

# Il cinema come codice visuale

Marija Kuvšinova

◇ eSamizdat 2024 (XVII), pp. 233-241 ◇

## MOVIMENTO E CORPO

### 1. MOVIMENTO SENZA MOVIMENTO

NEL documentario *Cave of Forgotten Dreams* (2010) Werner Herzog punta la sua telecamera, quasi fosse un microscopio, sulle pitture rupestri realizzate da un uomo primitivo circa 33.000 anni fa, e conservatesi sino a oggi. A questo bisonte, dice Herzog, l'artista ha disegnato otto zampe, in modo da simularne il movimento, "anticipando forme di proto-cinema". Un gruppo di cavalli è invece ritratto con le bocche spalancate, e questo ci consente non solo di vedere gli animali al galoppo, ma anche di sentire il loro nitrito. Nei suoi disegni, osserva un archeologo che si occupa delle ricerche presso la grotta Chauvet, l'uomo primitivo ci racconta sempre una storia.

Narrazione, movimento e 'suono' sono comparsi nella pittura primitiva decine di millenni prima che si affermasse la prospettiva, prima cioè che l'uomo imparasse a trasferire in maniera esatta proporzioni e volumi. Herzog lo spiega così: per ottenere il volume l'artista primitivo si serve della forma irregolare della parete, e il pigmento steso su una sporgenza diventa la curvatura del collo di un cavallo. È così che nella proto-pittura irrompe la proto-scultura. Molto più tardi, nel XIII secolo, Giotto imparerà a creare figure convesse attraverso l'uso di luci e ombre. Il film di Herzog è girato in 3D, e cos'è il cinema tridimensionale, che inganna il nostro cervello<sup>1</sup>, se non una suprema forma tecnologica di nostalgia della superficie piatta per il volume, che resta irraggiungibile?

---

\* We would like to express our gratitude to Marija Kuvšinova for letting us publish this article in Italian.

<sup>1</sup> Nel moderno cinema 3D, dove si usano apposite lenti, all'occhio destro e sinistro vengono mostrate immagini diverse, che l'area visiva della corteccia cerebrale percepisce come un unico volume.

La scultura è tridimensionale e riesce facilmente a trasmettere l'idea di movimento: il discobolo solleva la mano e sembra che stia per lanciare il disco; il volto del David di Donatello cambia se giriamo attorno alla statua conservata al museo fiorentino del Bargello, poiché ogni metà ha un'espressione propria.

Lungo la Cantoria del Duomo di Firenze – la balconata per i cantori collocata sotto l'organo – Donatello fa danzare dei putti di marmo, che non sono del tutto tridimensionali ma in bassorilievo, raffigurati cioè su un piano delimitato dalla parete:

Donatello trasforma la scenografia scultorea del parallelepipedo della Cantoria in un rivestimento semitrasparente, avvolto dalla penombra [...], dallo scintillio e dai riflessi di infinite tessere di mosaico a fondo oro su superfici curve e concave, da inserti di marmo policromo, e infine dal baluginio impetuoso di mani, piedi e tuniche pronte a strapparsi. [...] L'insieme di piccole colonnine dorate serve a Donatello non solo per il gioco di chiaroscuro. Se proviamo idealmente a eliminarle ci convinciamo del fatto che il girotondo si è fermato, come in un'istantanea. In correlazione con le colonnine, fisse, i putti iniziano invece a muoversi, ora nascondendosi dietro di esse, ora sbucando fuori, e all'osservatore non resta che fare un passo a lato appena l'alternarsi di girotondo e colonnato diventa reale, e non più solo immaginato. [...] Lo spettatore sente lo scalpiccio dei piedi, al ritmo di pifferi e tamburini<sup>2</sup>.

Vista dal basso, da altezza umana, la Cantoria sembra quasi piatta, non tridimensionale, e le colonnine che spezzano il girotondo assomigliano a una cornice che separa fotogrammi impercettibilmente diversi, dai quali con l'aiuto di un proiettore cinematografico si ottiene il movimento.

In molte *Annunciazioni* del primo rinascimento, quando ancora non era stato superato il simbolismo medievale, tra l'arcangelo Gabriele e la Vergine Maria viene raffigurata una colomba, che ha percorso in volo poco più di metà strada: essa simboleggia

---

<sup>2</sup> A. Stepanov, *Iskusstvo èpochi Vozroždenija. Italija XIV-XV veka*, Sankt-Peterburg 2003.

al tempo stesso l'annuncio della Buona novella e lo Spirito Santo, ovvero il messaggio e l'intermediario. Quando si volge lo sguardo a questa scena si ha la sensazione di osservare su un monitor un file che si carica lentamente. I putti di Donatello avrebbero potuto essere disegnati, ma sarebbero stati comunque in movimento: lo sguardo dell'uomo contemporaneo li trasforma in scene di un cortometraggio, in uno di quei video in loop che si possono creare con le applicazioni "Vine" o "Coub". In pittura è facile trovare poi esempi di 'lungometraggi', non solo nei cicli narrativi (come negli affreschi di Giotto con le storie di san Francesco d'Assisi) ma anche all'interno di un unico quadro, di una superficie piatta delimitata ai quattro lati. Nel suo saggio *Quanti anni ha il cinema?* Manana Andronikova afferma che gli artisti hanno sempre riflettuto su come "trasmettere un'azione contemporaneamente, da più piani e da diverse angolazioni": il dipinto *Las Meninas* di Velázquez può essere compreso e apprezzato soltanto ora, "se lo si valuta secondo le leggi del cinema"<sup>3</sup>, poiché lo spettatore è coinvolto dentro lo spazio di una composizione approfondita a più livelli, e la sua attenzione si sposta da un oggetto all'altro, come se lo studio dell'artista fosse davvero scrutato da una cinepresa.

Una delle innumerevoli *Annunciazioni* di Fra Beato Angelico, lontana dai principali itinerari turistici e conservata oggi al Museo Diocesano della città toscana di Cortona, colpisce, nonostante la sua semplicità figurativa, per densità di narrazione e complessità di relazioni spazio-temporali: come da tradizione, l'arcangelo Gabriele e Maria sono seduti in primo piano, collocati entrambi sotto una loggia ad arco, e sopra di loro, in un bassorilievo, vi è la figura monocroma di Dio Padre, dalla quale scende una colomba. Egli ha la funzione sia di elemento d'arredo, sia di artefice di tutto: simbolismo e realismo si fondono qui in un'unica soluzione artistica. Nell'angolo superiore sinistro un altro arcangelo, Michele, caccia dal paradiso Adamo ed Eva, che hanno commesso il peccato originale: a espiare questo peccato è chiamato Colui che viene annunciato

proprio in quel momento da Gabriele a Maria, mentre dal bassorilievo Dio infonde verso la donna lo Spirito Santo. Tutta la storia biblica è racchiusa in un'ellisse invisibile che possiamo idealmente tracciare tra la mano sinistra e quella destra di Dio Padre, e che comprende l'annuncio della Buona novella, il peccato originale e la sua successiva espiazione per mezzo di Colui che, nello spazio del quadro, ancora non è nato.

Da duemila anni questa storia si ripete e coincide con il ciclo della natura: Annunciazione, Natività, Crocifissione, Risurrezione corrispondono infatti a primavera, inverno e poi di nuovo primavera. Nell'era digitale *coubs*<sup>4</sup> e video in loop sono un modo per soddisfare all'infinito il nostro innato bisogno di ciclicità.

## 2. L'IMMAGINE PRENDE VITA

Il cinema, in una forma simile a quella che conosciamo oggi, è nato alla fine del XIX secolo, nel momento in cui giungeva a termine il plurisecolare esperimento dell'arte figurativa di riprodurre la realtà, mentre il progresso tecnologico aveva trovato il modo per dare vita a un quadro. L'immobilità è caratteristica propria di qualcosa di morto; la natura è morta quando è inerte. Nel film di Sam Mendes *Era mio padre (Road to Perdition, 2002)* uno sfigurato Jude Law interpreta un fotografo che riprende i morti. Agli albori della fotografia questa tradizione, che oggi ci appare macabra, aveva una spiegazione semplice: spesso lo scatto *post mortem* era l'unica immagine che si aveva di colui che era deceduto e aveva arrestato in eterno il proprio movimento.

In un mondo in cui già esisteva la fotografia mancavano pochi passi all'invenzione del cinema.

Nel 2014 a Charkiv, durante una proiezione, è stata riprodotta una pellicola attraverso uno strumento, ricostruito per l'occasione, ideato dal meccanico Iosif Timčenko, figlio di un servo della gleba che due anni prima dei fratelli Lumière aveva realizzato un meccanismo che consentiva la rapida successione di immagini in sequenza. Non ci sono dubbi sul fatto che verso la fine del XIX secolo il progresso tecno-

<sup>3</sup> M. Andronikova, *Skolko let kino*, in Idem, *Portret. Ot naskal'nych risunkov do zvukovogo fil'ma*, Moskva 1980.

<sup>4</sup> *Coubs* sono detti i video generati attraverso l'omonima applicazione [N.d.T.].

logico avesse raggiunto un livello tale da portare all'invenzione del cinematografo, e questo avrebbe potuto essere inventato (e di fatto fu così) nei più diversi angoli del mondo civilizzato. Nella coscienza collettiva è vivo il ricordo di invenzioni prive di successo e di pionieri del cinema caduti nell'oblio: il mito dell'innovatore scomparso è alla base, ad esempio, del *mockumentary*<sup>5</sup> di Peter Jackson *Forgotten Silver* (1995), girato in occasione del centenario dalla prima proiezione dei fratelli Lumière. Il film svela allo spettatore l'opera del neozelandese Colin McKenzie, che prima di altri progettò una pellicola a colori (si dice l'abbia realizzata con il succo di alcune bacche), il cinema sonoro, il montaggio, il primo piano e il carrello per la macchina da presa (molto tempo prima di Leni Riefenstahl)<sup>6</sup>. Il personaggio inventato di Colin McKenzie e il reale Iosif Timčenko sono rimasti nell'ombra, e oggi quando si parla di invenzione del cinematografo a essere ricordati sono altri due nomi, o meglio tre: quelli di Thomas Edison e dei fratelli Louis e Auguste Lumière, per giunta con una netta preferenza per gli ultimi due.

Tutti conoscono *L'arrivo di un treno alla stazione della Ciotat* e la reazione degli spettatori che si allontanarono di colpo dallo schermo. Il periodo di ingenuità durò circa cinque anni, poi il pubblico smise di stupirsi e spaventarsi: "nel 1900, vedendo delle onde sullo schermo, le signore ormai non sollevavano più la gonna"<sup>7</sup>, e così sarà con tutte le successive innovazioni cinematografiche.

Il 28 dicembre 1895, alla prima proiezione pubblica (e la prima a pagamento) i fratelli Lumière mostrarono dieci pellicole, e la prima in assoluto fu *L'uscita degli operai dalle officine a Lione*<sup>8</sup>. Eppure, nella memoria collettiva si è conservato il ricordo di un altro film, *L'arrivo di un treno alla stazio-*

*ne della Ciotat*, e le ragioni sono chiare: il treno rappresenta il progresso, la riduzione delle distanze, una velocità nuova nello scambio di informazioni; per il diciannovesimo secolo il treno è lo strumento di accelerazione della comunicazione e della logistica, proprio come internet e i telefoni cellulari lo sono per il ventunesimo. È il simbolo assoluto di un'epoca, dei suoi successi e fallimenti, e non è un caso che Anna Karenina si getti proprio sotto un treno, pochi anni prima che nascesse la psicoanalisi e Freud si mettesse a curare le donne il cui conflitto interiore era causato dall'inizio dell'emancipazione e dalle contraddizioni tra modelli vecchi e nuovi. "Si potrebbe concepire una serie di mezzi di traslazione (treno, auto, aereo...) e parallelamente una serie di mezzi di espressione (grafica, foto, cinema): la macchina da presa apparirebbe allora come un meccanismo di scambio, o piuttosto un equivalente generalizzato dei movimenti di traslazione": così scrive Gilles Deleuze nel suo *Cinema*<sup>9</sup>. Al pioniere della fotografia Joseph Nicéphore Niépce<sup>10</sup> dobbiamo anche la moderna bicicletta: fu lui, infatti, a pensare di attaccare un sellino alla 'macchina per correre da seduti', realizzata in legno per il barone Drais, e a proporre la parola 'velocipede'.

Non si tratta semplicemente di processi legati tra loro, ma di un processo unico. Ogni nuovo medium diventa un linguaggio che descrive una realtà mutata. I fratelli Lumière giravano i film in esterna, e il loro tema principale era la contemporaneità condensata. Il soggetto della primissima pellicola, la cui primogenitura è stata usurpata dal treno in arrivo, coincide quasi in maniera indistinguibile con quanto raffigurato nel quadro di Edvard Munch *Lavoratori sulla via di casa*, realizzato vent'anni dopo la nascita del cinema. Figlio di un medico norvegese, alla fine dell'Ottocento Munch visse, studiò e disegnò a Parigi, e lì si trovava anche ai tempi delle prime proiezioni dei fratelli Lumière. Il genio di Munch si intonava alla perfezione con quella realtà in cui i treni correvano, il fumo usciva dalle ciminiere e prende-

<sup>5</sup> Il *mockumentary* è un genere che utilizza il procedimento documentaristico per raccontare eventi di finzione o in parte inventati.

<sup>6</sup> Attrice e regista tedesca, Leni Riefenstahl (1902-2003) fu pioniera di numerose tecniche di ripresa, come i carrelli volanti e le cineprese montate su rotaie [N.d.T.].

<sup>7</sup> Ju. Lotman – Yu. Tsivian, *Dialogo con lo schermo*, Bergamo 2001, p. 71 [N.d.T.].

<sup>8</sup> La proiezione organizzata dai fratelli Lumière si svolse presso il Salon Indien del Grand Café di Parigi in Boulevard des Capucines 14 [N.d.T.].

<sup>9</sup> G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Torino 2016, p. 9 [N.d.T.].

<sup>10</sup> Il francese Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) è passato alla storia come autore del primo scatto fotografico, realizzato nel 1827 [N.d.T.].

vano vita i primi documentari in bianco e nero; si interessava di fotografia, radiazioni, elettricità e movimenti proletari. I soggetti delle sue opere spesso si ripetono, con variazioni minime (*Lavoratori sulla via di casa*, ad esempio, venne realizzato due volte, tra il 1913 e il 1915 e tra il 1918 e il 1920): i quadri di Munch, se appesi in fila alle pareti di un museo, sembrano innanzitutto fotogrammi di una pellicola cinematografica.

### 3. EDISON VS LUMIÈRE

“Poiché la struttura della visione presupponeva allora che ogni film mostrasse un andamento circolare, le trame non necessitavano di uno sviluppo sequenziale: si trattava per lo più di numeri di acrobati circensi, brevi spettacoli di varietà o esibizioni di famose ballerine di Broadway, che potevano essere visti all’infinito”<sup>11</sup>. Queste parole sembrerebbero valide per le applicazioni “Vine” e “Coub”, che propongono agli utenti di creare mini-video in loop, ma si riferiscono in realtà al cinetoscopio, strumento messo a punto da Thomas Alva Edison.

Il cinetoscopio fu creato alla fine degli anni Ottanta dell’Ottocento, pochi anni prima della proiezione al Boulevard des Capucines. Ma perché allora consideriamo i Lumière gli inventori del cinema? I due fratelli e Edison usavano più o meno lo stesso metodo di ripresa (nella logica dell’evoluzione tecnica non poteva esistere uno diverso), ma avevano risolto in maniera completamente dissimile il problema della proiezione. Al posto del proiettore, di un grande schermo e di una sala con alcune decine di posti, Edison proponeva di usare delle casse rettangolari con apparecchi simili a *slot machine*, per una proiezione privata destinata a un solo spettatore. Dal dispositivo sporgevano due oculari, e più tardi ci fu anche la possibilità di sincronizzare l’immagine con il suono emesso da un fonografo attraverso delle cuffie.

L’inventore della prima lampadina a incandescenza credeva che proprio questo tipo di proiezione sarebbe stato vantaggioso dal punto di vista economico (in un periodo di breve ascesa della tecnologia ci fu chi iniziò persino a realizzare copie illegali del

suo congegno). Un simile approccio può essere facilmente spiegato dal carattere dell’inventore: aveva resistito a scuola per soli tre mesi, per via di attriti con insegnanti e coetanei, la madre lo aveva poi ritirato e gli aveva fatto proseguire gli studi a casa. Oggi, probabilmente, a Edison sarebbe stata diagnosticata una forma di autismo.

Il modello dell’inventore americano vende non il contenuto, ma la piattaforma: non i film, ma il dispositivo. Nella realtà parallela di Edison il cinema, che sarebbe diventato l’ossessione del XX secolo, risultava semplicemente un’appendice alla tecnologia (ad attraversare una fase simile nel suo sviluppo è stata anche la televisione commerciale: negli anni Trenta e Quaranta del Novecento le aziende americane che vendevano televisori furono costrette ad attivarsi in direzione della trasmissione e produzione di programmi; se in un primo momento il business era rappresentato dalla vendita dei ‘cassoni’, man mano che il mercato si faceva saturo divenne importante non il ‘ferro’, bensì l’‘etere’. Una di queste storiche aziende è la leggendaria DuMont, successivamente assorbita dalla ABC: ora la si ricorda solo per il grattacielo di 42 piani in stile neogotico sulla Madison Avenue a New York).

Il cinematografo di Edison non trovò una realizzazione concreta alla fine dell’Ottocento. I fratelli Lumière, figli del proprietario di un laboratorio di accessori fotografici e uomini d’affari, idearono di vendere non il dispositivo, bensì il contenuto. Sul Boulevard des Capucines il 28 dicembre del 1895, nel giorno della prima proiezione pubblica e a pagamento, nacque non soltanto l’arte ma anche l’industria del cinema, con tutte le sue implicazioni commerciali. E fu proprio l’invenzione dei Lumière a dar vita al cinema come esperienza collettiva: i “teatrini di luci”<sup>12</sup>, l’“elettrico sogno ad occhi aperti”<sup>13</sup>, decine di sconosciuti che ispirano ed espirano assieme. “Il cinema è un luogo in cui due persone socializzano in presenza di un terzo fattore di collegamento generale”<sup>14</sup> e, di certo, non è il dispositivo di Edison,

<sup>12</sup> V. Nabokov, *Kinematograf* [Il cinematografo, 1928].

<sup>13</sup> A. Blok, *V kabakach, v pereulkach, v izvivach...* [Nelle bettole, nei vicoli, nei crocicchi, ...], 1904.

<sup>14</sup> A. Remizov, in Ju. Lotman – Yu. Tsivian, *Dialogo*, cit., p. 74.

<sup>11</sup> A. Andreev, *Griffit i korotkij metr*, 2010, 43/44, <https://seance.ru/articles/griffith-shorts/> (ultimo accesso: 12.12.2024).

destinato invece a una sola persona.

La fine del diciannovesimo secolo è il momento in cui nascono le moderne democrazie e si compiono i primi passi verso i totalitarismi, l'industrializzazione raggiunge il suo culmine, inizia l'afflusso in massa della popolazione verso le città. Il cinema nacque in questo clima di frastuono e rimase per sempre fedele alla storia: non poteva essere altrimenti – il cinema poteva essere solo il mezzo più popolare, il più totale.

La società e la tecnologia, però, hanno invertito la rotta, e il modello del cinematografo di Edison è tornato in auge, estromettendo in parte (non del tutto) quello dei Lumière. Televisione, VHS, DVD, *home cinema* e *tablet* sono tutte nuove incarnazioni del cinescopio: il 'cassone', il dispositivo in cui tu o chiunque altro carica contenuto, per poterlo poi vedere da solo o al massimo in due, ma di certo non in compagnia di sconosciuti.

“Dal 1895 non c'era nessuna strada che portasse in maniera lineare verso questi apparecchi” – scrivevano Lotman e Civ'jan nel 1994<sup>15</sup>, quando ormai la visione di un film 'on demand' nell'ambiente domestico aveva smesso di fare notizia. Una quindicina di anni prima, Stanley Kubrick aveva girato il lungometraggio *Shining* (1980) nel quale ogni dettaglio, mai casuale, contiene un messaggio nascosto. In una stessa scena gli arredi possono cambiare in maniera impercettibile: alle spalle di Jack Nicholson, ad esempio, appare e scompare una sedia, in due inquadrature in successione il disegno della moquette su cui siede il bambino protagonista è invertito. Secondo Rodney Ascher, il regista del documentario *Room 237* (2012), nel suo film Kubrick avrebbe espresso in codice le proprie idee a proposito dell'olocausto e persino della sua effettiva partecipazione al progetto "Apollo 11", mettendo così in dubbio la celebre cronaca lunare. Le tesi di Ascher sono a tratti convincenti, a tratti folli, ma ciò che stupisce è altro: Kubrick girò il film nel 1980, quando i videoregistratori a uso domestico avevano appena fatto la loro comparsa e la cultura della visione domestica predetta da Edison non esisteva ancora. Nel 1994, nel loro *Dialogo con lo schermo*, Lotman e Civ'jan si lamentano del fatto che le opere d'arte

cinematografica possono essere viste soltanto per brevi periodi di distribuzione, e che la maggior parte dei film è quindi inaccessibile al pubblico. Nel 1980 lo spettatore si accingeva a vedere *Shining* principalmente al cinema, per una, due o tre volte, non di più: notare tutti quei dettagli in un contesto del genere era impossibile. Si può allora supporre che Kubrick abbia realizzato il proprio rompicapo senza tenere in considerazione che sarebbe stato alla fine decifrato; oppure, che abbia creato un'opera che per essere letta correttamente avesse bisogno di qualche anno di progresso tecnologico ancora, proprio come secoli di progresso tecnologico erano serviti per risolvere l'enigma de *Las Meninas*.

Il movimento della civiltà occidentale dalla massa all'individuo ha pareggiato i conti tra Edison e i fratelli Lumière. Alla fine degli anni Duemila si è parlato molto di morte del cinema come esperienza collettiva: tale addio, però, è risultato prematuro.

## IL CINEMA NEL FLUSSO VISIVO

### 3. IL FILM COME MUSEO

Alla fine del 2012, presso la sala espositiva "Manneggio" a Mosca, il regista Peter Greenaway ha tenuto una lezione dal titolo *Le riproduzioni oggi sono meglio dell'originale*<sup>16</sup>, durante la quale, dopo aver ribadito la sua tesi a proposito della tendenza del cinema a farsi letteraturocentrico, ha introdotto nuove riflessioni sulla frammentazione del flusso visivo (creato in oltre cento anni di storia del cinema) in singole immagini.

I musei oggi sono diventati delle moderne cattedrali: è lì che si realizza la storia autentica, lì si raccolgono immagini che si fondono insieme, e poi noi le utilizziamo per creare un quadro completo del mondo. Tutti sanno che le biblioteche sono depositi di libri. [...] I musei invece raccolgono quadri e altre opere d'arte che custodiscono delle immagini. Io ritengo che il ruolo dei musei sia importante tanto quanto quello delle biblioteche. [...] Allo stesso tempo possiamo dire che un film è un museo di immagini che contengono un qualche messaggio. È per questo che le immagini, in quanto parte integrante del cinema, mi interessano più del contenuto, cioè quello che più mi interessa è la componente visiva. [...] L'uomo contemporaneo, che vive nell'epoca dei laptop,

<sup>15</sup> Ju. Lotman – Yu. Tsivian, *Dialogo*, cit., p. 68.

<sup>16</sup> P. Grinuéj, *Reprodukcii teper' lučše originala*, 18.12.2012, <https://polit.ru/articles/publichnye-lektsii/piter-grinuey-reprodukcii-teper-luchshe-originala-2012-12-18/> (ultimo accesso: 12.12.2024).

è abituato al fatto che tutto ciò che viene mostrato al cinema lo potrà poi rivedere sullo schermo del proprio computer. È abituato a *Spider-Man*, *Avatar*, a tutto quello che può essere ricondotto all'era di *Star Wars* post-Lucas. [...] Ci sono alcuni oggetti, quadri, immagini che sono universalmente noti: non è necessario, ad esempio, andare fino a Milano per vedere *L'ultima cena* di Leonardo da Vinci. Se non l'avete ammirata dal vivo l'avrete sicuramente vista rappresentata sui biglietti d'auguri, sugli involucri dei cioccolatini, oppure da qualche altra parte: conoscete dunque quest'immagine. Allo stesso modo conoscete le immagini di singole sequenze di *Avatar*, di *Titanic* ecc. Perché allora non possiamo sfruttare questo enorme vocabolario del cinema, che si è accumulato nel tempo, e combinarlo con un vocabolario ancor più grande, quello che ci regala la storia della pittura?

Greenaway pone una domanda alla quale esistono da tempo delle risposte, e continuano a esserne avanzate di nuove: come la storia della pittura irrompe ogni giorno nel cinema (in maniera insieme nascosta e manifesta), così anche il cinema è diventato un museo di immagini, una biblioteca di *meme* che affiorano continuamente nel flusso visivo. Una volta, la regista francese Catherine Breillat ammise di non aver mai letto l'Antico Testamento<sup>17</sup>, eppure le immagini bibliche sono comunque registrate negli strati sottocorticali di chiunque appartenga alla civiltà occidentale: si tratta di un linguaggio internazionale, e non è necessario padroneggiarlo alla perfezione per riconoscere nelle figure dell'angelo e della Vergine, sedute una di fronte all'altra, il soggetto dell'Annunciazione.

Citazioni consapevoli tratte dalla pittura classica, sacra o meno, si possono rintracciare di continuo nel cinema. Nel film a episodi *Ro.Go.Pa.G.*, girato nel 1963 agli albori di questo genere e intitolato secondo le iniziali dei suoi quattro grandi registi<sup>18</sup>, Pier Paolo Pasolini ricostruisce due capolavori del manierismo, due *Deposizioni dalla croce*, di Pontormo e di Rosso Fiorentino: qui, nel cortometraggio pasoliniano *La ricotta*, l'episodio del Nuovo Testamento è messo in scena da una troupe diretta da Orson Wells, mentre uno degli attori non professionisti che interpreta un ladrone muore sulla croce. Pasolini conosceva bene il linguaggio delle metafore bibliche e il vocabolario della pittura classica italiana, li utilizzava continuamente, ma la scelta di questo

quadro in particolare può essere forse spiegata con il fatto che in *Ro.Go.Pa.G.* il regista per la prima volta sperimenta il colore, al momento solo in alcune sequenze inserite in un film in bianco e nero (interamente a colori sarà invece *Edipo re*, che uscirà soltanto nel 1967). Nelle loro *Deposizioni* Fiorentino e Pontormo utilizzano colori semplici, brillanti, senza ornamenti o elementi estranei: il blu è blu, il bianco è bianco, il giallo è semplicemente giallo. Per il regista, abituato a girare in bianco e nero ma consapevole del fatto che la trasformazione è inevitabile (e bisogna esserne preparati), era difficile pensare a uno studio del colore più calzante.

La Deposizione dalla croce, il Cristo morto, il Compianto sono forse i soggetti neotestamentari più diffusi tra i registi, perché permettono di far risaltare facilmente il sentimento di tragica solitudine dell'eroe, la sua grandezza, il suo essere il prescelto. Nelle sembianze del Cristo morto appare, ad esempio, il protagonista di *Lincoln* (2012) di Steven Spielberg; al Cristo morto assomiglia anche il padre de *Il ritorno* (2004) di Andrej Zvjagincev, regista russo che, in maniera deliberata, riempie i propri lavori di immagini bibliche dal carattere universale, riconoscibili pressoché in ogni angolo del mondo<sup>19</sup>. Nella locandina di un film di Kim Ki-duk dal titolo *Pietà* (2012) è rappresentato il noto soggetto dell'iconografia sacra: il cattolicesimo è una delle principali religioni della Corea del Sud, e probabilmente proprio questa congiuntura culturale ha consentito al regista sudcoreano di trovare la strada per raggiungere il pubblico occidentale in maniera più rapida rispetto ai cineasti di altri Paesi del Sud-est asiatico. Ovviamente questo linguaggio viene utilizzato non solo nel cinema d'autore ma anche in quello di genere: in *Spider-Man 2* (2004), ad esempio, il supereroe, che ha appena fermato un treno in corsa, è sorretto e trasportato dalle mani dei passeggeri, come il Cristo deposto dalla croce. E si potrebbe continuare

<sup>17</sup> M. Kuvšinova, *Katrin Brejja: "Ja šut sovremennoj Evropy"*, "Izvestija", 15.03.2004.

<sup>18</sup> Rossellini, Godard, Pasolini, Gregoretti.

<sup>19</sup> All'arte sacra e al simbolismo religioso faceva continuamente appello anche Andrej Tarkovskij, regista modernista del quale Zvjagincev segue le orme e di cui oggi ha preso il posto nell'industria dei festival cinematografici. Portando ancora più avanti il parallelismo tra i due, potremmo suggerire che il regista postmoderno è colui che cita altre opere cinematografiche, mentre il regista modernista è colui che cita opere di altre forme d'arte, più antiche e degne di nota.

all'infinito a citare esempi simili.

Se lasciamo per un momento da parte le consolidate formule bibliche e ricordiamo altri soggetti pittorici, è impossibile non pensare a Goya e a Munch, cupi visionari che hanno avuto una forte influenza tanto sul cinema in generale quanto su singole pellicole. Il quadro più famoso di Munch, ad esempio, è servito da prototipo per la maschera dell'assassino nell'horror per adolescenti *Scream*; nel satiro *Pan de Il labirinto del fauno* (2006) Guillermo del Toro ha in parte ripetuto la scena di *Saturno che divora i suoi figli*; il regista Bigas Luna, che nel 1999 ha girato un film su Goya dal titolo *Volavérunt*, sette anni prima in *Prosciutto prosciutto* aveva riprodotto (di nuovo come allegoria della guerra civile) la lotta di *Duello rusticano*, tela del ciclo *Pitture nere* dell'artista spagnolo.

Se prima di Munch non esisteva l'uomo che urla, né prima di Goya Saturno con l'occhio bianco, prima di Georges Méliès non esistevano i Seleniti, prima di Fritz Lang non c'era la città di Metropolis, e prima di James Cameron non esistevano i due innamorati che, in piedi sulla prua di un'enorme nave, si credono i padroni del mondo, né tantomeno esistevano gli umanoidi blu del lontano pianeta di Pandora.

Nel 2012 al festival internazionale "Artdocfest" è stato presentato il documentario *Saša, Lena e il drago di ferro* di Elena Demidova, una storia d'amore che si apre con un prologo in bianco e nero, in cui alcune famiglie moscovite sono raffigurate mentre entrano per la prima volta negli appartamenti, appena realizzati, delle *chruščëvki*. Quello che in passato era un momento di felicità si trasforma oggi in cenere: gli edifici vengono abbattuti e sulle rovine di uno di questi resta una coppia – l'incolto e ubriacone Saša, dal viso infantile, e la sua amica moldava Elena, che da qualche anno ha perso il figlio marinaio; il drago di ferro è lo scavatore che abbatte l'edificio. I due vivono in povertà, riescono a esprimere i propri pensieri e sentimenti a fatica, ma si ricordano a un certo punto una scena del film *Titanic*, in cui l'eroe lascia andare la mano dell'amata soltanto quando è certo che lei è ormai salva. In termini di universalità le immagini generate dal cinema possono oggi tranquillamente concorrere con quelle

bibliche.

Nel marzo del 2013 sul sito "Colta.ru" sono stati pubblicati dei materiali, sotto il titolo *Rovesciamento dei valori*, nei quali alcuni esperti di cinema hanno provato a far cadere dal piedistallo autori da loro ritenuti immeritabilmente famosi e, di converso, a metterne in luce altri non abbastanza noti. Nel rovesciare i miti di Kubrick e Fellini, il critico Stanislav Bitjuckij fa notare che i loro film "sono sempre stati rilevanti non tanto nella loro interezza, quanto piuttosto per determinate immagini che vi si possono attingere (in molti videoclip musicali incontriamo, ad esempio, scene tratte da *Odissea nello spazio* o *La dolce vita*)"<sup>20</sup>. E ancora, nelle parole di Boris Nelepo si percepisce la protesta contro l'inevitabile: lo smembramento, casuale e spesso senza il consenso dell'autore, di una singola opera cinematografica in più frammenti che cominciano poi a vivere di vita propria – in altri film (soprattutto nell'epoca del post-modernismo, con quella tendenza al citazionismo che divora ogni cosa, quando ogni nuovo quadro è un intruglio di decine di precedenti), ma anche nelle pubblicità, nella video art, nelle GIF animate della piattaforma "Tumblr", ecc. *1400 colpi* è Jean-Pierre Léaud che corre in riva all'oceano; *8 1/2* è il festoso carosello finale con le musiche di Nino Rota; Kubrick è il ghigno di Alex DeLarge in calzamaglia bianca o Jack Nicholson che sfonda la porta chiusa di una stanza.

La nostalgia per un film che non può essere frammentato, che sia pari a se stesso (e possa quindi essere considerato in sé un oggetto), è una reazione a quei cambiamenti che negli ultimi dieci-quindici anni hanno interessato il cinema e influito sulla posizione che questo occupa tra le preferenze degli spettatori. Nel corso di tutta la sua storia (a partire dalla sua nascita), il cinema è sempre stato la principale forma di intrattenimento dell'umanità civilizzata, e soltanto oggi, sotto i nostri occhi, ha smesso di esserlo, confluendo in quell'enorme flusso della dimensione visuale che ribolle di videoclip, contenuti virali di "BuzzFeed"<sup>21</sup>, tweet, instagram, serie tv, vi-

<sup>20</sup> *Pereocenka cennostej. Čast' pervaja*, 22.03.2013, <https://www.colta.ru/articles/specials/351-pereocenka-tsennostej-chast-pervaya> (ultimo accesso: 12.12.2024).

<sup>21</sup> Il popolare sito web d'informazione "BuzzFeed", che raccoglieva

deogiochi, programmi sportivi e altro ancora. E per quanto sia forte il desiderio di un cinefilo di difendere dall'inevitabile crollo il cinema nel suo complesso, e ogni singolo film in particolare, in realtà l'integrità di una pellicola — ovvero la percezione di questa come un flusso indivisibile — resta un ideale irraggiungibile, o il destino di poche opere che, come l'inafferrabile Joe<sup>22</sup>, in fondo nessuno vuole davvero afferrare o smembrare. E soprattutto, nell'era digitale l'amore per un'opera si esprime proprio attraverso il suo smembramento, non autorizzato e libero, in frammenti. La piattaforma "Coub", che permette di creare video in loop della durata di 10 secondi, è stracolma di clip ottenute da frammenti di film. Nascono qui forme di continuità e integrità di altro genere: l'eterno ripetersi di azioni all'interno di un episodio, come nel film di Kira Muratova *Eterno ritorno*<sup>23</sup>. In fondo a essere ripetuto senza fine è soltanto ciò che davvero si ama.

[www.esamizdat.it](http://www.esamizdat.it) ◇ M. Kuvšinova, *Movimento e corpo; Il cinema nel flusso visivo*. Traduzione dal russo di Alice Bravin (ed. or.: M. Kuvšinova, *Dviženie i telo; Kino v vizual'nom potoke*, in Idem, *Kino kak vizual'nyj kod*, Sankt-Peterburg 2014, pp. 17-37, 237-255) ◇ eSamizdat 2024 (XVII), pp. 233-241.

---

notizie e articoli attinti da giornali online e blog e li distribuiva in rete, è stato chiuso nel 2023. [N.d.T.]

<sup>22</sup> In russo l'espressione viene utilizzata per indicare una persona o una cosa conosciuta ma del tutto inutile, priva di qualsiasi valore [N.d.T.]

<sup>23</sup> Il critico Maksim Suchaguzov ha definito *Eterno ritorno* un "film coub". [Nel film diversi attori interpretano la medesima scena, come si trattasse di un provino da ripetersi più volte, N.d.T.]



◇ **M. Kuvshinova, *Cinema as Visual Code*** ◇  
**Translated by Alice Bravin**

**Abstract**

Italian translation of *Dvizhenie i telo; Kino v vizual'nom potoke*, in *Kino kak vizual'nyi kod* by Maria Kuvshinova.

**Keywords**

Cinema, Art, Movement, Painting, Lumière brothers, Thomas Edison, Cinematograph.

**Author**

*Maria Kuvshinova* (1978) is a Russian journalist and film critic. She graduated from Moscow State University in 2000. She wrote for numerous publications including “Seance Magazine”, “Afisha”, “GQ”, “Openspace.ru”, “Colta.ru”. She is the author of *Balabanov* (2013), the first biography of director Aleksej *Balabanov*, *Cinema as Visual Code* (2014), and *Aleksandr Mindadze: from Soviet to Post-Post-Soviet* (2017).

**Translator**

*Alice Bravin* is Associate Professor in Slavic Studies at the University of Udine, where she received her PhD in Linguistic and Literary Studies in 2019, discussing a thesis on Venedikt Erofeev’s minor prose works. Her research interests include Russian avant-garde, contemporary Russian literature, Late Soviet literature, especially underground and unofficial literature (with particular attention to Moscow Conceptualism).

**Publishing rights**

This work is licensed under **CC BY-SA 4.0**



© (2024) Alice Bravin