“la collocazione del cinema nel quadro delle arti ufficiali si gioca su un delicato equilibrio che comporta sicuramente l'individuazione di tratti comuni e analogie, ma che chiede contemporaneamente il riconoscimento di una peculiarità, di un'autonomia.”<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Giovanni Guagnellini, Valentina Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema* p. Archetipolibri, Bologna, 2007, p.51.

In base al modo in cui il cinema veniva utilizzato, esso si sviluppò contemporaneamente in più direzioni e si possono soprattutto distinguere due filoni di progresso: quello non rappresentativo-antinarrativo e quello rappresentativo-narrativo.

Il cinema non rappresentativo si poneva, fin da subito, in netta antitesi rispetto a quello commerciale ed era caratterizzato da un uso più sperimentale del mezzo. Non a caso, i primi a cimentarsi in maniera innovativa con la macchina da presa furono gli artisti delle Avanguardie, i quali, cercando di superare i limiti di fissità e bidimensionalità dati dallo schermo, sperimentavano allo scopo di ottenere nuovi effetti visivi. Ognuno in maniera diversa, esprimendo le istanze delle varie correnti artistiche, sottomettevano il medium cinematografico per di tradurre musiche e pittura in immagini in movimento.

Si possono ricordare gli esperimenti dei futuristi Corra e Ginna che realizzarono traduzioni cinepittoriche di opere musicali, nelle quali le immagini erano concatenate non sulla base di logiche narrative, ma allo scopo di ottenere sinfonie visive che riproducevano il ritmo della musica.

Anche artisti della corrente Dada si cimentarono nel cinema. Man Ray, negli anni 20', creò opere come *Retour alla Raison*, dove indagava le qualità più materiche del film: assemblando fotogrammi, strappando la pellicola, mettendola a contatto diretto con luce e oggetti, diede vita a opere che erano una trasposizione in movimento delle suoi celebri esperimenti fotografici e che, fedeli alla poetica Dada, erano un insieme di caso e attenzione maniacale per il dettaglio.

I Surrealisti guardarono al cinema in maniera ambivalente: da una parte erano attirati da questa forma d'arte nuova, innovativa e dalla malleabilità che la rendeva piattaforma di sperimentazione per le altre pratiche artistiche. D'altra parte il cinema era anche visto come uno strumento complesso, difficile da utilizzare e poco adatto a mediare con l'inconscio e la soggettività dell'artista, poiché la rappresentazione cinematografica richiedeva lunghi tempi di realizzazione. Pertanto, la concretizzazione dell'idea in opera effettiva non poteva essere automatica. Ciò andava contro i precetti tipici del Surrealismo che necessitavano di strumenti di rappresentazione per mezzo dei quali si potesse dare in tempi brevissimi, immediati, una forma ai sogni e ai pensieri più profondi dell'inconscio. Pur essendo stati fatti numerosi progetti, pochi artisti riuscirono quindi a cimentarsi con la macchina da presa e realizzare opere. Bunuel, ci riuscì più degli altri, realizzò *le Chien Andalou* ed altri film nei quali traspose il procedimento pittorico tipico dei surrealisti. Come nei quadri di

Magritte e Dalì, il risultato era quello di immagini con una forte attenzione per il dettaglio e per l'organizzazione spaziale, collegate tra loro in maniera irrazionale e antinarrativa così da generare shock nello spettatore e esprimere a pieno la dimensione onirica e inconscia.

Se, come dice Antonio Costa che il cinema degli inizi è in agonia, *troppo subordinato alle arti figurative* è pur vero che, fin da subito, si dimostrò *intermediale* ed è proprio in virtù del suo essere così *impuro*, quindi aperto a scambi con le altre arti, che riuscì a trovare le proprie peculiarità e un linguaggio autonomo che gli permisero successivamente di salire nell'olimpico delle arti.

Questo genere di cinema, elaborato inizialmente dalle Avanguardie, non vincolato all'idea di rappresentazione fedele della realtà, non ebbe vita facile: non divenne mai popolare, al contrario rimase, sia dal punto di vista della produzione che del consumo, relegato in ambienti elitari e lontani dalle masse. Il suo percorso è scandito da alti e bassi e si sviluppò solo in certi paesi, in certi ambienti e per certi periodi, ma è tuttavia rintracciabile lungo tutto l'arco della storia del cinema e si pose sempre in contrasto con il cinema più istituzionale.

Si tratta di: *«un'idea certo sfaccettata che tuttavia si elabora nelle Avanguardie degli anni 20', ritorna nel cinema sperimentale americano tra gli anni 50' e 60', si ritrova oggi forse più che nel cinema mainstream, nelle installazioni e nella videoarte»*.<sup>2</sup>

Il cinema, quindi, più votato alla sperimentazione artistica, pur assumendo forme diverse nel tempo e realizzandosi in campi artistici differenti, si sviluppò sempre in netto antagonismo con il cinema istituzionale.

Tuttavia forse, una costante nelle varie forme di sviluppo di questo cinema c'è: fin dagli inizi esso cercò nuovi spazi di diffusione, uscendo dalle buie sale dei cinematografi, dove sentiva troppo forte la distanza nei confronti dello spettatore costretto nella sua poltrona. Cercava quindi di assumere una forma più invasiva, promuovendo continui scambi con il mondo esterno e favorendo una commistione tra quello che è il piano della finzione presente sullo schermo e il piano reale dello spettatore. Già i primi esperimenti cinematografici dadaisti, come *Entr'Acte* di René Clair, venivano proiettati sui palcoscenici dei famosi cabaret e l'opera prevedeva che alle immagini sullo schermo venissero affiancate le gesta, le azioni e le parole degli artisti presenti in sala.

Questa tendenza prosegue fino ad oggi: sono sempre di più, all'interno di musei e gallerie,

---

2 GIOVANNI GUAGNELLINI, VALENTINA RE, *op. cit.* Archetipolibri, Bologna, 2007, p.57.

le sale adibite a proiezioni e il confine tra lo spettatore e l'opera viene continuamente messo in discussione. Quando esce dalle sale cinematografiche, quindi, il cinema si sente meno vincolato a tutto quell'insieme di norme e regole che sono invece il fondamento del cinema istituzionale e narrativo e che si sono formate nel corso degli anni dando vita ad un linguaggio che grazie ai suoi codici e schemi normativi propone ogni volta racconti nuovi. Per poter quindi analizzare i vari modi attuati dalla videoarte per creare effetti antinarrativi e proporre diverse forme di temporalità narrativa è necessario, oltre che guardare alla storia del cinema praticato sperimentalmente, analizzare le forme del cinema narrativo classico, come esso si sia sviluppato, quali siano le leggi che lo governano e i suoi presupposti filosofici e critici.

Un percorso sfaccettato e ricco di eccezioni quello dell'evoluzione della forma filmica, e se come già detto, la linea antinarrativa si sviluppò tramite un utilizzo pittorico del mezzo, è anche vero che il cinema narrativo prese forma facendo costantemente riferimento ai modi di rappresentazione del teatro e della letteratura.

*“l'opzione narrativa si afferma perché il cinema negli anni della sua istituzionalizzazione, in cerca di autonomia culturale e riconoscimento sociale, guarda alle grandi tradizioni narrative teatrali e letterarie e, assimila rielaborandoli, i procedimenti narrativi del romanzo classico.”<sup>3</sup>*

La commistione tra cinema e teatro fu talmente forte che non è rintracciabile solo nelle dinamiche espressive ma si ritrova anche negli aspetti più pratici: dal mondo del teatro si assistette ad una vera e propria migrazione di addetti ai lavori tra cui attori e sceneggiatori, che iniziarono a lavorare negli studi cinematografici e, in tutta Europa, nacquero case di produzione incaricate di trasformare le opere teatrali e letterarie in proiezioni cinematografiche, prima tra tutte e la più famosa la *Film d'Art*, nata in Francia.

La forma narrativa è, a tutt'oggi, la modalità espressiva più praticata dal cinema, quella grazie alla quale il medium è stato capace di attirare, più di qualsiasi altra forma artistica, le masse umane: da generazioni, il cinema chiama a raccolta, nelle sale cinematografiche di tutto il mondo, persone che indipendentemente dal loro status sociale o culturale rimangono incantate di fronte allo scorrere delle immagini. Questo si verifica grazie alla

---

3 GIOVANNI GUAGNELLINI VALENTINA RE, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, ed. Archetipolibri, Bologna, 2007, p51

capacità del medium di raccontare storie e di raccontarle in un modo totalmente ammaliante, capace di affascinare per il fatto che è in grado di mettere sullo schermo un mondo così simile a quello dello spettatore, talmente prossimo al vero e al reale che egli si immedesima più che mai in ciò che vede.

La narrazione come caratteristica del film di finzione, pur essendo in costante e continua evoluzione e assumendo sempre nuove forme, rimane l'elemento centrale anche oggi, per buona parte dei prodotti cinematografici. I suoi codici linguistici vengono utilizzati per raccontare un numero infinito di storie.

La forma narrativa, ovviamente, non si sviluppò da un giorno all'altro, ma si formò negli anni, acquisendo, grazie alle scoperte di grandi registi (primo tra tutti Griffith<sup>4</sup>), una sua grammatica e un suo codice linguistico.

Tutti quei film in cui le tecniche narrative vengono applicate in maniera istituzionale, nei quali l'azione dei personaggi fa da motore per l'avanzamento del racconto e il tempo scorre in maniera lineare, disegnando un percorso definito, rientrano in quello che, generalmente, viene chiamato "Cinema Classico di Hollywood":

*«classico» perché vanta una storia lunga stabile e influente, e «di Hollywood» perché ha assunto la sua forma definitiva studi cinematografici americani.»<sup>5</sup>*

Si tratta, di una definizione generica ma nella quale rientrano tutte le opere in cui, indipendentemente dalle zone geografiche in cui nascono, la modalità narrativa, seppur nella sua grande varietà, rimane l'elemento centrale.

La video-arte, come vedremo in seguito, fa parte invece di quell'insieme di pratiche filmiche dove le situazioni si concatenano in modo incompleto, dove il tempo non scorre in maniera lineare e non sembra avere né inizio né fine. Questi regimi anti narrativi sono tipici anche di un certo cinema contemporaneo,

Per analizzare le varie modalità messe in atto dalla video-arte, e dal cinema che non segue logiche istituzionali è quindi necessario, prima di tutto, fare una panoramica delle tecniche narrativo-rappresentative presenti nel cinema classico e approfondire come lo spazio e il tempo si strutturino al suo interno.

---

4 David Griffith, fu, senza dubbio uno dei pionieri del cinema narrativo, con il suo film *Nascita di una nazione* (1914), mise in pratica tutte le sperimentazioni linguistiche fatte negli anni precedenti. Il lungometraggio segna l'evoluzione del cinema, che passa da "mostrativo" a narrativo.

5 DAVID BORDWELL, KIRSTIN THOMPSON, *Cinema come Arte*, ed. Il Castoro, Bologna, 2007, p.120.

## **1.2 Il racconto**

L'esperienza di un'opera d'arte si basa su modelli e strutture fisse. Se guardiamo un quadro, una fotografia, un film o una pièce teatrale, prima ancora che lo spettacolo o la visione cominci, sappiamo già che dovremo ricorrere ad una serie di codici, differenti in base al medium con il quale ci stiamo confrontando, che ci permetteranno di comprendere il significato di ciò che stiamo guardando.

Ogni opera d'arte per natura racconta qualcosa. La narrazione quindi non è un processo specifico di qualche medium; i media, come dice la parola stessa, sono gli strumenti, i mezzi, che vengono impiegati in maniera diversa, ognuno nel rispetto dei suoi codici e delle sue strutture, allo scopo di raccontare. È il racconto che dà significato all'opera, che la rende *stimolante* e coinvolgente per lo spettatore o per il lettore. E per essere stimolante un racconto, sia esso letterario o cinematografico, deve fare leva su tutta una serie di *aspettative* che sono radicate nella mente del referente.

Il referente dell'opera, infatti, quando guarda il film o legge il romanzo, sulla base delle esperienze precedentemente avute, si aspetta di poter rintracciare al suo interno tutta quella serie di convenzioni, di elementi fissi e tappe obbligate che aveva rintracciato anche nelle altre opere.

Per questo, ogni opera d'arte, qualsiasi sia il medium su cui poggia, non è un semplice accumulo fortuito di elementi, al contrario, questi sono distribuiti con rigore dinamico e logica, interagiscono tra di loro, danno *forma* al tutto, e sono disposti in modo tale da sollecitare emotivamente il referente.

Le due caratteristiche costitutive del racconto sono il tempo e lo spazio che, presenti a più livelli, sono la materia su cui si plasma la narrazione.

Il racconto, infatti, è una:

*“rappresentazione di eventi, azioni, personaggi e ambienti attraverso enunciati (linguistici, filmici, pittorici, ecc.) che si dispongono lungo assi o coordinate spazio-temporali. Questi enunciati, inoltre, vengono espressi e si organizzano in un linguaggio che può possedere una sua spazio-temporalità [...] Quindi, il racconto oltre a rappresentare il tempo e lo spazio, rappresenta attraverso il tempo e lo*

*spazio o, in altre parole, «significa» attraverso significanti che hanno una propria spazio-temporalità»<sup>6</sup>*

Gran parte degli studi del Novecento circa le teorie della narrazione si sono concentrati nel formulare lessici e termini adatti a definire le diverse temporalità e spazialità che si manifestano all'interno del racconto, facendo soprattutto riferimento al genere letterario. Si tratta di studi complessi, che partendo dall'originale dicotomia tra le nozioni di *fabula* ed *intreccio*, sono stati oggetto di riflessione per semioti, linguisti e filosofi, e che, evolvendosi nel tempo, hanno dato origine a differenti interpretazioni. Tuttavia, partendo dai concetti base di storia e di intreccio si possono rintracciare le differenze principali tra il racconto cinematografico e quello letterario, per mettere in evidenza le peculiarità del racconto cinematografico e le dinamiche spaziali e temporali entro le quali esso si iscrive.

*La storia:*

Detta anche *fabula* è il «*significato o il contenuto narrativo*»<sup>7</sup> del racconto e esiste indipendentemente da esso. Chatman<sup>8</sup> la definisce come la “cosa” del racconto. Il tempo della storia corrisponde alla sequenza cronologica e lineare degli eventi, mentre lo spazio della storia è l'insieme di tutti gli esistenti, sia i personaggi che gli ambienti, compresi quelli che, nell'intreccio, vengono presentati in maniera implicita. Per esempio, a livello filmico, fanno parte dello spazio della storia anche tutti quegli ambienti che rimangono fuori dall'inquadratura nonostante la loro esistenza sia sottintesa ed implicita.

*L'intreccio:*

L'intreccio, o anche *racconto*, invece, corrisponde agli eventi nel ordine in cui vengono presentati ed è quindi frutto di un atto produttivo; chi racconta, infatti, compie delle scelte: decide come concatenare tra loro gli eventi e gli spazi, in che modo disporli, a quali dare rilevanza e quali tralasciare, il tutto allo scopo di dare un significato alla storia e guidare lo spettatore nel formulare un proprio giudizio. Dal momento che si tratta di un «*utilizzo espressivo della manifestazione significativa*»<sup>9</sup>, nel racconto, gli eventi temporali non si concatenano in senso cronologico, ma vengono disposti, nel rispetto di determinati codici narrativi, allo scopo di ottenere determinati effetti:

6 GIULIA CARLUCCIO, *Cinema e racconto – Lo spazio e il tempo*, ed. Loescher, Torino, 1988, p.1.

7 AA.VV., *Estetica del Film*, ed. Lindau, Torino, 1998,

8 S. CHATMAN, *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, citato in GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, ed. Loescher, Torino, 1988, p.5.

9 *Ibidem* p.6

*“accade di frequente che l'ordine di presentazione degli eventi all'interno del racconto non sia, per ragioni di enigmaticità, di suspense, di interesse drammatico, quello in cui si ritiene che essi si svolgano [...] è il caso del flash-back, ma anche di ogni elemento del racconto che obblighi a reinterpretare un evento che in precedenza era stato presentato o inteso in altra forma”<sup>10</sup>*

Come sostiene Metz, quindi, il racconto è prima di tutto una *sequenza temporale* dotata di due temporalità differenti *il tempo della cosa raccontata* (tempo del significato) e *il tempo del racconto* (tempo del significante):

*« Il racconto è una sequenza doppiamente temporale...: vi è il tempo della cosa raccontata e il tempo del racconto ( tempo del significato e tempo del significante ). Dualità che non solo rende possibili tutte le distorsioni temporali più facilmente rilevabili nei racconti (tre anni della vita del protagonista riassunti da un romanzo in tre frasi, o in alcuni piani di un montaggio cinematografico “frequentativo” ecc.) ma, in modo più fondamentale, essa ci invita anche a constatare che una delle funzioni del racconto è quella di far fruttare un tempo in un altro tempo»<sup>11</sup>*

Genette, inoltre, nei suoi studi semiotici, analizzando le strutture temporali del racconto, individua tre elementi che definiscono il rapporto tra tempo della storia e tempo del racconto: *l'ordine*, *la durata* e *la frequenza*<sup>12</sup>.

Il cinema, quindi, nel momento di passaggio da strumento spettacolare di “rappresentazione meccanica” della realtà a strumento di narrazione, sviluppò un proprio linguaggio e degli schemi narrativi che gli permettessero di dare forma al racconto, quindi di articolare la storia in intreccio.

Di conseguenza, tutte queste caratteristiche appena descritte, proprie del racconto inteso in senso generico, divennero proprie anche dello specifico cinematografico.

Una caratteristica riscontrabile nel cinema narrativo, tipica anche del romanzo letterario classico, in quanto emerge dal racconto, è il tentativo di ottenere una trasparenza del

---

10 AA.VV., *Estetica del Film*, ed. Lindau, 1998, Torino, pp.88-92.

11 CHRISTIAN METZ, *Essais sur la signification au cinéma*, citato in GÉRARDE GENETTE, *Figure III – discorso del racconto*, ed. Einaudi, Torino, 2006, p.81.

12 Questi tre concetti verranno ripresi ed analizzati più nel dettaglio nel secondo capitolo relativo al tempo del film cinematografico.



significante, ossia di fare in modo che tutti gli elementi strutturali e le azioni costituenti del racconto, non siano visibili ma, anzi, rimangano ben celati dal significato, dalla storia che, invece, emerge totalmente. Accade quindi che la storia sembri mostrarsi da sola in un atto di *showing* nel quale tutti gli elementi significanti, quali la presenza del narratore o l'atto del raccontare (*telling*), rimangono nascosti a vantaggio di un maggiore effetto di realtà e d'immedesimazione da parte dello spettatore:

*«il significante cinematografico non lavora per proprio conto, ma è tutto intento a cancellare le tracce dei suoi passi, ad affacciarsi immediatamente sulla trasparenza del significato, di una storia che in realtà è costruita da quel significante»<sup>13</sup>*

Il cinema, è riuscito più delle altre arti, nell'occultare i propri elementi significanti ed è questa una delle ragioni che gli hanno permesso di raggiungere inarrivabili gradi di popolarità.

Presentandosi come realtà a sé, il cinema “inchioda lo spettatore alla poltrona” lo ammalia e lo immerge in un universo immaginario fatto di un tempo altro, lontano da quello del reale. Perché questo avvenga è necessario, sostiene Metz che lo spettatore sia dotato dei seguenti attributi: deve assumere un atteggiamento passivo, (non chiamato a svolgere un lavoro di comprensione, ma disposto a farsi trascinare dalle immagini) e deve essere onnipercepente.

L'immagine filmica, sia nel cinema rappresentativo che non, produce una reazione psicologica spettatore, per la quale il rappresentato gli appare più reale che mai.

La sottomissione dello spettatore alla concatenazione di immagini che gli si riproducono davanti è data, oltre che dall'incanto del racconto, anche dalla ricchezza percettiva dei materiali filmici: l'immagine filmica, infatti, è estremamente definita e, al contrario della fotografia è in grado di restituire alle cose il *movimento* che conferisce agli oggetti corporeità ed è un ulteriore indizio di realtà.

Questo perché, il movimento è l'elemento più “reale” del cinema: lo si coglie solo attraverso la vista, pertanto rimane reale anche sullo schermo dove si manifesta nello stesso identico modo che nella realtà, cioè in maniera *visuale*.

---

13 CHRISTIAN METZ, *Semiologia del Cinema: saggi sulla significazione del cinema*, ed. Garzanti, Milano, 1989.

Il cinema, come osserva Metz<sup>14</sup>, è in grado di ammaliare proprio perché si fonda su un delicato equilibrio tra reale e irreale. Se è “reale” in virtù delle proprietà dei materiali filmici, della compresenza di immagine e suono, del movimento che riproduce e della sua capacità di far emergere totalmente l'universo rappresentato nascondendo i significanti, è irreale per la netta separazione che c'è tra quest'ultimo e il mondo dello spettatore. Infatti lo spazio della diegesi e quello della sala non interagiscono ed è proprio grazie alla presenza di questo confine che lo spettatore riesce a cogliere il “reale” all'interno della finzione, cosicché ha l'impressione che ciò che sta vedendo appartenga ad un mondo “altro”, inafferrabile, ma pur sempre vero; Il teatro invece, è troppo a contatto con il mondo reale perché la finzione riesca ad assumere un'apparenza di realismo suggestiva quanto il cinema; troppi sono, infatti, gli elementi del mondo reale in gioco sulla scena: la presenza di un attore vero, in carne d'ossa, il palcoscenico vero, gli intervalli...

La fotografia e la pittura, viceversa, hanno troppi pochi elementi reali per questo appaiono sempre come finzione: l'assenza di movimento, la materialità troppo evidente del significante o supporto dell'immagine, fanno sì che la realtà non riesca a prendere piede.

Questo potere di fascinazione delle immagini filmiche fa quindi in modo che lo spettatore venga travolto dal flusso di immagini che gli si presentano davanti sullo schermo e che a lui appaiono come messa in mostra in un mondo altro, con il quale egli non può interagire ma dove le cose si muovono e agiscono nello spazio e nel tempo proprio come nel mondo reale.

La capacità di mostrare il movimento, oltre ad essere l'elemento più reale del cinema è anche la caratteristica che ha permesso alla forma narrativa di diventare la modalità predominante.

Come sostiene Aumont, la narratività è una qualità intrinseca a qualsiasi genere di immagine rappresentativa: l'immagine infatti, si preoccupa di rappresentare un evento in uno spazio e in un tempo, quindi lo racconta. Tuttavia, l'immagine fissa ha dei limiti narrativi: Se il racconto, ha come prerogativa la capacità di svolgersi nello spazio e nel tempo, l'immagine fissa, sia essa un piano cinematografico isolato o una fotografia non può soddisfare a pieno queste condizioni poiché, pur avendo un certo grado di autonomia narrativa *«è un racconto prodotto sulla mostrazione [...] che non raggiungerebbe la narrazione vera e propria; quest'ultima appare soltanto nel corso di una lettura continua,*

---

<sup>14</sup> CHRISTIAN METZ, *op.cit.*.

*annullando l'autonomia dei piani»<sup>15</sup>.*

Gaudreault<sup>16</sup> distingue due temporalità legate all'immagine: quella del presente, che si materializza nel piano isolato, ed è il tempo della descrizione, e la temporalità che prende vita dalle immagini messe in sequenza e sfugge continuamente il presente.

L'immagine fissa, quindi, «racconta innanzitutto mettendo in ordine gli avvenimenti rappresentati, sia che la rappresentazione sia fatta sul modello dell'istantanea fotografica, sia su un modo più costruito e sintetico»<sup>17</sup>

Le immagini e i piani fissi sono assimilabili agli enunciati del racconto letterario, come essi sono in grado di narrare ma con dei limiti; Fino a quando rimangono isolati, la loro azione si limita al mostrare degli eventi in uno spazio e in un tempo, diventano invece enti narratori solo nel momento in cui si concatenano tra loro, in un *ordine temporale*, dal quale origina il racconto vero e proprio. Sarebbe quindi a dire che le immagini sono gli elementi del film, che danno *forma* all'opera nel momento in cui vengono messi in sequenza secondo schemi riconosciuti e comprensibili dallo spettatore, il quale riesce a rintracciare nell'ordine dato il significato.

Come già visto infatti, il cinema mettendo in sequenza le immagini conferisce loro temporalità e spazialità caratteristiche fondanti della narrazione. Il medium quindi, mostrava, fin dagli esordi, di avere insita nella propria natura la capacità di mettere in atto procedimenti narrativi, tant'è che alla fine degli 60' un certo numero di critici arrivarono addirittura ad ipotizzare che il cinema fosse il risultato evolutivo di tutte le altre arti, definendo quindi qualsiasi genere di pratica artistica, fosse essa il romanzo, la leggenda, il mito etc. come forma di “pre-cinema”<sup>18</sup>;

Infatti la concatenazione delle immagini che si mostrano allo spettatore come si è visto, danno vita al racconto. Quest'ultimo per essere efficace e comunicativo si basa su tutta una serie di norme, leggi e convenzioni che gli permettono di assumere un senso e far sì che il messaggio venga trasmesso correttamente allo spettatore. Queste norme si basano su dei codici che a loro volta possono essere *linguistici* (produttori significanti) o *narrativi/semantici* (produttori di significato). In realtà il cinema, in virtù dell'eterogeneità

---

15 JACQUES AUMONT, *L'Immagine*, ed. Lindau, 2007, Torino, p.254.

16 GAUDREAUULT, *Dal letterario al filmico*, citato in *ibidem.*, p.255.

17 JACQUES AUMONT, *op.cit.* p.259 ed. Lindau, 2007 Torino, p.253

18 « In questa forma teleologica, che voleva fare del cinema la fine e la somma delle altre arti, l'idea non è assolutamente accettabile – anche se la tentazione a farlo è presente in autori importanti come Ejzenstejn o Francastel » *Ibidem.*, p.255-256.

della sua materia d'espressione (l'immagine, il suono etc.) è una piattaforma sulla quale interagiscono vari tipi di codici, che a loro volta possono essere *specifici* del linguaggio cinematografico o meno e che sono stati a lungo oggetto di studio per la semiologia cinematografica. Tuttavia, non è questa la sede adatta per trattare le vari tipologie di codici presenti nel testo filmico; Ciò che invece mi propongo di fare è circostanziare l'argomento ad un'analisi dei codici narrativi caratterizzanti del cinema classico e delle modalità con cui il linguaggio cinematografico si è evoluto ai fini della narrazione. I codici narrativi fanno sì che chi guarda riesca a rintracciare nella disposizione delle immagini, ossia nell'intreccio, i rapporti di causa ed effetto in modo costruire l'ordine della storia. Il racconto filmico oltre ad essere regolato da questo genere di codici è anche caratterizzato da elementi fissi caratterizzanti e quindi rintracciabili in ogni film classico. Anche i codici narrativi e gli elementi narrativi possono essere specificatamente cinematografici oppure appartenere al racconto in generale, indipendentemente dai media su cui viene supportato. Inoltre, data la vastità dell'argomento, e dal momento che esso deve essere ricollegato ad una successiva disquisizione circa le modalità con cui la video-arte si appropria delle immagini filmiche del cinema classico e dei suoi elementi narrativi per decostruire la narrazione, sia da un punto di vista spaziale che temporale, verranno presi in esame solo quegli elementi che ho individuato come *funzionali* alla tesi che mi propongo di sostenere nei capitoli successivi.

### **1.3 Principali elementi narrativi del racconto filmico**

Il primo elemento rintracciabile in qualsiasi racconto classico, sia esso un romanzo o un film di finzione, e condizione indispensabile per la sua esistenza, è la presenza di un inizio e di una fine.

Tutto nel racconto classico è orientato verso di essa, in quanto dà significato ed è verso essa che sono orientati tutti gli altri elementi. È anche il principale motivo di fascinazione per lo spettatore, il quale trae soddisfazione dall'opera proprio perché gli fornisce una conclusione. Kermode<sup>19</sup> ha ricondotto il pensiero della fine, ricorrente in tutta la storia

---

19 FRANK KERMODE, *Il senso della fine*, ed. Rizzoli, Milano, 1972, p.20.

dell'umanità - basta pensare al pensiero apocalittico, dominato da una tragica e ossessionante attesa della fine – alle modalità con cui esso prende forma e si struttura nel romanzo. L'uomo ha, da sempre, avuto bisogno di rintracciare un inizio e ipotizzare l'idea di una fine per dare un senso alla propria vita - *«proiettiamo noi stessi [...] oltre la Fine, in modo da poter vedere, così, tutta intera, la struttura, avere quelle immagini che ci mancano quando siamo nel mezzo, nei nostri spazi angusti»*<sup>20</sup> - da ciò, è nato il suo bisogno di scandire il tempo in ore, giorni, anni, e secoli, per un bisogno carico di ansia e insito nel profondo dell'animo umano di porre dei limiti per dare forma al tutto. Allo stesso modo, anche nel film di finzione, il finale è l'elemento catalizzatore, verso il quale verte tutta la costruzione filmica. Lo spettatore stesso resta seduto nella sua poltrona e continua a seguire il racconto nella speranza che gli venga fornita una conclusione. Essa realizza il film, gli dà un significato, pertanto la si potrebbe definire anche per la sua dimensione significante, in quanto forza che plasma il racconto.

Il film eredita dal romanzo popolare e dal teatro la sua struttura la quale può essere di tipo *circolare, o lineare*.

È circolare partendo da una situazione iniziale di tranquillità che, per una serie di cause, viene stravolta, e, di conseguenza, i protagonisti operano per una riparazione del misfatto e un ritorno alla normalità. È di tipo vettoriale quando i personaggi agiscono per raggiungere degli scopi ben precisi e cambiare la situazione iniziale, quindi si nota una progressione della narrazione in vista di uno scopo.

*«[...]ogni storia, ogni finzione si può ridurre al cammino da uno stato iniziale allo stato terminale, e può essere schematizzata in una serie di trasformazioni che si concatenano attraverso successioni del tipo: misfatto da commettere – misfatto commesso – fatto da punire – procedimento punitivo – fatto punito – beneficio compiuto»*<sup>21</sup>

La narrazione quindi, si regge su un movimento di causa ed effetto; I personaggi sono, a loro volta, i veri agenti causali: sono loro che compiono le azioni in vista del raggiungimento di uno scopo, ed è attraverso ciò che fanno che si trasmettono le informazioni agli spettatori.

---

<sup>20</sup> *Ibidem*. p.22

<sup>21</sup> AA.VV *Estetica del Film* ed. Lindau, Torino, 1998, p.66.

Se, infatti una narrazione si può definire come un - «concatenarsi di situazioni, in cui si realizzano eventi, e in cui operano personaggi calati in specifici ambienti»<sup>22</sup>- si può affermare che gli elementi fissi intorno ai quali questa si sviluppa : gli *esistenti*, gli *eventi*, e le *trasformazioni*.<sup>23</sup> In ogni narrazione infatti, succede qualcosa (*evento*) a qualcuno (*esistente*) e ciò provoca dei cambiamenti e l'evolversi del racconto (*trasformazione*).

Per *esistente* si intende - «tutto ciò che è dato e che è presente all'interno della storia»<sup>24</sup> - quindi il termine comprende sia gli ambienti nei quali si realizza la vicenda, sia i personaggi; determinare le caratteristiche costitutive di questi risulta alquanto più difficile: il personaggio va, per prima cosa, inteso in quanto *persona* poiché dotato di identità fisica, di un profilo psicologico e di una gamma di comportamenti, aspetti unici e propri del singolo; egli inoltre assume un *ruolo*, ossia una serie di atteggiamenti classificabili e tipici.<sup>25</sup> I ruoli assumibili nel cinema sono moltissimi quello principale è ovviamente il *protagonista* il quale è riconoscibile in quanto agente causale principale e oggetto d'identificazione del pubblico. I personaggi possono classificarsi anche in base al *modello attanzionale*<sup>26</sup> e cioè in base al posto che occupano nella narrazione, quindi in base, al «fascio di funzioni che essi ricoprono all'interno della storia»<sup>27</sup>.

Gli *eventi*, invece danno *ritmo* alla vicenda facendola progredire e dando vita ai movimenti di causa ed effetto: essi a loro volta si possono distinguere in *azioni* ed *avvenimenti*. Gli avvenimenti - « *esplicitano la presenza e l'intervento della natura e della società umana* » - quindi, di conseguenza i personaggi sono impotenti di fronte ad essi, o meglio agiscono sulla base di essi.

Le azioni possono essere riconducibili a fonti concrete, e quindi frutto dell'agire del singolo, oppure possono essere inseribili in un fascio di di *funzioni*. Queste comprendono classi d'azione, rintracciabili non solo nel singolo film ma che modulano l'avanzare di racconto, sono quindi elementi invariati del film classico narrativo :

*«le funzioni insomma sono fondamentalmente dei tipi standardizzati di azioni che , pur nelle loro infinite varianti, i personaggi compiono e continuano a compiere di racconto*

---

22 FRANCESCO CASETTI, FEDERICO DI CHIO, *Analisi del film*, ed. Bompiani, Milano, 2009, p.165.

23 *Ibidem*.

24 *Ibidem*. p.166

25 *Ibidem*

26 A.-J GREIMAS, *Del Senso*, citato in AA.VV., *Estetica del Film*, ed. Lindau, Torino, 1998, p.100.

27 AA:VV., *Estetica del Film*, ed.Lindau, Torino, 1998, p.98.

*in racconto»<sup>28</sup>*

È quindi proprio in virtù di queste funzioni e di questi schemi precisi che si ripetono che il racconto filmico ha assunto un aspetto rituale e dove le situazioni, gli ambienti, i personaggi narrati e le loro modalità d'azione variano continuamente, e fanno di ogni storia raccontata una storia diversa.

«[Il film] è un rituale anche perché ripete senza sosta la medesima storia, o quanto meno gli intrecci su cui essa si costruisce possono essere per la maggior parte dei casi schematizzati in un numero ristretto di reticoli»<sup>29</sup>

Infine, *le trasformazioni*, sono il terzo elemento cardine della narrazione: esse sono le conseguenze degli eventi e sempre il Casetti di Chio<sup>30</sup> individua i vari livelli su cui agiscono: si definiscono infatti come *cambiamenti* come *processi* e come *variazioni strutturali*. Quest'ultimo genere di trasformazione comprende tutti quei cambiamenti che fanno da fondamento per il racconto.

La narrazione nel cinema classico è un tipo di narrazione a regime *forte* in quanto le situazioni sono ben organizzate e ben definite e gli eventi rappresentati sono ben collegati tra loro da un movimento di causa ed effetto.

Si possono, inoltre, identificare due codici narrativi che modulano l'avanzamento del film classico: *l'intreccio di predestinazione* e la *frase ermeneutica*:

«*l'intreccio di predestinazione consiste nel dare nei primi minuti di film l'essenziale dell'intreccio e la sua risoluzione, o almeno la sua sperata risoluzione*»<sup>31</sup>. L'inizio del film quindi è caratterizzato dall'*esposizione*: vengono fornite informazioni, in maniera implicita o allusiva, che permettono allo spettatore di delineare i caratteri dei personaggi e prevedere l'orientamento delle loro azioni le finalità a cui saranno rivolte.

Il secondo codice narrativo che si sviluppa prende il nome di *frase ermeneutica*

«*consiste in una sequenza di tappe-relè che ci conduce dalla messa in campo dell'enigma alla sua risoluzione attraverso false piste, inganni, sospensioni*

---

28 FRANCESCO CASETTI, FEDERICO DI CHIO, *Analisi del film*, ed. Bompiani, Milano, 2009, p.184.

29 AA.VV., *Estetica del Film*, ed. Lindau, Torino, 1998, p.97.

30 FRANCESCO CASETTI, FEDERICO DI CHIO, *op. cit.*, ed. Bompiani, Milano, 2009, p.199.

31 AA.VV., *Estetica del Film*, ed. Lindau, Torino, 1998, p.94.

*rivelazioni, deviazioni e omissioni.»<sup>32</sup>*

Sono quindi compresi tutti quegli elementi che fanno da freno ad uno svolgimento lineare del film, e sui quali poi si sviluppano l'attenzione dello spettatore, le sue aspettative e le sue emozioni.

Normalmente nel cinema classico hollywoodiano la fase iniziale, ossia quella dell'esposizione e quella finale, sono i momenti più *autocoscienti*<sup>33</sup>: il narratore si palesa e lo spettatore è cosciente del fatto che sta guardando un film e che gli si sta presentando una storia; successivamente, con l'avanzare della narrazione, i personaggi si fanno carico, attraverso le loro azioni, della trasmissione delle informazioni e quindi la storia sembra raccontarsi da sola.

David Bordwell ha individuato una doppia struttura causale che è generalmente rintracciabile in ogni film classico. Da una parte, la sfera *romantica*, nella quale si assiste agli sviluppi di una storia d'amore; nell'altra sfera invece sono compresi tutti gli altri generi di sviluppi narrativi che comprendono gli eventi e le azioni inseribili nella dimensione del lavoro, della guerra, delle catastrofi naturali etc. Entrambe queste sfere si sviluppano allo stesso modo, nel senso che vi sono presenti climax, ostacoli e obiettivi da raggiungere e, pur essendo generalmente distinte, sono comunque interdipendenti.

#### ***1.4 Lo spettatore nel cinema classico***

Come si è visto, affinché si verifichi la narrazione è necessaria la presenza di un destinatario, il quale, al cinema si realizza nella figura dello spettatore.

Quindi, se è pur vero che il cinema classico deve parte della sua fascinazione alla sua capacità innata di coinvolgere lo spettatore nella narrazione, al punto che egli si lascia travolgere dalle immagini, tuttavia, chi guarda non rimane mai completamente passivo; in quanto soggetto pensante, lo spettatore, deve comunque mettere in atto dei processi cognitivi per riuscire a dare un senso alla storia. Il fatto che egli riesca ad interpretare uno spazio che sullo schermo è bidimensionale in chiave tridimensionale, la sua capacità di capire il linguaggio, non sono abilità sufficienti; per riuscire a raggiungere il suo scopo,

---

<sup>32</sup> *Ibidem.* p.94

<sup>33</sup> DAVID BORDWELL, *Narracion in the fiction film*, University of Wisconsin press., Madison, 1985.



ossia la comprensione della narrazione, quindi per arrivare ad ottenere il significato dal significante, lo spettatore deve attivare un bagaglio di conoscenze e norme di codifica, di cui predispone e che, nel momento della visione del film, gli permetteranno di elaborare, a partire da ciò che gli viene presentato, la storia. Quest'insieme di saperi quindi, da un lato sono innati nello spettatore, dall'altro sono stati da lui acquisiti nel tempo, attraverso la visione di altri film, per mezzo di consuetudini e convenzioni sociali e culturali, che fanno sì che egli abbia anche delle *aspettative* riguardo a quello che sta per vedere.

Il pubblico del classico film di finzione sa che la storia avrà un'inizio, un culmine ed un finale, conosce le norme che regolano l'esposizione scenica e si attende uno sviluppo causa effetto delle azioni; fin dalle prime scene individuerà l'agente causale principale, ossia il protagonista, identificandosi con lui.

*« Lo spettatore costruisce il tempo e lo spazio della storia secondo schemi, indizi e ipotesi strutturali. Le norme estrinseche di Hollywood i suoi elementi fissi e la sua organizzazione paradigmatica, forniscono all'osservatore aspettative definite che che si formano in base agli indizi concreti emessi dal film. »<sup>34</sup>*

Innanzitutto, lo spettatore, davanti ad un racconto filmico, mette in atto degli *schemi di riempimento* che hanno il compito di riempire i vuoti informativi presenti nell'intreccio.

*« i primi risultati della ricerca sulle modalità di comprensione della storia dimostrano che , nella nostra cultura, gli spettatori tendono a presupporre uno schema principale specifico, un'astrazione della struttura narrativa che comprende le aspettative tipiche su come classificare gli avvenimenti e relazionare le singole parti con il tutto. Gli spettatori sono soliti utilizzare questo schema principale come struttura cardine per comprendere, ricordare e riassumere una storia specifica».<sup>35</sup>*

Questo dimostra che ci sono delle regole estrinseche a regolare la visione del film: lo spettatore, applicando questi schemi di comprensione al singolo film è in grado di estrapolare dal film gli i movimenti causa - effetto più importanti e ripristinare l'ordine cronologico degli eventi. Infatti, come già visto, nell'intreccio non sono rappresentati tutti

---

34 DAVID BORDWELL, *op.cit.* [traduzione mia], p.34

**nota:** il testo originale è in inglese, ma sono riuscita a reperire solo la traduzione spagnola *La Narración en el ciné de ficción*, Barcellona, 1994.

35 DAVID BORDWELL, *op.cit.*, [traduzione mia], p.35

gli eventi, ci sono vuoti ed ellissi temporali: spetta allo spettatore rintracciare tutti gli elementi della storia che rimangono sottintesi. Questi schemi di comprensione narrativa vengono poi costantemente modificati dallo spettatore e adeguati al singolo film, in modo che egli riesca a comprendere anche quelle narrazioni che più si allontanano dal modello di storia canonica.

Inoltre, secondo David Bordwell<sup>36</sup>, lo spettatore è in grado di motivare la presenza di determinati elementi nel film, e giustificare il rilievo che occupano nel racconto: Infatti tra tutte le azioni che vengono rappresentate nel film egli è in grado di estrarre i movimenti di causa ed effetto più funzionali alla comprensione della storia; riesce a capire se un elemento è presente per ragioni di artisticità - come lo può essere, ad esempio, una musica extradiegetica - o perché si tratta di un virtuosismo tecnico o perché è *realisticamente plausibile*.

Di conseguenza, sulla base delle sue conoscenze di questi schemi circa la struttura narrativa, egli è anche in grado di formulare delle ipotesi sui probabili risvolti della narrazione; egli infatti è in grado di fornire una previsione (che può, a sua volta, essere o meno soddisfatta dalla narrazione) circa gli effetti delle azioni rappresentate: « *Le ipotesi possono essere probabili (valide in diversi punti), esclusive (presentate come una o un'altra alternativa), o dirette alla suspense (proponendo un'ipotesi di futuro).*»<sup>37</sup>

Queste ipotesi, si formano nel corso della narrazione, possono presentarsi simultaneamente, oppure rimpiazzarsi l'una con l'altra e sono loro che mantengono attiva l'attenzione dello spettatore. Egli continua a guardare il film proprio allo scopo di vedere se i futuri sviluppi causali realizzeranno o modificheranno le sue supposizioni.

Se il cinema classico è caratterizzato da una certa *linearità* e da un *ritmo*, questo è perché ci sono vari sviluppi di causa-effetto che si formano all'interno della narrazione; quest'ultimi non devono per forza rimanere aperti lungo tutto l'arco del racconto e giungere ad una conclusione solo nel finale, ma, tuttavia, affinché il racconto abbia una continuità, è necessario che almeno linea narrativa rimanga sempre aperta, (ossia ancora irrisolta e in fase di svolgimento, quindi aperta alle ipotesi dello spettatore) in modo da fare da collante tra le varie sequenze e motivare la continuità della storia:

---

36 *ibidem*

37 DAVID BORWELL, *op.cit.*, [traduzione mia], p.36

*« la scena classica continua o chiude gli sviluppi causa-effetto che aveva lasciato aperti nelle scene anteriori, a volte apre anche nuove linee narrative causali per futuri sviluppi»<sup>38</sup>*

In questo modo, la velocità di comprensione dello spettatore viene calibrata e distribuita lungo l'arco del racconto, allo scopo di mantenere sempre acceso il suo interesse e la sua attenzione.

*«nel suo insieme, la narrazione classica controlla il ritmo di ciò che viene visto, chiedendo allo spettatore di ricostruire l'intreccio e il sistema stilistico in forma semplice: costruire una storia denotativa, univoca e integra.»<sup>39</sup>*

Quali linee narrative lasciare aperte, in che momento soddisfare le aspettative dello spettatore, in che punti richiamare la sua attenzione, sono tutte scelte che vengono fatte dall'autore. È lui infatti che assembla gli elementi narrativi e dispone il ritmo. Ovviamente, deve comunque rispettare tutta quella serie di norme estrinseche che governano la narrazione del cinema classico e la visione dello spettatore.

Lo spettatore nel guardare un film attiva anche un processo d'*identificazione*. A lungo la filmologia ha studiato il rapporto che lo spettatore instaura sia con i singoli elementi del film sia con le modalità con cui i procedimenti causali vengono mostrati: non è questa la sede per discutere circa gli studi riguardo ai processi identificativi. Tuttavia, mi sembra utile constatare che, anche questo aspetto della narrazione viene gestito dall'istanza narrativa. Tant'è che anche l'identificazione può essere definita come un effetto del modo in cui viene strutturato il racconto. Come sostiene Hitchcock - « *è la situazione[...]è il modo in cui essa è proposta allo spettatore [...] che determinano quasi strutturalmente l'identificazione a questo o quel personaggio, a un dato momento del film.* »<sup>40</sup>.

*verosimiglianza come elemento caratteristico del cinema classico.*

Nel cinema il realismo è presente a più livelli; da una parte, come abbiamo visto, esso è il prodotto delle caratteristiche materiali del mezzo: grazie alla sua capacità di riprodurre il movimento, la durata e il sonoro, il cinema, infatti, è l'arte che, rispetto alle altre, ha un

---

38 *Ibidem*, p.37

39 *Ibidem*

40 ALFRED HITCHCOCK, citato in, GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.

rapporto più stretto con il reale. D'altra parte, nel cinema è presente una certa dose di realismo, definita come *verosimiglianza*, anche nella strutturazione del racconto, che, a sua volta, si costruisce in base al rapporto con gli altri film e con l'opinione comune.

Sia l'impressione di realtà, sia la verosimiglianza del racconto, si basano su norme e convenzioni. Dal punto di vista dei materiali espressivi, l'immagine filmica genera un *effetto di realtà* nello spettatore perché attraverso tutta una serie di codici e regole rappresentative evoca in lui la percezione naturale. Per questo si parla di effetto, in quanto è «una reazione psicologica dello spettatore riguardo ciò che vede [...] lo spettatore crede, non perché ciò che vede è reale ma perché ciò che vede è esistito o è potuto esistere nella realtà.»<sup>41</sup>

Dal punto di vista narrativo anche il *verosimile* si forma in base a norme e convenzioni che limitano, sostanzialmente, le possibilità d'azione dei personaggi. Perché un film funzioni è necessario che le azioni rappresentate mostrino allo spettatore un certo grado di realistica e prevedibilità; Il verosimile, si definisce in base all'opinione comune e motiva gli eventi livello diegetico, facendoli passare per realistici. Questa verosimiglianza si costituisce anche attraverso il rapporto con altri film e al genere a cui questi appartengono: «Il verosimile di un film deve molto ai film precedentemente realizzati: sarà giudicato verosimile ciò che si sarà già visto in un'opera precedente.»<sup>42</sup> - Di conseguenza, la verosimiglianza di un film si costituisce, più che in funzione del suo rapporto con la realtà, attraverso il rapporto che intrattiene con i film anteriori - «si può affermare che il verosimile si stabilisce non in funzione della realtà, ma in funzione di testi (di film) già stabiliti. Esso dipende più dal discorso che dal vero: è un effetto di corpus.»<sup>43</sup>

Quindi queste norme, limiti e convenzioni caratterizzano un insieme più ampio di opere. Questi insiemi, a loro volta, formano i *generi*: il genere, infatti, raggruppa i film che condividono caratteristiche specifiche. Nonostante le modalità per stabilire se un film appartenga ad un genere oppure ad un altro siano difficilmente definibili, (nessun genere può essere identificato in maniera rigida) tuttavia, è certo che i film che rispondono a determinati criteri di verosimiglianza possono essere inclusi nelle stesse categorie: «così le famose "leggi del genere" non sono valide che all'interno di un genere, e non dipendono se non dal peso del verosimile in vigore nell'insieme dei film realizzati appartenenti a quel

---

41 JACQUES AUMONT, *op.cit.*, p.113.

42 AA.VV, *Estetica del Film*, ed. Lindau, 1998, Torino, p.110

43 *Ibidem*.

*genere»*<sup>44</sup>

Per esempio, il film fantascientifico dovrà obbedire a leggi diverse rispetto al film western: se la presenza di una navicella spaziale è plausibile all'interno di un film di fantascienza, non lo è, invece, in un film sui cowboy dove però è possibile vedere uno scontro tra pistoleri in un saloon. Questo esempio, inoltre, serve a dimostrare che non esiste alcun legame tra il concetto di verosimiglianza e il mondo reale dello spettatore, ma che è il prodotto di una rete di testi all'interno dei quali si riscontra una certa logica.

La verosimiglianza è propria del racconto indipendentemente dal medium su cui esso poggia: la si può riscontrare anche nel romanzo letterario dove anche lì si presenta come *effetto di genere*. Ogni racconto, quindi, deve porre dei limiti al rappresentabile: il significato si costruisce anche in base a paradigmi entro i quali lo spettatore deve poter rintracciare una certa realizzabilità. In questo modo, il referente del racconto è in grado di fare delle ipotesi sui probabili movimenti di causa-effetto e, come già abbiamo visto, quindi è incentivato meglio a seguire la narrazione così da vedere se le sue supposizioni si realizzano.

### **1.5 Lo spazio e la narrazione filmica.**

G. Carluccio nel suo testo, pur affermando la stretta interdipendenza tra tempo e spazio nel racconto filmico, sostiene che, all'interno del film, le strutture spaziali siano più evidenti agli occhi dello spettatore rispetto a quelle temporali. Il tempo, pur essendo sicuramente la materia costitutiva del film è, per natura, invisibile mentre lo spazio si mostra concretamente in ogni suo aspetto.

L'immagine cinematografica ha una struttura di tipo spaziale sia dal punto di vista del significante che del significato - « lo spettatore non percepisce nell'immagine soltanto lo spazio rappresentato, ma percepisce anche *in quanto tale* lo spazio plastico costitutivo del cinema »<sup>45</sup>.

Anche il rapporto tra l'immagine e lo spettatore si costruisce su basi spaziali: guardare un'immagine, infatti, significa, per prima cosa, mettere in contatto due mondi, due diverse

---

<sup>44</sup> *Ibidem*. p.111

<sup>45</sup> JACQUES AUMONT, *op.cit.* p.138-139.

spazialità: l'universo del reale, entro il quale risiede lo spettatore, e quello dell'immagine, luogo del significato.

Se è pur vero che nel cinema classico il significante fa di tutto per rimanere invisibile, è anche vero che, ciononostante, gli elementi plastici costitutivi dell'immagine, in quanto materialmente esistenti, rimangono comunque percepibili da parte dello spettatore.

Rispetto alla letteratura, il cinema tratta lo spazio in maniera molto diversa: se la letteratura deve rendere un'immagine lo fa attraverso la descrizione. Per natura il suo significante è di tipo temporale, infatti, gli elementi dell'immagine letteraria vengono, per forza, presentati in successione, mentre l'immagine fotografica e filmica possono offrire in maniera immediata e simultanea il loro contenuto. La differenza di resa spaziale tra cinema e letteratura è quindi causata da: « *il carattere iconico-analogico dell'uno, che si dà come una realtà direttamente percepibile, rispetto a quello simbolico e astratto dell'altra* »<sup>46</sup>. Tuttavia, è pur vero che la percezione dell'immagine non è mai totalmente atemporale: chi guarda impiega comunque del tempo a riconoscere gli elementi presenti all'interno dell'immagine e a collegarli tra loro in maniera logica affinché l'immagine sia in grado di raccontare.

Lo spazio, quindi, agisce prima di tutto in quanto strumento di enunciazione; infatti, per selezionare lo spazio atto alla narrazione, il cinema si avvale degli strumenti propri del dispositivo le cui caratteristiche sono essenzialmente spaziali.

Il cinema proietta immagini e queste, siano esse rappresentative o no, sono prima di tutto oggetti percepibili, fatti di una superficie, di colore, di luminosità, di materialità e di limiti. Quest'ultimi sono elementi materiali costitutivi dell'immagine che, isolandola, la rendono un oggetto e le conferiscono consistenza e corpo. Per quel che riguarda l'immagine pittorica o fotografica i limiti sono identificabili nella cornice, mentre l'immagine filmica è delimitata da quello che comunemente viene definito *quadro*:

*«per quadro possiamo intendere la dimensione virtualmente statica dell'immagine dinamica trasformazionale determinata in base al sistema di posizionamento e strutturazione di un campo visivo o porzione di spazio profilmico nei limiti e nella superficie del rettangolo o quadro dello schermo, che ne è supporto di iscrizione»<sup>47</sup>*

---

46 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.* p.28.

47 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.* p.47.

Il quadro è, quindi, il primo «agente di strutturazione spaziale»<sup>48</sup>, l'elemento cardine intorno al quale si compie il lavoro del regista, la struttura che delimita l'inquadratura.

Esso opera selezionando uno spazio e diegetizzandolo: si tratta di un'operazione nella quale dallo *spazio profilmico* si ricava lo *spazio filmico* – «*prodotto dalle riprese e dal montaggio, che viene costruito nella mente dello spettatore e sulla base degli elementi frammentari offertigli dal film*». <sup>49</sup>

Come la cornice, anche il quadro, nel momento in cui pone dei limiti ad un'immagine, le conferisce una *misura* e un *formato*.

Dal momento che ogni immagine è fatta per essere percepita, la misura è un elemento fondamentale che dipende direttamente dal luogo in cui deve essere percepita l'immagine, quindi dallo spazio del referente:

*« La misura dell'immagine è dunque tra gli elementi fondamentali che determinano e precisano il rapporto che lo spettatore deve poter stabilire tra il suo proprio spazio e lo spazio plastico dell'immagine. Più ampiamente, il rapporto spaziale dello spettatore con l'immagine è fondamentale: in tutte le epoche gli artisti sono stati coscienti, ad esempio, della forza che potesse assumere un'immagine di grandi dimensioni mostrata a poca distanza, obbligando lo spettatore non solo a vederne la superficie, ma a esserne quasi sopraffatto. »*<sup>50</sup>

Non a caso il cinema dovette parte del suo successo anche grazie alla misura delle immagini che mostrava: il cinematografo dei fratelli Lumiere ebbe il sopravvento nei confronti di altri apparecchi cinematografici di ultima invenzione come, per esempio, il Kinetoscopio inventato da Thomas Edison nel 1888, proprio per le grandi immagini che proiettava. I volti umani e i corpi gigantizzati, inizialmente, causavano un certo disagio negli spettatori: i primi piani che appaiono sullo schermo infatti, minimizzano il senso di distanza e alzano il livello di intimità; pertanto è comprensibile che per gli spettatori neofiti questa vicinanza esasperata fosse alquanto perturbante.

Il *formato*, invece, definisce le dimensioni e i limiti materiali dello schermo su cui viene proiettata l'immagine - « *si definisce attraverso due parametri: la misura assoluta*

---

48 HOUSEN, *Espace Plastique-espace filmique*, citato in GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.* p.48.

49 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.* p.44.

50 JACQUES AUMONT, *op.cit.* p.142-143.

*dell'immagine e la misura relativa delle sue dimensioni principali.* »<sup>51</sup> Nella storia del cinema sono rintracciabili varie dimensioni di formato del supporto; a tutt'oggi si può variare dalle piccole misure del televisore portatile e dello schermo del computer fino alle grandi misure degli schermi cinematografici o delle video-installazioni.

### *1.5.1 La focalizzazione e punto di vista*

L'atto di delimitare, lo spazio implica la presenza di un ente che faccia quest'operazione e che attraverso il suo sguardo faccia da tramite tra la storia rappresentata e lo spettatore. Questo sguardo prende forma nell'*inquadratura* definita come « quantità di spazio incluso nella cornice del fotogramma (campo/piano) »<sup>52</sup>

La narrazione quindi si attiva anche attraverso il *modo* in cui lo spazio filmico viene racchiuso: si tratta quindi di una modalità enunciativa, . Lo spazio del discorso infatti si costituisce sia dando significato ai vari elementi spaziali, sia nella parte di spazio «*delimitata e fissata, a seconda del medium, attraverso l'occhio di un narratore o di una macchina da presa*»<sup>53</sup>

Tuttavia, nel cinema, non si può ricollegare sempre questa delimitazione dello spazio alla presenza di uno sguardo narrante. Quest'ultimo è sempre collocabile nel racconto letterario dove si mostra per mezzo di criteri grammaticali, ma nel cinema si manifesta in maniera diversa poiché lo sguardo dell'istanza narrativa non sempre coincide con quello della macchina da presa. Quindi il *punto di vista* nel cinema si materializza letteralmente nella macchina da presa: il suo sguardo in movimento inquadra lo spazio e dà forma al discorso. Così, mentre in letteratura le nozioni di punto di vista e focalizzazione sono riconducibili ad uno stesso sguardo - infatti per entrambe si sostiene che: « *ci sia un rapporto tra le informazioni espresse dal narratore e le informazioni in possesso dei personaggi e che una certa quantità di "sapere" narrativo venga trasmessa dal narratore o dal personaggio soggetto della focalizzazione al narratore o lettore implicito*»<sup>54</sup> - esse assumono significati diversi nel cinema. Per punto di vista si intende, appunto, lo sguardo della macchina da presa, quindi il punto di vista tecnico; La focalizzazione, invece, dal

---

51 *Ibidem.*

52 GIANNI CANOVA, *Enciclopedia del Cinema \_ Garzantine*, Ed. Garzanti, Milano, 2005.

53 CHATMAN, *Storia e discorso*, citato in, GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.107.

54 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.108.



momento che nel cinema l'istanza narrante, in grado di trasmettere attraverso ciò che vede il proprio sapere, è difficilmente rintracciabile, assume forme diverse.

Gli studi Genettiani hanno individuato varie modalità attraverso cui il punto di vista tecnico e quello del narratore si relazionano.

Si parla di *focalizzazione zero* quando il punto di vista della macchina da presa e quello del narratore coincidono; in questo caso, però, il narratore non rintracciabile in nessuno dei personaggi della storia (quindi è l'autore implicito), ma è presente fuori dal testo ed è *onnisciente*, nel senso che sa di più dei singoli personaggi. Il personaggio è a conoscenza solo di ciò che accade nella sfera di tempo e spazio nella quale si trova, mentre il narratore ha accesso a più tempi e più spazialità quindi detiene un numero maggiore d'informazioni circa la storia.

La *focalizzazione interna* si realizza *sul* personaggio o *attraverso* di esso:

*« nel primo caso (che può corrispondere nel romanzo alla focalizzazione interna in terza persona) lo sguardo della macchina da presa segue il personaggio adottandolo (tecnicamente dall'esterno) come punto ottico da cui trasmettere l'informazione narrativa, senza coincidere letteralmente con il suo sguardo. Nel secondo (riconducibile alla focalizzazione interna in prima persona) si produce l'effetto di uno sguardo o visione letteralmente soggettivi, attraverso la "soggettiva" vera e propria ma anche attraverso procedimenti diversi »<sup>55</sup>*

In questo caso quindi, lo spettatore ha accesso ad un saper più limitato: egli sa tanto quanto un singolo personaggio. La focalizzazione interna *attraverso* un personaggio può essere resa non solo attraverso la soggettiva; il *flashback* ad esempio è riconducibile al sapere e vedere di un singolo personaggio interno alla narrazione, ma tuttavia si può rendere anche per mezzo dell'inquadratura oggettiva.

Infine, la *focalizzazione esterna* si realizza quando il punto di vista del narratore segue un personaggio della narrazione rimanendo comunque esterno alla narrazione. A differenza della focalizzazione zero, quella esterna non dispone di un punto di vista onnisciente, quindi ha accesso esclusivamente allo spazio e al tempo del personaggio che segue.

Raramente, in un racconto cinematografico si riscontra solo un tipo di focalizzazione: generalmente, le tre si combinano e si alternano tra loro dando forma al discorso. Inoltre,

---

<sup>55</sup> *Ibidem.*

bisogna ricordare che, dal momento che il cinema è fatto di immagini e suoni, la focalizzazione non si attiva solo in maniera visiva ma anche attraverso il sonoro.

### *1.5.2 La diegesi attraverso la composizione spaziale del quadro*

Anche la *composizione* degli elementi dell'immagine filmica si basa su regole che vengono applicate allo scopo di ottenere determinati effetti narrativi. I cineasti hanno ricercato innanzitutto, nella distribuzione dei vari componenti, di ottenere un certo *equilibrio*, in modo che i punti di interesse a livello diegetico acquistassero un certo rilievo; in genere, come si è visto, sono i personaggi che si fanno carico della trasmissione delle informazioni, per far sì che la loro presenza risaltasse, i cineasti classici hanno incentrato il fotogramma sul corpo umano e ridotto al minimo gli elementi presenti ai margini.

Molti sono i registi che hanno studiato a lungo la composizione dell'immagine filmica alla ricerca di effetti drammatici, primo fra tutti Ejzenstejn, il quale disegnava bozzetti preparatori dove calcolava attentamente la disposizione dei vari elementi all'interno dell'inquadratura a dimostrazione della « *importanza della composizione superficiale del quadro come primo livello di elaborazione dello spazio in funzione discorsiva.* »<sup>56</sup>

Nello studio delle varie modalità di percezione dell'occhio umano, anche la luce, la tonalità e i colori dell'immagine sono stati calibrati in maniera da far sì che determinati punti venissero messi in risalto e ricercando particolari effetti narrativi. Un esempio può essere l'utilizzo dello *sfuocato*: se associato all'inquadratura in soggettiva, esso trasmette nello spettatore la sensazione che il personaggio attraverso il quale lo spettatore guarda, abbia problemi di vista.

La diegetizzazione degli elementi si può ottenere anche attraverso il trattamento in profondità del quadro filmico. L'immagine è per natura bidimensionale pertanto il cinema si deve avvalere di *indicatori di profondità* che portino lo spettatore ad immaginare uno spazio tridimensionale. Questi si generano attraverso le luci, la scenografia, i costumi, l'allestimento, la prospettiva e, soprattutto, il movimento.

« *Il trattamento diegetico del quadro può procedere sia da un'organizzazione della profondità in base ai dati della superficie, sia nella valorizzazione letterale della*

---

<sup>56</sup> *Ibidem*.p.50.

*profondità dell'immagine, sfruttandone le possibilità prospettiche. »<sup>57</sup>*

Una modalità di trattamento diegetico dello spazio attraverso l'organizzazione della profondità è il *decoupage*. Esso può funzionare in vari modi e diventa un significante di tipo spaziale quando la segmentazione dei piani spaziali viene attuata a livello scenografico. Questa tecnica narrativa è stata usata nel cinema classico soprattutto per ottenere un effetto di *suspance*. Infatti attraverso il *decoupage* lo spettatore ha la possibilità, non solo di vedere due azioni simultaneamente, ma anche di percepirle come simultanee. Guardando al cinema classico, si può senza dubbio rintracciare nel film “*La Finestra sul cortile*” di Alfred Hitchcock il tentativo più riuscito di portare ai massimi livelli l'utilizzo narrativo di questa tecnica cinematografica.

*« La Finestra sul cortile, che spinge all'estremo le potenzialità di strutturazione del racconto attraverso l'organizzazione dello spazio, la facciata del palazzo di fronte vista dallo sguardo soggettivo di un reporter annoiato diventa il luogo di accadimenti multipli, incorniciati dalle inquadrature delle singole finestre, che diventano anche i limiti e i confini tra ciò che si vede e ciò che non si vede, in una dialettica tra campo e fuori campo attraverso la quale è addirittura possibile ricostruire un omicidio. »<sup>58</sup>*

l'effetto di *suspance* avrebbe potuto essere reso anche strutturando la sequenza con un montaggio alternato, ma senza dubbio, attraverso questa estremizzazione nell'utilizzo dello spazio a fini diegetici, l'idea di simultaneità delle due azioni emerge in tutta la sua evidenza.

Il tempo, quindi, viene qui rappresentato esplicitamente e da elemento significativo del film, che generalmente rimane nascosto, si mostra apertamente e assume valenza di significato. Inoltre, lo spazio e tempo, quali elementi costitutivi del racconto filmico, mostrano qui la loro struttura relazionale: ad una estremizzazione delle funzioni diegetiche dello spazio, corrisponde anche l'esibizione del tempo e del suo “potere diegetico”.

La *découpage*<sup>59</sup> diventa, in questo caso, modalità del discorso filmico, una forma

---

57 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.56.

58 *Ibidem.* p.58.

59 In questo caso GIULIA CARLUCCIO in, *op.cit.*, p.57, definisce il *decoupage* la segmentazione dei piani  
*« L'inquadratura è in profondità di campo e il decoupage o segmentazione dei piani spaziali è attuato in modo che la scenografia (il tramezzo, una porta, dei pilastri) divida la superficie dell'immagine in due*

dell'intreccio, attraverso la quale si rendono simultaneamente due tempi che nella storia sono contemporanei e che in virtù della loro interdipendenza assumono un significato. La suspense si genera nello spettatore perché egli ha dimestichezza con questo codice narrativo, quindi riesce a intravedere gli effetti che le azioni produrranno.

L'*inquadratura*, delimitata dal *quadro* ed ente che lo definisce, è l'unità di base del linguaggio cinematografico. Come abbiamo, visto vi sono varie modalità attraverso cui si attua il discorso filmico all'interno del quadro e di conseguenza anche nell'*inquadratura*; essa può ottenere effetti discorsivi anche nelle modalità con cui rappresenta lo spazio. Per prima cosa, l'*inquadratura* ha come caratteristica la *durata* in quanto si attua nell'arco di tempo tra l'avvio e l'arresto della macchina da presa e anche questo lasso temporale può essere utilizzato in funzione discorsiva: per, esempio un *inquadratura* che si soffermerà più a lungo del solito (rispetto alle normali convenzioni narrative) sul primo piano di un personaggio avrà lo scopo di mettere in risalto i tratti psicologici e allo stesso tempo di descriverlo

Anche il posizionamento e la quantità di spazio inquadrato determinano certi effetti narrativi: per ciò che riguarda la quantità di spazio inquadrato, la filmologia distingue tra il *campo* quale porzione di spazio inquadrato (che può essere *lungo*, *lunguissimo*, *medio* e *totale*) e *piano* che invece si riferisce alla parte della figura umana delimitata dal quadro. (*americano*, *primo piano*, *dettaglio* etc.):

*«in linea generale i campi lunghi svolgono una funzione orientativa e impostano le relazioni le relazioni spaziali tra i personaggi e gli oggetti che, nelle inquadrature successive, si vedranno più dettagliatamente; i campi medi e i piani, invece, indirizzano l'attenzione dello spettatore sui personaggi e sugli oggetti in questione.»<sup>60</sup>.*

Per ciò che riguarda la posizione invece essa può dare spazio a risultati diegetici differenti: attraverso un *inquadratura* del basso di un personaggio, il punto di vista tecnico della macchina da presa, ottiene un effetto ricercato dall'istanza narrativa: il personaggio incute timore e di conseguenza lo spettatore si sente in soggezione.

La macchina da presa inoltre ha come caratteristica propria il *movimento*. Essa infatti si

---

*zone corrispondenti alle due stanze, come due quadri della stessa inquadratura» p.57*

60 ROBERTO NEPOTI, *L'illusione filmica – manuale di filmologia*, ed. Utet, Torino, 2005, p.251

muove nello spazio e lo inquadra progressivamente, cosicché lo spettatore ha accesso in maniera temporalizzata allo spazio diegetico. Questo movimento si può attuare in vari modi (lo zoom, la carrellata, la panoramica) e nella storia del cinema sono state inventate strumenti (come la gru, il dolly o la steadycam) che ampliassero le possibilità di spostamento della macchina da presa. Questi movimenti possono avere *funzione narrativa o descrittiva*.

La funzione descrittiva mira a documentare lo spazio mentre quella narrativa è associabile ad una realtà in divenire.

### *1.5.3 La descrizione e lo spazio*

La durata dell'inquadratura e il suo movimento nello spazio sono modalità specifiche del medium cinematografico attraverso le quali si possono ottenere determinati effetti descrittivi.

La descrizione nel racconto mira a *mostrare* lo spazio della storia ed è un mezzo attraverso il quale l'istanza narrativa emerge in quanto dirige lo sguardo dello spettatore sull'universo diegetico influenzando il suo giudizio. Si tratta, tuttavia, di un momento antidiegetico della storia: il racconto, non procede, o perlomeno cambia di ritmo, in quanto non sono presenti movimenti causa-effetto.

Come sostiene Chatman<sup>61</sup>, si potrebbe affermare che (dal momento che il cinema opera attraverso le immagini e queste sono per natura descrittive, in quanto la loro funzione è appunto quella di mostrare) ogni inquadratura cinematografica abbia un che di descrittivo. Inoltre, l'immagine filmica può presentare più elementi simultaneamente e quindi lo spettatore può cogliere in maniera più libera le relazioni tra i vari elementi presenti, senza dover seguire un percorso definito, che invece si impone nella descrizione letteraria:

« Un campo totale di un paesaggio può presentare gli stessi elementi di una descrizione letteraria dello stesso paesaggio, ma lo spettatore li può cogliere in relazioni e in un ordine diversi e variabili rispetto a quelli necessari dello scritto, così come può operare una selezione visiva e non percepire tutto ciò che l'immagine

---

61 S. CHATMAN, *Storia e discorso*, citato in, GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.107

*mostra* »<sup>62</sup>

Tuttavia, questo momento di stasi narrativa e di sospensione del racconto è perfettamente riconoscibile da parte del ricevente: «nessuna incertezza da parte del lettore a riconoscere e ad identificare una descrizione: è qualcosa che nel racconto “si staglia” nettamente. »<sup>63</sup>

Lo spettatore infatti riesce a distinguere i momenti nel film dove la descrizione è solo una qualità intrinseca dell'immagine da quelli dove la funzione descrittiva emerge, e questo per il fatto che lo spazio della storia risalta in maniera evidente mentre il tempo subisce un arresto o perlomeno un rallentamento.

I movimenti di macchina sono i mezzi descrittivi privilegiati; le carrellate, le panoramiche etc. sono state a lungo considerate come le tecniche di ripresa più adatte a descrivere gli ambienti e a mostrarli in maniera progressiva: attraverso questi procedimenti infatti chi guarda prova una sorta di “piacere della scoperta” poiché le cose non si presentano simultaneamente, ma rivelate nel tempo dallo sguardo della telecamera.

Attraverso il prolungamento dell'inquadratura oltre i limiti del necessario, invece, ciò che emerge è soprattutto l'effetto di pausa del racconto, e sospensione temporale: le caratteristiche fisiche e materiali di ciò che è inquadrato vengono messe in luce come anche la sua collocazione nell'ambiente circostante.

È necessario però, dire anche che oltre che extradiegetica, la descrizione può essere intradiegetica e ciò avviene quando essa è associata allo sguardo di un personaggio narratore e quindi il momento descrittivo assume un rilievo funzionale in rapporto al racconto.

*Continuità narrativa attraverso lo spazio.*

Se, come appena mostrato, l'inquadratura organizza, sia lo spazio che incornicia, sia lo spazio attraverso il quale si muove, sulla base di codici narrativi che permettano allo spettatore di comprendere il significato di ciò che viene mostrato, allo stesso modo, anche l'insieme dei segmenti visivi dai quali origina il film devono rispettare determinati codici affinché il racconto sia percepibile nella sua unitarietà. Per prima cosa quindi, è necessario che lo spettatore riesca a vedere continuità organizzativa e fluidità non solo nel singolo

---

62 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.130.

63 CHRISTIAN METZ, *Semiologia*, citato in GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.129.

piano ma anche nel loro assemblamento in continuità:

*«malgrado la frammentazione analitica (arresto della macchina da presa e cambiamento dei punti di vista), il film deve riuscire a trasmettere in ogni momento allo spettatore l'esistenza di uno spazio orientato ».*<sup>64</sup>

O meglio, i cineasti devono applicare le leggi grammaticali del cinema in modo che nel rendere una realtà continua attraverso piane ed inquadrature diverse, queste ultime siano disposte secondo criteri di *continuità visiva* e i punti di raccordo tra i vari piani siano costruiti in maniera talmente fluida da risultare impercettibili. Perché ciò avvenga è necessario che il susseguirsi di piani risponda a determinate aspettative dello spettatore e che quindi queste siano, in un certo senso, prevedibili; Quando egli nota disorganizzazione e di discontinuità nella visione, l'incanto del cinema classico si interrompe, gli elementi costruttivi del film si palesano e lo spettatore si “risveglia” dal suo stato di partecipazione “semi-passiva”.

L'*unitarietà di spazio* del cinema classico si struttura anche nel rapporto tra la porzione di spazio inclusa nel campo filmico, e lo spazio non inquadrato dalla telecamera (noto come *fuori campo*) che però in quanto *spazio della storia* ha comunque potere diegetico. Lo spazio della storia, infatti, comprende tutti gli esistenti, non solo quelli mostrati dal discorso filmico, ma anche quelli la cui esistenza viene considerata sottintesa e pertanto rimangono impliciti.

La grammatica visiva utilizza diversi indici di attivazione del fuori campo: si tratta di forme di *raccordo* che permettono allo spettatore di percepire lo spazio implicito e di collegare tra loro spazi contigui ripresi da diverse inquadrature.

Una forma di raccordo molto comune nel cinema classico si basa sugli sguardi: la presenza di un personaggio che guarda in una direzione implica automaticamente l'esistenza di un ambiente che, pur non essendo visibile, è comunque parte della storia. Inoltre, lo sguardo permette anche di collegare in forma unitaria due piani differenti che rappresentano diversi spazi.

Allo stesso modo, anche i movimenti dei personaggi connettono lo spazio del discorso e spazio della storia : « *ogni entrata o uscita di un elemento del profilmico dal campo visivo presuppone uno spazio di provenienza ed uno di destinazione, che il contesto diegetico*

---

<sup>64</sup> GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*,

*può rendere più o meno rilevante.»*<sup>65</sup>. Anche in questo caso è necessario che una certa coerenza spaziale sia percepibile: ad esempio, se un personaggio venisse fatto uscire dalla parte destra dello schermo e poi rientrasse nella parte sinistra, ciò provocherebbe un senso di disagio e disorientamento a causa della mancanza di continuità.

Anche i movimenti di macchina, possono dare un'idea di unitarietà spaziale attraverso il *raccordo tra i piani*. La forma più frequentemente riscontrabile si attiva nel *campo/controcampo* - « *ribaltamento alternato dei punti di vista su personaggi che dialogano* »<sup>66</sup> - dove due spazi che si fronteggiano vengono collegati tramite due inquadrature diverse. Queste nel cinema classico rispettano determinati codici per far sì che lo spettatore riesca a percepire e motivare il rapporto tra i due spazi.

Il *campo / contro campo* è un forma stilistica utilizzata nelle situazioni di dialogo tra personaggi: lo spettatore nel primo piano vede un personaggio che guarda all'esterno dello schermo e nel secondo l'altro personaggio che guarda sempre verso l'esterno, ma in direzione opposta. Egli, conoscendo la grammatica filmica, la quale ha preso forma nel suo spirito di osservatore attraverso la memoria di altri film, riesce a dedurre la contiguità tra i due spazi e ad anticipare il piano successivo.

Le norme del cinema classico che strutturano il piano contro / piano si basa impongono che i personaggi parlanti guardino verso l'esterno dello schermo (quindi al raccordo dei piani deve essere affiancato il raccordo sullo sguardo), che la loro disposizione all'interno dello spazio che non cambi tra le due inquadrature che venga rispettata la legge dei 180°. Secondo questa regola il cambiamento dell'angolo di ripresa si deve attuare sulla linea mediana che attraversa i due personaggi, così da evitare effetti perturbanti e di confusione nello spettatore.

Un'altra norma che regola i raccordi spaziali del film è, ad esempio, la legge dei 30° secondo il quale al salto dell'inquadratura è preferibile un cambio dell'angolazione dell'inquadrature di almeno 30° poiché meno spaesante per lo spettatore.

Quindi i raccordi sono essenziali nella formazione del film classico. Si tratta di elementi del discorso filmico che devono essere gestiti in modo che il loro funzionamento risulti invisibile cosicché lo spazio della storia sia pienamente percepibile dallo spettatore:

---

65 *Ibidem.*

66 *Ibidem.*



*« l'importanza del discorso sui raccordi nel film è intuitiva: il sistema dei raccordi, infatti, è il luogo dove si gioca in prima battuta la verosimiglianza dell'universo filmico, quindi il rispetto del film per il suo pubblico. La maggioranza degli avvenimenti rappresentati sullo schermo si compone di un certo numero d'inquadrature riprese da angolazioni e distanze diverse: esse devono organizzarsi secondo il criterio di continuità visiva, a cominciare dalle indicazioni spaziali che sono in grado di fornire allo spettatore »<sup>67</sup>*

---

67 ROBERTO NEPOTI, *L'illusione filmica – manuale di filmologia*, ed. Utet, Torino, 2005, p.268.

## CAPITOLO 2: Il tempo, l'elemento fondamentale del racconto cinematografico

### II.1. Montaggio come strumento di narrazione

II.1.1. *a differenti modalità di montaggio corrispondono differenti tipi di narrazioni.*

Molte sono state le definizioni date al termine montaggio; di certo si tratta dell'elemento strutturale che più di tutti caratterizza il cinema - «*Il principio unico e centrale che fonda ogni produzione di significato e che organizza tutti i significanti parziali prodotti in un dato film*»<sup>68</sup>.

Secondo un punto di vista prettamente pratico, si tratta, innanzitutto, di un'*operazione tecnica* fatta in un secondo tempo rispetto alle riprese e costituita di diverse azioni e tappe. La prima tappa, che prelude all'azione del montaggio vero e proprio, è la *scomposizione* della sceneggiatura in unità di ripresa, ossia le *inquadrature*; quest'ultime sono anche definibili come *unità di montaggio*, e sono caratterizzate da una certa durata e temporalità. In un secondo momento, le diverse inquadrature girate vengono *selezionate e assemblate* in un *ordine* determinato.

La selezione comporta l'eliminazione di tutti quegli elementi che non vengono considerati rilevanti ai fini del racconto filmico, mentre, all'assemblaggio, corrisponde la messa in sequenza delle unità. Per questo il montaggio può innanzitutto essere definito come l'unione di due operazioni fisiche che richiedono un intervento di tipo materiale: tagliare ed incollare i pezzi di pellicola, due azioni che si definiscono con il termine inglese di *cutting* e editing. È necessario anche specificare che con l'avvento della tecnologia digitale, queste due operazioni hanno assunto un carattere più astratto per il fatto che vengono fatte al computer

Bisogna però anche ricordare che, oltre che in unità di montaggio, il racconto filmico può essere suddiviso anche in unità narrative, meglio note come *sintagmi filmici*, la cui ampiezza è sicuramente maggiore, ma i cui confini rimangono, tuttavia, difficilmente delineabili: un esempio possono essere le *scene* o quelle porzioni del racconto filmico che

---

68 A.A.V.V., *Estetica del film*, ed. Lindau, Torino, 1998, p.45

possiedono una certa autonomia; Anche le *citazioni* prese da altri film possono essere considerate come segmenti narrativi: esse, a differenza di altri, si manifestano chiaramente e sono facilmente riconoscibili anche da parte dello spettatore.

Inoltre l'inquadratura stessa è, a sua volta, scomponibile in unità più piccole (questo indipendentemente dal fatto che il montaggio sia o meno narrativo) in base a certi parametri visuali e in base alla durata: essendo, infatti, l'immagine in movimento e quindi in continua trasformazione, si possono individuare, dal punto di vista del contenuto, elementi di rottura o cesura all'interno del singolo piano.

Altra componente essenziale e non trascurabile è il suono, il quale è parte del montaggio per il fatto che viene ridisegnato in fase di post-produzione e adattato all'ordine di sequenza dei piani, quindi esso ha un preciso rapporto con le immagini.

In senso più allargato, il montaggio può quindi essere definito come - « *il principio che regge l'organizzazione di elementi filmici, visuali e sonori, e di assemblaggi di tale elementi, giustapponendoli, concatenandoli e / o regolando la loro durata* »<sup>69</sup>.

Il montaggio è un'azione produttiva nella quale, attraverso la messa in sequenza delle immagini, si mira ad ottenere determinati *effetti* e - « *grazie al quale apprendiamo delle cose che le immagini stesse non mostrano* »<sup>70</sup>.

Sulla base di questa definizione generica, si possono poi individuare differenti *funzioni* che identificano le diverse tipologie del montaggio. Per funzioni si intendono, in senso più concreto, gli effetti prodotti dal modo in cui vengono assemblate le immagini, dall'ordine di disposizione e dai differenti tipi di relazione che stabiliscono tra di loro:

*« nel momento stesso in cui vengono fisicamente assemblate due immagini, tra i loro parametri rappresentativi, così come tra i loro mondi rappresentati, si instaurano delle relazioni, che si intrecciano e si moltiplicano per tutto il film »*<sup>71</sup>.

Come già detto, ogni immagine ha inscritta in sé una narrazione e racconta qualcosa. Questo è ancor più vero nel caso del montaggio, il quale comprende più immagini-movimento associate tra loro: quando delle immagini vengono messe in sequenza e quindi legate tra loro, si instaura in esse una narrazione che si sviluppa in continuità. Tuttavia, le

---

69 AA.VV., *Estetica del film*, ed. Lindau, 1998, Torino, p.45.

70 *Ibidem*. p.44

71 FRANCESCO CASETTI, FEDERICO DI CHIO, *op.cit.*, pp. 126-127

forme narrative che si generano possono essere diverse, così come anche le modalità di montaggio attraverso cui esse si costruiscono.

Casetti e Di Chio hanno individuato differenti tipi di legami tra immagini classificando le associazioni che si creano per *identità*, per *analogia*, per *contrasto*, per *prossimità*, per *transitività* e per *accostamento*. Le varie tipologie di montaggio, generatesi attraverso questi legami, sono diventate elementi centrali per la costruzione di una forma di poetica da parte delle ideologie cinematografiche sviluppatesi nel corso della storia.

L'associazione per *identità* - «*che si ha quando un'immagine è legata a un'altra o perché è la stessa immagine che ritorna, o perché presenta uno stesso elemento che viene ripetuto anche se in maniera diversa*»<sup>72</sup>- per *prossimità* - «*che si ha quando un'immagine è legata a un'altra per il fatto di rappresentare elementi diversi facenti parte della medesima situazione*»<sup>73</sup> - e per *transitività* - «*che si registra quando un'immagine è legata all'altra per il fatto di rappresentare due momenti di una stessa azione*»<sup>74</sup> danno vita ad un universo diegetico omogeneo e fluido, nel quale si può collocare il cinema narrativo classico e dove le immagini si legano tra loro integrandosi a vicenda.

Diversi effetti generano le associazioni per *analogia* e *contrasto*, che si hanno quando «*un'immagine è legata a un'altra per il fatto di rappresentare elementi rispettivamente simili ma non identici, ed elementi confrontabili ma opposti*»<sup>75</sup> insieme a quelle per *accostamento* - «*che si registra quando un'immagine si lega all'altra per il solo fatto di essere ad essa contigua nella serie temporale.*»<sup>76</sup>. Queste associazioni sono infatti rintracciabili in forme cinematografiche che utilizzano il montaggio in maniera più sperimentale non subordinandolo necessariamente allo scopo di generare un racconto inteso nel senso più convenzionale.

Ad esempio, le associazioni per analogia o contrasto sono facilmente rintracciabili nel cinema sovietico degli anni venti dove le immagini venivano messe in sequenza allo scopo di ottenere *effetti figurali*, ossia di dare vita a delle metafore visive. Kulešov, Pudovkin, Dziga Vertov e, primo tra tutti Ejzenštejn, attraverso la sua teoria del montaggio, proponevano un utilizzo della tecnica cinematografica allo scopo coniare un nuovo linguaggio. La messa in sequenza dei piani non è per loro funzionale ad una

---

<sup>72</sup> *Ibidem.* p.127

<sup>73</sup> *Ibidem.*

<sup>74</sup> *Ibidem.*

<sup>75</sup> *Ibidem.* p.128

<sup>76</sup> *Ibidem.*

rappresentazione realistica del mondo, cosa che, invece, era ritenuta dagli altri cineasti come la funzione primaria del montaggio, ma è finalizzata a far riflettere sulla realtà. In linea con l'ideologia politica del loro tempo, i cineasti russi esaltavano la funzione sociale dell'arte e vedevano i loro film, generati attraverso il montaggio espressivo, come lo strumento pedagogico ideale per muovere le coscienze collettive.

*«si genera perciò, molto più che altrove, una narrazione fatta di costruzioni in cui le immagini si esprimono attraverso la loro natura dialettica, la dinamica della significazione. Si potrebbe dire che non si tratta di dare immagine a un racconto, bensì di costruire un racconto partendo dalle immagini, anche ideali, relative ai concetti da esprimere. [...] Al linguaggio dell'immagine non è affidato il compito di restituire la realtà o la sua verosimiglianza bensì, basandosi sul valore accentuatamente significante dell'immagine, di assumere un carattere di retorica funzionale basata sulla prevalenza del concetto sul naturalismo»<sup>77</sup>.*

Le associazioni per accostamento, invece, sono tipiche del cinema contemporaneo e caratterizzano il montaggio di film appartenenti a correnti sperimentali come la *Nouvelle Vague*, la quale si pone in netto contrasto con il linguaggio tradizionale del cinema. Nel nascono narrazioni frammentarie dove la continuità narrativa e la consequenzialità delle azioni rappresentate, tipiche del cinema classico, vengono messe in discussione. Il montaggio, basato su questo tipo di accostamenti si ripropone di riprodurre il reale in maniera oggettiva e in tutte le sue sfaccettature, senza manipolarlo ai fini delle esigenze narrative. I montaggi di questi film sono caratterizzati da tagli interni, *jump cuts* e attacchi, bruschi ed improvvisi, che contraggono i tempi in modo, apparentemente, irrazionale.

### *II.1.3 Montaggio classico e impressione di realtà*

Come si è visto nel primo capitolo, il cinema si è sviluppato fin da subito in un'ottica narrativa, rifacendosi apertamente alle forme narrative delle altre arti e sviluppando, quindi, racconti che avevano come modello diretto il romanzo letterario. Allo stesso tempo però, il cinema doveva anche trovare delle caratteristiche che lo distinguessero dalle altre arti e che, contemporaneamente, ne evidenziassero il suo status artistico. Il montaggio ha

---

<sup>77</sup> ROBERTO PERPIGNANI, *Il montaggio cinematografico*, in AA.VV., *Storia del cinema mondiale V teorie, strumenti, memorie*. ed. Einaudi, Torino, 2001.

giocato un ruolo fondamentale in questo processo di differenziazione e di ricerca di una dignità artistica:

« la trasformazione del cinematografo in cinema si è giocata intorno ai problemi di successione di più immagini molto più che intorno a una modalità supplementare dell'immagine stessa »<sup>78</sup>.

Grazie alle sue capacità linguistiche, infatti, il cinema è una forma rappresentativa inedita capace di restituire in maniera assai credibile il reale. Ovviamente il montaggio non è nato contemporaneamente al cinema, ma si è sviluppato più lentamente e solo con il tempo ha iniziato ad essere sfruttato in maniera conscia secondo le sue potenzialità. Infatti, non fu da subito considerato come azione costitutiva, ma come semplice azione di raccordo tra diversi piani che rappresentavano spazi e tempi diversi, la cui eterogeneità rimaneva palese; solo in seguito il montaggio si sviluppò come forma di *scrittura filmica* capace di legare le unità filmiche in modo che il loro significato sia comprensibile, da parte dello spettatore, solo attraverso una lettura in successione delle immagini.

In origine, la macchina da presa era immobile, incollata al piano fisso e inquadrava la scena come un occhio puntato su una scenografia teatrale; Méliès, considerato il padre del cinema narrativo, fu tra i primi a creare quella che potrebbe essere definita come una forma primordiale di montaggio: scoprì che la macchina da presa poteva essere bloccata e riattivata, il che gli permetteva di mettere in successione quadri diversi, che, una volta accostati, assumevano un significato diverso poiché davano vita ad una sorta di racconto fatto di vignette. Nel primo decennio del '900 si iniziarono a mettere in successione diverse inquadrature allo scopo di ottenere continuità visiva e linearità narrativa: ebbero grande fortuna, in questo senso, i film ad inseguimento come *Stop Thief ! (1901)* di James Williamson.

Fu importante nelle ricerche sulle possibilità narrative del dispositivo, anche il film di Edwin S. Porter *Life of an American Fireman(1902)* nel quale la stessa scena della casa viene rappresentata prima dall'interno dell'appartamento e, successivamente, dall'esterno; in questo caso le inquadrature non ottenevano un effetto consequenzialità ma evidenziavano la possibilità di dare vita a diversi punti di vista.

---

78 CHRISTIAN METZ citato in, AA.VV., *Estetica del film*, ed. Lindau, Torino, 1998,

La possibilità di mettere le immagini in sequenza allo scopo di raccontare divenne, ben presto, la funzione principale del montaggio e non a caso, ancora oggi, la narrazione viene anche definita come la *funzione normale* o *fondante* del cinema.

«*la funzione primaria del montaggio [...] è la sua funzione narrativa [...] da questo punto di vista il montaggio è dunque ciò che assicura il concatenamento degli elementi dell'azione secondo un rapporto che, globalmente, è un rapporto di causalità e / o di temporalità diegetiche: si tratta sempre, in questa prospettiva, di fare in modo che il "dramma" venga meglio percepito e compreso, dallo spettatore*»<sup>79</sup>.

Per questo studiosi come Metz hanno sostenuto che, nonostante i vari tentativi compiuti dal cinema contemporaneo di sottrarsi alla narrazione, questa sia rimasta comunque una caratteristica imprescindibile di film; tutti i film narrano, e l'uso sperimentale del medium non ha fatto altro che creare nuovi tipi di narrazioni e racconti.

«*In generale, la narrazione classica mostra la propria discrezione, poiché si rivela in quanto intelligenza assemblatrice che seleziona certi spazi di tempo al fine di un trattamento totale (le scene), riduce altri di poco (le sequenze di montaggio) e semplicemente taglia gli eventi che sono insignificanti*».<sup>80</sup>

Per questo non tutti gli elementi della storia vengono sottoposti al montaggio. Dal momento che si tratta di un'azione discorsiva che dà forma al racconto, verranno considerati solo gli elementi rilevanti agli scopi diegetici: il montaggio classico è quindi un'*intelligenza assemblatrice* che si preoccupa di selezionare tempi e spazi concatenandoli tra loro in modo *lineare*, cosicché lo spettatore percepisca unitarietà e coerenza. La caratteristica propria del montaggio classico infatti è proprio il fatto che riesce a collegare tra loro i piani e le sequenze in modo che ognuno di questi appaia come la logica conseguenza della prima.

Nel montaggio narrativo, quindi, le immagini stabiliscono particolari relazioni di tipo

---

79 AA.VV., *Estetica del film*, ed. Lindau, Torino, 1998

80 [traduzione dallo spagnolo della sottoscritta] DAVID BORDWELL, *La Narración en el cine de ficción*; ed. Paidós Ibérica, Barcellona, 1996, p.113

spaziale e temporale e queste relazioni si creano grazie ai *raccordi*, i quali danno continuità alle inquadrature.

*«Situati nel “punto di montaggio” (il momento preciso in cui le inquadrature si succedono), i raccordi sono un mezzo per giocare sulla continuità delle inquadrature: “raccordare” significa fare in modo che, come indica il termine, lo stacco non sia sentito come rottura definitiva e radicale, ma come l'occasione di una cucitura, che permette di assemblare pezzi diversi con grande discrezione. Si tratta di camuffare la cesura, cancellarne l'impressione conservando la qualità d'articolazione che è all'origine dei cambi d'inquadratura»<sup>81</sup>*

Abbiamo già visto, nel primo capitolo, come i raccordi realizzino una continuità dello sguardo e permettano allo spettatore di percepire un'unitarietà spaziale; essi sono però anche elementi necessari per dare unitarietà narrativa e assicurare una continuità lineare del tempo.

I raccordi sono l'elemento essenziale del montaggio che permettono di dare un ordine alle immagini e, attraverso quest'ordine, danno forma al racconto. Questa continuità, a cui dà vita il raccordo, è diventata la qualità principale del montaggio classico e ha fatto sì che esso diventasse in grado di raccontare in maniera trasparente, senza palesarsi e senza rendersi evidente in quanto elemento significativo. In questo modo lo spettatore è in grado di recepire senza sforzo le immagini nella loro consequenzialità, facendosi trasportare da esse.

Rendendosi invisibile il montaggio classico annulla, infatti, la presenza del significativo cinematografico e fa emergere totalmente il racconto, il quale acquista, fluidità narrativa e temporale aumentando, di conseguenza, la verosimiglianza e il realismo del cinema.

## **II.2 Il tempo, il movimento e l'immagine filmica.**

Come abbiamo visto quindi, i raccordi creano un nesso tra le inquadrature e collegano tra loro “blocchi di tempo” creati artificialmente, fornendo continuità e un ordine temporale al racconto e costringendo lo spettatore a dare un senso alle immagini attraverso la loro successione. Il montaggio è il mezzo attraverso il quale il cinema comunica, azione che,

---

81 VINCENT AMIEL, *Estetica del montaggio*, ed.Lindau, Torino, 2006. p.39-40



indipendentemente da come viene attuata, avviene sempre nel tempo e ha sempre questo per oggetto; il montaggio, quindi, oltre che produrre senso, produce anche tempo, in quanto si realizza nel tempo e lo rappresenta, rendendolo visibile, in un modo che forse è più incisivo rispetto alle altre forme narrative.

Per questo motivo, quindi, il tempo può essere definito come il vero *fondamento dell'espressione filmica*: esso infatti non viene solo rappresentato ma anche fruito e questa fruizione dipende dal modo in cui esso viene organizzato e articolato, dalla forma che prende.

*«Il tempo è la materia dell'espressione cinematografica, perché il discorso del film si organizza in una successione le cui caratteristiche cronologiche non sono indifferenti alla definizione dei suoi contenuti, del piano dei suoi significati, è la materia dell'espressione, alla stessa stregua dell'oggettualità profilmica, della banda sensibile della pellicola, del suono indifferenziato, della luce, del colore...»<sup>82</sup>.*

Ma il tempo è materia del film non solo perché esso si genera nel montaggio, esso è presente anche nell'immagine filmica stessa in virtù del fatto che essa è in grado di mostrare il *movimento*, il quale, a sua volta, esiste proprio in funzione dello scorrere del tempo; ed è questa la grande portata innovativa dell'invenzione cinematografica.

Tutte le immagini hanno una *dimensione temporale*, la quale si realizza nel rapporto tra immagine e spettatore il quale, a sua volta, esiste nel tempo. L'immagine-movimento, al contrario dell'immagine fissa, per rappresentare un evento non fa ricorso all'istantanea<sup>83</sup> singola e, di conseguenza, non deve *tradurre* l'evento attraverso la rappresentazione di un singolo istante, ma è in grado di mostrarlo direttamente. La macchina da presa cinematografica, infatti, fissa sulla pellicola porzioni di tempo istantanee, le quali, prese in successione, generano fotogrammi in serie: questi quando sono proiettati vengono percepiti dall'occhio dello spettatore come un'unica immagine in continuità,

*«il film (nel senso materiale, la pellicola) è realmente una collezione di*

---

82 GIANFRANCO BETTETINI, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi.*, ed. Bompiani, Milano, 1979, p. 21.

83 Per istante si intende una porzione di tempo la cui durata è ai limiti del sensibile. Si tratta di un concetto molto importante per definire l'immagine fotografica, la quale opera estraendo dal flusso temporale un tempo, la cui durata è limitata per poi fissarlo sulla carta e materializzarlo.

*istantanee – ma l'uso normale del film, la proiezione annulla tutte le istantanee, tutti i fotogrammi a vantaggio di una sola immagine in movimento. Il cinema è dunque, per il suo stesso dispositivo, una negazione della tecnica dell'istantanea, dell'istante rappresentativo. L'istante si produce soltanto sul modello del vissuto, incessantemente circondato da altri istanti»<sup>84</sup>*

Mentre quindi le immagini fisse (le quali possono essere pittoriche o fotografiche), pur avendo la facoltà di rappresentare un tempo, non possono rappresentare il suo scorrere, la sua *durata*, le immagini filmiche e del video, invece, sono *temporalizzate* e realizzano il movimento<sup>85</sup>. Poiché riescono, per mezzo delle loro capacità illusorie, a modificarsi nel tempo e quindi comprendono in sé l'elemento della durata. L'immagine-movimento implica per natura il costante mutamento e il suo essere in divenire, quindi è fatta di tempo, ha una durata, ed è in virtù di questa sua caratteristica che il cinema viene visto come la più illusoria delle arti:

*«il cinema, che fa del tempo, la sua materia dell'espressione più visibile, riesce con più incisività di altre forme espressive (con ogni probabilità anche della letteratura) a dare senso al dato fenomenico, in altre parole non riflette il tempo, ma lo produce»<sup>86</sup>.*

L'illusione fa leva sull'errore dell'occhio umano nella percezione: dal momento che la mente umana interpreta ciò che vede, si può affermare che il dispositivo cinematografico funziona come una sorta di *simulacro* in quanto la sua capacità illusoria non è fine a se stessa, ma è *funzionale* a produrre un effetto di realtà, grazie al quale lo spettatore si immedesima in ciò che vede.

Come un simulacro, infatti, il dispositivo cinematografico non genera immagini totalmente illusorie, ma che lo sono solo parzialmente:

*«Il simulacro è un oggetto artificiale che vuole essere preso per altro oggetto in un*

---

84 JACQUES AUMONT, *op.cit.*, p.242.

85 «...il movimento apparente del cinema implica degli stimoli in sequenza molto simili, almeno all'interno dello stesso piano; si può quindi pensare, [...] che chiami in causa lo stesso meccanismo della percezione del movimento reale. Le conclusioni a questa ipotesi [...] sono ovvie: il movimento apparente del cinema, da un punto di vista fisiologico, non può essere distinto da un movimento reale.» - JACQUES AUMONT, *op.cit.* p.51

86 GIORGIO TINAZZI, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, ed. Marsilio, Venezia, 2007 p.25.

*determinato uso – senza per questo assomigliargli completamente»<sup>87</sup>.*

Allo stesso modo, il montaggio trasparente non è mai totalmente illusorio: esso si basa su convenzioni e simbologie che permettono allo spettatore di dare un senso alla sequenzialità delle immagini-movimento.

Il dispositivo cinematografico ha quindi un essenziale ruolo di tramite tra immagine e spettatore, in quanto è per mezzo di esso che si genera l'illusione del film:

*«il ruolo proprio del dispositivo cinematografico è in questo caso di regolatore , poiché consiste nel far sì che il movimento apparente, fondamento essenziale dell'immagine cine-videografica, sia opportunamente percepito [...] il dispositivo cinematografico è ciò che autorizza la percezione di un'immagine in movimento»<sup>88</sup>.*

Tra l'immagine non temporalizzata e l'immagine che contiene in sé la durata esiste una differenza anche dal punto di vista della percezione; all'immagine fissa corrisponde un tempo di percezione (*scanning*), durante il quale lo spettatore “apprende” l'immagine e realizza che cosa sta guardando. Il tempo invece della percezione dell'immagine temporalizzata (che per quanto riguarda il cinema è quindi un'immagine che produce un'illusione di movimento) è un tempo fisso e limitato in quanto corrisponde esattamente alla durata della proiezione dell'immagine. Ecco perché l'immagine cinematografica contiene *in sé* il tempo.

È necessario aggiungere anche che il concetto *immagine-movimento* appare, per la prima volta, nel saggio di Gilles Deleuze sul cinema dei primi anni '80. Pubblicato insieme al saggio *immagine-tempo*<sup>89</sup>, il filosofo francese analizza l'immagine cinematografica da un punto di vista filosofico per poter riflettere in modo nuovo e originale sul tempo e su come esso viene percepito dall'uomo. Egli propone quindi una vera e propria *tassonomia* dove classifica i differenti tipi di immagine rintracciabili nel cinema narrativo classico<sup>90</sup>, distinguendo tra *l'immagine-azione*, nella quale predomina il processo narrativo, *l'immagine-percezione*, dove predomina quello, appunto, percettivo e l'immagine-

---

87 JACQUES AUMONT, *op.cit.*, p.102.

88 *Ibidem*, p.177.

89 I contenuti di questo saggio verranno meglio analizzati nel capitolo successivo, in relazione alle opere di videoarte che verranno prese in esame.

90 GILLES DELEUZE, *Cinema 1. l'immagine-movimento*, éditions de minuit, Paris, 1985.

affezione dove, invece, risalta quello espressivo. Queste modalità dell'immagine appartengono al cinema classico, dove il montaggio è trasparente e dove tutti gli elementi significanti sono subordinati all'istanza narrativa.

### ***II.3 Tempo della storia e tempo del racconto cinematografico***

Il movimento è quindi la caratteristica principale dell'immagine temporalizzata cinematografica ed è fondamento sia del piano filmico che motore del montaggio.

Di conseguenza, il tempo dell'immagine intrattiene determinati rapporti con la narrazione e con lo spettatore.

Nella narrazione, come abbiamo visto, sono innanzitutto presenti due temporalità: il tempo della storia, che corrisponde all'ordine cronologico degli eventi e il tempo proprio del racconto che invece corrisponde all'ordine in cui gli eventi vengono presentati (nello specifico cinematografico ciò avviene appunto attraverso il montaggio).

Il tempo del racconto non è quindi coincidente con quello della storia e non la rappresenta in tutti i suoi aspetti (per, esempio tre anni della vita di un personaggio possono essere omessi perché non rilevanti, oppure, dei fatti anteriori al momento della storia presentato possono essere rievocati attraverso varie tecniche narrative). Questa dualità si trova in qualsiasi genere di racconto sia esso cinematografico o meno; certo è che il cinema ha forse saputo giocare più delle altre forme narrative con questa capacità del racconto di viaggiare nel tempo e di modellarlo a scopo narrativo.

*«Uno dei punti di forza maggiori del racconto cinematografico, di cui forse non si è sempre colta la specificità, è infatti la variazione delle durate, la compenetrazione delle epoche, l'elasticità insomma, della struttura temporale»<sup>91</sup>*

Gérarde Genette ha individuato tre caratteristiche che definiscono la relazione tra il tempo della storia e il tempo del racconto: *l'ordine, la durata e la frequenza*. Nonostante la sua analisi si riferisse alla forma del romanzo scritto questi aspetti della rappresentazione temporale sono rintracciabili, seppur in modalità diverse, anche nel racconto

---

91 VINCENT AMIEL, *Estetica del montaggio*, ed.Lindau, Totino, 2006.

cinematografico.

### II.3.1 L'ordine

L'aspetto più evidente circa la duplice temporalità presente nel racconto, corrisponde, appunto, alla differenza tra l'ordine degli eventi nella storia che è cronologico e l'ordine in cui, invece, il racconto li presenta. Tra il tempo del racconto e quello della storia sono infatti presenti, frequentemente delle *anacronie*, ossia delle discordanze, le quali sono diventate, nel tempo, vere e proprie caratteristiche del racconto e risorsa tradizionale della narrazione, in quanto capaci di ottenere differenti effetti diegetici. Il racconto popolare infatti, rispettava inizialmente l'ordine cronologico nella narrazione, mentre la tradizione letteraria occidentale fece, fin da subito, grande uso dell'anacronia, tant'è che l'inizio *in medias res* divenne ben presto una delle caratteristiche principali del genere epico.

L'anacronia si definisce in base al *racconto primo* - «*il livello temporale di racconto rispetto al quale un'anacronia si definisce come tale*»<sup>92</sup> - ed è caratterizzata da una *portata* e un'*ampiezza*. Per portata Genette intende la distanza temporale tra il tempo della storia evocato dall'anacronia e il livello temporale del racconto in cui esso interrompe il suo scorrimento lineare per fare spazio, appunto, all'anacronia. Per ampiezza, invece, lo studioso intende la quantità di tempo ricoperta. Se per anacronia si intende ogni tipo di discordanza rispetto al tempo del racconto primo, a livello più specifico si distingue tra *prolessi* che indica «*qualsiasi manovra narrativa che consista nel raccontare o evocare in anticipo un evento ulteriore*»<sup>93</sup> e *analessi* che invece comprende «*qualsiasi evocazione, a fatti compiuti, d'un evento anteriore al punto della storia in cui ci si trova*»<sup>94</sup>.

L'analessi può essere *interna*, *esterna* o *mista*: è esterna quando non c'è nessuna interferenza con il campo temporale del racconto primo; è interna quando è completamente compresa nel campo temporale del racconto primo ed è mista interferisce solo in parte con il tempo del racconto primo - «*si tratta di analessi esterne che si prolungano fino a raggiungere e a superare il punto di partenza del racconto primo*»<sup>95</sup>.

L'analessi interna può essere di tipo ripetitivo e ciò avviene quando il racconto torna sui propri passi, magari per proporre una diversa interpretazione di un evento. Inoltre, essa

---

92 GÉRARD GENETTE, *Figure III, discorso del racconto*, ed. Einaudi, Torino, 2006. p.97

93 *Ibidem.* p.99

94 *Ibidem.* p.97

95 *Ibidem.*

può anche essere *eterodiegetica*, *omodigetica* o *completiva*. È eterodiegetica quando tratta di un contenuto diegetico diverso rispetto al racconto primo mentre è omodiegetica quando è basata sulla sua stessa linea d'azione. Per analessi completiva si intendono invece «*i segmenti retrospettivi che vengono a colmare, a posteriori, una lacuna anteriore del racconto, il quale si organizza così tramite omissioni provvisorie e riparazioni più o meno tardive*»<sup>96</sup>.

Rispetto all'analessi la prolessi è molto meno frequente; tuttavia non è raro trovarla nel racconto fatto in prima persona, quando il narratore fa delle anticipazioni circa gli eventi futuri. Anche la prolessi può essere interna o esterna, ma ciò che più la distingue è il ruolo che può assumere all'interno della narrazione. Un evento futuro infatti può essere annunciato in maniera esplicita, o in maniera volutamente non chiara ma funzionale al racconto. In tal caso la prolessi funziona da esca e assume tutto il suo significato solo più avanti, con lo sviluppo della narrazione. Con la prolessi-esca entra quindi in gioco la competenza del lettore/spettatore che riesce a trovare un senso e un significato già nell'anticipazione. Un esempio potrebbero essere i titoli di testa di certi film i quali, seppur in modo enigmatico, presentano elementi anticipatori del racconto filmico.

Se l'ordine è importante per la costruzione del racconto questo è ancora più vero per ciò che riguarda il film dove esso è strettamente connesso con la materia significativa, ossia al montaggio, il quale ha il potere di disporre l'ordine degli eventi.

Nel cinema l'analessi e la prolessi prendono il nome di *flashback* e *flashforward* e permettono all'immagine filmica che generalmente è al presente - al contrario che in letteratura, dove i tempi verbali permettono di collocare temporalmente l'evento - di coniugarsi al passato e al futuro. Entrambi si strutturano allo stesso modo, hanno un inizio ed una fine e si basano su convenzioni che permettono a chi guarda di distinguerli rispetto al "racconto primo". Infatti se, ad esempio, il flashback non fosse riconoscibile da parte dello spettatore, dato l'effetto di realtà prodotto dalle immagini in movimento, egli percepirebbe ogni immagine come un *hic et nunc*.

*«Lo spettatore che entri al cinema a film iniziato non ha riferimenti precisi per stabilire se le immagini che vede sono al futuro piuttosto che al passato e ugualmente non riesce a distinguere se ciò che vede è oggettivo o soggettivo»<sup>97</sup>.*

---

96 *Ibidem*. p.109

97 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.161.

Per questo motivo nel cinema tradizionale c'è sempre stata l'esigenza di marcare chiaramente questo passaggio da un ordine temporale ad un altro.

Inoltre nel cinema, come anche in letteratura, il flashback può assolvere funzioni diverse: può essere messo in atto da un personaggio per investigare o ricordare un passato; per questo nel cinema tradizionale esso è quasi sempre soggettivo e (spesso accompagnato da una voce *over*) si inserisce nella dimensione del ricordo o della testimonianza. Inoltre può anche porsi come vero e proprio *leitmotiv* e contenere l'intero racconto che viene narrato dal personaggio.

Il flashforward, invece, nel cinema è ancora più raro che in letteratura, è quasi sempre soggettivo e si presenta come un'immaginazione/premonizione del personaggio; se poi nel romanzo l'evento futuro può essere narrato in maniera "sotterranea" o "allusiva", la forza-verità data dalle immagini del film, fa sì che esso si presenti inevitabilmente in modo più concreto.

Il flashforward e il flashback sono quindi gli interventi più espliciti sull'ordine della storia; in campo cinematografico, tuttavia, ci sono altri modi in cui questo viene modificato:

*« le risorse della rappresentazione cinematografica permettono di significare direttamente la simultaneità di avvenimenti che il racconto letterario dovrebbe disporre necessariamente in successione ( utilizzando espressioni come "in quel momento", "mentre", "intanto", etc.)».*<sup>98</sup>

In questo caso si potrebbe quindi dire che il cinema riesce, rispetto alla letteratura, a rendere in maniera più puntuale l'ordine della storia nel racconto in quanto riesce a rappresentare simultaneamente due eventi simultanei, cosa che invece il romanzo scritto non può fare per natura. Ciò si è già visto con l'esempio del film di Hitchcock, *Marnie* (1964), dove lo spazio viene diegetizzato proprio per rappresentare due eventi che nella storia sono contemporanei tra loro.

Un'altra tecnica cinematografica per mezzo della quale ottenere questo effetto è lo *split screen*<sup>99</sup>: lo schermo viene diviso in due parti ad ognuna delle quali corrisponde un

---

<sup>98</sup> *Ibidem.* p.157

<sup>99</sup> Lo *split screen*, (in particolare nel cinema contemporaneo) non viene utilizzato esclusivamente per rendere la simultaneità di due eventi. Le due inquadrature possono anche essere utilizzate per rappresentare due eventi che non sono contemporanei tra loro, ma che, una volta presentati in maniera

inquadratura.

Infine, il montaggio *alternato*, il quale consiste nel presentare due eventi simultanei in maniera alternata tra di loro (ad esempio, gli inseguitori e gli inseguiti): si tratta di un codice cinematografico, poiché lo spettatore davanti a queste immagini ne deduce, per convenzione, che siano tra loro contemporanee.

### *II.3.2 La Durata.*

Il rapporto di durata tra tempo della storia e tempo del racconto, in ambito cinematografico, assume valenze più concrete rispetto che in letteratura. Infatti, come già abbiamo visto, nel racconto letterario il confronto tra queste due durate risulta più difficile e meno definibile secondo parametri precisi. Questo perché il tempo della lettura, a differenza di quello della visione cinematografica o dell'ascolto musicale ha una durata che varia varia di lettore in lettore. Per questo in letteratura:

*« Confrontare la “durata” di un racconto a quella della storia che esso narra, è un operazione più scabrosa per il semplice motivo che nessuno può misurare la durata di un racconto. [...] è fin troppo chiaro che i tempi di lettura variano a seconda delle singole esigenze, e, al contrario di quanto avviene al cinema, o anche in musica, niente ci permette di fissare una velocità normale per l'esecuzione di una lettura»<sup>100</sup>.*

Infatti, nel cinema non c'è nessuna variazione tra la durata del discorso<sup>101</sup> – che si attua attraverso il montaggio – e il tempo attraverso il quale questo discorso viene fruito. Pertanto lo spettatore è obbligato a vivere forzatamente il tempo dell'enunciazione filmica.

*« la temporalità fruitiva del cinema narrativo si articola cioè in un rapporto diretto con i tempi della banda significante, conseguendo variazioni temporali e valorizzazioni espressive [...] in sincronia istante per istante, con lo svolgimento diacronico della pellicola »<sup>102</sup>.*

---

contigua, assumono un nuovo significato dal punto di vista diegetico.

100 GÉRARD GENETTE, *op.cit.* p.135

101 In ambito cinematografico, molti critici e teorici hanno preferito utilizzare oltre alla nozione di tempo del racconto, anche quella di tempo del discorso quale tempo del significante il quale organizza la storia in intreccio dando appunto vita al tempo del racconto.

102 GIANFRANCO BETTETINI, *Tempo del senso*, ed. Bompiani, 1979, Milano. p.14



Per questo motivo il rapporto tra le durate è, nel caso del cinema, un rapporto più oggettivo e concreto, materialmente misurabile, tant'è che spesso i critici hanno posto l'accento sulla dimensione concreta di durata del film:

« si può dire in questo senso, come è stato notato che la forma temporale del racconto cinematografico ha una durata nel doppio senso che bene comprende la parola *durété*: cioè “durata” propriamente e “durezza”, peso sensibile, concreto »<sup>103</sup>.

I significanti del racconto possono quindi intervenire, attraverso le loro modalità discorsive, sul tempo del racconto e sulla sua durata. Nonostante la durata dell'enunciazione filmica sia oggettiva, concreta e pertanto vincoli il tempo della fruizione spettatoriale, bisogna però anche dire che rimane comunque una dimensione di soggettività nella percezione del tempo, la quale, comunemente, viene definita come *impressione di durata*<sup>104</sup>; si tratta di un'idea di durata di durata nello spettatore e che non riguarda per forza solo l'intero racconto ma anche le sezioni filmiche; ad esempio, un primo piano di un personaggio sembrerebbe durare di più rispetto ad un inquadratura entro la quale si articolano molteplici azioni. Pertanto, in questo caso, si potrebbe dire che anche l'organizzazione visiva delle immagini insieme al modo con cui queste si articolano genera l'impressione della durata.

Chiusa questa breve digressione sulla dimensione soggettiva della percezione ora andremo ad analizzare le varie modalità con cui il significante manomette il tempo del racconto rispetto a quello della storia in modo da cambiare la velocità narrativa e, di conseguenza, vedere i vari modi con cui il tempo del racconto può rappresentare il tempo della storia.

Si assiste ad una situazione di *iconismo temporale coincidente* quando il tempo diegetico del racconto e quello della storia coincidono, ossia hanno uguali durate. In letteratura, a livello ipotetico, si potrebbe dire che si assiste ad una simile situazione forse solo nel dialogo, mentre nel cinema ciò avviene in presenza di una *piano sequenza*, quando cioè la ripresa è fatta in continuità. Essa però si può ottenere anche, come sostiene Metz, quando non sono presenti iati diegetici, ellissi o altre forme di alterazione del ritmo di velocità. L'utilizzo del piano sequenza in virtù della sua capacità di rappresentare in maniera

---

103GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.32

104Ibidem, p.33.

“indicale” il tempo della storia è stato frequente soprattutto nel cinema del neorealismo, con Roberto Rossellini e, successivamente, nella *Nouvelle Vague*, francese.

La coincidenza temporale si può trovare non solo nella sequenza ma anche nell'intero racconto cinematografico. Sono stati pochi i film che hanno cercato di rappresentare iconicamente il tempo della storia per tutto il racconto e si tratta di casi eccezionali e tentativi sperimentali. Basta ricordare, primo tra tutti, *Rope* (1948), di Hitchcock, ma anche i lavori di Andy Warhol come *Sleep* (1963) ed *Empire* (1964) dove - «la durata reale diventa oggetto di ricerca esasperata sul rapporto cinema e realtà, e sull'esperienza-percezione dello spettatore»<sup>105</sup> - e il più recente film di Sokurov, *Russkij Kovčeg* (2002) nel quale una steady-cam segue lungo tutto l'arco del racconto il protagonista-narratore, che passeggiando per le varie sale del museo Hermitage di S. Pietroburgo, introduce lo spettatore in diverse ambientazioni storiche.

In questi casi quindi il tempo reale viene registrato e restituito nella sua interezza, senza mediazioni, pertanto lo spettatore non deve mettere in atto nessun procedimento di conoscenza né codice cinematografico per comprendere l'articolazione temporale di ciò che sta guardando e questo proprio in virtù dell'elevato grado di analogia che c'è tra i due tempi che aumenta l'impressione di realtà prodotta dal film:

*«il tempo che lo spettatore “conosce” coincide con il tempo della mediazione conoscitiva e con il tempo del suo atto di conoscenza. Il tempo del mondo rappresentato (che nel cinema è quasi sempre frutto di una conoscenza) non si offre alla conoscenza dello spettatore attraverso procedimenti induttivi o deduttivi o attraverso ragionamenti per analogia, ma in un'analogia che è ripetizione e che ne consente un'appropriazione immediata: quasi la stessa che lo spettatore avrebbe esperito se fosse stato presente realmente, concretamente in quel mondo.»<sup>106</sup>.*

Bisogna però ricordare che il tempo non viene percepito dall'uomo attraverso sensi specifici (come, invece, lo sono le immagini e i suoni) ma viene sentito attraverso l'insieme delle capacità sensoriali; così non può essere nel caso del racconto cinematografico dove chi guarda riesce a percepire il tempo che passa solo tramite gli stimoli visivi e sonori. Pertanto *«la percezione filmica è comunque diversa rispetto a quella della realtà*

---

105GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.176.

106GIANFRANCO BETTETINI, *op.cit.*, p.41.

*quotidiana a causa di una oggettiva deprivazione sensoriale»<sup>107</sup>*

Quando invece il tempo diegetico non coincide, a livello di durata, con quello della storia, il film assume una temporalità diversa e pur mantenendo un rapporto di similitudine con il tempo della storia ne rimane indipendente e autonoma.

Il *sommario*, ad esempio, si trova in qualsiasi genere di racconto. In campo letterario occupa un posto ridotto e consiste nel momento di passaggio tra due scene, nel quale gli eventi vengono riassunti e si assiste quindi ad un aumento della velocità narrativa e del ritmo; si tratta quindi di momenti del racconto a basso impatto drammatico.

Nel film il sommario può mostrarsi esplicitamente attraverso elementi che rappresentano un'accelerazione temporale e lo scorrere rapido del tempo, come, ad esempio, un calendario che si sfoglia o le lancette dell'orologio che avanzano velocemente.

Un altro procedimento tecnico e più specificatamente cinematografico per abbreviare il tempo del discorso rispetto a quello della storia, ed ottenere un effetto riassuntivo, è l'uso dell'*accelerato*<sup>108</sup>, quando le immagini scorrono cioè ad una velocità superiore al normale.

L'*ellissi*, invece - «*rappresenta una parte del testo praticamente nulla*»<sup>109</sup>- nel senso che all'interno del racconto si instaura quando una porzione del tempo della storia non viene rappresentato e si distingue dal sommario perché, mentre quest'ultimo mantiene una continuità narrativa, essa si basa, appunto, sulla discontinuità tra storia e discorso. Si tratta di una modalità diegetica presente in ogni forma di racconto che può essere *determinata* o *non determinata*, ossia il tempo omesso può venire indicato o non; inoltre essa può anche essere *esplicita*, quando la presenza del lasso di tempo può essere dichiarata (come, ad esempio, la frase “due anni dopo”), *implicita*, o *ipotetica*, quando cioè non è facilmente collocabile.

A livello cinematografico, l'ellissi si attiva tramite il montaggio<sup>110</sup>, il quale produce degli iati spazio-temporali per mezzo di stacchi netti tra le immagini; accade così che una porzione di tempo della storia viene omessa *totalmente* – ed è qui la differenza tra ellissi e sommario – diventando in questo modo implicita. Allo spettatore, pertanto, spetta il compito di partecipare “attivamente” alla visione e mettere in atto le sue conoscenze circa il linguaggio cinematografico per riempire ed integrare i vuoti del racconto.

<sup>107</sup>*Ibidem.* p.44.

<sup>108</sup>Si tratta tuttavia di una tecnica che con il tempo ha iniziato ad essere utilizzata per produrre un effetto di comicità.

<sup>109</sup>GÉRARD GENETTE, *op.cit.*, p.158.

<sup>110</sup>Il montaggio che dà vita alle ellissi prende appunto il nome di *montaggio ellittico*.

L'ellissi può assolvere diverse funzioni, sia pratiche che estetiche: essa infatti può essere utilizzata per economia narrativa e, in tal caso, si preoccupa di eliminare i tempi morti al fine di non annoiare lo spettatore, lasciandoli quindi sottintesi; oppure, essa può essere utilizzata per generare suspense o creare un'ambiguità a livello di diegesi che induce chi guarda a riflettere.

Essa, inoltre, non va confusa con lo stacco, il quale è invece la *modalità* per mezzo della quale l'ellissi si compie in campo cinematografico; lo stacco si può attuare in modi diversi e può essere più o meno marcato, attraverso dissolvenze incrociate e non.

Quando il tempo diegetico non coincide con quello rappresentato si può assistere, non solo ad una concentrazione della durata, ma anche ad una sua *estensione* del tempo, il qualche acquista un'ampiezza superiore a quello della storia.

Sia in letteratura che nel cinema il momento più comune di estensione del tempo della storia è quello della *descrizione*; come già abbiamo visto, si tratta di un momento ben riconoscibile da parte dello spettatore perché il racconto si interrompe il suo avanzamento secondo la logica della causa-effetto e di conseguenza anche il tempo della storia si ferma.

Oltre alla descrizione in ambito cinematografico si possono rintracciare anche il *rallenti* e il *fermo-immagine*. Il rallenti produce un effetto opposto a quello del riassunto e si assiste ad una dilatazione temporale dove il tempo scorre ad una velocità inferiore a quello della storia: le immagini scorrono più lentamente e, di conseguenza anche i movimenti sono più lenti. Accade quindi che il tempo rappresentato perda verosimiglianza e così il significante cinematografico si mostra allo spettatore.

Il fermo-immagine, invece, normalmente è utilizzato per marcare la fine del film e quindi della storia mentre invece il discorso continua ad avanzare proprio perché l'immagine continua sullo schermo.

### II.3.3 La Frequenza

Per frequenza si intendono le relazioni di ripetizione tra racconto e la storia. Ogni evento è unico in quanto si realizza nel tempo, il quale, essendo in costante divenire, non si ripete mai, ma può avere delle *caratteristiche* che lo mettono in relazione con altri eventi e, allo stesso modo, questo può essere raccontato una o più volte:

«Un racconto di qualsiasi tipo, può raccontare una volta sola quanto è avvenuto una volta sola,  $n$  volte quanto è avvenuto  $n$  volte,  $n$  volte quanto è avvenuto una volta sola, una volta sola quanto è avvenuto  $n$  volte»<sup>111</sup>

Gli eventi quindi vengono considerati sulla base della loro somiglianza e degli elementi che hanno in comune.

« la “ripetizione” è in realtà una costruzione dello spirito, che elimina da ogni ricorrenza tutto quanto le appartiene in esclusiva, per limitarsi a conservare solo quello che essa ha in comune con tutte le altre ricorrenze della stessa classe».<sup>112</sup>

Di conseguenza, anche a livello di enunciazione, la frequenza si esplicita secondo differenti modalità, tant'è che sono stati individuati quattro tipi di relazione.

Il primo tipo di relazione è quello della forma *singolativa*, la quale è anche la più frequente ed è facilmente riscontrabile all'interno della narrazione; essa si realizza quando un evento che è avvenuto una sola volta viene raccontato una sola volta. Si tratta quindi di un opzione *normale*, nel senso che caratterizza la maggior parte degli enunciati narrativi.

Allo stesso modo, un evento che si ripete  $n^{\circ}$  volte – sulla base di determinate caratteristiche riscontrabili nell'insieme dei singoli eventi - può essere raccontato  $n^{\circ}$  volte; è il caso del racconto *singolativo multiplo* - anche esso molto frequente - dove alle ripetizioni degli eventi nella storia corrispondono le volte che questi eventi vengono rappresentati nel racconto.

Il secondo tipo di relazione si riscontra nel caso del racconto *ripetitivo*; esso, invece, si ha quando un evento che è avvenuto una sola volta viene narrato più volte. Si tratta di una modalità narrativa che si mette in atto quando si vogliono esprimere molteplici punti di vista, oppure quando si vogliono compiere variazioni stilistiche;

Infine, l'ultimo tipo di relazione si trova nella forma *iterativa*. Anche essa è abbastanza frequentemente utilizzata e, come la descrizione, è al servizio del racconto. Infatti, il tipo iterativo si realizza quando si racconta una sola volta quanto è accaduto più volte.

Anche nel racconto cinematografico si possono trovare questi differenti rapporti di frequenza; tuttavia, essi sono stati poco analizzati dalla critica e si esprimono in maniera

---

111 GIULIA CARLUCCIO, *op.cit.*, p.153.

112 GÉRARD GENETTE, *op.cit.* p.162.

diversa rispetto alle forme narrative scritte. Per prima cosa, infatti, bisogna evidenziare che la forma del singolativo e del singolativo multiplo non si rappresentano in maniera specifica all'interno del film, in quanto, proprio perché dell'iterativo e del ripetitivo, si danno comunemente.

Anche la forma iterativa si può trovare al cinema, ma non esistono procedimenti standard per la sua resa. Mentre infatti, nel linguaggio verbale e scritto essa si esprime attraverso locuzioni avverbiali quali *spesso, a volte, tutti i giorni etc.*, la grammatica cinematografica non ha formule enunciative fisse e specifiche. Spesso, quindi per raccontare una sola volta un evento che nella storia si ripete si adottano varie tecniche linguistiche come il piano sequenza e le dissolvenze. Grazie alla sua esperienza cinematografica e grazie al fatto che egli è a conoscenza delle norme narrative, lo spettatore comprende la relazione di frequenza.

## CAPITOLO 3: La video arte

### ***III.1 La Video-arte, uno sviluppo intermediale***

Non è certo facile trovare una definizione per la video-arte: si tratta di un territorio incerto entro il quale possono essere comprese un gran numero di pratiche artistiche differenti tra loro. Essa nasce non appena la tecnologia video inizia a svilupparsi e ad essere commercializzata; fin da subito – e ancora oggi – si confronta con la pluralità delle arti. Inoltre, il termine stesso – video – ha un significato molto ambiguo in quanto, grazie al progresso tecnologico ha assunto, nel tempo, forme e strutture molto diverse tra loro: per video si può intendere lo schermo dove vengono proiettate le immagini elettroniche, la cassetta vhs, la videocamera o il tipo di segnale. Quindi, come sostiene Doubois:

*«Più che un nome, proprio o comune, vale a dire più che un'entità intrinseca, più che un oggetto dotato di una consistenza propria e di un'identità ferma, la parola video è dunque innanzitutto una semplice modalità [...] Un modo quanto meno assai strano, se non paradossale, di designare un mezzo di rappresentazione . Laddove tutte le arti dell'immagine hanno classicamente due termini, un nome ben identificato per l'oggetto e un verbo (all'infinito) per l'azione costitutiva dell'oggetto stesso – come se l'oggetto e l'azione fossero due realtà allo stesso tempo ben distinte e articolate – il campo singolare che qui ci occupa non ha che una sola parola, video, per designare simultaneamente al medesimo tempo l'oggetto e l'atto che lo costituisce, senza distinzione».*<sup>113</sup>

Innanzitutto, è necessario ricordare, come già fatto nell'introduzione, che se il cinematografo è un'invenzione figlia della fotografia, il video, invece, è un dispositivo che funziona in base alla stessa tecnologia della televisione: *l'immagine elettronica*. Ciononostante le modalità di utilizzo del video lo mettono, fin da subito, in netta antitesi con la televisione. Infatti, veniva utilizzato – sia come strumento di documentazione del reale, che di sperimentazione – da collettivi artistici, cineasti sperimentali, e gruppi politici , i quali giudicavano la televisione come medium di massa alienatorio e sottomesso all'uso spregiudicato da parte delle forme di potere; A loro occhi il dispositivo

---

113 PHILIPPE DOUBOIS, *Video e scrittura elettronica*, in, *Le storie del video*, [a cura di] VALENTINA VALENTINI, ed. Bulzoni, Roma, 2003, pp.165-182

del video appariva, invece, come uno strumento nuovo per pensare l'immagine elettronica, in grado di comunicare in maniera più trasparente e veritiera, e questo anche in virtù della sua struttura materiale.

*« il video insomma, storicamente e culturalmente si colloca in uno spazio diverso da quello occupato dalle emittenti televisive, ma mantiene anche nel nome quel carattere di attualità e di “presa diretta” che è stata la grande novità introdotta dalla TV nel complesso dei media. Possiamo dire che per certi aspetti il video è “la televisione che non c'è” [...]».*<sup>114</sup>

Un medium, quindi, “antipopolare”, nel senso che veniva utilizzato per documentare tutto ciò che stava agli antipodi della cultura di massa, uno strumento adibito sia alla “controinformazione” sociale che all'utilizzo in ambito artistico.

Negli anni '60 il video iniziò, infatti, ad essere utilizzato come strumento di sperimentazione dalle arti visive, le quali, alla ricerca di nuovi impulsi e nuove modalità espressive, iniziarono a scardinare i limiti tradizionali delle loro pratiche, nel tentativo di creare forme inedite e di pensare in modo nuovo alla loro arte - *«ignorando la propria tradizione storica, ciascuna arte si è resa disponibile a travalicare il proprio apparato disciplinare e diventare altro dall'identità accertata e riconosciuta».*<sup>115</sup>

E non è un caso che ciò avvenisse proprio negli anni '60: si tratta di un decennio “rivoluzionario”, sia dal punto di vista sociale che politico – sono gli anni delle contestazioni giovanili, della lotta pacifica contro la guerra in Vietnam – che dal punto di vista artistico; sono gli anni in cui si sviluppano NeoAvanguardie artistiche quali il Fluxus, l'Arte Minimale e le pratiche performative, movimenti che, pur rimanendo molto diversi tra loro, promuovono opere libere dall'oggetto materiale, che rifiutano l'illusione, nelle quali prevale l'idea, l'autoriflessività, il processo creativo e l'esperienza dell'artista e del pubblico. Ecco allora che il corpo dell'artista si eleva allo status di opera, le sue azioni entrano nelle gallerie e nei musei sotto il nome di Performance o Happening, pratiche artistiche nelle quali anche lo spettatore ha un ruolo attivo per il semplice fatto di esserci, di essere testimone dell'opera e dell'hic et nunc in cui essa prende vita e si realizza. Gli

---

114 SANDRA LISCHI, *IL Linguaggio del Video*, ed. Carrocci, Roma, 2005, p.27.

115 VALENTINA VALENTINI, *La multimedialità fra video, teatro ed arte*, in *Storie del video* [a cura di] VALENTINA VALENTINI, *Le storie del video*, ed. Bulzoni, Roma, 2003, p.64.



artisti fanno utilizzo di nuovi materiali allo scopo di creare un'opera che si libera dai dispositivi canonici e che, uscendo dai luoghi ad essa adibiti, cerca di intervenire creativamente sullo spazio, e sul tempo: entrano a contatto diretto con la natura – Land art e Arte Povera – attratti dai suoi materiali – la terra, l'acqua, l'olio il fuoco – e dalla loro forma soggetta al processo del tempo che la trasforma continuamente. Si assiste, quindi, alla ricerca, da parte degli artisti, di forme non fisse, dalle quali risalti l'idea di costante mutamento e perpetuo farsi dall'opera - Antiform e Process Art - e anche il carattere autoriflessivo emerge e questo soprattutto nella minimal art e nell'arte concettuale.

Non è quindi un caso che il video, proprio per le sue caratteristiche fisiche, sia approdato sulla scena artistica in quanto strumento di ricerca e supporto per l'arte visiva, prima che per la musica, il teatro o il cinema: sembrava, infatti, rispondere a tutti i requisiti che gli artisti cercavano nel medium ed essere una piattaforma ideale per le sperimentazioni delle nuove pratiche. Inizialmente però il dispositivo non aveva, proprio come il cinema degli esordi, nessuna autonomia artistica e quindi non veniva visto come supporto artistico, quanto, piuttosto, come strumento funzionale ad ampliare le prospettive di ricerca delle altre arti:

*«Il video si presenta alle origini come medium di passaggio, cioè non si prestava tanto ad essere utilizzato come mezzo espressivo autonomo, quanto come canale per trasportare e rinnovare le arti già esistenti, per adeguarle alle nuove prassi artistiche delle neoavanguardie, un mezzo di supporto che non creava problemi teorici, ma anzi contribuiva a risolverli»<sup>116</sup>*

Infatti tutte le ricerche artistiche di quegli anni, che protendono verso un'arte immateriale incentrata sull'idea e sul significato di cui essa si fa portatrice vedono il video come dispositivo ideale per le loro ricerche, in virtù della sua caratteristica principale, l'*immaterialità* delle sue immagini, la quale è, a sua volta, potenzialmente trasferibile nell'opera d'arte. Infatti, l'immagine televisiva, e di conseguenza anche quella elettronica si basa:

*«sulla conversione di impulsi luminosi in vibrazioni elettriche di diversa intensità e sulla loro riconversione in punti luminosi sullo schermo. In altre parole,*

---

116 *Ibidem.* p.66

*sintetizzando molto, la realtà da riprendere viene analizzata e scomposta in unità minime (pixel, contrazione dell'espressione inglese picture-element, elemento dell'immagine) che vengono trasformati in impulsi elettrici; via etere o via cavo questi impulsi vengono trasmessi a un apparecchio ricevente che li ricostruisce in puntini luminosi sullo schermo, riproponendone l'intensità e le variazioni»<sup>117</sup>*

Nella fotografia e, di conseguenza, anche nella “fotografia in movimento”, le immagini sono frutto dell'impressione della realtà, per mezzo della luce, sulla pellicola, la quale poi viene sviluppata e stampata: la realtà lascia quindi una traccia, un'*impronta* di sé. Al contrario, invece, l'immagine elettronica, dal momento che è frutto di un processo di codificazione e ricodificazione, della realtà, si struttura come un *segnale*; anche il nastro magnetico – *Ampex*<sup>118</sup> – inventato nel 1956, il quale permetteva di registrare le immagini video, si basava su un processo di *codificazione* delle immagini; infatti guardando un nastro non si potranno distinguere fotogrammi, ma si vedrà solo una banda nera. Per questo, quindi, si definisce l'immagine elettronica come totalmente immateriale, fluttuante e in costante divenire: essa non è frutto di un'atto di impressione della realtà sul supporto, ma di codificazione e ricodificazione ed è per questo che le immagini video o televisive vengono *trasmesse*, al contrario di quelle filmiche che, invece, vengono proiettate. Il carattere fluttuante è evidenziato anche dal fatto che il video – vedi telecamera a circuito chiuso – può potenzialmente, trasmettere le immagini all'infinito, il che dimostra quanto l'immagine elettronica sia meno dipendente dal supporto materiale rispetto all'immagine cinematografica.

Inoltre, inizialmente la televisione funziona solo “in diretta” e solo più tardi vengono inventati costosi apparecchi in grado di registrare le immagini video, e riprodurre, a loro volta, immagini registrate. Questa caratteristica di *simultaneità* è tipica anche del video e fa sì che l'azione possa essere percepita da parte dello spettatore in tempo reale. Come sostiene Doubois, il video genera, quindi, un'immagine-atto:

*«video è l'atto stesso dello sguardo nel suo costituirsi, compendosi qui e ora (un processo), un agente all'opera (un soggetto) e un adeguamento temporale al*

---

117 SANDRA LISCHI, *op. cit.*, p.12.

118 Il nastro magnetico e la telecamera, inizialmente sono due apparecchiature distinte collegate via cavo. Il nastro infatti esso era «*situato in un registratore a bobina che si portava a spalla collegato alla telecamera da un cavo*», SANDRA LISCHI, *op.cit.*, p.23.

*presente storico (io vedo è in diretta, non è io ho visto – la foto, passatista – né io credo di vedere – il cinema, illusionista – né io potrei vedere – l'immagine virtuale, utopista)».*<sup>119</sup>

I primi dispositivi di video-ripresa generavano immagini alquanto imperfette e di bassa qualità, ma ciò non sembrava disturbare gli artisti i quali non erano interessati alla perfezione del visibile. Anzi, fu la stessa imperfezione dell'immagine televisiva e il fascino per il modo in cui si generava a suscitare i primi interessi negli artisti. Il coreano Naum June Paik e il tedesco Vostel<sup>120</sup>, performers appartenenti al movimento Fluxus e considerati i primi pionieri della videoarte, esposero, nei primi anni Sessanta, diverse opere con televisori. Grazie a loro, per la prima volta, il mass media entra in un'istituzione museale, anche se non ancora come mezzo di supporto destinato alla trasmissione del messaggio e quindi dell'opera d'arte, ma viene, piuttosto, preso in considerazione in quanto materiale artistico. Paik, affascinato dall'immaterialità delle immagini elettroniche, espone un televisore con una calamita sopra che crea distorsioni nelle immagini<sup>121</sup>.

Con la fine degli anni '60 gli artisti diventano più consci del dispositivo e iniziano ad esplorarlo: performers come Nauman, Acconci e Serra vedono il video come strumento di riflessione concettuale. Se prima, infatti, Naum Paik e Volstell, avevano utilizzato l'immagine elettronica come materia dei collage, ora gli artisti iniziano ad, instaurare con esso un rapporto più diretto: sono attratti dalla simultaneità tra le azioni che compiono e il loro apparire sullo schermo, adoperano il dispositivo quale strumento di esplorazione – più “intimo” rispetto alla macchina da presa cinematografica – del proprio corpo e di come esso si relaziona con lo spazio e il tempo:

*« il video delle origini è uno specchio attraverso cui il performer può scrutare il proprio corpo in diverse situazioni. È la messa in scena del “guardare se stessi guardarsi” che il dispositivo promuove, è il ruolo del “performer”, in azione a*

---

119 PHILIPPE DOUBOIOUS citato in, SANDRA LISCHI, *Il linguaggio del video*, ed. Carrocci, 2005, Roma, p.27.

120 Nel 1963 Volstell espone presso la *Smollin Gallery* di New York l'opera *Television Dè-collage*, nella quale propone un installazione-collage fatta con materiali e strumenti della vita quotidiana, tra cui, appunto, dei televisori. Nel 1968 espone alla Biennale di Venezia *Electronic Dè-collage*, un'installazione nella quale compaiono i televisori, strumenti elettronici e meccanici.

121 Nel 1963, Paik espone presso la galleria *Parnasse* a Wuppertal in Germania *13 distorted tv sets*, un'installazione di televisori le cui immagini trasmesse vengono distorte per mezzo di magneti posizionati sui dispositivi, ma anche attraverso interventi diretti sullo schermo. Questa mostra sancisce definitivamente la nascita della video arte

*livello elementare».*<sup>122</sup>

Si assiste quindi ad un'esaltazione del carattere analitico, concettuale ed esperienziale del nuovo mezzo di comunicazione, il quale non viene impiegato a scopi narrativi, ma in modo volutamente antispettacolare al fine di far riflettere lo spettatore sull'immaterialità dell'immagine.

Più tardi, nella seconda metà degli anni '70 anche il teatro inizia a relazionarsi con le nuove tecnologie ed entra in contatto con il video: sempre nell'interesse di ampliare le possibilità espressive della pratica artistica, il dispositivo viene interpretato quale strumento che permetteva di travalicare i limiti del palcoscenico e di far scendere il teatro dall'olimpico delle arti per ampliare le sue possibilità fruibili. Grazie alla ripresa video, infatti, lo spettacolo poteva essere "dislocato" spazialmente e temporalmente e quindi poteva andare in scena contemporaneamente in luoghi diversi, permettendo l'accesso ad un pubblico più ampio e variegato<sup>123</sup>. Nel giro di poco tempo, come già accaduto per le arti visive, gli artisti presero atto delle potenzialità espressive del medium ed iniziarono ad utilizzarlo come componente testuale dello spettacolo. Esso permetteva di ampliare l'azione degli attori in scena e di estendere le possibilità della rappresentazione: il video smaterializzava e analizzava il corpo dell'artista e lo schermo proiettava immagini che immettevano sul palcoscenico uno spazio ed un tempo *altro*<sup>124</sup>.

Nonostante il rapporto conflittuale tra video e televisione, bisogna ricordare che più volte durante i primi decenni dell'avvento della video arte, gli artisti provarono a cimentarsi anche con la televisione, sempre nel tentativo di coniugare "low art" e "high art" con uno spirito decisamente Pop. In Germania, Olanda, Inghilterra, Stati Uniti ed Italia, alla fine degli anni '60 si svilupparono collettivi di artisti il cui intento era quello di utilizzare la televisione come strumento di trasmissione delle loro opere ad un pubblico che non fosse solo quello esclusivo ed elitario che frequentava gallerie e musei.

Un ulteriore momento di intermedialità si ebbe agli inizi degli anni '80 quando la video-

---

122 VALENTINA VALENTINI, *La multimedialità fra video, teatro ed arte*, in *Storie del video* [a cura di] VALENTINA VALENTINI, *Le storie del video*, ed. Bulzoni, Roma 2003, p.67.

123 Basta pensare ai lavori di Samuel Beckett come *Ghost trio* (1977), uno spettacolo di chiara impronta teatrale pensato per la riproduzione televisiva.

124 Le ricerche degli artisti italiani dello *Studio Azzurro*, in opere come *La camera astratta* (1987) il video viene utilizzato per riprendere gli attori sulla scena; le immagini vengono trasmesse in tempo reale sul palcoscenico «sia l'attore in immagine che l'attore in scena, sono ambedue reali e vivi» VALENTINA VALENTINI, *op.cit.*, p.77.

arte iniziò ad intrattenere un rapporto sempre più stretto con la scultura e l'installazione. Si tratta in realtà di un processo presente fin da subito: basta ricordare che anche gli assemblaggi fatti con i televisori da Naum Paik e Volstell possono essere considerati come sculture-video, così come i lavori di artisti concettuali che operavano con telecamere a circuito chiuso come Bruce Naumann – *Video Corridor* (1970) – e Dan Graham – *See two Viewing Rooms* (1975) – sono delle installazioni, ma è a partire dagli anni Ottanta che, grazie alle nuove tecnologie, si assiste ad una considerazione più attenta nella presentazione e realizzazione delle video-installazioni. La forma installativa diventa strumento sia per ottenere effetti spettacolari, che per relazionare tra loro arti differenti, e ottenere nuovi effetti percettivi: grazie all'avvento dell'immagine digitale, l'opera diventa “interattiva” e promuove un dialogo più aperto e diretto con lo spettatore.

Figura esemplare di questo approccio è l'artista americano Bill Viola (1951); fin dagli anni Settanta egli, con l'aiuto delle tecnologie più contemporanee e rifacendosi alle pratiche meditative e alle filosofie orientali, crea ambienti estremamente sensoriali nei quali “gioca” con la percezione dello spettatore<sup>125</sup>.

Quello che si può quindi dedurre analizzando il primo ventennio del video è che si tratta di un dispositivo tra i più malleabili, capace come pochi di ampliare gli orizzonti della pratica artistica e non solo. Esso era infatti adibito sia alla comunicazione che all'arte e il suo carattere rivoluzionario lo rese lo strumento ideale per trasmettere messaggi:

*«[...]nell'arco di pochi decenni il dominio del video, superando molte delle convinzioni e dei dogmi ereditati dalla storia dell'arte, ha letteralmente fagocitato l'insieme dei media visuali (pittura, fotografia, cine, animazioni con/senza computer), del design (grafica, prodotti industriali e di tendenza) e perfino delle performing art (teatro, danza, musica), suscitando visioni sempre più ampie, ricche, complesse e allargando l'orizzonte del visibile e prevenendo a una raffinata capacità di sondare nel profondo, verso quello che è stato definito da un celebre artista “l'occhio della mente”<sup>126</sup>*

---

125Una delle prime video installazioni di Viola è *He weeps for you* (1974): mentre delle gocce d'acqua vengono fatte cadere in un vaso, dall'altra parte della stanza uno schermo trasmette l'immagine ingigantita dello spettatore che si riflette nella goccia d'acqua; contemporaneamente un microfono amplifica il rumore della goccia che cade. Lo spettatore riesce quindi a conferire significato all'opera solo attraverso i suoi movimenti, avvicinandosi al vaso e riflettendo il proprio volto nell'acqua.

126FRANCESCO BERNARDELLI, *Video Art*, in, *Arte Contemporanea* [a cura di] FRANCESCO POLI, ed. Electa, Milano, 2004, p.277.

Un ulteriore momento di svolta si ebbe con il passaggio dall'immagine analogica all'immagine digitale. L'invenzione cambiò del tutto le caratteristiche strutturali del dispositivo, ampliandone le possibilità e rendendo quindi ancora più difficile definire il concetto di video-arte; con questa rivoluzione tecnologica del dispositivo, cambiò anche il modo con cui gli artisti si relazionavano ad esso e le finalità dei loro lavori. L'immagine analogica infatti, pur essendo immateriale e fluida, mantiene ancora un certo rapporto di corrispondenza con la realtà, poiché si basa su un «segnale che è in relazione diretta con il fenomeno dal quale proviene. L'immagine analogica è cioè la registrazione elettronica del fenomeno preso in considerazione»<sup>127</sup>

Inoltre, l'immagine video, come quella cinematografica dipende da una ripresa della realtà fatta con la telecamera o la macchina da presa. Il digitale, invece, tramite il computer, permette di creare immagini ex novo del tutto svincolate dalla realtà, aggiungendo quindi un ulteriore grado di immaterialità. Crescono esponenzialmente le possibilità creative degli artisti che diventano dei nuovi pittori in grado di dare vita a nuove spazialità e temporalità. Ne consegue che gli artisti degli anni '80 e '90 fanno un utilizzo più personale e meno finalizzato a riflessioni concettuali del medium: si relazionano con le forme narrative, creando racconti nei quali la loro visione soggettiva è ben impressa, allo scopo di interrogarsi sul concetto di identità nelle sue mille sfumature (culturali, sessuali etc.). Si assiste quindi alla nascita di opere con un carattere più lirico. La video arte diventa strumento di *riflessione* – non più semplice documentazione – sulla realtà contemporanea, sullo scontro tra culture, e sull'impatto che l'economia ha nella vita degli uomini.

### **III.2 Il cinema si confronta con lo spazio museale**

Come già abbiamo visto nel primo capitolo, le arti visive e il cinema hanno intrecciato, fin da subito, un legame stretto e costante, che ha coinvolto e segnato le due pratiche fino ai giorni nostri.

Il potere delle immagini in movimento ha sedotto gli artisti fin da subito e, partendo dalle ricerche fatte da Muybridge e Marey<sup>128</sup>, passando per le sperimentazioni delle prime

---

<sup>127</sup>AMADUCCI, citato in SANDRA LISCHI *op.cit.*, p.91.

<sup>128</sup> È necessario specificare che sia Eadweard Muybridge (1830-1904) che Étienne-Jules Marey (1830-1904) non erano artisti, Muybridge fu uno dei pionieri della fotografia, mentre Marey era un fisiologo ed inventore. Tuttavia le loro sperimentazioni con il dispositivo fotografico sono considerate, a tutt'oggi,

avanguardie, fino a quelle degli anni '60 e '70, si può notare come molti di loro abbiano sentito l'esigenza di cimentarsi nell'utilizzo artistico e più libero del dispositivo cinematografico.

Con l'avvento delle tecnologie digitali negli anni '80 - ma che si consolidano definitivamente alla fine del decennio - avviene un superamento della distinzione tra il dispositivo cinematografico e il dispositivo video. Sia il cinema che la video-arte ora utilizzano lo stesso medium, l'immagine digitale.

L'avvento di questo tipo di immagine amplia decisamente le possibilità del fare artistico e porta con sé tutta una serie di importanti innovazioni, tra cui, una rivoluzione nei concetti di spazio e tempo legati all'immagine in movimento.

Come abbiamo visto, il tempo e lo spazio dell'immagine cinematografica sono strettamente legati al supporto su cui essa si realizza, cioè la pellicola. Dalla lunghezza di questa dipendono le possibilità di *durata* dell'immagine in movimento – nonché anche del piano – ed in base al formato del fotogramma e dalle possibilità di ripresa del dispositivo che si sono formati i concetti di campo e fuori campo.

Negli anni '60, come abbiamo visto, l'immagine elettronica, trasforma questi concetti: mentre nel cinema, le immagini acquistano movimento grazie alla proiezione dei fotogrammi in velocità, nello schermo video esse si generano come un flusso in continua trasformazione; l'inquadratura, la quale si ricompone continuamente, perde i suoi limiti fissi e anche il tempo e lo spazio diventano più fluidi.

Dagli anni '80, invece, con l'utilizzo del computer si possono generare immagini ex-novo, dal nulla, senza dover mantenere il minimo contatto con la realtà: l'immagine digitale genera una dimensione spazio-temporale altra, nella quale non c'è nessun allacciamento con il mondo dello spettatore.

Tuttavia, quando le immagini-movimento sono frutto di una ripresa in digitale della realtà, ciò che ne deriva e appare sullo schermo, si struttura come una sorta di “terra di mezzo” tra immagine analogica e immagine elettronica; l'immagine mantiene un certo rapporto con la realtà ma questa diventa modificabile – seppur non “in diretta” come con la ripresa video, ma in fase di post produzione – e malleabile, diventando così, irreali.

Quello che quindi accade, quando il cinema e la video-arte (se ancora così può essere definita) utilizzano il medesimo tipo di immagini, è che quest'ultima si prende a carico

---

come un'anticipazione dell'immagine in movimento.

l'intera tradizione cinematografica, mettendola a confronto con il linguaggio della videoarte,

*«cinema come memoria, come infanzia, come banca-dati della nostra storia recente, riletto, re-impaginato, commentato, sezionato, rivissuto attraverso i linguaggi video»<sup>129</sup>*

La video-arte si rivolge all'immensa quantità di immagini in movimento prodotte dal cinema negli ultimi cento anni come ad un giacimento di *memoria*, sia per quel che riguarda la storia del cinema, sia come memoria storica dell'uomo.

L'esempio più celebre di questo nuovo utilizzo delle immagini cinematografiche, sono senza dubbio le *Histoire(s) du Cinéma* (1989-1998) di Jean-Luc Godard, il quale, proprio al fine di rivendicare l'artisticità della sua opera e la volontà di presentarla come video-arte ha presentato a Documenta – la più celebre e autorevole manifestazione d'arte – questa sorta di *poesia visiva*, omaggio al cinema e alle sue immagini. I film, i registi, le diverse pratiche cinematografiche che hanno fortemente influenzato il regista francese vengono presentati come fonte e strumento di riflessione sugli avvenimenti e sulla storia del secolo travagliato. A ciò si aggiunge anche un ampio uso del testo scritto - *«utilizzando la versatilità dell'immagine elettronica per arricchire i vari livelli di lettura, per sottolineare appunto i vari effetti di appello, per isolare un termine o una frase, per comporre e scomporre i consueti giochi di parole»<sup>130</sup>*

Sempre a partire dalla fine degli anni Ottanta, si evidenzia un utilizzo delle immagini cinematografiche come strumento di riflessione sul tempo e su come esso viene percepito.

Gli artisti prendono i film, li decostruiscono, disfano, riassemblano come in un *collage*, e, reinterpretandoli, danno loro un nuovo significato creando nuove narrazioni: le famose immagini cinematografiche che abbiamo sempre visto al cinema, non sono più finalizzate al racconto, ma diventano specchio di diverse temporalità, obbligando chi guarda a fare conti con la propria memoria di spettatore, il presente della percezione e l'incognita del futuro.

---

129 SANDRA LISCHI, *Antico come il video*, in, *Le Storie del video*. [a cura di] VALENTINA VALENTINI, Ed. Bulzoni, Roma 2003, p.105.

130 SANDRA LISCHI, *Trame elettroniche – l'oltre del cinema, l'arte del video*, ed. Marsilio, Venezia, 2001, p.74.



Attraverso queste pratiche si assiste quindi ad una, *decontestualizzazione* del cinema, il quale invade gallerie, spazi museali e biennali di tutte le più importanti città d'arte al mondo. Cambia il modo di porsi del dispositivo così come anche l'atteggiamento dello spettatore nei confronti di ciò che vede. Avviene una sorta di ritorno allo stato primitivo e al "cinema delle attrazioni": le immagini-movimento non sono più obbligate a sottostare alle finalità del racconto, ma sprigionano il loro potere incantatore, presentandosi agli occhi di uno spettatore che, come in origine, non è vincolato alla poltrona, ma si muove nello spazio. Al fine di superare le modalità di proiezione convenzionale, gli schermi si moltiplicano, presentando contemporaneamente più immagini che si specchiano e si relazionano tra di loro; nascono dei veri e propri video-ambienti che coinvolgono tutti i sensi dello spettatore, il quale è invitato a porsi in maniera nuova e a rinunciare alle modalità di visione semi-passiva a cui era abituato nella sala cinematografica. Già Moholy Nagy aveva progettato, nel 1925, una serie di sfere gonfiabili e ruotanti per la multiproiezione di immagini in movimento, cosicché il movimento si realizzasse non solo nelle immagini e nella pellicola, ma anche nello spettatore e nel dispositivo stesso. Se nel cinema tradizionale le immagini svelavano allo spettatore le trama e la storia, ora è lui stesso a creare le associazioni tra le immagini e l'esperienza della visione, generando ricordi, sogni e fantasie e diventando parte integrante dell'opera; tutto ciò è in linea con tutte le pratiche artistiche contemporanee, nelle quali si assiste ad un netto predominio della dimensione spettatoriale.

Come sostiene Sandra Lischi si realizzano i desideri di Kaplan:

*«L'età dell'immagine esplosa è giunta! [...] la musica, la voce, i rumori, cintura sonora, verranno da ogni luogo dovunque saranno necessari, cingendo e dirigendo l'attenzione. Immagine e suono, immagini e suoni si precipiteranno per riflettersi ciascuno nell'altro come la visione di quegli specchi giustapposti che evoca l'infinito».*<sup>131</sup>

Nel cinema tradizionale lo schermo funge da semplice supporto alla proiezione dell'opera e, in quanto elemento significante, è costretto ad annullarsi in modo da far trasparire totalmente il significato. Nella video arte anche questa componente materiale – le

---

<sup>131</sup> NELLY KAPLAN, citato in, SANDRA LISCHI, *Trame elettroniche – l'oltre del cinema, l'arte del video*, ed. Marsilio, Venezia, 2001, p.156.

dimensioni, la forma, la posizione – dello schermo diventa portatrice di significato ed essenza stessa dell'opera.

Con la video-installazione, il rapporto che lo spettatore instaura con l'opera d'arte non coinvolge solo lo schermo, ma tutto l'ambiente, il quale diventa scenografico e organizza il visibile e le modalità di percezione. Anche lo spazio al di fuori dello schermo entra nella dimensione diegetica e, dal momento che non è più lo schermo da solo ad attirare l'attenzione dello spettatore, una visione frontale non è più possibile: egli è invitato a muoversi nello spazio per un'esperienza più fisica e dinamica dell'opera. La percezione quindi si trasforma: se nella sala cinematografica era puramente ottico visiva, all'interno del museo tutti i sensi vengono chiamati in causa:

*«Le immagini [...] esorbitando dal rapporto frontale dello schermo cinematografico e dal monitor televisivo, nelle installazioni multimedia, navigano liberamente nello spazio, per cui lo spettatore diventa un flaneur, colui che vaga senza una direzione precisa, condizione questa del soggetto contemporaneo».*<sup>132</sup>

Un esempio di video-installazione dove l'ambiente e l'architettura vengono allestiti in funzione dell'opera, diventandone parte integrante, sono le opere di Dough Aitken, artista eclettico, che si definisce più vicino al cinema che alle pratiche della videoarte. Egli distribuisce i video lungo più sale, creando un percorso per lo spettatore che è anche una sorta di metafora dei movimenti interni al racconto.

In *Eraser (1998)*, l'artista filma il percorso di sette miglia che ha fatto – a piedi – nell'isola delle Antille di Montserrat, la quale è rimasta quasi completamente disabitata dall'esplosione del vulcano *Soufriere Hills*; più di due terzi della popolazione ha abbandonato l'isola e sia la capitale Plymouth, che la baia e l'aeroporto sono ora deserti. L'opera si dispone lungo tre stanze: nelle prime due, ci sono due schermi disposti ad angolo retto, mentre nell'ultima ce ne sono tre disposti ad U. Su ogni schermo vengono proiettate le immagini di una parte dell'escursione fatta dall'artista in questi luoghi dove ormai tutto è stato cancellato dalla furia e dalla potenza della natura: in questo modo, il percorso che lo spettatore deve fare per avere una visione completa dell'opera, simbolizza quello fatto da Aitken sull'isola.

---

<sup>132</sup>VALENTINA VALENTINI, *Le installazioni multimedia: come mettere in gioco lo spettatore contemporaneo*, in, VALENTINA VALENTINI, *Le storie del video*, ed. Bulzoni, Roma 2003, p.294.

*«in contrasto con l'esperienza quotidiana della realtà filmica, Eraser, dà vita ad un'esperienza estetica unica. Un'esplosiva violenza visiva che elimina le strutture comuni e convenzionali dei metodi di montaggio»<sup>133</sup>*

Oltre al fatto che i movimenti di macchina sono molto vivaci e fantasiosi, e quindi cambiano l'esperienza visiva del film fatta dallo spettatore – il quale è stato educato dal cinema a modalità – di ripresa ben differenti, anche il montaggio si rivoluziona, estendendosi nello spazio. Il montaggio cinematografico si compone dell'azione del tagliare ed incollare tra loro i diversi fotogrammi in modo che poi vengano percepiti in continuità e dalla classica visione frontale; qui, invece, parti di film sono spazialmente distanziate tra loro ed è lo spettatore che compie il lavoro di ricucitura attraverso il percorso che compie tra le sale. Se al cinema lo spettatore sta seduto sulla poltrona e le immagini gli scorrono davanti, ora è lui, che per dare un senso a ciò che vede si deve muovere: il suo spostarsi tra le sale diventa quindi un elemento di durata del film.

Quest'invasione dell'opera nello spazio interessa anche i limiti dell'immagine ed i concetti di spazialità ad essa legati – come le nozioni di campo, fuori campo e cornice – che vengono indagati e rivoluzionati attraverso l'arte-video.

Ad esempio l'opera di Job Koelewijn, *Cinema on Weels*. L'artista ha allestito un container come se fosse un cinema vero, con tanto di insegna all'esterno con il titolo del più famoso film di sempre, *Via col vento*; anche l'interno è arredato esattamente come un cinema reale con tendaggi, poltroncine rosse e uno schermo attraverso il quale si può ammirare il paesaggio all'esterno.

In quest'opera concettuale, viene messa in discussione l'unità di base dell'immagine cinematografica: l'inquadratura. L'immagine che si palesa agli occhi dello spettatore non è più l'impronta della realtà, ma è una realtà parallela che quindi non deve sottostare a tutte quelle norme del linguaggio cinematografico che permettono allo spettatore di percepire lo spazio della storia attraverso la rappresentazione di una porzione di esso.

Anche Douglas Gordon (1966) ripensa al concetto di campo e fuori campo e lo fa con

---

<sup>133</sup> *«In contrast with everyday experience of film reality, Eraser, creates a unique place of aesthetics experience. A visual eruption that eliminates the common structures and conventional methods of mounting» - Fast forward, Media Art Sammlung Goetz, A.A.V.V., ed. Hatje Cantz, Ostfildern, Germania, 2006, p.451.*

*Through a looking glass (1999)*. Quest'opera è composta di due video installazioni poste l'una di fronte all'altra ed entrambe proiettano la celebre scena di *Taxi Driver* (1977, Martin Scorsese) nella quale Robert De Niro punta la pistola verso la sua immagine riflessa nello specchio gridando «are you talking to me!?!». C'è uno sfasamento spazio-temporale: le due proiezioni, pur partendo contemporaneamente si sfasano fino a distanziarsi completamente (prima di due fotogrammi, poi di otto, poi di sedici fino ad arrivare a 512), e mentre una è esattamente come la vediamo nel film originale, l'altra è rovesciata e proiettata in maniera speculare. In quest'opera, quindi, il legame tra campo e contro-campo si palesa, e mentre al cinema esso viene percepito dallo spettatore attraverso i raccordi, ora e lui stesso a trovarsi in mezzo alle due immagini, al centro della scena. Si svelano così tutti i meccanismi che sottostanno alla visione cinematografica e che nel film, come anche le strutture significanti che hanno permesso la costruzione del contro-campo. Lo sfasamento temporale e il posizionamento dello spettatore all'interno dello spazio cinematografico svelano tutta l'artificiosità del dispositivo e delle norme linguistiche che regolano la percezione del racconto.

Anche l'artista inglese Sam Taylor Wood ha tentato con le sue opere di estendere i limiti dell'immagine e dell'inquadratura.

Nell'opera *Atlantic (1997)* su tre pareti della sala sono disposti altrettanti schermi. Nello schermo centrale si vedono, in campo medio, i lussuosi interni del Bar Grill Atlantic di Londra: un luogo affollato, i cui tavoli sono occupati prevalentemente da coppie. Nello schermo di sinistra, in primo piano una donna sta parlando istericamente e, a tratti, piange. Nello schermo a destra si vede, invece, il primissimo piano delle mani di un uomo che si muovono nervosamente: giocano con le briciole, tengono una sigaretta, staccano l'etichetta dalla bottiglia di vino. Lo spettatore impiega del tempo ad associare mani e volto ad una delle varie coppie presenti in sala, anche perché si sentono sono stralci del dialogo tra l'uomo e la donna, in quanto viene coperto dal brusio di voci.

Anche in quest'opera l'immagine filmica attraverso gli schermi invade lo spazio mettendo lo spettatore al centro della scena: la storia si estende quindi nello spazio, ma, in tale modo l'ordine del racconto si annulla e questo perché le immagini non sono montate e collegate tra loro, bensì disposte su schermi differenti. Dal momento che il divario schermo – spettatore si è annullato e quest'ultimo si trova ad essere il punto di vista, spetta a lui creare l'ordine del racconto:

*« Rimpiazzando quasi interamente la lingua parlata con l'inconscio linguaggio del corpo, con i gesti e le espressioni facciali, l'installazione autorizza lo spettatore a percepire questa situazione familiare in maniera nuova che è influenzata effettivamente dalle sue esperienze personali, dai suoi ricordi e interpretazioni di ciò che ha visto e sentito»<sup>134</sup>*

Quello che quindi accade in tutte queste opere è che lo spettatore diventa parte integrante nella costruzione del racconto e quindi anche del suo tempo. Mentre al cinema il tempo della percezione spettatoriale dipende da quello dell'enunciazione filmica, qui è egli stesso a costruirlo, attraverso il movimento suo e del suo sguardo tra gli schermi. Le opere su schermi multipli fanno sì che lo spettatore non debba restare passivo di fronte allo scorrere delle immagini, ma lo calano materialmente dentro alla storia cosicché sono la sua esperienza e le emozioni che prova a dare significato a ciò che vede.

### ***III.3 Il tempo come materia fondante della video arte***

Fino agli anni '60, la qualità del dispositivo cinematografico che più attrae gli artisti delle arti visive e a causa della quale essi decidono di cimentarsi in un utilizzo sperimentale del mezzo, è la capacità del cinema di dare vita alle immagini attraverso il loro movimento.

Anche i primi e rudimentali dispositivi video attiravano gli artisti, perché le immagini riprodotte sullo schermo erano traccia immediata del movimento prodotto dall'artista con la video camera. Successivamente, con il perfezionamento tecnico del dispositivo, questo iniziò ad essere utilizzato a scopi narrativi: gli artisti, in risposta al cinema istituzionale hollywoodiano, cominciarono ad utilizzarlo sia per creare nuove forme di racconto, che per indagare le forme del tempo.

Sotto un profilo storico, gli happening e il movimento Fluxus furono per loro di grande ispirazione, insieme alle opere musicali di John Cage come 4'33 (1952). D'altronde, il tempo è la struttura sia dei dispositivi capaci di generare immagine-movimento che della musica.

Fu così che l'artista americano – che in seguito sarebbe entrato a far parte del movimento

---

134 « *By replacing spoken speech almost entirely with the universal and unconscious language of body, with gestures and facial expressions, the installation allows the viewer to perceive in a familiar situation a new way that is influenced effectively by his personal experiences, by memories and interpretations of what he has seen and heard*» - *Fast forward, Media Art Sammlung Goetz, A.A.V.V.*, ed. Hatje Cantz, Ostfildern, Germania, 2006, p.507.

Fluxus - Robert Whitman espose nei primissimi anni '60 (un momento in cui c'era ancora, seppur già flebile, un confine tra le differenti pratiche artistiche) delle installazioni (*Prune Flat* '65, *Window* '63, *Shower* '64) nelle quali alla scultura si associavano delle immagini filmiche che davano una dimensione di temporalità all'opera.

L'indagine sul tempo attira anche i cineasti più sperimentali e questo, soprattutto in America, in seno alle nuove Avanguardie cinematografiche nate a New York, la più famosa delle quali Expanded Cinema, fondata dal lituano, Jonas Mekas; interessati all'aspetto processuale delle immagini, questi film si mettevano in netto contrasto con l'illusionismo del cinema hollywoodiano; gli artisti-cineasti utilizzavano in modo sperimentale il materiale filmico, indagandone le qualità materiali e di durata: esso veniva perforato, dipinto o sottoposto all'applicazione di materiali estranei; gli schermi venivano ingigantiti e si moltiplicavano, nel tentativo di esprimere un rifiuto per il rapporto convenzionale tra spettatore e schermo.

Questo fervente ambiente newyorkese, ricco di festival cinematografici, cineteche e spazia artistici, nei quali si respirava una grande libertà espressiva, fu di grande ispirazione per le sperimentazioni cinematografiche di Andy Warhol. In tutti i suoi primi film risalta un approccio minimalista al dispositivo e un'attenzione per la durata sia fisica che narrativa del film. Ad esempio, *Sleep* (1963) è un *foutage* della durata di più di 5 ore, dove John Giorno viene ripreso da una macchina da presa fissa mentre dorme; il film è proiettato su multi-schermi e i fotogrammi non sono in continuità, ma riorganizzati in maniera complessa; inoltre, nonostante il tempo di ripresa fosse di 24 fotogrammi al secondo, questi vengono proiettati ad una velocità di 18 fotogrammi per secondo, il che rende l'immagine più eterea, demarcandone la valenza fotografica e acuendo l'esperienza percettiva dello spettatore, cercandone il coinvolgimento. Tutti questi accorgimenti tecnici ad opera di Warhol sono principalmente finalizzati all'ottenimento di una discontinuità narrativa e temporale, nonché ad una riflessione sul rapporto tra realtà e finzione: infatti le immagini, in netto contrasto con il carattere di irripetibilità e unicità dell'evento, sembrano sempre ripetersi. A partire dal tempo di proiezione, fino alla totale mancanza di un filone narrativo a scapito di un evidente sopravvento della dimensione descrittiva delle immagini, quest'opera, come tutte quelle fatte dalle avanguardie cinematografiche all'epoca, ricerca una forma che sia agli antipodi del classico film hollywoodiano.

Nonostante la presenza di evidenti differenze - come la lunghezza del film e il fatto che,

mentre i primi film dovevano essere ripetuti, questi hanno *in sé* elementi che si ripetono – in tutte le prime opere cinematografiche di Warhol – *Hair Cut, Eat* ('63), *Empire* ('64), *Outer and Inner Space* (1966) - sembra, come dice Senaldi, di assistere ad un tentativo di ritorno al cinema primitivo.

Warhol cerca di far rivivere nello spettatore a lui contemporaneo la stessa meraviglia per le immagini, che provavano i fruitori dei film dei fratelli Lumière, incantati dalla portata innovativa del mezzo; Come in origine, anche lui riprende semplici azioni quotidiane eliminando ogni elemento narrativo: così facendo, lo spettatore non si lascia semplicemente travolgere dal potere del racconto, ma il suo sguardo torna ad essere affascinato dalla magia delle immagini-movimento.

*«dopo oltre sessant'anni di cinema eminentemente “narrativo”, però, il fruitore è ridotto nuovamente a puro spettatore, “installato nel mondo irreal”, per dirla con Warhol. Riprendere le forme desuete del cinema primitivo pertanto non è più una forma di nostalgico remake, ma è un atto profondamente eversivo: significa restaurare le antiche forme di esperienza restituendo allo spettatore il suo ruolo».*<sup>135</sup>

In questo modo, tutti i presupposti e le caratteristiche principali del racconto si eliminano, impedendo una “fruizione” normale dei film: la semplicità dei gesti, il fatto che ogni film sia caratterizzato da un solo tipo di azione e la ripetizione delle immagini fanno sì che non si possa stabilire né un inizio né una fine; inoltre, “l'eccessiva” durata del tempo dell'enunciazione filmica implica che il film non possa essere fruito completamente - *«una riconquista perduta nel cinema classico [...] dove la costruzione del mondo “irreale” non può durare oltre le due ore canoniche, proprio a causa della forzata immobilità a cui è costretto lo spettatore».*<sup>136</sup>

Riassumendo, quindi, possiamo dire che le pratiche performative degli Happening e del movimento Fluxus, insieme al cinema sperimentale newyorkese – con particolare attenzione per Andy Warhol – furono le influenze maggiori per uno sviluppo del video quale dispositivo per creare opere *time-based*, ossia incentrate sui concetti di temporalità. Successivamente, alla fine degli anni Ottanta con l'utilizzo del digitale e lo sviluppo di una

---

<sup>135</sup>MARCO SENALDI, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, ed. Bompiani, Milano 2008. p.35  
<sup>136</sup> *Ibidem*. p.36

video-arte come forma di ripensamento del cinema, queste pratiche tornarono ad influenzare moltissimo la nuova generazione di artisti. Essi si interessano al cinema come fonte di racconti e come dispositivo capace di far vivere allo spettatore un'esperienza temporale; essi, quindi, manipolano le narrazioni per dare vita a nuove immagini-tempo e porre problemi cronologici.

Queste nuove forme d'arte e poetiche sono anche estremamente influenzate dall'evoluzione che il racconto cinematografico ha avuto negli ultimi vent'anni. Il cinema d'autore infatti, sulla scia delle poetiche cinematografiche degli anni 60', non a cessato il proprio discorso sulla temporalità e ha arricchito le proprie sperimentazioni utilizzando il tempo, non solo come modalità di svolgimento della narrazione, presente in maniera indiretta nel linguaggio cinematografico, ma facendolo emergere e mostrandolo, in modo da attivare l'attenzione dello spettatore.

Inoltre, bisogna ricordare che il tempo è sicuramente una delle tematiche centrali del pensiero filosofico del secolo: i saggi di Deleuze sul cinema hanno influenzato moltissimo cineasti e video-artisti nella loro ricerca di nuove strutture temporali. Rifacendosi esplicitamente alla filosofia di Bergson, e partendo dall'assunto che l'uomo non ha un'immagine diretta del tempo, il filosofo utilizza il cinema come modo indiretto per parlare di filosofia del tempo, classificandone varie tipologie di immagini che diventano metafore di problematiche temporali.

Come già abbiamo visto, classificava le immagini-movimento come frutto del cinema narrativo classico. Il cinema moderno invece, soprattutto nei lavori di registi appartenenti a poetiche in contrasto con il linguaggio hollywoodiano, come la Nouvelle Vague, il Neoraelismo, il cinema di Orson Welles, da vita ad *immagini-tempo*, ossia immagini non subordinate alla narrazione – *ai legami senso motori* – nelle quali l'artificiosità del dispositivo cinematografico si mostra allo spettatore attraverso i suoi significanti, ed egli entra in rapporto diretto con il tempo – *situazioni ottiche pure*. Come in *Immagine-movimento*, Deleuze classifica vari tipi di immagini-tempo, la più importante delle quale è *l'immagine cristallo*:

*«Ciò che costituisce l'immagine-cristallo è l'operazione fondamentale del tempo: dato che il passato non si forma dopo il presente, ma contemporaneamente ad esso, il tempo deve in ogni istante sdoppiarsi in presente e passato, differenti per*



*natura uno dall'altro o, ed è lo stesso, deve sdoppiare il presente in due direzioni eterogenee, di cui una si slancia verso l'avvenire, l'altra ricade nel passato. Il tempo deve scindersi mentre si pone o si svolge: si scinde in due getti asimmetrici uno dei quali fa passare tutto il presente e l'altro conserva tutto il passato. Il tempo conserva questa scissione, è essa, esso che si vede nel cristallo. L'immagine-cristallo non era il tempo, ma si vede il tempo nel cristallo. Nel cristallo si vede l'eterna fondazione del tempo non cronologico».*<sup>137</sup>

Tutto questo per meglio spiegare ciò che sostiene il critico d'arte Daniel Birnbaum: se la cinematografia più sperimentale è riuscita – attraverso la rottura degli schemi e delle relazioni temporali che sostengono il racconto tradizionale – a dare vita a metafore temporali complesse e a far sì che lo spettatore riesca a percepire dalle immagini le mille sfaccettature del tempo, la video arte, grazie al suo status intermediale, può utilizzare in maniera meno vincolata la narrazione, liberandola nello spazio ed estremizzando i *ritagli di tempo*.

*« se il cinema potesse produrre quelle che Deleuze chiama immagini-cristallo catturando la struttura del tempo allora le possibilità temporali “dell'altro” cinema (per usare un concetto di Raymond Bellour), le installazioni multischermo degli artisti di oggi che esplorano nuove forme di narrazione e sincronicità sarebbero ancora più ricche. La simultaneità di molti flussi delle immagini movimento garantisce la possibilità non solo di immagini- cristallo , ma anche di più intricate contrapposizioni e giustapposizioni ».*<sup>138</sup>

Forse, mai come nell'ultimo ventennio il cinema critico-espressivo e le arti-visive hanno intrecciato un così stretto legame , influenzandosi a vicenda nel tentativo di esplorare il territorio oscuro della temporalità e di dare vita a nuove forme narrative : non è quindi un caso che molti grandi cineasti - come Godard, Greenaway, Lynch, Sokurov - abbiano sentito la necessità di cimentarsi con gli spazi museali, così come molti artisti – Shirin Neshat, Mc Queen – si siano dedicati alla regia cinematografica.

---

137 GILLES DELEUZE, *L'immagine-tempo*, ed. Ubilibri, Milano 1989, p.96.

138 DANIEL BIRNBAUM, *Cronologia. Tempo e identità nei video degli artisti contemporanei*, ed. Postmediabooks, Milano, 2007 p.26.

## *Le nuove narrazioni*

Tra la seconda metà degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, nasce la *Remix Generation*. Il termine stesso è stato coniato da Douglas Gordon, uno dei più celebri artisti appartenenti a questo movimento, i quali fanno del riciclo e del riuso di materiale artistico altrui il proprio modus operandi. In tutte le forme d'arte, dalla musica – sono gli anni in cui nasce l'hip hop e la musica elettronica – alle arti visive, si insinua la poetica duchampiana del *ready-made*. Nella convinzione che tutto sia già stato detto e che non sia più possibile raccontare nuove storie, gli artisti guardano al passato, perché riprendendo in mano il passato, il già fatto e rimeditandolo, si possono trovare nuovi modi per raccontare il presente e dare vita a nuove esperienze artistiche.

Gli archivi musicali e cinematografici diventano un inesauribile materiale artistico: musiche e film, grazie alle nuove tecnologie digitali, vengono riassemblati e ricomposti all'infinito, assumendo una nuova forma, un nuovo significato ed allo scopo di essere messi in relazione con il presente. Tutto questo è più evidente che mai nelle poetiche dalla video-arte contemporanea e nel modo in cui questa si relaziona con il cinema. Gli artisti prendono i film e i racconti cinematografici, e inserendoli negli spazi museali danno vita a nuove narrazioni: creano nuovi *Found-footage*<sup>139</sup>, allungano i film, li rigirano, ne cancellano parti, li riassemblano, allo scopo di rivelarne nuovi significati e di riflettere sulle modalità narrative e sul linguaggio del cinema classico, mostrando il potere fascinatore del medium.

*«scegliendo di utilizzare materiale cinematografico preesistente, questi artisti sostituiscono il ruolo tipicamente autoriale del regista con quello del montatore. Non hanno bisogno di girare il film, poiché comprendono che montare e modellare ciò che già esiste è un'azione più potente e rivelatrice. Oltretutto, selezionando ciò che già esiste, essi mettono in primo piano la natura decostruttiva di quest'azione, il cui scopo è quello di distruggere l'illusione e rivelare il potere di manipolazione del medium».*<sup>140</sup>

---

<sup>139</sup> Termine di derivazione surrealista è il corrispettivo “cinematografico” dell'*object trouvé*- il *found-footage* nasce negli anni trenta dalle sperimentazioni degli artisti delle avanguardie il più importante dei quali è l'artista surrealista americano Joseph Cornell (*Rose Hobart-1936*). Il *found-footage* è una pratica cinematografica nella quale vengono recuperati materiali artistici preesistenti dagli archivi, riassemblati rimontati, in modo da dare vita a una sorta di collage filmico.

<sup>140</sup> «By choosing to use preexisting film, these artists supplant the typical authorial role of the director with that

Inserendo in contesti museali le immagini filmiche che, normalmente vengono fruite nelle sale cinematografiche, queste non devono più sottostare a nessun tipo di norma narrativa; gli artisti hanno, in questo senso, maggiore libertà rispetto ai cineasti e possono rimeditare il dispositivo in maniera nuova

*«Negli ultimi anni, le appropriazioni artistiche hanno raggiunto un punto tale per cui ci si potrebbe domandare quale sia il punto reale in cui una forma d'arte (le video-installazioni, diciamo) cannibalizzi un'altra (il cinema) [...] Tuttavia, perché rubare al cinema? Forse la risposta sta nel fatto che il video può porre questioni sul film che i film non sono in grado di porre su di sé»<sup>141</sup>*

Il professore e critico francese Philippe Doubois ha scritto a riguardo di un *effetto cinema* che invade l'arte contemporanea di quegli anni e gli artisti di quella generazione: ne nascono forme d'arte diversificate, le quali si propongono come fine comune quello di definire l'identità e la natura del cinema e di proporre un nuovo modo di guardarlo, facendone emergere nuovi significati e modificando le modalità di ricezione delle immagini. Il principio da cui prendono forma le diverse forme artistiche è quello del *recupero*, secondo varie modalità, di materiale filmico già girato. Trasformando in *ready-made* i famosi racconti cinematografici, e rimaneggiandoli gli artisti mostrano allo spettatore lo scheletro, la materia significativa del cinema. In questo modo lo spettatore è chiamato ad interrogarsi su ciò che vede e la sua esperienza diventa centrale nell'opera. Le nuove narrazioni che prendono vita da queste opere sono infatti frutto dell'esperienza dello spettatore. Diventando parte attiva è lui a creare la storia, il suo tempo si trova ad interagire nel racconto. Queste nuove forme cinematografiche infatti non si limitano a mettere in relazione solo il tempo della storia con quello del racconto, ma danno vita a

---

*of the editor. They don't need to shoot the film to understand that the editing and the shaping of what may already exist is a more powerful and revealing act. Furthermore, by selecting what already exist, they foreground the deconstructive nature of this act, whose purpose is to destroy illusion and reveal the inherent manipulative powers of the medium» CUT, Film as found object in contemporary video, [a cura di] STEFANO BASILICO, catalogo mostra Milwaukee Art Museum, ed. MAM, Milwaukee, 2004, p.30.*  
141 DANIEL BIRNBAUM, *op.cit.*, p.54.

dimensioni temporali stratificate e più complesse. Il tempo reale— entra nella finzione e diventa elemento significativo visibile, materiale attraverso il quale dare un nuovo senso alle immagini.

Sempre Doubois individua tre modalità di recupero del materiale cinematografico: egli parla di cinema *esposto*, quando il film viene preso integralmente e manomesso (attraverso la disposizione delle immagini su multi-schermi, il rallenti o la velocizzazione), assumendo quindi una nuova forme; parla di cinema *citato* quando immagini di diversa provenienza si legano tra loro grazie al *found footage* e di cinema *ricostruito* quando «[...]non si tratta più di un recupero materiale delle immagini, ma di una sorta di recupero di secondo grado, di un recupero creativo dell'idea formale del film, ossia di una ricostruzione».<sup>142</sup>

Seguendo queste tre differenziazioni, nelle pagine successive verranno analizzate le opere e le poetiche di alcuni tra i maggiori esponenti della video-arte degli anni novanta: si potrà verificare come in questi lavori l'effetto principale delle manipolazioni e decostruzioni del film, sia quello di dare allo spettatore la possibilità di creare un proprio racconto, una proprio significato all'opera attraverso il suo tempo, i suoi ricordi e la sua memoria cinematografica.

---

142«[...] il ne s'agit plus ici de reprise matérielle d'image, mais d'une sorte de reprise au second degré, de reprise créative de l'idée formelle d'un film, c'est à dire une reconstitution», PHILIPPE DOUBOIS, Un Effet cinéma dans l'art contemporain, Cinema&Cie vol.8, p.23.

## **Douglas Gordon 24 hours Psycho**

Douglas Gordon (1966) è uno dei più importanti ed influenti “visual artists” della sua generazione. Formatosi, prima alla Glasgow School of Arts e successivamente a Londra presso lo University College, ottiene, ancora giovanissimo, importanti riconoscimenti per il suo lavoro: il Turner Prize nel 2006 e l'anno successivo è incaricato di rappresentare l'Inghilterra alla Biennale di Venezia.

Nel 1993 completa ed espone, prima a Glasgow e successivamente a Berlino, quella che verrà ricordata come una delle sue opere più innovative, destinata a creare grande fermento nel mondo dell'arte contemporanea: *24 Hours Psycho*.

Si tratta di un'opera frutto di una lunga gestazione – Gordon aveva iniziato a lavorarci già nel 1991 – ed è ispirata anche alla sua innocente esperienza giovanile di spettatore, rimasto letteralmente affascinato dal capolavoro di Hitchcock:

*«mi ricordo che ero nella camera di mio fratello, giocando con il video registratore e con le videocassette che mi ritrovavo sottomano. Per terra ce n'era una, si trattava di Psycho e quando la vidi pensai: “fantastico, Five Minutes Psycho, sarebbe veramente eccezionale”. Così provai a guardare Psycho in fast-forward ed era abbastanza interessante, e provai a fare l'inverso [...] Così cominciai a guardarlo in slow e c'erano sequenze precise che pensai che volevo guardarlo ancora in slow motion e questa è veramente l'origine dell'idea; più lo guardavo in slow motion più mi rendevo conto di quanto poteva essere interessante»<sup>143</sup>*

Quest'opera, infatti, consiste in una messa in *slow motion* del capolavoro hitchcockiano *Psycho* (1960): Gordon ha messo in elettronicamente in rallenti l'intero film originale – la cui durata è di 105 minuti – portandolo ad una durata di 24 ore ed ha eliminato il sonoro. Il gesto in apparenza semplice, in realtà ha rivoluzionato del tutto il film trasformandolo in qualcosa di Altro, di completamente diverso da come era in origine.

Innanzitutto, lo spettatore non guarda più il film dalla poltrona della sala cinematografica, ma in una buia stanza di un spazio museale, nella quale lo schermo è sospeso come una scultura, e, di conseguenza, le immagini si proiettano sia sul davanti che sul retro: ancora una volta si annulla il classico divario spettatore-schermo, il fruitore si muove nello spazio e la sua ombra si proietta sullo schermo entrando a far parte del film. Ed è lo stesso Gordon

---

<sup>143</sup>Intervista di K.M. BROWN a Douglas Gordon, citato in MARCO SENALDI, *op.cit.*, p.59

a ribadire l'importanza della situazione nella quale il film viene fruito -

*«penso che i modi di vedere sono determinati più dalle circostanze in cui il film è visto che dall'intento commerciale o “alternativo” del regista».*<sup>144</sup>

Per questo, quindi, *24 Hours Psycho* è innanzitutto di un'operazione di *ready-made*: l'artista ha infatti prelevato un oggetto dal suo contesto tradizionale e, inserendolo in uno spazio museale, l'ha reinventato: certo, qui non si tratta di un'operazione di “elevazione artistica” - al giorno d'oggi il film originale è di per sé già considerato un'opera d'arte - è il significato, il senso dell'opera a cambiare, e, di conseguenza, il modo in cui essa viene percepita dallo spettatore; è infatti realisticamente impossibile vedere tutto il film di Gordon rimanendo davanti allo schermo per 24 ore; si rimane spiazzati e confusi dal fatto di doversi porre in maniera diversa di fronte queste immagini, ormai familiari in quanto ben radicate nella nostra memoria cinematografica, e che siamo sempre stati abituati a vedere nei tempi e nei modi imposti da Hitchcock. Una situazione dunque di shock per lo spettatore, ma che, come Gordon stesso dice, è conseguenza diretta dell'operazione di *readymade*:

*«lo shock sta nella resistenza, ma tale resistenza non è, come affermano gli antropologi, la paura verso qualcosa di ignoto. Si tratta di opposizione verso qualcosa che è la familiarità della novità, e verso il suo nuovo contesto [...] e tutto ciò riporta a Duchamp, perché egli ne comprese per primo il valore. Fu Duchamp a compiere un gesto così radicale, come lo spostamento del quotidiano elevandolo a un livello superiore di critica [...] ho cercato di inserire Duchamp nella mia opera, per renderla la quint'essenza del Ready-made».*<sup>145</sup>

Lo spettatore deve annullare tutte le sue aspettative narrative, senza più ricercare nelle immagini elementi che soddisfino il principio di consequenzialità; egli, al contrario, è invitato a ampliare le sue capacità percettive e coinvolgere tutti i suoi sensi per ammirare il lento divenire e la fluidità di queste immagini. Egli deve guardare quest'opera più come se

---

144 *«I think that ways of looking are determined more by the circumstances in which a film is seen than the commercial or “alternativo” intent of the director»* [traduzione mia], Douglas Gordon, catalogo mostra tenutasi al MoCA di Los Angeles, 2001-2002, [a cura di] RUSSEL FERGUSON, ed. MIT press, Cambridge Mass., 2001. p.156.

145 *Prettymucheverywordwritten, spoken, heard, overheard from 1989: voyage in Italy*, catalogo mostra tenutasi al MART, Rovereto, 2007, [a cura di] MIRTA D'ARGENZIO, GIORGIO VERZOTTI, ed. Skira, Milano, 2006, p.42.

stesse guardando un quadro che un film.

Inizialmente, l'esperienza risulta alquanto frustrante per lo spettatore, poiché le immagini sono proiettate ad una lentezza che le rende contemplabili ma, allo stesso tempo, sono in movimento e quindi egli, in un certo senso, “spera” in una narrazione che però non si realizza mai; già la lunghezza estremizzata del tempo dell'enunciazione elimina i presupposti base del racconto: la presenza di un inizio e di una fine. Inoltre, il movimento è talmente rallentato che le immagini risultano più astratte e assumono una valenza poetica invitando alla contemplazione. In quest'opera non si percepisce più né la storia né il racconto e quindi lo spettatore confuso fa appello alla sua memoria, cercando di ricordare come era il film originario e di prevedere come sarà il movimento delle immagini.

Lo slow-motion toglie l'effetto di realtà alle immagini, rendendo manifesto il significativo cinematografico, ma, come sostiene Benjamin, contemporaneamente permette allo spettatore di vedere cose che non era riuscito a percepire alla normale velocità di proiezione - « *Il rallentatore non fa apparire soltanto motivi movimento già noti: in questi motivi ne scopre di totalmente ignoti*». <sup>146</sup>

In *24 Hours Psycho* quindi, lo slow-motion assume una valenza nuova e genera effetti percettivi differenti rispetto all'utilizzo comune che ne viene fatto nel cinema classico tradizionale, dove non risulta come un elemento di disturbo, in quanto viene asservito alle finalità del racconto: come abbiamo visto nei precedenti capitoli, la dilatazione temporale dà origine a momenti di *stasi narrativa*, in cui il racconto rallenta e la dimensione descrittiva delle immagini prende il sopravvento. Nella storia del cinema, inizialmente, il *rallenti* viene salutato favorevolmente in virtù del suo carattere innovativo e, da puro virtuosismo tecnico, si codifica, entrando a far parte del linguaggio cinematografico. Viene quindi utilizzato per rappresentare momenti di *phatos* narrativo: nel giro di poco tempo inizia ad essere abusato e pertanto perde il suo potere estetico, venendo screditato, tanto da risultare a volte ai limiti del grottesco e del comico. Quello che invece avviene nell'opera di Gordon è che lo slow-motion assume sempre una valenza descrittiva, ma questa non è finalizzata al racconto, quanto piuttosto alle immagini, viste puramente nel loro movimento, aumentando così il potere percettivo dello spettatore:

*«il tentativo soggiacente a queste innovazioni fortemente spettacolari è diverso*

---

146 WALTER BENJAMIN, citato in, MARCO SENALDI, *op.cit.*, p.51

*rispetto al passato, ed è quello di dilatare la capacità percettiva dello spettatore, di coinvolgerne le capacità sensoriali entro micro e macro tessiture spazio-temporali, richiedendogli una sorta di plus attenzione e plus lavoro spettatoriale».*<sup>147</sup>

Lo spettatore deve quindi abbandonarsi al piacere di scoprire elementi che precedentemente non aveva mai visto. Se il film originale era tutto incentrato sull'orrore e la paura, che si costruivano sulle aspettative dello spettatore e sul senso di *suspance*, ora questi si annullano completamente. La proiezione museale perde ritmo poiché gli effetti descrittivi del *rallenti* nascondono la percezione degli *eventi* – che sono il motore del racconto - e per riuscire a vederli è necessari fare appello alla propria memoria e ai propri ricordi di spettatore cinematografico.

La mancanza di linearità e il lento muoversi del e nell'immagine permettono al significante filmico di palesarsi: mentre il racconto filmico inchioda lo spettatore alla poltrona ed egli rimane ammaliato dal mondo altro che si mostra ai suoi occhi, qui è invece il momento *presente* dell'esperienza fruitiva che si palesa. Infatti, la manipolazione del film ha come effetto di sconvolgere non solo la percezione del tempo rappresentato, ma anche di quello reale dove si trova lo spettatore.

Ne deriva che questo *readymade* non è più un film, inteso in senso canonico: il film normale, pur essendo una raccolta di istantanee, nega la loro presenza attraverso la proiezione in velocità; la fotografia, come abbiamo visto, è impronta traccia dell'istante che si materializza sulla pellicola; lo *Psycho* reinventato di Gordon, invece, assume una forma ibrida che è una via di mezzo tra il cinema e la fotografia perché mostra l'istante del presente e contemporaneamente, attraverso il movimento, – e questo perché lo *slow motion* è elettronico, quindi non appaiono mai i singoli fotogrammi - mostra il suo evolversi e la sua dimensione temporale: è tempo allo stato puro. Si potrebbe dire che si assiste ad una sorta di ritorno al cinema delle attrazioni appare lo scheletro del film nella sua forma più pura e primordiale: lo spettatore torna ad essere affascinato dal puro movimento delle immagini. Il film, quindi *si mostra*, non viene più narrato, e come tale non può più essere fruito; è proprio quest'effetto che Gordon ricerca - «*non funziona nel cinema e certamente non può funzionare alla televisione. L'idea del suo non funzionare*

---

147 MARCO SENALDI, *op.cit.* p.53



*era, in un certo senso, più interessante dello stesso Psycho».*<sup>148</sup>

*24 Hours Psycho* ha riscosso nel tempo un successo enorme, tanto da diventare probabilmente l'opera simbolo della generazione *Remix*.

Don de Lillo nella prima parte del suo libro *Punto Omega (2010)* racconta di un giovane regista che si trova davanti quest'opera e delle sensazioni e delle percezioni che essa provoca in lui. Penso sia interessante citare alcune parti di questo brano, nel quale viene ben narrata l'esperienza dello spettatore.

Il regista visita da giorni la sala del Moma nella quale l'opera viene esposta: la maggior parte dei visitatori, entrando nella stanza dove è allestita la video-installazione, rimane alquanto perplessa dall'estrema lentezza delle immagini e dopo qualche minuto se ne esce insoddisfatta - «*C'erano altre gallerie, piani interi, non aveva senso perdere tempo in una sala appartata, dove quello che succedeva, qualsiasi cosa fosse, ci impiegava un'eternità a succedere*»<sup>149</sup>- per il regista, invece, quelle immagini sono catartiche:

*«Nel tempo che Antony Perkins impiegava a girare la testa ci fu come uno sciamano di idee riguardanti la scienza e la filosofia e una serie di altre cose imprecisate, o forse lui ci vedeva troppo dietro tutto questo. Ma vedere troppo era impossibile. Meno c'era da vedere più lui guardava intensamente, e più vedeva. È questo il senso. Vedere quello che c'è, finalmente guardare e sapere che stai guardando, sentire il tempo che passa, essere sensibile a ciò che accade nei più piccoli registri di movimento. [...] Ogni volta che un attore muoveva un muscolo, ogni battito di ciglia era una rivelazione. Ciascuna azione veniva scomposta in parti così distinte dall'entità originaria che l'osservatore si ritrovava scollegato da qualsiasi aspettativa. [...] L'azione procedeva troppo lentamente per adeguarsi al lessico cinematografico. Sempre che questo avesse qualche senso. [...] Quest'esperienza doveva avere a che fare in qualche modo con il dimenticare. Lui voleva dimenticare il film originario o perlomeno limitarne il ricordo a un riferimento remoto, non invadente. [...] Ci vuole attenzione estrema per vedere cosa succede davanti a te. Ci vuole impegno, pio sforzo, per vedere cosa stai guardando. Era incantato da tutto questo, dalle profondità che si schiudevano nel movimento rallentato, le cose che c'erano da vedere, le*

---

148 «*It doesn't really work on the cinema and certainly doesn't work on television. The idea of its not working was more interesting than Psycho in a way*» - [traduzione della sottoscritta], Douglas Gordon, catalogo mostra tenutasi al MoCA di Los Angeles, 2001-2002, [a cura di] RUSSEL FERGUSON, ed. Cambridge Mass., 2001. p.158

149 DON DE LILLO, *Punto omega*, ed.Einaudi, Torino, 2010, pp. 6 - 14

*profondità delle cose che così facilmente vanno perse nella superficiale abitudine a vedere. [...] Quel film e la pellicola avevano la stessa relazione che c'era fra la pellicola originale e l'esperienza vissuta realmente. Quello era lo scostamento dallo scostamento. Il film originale era finzione, quello era vero.»<sup>150</sup>*

Un'altra opera dell'artista nella quale egli ha prelevato un film e l'ha modificato attraverso l'uso dello *slow motion* è *5 year Drive by* (1995). In quest'opera Gordon ha rallentato il film western più amato della storia: *The Searchers* (*Sentieri selvaggi* 1956) di John Ford. L'effetto ottenuto grazie al rallenti aumenta la durata del film fino a farlo durare 5 anni, e cinque anni corrisponde esattamente alla durata della storia che nel film originale viene raccontata in 113 minuti. Le immagini del film si muovono quindi in maniera molto lenta: ogni fotogramma viene proiettato per sei secondi e un singolo secondo del racconto filmico ci impiega circa sei ore a svolgersi nell'opera.

Inoltre, lo schermo sul quale viene proiettata l'opera non è stato esposto in una sala museale o in una galleria, ma viene calato proprio in quei luoghi nei quali si svolge la storia: le montagne rocciose del deserto della Monument Valey nello Utah.

Avviene quindi che il racconto si estende fino a durare tanto quanto la storia, ma in realtà, lo spettatore non ha accesso a più informazioni, non può vedere tutti gli eventi dei cinque anni dalla storia, condensati nel film originale. Al contrario, il rallenti nega le possibilità narrative del film, le immagini scorrono ancora più lentamente che in *Psycho*, pertanto lo spettatore è invitato a guardarle come se fossero delle fotografie, o delle pubblicità. Non a caso Gordon ha intitolato l'opera *drive by* – passa a fianco – e non *drive in*<sup>151</sup>.

---

<sup>150</sup>*Ibidem.*, pp.7-14

<sup>151</sup>Il cinema *drive in* è il tipico cinema americano all'aperto nel quale gli spettatori possono assistere allo spettacolo dalla loro macchina

## *I Remake di Pierre Huyghe*

Fin dagli anni '90 l'artista francese Huyghe (Parigi, 1962) ha sperimentato l'utilizzo dei dispositivi e dei materiali più variegati – video, film, immagini computerizzate, installazioni ed architettura – allo scopo di indagare differenti problematiche ed esplorare le molteplici possibilità del fare artistico. Egli è un artista eclettico che rifugge da rigide interpretazioni e, proprio per questo, nelle sue opere si riscontrano molteplici strati di significato e diverse possibilità interpretative. Pertanto, per un'analisi esaustiva delle opere basate sull'indagine del dispositivo cinematografico e delle possibilità narrative del film, è necessario introdurre, almeno in parte, il pensiero e le tematiche affrontate da quest'artista. Senza dubbio, si ritrova nella sua produzione un'evidente influenza proveniente dalle pratiche artistiche degli anni '60. Egli è interessato alla processualità e ai sistemi aperti in costante cambiamento, tant'è che spesso nelle sue opere si ritrovano cantieri, come metafora della creazione e del lavoro collettivo. Anche il tema della collettività – ma pure l'interesse per la vita ordinaria e la storia del singolo individuo – è presente, in varie modalità, nell'opera di Huyghe. Lo si ritrova, ad esempio, nella sua volontà di inserire il gioco come parte integrante dell'esperienza artistica: a tal proposito, non è un caso che Piero Manzoni sia uno dei suoi artisti prediletti, non solo per la forte ironia presente nelle sue opere, ma anche per i significati stratificati che esse contengono.

Come molti artisti della sua generazione, collabora<sup>152</sup> a progetti collettivi con i suoi colleghi, tra cui *Parreno* e *Gonzalez-Forsters*; negli anni Novanta, infatti, si riprendono le teorie che erano state alla base della diffusione dei movimenti artistici collettivi diffusisi negli anni '60 e '70, come il Fluxus e l'Aktionismus Viennese, i quali rivendicano il concetto di *soggettività collettiva*, in opposizione all'esaltazione borghese della soggettività individuale; ed è sempre da queste teorie che deriva l'interesse di Huyghe per le cerimonie popolari e i rituali comuni.

Nelle opere di Huyghe, inoltre, si può ritrovare in maniera più o meno esplicita anche una valenza politica - *«che non si pone, piuttosto è volta a creare una modalità alternativa di concepire la consapevolezza individuale in funzione di un'emancipazione intellettuale,*

---

152«E anche quando lavora da solo (ma non è mai veramente solo, ci sono altri con cui dialoga per tutta la durata dei processi), la “collaborazione”, o la “comunità” viene esplorata come un sistema di pensiero e un oggetto di discussione», *Pierre Huyghe*, [a cura di] C. CHRISTOV BERGAGIOV, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004, p.391.

*personale e, indirettamente sociale»<sup>153</sup>.*

Dal punto di vista teorico, l'artista si rifà al pensiero dell'antropologo francese Michel de Certeau, e alla sua teoria secondo la quale l'uomo comune ha bisogno di escogitare micro-invenzioni e piccole tattiche quotidiane per tentare di rivendicare la propria unicità e sfuggire alla frustrante impressione di appartenere alla società massificata. Si riscontra nella sua poetica artistica, anche l'influenza di filosofi come Lacan e Foucault, ma, soprattutto, Deleuze, il cui pensiero è, d'altronde, centrale nelle pratiche degli artisti della Remix Generation.

Anche Huyghe, come tutti i suoi coetanei, è attratto dai film intesi come dispositivo sul quale lavorare al fine di indagare le possibilità del linguaggio cinematografico: egli, però, al contrario di Douglas Gordon non manipola i film originali, ma li rigira creando dei veri e propri Remake, con nuove ambientazioni e nuovi attori. Parte quindi da strutture narrative già esistenti che ricrea e ripropone nello spazio museale: in questo modo, davanti alle sue opere lo spettatore non può fare a meno di richiamare alla propria memoria il film originale e fare un confronto tra esso e l'opera di Huyghe. Come vedremo, i vari remake girati dall'artista francese hanno tutti uno scopo in comune, ossia, mettere in aperta relazione la realtà e la finzione, il tempo altro del racconto e il tempo reale dello spettatore. In tutte le sue opere Huyghe inserisce degli elementi che appartengono al mondo e al tempo del reale in modo da modificare in maniera evidente il modo in cui il racconto filmico viene recepito; Esso finisce per risultare troppo reale per essere percepito come mondo altro capace incantare lo spettatore: il film rifatto diventa quindi fonte di nuove esperienze della realtà.

Per inserire il reale nelle pieghe del racconto, l'artista non inventa nuove strutture narrative, ma si avvale di quelle già esistenti e le ripropone in maniera innovativa, in modo che esse siano capaci di generare effetti totalmente diversi rispetto a quelli a cui danno vita nel racconto filmico tradizionale:

*«Se io uso una struttura che ri-presento, lo faccio al fine di confrontarle con contesti che sono,ogni volta, diversi; quindi mi autorizzano a descrivere un evento diverso. È un'articolazione di strutture differenti, una nuova lettura che è possibile grazie al dislocamento. Al posto di aggiungere nuove strutture, è meglio*

---

153 *Pierre Huyghe*, [a cura di] C. CHRISTOV BERGAGIOV, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004, p.382

*prendere in considerazione quelle già esistenti e chiedersi quali storie possano essi riprodurre».*<sup>154</sup>

L'interesse per la relazione tra realtà e finzione cinematografica si può, ad esempio, riscontrare nel fascino che Huyghe prova per la figura dell'attore, in particolare quello dilettante, e per la persona reale che si cela dietro al personaggio interpretato.

Nel 1997 espone, presso la Marian Goodman Gallery di New York, *Snow / White Lucie*, un'intervista a Lucie Dolené, la doppiatrice originale della versione francese del film d'animazione *Biancaneve* (1937), allo scopo di indagare la dicotomia tra il sé e l'interpretazione dell'altro: mentre lei canticchia una canzone del film, nei sottotitoli si annuncia la sua intenzione di fare causa alla Walt Disney per rivendicare i propri diritti d'autore.

*«è la storia di una persona che ha condiviso la voce con un personaggio immaginario, non è d'accordo con il modo in cui viene usata la sua voce e quindi la utilizza per parlare delle sue condizioni di lavoro.*

*Leggendo le sue intenzioni con la nostra voce interiore noi ci ritroviamo nella stessa situazione di Lucie Dolène che doppia Biancaneve, con la differenza che lei interpreta un personaggio immaginario».*<sup>155</sup>

Huyghe ha fatto molte altre opere dove ha utilizzato attori non professionisti e doppiatori per riflettere su questo tema e la più interessante ai fini della tesi, è, senza dubbio, *Remake* (1995): si tratta di un rifacimento amatoriale, realizzato con attori non professionisti nell'arco di due fine settimana, di un altro celebre capolavoro di Alfred Hitchcock, *Rear Window* (*La Finestra sul cortile*, 1956). Il film originale è, prima di tutto, una sfida tecnica e stilistica nel trattamento dello spazio scenico per finalità diegetiche.

In ambito cinematografico per *Remake* si intende un'operazione dove una parte o un intero film viene esplicitamente rifatto - «senza discuterne la priorità ontologica, ma

---

154 «if I use a structure that I re-present I do so in order to confront them in a context which is different each time; then they allow me to describe a different event. It's an articulation of different structures, a reading through displacement. it may be preferable to consider the existing ones and to ask which stories they can produce» [traduzione sottoscritta], intervista a Huyghe di JèROME SANS, citato in MARIE FRAISER, *Les jeux narratifs des Remakes de Pierre Huyghe*, p.48 <http://id.erudit.org/iderudit/1005529ar>

155 *Pierre Huyghe*, [a cura di] C. CHRISTOV BERGAGIOV, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004, p.156

*semplicemente per omaggiarlo, o irriderlo, o per aggiornarlo al gusto attuale».*<sup>156</sup>

In questo caso il *Remake* diventa un readymade perché l'opera assume tutt'altro significato e si distanzia completamente dall'originale. Huyghe ha utilizzato come strumenti semplicemente un microfono e una videocamera, e con questi ha ricreato gli stessi piani e le stesse inquadrature di Hitchcock, disponendole poi nel medesimo ordine del film originale. Il racconto quindi è costruito in maniera identica, ma Huyghe utilizza attori non professionisti, che recitano nella loro casa la quale si affaccia sul cantiere di un palazzo in costruzione; non c'è alcuna immedesimazione nel personaggio, gli attori vengono mostrati in tutte le loro insicurezze e indecisioni, si dimenticano le battute, e a volte leggono il copione a voce alta - «Più che degli attori nel lavoro di Pierre Huyghe noi abbiamo a che fare con dei lavoratori, dei dipendenti la cui alienazione in rapporto ai lavori che svolgono non esiste».<sup>157</sup>

L'opera di Huyghe a livello narrativo si svuota rispetto all'originale e perde tutta l'intensità: la recitazione degli attori è così "reale" che in essa risalta più la persona che il personaggio. Di conseguenza, anche la *suspance* si annulla totalmente: se Hitchcock ottiene quest'effetto attraverso l'immedesimazione dello spettatore nella storia e il suo identificarsi con il protagonista, qui tutto ciò risulta impossibile. Il racconto perde la sua linearità e nonostante la sua durata e il modo in cui viene articolato siano identici all'originale, lo spettatore non riesce più né a crearsi delle aspettative, né a rintracciare una consequenzialità tra le scene, tanto che ogni piano sembra a sé stante e scollegato dagli altri. Questo distanziamento rispetto al film originale è ovviamente voluto - infatti i due film vengono rappresentati su schermi contigui - ed è in esso che si cela il significato dell'opera di Huyghe.

Il divario che si crea tra la trama e il modo in cui gli attori si emancipano dai loro personaggi fa entrare il reale nell'immaginario, il tempo presente nel tempo altro del racconto, rendendo visibili allo spettatore i processi cognitivi e percettivi che gli permettono di fruire il film; egli sconcertato non riesce ad immedesimarsi nella storia e pur riconoscendo che si tratta del rifacimento dell'opera di Hitchcock, non trova alcun legame con essa.

« ...Remake rende manifesta la piega che permette di prendere coscienza

---

156 MARCO SENALDI, *op.cit.*, p.196

157 Pierre Huyghe, [a cura di] C. CHRISTOV BERGAGLIOV, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004 p.386

*dell'esistenza di una copia e di un originale, un originale che si trova quindi disegnato come una matrice, una "partizione". [...] Remake si autodesigna quindi non più come una copia, ma come veicolo di un discorso altro, senza che questo si possa distinguere dal linguaggio originale di cui è la riproduzione, se non precisamente con gli effetti di distanziamento di cui si tratta».<sup>158</sup>*

Un'altra opera di Huyghe nella quale si manifesta ancora una volta la riflessione sul rapporto tra realtà e finzione, persona e personaggio, e dove il remake mette a nudo il potere d'illusione dell'originale è *Third Memory (1999)*. In questo caso ci troviamo davanti ad una video-installazione costituita non solo dal doppio schermo sul quale sono proiettati originale e remake, ma anche da documentazione cartacea e televisori dove vengono proiettati estratti di telegiornale. Tutto questo per fornire informazioni allo spettatore sulla rapina, ad opera di John Wojtowicz, ex impiegato che, il 22 Agosto del 1972, entrò in una filiale di banca di Manhattan e prese in ostaggio impiegati e clienti: obiettivo della rapina era ottenere i soldi per pagare l'operazione alla sua ragazza che voleva cambiare sesso; dopo aver ottenuto un autobus per lui e gli ostaggi, si recò all'aeroporto John Kennedy, ma una volta arrivato venne accerchiato dalla polizia e arrestato, mentre il suo complice fu ucciso.

Questo fatto di cronaca venne trasmesso in diretta dalla tv americana, e i media ne parlarono per giorni e giorni, cosicché entrò nella memoria collettiva del paese e ispirò, anche, il film di Sydeney Lumet, *Quel pomeriggio di un giorno da cani (1975)*, nel quale Wojtowicz è interpretato da Al Pacino.

Nell'opera di Huyghe, realizzata a trent'anni di distanza dalla rapina, il vero Wojtowicz, il quale non si riconosce nel personaggio a lui ispirato, ricostruisce, in una scenografia identica a quella del film di Lumet, i fatti e le azioni da lui compiute quel giorno secondo il suo punto di vista. Egli diventa attore di un nuovo film, nel quale ricostruisce il racconto attraverso la propria memoria, a partire dalle due scene principali del film: la presa degli ostaggi e il dialogo con l'FBI che assedia l'esterno dell'edificio.

Wojtowicz si muove nella scenografia cercando di ripercorrere esattamente le azioni che si ricorda di aver compiuto, riempiendo i buchi narrativi e le ellissi del film e evidenziando le discrepanze e le differenze che tra quello che aveva fatto lui e quello che fa Al Pacino. In

---

<sup>158</sup> *Ibidem.* p.217

quest'opera, cinema e informazione televisiva, realtà e finzione, storia vera e racconto si trovano a coesistere. Il vero Wojtowicz si cala all'interno della scenografia cinematografica, e quindi nel racconto filmico; si tratta però di un film particolare, in quanto i fatti narrati fanno riferimento ad un evento realmente accaduto. La storia reale è quindi stata plasmata ai fini della narrazione cinematografica e modellata secondo i suoi codici, le sue norme linguistiche e nel rispetto delle leggi dell'industria di Hollywood, la quale impone determinate modalità di messa in scena, di produzione e diffusione.

Se nel film originale l'evento reale è stato manipolato fino a diventare una storia diversa, fonte del racconto filmico, nel “gioco” narrativo di Huyghe, il reale entra nel racconto e vi si impone. Al Pacino è dentro il racconto e senza di esso non esisterebbe, mentre il vero Wojtowicz è il reale che entra nello spazio-tempo della narrazione e si confronta con il suo io fittizio e che, attraverso la memoria, racconta un evento passato. Quindi, il tempo del racconto non è più “altro” rispetto a quello reale ma si fonde con esso.

La narratologia classica ha sempre posto una netta demarcazione tra realtà e finzione; Huyghe, invece, li mette in relazione:

*«I giochi narrativi nei quali si installano i remake di Huyghe, e particolarmente qui, con Third Memory, permettono d'integrare questa zona tra realtà e finzione che la narratologia trova conflittuale. Il concetto di gioco rende effettivamente possibile l'integrazione di questo spazio-tempo in conflitto e permette di introdurre l'idea che nell'intervallo e nel passaggio tra i due mondi, si possano ancora produrre delle narrazioni».*<sup>159</sup>

Le strutture che reggevano il racconto si annullano e le leggi a cui deve sottostare la narrazione cinematografica si mostrano in maniera evidente.

Facendo entrare il reale nella finzione, Huyghe vuole anche dimostrare come sia impossibile avere accesso ad una visione oggettiva di ciò che è accaduto: infatti il fatto reale è stato filtrato e documentato dai media – telegiornali e televisione – la storia è stata narrata attraverso il punto di vista del regista e Wojtowicz ci presenta il suo, che però sarà

---

159 «Les jeux sur la auxquels se livrent les remakes de Pierre Huyghe et, particulièrement ici avec The Third Memory, permettraient d'intégrer cette zone entre la fiction et la réalité que la narratologie trouve conflictuelle. La notion de jeu rend en effet possible l'intégration de cet espace-temps conflictuel et permet d'introduire l'idée que dans l'intervallo et le passage entre les deux mondes, il se produit encore de la narrativité» traduzione della sottoscritta, MARIE FRAISER, *Les jeux narratifs des Remakes de Pierre Huyghe*, <http://id.erudit.org/iderudit/1005529ar>



sicuramente diverso dalla versione che ne darebbero gli ostaggi o la polizia.

Anche in *Ellipse* Huyghe “gioca” con un film ben conosciuto, proponendo un remake del film di Wim Wenders, *L'Amico americano* (1977), nel quale inserisce una nuova apertura narrativa. Nel film originale l'attore Bruno Ganz interpreta il personaggio di Johnatan Zimmerman, un restauratore di Amburgo, condannato a morte per una rara malattia del sangue e che, suo malgrado, si trasforma in un sicario dopo essere entrato in un ambiente di malavitosi; in una scena del film si vede Zimmerman nella camera di un albergo parigino nel quartiere di Beagrenelle che risponde alla telefonata del suo capo il quale gli chiede di raggiungerlo nel suo appartamento, situato in un condominio dall'altra parte della Senna, e che egli riesce a scorgere dalla finestra della sua stanza. A questo punto Wenders ha inserito nel racconto un *jump cut* e nella scena successiva si vede Zimmerman nel luogo dell'appuntamento, dove il suo capo gli dà una foto della vittima e gli fornisce delle informazioni su come ucciderla.

Come abbiamo già visto è lo spettatore che davanti ad un ellissi filmica, grazie alle sue conoscenze circa il linguaggio cinematografico, riesce a comprendere che c'è un lasso spazio-temporale tra due scene presentate in sequenza. Quello che Huyghe fa è riempire questo vuoto narrativo mettendo una nuova scena tra le due girate da Wenders e inserendo - «*la reale distanza e il tempo veramente necessario per spostarsi da uno spazio all'altro all'interno della storia*»<sup>160</sup>.

Nell'opera lo schermo è tripartito: nella prima parte si vede la scena del film in cui Zimmerman è nella sua stanza, nella seconda l'ellissi riempita dalla sequenza di Huyghe e nella terza il dialogo tra Zimmerman e il suo capo nel luogo dell'appuntamento.

L'artista ha quindi riempito l'ellissi del film originale girando la sua scena<sup>161</sup> con lo stesso attore e nello stesso luogo, vent'anni dopo l'uscita del film. Bruno Ganz viene ripreso in un intero piano sequenza che dura otto minuti, mentre prende l'ascensore, esce dall'albergo, e camminando attraversa il ponte che collega i due quartieri fino ad arrivare al luogo dell'appuntamento: il percorso che egli compie – e che nel film era rimasto implicito – unisce spazialmente le due scene del film; non appena arriva nell'appartamento, dove gli viene dato in mano un file, la scena si chiude e nella terza parte dello schermo si ritorna al film originale dove Zimmermann sta dialogando con il suo capo.

---

<sup>160</sup>DANIEL BIRNBAUM, *op.cit.*, p.55

<sup>161</sup>La scena era stata girata anche da Wenders, il quale ha poi però deciso di non inserirla nel montaggio finale.

Il ventennio trascorso tra il momento in cui sono state girate le due sequenze e l'ellissi di Huyghe è evidente: il quartiere è cambiato decisamente, dove prima c'erano cantieri in costruzione, ora ci sono edifici moderni; Ganz è evidentemente invecchiato, non porta più i baffi e ha i capelli bianchi. È quindi palese che la scena è stata girata molto tempo dopo quelle del film.

*Ellipse*, quindi, non riempie il vuoto narrativo e non ristabilisce la linearità fungendo da cerniera tra le due scene, ma inserisce un varco all'interno del racconto dando spazio ad una nuova temporalità, o, come dice lo stesso Huyghe - «*scava in un tempo immaginario negli interstizi della narrazione*». <sup>162</sup>

Ancora una volta il tempo reale si inserisce in quello del racconto. Ganz si trova a reinterpreta Zimmermann, si cala nel suo passato di attore e nella temporalità altra del racconto, ma i segni evidenti del passare degli anni, fanno sì che egli nell'ellissi non venga percepito come il personaggio ma come la persona, come il Bruno Ganz reale.

*«L'Ellipse accoglie un personaggio sulla soglia del racconto e lo accompagna nel suo passaggio attraverso il reale per un momento, un breve momento, perché un personaggio immaginario non può vivere a lungo all'esterno della storia. Emergendo dalla storia l'attore perde momentaneamente il suo ruolo: Bruno Ganz non sta più recitando, è presente fino al momento in cui si ricongiunge alla storia e riprende il suo ruolo».* <sup>163</sup>

Il vuoto spazio-temporale riempito da Huyghe crea quindi un'altra ellissi, un vuoto tra il presente dell'attore e il suo passato; Ganz si trova a doversi confrontare con il suo io finto distante spazialmente e temporalmente.

Nel remake le strutture narrative si sfaldano: nonostante lo spettatore riesca a percepire le presenza di un legame tra le scene, egli non avverte nessuna consequenzialità tra di esse. Huyghe mostra l'artificiosità del tempo cinematografico e del montaggio narrativo, facendo emergere quelle giunture temporali che il linguaggio cinematografico riesce a rendere invisibili. Al contrario che in *Remake*, qui il racconto non è troppo reale per essere percepito come tale, ma l'*ellissi* riempita non dà alcuna linearità e rende evidente la

---

162 MARCO SENALDI *op.cit.*, p.207.

163 Pierre Huyghe, [a cura di] C. CHRISTOV BERGAGIOV, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004 p.244.

distinzione tra realtà e racconto, risultando totalmente scollegata dal resto della narrazione: il Ganz dei giorni nostri sembra quasi un fantasma che dal futuro ritorna nel tempo e nello spazio del racconto:

*«non solo immaginario e fiction simbolica non giacciono ovviamente sullo stesso piano, ma una volta “aperta” la scatola della fiction, e avendo cercato di riempirla con “un po’ di realtà”, il risultato inatteso non è che la fiction è meno “romanzesca” ma, al contrario, che è meno coerente».<sup>164</sup>*

### **Christan Marclay: THE CLOCK**

Christian Marclay (St. Raphael 1955) è un artista svizzero-americano, che vive e lavora a New York da ormai molti anni. Si è formato presso l'école Superior d'Art Visuel di Ginevra e il Massachusetts College of Art di Boston negli anni '70, proprio il periodo in cui la video-arte stava emergendo e molti artisti iniziavano a cimentarsi con il dispositivo. Tuttavia fin dagli esordi della sua carriera artistica negli anni Ottanta, Marclay si dimostra più interessato alle pratiche performative, legandole, in particolare con la musica. Influenzato da Cage e dal movimento Fluxus egli è attratto delle performance musicali e dalle sue componenti di casualità e di imprevedibilità. Anche la musica punk lo ispira molto per il carattere performativo dei concerti. Nelle sue performance utilizza dispositivi musicali, come giradischi, vinili, e li manipola creando effetti sonori. Le sue sono quindi operazioni di *ready made*, poiché si appropria di musiche già create da altri che, improvvisando, manomette, facendo emergere i suoni materici dei vinili come vibrazioni, stridori, crepitii e sferragliamenti. Nelle sue live performance armeggia con strumenti e musiche in maniera anticonvenzionale, sfrega i vinili sui giradischi, li suona al contrario, e li desincronizza, cosicché i rumori metallici diventano parte della musica. Non bisogna dimenticare che sono gli anni Ottanta, il decennio che segna l'avvento dell'Hip Hop e della musica elettronica suonata, li quali si basa proprio sul riutilizzo e di suoni e musiche già esistenti che vengono mixate e riproposte in forma diversa.

---

<sup>164</sup>MARCO SENALDI *op.cit.* p.207

Ed è proprio attraverso il suo interesse concettuale per la musica e i suoni rimodellati come fonte per nuove sperimentazioni che Marclay approda alla video-arte. Il dispositivo video gli permette di unire tra loro, suono ed immagine: esso diventa l'elemento di collegamento, il che da continuità ai vari frammenti filmici dei suoi *found-footage*.

Prima opera di questo genere è *Thelephones (1995)*: si tratta di un montaggio di scene di film famosissimi, nei quali il comune denominatore è lo squillo di un telefono; nonostante la grande eterogeneità di immagini, sembra comunque esserci una certa progressione narrativa: nei primi spezzoni di film si vedono infatti vari telefoni squillare; dopo un po', diversi personaggi rispondono al telefono ed iniziano una conversazione, la quale è però priva di senso.

*The Clock*, invece, è stata presentata per la prima volta a Londra nel 2010, ottenendo un immediato successo e, l'anno successivo, è stata esposta alla mostra ILLUminazioni, curata da Bice Cruger in occasione della Biennale di Venezia, dove Marclay ha vinto il Leone d'Oro. Si tratta probabilmente di una delle più famose opere degli ultimi anni: per mesi e mesi, spettatori, appassionati d'arte contemporanea e cinefili hanno fatto la fila nelle più importanti gallerie del mondo per poter vedere *The Clock*, rimanendone entusiasti. L'artista, d'altro canto, ha affermato in molte interviste di provare un sentimento ambiguo, di amore e odio, per quest'opera poiché essa è frutto di un estenuante lavoro, molto impegnativo e durato a lungo: per più di tre anni Marclay ha passato fino a 12 ore al giorno davanti al computer, cercando di assemblare e mettere insieme più di 10.000 frammenti di film; con l'aiuto di sei assistenti, il cui compito principale era quello di passare le giornate guardando qualsiasi genere di film alla ricerca di scene che contenessero un orologio, egli ha successivamente montato questi frammenti creando un enorme mosaico di film, della durata di 24 ore e sincronizzato con il tempo reale: alle 7:29 si vede Nicole Kidman che si prepara ad uscire, sollecitata dal marito, Tom Cruise, per il ritardo (*Eyes Wide Shut, 1999*); alle 12.03 suona la campanella dell'aula nella quale Colin Firth tiene lezione (*A Single man, 2009*) e nel minuto successivo, si vede Richard Gere che si prepara per uscire (*American Gigolò, 1980*): in ognuna di queste scene appare o sullo sfondo, o in primo piano, l'orologio che segna un'ora identica a quella del "mondo reale" nel quale si trovano opera e spettatore.

Non c'è né inizio né fine, quindi, in questo loop di immagini che scorrono per una giornata intera: ed è proprio per questo che l'artista ha deciso di installare lo schermo in enormi sale

buie, con grandi e comodi divani bianchi, ben distanziati tra loro, in modo che la gente potesse andare e venire, sedersi e alzarsi quando preferiva, senza dare fastidio e recare disturbo alla visione degli altri spettatori. Questa grande libertà di movimento data allo spettatore non fa che evidenziare il suo ruolo centrale all'interno dell'opera: il suo tempo, quello reale entro il quale vive, diventa il protagonista principale del film. Come abbiamo già detto, guardando un film lo spettatore si immerge totalmente nel tempo altro del racconto, dimenticandosi quello reale, ma in *The Clock*, invece, questo tempo gli viene costantemente ricordato, “reso presente”. E non è un caso infatti, che spesso gli spettatori ricordino esattamente a che ora hanno iniziato e a che ora hanno smesso di vedere il “film”.

Guardando *The Clock*, sembra di assistere ad un lungo quiz cinematografico: si fa ricorso alla propria memoria e alle conoscenze cinematografiche nel tentativo di riconoscere i film rappresentati e questo contribuisce a mantenere sempre accesa e vigile l'attenzione di chi guarda.

Il fascino di quest'opera deriva dal fatto che lo spettatore riconosce le scene dei film, le trova familiari, ma le ritrova in un contesto del tutto inedito nel quale esse assumono un nuovo significato e entrano a far parte di una narrazione completamente diversa:

*« Marclay si domandava se sarebbe riuscito a creare a partire dai ritagli di film famosi e riconoscibili, un film inedito, dotato di propria logica, ritmo e senso estetico. Secondo il suo punto di vista, i migliori collage combinavano “l'elemento della memoria” - riconoscimento della fonte originale – con la piacevole violenza della loro trasformazione».*<sup>165</sup>

Si crea quindi una forma particolare di *suspance* data non dal fatto di voler vedere cosa succederà nelle scene successive e come esse si evolveranno, ma dal voler riconoscere le immagini e riallacciarle ai propri ricordi cinematografici.

Allo stesso tempo, lo spettatore vive in uno stato forte ansia nel vedere il tempo reale scorrere: egli vede il suo tempo, il tempo della propria vita che passa come a ricordargli che nulla è eterno. Egli riconosce la totale finzione temporale del cinema, e anche lo

---

<sup>165</sup>«*Marclay wondered if he could fashion from unfamiliar fil, one with is one logic, rhtym and aesthetics. In his view, the best collages combined the “memort aspect” - recognition of the source material – with the pleasurable violence of trasformation*», DANIEL ZALEWSKI, *The Hours*, in, The New Yorker, 12 Marzo 2012, [http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/12/120312fa\\_fact\\_zalewski?currentPage=all](http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/12/120312fa_fact_zalewski?currentPage=all)

scheletro della forma narrativa si palesa: in *The Clock* la consequenzialità non è data dalle azioni ma dagli orologi che diventato il leit-motiv delle scene e permettono di interpretarle e dar loro un significato totalmente diverso dall'originale; il montaggio si fa visibile, non è più esso a dare linearità ma la sua funzione viene qui sostituita dal suono che – come negli altri *found-footage* di Marclay – fa da collante tra le diverse scene: il ticchettio degli orologi, le voci degli attori e i rumori di sottofondo sono stati accuratamente sottoposti ad un processo di riconfigurazione in modo da ottenere ritmo e continuità.

Infine quest'opera come ogni *found footage* porta a riflettere su come le storie e i racconti siano parte essenziale della nostra vita, e come per l'uomo contemporaneo il cinema sia stato in questo fondamentale:

*«è l'idea generale che il cinema è decisamente, per eccellenza la fonte di immagini che ossessiona i nostri spiriti, che occupa la memoria visiva contemporanea, che uno lo voglia o no».*<sup>166</sup>

---

<sup>166</sup>«c'est l'idée générale que le cinéma est décidément, par excellence, l'imaginaire d'images qui hante nos esprits, qui occupe la mémoire visuelle contemporaine, q'on le veuille ou non» PHILIPPE DOUBOIS, *op.cit.*, p.23

## BIBLIOGRAFIA

- A.A.V.V., *Christian Marclay*, Phaidon, London, 2005.
- A.A.V.V., *Estetica del Film*, ed.Lindau, Torino, 1998.
- AA.VV., *Storia del cinema mondiale V teorie, strumenti, memorie*. ed. Einaudi, Torino, 2001.
- AITKEN DOUG, DANIEL NOEL [a cura di] *Broken screen: 26 conversations with Doug Aitken.expanding the image, breaking the narrative* , Thames & Hudson, London 2005
- AMIEL VINCENT, *Estetica del montaggio*, ed.Lindau, Torino, 2006.
- AUMONT JAQUES, *l'Immagine*, ed.Lindau, Torino, 2007.
- BASILICO STEFANO [a cura di], *CUT, Film as foundobject in contemporary video*, catalogo mostra Milwaukee Art Museum, ed. MAM, Milwaukee, 2004
- BELLOUR RAYMOND, *Fra le immagini. fotografia, cinema, video*, Bruno Mondadori, Milano, 2010.
- BERGAGIOV C. CHRISTOV [a cura di], *Pierre Huyghe*, Catalogo mostra Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli Torino, ed. Skira, Milano, 2004.
- BETTETINI GIANFRANCO, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, ed. Bompiani, Milano, 1979.
- BIRNBAUM DANIEL , *Cronologia. Tempo e identità nei video degli artisti contemporanei*, ed.Postmediabooks, Milano, 2007.
- BORDWELL DAVID, THOMPSON KHIRSTIN, *Cinema come Arte*, ed. Il Castoro, Bologna, 2007.
- BORDWELL DAVID, *La Narración en el ciné de ficción*, ed. Paidós Ibérica, Barcellona, 1996.
- CANOVA GIANNI, *Enciclopedia del Cinema \_ Garzantine*, Ed. Garzanti, Milano, 2005.
- CARMAGNOLA FULVIO, *Plot, il tempo del raccontare*, ed. Meltemi, Roma, 2004.
- CARLUCCIO GIULIA, *Cinema e Racconto. Lo spazio e il tempo*, ed.

- Loescher, Torino, 1988.
- CASETTI FRANCESCO, DI CHIO FEDERICO, *Analisi del film*, ed. Bompiani, Milano, 2009.
  - CORNER STUART [a cura di], *Film and video Art*, ed. Tate Publishing, Londra, 2009.
  - COSTA ANTONIO, *Il cinema e le arti visive*, ed. Einaudi, Torino.
  - DELEUZE GILLES, *L'Immagine-movimento*, ed. Ubulibri, Milano 1989.
  - DELEUZE GILLES, *L'Immagine-tempo*, ed. Ubulibri, Milano 1989.
  - DE LILLO DON, *Punto omega*, ed. Einaudi, Torino, 2010.
  - GÈRARDE GENETTE, *Figure III – discorso del racconto*, ed. Einaudi, Torino, 2006.
  - GUAGNELINI GIOVANNI, RE VALENTINA, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, ed. Archetipolibri, Bologna, 2007.
  - KERMODE FRANK, *Il senso della fine*, ed. Rizzoli, Milano, 1972.
  - LISCHI SANDRA, *Il linguaggio del video*, ed. Carrocci, Roma, 2005.
  - LISCHI SANDRA, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Ed. Marsilio, Venezia, 2001.
  - METZ CHRISTIAN, *Semiologia del Cinema: saggi sulla significazione del cinema*, ed. Garzanti, Milano, 1989.
  - NEPOTI ROBERTO, *L'illusione filmica – manuale di filmologia*, ed. Utet, Torino, 2005.
  - POLI FRANCESCO [a cura di], *Arte Contemporanea*, ed. Electa, Milano, 2004.q
  - SENALDI MARCO, *Doppio sguardo. Cinema e arte contemporanea*, ed. Bombiani, Milano, 2008.
  - TINAZZI GIORGIO, *La scrittura e lo sguardo. Cinema e letteratura*, ed. Marsilio, Venezia, 2007.
  - VALENTINI VALENTINA, *Le storie del video*, ed. Bulzoni, Roma, 2003.
  - D'ARGENZIO MIRTA VERZOTTI GIORGIO, *Pretymucheverywordwritten, spoken, heard, overheard from 1989: voyage in Italy*, catalogo mostra MART, Rovereto, 2007, ed. Skira, Milano, 2006.



- BRONFEN ELISABETH, DURAND REGIS [a cura di], *Eijla-Liisa Ahtila*, catalogo esposizione, Jeu de Paume (Parigi 2007), K21 Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Dusseldorf, , ed. Hazan, Jeu de Paume, Paris, 2008.

## ARTICOLI

- BISHOP CLAIRE, *Douglas Gordon, Hey dici a me?*, Flash Art n.226 (Febbraio-Marzo 2001).
- DOUBOIS PHILIPPE, *Un effet cinema dans l'art contemporain*, Cinema&Cie vol.8. Primavera 2006, pp.15-27.
- FRASER MARIE, *Les jeux narratifs des remakes de Pierre Huyghe*, <http://id.erudit.org/iderudit1005529a.r>
- HOBBS ROBERT, *Pierre Huyghe's Ellipses*, Parkett n.66 (Fall 2003), pp. 156-161.
- SMITH ROBERTA, *The Clock. As in life, timing is everuthing in the movies*, The New York Times, 3 Febbraio 2011, <http://www.nytimes.com/2011/02/04/arts/design/04marclay.html>
- SCOTT A. O., *In the Clock you always know the time*, The New York Times, 16 luglio 2011, <http://www.nytimes.com/2012/07/17/movies/in-the-clock-you-always-know-the-time.html>.
- ZALEWSKI DANIEL, *The Clock. How Christian Marclay Created the ultimate digital mosaic*, New Yorker, 12 Marzo 2012, [http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/12/120312fa\\_fact\\_zalewski#ixzz20JL5rNf1](http://www.newyorker.com/reporting/2012/03/12/120312fa_fact_zalewski#ixzz20JL5rNf1)