

## Regia e archeologia dei media. Una prospettiva di lavoro, tra ricerca e creazione

Francesco Zucconi

Questo intervento ha un duplice obiettivo. In primo luogo, quello di descrivere l'approccio del Laboratorio di arti visive 2 – Cinema espanso, impostato e tenuto presso l'Università IUAV di Venezia da Carmelo Marabello per il 2018-2019 e da me proseguito nell'anno accademico successivo. In seconda battuta, si tratta di prendere spunto da tali esperienze per proporre alcune riflessioni teoriche sul tema della disposizione, esposizione e visualizzazione dell'oggetto filmico nell'epoca dei nuovi media e nel contesto scientifico e sperimentale dell'archeologia dei media.

L'edizione 2018-2019 del Laboratorio di arti visive 2 ha dato luogo a un esercizio interpretativo e creativo a partire da un capolavoro della storia del cinema: *Il deserto rosso* (1964) di Michelangelo Antonioni. In particolare, gli studenti sono stati invitati a ripensare e rielaborare singoli fotogrammi o intere sequenze attraverso linguaggi e forme espressive diverse: dalla pittura alla scultura, dal rimontaggio all'installazione sonora, e così via... Se il progetto laboratoriale si è concluso con una mostra e un catalogo<sup>1</sup>, il principale esito teorico dello stesso sembra coincidere con lo sviluppo di una concezione "applicativa" del lavoro sul film, dove l'idea tradizionale di analisi e interpretazione si prolunga in un fare interattivo e creativo che dà luogo a un'implementazione dell'oggetto filmico stesso<sup>2</sup>.

Se nell'edizione 2019-2020 ho deciso di riprendere e proseguire tale metodo di ricerca e creazione concentrandomi su *Psycho* (1960) di Alfred Hitchcock, il mio apporto al Laboratorio dedicato a *Il deserto rosso* ha coinciso con un breve seminario dedicato alla possibilità di scomposizione cinemetrica dell'oggetto filmico attraverso tecnologie digitali<sup>3</sup>. In particolare, l'attenzione si è focalizzata sul software ImageJ, basato sul linguaggio Java e prodotto nel 1997 dall'Università del Wisconsin. Originariamente concepito per applicazioni nel campo della medicina – al servizio di visualizzazioni radiologiche, ecografiche, ematologiche ecc. –, è stato utilizzato in relazione al cinema e alle immagini mediatriche nel 2013, quando Lev Manovich ha pubblicato un articolo intitolato *Visualizing Vertov*. Si tratta di una serie di tavole elaborate attraverso ImageJ, nelle quali lo studioso ha scomposto e ricomposto alcuni fotogrammi di due film di Dziga Vertov: *L'undicesimo uomo* (1928) e *L'uomo con la macchina da presa* (1929). Tra i criteri adottati da Manovich per l'elaborazione

---

<sup>1</sup> C. Marabello, con G. Ferrari, N. Traversa, a cura di, *A Sud del delta, il deserto è rosso*, Catalogo del Laboratorio di Arti Visive 2 – Cinema espanso, Università IUAV di Venezia 2019.

<sup>2</sup> Sulla nozione di applicazione (*applicatio*) e sul problema filosofico del rapporto «tra il testo [...] e il senso che assume la sua applicazione nel concreto momento dell'interpretazione», cfr. H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, tr. it., Bompiani, Milano 2001, p. 359. Per una ripresa di tale nozione in riferimento alle forme dell'estetica contemporanea, cfr. P. Montani, *Bioestetica. Senso comune, tecnica e arte nell'età della globalizzazione*, Carocci, Roma 2007, pp. 111-112.

<sup>3</sup> Come testi di riferimento sull'analisi cinemetrica del film, cfr. B. Salt, *Film Style and Technology: History and Analysis*, Starword, London 2003 e B. Salt, *Moving into Pictures. More on Film History, Style, and Analysis*, Starword, London 2006. Sull'analisi quantitativa del film si rimanda anche alla pagina Web del progetto *Cinematics* di Yuri Tsivian <http://www.cinematics.lv/index.php>

delle diverse tavole: «Il secondo fotogramma di tutte le inquadrature del film»; «il fotogramma di inizio e quello finale di ogni inquadratura»; «fotogrammi meno luminosi e più luminosi»; «tutti i fotogrammi di una sequenza», ecc.<sup>4</sup>.

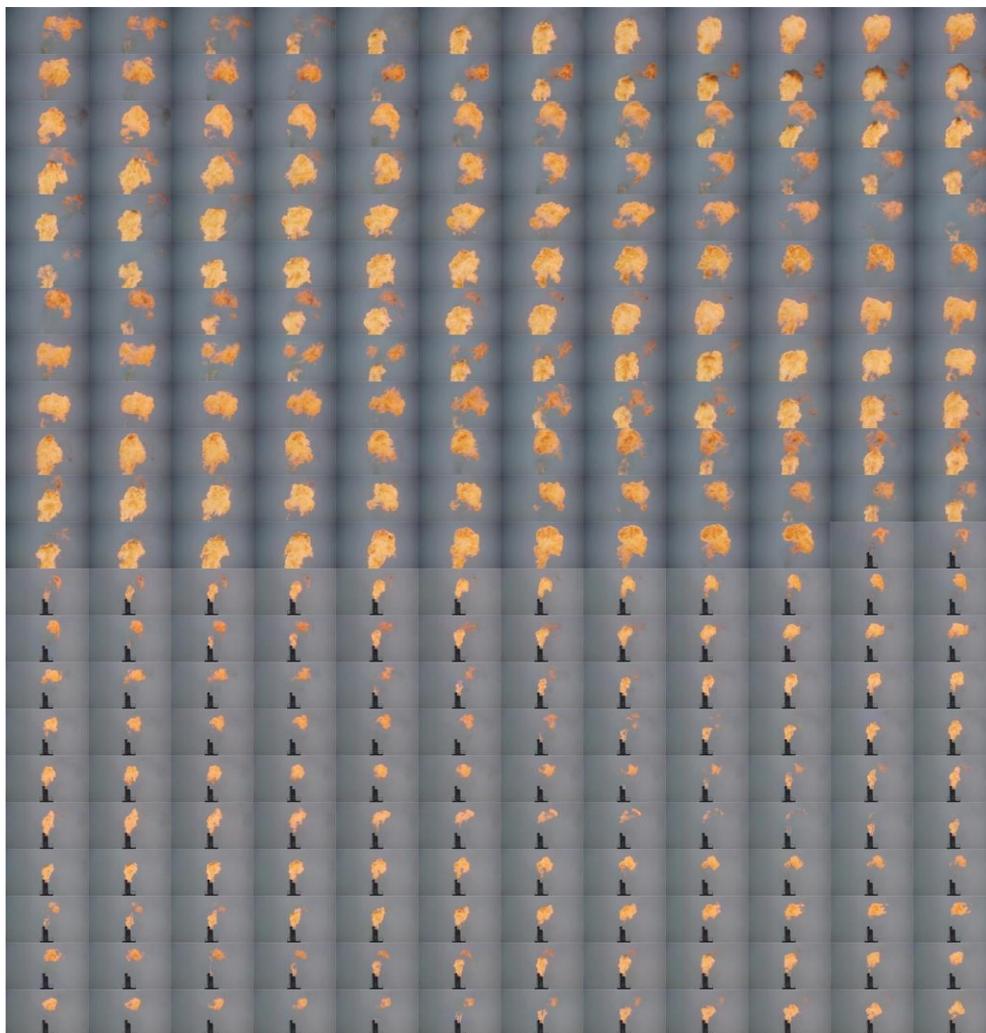


Figura 1 – Tavola di scomposizione cinematografica della sequenza di apertura del film *Il deserto rosso*, ottenuta mediante il software ImageJ

Contro ogni aspettativa, gli studenti hanno preferito adottare tecniche di scomposizione e ricomposizione di *Il deserto rosso* più tradizionali: pittura, video, installazione, etc. Il compito di scomporre e ricomporre una sequenza del film mediante ImageJ è dunque piombata sui responsabili del Laboratorio e la scelta si è orientata sull'incipit del film. In particolare, si è deciso di estrarre e ricomporre all'interno di un'unica cornice dal formato rettangolare, i primi fotogrammi del film, quelli in cui il ritmo della fiamma assume la funzione di un metronomo e introduce lo spettatore all'ambiente tecnico-industriale dove è ambientato il racconto (fig. 1).

A partire dal lavoro svolto all'interno del Laboratorio, a partire da questa composizione dedicata a *Il deserto rosso*, ha dunque preso corpo l'idea di

<sup>4</sup> L. Manovich, *Visualizing Vertov*, in "Russian Journal of Communication", n. 5 (2013), pp. 44-55.

osservare altre sequenze e altri film attraverso lo sguardo di ImageJ, concependo l'analisi del film come un *display* e la visione come una *visualizzazione*<sup>5</sup>. Nel corso delle prossime pagine si sposta dunque l'attenzione dal celebre incipit di *Il deserto rosso* a un'altra straordinaria – e straordinariamente nota – sequenza del cinema di Antonioni. Si proverà a *visualizzarla* oltre che a *osservarla*. Si avvanzerà dunque un'ipotesi interpretativa che probabilmente non sarebbe maturata senza l'utilizzo di ImageJ o che, ad ogni modo, si è palesata proprio mediante il ricorso a tale interfaccia tecnologica. A partire dal lavoro condotto su di una sequenza specifica, si cercherà dunque di rispondere a una domanda teorica più generale: in che modo e a quali condizioni l'uso di un software di questo tipo può aiutarci a vedere cose che non avevamo visto o che non avevamo visto bene? È dunque possibile concepire – anche in chiave didattica e laboratoriale – nuove forme di analisi, esposizione e visualizzazione del lavoro registico stesso?

### *Visualizing Antonioni*

Il convegno *Re-directing. La regia nello Spettacolo del XXI secolo* è un invito a tornare a riflettere sulla questione della regia e legittima l'idea di affaticarsi, ancora una volta, su una delle sequenze da manuale dell'estetica cinematografica del XX secolo: il celebre piano-sequenza sul Naviglio di *Cronaca di un amore* (1950) di Antonioni.

Siamo nella parte centrale del film. Dopo diversi anni, Lucia e Massimo, i due protagonisti, si sono ritrovati per caso a Milano. Da giovani si erano amati, ma non avevano avuto il coraggio di interrompere gli altri legami nei quali erano presi. Il nuovo incontro ha riacceso la passione e i due si trovano adesso a progettare insieme la morte dell'attuale marito di lei, un ricco imprenditore. Intanto, dal passato, grava la memoria della morte della fidanzata di lui e il mancato soccorso da parte di Massimo e Lucia nei suoi confronti.

Come è stato messo in evidenza dagli importanti interpreti che vi hanno prestato attenzione, la straordinaria forza della sequenza sul ponte risiede nel rapporto tra la continuità di ripresa e la discontinuità del contatto tra i due protagonisti<sup>6</sup>. Se il movimento di macchina è fluido e – a parte una sola eccezione – procede in senso orario, l'uomo e la donna si congiungono, si sottraggono, si inseguono e si raggiungono per poi separarsi nuovamente e uscire di campo insieme, tutto questo nel corso di tre minuti. Proprio in nome di tali soluzioni drammaturgiche e registiche, *Cronaca di un amore* è stato descritto come un film nel quale il piano-sequenza è concepito come una serie di reinquadrature dettate dalle continue entrate e uscite di campo dei protagonisti<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> Sui problemi teorici legati alla pratica dell'esposizione, cfr. M. Borgherini, A. Mengoni (a cura di), *Sul mostrare. Teorie e forme del displaying contemporaneo*, Mimesis, Milano 2016.

<sup>6</sup> Cfr. almeno L. Cuccu, *Antonioni. Il discorso dello sguardo e altri scritti*, ETS, Pisa 2014, p. 26; N. Burch, *Prassi del cinema*, Pratiche, Parma 1980, pp. 76-82; S. Chatman, *Antonioni, or, The Surface of the World*, University of California Press, Berkeley 1995, p. 18.

<sup>7</sup> Su questo punto si rimanda a G. Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, tr. it., Ubulibri, Milano 1989, pp. 35-36.

È pressoché impossibile aggiungere qualcosa di nuovo su una delle sequenze più studiate nella storia del cinema. E, tuttavia, osservandola attraverso il *mascherino* – l'interfaccia – del software ImageJ è forse possibile notare un aspetto che tende a passare inosservato.

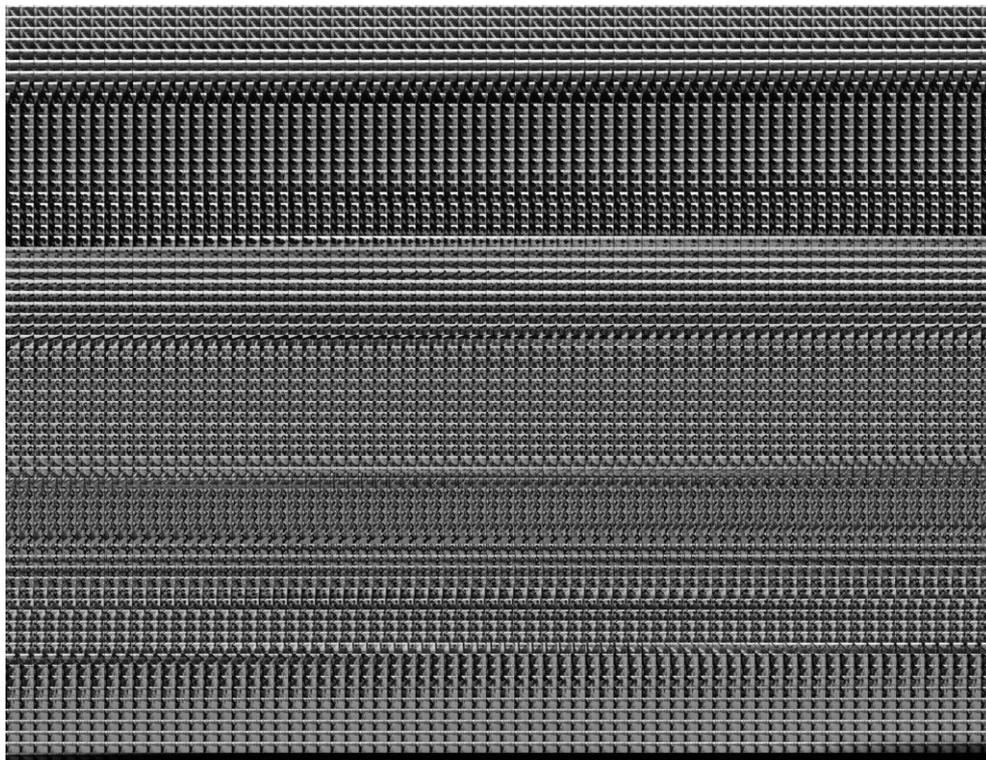


Figura 2 – Tavola di scomposizione cinemetrica della sequenza del ponte sul Naviglio del film *Cronaca di un amore*, ottenuta mediante il software ImageJ

Scomponendo e ricomponendo sinotticamente le migliaia di fotogrammi che compongono la sequenza, le impostazioni di preset del software riprendono e riproducono il formato della singola inquadratura del film, dando luogo a un quadro rettangolare di questo tipo (fig. 2). Si tratta di una composizione tanto affascinante quanto poco “leggibile” a causa della miniaturizzazione delle inquadrature, divenute dettagli di un puzzle in bianco e nero. Osservato da lontano, può sembrare un dipinto di Mark Rothko e qualcuno potrebbe avere la tentazione di stamparlo e appenderlo a una parete di casa. Anche in questo caso, come nei precedenti esperimenti con ImageJ, la visualizzazione sinottica provoca dapprima un senso di smarrimento nell'osservatore, dando poi l'impressione di aver afferrato qualcosa di specifico e di originale anche quando, in realtà, non suscita effettivi passi avanti nella comprensione del film e delle tecniche compositive adottate. La potenza intensiva che caratterizza la processualità della sequenza filmica sembra assumere in questo caso le forme di un sublime matematico, con i relativi effetti sul piano estetico ed etico<sup>8</sup>.

E, infatti, esaurito l'entusiasmo del primo impatto, risulta evidente

---

<sup>8</sup> Per un'analisi del sublime, come per la differenza tra sublime dinamico e matematico, si rimanda a I. Kant, *Critica della facoltà di giudizio*, a cura di E. Garroni, H. Hohenegger, tr.it., Einaudi, Torino 1999, pp. 80-113.

come in questa composizione della sequenza di *Cronaca di un amore* ci sia qualcosa che non funziona. Se il ritmo della fiamma industriale e l'allargamento di campo dell'incipit di *Il deserto rosso* venivano esaltati dalla composizione a forma di quadro verticale (fig. 1), nel caso della sequenza del ponte sul Naviglio non è sufficiente utilizzare le impostazioni di preset ma è necessario adottare una specifica forma di visualizzazione dei fotogrammi, corrispondente alla soluzione registica che la caratterizza. Impiegando una terminologia di derivazione ejzenštejniana, si potrebbe dire che quanto occorre è identificare una forma di disposizione sinottica che sia capace di rimarcare e generalizzare lo “schema compositivo” che struttura la sequenza di immagini in movimento concepita da Antonioni<sup>9</sup>.

A seguito di diverse prove, la composizione a forma di stringa – tutti i fotogrammi lungo un'unica riga – si è dunque manifestata come la più efficace per questa sequenza. Nel riprodurre tale soluzione all'interno di questo articolo si è costretti a limitare lo sguardo a una manciata di fotogrammi (fig. 3), ma è necessario immaginare il susseguirsi delle migliaia di immagini che compongono la sequenza lungo un'unica linea orizzontale. Montando tutti i fotogrammi in serie si riesce del resto a cogliere e osservare l'andamento orizzontale, il dispiegarsi, lo srotolarsi del piano-sequenza stesso, le entrate e uscite dei personaggi, il loro rapporto con l'ambiente. Per questa via, passando dalla sequenza alla sua visualizzazione con ImageJ, si produce infatti un accostamento ed è possibile notare qualcosa di inedito, un aspetto inavvertito. Questa disposizione dei fotogrammi, questa forma di visualizzazione, suggerisce un'affinità tra le scelte registiche della sequenza filmica e un dispositivo mediatico del passato. Viste così, lungo un'unica striscia orizzontale, la rotazione a trecentosessanta gradi della macchina da presa e le strutture architettoniche del ponte e della ringhiera che incorniciano l'esperienza dei due protagonisti fanno pensare alla tecnologia del panorama dipinto, inventata sul finire del Settecento e diffusa in Occidente fino alla fine dell'Ottocento e ancora oggi. Qui, lo spettatore è posto al centro di una sala le cui pareti sono interamente occupate da un dipinto circolare che raffigura un luogo lontano o un evento storico del passato<sup>10</sup>.



Figura 3 - Tavola di scomposizione cinematica di una parte della sequenza del ponte sul Naviglio del film *Cronaca di un amore* ottenuta mediante il software ImageJ

Antonioni aveva visto dei panorami dipinti? E aveva forse in mente questo specifico dispositivo quando ha concepito la straordinaria sequenza sul ponte? Nella sezione dedicata a *Cronaca di un amore* del Fondo Michelangelo Antonioni di Ferrara, tra gli appunti del regista, non sembra esserci traccia di un suo interessamento alla tradizione del panorama dipinto. Molto probabilmente, non è dunque possibile stabilire per via filologica il rapporto tra il panorama e le scelte di regia di questa sequenza. Tuttavia, tale accostamento sembra essere legittimato dalla composizione filmica stessa e trova

<sup>9</sup> S.M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, a cura di P. Montani, Marsilio, Venezia 2004.

<sup>10</sup> Cfr. H. Huhtamo, *Illusions in Motion: Media Archeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*. Cambridge and London: The MIT Press, 2013.

giustificazione nella drammaturgia complessiva di *Cronaca di un amore*, sostanziando e rilanciando le più accreditate interpretazioni della sequenza in oggetto.

Come ha scritto Anne Freedberg, la tecnologia del panorama dipinto «non mobilitava fisicamente il corpo, ma forniva una mobilità spaziale e temporale virtuale, portando la campagna agli abitanti della città e trasferendo il passato nel presente»; in tal senso, il risultato era uno spazio-tempo «prodotto dalla combinazione degli osservatori in una stanza buia (dove non c'erano marcatori spaziali e temporali) e dalla rappresentazione di vedute "realistiche" di altri luoghi e tempi»<sup>11</sup>. In modo paragonabile, lo stile di vita di Massimo e Lucia, i protagonisti di *Cronaca di un amore*, si identifica ormai interamente con la condizione borghese metropolitana. Per quanto la storia di *Cronaca di un amore* costituisca una variazione di quella raccontata in *Ossessione* (1943) e per quanto la memoria del fiume Po, dove è ambientato il capolavoro di Luchino Visconti, gravi sul più modesto corso d'acqua lombardo, la campagna rappresentata da Antonioni non costituisce in alcun modo uno spazio di azione. Quello del Naviglio è per i due protagonisti uno spazio virtuale, allucinatorio. Il ponte, con la sua struttura architettonica e con la ringhiera è diventato un panorama dipinto o, meglio ancora, forzando l'anacronismo fino al presente, uno schermo a trecentosessanta gradi dove è possibile osservare piani di morte passati e futuri.

### *Regia e archeologia*

Nel corso degli ultimi anni, l'idea di "archeologia dei media" ha avuto un importante risalto. Per riprendere la definizione offerta da Jussi Parikka, si tratta di una «metodologia per indagare le culture dei nuovi media attraverso spunti che provengono dai nuovi media del passato, spesso con una forte enfasi su ciò che è stato dimenticato, sull'eccentrico, ma anche sugli apparati, sulle pratiche e sulle invenzioni non ovvie»<sup>12</sup>. Per questa via, si è assistito al fiorire di un'ampia gamma di ricerche applicate ai media, dove quest'ultimo termine identifica forme tecnologiche ed estetiche variegata: dal cinema alla televisione, dalla realtà virtuale alle applicazioni digitali e così via. Contemporaneamente, gli oggetti mediatici, le forme e i formati provenienti dal passato hanno suscitato un interesse crescente nelle pratiche artistiche, che vi hanno trovato un vasto e ancora in buona parte inesplorato territorio di sperimentazione. Come ha notato lo stesso Parikka, «l'applicazione artistica risulta a volte perfino più efficace della scrittura nel promuovere una vitale modalità multitemporale e stratificata di utilizzo dei media del passato nella cultura contemporanea»<sup>13</sup>. Gli esempi citati a tal proposito afferiscono perlopiù al campo della videoarte, della media-arte, della performance e delle installazioni multimediali realizzate da artisti come Bill Morrison, David Link, Matthias Fitz e Rosa Menkman.

---

<sup>11</sup> A. Freedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993, p. 22, traduzione mia.

<sup>12</sup> J. Parikka, *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*, tr. it., Carocci, Roma 2019, p. 29.

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 199.

Qual è dunque lo spazio assegnato alla regia cinematografica, alle sue forme, alle sue trasformazioni, all'interno dell'archeologia dei media? È possibile far lavorare insieme la riflessione archeologica sui media e lo studio filmologico di una singola opera, di una sequenza o di un'inquadratura? Il lavoro intrapreso all'interno del Laboratorio di arti visive 2 e proseguito nella preparazione di questo intervento suggerisce l'ipotesi che i cosiddetti nuovi media e le forme di visualizzazione a cui danno luogo possano offrire un contributo importante agli studi sul film.

Come ha messo in evidenza lo stesso Manovich, l'utilizzo di ImageJ può essere utile ad analizzare l'oggetto filmico dal punto di vista quantitativo: quanti fotogrammi? Quanti primi piani? Quanti stacchi di montaggio?<sup>14</sup> Per questa via, grazie a nuove forme tecnologiche, è infatti possibile studiare il lavoro di regia nei suoi risvolti *microcompositivi* e *macrocompositivi*. Con i primi si intendono le variazioni di campo, di illuminazione, cromatiche, etc. interne alle singole inquadrature. Con i secondi si intendono gli elementi ridondanti su larga scala, i pattern strutturanti intere macro-sequenze.

Ma il rapporto tra archeologia e regia non si esaurisce qui. Per concludere, è dunque possibile trarre spunto dal caso studio della sequenza del ponte sul Naviglio di *Cronaca di un amore* per spingere ancora più avanti la riflessione sul rapporto che intercorre tra una concezione del medium come supporto tecnologico e una concezione dello stesso come forma espressiva ed esperienziale. Come si è avuto modo di vedere, è ponendosi il semplice problema di come disporre, di quale orientamento dare ai fotogrammi che compongono la sequenza, che diventa possibile realizzare la pregnanza di un accostamento tra il dispositivo filmico concepito da Antonioni e il dispositivo mediatico del panorama dipinto, per non parlare di quello del VR cinema. Accostamento che, a sua volta, ha offerto una chiave interpretativa delle scelte registiche e del film stesso. Per mettere in scena efficacemente la deriva dell'immaginario dei personaggi e il loro distacco dalla realtà circostante, Antonioni ha di fatto operato una rimediazione filmica di un medium del passato<sup>15</sup>. Ma, a sua volta, tale scelta registica è emersa, si è di fatto manifestata in quanto tale, proprio passando attraverso un medium ulteriormente nuovo: l'interfaccia di ImageJ.

Come gli archeologi della preistoria e della protostoria, come gli archeologi classici e gli etruscologi si confrontano con i filologi, con gli antropologi e con gli storici dell'arte, così l'archeologia dei media non può trascurare il confronto con i teorici e gli interpreti dell'oggetto filmico, con le tracce mnemoniche e le stratificazioni storiche delle quali esso è custode. Se è possibile generalizzare, ecco allora che attraverso gli strumenti offerti dalla tecnologia digitale è possibile ritornare con rinnovato sguardo sulle forme espressive del cinema, mentre quest'ultime sono un invito a riflettere sulle modalità di funzionamento e le caratteristiche espressive di media vecchi e nuovi<sup>16</sup>. La scomposizione e ricomposizione grafica di un'opera

<sup>14</sup> L. Manovich, *Visualizing Vertov*, cit.

<sup>15</sup> Come riferimento su tale nozione si rimanda al classico di J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it., Guerini, Milano 2003.

<sup>16</sup> Per una concezione dell'archeologia dei media che procede in tale direzione, cfr. T. Elsaesser, *Film History as Media Archaeology. Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.

cinematografica attraverso media più o meno recenti, attraverso strumenti più o meno tecnologici, diventa in tal senso un modo per osservare il lavoro stesso del film: le forme registiche e le tecniche compositive mediante le quali, continuamente, si rielaborano vecchi mezzi e forme espressive.

Al di là di una netta opposizione tra la storia delle tecnologie e la storia delle forme filmiche, la prospettiva di ricerca archeologica sembra essere produttiva se ci si colloca nel mezzo: da un lato, osservando la rielaborazione di vecchi dispositivi mediatici (il panorama dipinto) all'interno di nuovi dispositivi filmici (*Cronaca di un amore*); dall'altro, osservando la riarticolazione di vecchie forme filmiche (*Cronaca di un amore*) all'interno di nuovi dispositivi mediatici (il software Image)<sup>17</sup>. Proprio il passaggio da un medium all'altro apre in questo modo uno spazio di conoscenza creativa e di sperimentazione meta-interpretativa: il piano sequenza di *Cronaca di un amore* visualizzato ed esperito dallo spettatore mediante uno schermo digitale oppure un visore per la realtà virtuale; l'intero set con il paesaggio, gli attori e la troupe riallestito sotto forma di panorama dipinto, e così via...

Se ciò è possibile o quantomeno immaginabile è perché *disporre i fotogrammi, esporre il film e visualizzare la regia* non sono soltanto modi per guardare l'opera altrimenti, ma definiscono una prospettiva di lavoro ibrida, tra ricerca e creazione. Ci danno la possibilità di riflettere criticamente sul continuo lavoro di rimediazione di forme tecniche, forme dell'esperienza e forme espressive che caratterizza la storia del cinema, i media e la cultura visuale.

---

<sup>17</sup> L'idea di analizzare le forme espressive dell'opera artistica e cinematografica in quanto *dispositivi* ricorre nel lavoro di teorici come Omar Calabrese, Hubert Damisch, Giovanni Careri e Jacques Aumont. Questa stessa idea trova rilancio nel dibattito filosofico novecentesco attorno a tale nozione e, per quanto in modo implicito, nella celebre analisi di *Las Meninas* (1656) di Diego Velázquez posta in apertura di M. Foucault *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, tr. it., Rizzoli, Milano 2007, pp. 17-30.