

SE & NO CINEMA



**SEGNOCINEMA
SPECIALE**

Il cinema
e la città

**DISCORSI
SUL CINEMA**

Schegge
di '68

Segnocinema
bimestrale
anno VIII n. 33
maggio 1988

**IL CINEMA
DI GREENAWAY**

Nel morso
del tempo

**IL CINEMA
DI JEAN-LUC**

Il mistero
Godard

sped. in abb. post.
gr. IV-70%
lire 7.000
ISSN 0393-3865

33

AFFACCIARSI ALLO SCHERMO

di Marco Conte

Questo viaggio sulla superficie di osmosi tra la realtà, luogo delle architetture, e le sue rappresentazioni per immagini in movimento, luogo del cinema, può utilmente iniziare col paradosso percettivo posto in essere nella sequenza che segue¹: l'occhio si trova all'ingresso dello scompartimento di una carrozza ferroviaria, coglie la presenza di due passeggeri che guardano il paesaggio. Uno di questi, attraverso l'uso di un telecomando, cambia più volte lo scenario che scorre al di fuori del treno.

L'aspetto interessante in questa sequenza è la contraddizione posta in essere tra un luogo connotato da un'apparenza di normalità (l'interno dello scompartimento) e la successiva negazione di questa (il rapporto impossibile in senso architettonico di questo dentro con l'esterno).

La sovrapposizione che viene compiuta dallo spettatore tra il finestrino e il video ai fini della determinazione del senso della sequenza (risolvendo in tal modo la contraddizione), consente di legittimare l'attribuzione di una affinità tra questi due elementi e i loro modi d'uso, definendo così le linee di una indagine sulle connessioni possibili tra il modo di guardare dalla finestra e quello di guardare gli schermi (cinematografico e poi video).

Nello stesso tempo l'accoglimento dell'idea che il video (o lo schermo) possa essere una plausibile finestra, fa supporre una trasformazione in atto nel modo di considerare l'oggetto architettonico finestra e quindi in senso più generale sulle trasformazioni che queste nuove "finestre" operano in ambito architettonico sulle relazioni tra interno ed esterno e tra l'insieme degli interni e la città.

La finestra, come elemento architettonico, si pone nell'ambito della vita che ciascuno svolge come una superficie-soglia di massima tensione tra un di dentro e un di fuori. Le informazioni visive percepite sono connotate dalla rigida delimitazione e fissità del punto di vista abbinata alla natura solo visiva degli scambi che intercorrono con l'esterno.



Provaci ancora, Sam di Herbert Ross

L'uso che viene fatto dei frammenti di realtà percepiti dalle finestre dal dentro al fuori e viceversa risponde nel primo caso prioritariamente ad una esigenza di controllo del territorio, ma si verifica, come è la norma nel secondo caso, anche un uso di questi per appropriazione fantastica. Come quando di notte le poche finestre illuminate inducono a supporre un panorama di umanità alle prese con chissà quali misteriosi momenti di esistenza.

Ci sono poi alcuni altri momenti visivi che possono essere assimilati alla finestra, come il finestrino di un mezzo in movimento o la vetrina di un negozio. Nel primo caso il movimento del fuori rispetto al dentro mediato da quel rettangolo di percezione che è il finestrino crea uno stato di urgenza che a volte sfocia nella consapevolezza di ciò che potrebbe essere e non sarà, colto nello sguardo di una persona che si allontana e si perde.

Azione quindi, simulacro di vita vissuta, immaginazione di esistenza. Immaginazione come per l'uomo dal fiore in bocca² che guarda attraverso la vetrina di un negozio le mani della commessa che con abilità e cura confezionano un regalo e immagina storie fantastiche.

I personaggi che si agitano dietro queste finestre hanno le caratteristiche che René Wellek e Austin Warren nel loro saggio *Teoria della letteratura*³ attribuiscono ai personaggi dei romanzi e che nel nostro caso possono essere estese a quelli dei film: "Un personaggio di romanzo (film) è assai diverso da una figura storica o da una figura della vita reale, poiché è fatto soltanto dalle parole che lo descrivono o che l'autore gli fa dire, non ha passato nè futuro e neppure una sua continuità di vita".

L'affinità finestra-schermo (modo dell'architettura-modo del cinema) la percepiscono sicuramente gli spettatori della prima proiezione pubblica dei fratelli Lumière che si alzarono con un moto istintivo per sottrarsi al sopraggiungere del treno sullo schermo. Legame ambiguo che esplose quando nella

Rosa purpurea del Cairo di Woody Allen il protagonista del film proiettato scende dallo schermo nella sala cinematografica realizzando quella compenetrazione tra luoghi e regole diverse temuta dagli spettatori nel 1896 a Parigi.

Rispetto alle modalità riconosciute come normali di approccio visivo agli elementi della realtà, il cinema introduce prima la possibilità di vedere realtà presenti altrove (riproduzione) e poi realtà semplicemente altre non connotate da riferimenti spaziali temporali o d'azione definiti (invenzione). Quell'uso delle informazioni visive provenienti dalle finestre che era stato definito come appropriazione fantastica di frammenti di realtà si avvicina quindi molto a quello delle invenzioni del cinema. Ma lo schermo cinematografico rispetto alla possibilità di fantasticare concessa da una finestra offre qualcosa di diverso, per il fatto che ciò che si vede viene sceneggiato, recitato e montato.

Nasce cioè la possibilità di vedere il sogno. Si modifica anche la localizzazione sul territorio dei luoghi dell'immaginario dove il cinema, assimilato ad una straordinaria finestra dove il dentro è la città e il fuori è un mondo visibile alle cui caratteristiche si stenta a credere, assume rispetto alle altre fonti un ruolo centrale.

Con particolare intensità da queste aperture nel territorio irrompono invenzioni fantastiche che arrivano a costruire modelli di interpretazione del reale plausibili per la forza che la loro visibilità porta con sé. Modelli nei quali l'ambiguità tra realtà e finzione determina le definizioni dei luoghi e degli strumenti di interpretazione del nostro rapporto con essi.

È interessante a questo proposito provare a compilare un piccolo inventario di spunti forse più per le suggestioni che questi possono dare che per una loro precisa collocazione in un ambito teorico per il quale ci sarebbe bisogno di un lavoro più approfondito. Un caso particolarmente affascinante è *Provaci ancora Sam* di Woody Allen dove, nella

magia della scena finale di *Casablanca* con cui inizia il film, si entra in quel suadente gioco di rimandi e di scambi tra dimensioni diverse ma potenzialmente intersecanti tra di loro che sembra quasi suggerire la labilità dei confini di ciò che definiamo realtà. Labilità ripresa da Stanley Kubrick in *Shining* che costruisce un mondo dove l'allucinazione quando non pregiudica la capacità di sopravvivenza dell'individuo (follia) può essere vista come ciò che appare da una finestra che dà su una realtà altra.

L'invenzione di una dinamica arbitraria di relazione tra la realtà delle cose e la vita dell'uomo è invece l'intervento sulla realtà compiuto nel *Prato* dai fratelli Taviani. Il prato rigoglioso che poi si consuma è lo specchio del destino tragico del sentimento dei protagonisti. Infine in *Paris, Texas* Wim Wenders inventa il luogo tramite la gestione del tempo: tempo rarefatto lento del distacco, tempo denso accelerato per il congiungimento.

Un passo fondamentale nella ridefinizione delle modalità di esistenza delle forme e dei luoghi della fruizione delle rappresentazioni della realtà per immagini in movimento avviene con la diffusione del video. Rispetto allo schermo cinematografico localizzato in modo preciso e univocamente individuabile nel tessuto cittadino, il video è invece uniformemente e capillarmente distribuito su di esso. Entra in crisi l'idea di città come perimetro entro il quale son ben individuati i luoghi dell'immaginario collettivo, mentre si prefigura una non città nella quale per definire l'appartenenza all'unità aggregata è sufficiente la possibilità di captare i medesimi segnali televisivi. Il respiro di questa entità lo si avverte quando di sera le finestre delle case cambiano di intensità luminosa all'unisono. Si spostano poi, per la forza delle immagini trasmesse che avvolgono e modificano la consistenza degli spazi, gli equilibri di attenzione tra le forme e gli oggetti dei luoghi del privato. E la verosimiglianza (fino all'inganno) delle immagini proponibili può far presagire un inglobamento di tutte le realtà visive nella modalità video.

Il video paradossalmente recupera ed amplifica con una ambizione di totalità quella caratteristica di controllo propria della finestra, caratteristica che può essere percepita in modo efficace nell'uso che viene fatto nel film *Max Headroom 20 Minutes into the Future* di Rocky Morton e Annabel Jankel della telecamera da parte del protagonista Edison Carter. Ambizione di totalità che definisce l'uomo strutturalmente sempre più come fruitore di immagini della realtà, per il quale, accettando l'ipotesi proposta nel film secondo la quale nel nostro futuro ci sono macchine che sono in grado di produrre da sole immagini più interessanti di quelle prodotte dall'uomo, "la possibilità di rispondere meglio al desiderio per mezzo di altro dall'uomo (Max), risolve senza appello possibile l'azione della sua sopravvivenza, definendolo come fruitore totale nella sua perfezione: fermo"⁴.

NOTE

¹ F. Fellini, Filmato pubblicitario per la Campari.

² L. Pirandello, *L'uomo dal fiore in bocca*.

³ R. Wellek, A. Warren, *Teoria della letteratura*, Il mulino, Bologna 1981.

⁴ M. Conte e L. Previ, *Max Headroom*, in "Segnocinema", n. 31, 1988.

I segni delle nuove strutture

LA CITTÀ O IL VIDEO?

di Gabriella Belotti

Forse dai modi, dalle procedure, dal racconto. Dove "racconto" sta per gli accadimenti dell'immagine, per codici che rimandano ad altri codici, per sovrapposizione biunivoca tra tecnologia e linguaggio.

Come per la città non può esserci unica lettura (da scenario di rappresentazione, a luogo-segno-scrittura, a spazio dell'evento, a strutturarsi dell'oggetto d'architettura, a somma di energie...), così non è data una grammatica del video. Si può però enucleare da un panorama complesso (come visto dall'alto, ad evidenziarne le strutture d'immagine) lo snodarsi di un percorso, ed all'interno del percorso le velocità ineguali che diventano pause d'attenzione, frammenti talora irripetibili.

È allora possibile praticare strumentalmente delle sezioni ed esaminare alcuni momenti componendo una mappa puntiforme, sintomatica, dove l'inizio sia casuale. Poiché la struttura sarà ad anello e si muoverà per stratificazioni e successive contaminazioni. L'immagine d'inizio è un paesaggio urbano quasi immoto, una città tedesca, un lungo racconto in bianco e nero privo di commento sonoro. *Die Reise* di Michael Klier, girato con telecamera di controllo, vince nel 1984 al Festival di Montbelliard.

Lo scrutare freddo della telecamera, la saturazione dello spazio con la voce del silenzio, l'apparente durezza delle immagini, fa sì che la *documentazione* oggettiva si autonomizzi dall'oggetto della documentazione, dal reale; e diventi altro, realtà essa stessa, indifferente per l'attenzione dello spettatore. Proprio l'enfatizzarsi di questo bisticcio, di questa ambiguità, ha reso motivo d'interesse e di ricerca l'uso delle telecamere di controllo.

Le immagini seguenti possono allora essere quelle di *Vedute*, dello Studio Azzurro, a Palazzo Fortuny, nel 1985. Qui la città è Venezia, le telecamere sono 12, gli sguardi elettronici si muovono con un piccolo raggio circoscritto, ma la città non è quella accattivante e seducente dello stereotipo o del ricordo. Sono squarci minuti senza seduzione se non quella un po' inquietante dell'attesa.

Vedute aiuta a introdurre un punto importante dell'area video: la *videoambientazione*. "Si creano strutture ripetute, usate come ambientazioni, camera di decompressione per convogliare la concentrazione dello spettatore e amplificare la natura dei segni contenuti..."¹.

Come in precedenti esperienze di Studio Azzurro (basti citare *Due piramidi*, 42 monitor, 21 programmi video, nel cortile del Palazzo del Senato, Milano marzo '84 - video ambientazione -; *Tempo di inganni*, installazione con 6 programmi video in relazione ad oggetti progettati, Volterra maggio-giugno '84), in questo lavoro il rapporto è tra la dinamica spaziale del reale e la sua riproduzione.

Con *Vedute*, nuovamente l'immagine esce dai confini dei monitor, si confonde nella percezione con lo spazio circostante: in un ambiente chiuso la dimensione negata delle immagini monocromatiche in diretta dall'esterno, è squarciata da improvvisi accadimenti colorati. Persone, non più tali, ma "oggetti visivi" precipitano nei monitor rincorrendosi a parole, chiamandosi senza incontrarsi mai. Ugualmente rincorrendosi due strutture musicali talora in sovrapposizione d'immagini. "È quasi un passaggio obbligato sconfinare non solo dai limiti dei monitor ma anche dal suo specifico e mettersi in relazione con chi lo spazio lo progetta abitualmente, o lo disegna o lo compone con il suono"¹.

Si sommano dunque la seduzione della tecnologia, l'intuizione e il rigore, l'invenzione di nuove funzioni coniugando potenziali sofisticati con semplici procedure, attente se mai alla comunicazione visiva. Notazione questa, comune ad altri autori, spesso presente nelle esperienze recenti; ed ancora, un successivo aspetto da ritenersi emergente è la verifica di come il video abbia calamitato matrici differenti (discipline), circuitandole nell'universo magico elettronico e trasformando lo specifico in possibile.

Ne sono esempi autori quali Bob Ashley, che pone l'accento sui nuovi linguaggi all'interno di scenari musicali, Dara Birnbaum (laurea in architettura e in pittura), che coniuga le strutture narrative con un lavoro di ricerca sulla TV tradizionale, Meredith Monk, che utilizza schemi propri del teatro e della *performance* a dialogare con gli spazi urbani e la struttura del video; e, forse sintesi ed esempio emblematico, punto di riferimento per molte ricerche visive, Bill Viola: "Il mio scopo è di produrre composizioni audiovisive che abbiano uno svolgimento temporale, usando il linguaggio dell'esperienza, i suoni e le immagini del mondo reale come vengono raccolte nel videotape... Da un punto di vista visivo, i miei video sono più collegati alla musica che alla parola stampata. Sono poesie visive, allegorie nel linguaggio della percezione soggettiva, aperte a varie interpretazioni individuali, ognuna però tematicamente differenziata da concetti specifici, che derivano dall'esperienza della vita quotidiana" (*Circulating Video Library*, MOMA, New York). Esempi a sintomatologia della *television art* americana, e di lavori che hanno per fulcro la città.

Nel percorso puntiforme di lettura, si può passare ai differenti modi di "restituzione" del fatto urbano. Poiché in un discorso non esaustivo si determinano scelte di indicazione, pare interessante un riferimento alla produzione tedesca. In particolare si rimanda