

Introduzione

Nel 1995, la Biennale di Venezia si trovò a celebrare il suo centenario e insieme quello del Cinematografo Lumière. Per l'occasione Harald Szeemann, che a Venezia vent'anni prima aveva presentato la sua mostra *Le macchine celibi* nella prima edizione della Biennale rinnovata (1975), aveva ideato una particolare sezione che doveva intitolarsi *Emozioni, illusioni, realtà*: attraverso un montaggio di materiali filmati, essa doveva documentare il viaggio della settima arte alla ricerca delle altre sei. In questo viaggio Szeemann si proponeva di sintetizzare la vicenda dei primi cento anni di cinema che correvano paralleli ai primi cento anni della Biennale. Purtroppo mancò l'accordo con Jean Clair, direttore dell'edizione di quell'anno, e la sezione non fu varata¹.

Quest'idea di un Novecento attraversato dal cinema, settima arte che si muove alla ricerca delle altre sei, si adatta perfettamente alla storia della Biennale, soprattutto in relazione a pittura e architettura, che sono state nel corso degli anni l'asse portante dell'istituzione veneziana. Ed è in fondo la stessa idea che sta alla base di questo libro uscito in prima edizione nel 2002. Da quella data ad oggi molte cose sono cambiate, nelle arti visive e ancor più, probabilmente, nel cinema: nella sua tecnica, nei modi di produzione e nelle forme di consumo, nella sua presenza nell'immaginario collettivo.

Con il passare degli anni, mi sono sempre più convinto della necessità di un aggiornamento; e non tanto per rendere conto di tutti i mutamenti intervenuti: per fare questo sarebbe stato necessario un nuovo libro. Nello stesso tempo, però, dovevo prendere atto delle difficoltà che avrei incontrato a rimettere le mani su un libro scritto venti anni prima. Tutto questo per dire che quello che qui presento non è un nuovo libro, semmai un libro rinnovato.

¹ BARATTA 2021, pp. 177-78.

All'epoca della prima edizione di questo libro il rifacimento dei dipinti di Pontormo e di Rosso Fiorentino, nel film *La ricotta* di Pasolini², poteva essere ancora assunto come emblema della relazione tra cinema e pittura. Ora non piú: dobbiamo rifarci piuttosto a un film/installazione come *I colori della passione* (2011) di Lech Majewski o alla sequenza dei titoli di testa della serie *The Young Pope* (2016) di Paolo Sorrentino. Come vedremo meglio in 4.2. e 4.3. c'è un radicale mutamento del rapporto tra il pittorico e il filmico nel passaggio dall'età dell'immagine analogica a quella dell'immagine digitale.

Nell'età dell'immagine analogica, in cui si colloca l'esempio pasoliniano, attraverso una serie di interventi sul piano compositivo e cromatico, si cercava di imporre al flusso della sequenza filmica il rigore compositivo e la controllata staticità dell'immagine pittorica (effetto quadro o *tableau vivant*). Nell'epoca del digitale, le possibilità di manipolazione della sequenza consentono di infondere nella raggelata fissità del dipinto il flusso vitale delle immagini in movimento (*living pictures*).

Come ricordavo nell'introduzione alla prima edizione di questo libro, Mallarmé raccomandava ai poeti di riprendere alla musica il suo bene (*reprendre à la musique son bien*). Il viaggio della settima arte lungo il Novecento alla ricerca delle altre sei aveva probabilmente lo scopo di riprendere a ciascuna di esse il suo bene. Di questa esortazione si era ricordato il musicologo André Hodeir quando la aveva adottata come titolo della sua recensione di *Hiroshima mon amour* (1959) di Alain Resnais, nella quale aveva sentenziato che Resnais, uomo di cinema, aveva saputo fare non senza genio un film da musicista³.

Quali altri uomini di cinema hanno saputo fare un film da pittore, un film da architetto? Lo stesso Resnais con *L'anno scorso a Marienbad* (1961) non ha forse fatto un film da architetto? Diremo allora anche noi riprendere alla pittura... all'architettura... magari anche al fumetto... Proviamoci a riflettere brevemente su queste espressioni. Per esempio: riprendere all'architettura il suo bene. Cosa può significare? Che l'architettura offre un modello cui il cinema può ispirarsi? E, se è così, quale modello l'architettura può rappresentare per il cinema? O non si tratta, piuttosto, di limitarsi

² Si tratta della *Deposizione* (1526-28) di Pontormo e della *Deposizione* di Volterra (1521) di Rosso Fiorentino (cfr. cap. VII, fig. 47).

³ In SPINAZZOLA (a cura di) 1961, pp. 73-88.

a riprendere (filmare) l'architettura? E trarre dalle sue forme tutti i possibili vantaggi per «ornare» o organizzare la scena filmica, per strutturare sul suo modello lo spazio-tempo del film?

Quando il cinema riprende l'architettura, la fa letteralmente a pezzi, cioè la scompone in singole inquadrature e la ricompone con il montaggio ovvero preleva (decontestualizza) e rimonta (ri-contestualizza), secondo le proprie esigenze, frammenti piú o meno significativi di forme architettoniche. Ma esistono anche ottimi esempi di come il cinema, tanto di finzione quanto documentario, possa restituire integralmente il senso delle forme architettoniche, rispettandone la sequenzialità (non a caso sequenza è un termine che viene usato tanto dai cineasti quanto dagli architetti). Dall'Art déco degli anni venti e trenta fino alle espressioni del post-moderno architettonico, la storia delle forme cinematografiche si intreccia con quella dell'architettura e del design; e non solo per ragioni, diciamo cosí, scenografiche, ma anche per corrispondenze piú profonde e meno contingenti.

Ancora piú complesso risulta il sistema di relazioni, se ci interroghiamo sui significati di «riprendere alla pittura il suo bene». Si può anzi partire proprio da qui per definire alcuni aspetti essenziali dell'indagine sui rapporti tra il cinema e le arti visive. Al di là degli accostamenti generici o dettati da esigenze didascaliche, esemplificative o direttamente valutative, tali rapporti possono essere indagati secondo tre punti di vista che chiameremo: *a)* storico; *b)* teorico; *c)* metodologico.

Dal punto di vista storico si affrontano i legami storicamente verificabili che hanno unito le diverse forme di rappresentazione e le hanno rese partecipi di una stessa vicenda che è la storia dei sistemi di rappresentazione. Naturalmente è necessario basarsi, per affrontare questo aspetto, su una concezione di storia che può anche non coincidere con quella delle storie settoriali (storia dell'arte, storia sociale, storia economica) e che potrebbe essere chiamata *storia delle forme*.

L'approccio teorico prevede un'interrogazione sulle diverse forme e le diverse strutture dei sistemi di rappresentazione (la luce, il colore, il disegno compositivo, rapporto tra superficie e profondità). Anche quando cinema e pittura si ignorano reciprocamente o svolgono ruoli affatto diversi e non compatibili, il discorso teorico può essere interessato a studiare e a confrontare le diverse maniere di strutturare lo spazio, di implicare la dimensione tempo, di rapportarsi al reale o di distanziarsi da esso. In tal modo il discor-

so teorico assume la funzione di inventare, cioè letteralmente di *scoprire*, legami tra il cinema e le arti visive che non siano immediatamente evidenti.

Il terzo punto di vista, quello metodologico, consiste nell'evidenziare e nel mettere in funzione metodi comuni, già applicati in questo o in quel settore. Ad esempio, metodi già applicati nella storia dell'arte vengono utilizzati per indagare aspetti che il cinema può avere in comune con tale disciplina. Indipendentemente dai legami verificati sul piano storico o posti in luce su quello teorico, un metodo di indagine nato in ambito pittorico può essere applicato ad aspetti figurativi del cinema (è il caso degli studi iconografici e iconologici); oppure una stessa metodologia (per esempio, quella dell'analisi semiotica) può essere utilizzata per formalizzare aspetti del processo comunicativo attivato dai diversi sistemi di rappresentazione. Il metodo di indagine storica o sociologica sul «potere delle immagini» applicato alla storia dell'arte può essere trasferito nel campo del cinema, o viceversa.

In tutti i casi, i tre approcci, che definiscono tre diversi aspetti di un unico problema, dovrebbero costantemente integrarsi e sorreggersi a vicenda. È quanto ho cercato di fare nella precedente stesura di questo libro ed è quanto viene ribadito in questa nuova versione che, seguendo l'impostazione della prima edizione, è così organizzata.

La prima parte, che comprende due capitoli panoramici su cinema e pittura e cinema e architettura, si apre con un capitolo introduttivo in cui viene delineato un quadro d'insieme degli attuali rapporti tra il cinema e le arti visive, ampliando i riferimenti alla produzione cinematografica più recente, ma anche alla letteratura teorico-metodologica e agli eventi espositivi, che a partire dal *turning point* del nuovo millennio si sono succeduti con grande vivacità. Ciascun capitolo della prima parte sarà integrato da nuovi paragrafi. In particolare, il capitolo introduttivo sarà ampliato nella parte relativa alla messa in scena museale. Il capitolo su cinema e pittura tratterà il fenomeno dei film evento che stanno alla base della rinascita del documentario d'arte e dei *biopic* nel cui ambito un posto particolare occupano i film su Van Gogh ai quali è dedicato l'approfondimento intitolato *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità manuale*. Infine il capitolo sui rapporti tra cinema e architettura si concluderà con due approfondimenti analitici dedicati alla villa e al ponte, due strutture architettoniche che hanno avuto nel cinema ampia fortuna, cui si aggiungerà un terzo dedi-

cato a due film italiani contemporanei, incentrati rispettivamente su un carcere e su una villa palladiana (cfr. 3.5.3.).

Nella seconda parte del volume, la trattazione è focalizzata principalmente sulla relazione tra cinema e pittura, senza tuttavia trascurare un quadro di riferimento piú ampio. Nei vari capitoli, la relazione tra cinema e arti visive viene contestualizzata dapprima in una storia della visione, ricapitolando e mettendo in «prospettiva» il problema dell'oltre: il cinema oltre la pittura, l'immagine video e l'immagine digitale oltre il cinema (cap. IV). Successivamente, l'avventura delle avanguardie storiche, con particolare attenzione alla linea futurismo-dada-surrealismo, viene indagata come momento cruciale per la definizione del ruolo del cinema nel sistema delle arti nell'«epoca della riproducibilità tecnica» (cap. V).

Il capitolo VI è dedicato all'approfondimento e alla discussione di alcuni contributi teorici considerati ormai classici. Non si tratta semplicemente di un excursus di storia della teoria, in quanto questi contributi, che sono sia di storici e teorici dell'arte (Panofsky, Arnheim), sia di cineasti-teorici come Ějzenštejn e Rohmer, vengono ripercorsi anche nei loro aspetti metodologici e operativi, mostrandone l'applicabilità e la produttività in contesti diversi. In questo capitolo occupa una posizione di rilievo il contributo di Carlo L. Ragghianti, sia per il ruolo pionieristico da lui svolto, sia per il prolungamento che la sua riflessione teorico-metodologica sulle arti della visione ha avuto nella pratica dei critofilm. L'ultimo capitolo, infine, affronta la relazione tra il modello pittorico e quello cinematografico, con ampi riferimenti alle problematiche della semiologia (Metz), dell'intertestualità (nel caso della citazione) e dell'iconografia, ma anche a quei film nei quali tale relazione sia stata tematizzata.

Naturalmente un percorso di questo tipo ha comportato delle rinunce sia sul versante del cinema (è stato escluso il campo del disegno animato) sia su quello delle arti visive (si è escluso, nonostante qualche rapido riferimento qua e là, il campo del fumetto). Inoltre si è cercato il piú possibile di mantenere il riferimento al cinema in quanto tale, quello di cui, ancora e nonostante tutto, parla *Histoire(s) du cinéma* (1988-98) di Jean-Luc Godard. Questo spiega la ragione dell'esclusione di tutta la problematica relativa alla video-arte, ma anche una scarsa presenza di quelle forme audiovisive nelle quali si sta passando (o si è già decisamente passati) dalla dimensione del rapporto intertestuale e, semmai, intermediale tra il cinema e le arti visive a quella dell'ipertestualità (in

questa direzione è andata sempre piú evolvendosi l'opera di Peter Greenaway), con forti spinte verso una sorta di dissoluzione nei nuovi media (video interattivo, computer, rete).

Gli attuali assetti delle arti visive autorizzano l'uso di un'altra formula che capovolge quella da cui ho preso le mosse: riprendere al cinema il suo bene. Attraverso questa si possono senz'altro interpretare e descrivere alcune significative tendenze contemporanee, che mostrano non solo come esista un percorso inverso a quello cui principalmente è dedicato questo libro, ma anche l'attuale coinvolgimento, in una sorta di raddoppiamento speculare, del cinema e delle arti visive in un comune destino. L'aver affrontato questa problematica già nel primo capitolo mi ha permesso di sottrarmi all'incombenza, poco amata da chi considera la ricerca sempre aperta, di stendere alla fine del libro delle conclusioni.

Aggiungo solo qualche rapida indicazione su alcuni criteri adottati nella redazione del testo: i film che abbiano avuto un'edizione italiana accertata sono citati in genere (con poche eccezioni, dovute a un particolare contesto) con il titolo italiano, ma nell'indice dei film in fondo al volume viene dato anche il titolo originale; le citazioni da testi stranieri che non abbiano avuto un'edizione italiana sono in genere riportate, salvo differente indicazione, in una mia traduzione. Per quanto riguarda libri e articoli, viene abitualmente citata l'edizione italiana, mentre le coordinate dell'edizione originale sono fornite nei riferimenti bibliografici finali.

ANTONIO COSTA