



Tensione ed espressione. Il cinema *espanso* di Peter Greenaway

Maria Antonia Manetta

1. La teoria e la pratica: da J.M. Floch a S. Ejzenstejn

La riflessione che portiamo avanti in questo saggio, affonda le sue radici, nel campo degli studi semiolinguistici sul ruolo del significante e sulle figure del piano dell'espressione. Sulla scia delle ricerche attorno ai processi di sensibilizzazione dei

modelli semiotici¹, ci occuperemo della dimensione tensiva del piano dell'espressione dei media (audio)visivi.

In questo senso, è possibile parlare di semiotica tensiva o di strategie tensive al livello plastico del testo? Provando a ribaltare la domanda: il livello plastico e delle sostanze dell'espressione di un testo visivo o audiovisivo possono essere portatori di un discorso tensivo "proprio" che interagisce con il livello narrativo o tematico – sia opponendosi all'investimento tensivo profondo, sia sviluppando un discorso complementare? Si può parlare quindi di una tensione "plastica" – con una sintassi figurativa² propria – così come si parla di formanti plastici, di contrasti di forma e di colori o sistemi semi-simbolici?

Per tentare di rispondere a questa domanda utilizzeremo principalmente due impostazioni teoriche: la semiotica plastica di J. M. Floch e la semiotica tensiva, secondo l'approccio di J. Fontanille e C. Zilberberg in *Tension et signification*. Per dimostrare come queste due chiavi di lettura possano contribuire a chiarificare come funzionano i meccanismi di composizione delle forme/sostanze dell'espressione in un discorso filmico, analizzeremo l'opera di uno dei maggiori esponenti del cinema digitale contemporaneo, Peter Greenaway. Attraverso l'analisi del progetto multimediale *Le valigie di Tulse Luper (The suitcases of Tulse Luper, 2003-2004)* – ed il riferimento ad altri titoli: *L'ultima Tempesta (The Prospero's book, 1991)*, *I racconti del cuscino (The Pillow book, 1996)* – scaveremo dentro un piano cinematografico anomalo, rispetto al metodo di composizione classico. L'analisi insisterà principalmente sul livello plastico e sul piano del significante dell'immagine: il riconoscimento di categorie plastiche contrastive - categorie spazio-temporali - e l'individuazione di strategie aspettuali, che chiamano in gioco la tensione cognitiva, pragmatica ed *estesica*³, ci consentiranno di riflettere sui diversi livelli di pertinenza del piano dell'espressione.

Un po' per tentare di ripercorrere un approccio di studi, quello della semiotica plastica e della semiotica tensiva, un po' per mettere alla prova una serie di strumenti metodologici, normalmente impiegati nell'analisi testuale e discorsiva, proveremo ad interagire con le riflessioni avanzate nel campo dell'analisi sociologica dei nuovi media. Prenderemo quindi in prestito il concetto di rimediazione, proposto da Bolter e Grousin⁴ e la riflessione sul cinema digitale di Lev Manovich⁵.

Il terzo polo di riflessione prende spunto dalla teorizzazione e dalla pratica cinematografica di S. Eijzenstejn. In due testi fondamentali della storia del cinema

¹ Per sensibilizzazione dei modelli semiotici intendiamo l'analisi generativa della stratificazione del piano dell'espressione. Cfr Fontanille: 2004 « Textes, objets, situations et formes de vie. Les niveaux de pertinence du plan de l'expression » articolo in fase di pubblicazione (una versione digitale è presente sul sito <http://www.associazionesemiotica.it/ec/index.html>). « Dans une sémiotique des cultures ; Si on part de l'« apparaître » des phénomènes qui s'offrent aux divers modes de la saisie sensible, on admet du même coup que le plan de l'expression présuppose une expérience sémiotique, et la solution qui pourrait en découler consisterait alors à s'interroger sur les niveaux de l'expérience, en se demandant sous quelles conditions ils peuvent être convertis en niveaux pertinents de l'analyse sémiotique ».

² La sintassi figurativa è un'emanazione dei diversi modi del sensibile: attraverso l'intermediazione della percezione, viene operata una riduzione delle eterogeneità delle informazioni che ci forniscono i nostri sensi ed una stabilizzazione in ordini sensoriali semiotici che guidano l'azione e l'interpretazione (cfr. Fontanille: 2004). La riflessione sulla sintassi figurativa porta a riflettere sul concetto di semiotica sincretica.

³ A partire dalle riflessioni di Greimas in *Dell'imperfezione* l'estesia entra a far parte del vocabolario della semiotica. La valenza estesica è la componente affettiva e sensibile dell'esperienza quotidiana, che si concentra soprattutto sul piano figurativo e ne rilancia la valenza all'interno dei processi di costruzione del senso. Cfr Greimas: 1987. Il pensiero di Greimas sul momento estetico è sintetizzato dalla definizione di presa estetica (Saisie esthetique) cioè un momento in cui il senso si dà come guizzante, indefinibile e inafferrabile, se non nel momento in cui è passato e il suo posto viene preso da una sua rappresentazione o figurazione. Il soggetto estetico, è un soggetto imperfetto, che parte dalla mancanza di un qualcosa, il guizzo estetico, il punto di slancio verso un ché di indifferenziato, insignificante, posto innanzitutto come emergenza del sensibile.

⁴ (Bolter Grousin: 1999)

⁵ (Lev Manovich: 2002)

scritto e diretto, ovvero *Il montaggio* e *La natura non indifferente*, troviamo chiaramente definiti i principi di *montaggio delle attrazioni* e l'importanza del *pathos* nella costruzione verticale o stratificata del film⁶. Questo ponte analitico che collega il cinema digitale - quello della ricerca e della sperimentazione di nuove forme compositive interne al piano - e l'opera di Ejzenstejn non è certo casuale. Le intuizioni espressive che il regista sovietico ha sperimentato nella sua produzione pratico-teorica sono tante e tali che non potevamo fare a meno di collegarlo con l'immagine stratificata e la tensione plastica di una certa avanguardia cinematografica.

Solamente grazie a questo panorama teorico che va dalle teorie della semiotica alla pratica cinematografica, passando per i contributi e l'analisi sociologica dei Media (Bolter, Grousin, Manovich, Costa) e la riflessione filosofica (Ejzenstejn, Deleuze) riusciremo ad attraversare la densità e la sinestesia dell'immagine cinematografica, così come la presenta e la fa sperimentare Peter Greenaway.

2. Il cinema digitale ed il significante pittorico

Quando si pensa al cinema di Peter Greenaway la critica è d'accordo nel definirlo un cinema *espanso, multimediale ed ipertestuale* che si avvicina più alla sperimentazione visiva che al cinema classico. Il piano dell'espressione di questi film è sensibile ad una molteplicità di forme e sostanze dell'espressione, che convinono e si muovono all'interno del piano stesso. Ogni singola immagine, infatti, contiene allo stesso tempo testo, fotografia, immagine in movimento e disegno. Questi elementi si combinano in un unico spazio, fatto di immagini incassate, di inserti, di sovrapposizioni in trasparenza o in contrasto che difficilmente possono essere analizzati al di fuori della loro dinamica temporale. La sintassi visiva non risponde al principio di trasparenza o al *realismo ontologico*⁷ ma all'opposto ad una logica dell'*ipermediazione*⁸. Il montaggio si spinge verso logiche "miste", mescolando il montaggio classico con quello non lineare (non sequenziale), fatto di immagini che si sovrappongono e schermi che si moltiplicano all'infinito.

Un trattamento del genere non sarebbe pensabile senza l'utilizzo di tecnologie digitali che, in fase di post-produzione, trattano l'immagine cinematografica come un *significante pittorico*⁹, come fosse una tela su cui si depositano differenti strati di colore. Il fatto che il significante filmico sia totalmente preso in carico dal codice digitale determina, però, un'assoluta *indifferenza* nei confronti del campo referenziale da cui l'immagine o il testo provengono.

Nel cinema digitale - e nei New Media - secondo Lev Manovich il computer è una grande *interfaccia culturale* che non distingue tra immagini prese dal vero, animazioni in 3D, fotografie, testo e che ragiona secondo una logica binaria (0-1) che riconduce tutte le informazioni ad una sequenza di impulsi elettronici o alla densità dei pixel. Il computer, quindi, adotta una strategia di omologazione delle eterogeneità

⁶ In *La natura non indifferente* Ejzenstejn fa un'attenta analisi del contrappunto tra suono ed immagine prendendo ad esempio la partitura audiovisiva in alcune scene del *Alexander Nevsky*. La composizione di ogni quadro è fatta in parallelo con la partitura musicale di Prokofiev: le figure visive traducono in superficie quello che è il piano della colonna sonora determinando quello che Eisenstein definisce la "dimensione patetica dell'immagine". Nel modello analitico che ci propone Ejzenstejn è, inoltre, contenuto un chiaro riferimento alla tensione narrativa e simbolica che viene resa dai contrasti cromatici, dall'opposizione sfondo/primo piano oppure lineare/curvilineo. Tutti questi contrasti agiscono in contrappunto con il piano narrativo e musicale determinando un vero e proprio ritmo interno al testo.

⁷ (Cfr Bazin: 1973)

⁸ (Cfr J.D. Bolter e R. Grusin:1999)

⁹ Per un trattamento approfondito dell'immagine cinematografica e del rapporto con le arti visive e la pittura rimandiamo alla riflessione di A. Costa in *Il cinema e le arti visive*.

sensibili per poi restituirle, in fase di visualizzazione su schermo, secondo le strategie locali di volta in volta definite dall'autore o utilizzatore del testo¹⁰.

Proprio per ridare alla fruizione dell'immagine il sincretismo "perso" nella fase di digitalizzazione e per restituire un'illusione sinestesica dei diversi campi fenomenali, i nuovi media – e molto del cinema digitale contemporaneo – si distinguono per l'uso di quella che J.D. Bolter e R. Grusin definiscono *doppia logica della rimediazione*¹¹. I due autori, rifacendosi al pensiero di M. McLuhan, individuano due logiche mediali nel passaggio da un medium all'altro: la logica dell'immediatezza (*immediacy*) e quella dell'ipermedialità (*hypermediacy*). L'immediatezza cerca di recuperare la trasparenza della percezione del reale, caratterizzata dalla "convinzione che esista un punto di contatto tra il medium e ciò che viene rappresentato" (Bolter, Grusin 1999: 55) L'esempio proposto per illustrare questa modalità è quello dell'"invenzione" della prospettiva di Leon Battista Alberti: l'illusione della realtà è restituita solo a condizione di dimenticarsi della cornice, fino ad allargare lo sguardo in soggettiva, cancellando qualsiasi marca dell'enunciazione. Un altro esempio è la soggettiva totale dei videogiochi, dei CdRom e siti web per la navigazione in uno spazio virtuale (musei, città, mondi di simulazione). L'ipermediazione, al contrario, predilige l'opacità delle forme significanti e delle strategie enunciative ed esalta la messa in profondità e la demarcazione tra i diversi piani enunciazionali.

Se la logica dell'immediatezza porta a cancellare o a rendere automatico l'atto di rappresentazione, la logica dell'ipermediazione riconosce l'esistenza di atti di rappresentazione multipli e li rende visibili [...] L'ipermediazione ci spinge a guardare la cornice e l'atto di mediazione, non pretendendo di soddisfare il nostro desiderio di immediatezza, ma cercando di "riprodurre la ricchezza sensoriale dell'esperienza umana (Bolter, Grusin 1999: 59)

La mediazione e l'opacità, sono le marche fondamentali del linguaggio di Internet, della maggior parte dei siti Web, del fumetto e delle forme mediali partecipative come i telegiornali, i canali satellitari ed alcuni video giochi e rappresentano le *figure* principali della strategia dell'ipermediazione. Il tipo di immagine che ci presenta Greenaway appartiene a questa forma che, come sottolinea Giovanni Curtis, fa dell'*ispessimento* e della sollecitazione *tattile* la sua marca principale¹².

¹⁰ Per ciò che riguarda l'immagine in movimento questo nuovo orizzonte comporta notevoli cambiamenti. Non si parla più di ripresa o di montaggio ma di composizione digitale. Il computer assorbe ogni fonte di contenuti (input), riprese dal vero, fotografie animazione 3D, generando un'immagine singola, discreta, una colonna sonora integrata, uno spazio-collage senza alcune cesure. Non vi è distinzione tra vero, animazione, fotografia o suono e ogni elemento viene trattato allo stesso modo, manipolato e memorizzato secondo una medesima regola. Per questo motivo non si potrà più parlare di cinema, nel senso stretto del termine, ma di flusso audiovisivo che integra animazione, pittura e ripresa dal vero (Cfr Manovich: 2002).

¹¹ La rimediazione è, sulle orme del pensiero di Marshall McLuhan, il movimento attraverso il quale un medium fa proprie ed attualizza dei linguaggi e degli stili di un altro medium per normalizzare e proporre sotto vecchie forme nuovi contenuti e viceversa. Ne è un esempio l'utilizzo della metafora della finestra per la visualizzazione su computer che viene direttamente collegata all'invenzione della prospettiva ed alla interiorizzazione della forma classica di composizione del quadro.

¹² Infatti oltre a questa sensazione d'ispessimento, il diverso grado di omogeneità dell'immagine favorisce un'irregolarità delle forme e una porosità che si attiva tra i livelli di coesistenza di due o più immagini. È quindi un modo d'esistenza semiotica che sottolinea una visione di maggiore e minore omogeneità. Nella sovrapposizione tra diverse immagini infatti s'individuano dei punti del piano che hanno una diversa consistenza e densità in cui non agisce solamente l'elemento plastico topologico (ossia la suddivisione e la sovrapposizione di spazi delle diverse immagini), ma anche la probabile alterazione della parte cromatica e della riconoscibilità delle linee di contorno delle cose. L'abbassamento di tale riconoscibilità del mondo rappresentato esalta pertanto la sensazione anche tattile di una visione porosa, in cui l'impressione di "doppiezza" per ispessimento di cui si parlava in precedenza, riguarda alcune parti del piano dimensionale: quelle parti del testo cioè che evidenziano maggiormente lo stato di co-esistenza di diverse immagini. (Curtis 2007:79-80)

Quando in un'immagine le istanze dell'enunciazione si moltiplicano o s'incastrano – come avviene, ad esempio nelle figure 1, 2 e 3, ci troviamo di fronte ad una compresenza delle strategie della trasparenza e della opacità. Da un lato, per quanto riguarda la modalità di costruzione della superficie del significante, c'è una ricerca di *trasparenza*¹³ e l'assunzione di uno sguardo *in soggettiva dentro il quadro* (fig 2), tenta di fare coincidere ed avvicinare il punto di vista del soggetto e quello dell'oggetto, in un movimento di *partecipazione estetica*¹⁴.

Non dimentichiamo però, che questo sguardo voyeuristico è iscritto all'interno di quattro cornici differenti: lo sfondo, il quadro, il particolare, il cannocchiale. Le quattro finestre, ognuna inglobata nella precedente, sottolineano l'ipermediazione delle istanze enunciative ed allo stesso tempo, sul piano percettivo, impongono un percorso di avvicinamento del soggetto verso l'oggetto desiderato (sia quando Tulse spia la ragazza nella vasca da bagno, sia quando la stessa ragazza si guarda allo specchio non pensando affatto di essere a sua volta l'oggetto di un desiderio). In questo esempio, veramente tipico della messa in scena, il livello plastico è il portatore principale della dialettica fra trasparenza ed opacità, tra *embrayage* ed *débrayage*, che si trasforma in un movimento ritmico tra densità e rarefazione e che fonda la tensione propria del significante.

3. Un certo sguardo: Peter Greenaway, il cinema espanso e le scritture interattive

Il cinema di Greenaway è un cinema multimediale che, attraverso delle pratiche di scrittura tipiche degli ipertesti, riflette sul nuovo statuto dell'arte nell'era dei media digitali. Il risultato dell'incontro di estetica e tecnica è un'immagine *densa*, in cui la *duratività* dei piani di sfondo e la *puntualità* degli inserti creano dei contrasti formali. È lo scarto tensivo tra questi contrasti che determina l'investimento tensivo, iscritto nel significante, e che guida l'emergenza delle strategie di *saisie* del testo. Le figure su cui si esercita questa pressione nascono da un lavoro di composizione che può essere considerato un vero e proprio *bricolage* nel senso che ne dà Claude Lévi-Strauss in *Il pensiero selvaggio*.

Secondo Lévi-Strauss il *bricolage* – caratteristico del pensiero mitico – è un'operazione di ricostruzione di elementi intermediari o di segni che, come le immagini, hanno un potere referenziale. Le qualità sensibili e referenziali di questi segni "secondi" sono un tutt'uno con l'uso (*l'usage*) e le connotazioni culturali

Le propre de la pensée mythique, comme du bricolage sur le plan pratique, est d'élaborer des ensembles structures, non pas directement avec d'autres ensembles structurés, mais en utilisant des résidus et des débris d'événement. (Lévi-Strauss 1962 : 28)

¹³ (Cfr Zinna 2004).

¹⁴ In *Dell'imperfezione* A. Greimas analizza i rapporti tra semiotica ed estetica. Operando un ribaltamento dei semi propriocettivi sui semi esteroceettivi il soggetto si spinge verso l'oggetto "...in una sorta di incontro momentaneo e improvviso tra un soggetto della ricerca ed un oggetto di valore: soggetto ed oggetto sembrano fondersi tra loro attraverso l'emergenza di una o più percezioni sensoriali che si dispiegano in una sintagmatica percettivo-affettiva talvolta molto complessa" (Marrone 1995: 16).

Il *Greenaway-bricoleur* è, quindi, un collezionista nel senso fuchsiano del termine¹⁵, che procede attraverso una forma di pensiero disgiuntiva e che orchestra, su un solo supporto¹⁶, piani e materie espressive diverse, rinvii intertestuali e citazioni infinite. Ogni figura o segno testuale è estrapolato da uno spazio e tempo implicito ed è ricollocato in una griglia spazio temporale esterna. Come Lévi-Strauss possiamo dire che il regista "Toutes ces objets hétéroclites qui constituent son trésor, il les interroge pour comprendre ce que chacun pourrait signifier..." (Lévi-Strauss 1962: 28) e li orchestra in un nuovo spazio *utopico* costruito ad hoc.

Grazie alla libertà, fornita dall'impiego delle tecnologie digitali (e prima ancora elettroniche), in fase di post produzione, Greenaway prende il girato e compie una vera e propria *scrittura ipertestuale*¹⁷ della banda visiva, sonora e grafica, creando un piano *reale* dell'immagine che è allo stesso tempo pittorico ed audiovisivo¹⁸. Il successivo passo è quello di immaginare la scrittura filmica, non come un fare estetico, ma piuttosto come un fare *tecnico* nel senso etimologico del termine; il risultato può essere paragonato al meccanismo o alla pratica di costruzione di un'interfaccia grafica o alle forme di scrittura ipertestuali¹⁹. In questo *fare*, l'immagine è uno *spazio collage* in cui, allo stesso tempo ed al di fuori di una logica narrativa, troviamo mescolate insieme diverse sostanze dell'espressione e diversi segni del mondo naturale; le istanze enunciative, ognuna con una propria marca, convivono e si sovrappongono in varie forme, creando una vera e propria *topologia spaziale e temporale* all'interno del testo. Per interpretare analiticamente il rapporto tra diversi piani e sostanze sullo schermo, ci sembra utile riprendere la riflessione sulla scrittura interfacciale ed intertestuale di Alessandro Zinna in *Le interfacce degli oggetti di scrittura*. Nello spazio dell'interfaccia il posizionamento e la creazione delle finestre avviene secondo tre schemi:

1. *La mise en abîme di quadri gerarchici*. La composizione dei quadri è operata secondo un principio di *mise en abîme* o successione gerarchica. Il secondo piano, logicamente successivo al primo, si disporrà sopra il primo oscurando una parte e riducendo la sua grandezza per essere contenuto nel primo.

2. *La mise en abîme di quadri autonomi*. È il caso tipico della maggior parte dei sistemi operativi e dei siti web. In questo caso l'operazione di montaggio si opera non per gerarchia degli spazi ma per stratificazione dei piani. Come afferma Zinna "Il quadro non è inserito in un altro quadro che lo contiene, come accade invece nella *mise en abîme*. Ne consegue che la stratificazione può non rispettare la gerarchia." (Zinna 2004: 204)

¹⁵ (Cfr W. Benjamin: 1966)

¹⁶ La pittura e le arti grafiche lavorano sulla superposizione delle materie in praesentia, credo uno spessore che è tangibile sulla materia della tela. Il cinema, e soprattutto il cinema digitale, riduce tutti gli strati ad un unico significante lineare che è inscrivibile nel solo piano planare del significante. La profondità dell'immagine quindi non fa parte del supporto materiale, ma è un'illusione di senso creata dalle strategie globali/locali che mira a rendere percepibile uno spazio tridimensionale. C'è quindi di mezzo un principio assiologico di iconizzazione e che sottostà, come qualsiasi forma discorsiva, ad un contratto di veridizione tra autore e spettatore. Per una migliore definizione del rapporto tra pittorialità dell'immagine ed immagine pittorico. (Cfr Costa: 2001)

¹⁷ (Cfr Zinna: 2004)

¹⁸ Quello che noi definiamo piano reale non è altro che l'attualizzazione di un livello potenziale in cui in latenza sono contenute tutte le immagini, tutti i suoni o le manipolazioni "infinite", consentite anche dal più semplice dei programmi per composizione di immagine e di montaggio (Cfr Fontanille: 1997)

¹⁹ È importante separare, da un punto di vista analitico, i termini di ipertesto ed ipertestualità. L'ipertestualità è una modalità di funzionamento della scrittura e dell'interpretazione in generale, legata al grado di apertura di un testo (cfr Eco: 1998) che funziona anche in testi classici dai Codex, alle raccolte. Un ipertesto è, invece, una particolare realizzazione di una scrittura ipertestuale, legata all'evoluzione del linguaggio informatico. Il digitale rende le configurazioni testuali, dinamiche, interattive, stratificate, connettabili ad altri insiemi e soprattutto ad azioni e processi. Si tratta quindi di una nuova forma di scrittura, sotto il profilo materiale, tecnologico e sociale: una forma che rivoluziona il rapporto tra scrittura, testo e discorso.

3. *Le composizioni miste*. In questo tipo di scrittura, comune ai sistemi operativi ed alle interfacce grafiche più moderne, sono combinate la necessità di conservare un rapporto gerarchico e logico tra le finestre-inseriti e di guadagnare spazio di visualizzazione. Il risultato è uno spazio multiquadro, in cui l'utente riesce a muoversi secondo logiche e strategie personalizzabili, visualizzando allo stesso tempo i rapporti gerarchici tra sfondo e finestra.

Ritornando al cinema di Greenaway: abbiamo sottolineato che l'immagine sfrutta, fino all'eccesso, le regole del montaggio interno e della moltiplicazione dei piani. La maggior parte delle scene combina tre tipi di campi: uno medio, uno lungo e l'ultimo ravvicinato (l'esempio dei libri in *Prospero's Book* o degli oggetti collezionati nelle valigie di Tulse – fig 4, 5, 6). Ogni soggetto o personaggio condivide sincronicamente la scena con oggetti e personaggi anche appartenenti a diversi ordini espressivi e spazio temporali. In una stessa sequenza, spazi e tempi dialogano tra loro, seguendo o una logica di *avvicinamento spaziale di istanze temporalmente distanti* (fig. 7) oppure di *accelerazione temporale in un unico spazio* (fig. 8). Gli effetti di senso e le figure superficiali, così come le catene sintagmatiche che legano in vario modo lo spazio ed il tempo, si combinano con i contrasti eidetici e cromatici, determinando un *avvicinamento/allontanamento* di figure o di piani, ripresi nelle tre forme di campi possibili.

Lo schema di visualizzazione del narratore è esemplificativo di questa tipologia di usi. 1) il narratore (in formato fototessera) è racchiuso in cornici multiple che si dispongono nella fascia esterna del piano; l'elemento narrativo principale è visualizzato sia sullo sfondo sia in altrettante cornici (fig 9); 2) il narratore si avvicina allo spazio dello sguardo in macchina (figg 10 e 11)²⁰; 3) il narratore (e i suoi doppi) a figura intera appare sullo stesso piano dello sfondo ma rimpicciolito come nel caso del commento del quadro di Ingres raffigurante Madame Moitessier (fig 12).

Tutta una serie d'indizi e d'operazioni eseguite sul piano delle figure, confermano la linea interpretativa che riconduce questo fare alla *scrittura ipertestuale*: la superficie del piano si comporta allora come una vera e propria *superficie/spazio di iscrizione* dove si mobilita, di volta in volta, la sintassi figurativa. All'interno di questo spazio è proprio il montaggio sincretico – la convivenza di segni appartenenti a semiotiche diverse – che genera la multimodalità e la multimedialità del processo.

Seguendo Zinna diremo:

Possiamo allora definire ciò che chiamiamo la multimodalità di un testo elettronico come il risultato di due possibili operazioni di montaggio: 1) il montaggio tra l'elemento topologico e morfologico di sequenze e di segmenti; e 2) la disposizione o la sincronizzazione di elementi riconducibili a semiotiche diverse (tipologia di montaggio tra segmenti e sequenze). Chiameremo il risultato di questa procedura di testualizzazione sincretica su un supporto topologico unità di montaggio (Zinna 2004: 215)

Il processo di categorizzazione e testualizzazione dello spazio è, quindi, strettamente legato alle soluzioni del montaggio. Un film come un ipertesto o un sito web possono adottare due tipi differenti di logiche d'enunciazione dello spazio: una strategia di *superficie* e una di *profondità*. La strategia di superficie suddivide lo spazio in sotto quadri, ognuno dei quali può contenere un livello narrativo proprio: un esempio di questa strategia è lo *split screen*, largamente utilizzato in serial televisivi

²⁰ Abbiamo rintracciato solo 2 occorrenze di questo embrayage nel secondo episodio di Tulse Luper. Lo "sguardo in macchina" vero e proprio è molto raro e coincide sempre con momenti in cui la messa in scena preferisce adottare la strategia della trasparenza annullando quasi del tutto gli inserti e le cornici.

come *CSI* o meglio ancora in *24*, per rappresentare, allo stesso tempo, azioni topologicamente distanti ma che avvengono in sincrono; la logica della profondità ragiona invece per sovrapposizione e per stratificazione del piano. In questo caso le superfici che si stratificano possono rispondere a due stati di esistenza diversi : da un lato l'*opacità* – la finestra in primo piano oscura e nasconde quella in secondo piano – oppure la *trasparenza* – quando i due quadri sono visibili attraverso un gioco di superfici traslucide o permeabili.

Nel web, nei sistemi operativi e negli ipertesti la strategia della trasparenza (fig 13) viene usata solo marginalmente e questo per garantire la riconoscibilità operativa delle gerarchie (un foglio di testo che lasci intravedere il desktop sarebbe una violazione dei criteri di *usabilità* ed interattività di un programma informatico). Nel cinema l'assenza della componente propriamente interattiva fa sì che ogni tipo di strategia enunciativa venga sperimentata: avremo così piani che si escludono a vicenda, quindi, perfettamente opachi, e piani in trasparenza assoluta o parziale che mettono in crisi i rapporti gerarchici e rendono meno marcate le concatenazioni di dipendenza logica.

Da quanto detto fin'ora, dal punto di vista dello spettatore non è facile partecipare ai film multimodali ed espansi di Greenaway. La linearità narrativa, la trasparenza del significante, così come la referenza al reale vengono continuamente sovvertite: i piani si moltiplicano, i punti di vista s'incassano l'uno dentro l'altro come matrisoske; l'immagine si inonda di libri, grafie, quadri e personaggi; a questo si aggiunge l'ossessione per i numeri, le liste e le enciclopedie universali che è un leitmotiv in ogni film: la lista di casi medici in *The Fall*, gli archivi ne *I morti della Senna*, i libri di Prospero, l'alfabeto in *Lo zoo di venere*, le portate di un pasto in *Il cuoco, il ladro, l'amante* etc.

Lo stile di Greenaway sorprende e spesso frustra lo spettatore che si perde tra i continui rimandi, enigmi e citazioni paratestuali ed intratestuali. È uno stile che conserva in trasparenza una *memoria figurativa*²¹ di tutti i passaggi e che gioca sul suo essere un perfetto esempio di *palinsesto*²². È sicuramente un cinema che fa della reiterazione e della ridondanza la marca stilistica più forte e che si avvicina al pensiero premonitore di Eco riguardo *l'opera aperta* o l'opera in movimento. Insomma, è un cinema dell'assurdo, del pastiche barocco, la cui fruizione assomiglia più all'esplorazione di un sito web o alla vista di un museo, che alla visione di un film. Uno spettatore ingenuo non troverà una vera e propria fine, figuriamoci un happy end.

4. Da Moab ad Antwerp, passando la Vaux: la vita di Tulse Luper e la scoperta dell'Uranio

Il progetto multimediale *Le Valigie di Tulse Luper* rappresenta sicuramente la più complessa, labirintica e visionaria opera di Peter Greenaway; la difficoltà di situarla in un solo genere mediale ne è la prova migliore. Ne fanno parte, fino ad oggi, quattro

²¹ Fontanille parla di memoria figurativa come dell'insieme delle impronte, dei ricordi e delle marche lasciate sulla superficie discorsiva durante la fase di modificazione modale e passionale. È la condensazione di questo tipo di memorie corporali che crea una superficie di iscrizione che conserva e preserva l'insieme delle interazioni, dei passaggi delle tensioni esercitate dalla figura-corpo. Tuttavia nel caso del nostro corpus va sottolineato che la memoria figurativa viene delegata solamente alla componente visiva che attraverso una serie di debrayage sensoriali restituisce la componente aptica e sincretica propria alla visione.

²² (Cfr Genette: 1997)

film, un'enciclopedia, due libri –*Tulse Luper in Turin*²³ e *Tulse Luper in Venice*²⁴ - un gioco on line multiplayer che mescola trivia, community e simulazione di mondi²⁵, numerose performance dal vivo, un cd rom, tre Dvd. La trilogia dei film comprende: *The Tulse Luper Suitcases, Part 1: The Moab Story* (2003), *The Tulse Luper Suitcases, Part 3: From Sark to the Finish* (2003), *The Tulse Luper Suitcases, Part 2: Vaux to the Sea* (2004).

La storia e la vita di Tulse Luper è un omaggio alle *Mille ed una notte*, al *Decameron* o ai *The Canterbury tales*. La storia ricostruisce la vita di uno scrittore, Tulse Luper - dal 1928 al 1989 - attraverso 92 valigie disperse nei luoghi dove Tulse è passato, ha vissuto e dove è stato imprigionato. Allo stesso tempo, è una "storia personale dell'Uranio".

La corrispondenza tra le due storie è sottolineata da una complessa simbologia numerica: il numero atomico dell'uranio è il 92, l'uranio è entrato per la prima volta nella tavola degli elementi nel 1928. Ma i giochi di numeri ed i rinvii non sono finiti: si comincia si finisce con due diversi deserti il deserto di Moab e il deserto della Mancuria (nel palazzo Xanadu); ogni valigia contiene 92 esemplari di un oggetto; ogni oggetto fa parte di una lista di 92 oggetti che servono per rappresentare il Mondo. Nel 1992 in una mostra a Vienna è stata esposta un'opera d'arte intitolata *92 objects to represent the world*, ricavata da una valigia di Tulse. Ed ancora 92 personaggi, 92 valigie²⁶: i personaggi e i luoghi si ripetono incessantemente, sviluppando a volte narrazioni simultanee al nucleo centrale della storia. Dal secondo episodio in poi il Tulse Giovane ed il Tulse Vecchio convivono sullo stesso piano, dialogando tra loro o interagendo con i personaggi/narratori (fig. 14).

Questi racconti infiniti, come le storie di Sherazade, non sono altro che il frutto degli elenchi e degli incontri del viaggiatore-spia-scientziato Tulse Luper e delle sue avventure spesso surreali ed oniriche, nelle prigioni o nei luoghi più insoliti (dal bagno di una stazione al palazzo di Vaux).

Quello a cui si assiste, attraverso la visione dei film, la pratica del gioco on line o la partecipazione alle video-performance, non è altro che la *variazione estetica* di un'opera d'arte infinita e *perfettamente aperta* in cui flashback, flashforward, presente e passato, si mescolano e non è possibile determinare un punto di partenza ed uno di fine. Ognuno degli episodi è una navigazione ipertestuale che parte da un punto qualunque di una rete di eventi e continua all'infinito. La metafora di rizoma proposta da Deleuze rende perfettamente conto della portata logico-estetica di questo schema testuale. Il rizoma per Deleuze-Guattari è una metafora che descrive un certo tipo di pensiero postmoderno, sganciato da un prima ed un dopo, che si sviluppa *esponenzialmente* seguendo un movimento reticolare.

Connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ses traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature, il met en jeu des régimes de signes très différents et même des états de non-signes. Le rhizome ne se laisse ramener ni à l'Un ni au multiple. [...] Il n'est pas fait d'unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes. Il n'a pas de commencement ni de fin, mais toujours un milieu, par lequel il pousse et déborde. Il constitue des multiplicités linéaires à n dimensions, sans sujet ni objet,

²³ <http://www.tulseluperinturin.net/>

²⁴ <http://www.tulseluperinvenice.net/tulseluperinvenice.html>

²⁵ <http://www.tulseluperjourney.com/>

²⁶ Ogni singola valigia può contenere un numero infinito di rimandi. Ogni oggetto si collega ad un personaggio, ogni personaggio ad una rete di eventi. Ad esempio, ogni valigia rappresenta un potenziale sviluppo del film: la valigia 46 contiene 92 lingotti rubati dal terzo Reich ad ebrei deportati. Di ogni lingotto si segue il destino: per esempio uno di questi lingotti è stato ottenuto dalla fusione dell'anello nuziale di una giovane sposa ebrea o dai preziosi di un ebreo di Amsterdam; sulla valigia numero 46 è stato già fatto un allestimento teatrale intitolato *Gold – 92 Bars in a crashed car*.

étalables sur un plan de consistance, et dont l'Un est toujours soustrait. [...] A l'opposé d'une structure qui se définit par un ensemble de points et de positions, de rapports binaires entre ces points et de relations biunivoques entre ces positions, le rhizome n'est fait que de lignes : lignes de segmentarité, de stratification, comme dimension, mais aussi ligne de fuite ou de déterritorialisation comme dimension maximale d'après laquelle, en la suivant, la multiplicité se métamorphose en changement de nature. (Deleuze e Guattari 1980 : 31)

Nel nostro caso, se guardiamo bene, siamo di fronte ad una doppia figura rizomatica. Da un lato l'ipertestualità è contenuta nel livello testuale ed il montaggio multimediale si sviluppa all'interno del significante visivo e del piano narrativo. Dall'altro lato il rizoma è anche la marca della fruizione dell'opera nella sua totalità: lo spettatore può sganciarsi dal significante cinematografico e passare, attraverso una serie di pratiche reiterate, dal video gioco alla lettura dei libri, fino alla partecipazione agli eventi mediali che compongono l'intero respiro estetico e linguistico dell'opera. È presente una moltiplicazione ed una delocalizzazione - Deleuze direbbe *deterritorializzazione* - delle figure che appartengono al piano espressivo e delle componenti narrative che vengono rimesse in gioco in una rete di media diversi: cinema, tv, libro, performance.

Con il progetto Tulse Luper assistiamo, dunque, ad un curioso rapporto tra piano dell'espressione testuale e piano dell'espressione delle pratiche d'uso. Pratica e testo si presentano con una conformità tra le macrostrutture sintattiche e semantiche, come a volere sottolineare un modello semiotico "a caduta" o "a pioggia", in cui, attraverso la porosità e le *pieghe* del significante, solamente alcune figure emergono e passano da un livello di pertinenza all'altro.

Ma, osservando più da vicino, ci accorgiamo che il significante ed il piano dell'espressione convocano molto di più di quello che è contenuto nel piano profondo: questa ridondanza di qualità espressive crea un disequilibrio tra la forma del contenuto e la forma dell'espressione. Vedremo nel prossimo paragrafo come questo spostamento verso il *peso* materiale del significante sarà la marca tensiva più consistente nella gestione del valore estetico del film.

5. Il testo plastico: lo spazio-tempo e le istanze di regolazione ritmica

Riflettere sulla dimensione plastica dell'immagine significa interessarsi "sur les rapports entre l'intelligible et le visible" (Floch 1986a: 25). Nell'audiovisivo la relazione sintagmatica non è lineare ma data nella sintagmaticità spaziale; gli elementi plastici sono disposti in una superficie planare ed intrattengono reciprocamente un fascio di relazioni topologiche, inoltre ogni unità distintiva o *formante plastico* può assumere posizioni diverse all'interno dell'organizzazione testuale. La superficie del testo è quindi caratterizzata da un'organizzazione sintagmatica, all'interno della quale si dispone una rete spaziale d'implicazioni reciproche.

La dimensione tensiva del livello plastico nasce dalla natura e dalla disposizione topologica di questi contrasti. Questi ultimi generano una sorta di *rima plastica*, data dall'alternanza dei segmenti forti e dei segmenti deboli - come fossero gli accenti in

una composizione lirica; questa rima che può essere considerata come la ricorrenza di un'*isotopia plastica*²⁷ genera la poeticità ed il valore estetico del testo.

Nell'analisi del nostro piccolo corpus, la dimensione più significativa, attraverso la quale osservare come funzionano le configurazioni tensive, è senza dubbio la componente spazio-temporale. Lasciando da parte i formanti cromatici ed eidetici – che rimangono presupposti ad un certo livello – è possibile, interessandoci ai passaggi ed alla disposizione dei piani, stabilire una tipologia di raccordo tra le figure del tempo e quelle dello spazio. Non è possibile analizzare questo schema figura per figura o sequenza per sequenza: ci limiteremo in questa fase ad eseguire un campionamento dei tratti ricorrenti nella messa in scena in Greenaway. Prendiamo come punto di riferimento il secondo episodio della trilogia di Tulse Luper ovvero *le Valigie di Tulse Luper Vaux to the sea*.

Come abbiamo già accennato, la tensione ed il ritmo nel film giocano nell'alternanza tra accenti forti ed accenti deboli che caratterizzano i contrasti spaziali (sfondo e primo piano) e le logiche di figurativizzazione delle sostanze (opacità o trasparenza delle superfici di iscrizione). L'aspettualità che è implicita in questo contrasto oppone la dimensione del *puntuale* e quella del *durativo*. Questa distinzione si rileverà di grande importanza quando passeremo ad analizzare il tipo di valore tensivo generato dal testo. Vediamo concretamente come.

5.1. opacità vs trasparenza

Nella trilogia di Tulse Luper – e nella maggior parte dei titoli di Greenaway – il contrasto plastico più significativo si esprime nella stratificazione (mobile o fissa) tra sostanze-superfici opache e sostanze-superfici trasparenti. L'alternanza o la compresenza nel piano di entrambi gli stili visivi determina, a livello tensivo, l'attualizzazione e la modificazione dei punti di vista, gli effetti di rilievo e di profondità, il ritmo nella scomposizione del significante e tutte le marche aspettuali legate al modo di figurativizzare il piano narrativo.

Nella tabella seguente abbiamo provato a sintetizzare alcune delle figure semiotiche che vengono modificate dall'opposizione trasparente/opaco:

	Trasparenza	Opacità
Punto di vista	soggettivante	oggettivante
Aspetto	durativo	puntuale
Spazio	continuo (<i>concavo</i>)	discontinuo (<i>convesso</i>)
Tempo	lineare	non lineare

²⁷ (Cfr. Groupe μ : 1992). Un'*isotopia plastica* è la ricorrenza di figure superficiali attraverso le quali combinare le strutture locali dell'enunciato. Un'*isotopia plastica* può agire sia a livello globale dell'enunciato sia a livello locale, attraverso la concatenazione tra le categorie cromatiche, eidetiche e topologiche.

La *strategia dell'opacità*, per recuperare la dimensione sincretica dell'immagine lavora attraverso una serie successiva di *debrayage* (fig15); marca distintamente i limiti dei quadri, spezza l'unità delle figure visive in quadri ed inserti, moltiplica le istanze enunciatriche che si spostano (si traducono – *tra ducere*) attraverso spazi, tempi e forme in un "salto" discontinuo. Facendo tutto questo, reitera incessantemente, quasi ossessivamente, un'aspettualità puntuale e terminativa, un ritmo ricorsivo che si sviluppa, a livello spaziale, non in orizzontale ma in verticale, sfruttando tutte le opportunità espressive date da una temporalità *schizofrenica* o *deteritorializzata*.

La *strategia della trasparenza* (fig 16) all'opposto lascia che il continuum spazio temporale si liberi all'interno del significante visivo. Questo non significa eliminare totalmente la superposizione delle sostanze: la trasparenza permette che tutte le linee e le sostanze siano visibili allo stesso tempo e si compongano secondo linee topologiche o direzionalità che vanno da destra a sinistra, dall'alto al basso etc.

Le due strategie prese insieme non sono mai esclusive, tanto che sono possibili delle strategie miste che mescolano superfici opache, traslucide, membrane, cornici. La sincronicità perfetta non viene mai raggiunta. Perfino nelle sequenze più tradizionali, come quella dell'interrogatorio nel palazzo di Vaux, la linearità della ripresa a 360 gradi è continuamente interrotta da uno stop ed una ripresa in un punto della sequenza audio-visiva antecedente al punto d'arresto. Si direbbe, in questo caso, che il testo giochi con le competenze e le attese del suo spettatore che, proprio quando crede di essere di fronte a una sintassi filmica tradizionale ed è certo di aver lasciato, per un attimo, il modello ritmico *continuo vs discontinuo, durativo vs puntale*, si ritrova una nuova strategia di mobilitazione dei punti di vista ed una *non-duratività*, reintrodotta nel piano del significante.

Se si considera la tensione sintagmatica come la capacità di un testo di generare attese ed il *valore tensivo* come lo scarto tra il momento di generazione dell'attesa, cognitiva o pragmatica, e la sua realizzazione, allora, possiamo dire che in Greenaway questo scarto assume valori molto alti. L'imprevedibilità delle modalità di visualizzazione, l'aleatorietà del rapporto tra valore *intensivo* o *estensivo* del piano/inserto sono significativi per quanto riguarda il ritmo dell'espressione.

Non si tratta però di una tensione cognitiva, come dettaglieremo nel prossimo paragrafo: lo spettatore è portato, molte volte, a distrarsi dal racconto vero e proprio per abbandonarsi all'attesa di quello che avverrà sul piano espressivo. La domanda più frequente non sarà, quindi, cosa capiterà a Tulse Luper? Riuscirà ad evadere o come evaderà da questa o quella prigione? Ma piuttosto: come il film ci farà assistere all'evasione? Quali altri strani giochi di sovrapposizione/transizione o citazioni appariranno sullo schermo?

Il testo gioca nel creare delle attese espressive e nel disattenderle o espanderle sistematicamente, facendo entrare lo spettatore in un ordine del *non atteso*, dell'improvviso e del *non perfetto*. Non solamente la non perfezione si manifesta nel sorprendere ma anche nel confondere e distrarre, facendo partecipare, direi quasi parteggiare, ad un punto di vista per svelarne, alla fine, l'artificialità. Un caso esemplare di questo fenomeno è il trattamento dello spazio più vicino alla cornice esterna. Questa soglia, usata nel cinema classico per posizionare gli sguardi in macchina, in Tulse Luper viene marcata raramente come un accento forte; è piuttosto lo spazio del commento, della descrizione, come dimostra chiaramente la figura 12 e 25.

A prima vista ci troviamo di fronte ad un'espansione del quadro di Ingres *Madame Moitessier*: se osserviamo bene, la figura del narratore, che normalmente è inserita all'interno di un quadro, è ripresa a figura intera e posizionata "a distanza" dallo

sfondo, come per sottolineare una distanza tra l'osservatore e l'oggetto osservato. Subito dopo il quadro si scompone in sezioni e parti più piccole, che sembrano *dare vita* alla tela e venirci incontro. Il movimento delle sostanze pittoriche annulla la distanza percepita nello spazio tridimensionale e sottolinea il contrasto tra il punto di vista e la modalizzazione cognitiva del narratore e del lettore. È questo solo uno dei numerosi esempi di questa dialettica ritmica che stabilisce una relazione sintagmatica tra un percepito, la sua negazione e la sua ricomposizione su un altro piano sensoriale.

Questi continui giochi tra quadri che si ripetono, testi che scorrono in obliquo, piani che dallo sfondo emergono in superficie sottolineano due caratteristiche molto importanti:

1. *la profondità dell'immagine e la sua percorribilità*
2. *la stratificazione del significante e la sua apertività*

5.2. Il significante tridimensionale

La modalità di rappresentazione del movimento, da una posizione *soggettiva* ad una *oggettiva*, da un ambiente-spazio all'altro, ci fa interrogare sulla dimensione e la qualità dello spazio rappresentato. Comprendiamo subito che non può essere uno spazio bidimensionale, poiché troppe volte il film ci mette di fronte al fatto compiuto e ci proietta in uno spazio a tre dimensioni.

Numerose volte in tutti e tre i film si sperimenta un passaggio tra un piano 2D ad un ambiente 3D. Eppure, l'ambiente 3D è solo una delle possibilità per rappresentare il rapporto spazio tempo attraverso il movimento. In ognuno dei casi si tratta di pensare ad una serie di soglie che regolano il passaggio tra spazi e tempi. La specificità di queste zone di *conversione sensibili* è data dal valore di scarto ritmico che esiste tra due sostanze che si sovrappongono o dal passaggio da un piano all'altro.

Il passaggio del movimento da una finestra all'altra si trasmette attraverso 4 modalità:

1) tempo sincopato in spazi discreti: (fig 17) nelle tre finestre viene ripreso un particolare della scena di fondo, ma con tre intervalli di tempo diversi che si raccordano alla fine;

2) tempo sincopato in spazi continui: (fig 14) il Tulse giovane e vecchio, (fig 18) l'interrogatorio nel palazzo di Vaux;

3) tempo lineare in spazi continui: (figg 19a, 19b) la carrellata sullo schizzo dal centro verso il basso;

4) tempo lineare in spazi discreti: (fig 20a) nelle tre finestre il documentario sul fascismo è proiettato in sincrono, come dimostra il cronometro in ognuna delle immagini; (fig 20b) la stessa immagine temporale ripresa da tre punti di vista diversi; (fig 21) nel giardino di madame Moitessier una veduta immobile e frontale degli invitati viene mobilizzata attraverso l'ingresso dei personaggi in inserti discreti che si ricompongono alla fine;

Le 4 tipologie non sono però esclusive ed esistono casi difficilmente riconducibili ad un unico raccordo spazio-tempo.

Esempio 1. Il tableau vivant nel foyer del cinema – Figg 22, 23

Ci troviamo nel foyer del cinema dove Tulse Luper lavora come maschera. Le immagini ci mostrano una specie di *tableau vivant* dove i protagonisti completamente immobili discutono di relazioni amorose. Il livello plastico dell'immagine utilizza un'inquadratura fissa per ritagliare la porzione di scena. All'immobilità dell'inquadratura fa da contraltare a un movimento interno: lo sfondo appena distinguibile ed il primo piano, occupato dai quattro personaggi, viene scomposto in finestre sovrapposte che ingrandiscono o rimpiccioliscono diverse parti dei corpi. Invece di inserire micro racconti paralleli, in quest'esempio, si mobilita il punto di vista attraverso la declinazione delle proprietà di esclusione e di rilievo degli inserti che commentano, riproducono (replicano) spostando direzionalmente il contenuto visivo.

Le unità di montaggio usano una logica di *esclusione* e di *mobilità*: gli inserti, è vero, nascondono una parte del corpo, sottolineando la discontinuità degli spazi, ma si spostano allo stesso tempo fino a coincidere e fondersi con la parte rappresentata, in un movimento che segue le linee topologiche *alto/basso, destra/sinistra*. Inoltre la variazione è spesso marcata dalla conversione cromatica dal bianco/nero al colore. Solo in un secondo momento nella stessa scena si inserisce una cornice all'interno del quale passa una sequenza del film *Boudu sauvé des eaux* di Jean Renoir.

Esempio 2. Ingres e i ritratti di Madame Moitessier. Fig 24, 25,26

Il narratore analizza l'origine dei ritratti di Madame Moitessier dipinti da Ingres. Il primo quadro cattura l'età della donna al momento stesso dell'atto del dipingere; il secondo quadro invece, cominciato prima del primo, ma finito dopo, raffigura Madame Moitessier ancora giovane in un periodo della sua vita antecedente alla realizzazione del primo quadro.

Mentre nella sequenza del cinema assistevamo ad una composizione *quasi* pittorica, adesso ci troviamo a guardare un vero e proprio *quadro*. La visione museale viene recuperata attraverso la presenza di un piano perpendicolare, marcato dalla presenza della figura del narratore-commentatore che sottolinea una distanza percettiva (distanza che si ridurrà grazie al movimento ed al decoupage delle porzioni della tela).

Mentre nel primo caso (fig 22) la densità e riflessività dell'immagine seguivano una logica inclusiva (assenza di un punto di focalizzazione univoco), in questo esempio è all'opera un principio di manipolazione cognitiva operata attraverso la mobilitazione della valorizzazione spaziale.

In ambedue gli esempi c'è all'opera un principio di manipolazione di uno spazio che non è più bidimensionale ma tridimensionale: nel primo caso la tridimensionalità è data dal movimento d'avvicinamento-allontanamento delle sezioni mobili, nel secondo caso dalla visualizzazione della distanza tra il narratore ed il quadro – la banda grigia in basso sulla quale si posiziona il narratore e che determina anche la nostra distanza dalla tela.

Esempio 3. Pedalare dentro una valigia figg 27,28,29

Nella coppia di immagini 27 e 28 passiamo da un movimento prospettico in profondità ad una visualizzazione esterna, tridimensionale, dello stesso movimento. Insieme alla fig 29 che, in un altro episodio, rappresenta l'immagine speculare della prima, si ricompono un segmento in cui si passa da una soggettivazione interna ad una oggettivazione esterna del punto di vista. Ognuna di queste occorrenze è possibile solo grazie alla presenza di uno spazio vivibile e modulabile a piacimento, in cui i punti di vista si mobilizzano, si stratificano e si pluralizzano. La stabilizzazione di uno sguardo è solo uno de tanti fenomeni di senso che vengono messi in gioco, tra tutti quelli possibili, e che fa capo ad un attante mobile. Non c'è limite alla composizione plastica né alla declinazione della categoria temporale ed al rapporto con lo spazio, sia quello virtuale sia quello attualizzato/realizzato.

Per concludere, la temporalità e la spazialità dentro e fuori la rappresentazione sono frutto quindi di un sincretismo tra il movimento spaziale interno ed il movimento temporale esterno. Il rapporto ritmico che s'instaura tra il tempo e lo spazio fa parte di una dialettica tra quelle che Deleuze ha chiamato: *immagine affezione*, *immagine azione* ed *immagine percezione*. L'immagine affezione si comporta da staffetta e sposta il movimento dall'uno all'altro estremo dell'azione e della percezione.

...tra i due vi è l'affezione che ristabilisce il rapporto; ma precisamente, nell'affezione, il movimento cessa di essere movimento di traslazione e diventa movimento di espressione cioè qualità. (Deleuze 1983: 85)

Riprendiamo questa definizione, che ci sembra pertinente per la nostra analisi, per sottolineare la funzione regolazione e che l'immagine *affezione* svolge nel raccordare tempi e spazi diversi, nello scandire come un metronomo il ritmo, regolando gli accenti deboli o forti.

L'allestimento aspettuale cambia velocemente in questo piano spaziale dove il movimento taglia, incolla, riesuma dal passato o trasporta dal futuro, oggetti e/o personaggi. L'esempio più semplice è la convivenza su uno stesso piano, spalla a spalla, del Tulse giovane e del Tulse vecchio: il piano spaziale è lo stesso, quello temporale è diverso. Il sonoro, infine, è leggermente asincrono: sentiamo le stesse parole, ma con uno scarto di qualche millesimo di secondo che sottolinea la non perfezione della coesistenza delle figure temporali.

5.3. L'apticità del significante

In Tulse Luper la maggiore o minore densità visiva ed i contrasti plastici determinano una marcatura più o meno forte del ritmo e delle rime plastiche. Le istanze ritmiche tra momenti di densità figurativa *forte* e densità figurativa *debole* si traducono in momenti in cui predomina la pluralizzazione del punto di vista o la riduzione dello stesso. Le rime testuali garantiscono una coesione testuale ed un rimando al significante poetico, riducendo tutti i contrasti ma allo stesso tempo segmentando gli scarti e gli accenti in rapporto alle zone atone²⁸.

²⁸ Il campo sensoriale della visione realizza una zona che Fontanille chiama di "conversione eidetica" che cerca equilibri tra le forze in gioco cercando di gestire i disequilibri, i contrasti, per convertirli in forme figurative. (Cfr Fontanille 2004: 121)

Le istanze di regolazione ritmica svolgono un ruolo importante per la coerenza e coesione testuale: esse agiscono attraverso la reiterazione dello spazio e del tempo e la riflessività dei personaggi e dei punti di vista, regolano il movimento centrifugo e/o centripeto della sintassi dei piani e delle unità di montaggio in verticale in orizzontale, in rilievo o in profondità. Si comportano quindi come dei veri e propri *connettori* e trasformatori tra modi di esistenza semiotica o tra diversi valori ritmici di grandezze semiotiche: dalla virtualizzazione o potenzializzazione dei piani alla realizzazione o attualizzazione dei quadri e viceversa.

I valori ritmici dispongono sul piano del sintagma – lo rendono chiaramente discreto – il fenomeno di tattilità dell'immagine, reso possibile dal grado di integrazione delle sostanze dense ed opache o rarefatte e liquide. La materia pitturale o testuale è tendenzialmente instabile imprevedibile: a volte lascia vedere la trama sottostante o al contrario la inibisce del tutto (o in parte). La superposizione, da un lato, e la selezione e la successione della materia, dall'altro, fanno parte di un sistema che si lascia percepire non come una proiezione ma come un'emergenza *attraverso* la materia, come una tensività interiore al testo che cerca di debordare dal suo supporto, dimostrando dei valori di *resistenza* tra l'esterno e l'interno.

Sia le tracce lasciate dal fare interpretativo, sia l'eccesso delle sostanze sovrapposte nel testo si depositano sulla superficie esteriore del significante - ne costituiscono la memoria figurativa - fino a trasformarla in una tela, dove gli strati creano, appunto, uno spessore « *tattile*»: è questo il modo detto *aptico* che riproduce alcuni tratti del sentire tattile per dare l'impressione di toccare con lo sguardo la superficie di un oggetto. È anche il modo tipico di funzionare del campo sensoriale della visione che attraverso ripetuti debrayage sensoriali ricostruisce *sinteticamente* le proprietà di altri canali percettivi.

6. Le strategie tensive

Negli esempi considerati il livello plastico ed in particolar modo la dimensione spazio temporale, manipolata dal montaggio, agiscono come dei condensatori di tratti plastico-figurativi ed esercitano una manipolazione tensiva sul livello discorsivo. Nel caso di *Tulse Luper* distinguiamo tre tipi di tensione all'opera:

- Una tensione cognitiva,
- Una tensione pragmatica
- Una tensione sensibile (*estesica*)

Limitatamente all'analisi del piano dell'espressione, la tensione generata in *Tulse Luper* è un percorso *a tappe* in cui si realizza un passaggio ed una continua mobilità tra i tre tipi tensivi. Lo spettatore compie un percorso cognitivo per tentare di ridurre le eterogeneità ed un percorso pragmatico di partecipazione-avvicinamento-attraversamento degli strati disposti. Questo movimento genera una sollecitazione dell'investimento corporeale che si dispone sul testo e dentro il testo, seguendo le varie strategie, da quest'ultimo, proposte. Il contrasto ritmico tra il puntuale ed il durativo e tra discontinuo e continuo, come in un'altalena, orchestra il passaggio dal momento di tensione cognitiva a quella pragmatica fino a quella estesica.

A lungo andare, percorrendo il testo, ricostruendo il puzzle dei racconti lo spettatore partecipa al gioco enunciativo della superficie del significante. Così come Greenaway, nelle numerose video-performance, sostituisce scene o sovrappone sequenze, così lo spettatore è chiamato a partecipare ad un conflitto tutto giocato sul

piano dell'espressione. Questo percorso è segnato dalla persistenza di uno stato di *vertigine cognitiva*, per quanto riguarda la disposizione e la circolazione dei saperi e di *dislocazione dell'azione* – attraverso il cambiamento e la moltiplicazione dei punti di vista e dei *debrayage* enuciazionali - da un punto di vista pragmatico. Il punto d'incontro tra queste due tensioni, che non sono mai percepite come complete, è il piano della *tensione estetica* dove le figure del mondo s'incontrano con il soggetto *sensibilizzato*.

In conclusione il livello tensivo del piano plastico genera un contrasto tra forme sensibili e forme intelligibili: questo contrasto che opera in uno spazio composto come un collage, come una superficie concava o convessa in cui s'inseriscono, con una logica tra trasparenza ed opacità, i vari quadri o personaggi, determina la proprietà del *guizzo estetico* così come lo definisce Greimas in *L'imperfezione*.

Così, più che la tensione cognitiva che cerca da un lato di ricomporre gli indizi della storia, più che la tensione pragmatica legata all'azione dei personaggi quello che opera nel corpus analizzato è una tensione *sensibile*, estetica, che parte dai formanti plastici del quadro.

6. Il montaggio non sequenziale e la partitura visiva

Non c'è nessun dubbio che la sintassi figurativa, propria del significante, si basi su un meccanismo sinestesico e sulla compresenza sullo stesso sintagma di materie espressive diverse. Questo assunto sta alla base della visione cinematografica di Ejzenstejn per il quale l'audiovisivo "si basa, certamente, sulla sinestesia, cioè sulla capacità di ricondurre ad unità tutte le diverse sensazioni apportate dalle diverse sfere dei vari organi sensoriali" (Ejzenstejn 1981: 313).

Tra i padri del cinema Ejzenstejn è stato certamente il primo ad avere analizzato e prospettato un rapporto suono/immagine o immagine/immagine (nel caso del montaggio) non lineare. È sua l'invenzione del modello di *montaggio verticale* o delle *attrazioni*.

Certamente tutti hanno visto una partitura orchestrale. Vi sono diversi pentagrammi, in ognuno dei quali è scritta la parte di un particolare strumento o di un gruppo di strumenti affini. Ogni parte è sviluppata graficamente in senso orizzontale. Ma non meno importante è la struttura nel senso verticale che collega tutti gli elementi dell'orchestra, ciascuno entro una data unità di tempo.[...] Allorché dall'immagine della partitura musicale passiamo a considerare la partitura audi-visiva, vediamo che alle parti strumentali deve essere aggiunta una nuova parte: e cioè, un «pentagramma» di elementi visivi in successione, e corrispondenti, secondo le proprie leggi, al movimento della musica e viceversa. (Ejzenstejn 1964: 270-271)

Quello che Ejzenstejn teorizza è messo in pratica in due film in particolare: *Ivan il Terribile/La congiura dei Boiardi* e *Alexandr Nevskij*. A livello espressivo nel primo si approfondiscono il valore del rapporto tra il primo piano e lo sfondo (fig 30), la sperimentazione cromatica (fig 31) e una serie di strutture "semisimboliche" che legano il personaggio tematico di Ivan e la rappresentazione del suo corpo. Nell'*Alexandr Nevskij* l'attenzione si sposta sul sistema semisimbolico tra la struttura topologica e cromatica dell'inquadratura e il piano narrativo (tra tutte l'opposizione *bianco/nero, esteso/spezzato* contro la valorizzazione modale *male/bene*): il livello plastico lavora attraverso linee, densità ritmi pieni e vuoti che traducono visivamente

la partitura musicale di Prokofiev, composta passo passo per accompagnare e modalizzare il film (fig 32, 33)²⁹.

E' in questo quadro che viene elaborata la teoria del "*montaggio delle attrazioni*" ovvero l'idea che alla base della composizione verbo-visiva stia il principio dell'arbitrarietà e del conflitto fra gli elementi che compongono una narrazione. Per Ejzenstejn un montaggio delle attrazioni nasce attraverso tre fasi: 1) un montaggio all'interno dell'inquadratura, che compone le immagini come un significante pittorico; 2) il movimento all'interno dell'immagine: in altre parole la componente narrativa e l'effetto sullo spettatore creato dalla partecipazione al racconto di un certo tipo di storie o personaggi; 3) il montaggio audiovisivo vero e proprio che collega linea visiva e banda sonora attraverso una correlazione simbolica tra colore, forma, movimento, ripresa (sintagma visivo) e, musica, silenzio parola (sintagma sonoro). I tre tipi di montaggio devono agire simultaneamente, in orizzontale e verticale, per creare una linea di sollecitazione emotiva tra il motivo (il significante) e il tema (il significato-la narrazione).

Questa *sensibilizzazione* emotiva prepara il terreno per rendere possibile nello spettatore un'importante esperienza: il collegamento tra l'immagine mentale o *immaginità* (*obraz*) ed il pathos dove per pathos si intende l'effetto che si instaura tra il coinvolgimento sensibile dello spettatore e l'elaborazione personale del *tema*³⁰. È la costituzione di questo rapporto che definisce la poeticità dell'immagine o della sequenza, che si basa quindi sui contrasti tonali (visivi e sonori) interni o esterni alle inquadrature.

Il pathos di una sequenza cinematografica è quindi il momento in cui la "*materia delle libere impressioni*" si libera da un obbligo nei confronti della raffigurazione classica – che per Ejzenstejn appartiene all'ordine del denotativo – e sviluppa il piano dei contrasti visivi – materie e forme espressive che connotano la ricezione; tutto questo rimanendo fortemente ancorata al piano narrativo che deve portare sulla scena dei soggetti a forte valore mimetico (personaggi storici, eroi, grandi eventi). Ejzenstejn definisce così questo processo:

Ala percezione, alla sensibilità del creatore si offre una data immagine contenente quel tema emotivo che il creatore sente di dover esprimere. Compito del creatore è di trasformare quest'immagine in una serie di rappresentazioni parziali che servano di base alla costruzione generale e che, associate e giustapposte, evocano nell'animo dello spettatore – o lettore, o ascoltatore – la stessa compiuta immagine che inizialmente si era presentata all'artista. (Ejzenstejn 1964: 271)

L'effetto estetico di cui parla il regista è un fenomeno complementare alla sollecitazione emotiva che nasce dall'omologia strutturale tra opera d'arte e fenomeni organici³¹ e che recepisce, in un certo senso, la visione kantiana del fatto estetico. I

²⁹ Possiamo trovare un esempio di questo legame nei titoli/motivi che accompagnano le sequenze del film: - Molto andante iniziale (la Russia dominata dai Mongoli), Lento-Più mosso (canzone), Largo- Andante (cavalieri teutoni a Pskov), Allegro risoluto-Corale (discorso al popolo russo), Adagio-Moderato-Allegro-Moderato (battaglia del lago di Peipus), Adagio (esequie degli eroi), Allegro ma non troppo (entrata trionfale dei russi a Pskov)

³⁰ In la *Natura non indifferente*, Ejzenstejn riesce a far coincidere il lato razionale e il lato sensibile dell'immagine grazie al concetto di montaggio verticale cioè alla individuazione di una linea plastica che deve risultare dalla scomposizione verticale delle singole linee tematiche, musicali, spaziali etc. Riprendendo un concetto kantiano espresso nella *Critica del giudizio*, possiamo parlare di "libero gioco delle facoltà" tra il pensiero e il corpo, tra natura intellettuale dell'immagine e natura pulsionale

³¹ Kant affronta il problema dell'arte e del giudizio estetico nella *Critica del Giudizio*. L'opera d'arte "bella" deve necessariamente soddisfare le esigenze della "necessità naturale". È naturale nel senso che rispetta le leggi della natura e si dà al giudizio come "se fosse" un prodotto della natura stessa. Questo assunto basa il giudizio estetico sul sentimento del bello ovvero quando noi percepiamo la bellezza e realizziamo l'accordo tra l'oggetto sensibile (ciò che percepiamo e su cui "riflettiamo") e l'esigenza di libertà (ciò che noi liberamente sentiamo).

fenomeni organico-percettivi propri dell'arte agiscono secondo un principio del *movimento della materia*, ovvero un passaggio da sistemi espressivi a sistemi di rappresentazione diversi: figure, colori, colonna sonora sono organizzati e tenuti insieme *dall'organicità dell'opera d'arte* e da questa ricondotti alla specificazione dei *motivi* e del *tema*. Il modello compositivo che, come abbiamo visto nei passaggi precedenti, ne deriva è un modello attivo e dinamico che, attraverso il conflitto tra forme e sostanze differenti, vuole portare fuori, fare uscire da sé lo spettatore, avvicinandolo all'oggetto artistico, e procurandogli così un'esperienza estetica. Anche qui, come nell'interpretazione greimasiana dell'estetica, l'aspetto rilevante è quello dell'*estasi*, intesa letteralmente come *ex-stasis*: in pratica tutto ciò che costringe lo spettatore ad uscire fuori da sé stesso, a spezzare con l'immobilità di un determinato sentire, per andare incontro all'oggetto del desiderio.

Uscire da sé non è uscire dal nulla. Uscire da se stessi implica necessariamente il passaggio a qualcos'altro, a qualcosa di qualitativamente diverso o contrario rispetto a quel che precedeva. [...] La componente patetica è un'incessante estasi (isstupleine), un'incessante uscire fuori di sé: un salto continuo da una qualità all'altra, che interessa ciascun singolo elemento e livello dell'opera a misura che il contenuto emozionale della sequenza, dell'episodio, della scena, dell'opera stessa aumenta progressivamente fino a raggiungere un massimo di intensità. (Ejzen_tejn 1981: 41)

La modernità di questo pensiero, ed il fatto che abbiamo voluto inserirlo in questa breve parentesi, sta proprio nel fatto di avere intravisto l'importanza delle correlazioni tra gli elementi plastici del piano dell'espressione audiovisivo e la stratificazione del significante. L'immagine cinematografica per Ejzenstejn non è un piano bidimensionale ma potenzialmente tridimensionale in cui potere orchestrare, come una partitura musicale, diversi piani come fossero strumenti che suonano in accordo o contrappunto. Il montaggio è il *logos* che regge le componenti visive ed è, prima di tutto, un fatto di tensione e di conflitto, non solo all'interno della sintassi filmica ma anche della singola cellula di montaggio:

L'inquadratura non è affatto un elemento del montaggio. L'inquadratura è una cellula del montaggio. [...] Ma che cosa dunque caratterizza il montaggio e quindi la sua cellula o inquadratura? Lo scontro. Il conflitto di due pezzi opposti l'uno all'altro. (Ejzenstejn 1964: 36)

7. Conclusioni Per una tipologia del cinema digitale da Greenaway a Sokurov

Se dovessimo cominciare una storia delle sperimentazioni sul significante cinematografico dovremmo partire dalle avanguardie e dagli ambienti *Dada* e surrealisti dei primi del '900. Mentre negli Stati Uniti si consolidava il montaggio parallelo e l'iconografia del montaggio dei piani alla Griffith, in Francia un gruppo di artisti sperimenta il cinema "alterando" la superficie della pellicola o componendo inquadrature come tele in movimento. *Anemic Cinema* di Marcel Duchamp, *Entracte* di Francis Picabia e René Clair, *Emak-bakia* di Man Ray sono solo alcuni titoli di questo "modo pittorico" di vedere e fare il cinema che allora si chiamava ancora *cinematografo*.

Dalla preistoria del cinema al cinema digitale il passo è lungo, anche se nell'intervallo altre forme medialità hanno preso e *rimediato* alcune delle varianti

stilistiche delle avanguardie per adattarle a nuovi generi. È questo il caso delle forme brevi dell'audiovisivo, dell'animazione o più in generale della "scrittura" digitale o interattiva³².

La contrazione temporale nei trailer, negli spot o nei videoclip rende necessaria una selezione di figure significative ed impone un linguaggio fatto di ritmi e di contrasti forti sia sul piano del contenuto che su quello dell'espressione. Così quello che non rientra nei canoni del cinema classico è una marca ed uno stilema generico in un altro medium, cambiando le condizioni di produzione e di fruizione del sistema testuale.

Un altro genere cinematografico, la cui evoluzione deve molto alle sperimentazioni degli anni '20 e '30 sulla materialità ed il modello di composizione pittorica, è l'animazione. Già Ejzenstejn aveva visto nel cinema di Disney³³ un modello di sviluppo alternativo e, per un certo senso, contrapposto al modello classico: l'innovazione in questo caso non sta tanto nell'invenzione o nell'adattamento di storie, quanto nell'assoluta libertà di produrre nuove forme e colori, secondo un'estetica fatta su misura su un tavolo da disegno. L'estetica del linguaggio di animazione trova in se stessa la misura ed i limiti del proprio universo, potendo fare a meno del reale fotografico e concentrarsi sui meccanismi di creazione di forme, colori e suoni. Sta proprio in questa libertà il punto di contatto tra Ejzenstejn e Walt Disney e che si esprime nella medesima concezione strutturalista e costruttivista del linguaggio cinematografico.

Tra il cinema di animazione ed il cinema digitale il passo è, ora, veramente breve. Nel cinema digitale, come per l'animazione, l'immagine è un prodotto di sintesi che può fare a meno di un referente, o meglio, replica il referente e appiattisce tutte le differenze tra quello che è *referenziabile* (ovvero ripreso dal vero) e quello che non lo è. Tutto il problema dell'immagine, la trasparenza, l'opacità, il movimento continuo o discontinuo, la sintassi filmica non sequenziale o non lineare, il montaggio verticale o orizzontale, diventano semplici effetti o movimenti da realizzare tra le sostanze e dentro le sostanze all'interno dello spazio modulabile di un programma informatico.

Il problema della composizione del quadro non è certo una novità nel campo dell'analisi delle arti visive o della storia dell'arte. Non possiamo certo fornire in queste poche pagine una trattazione esaustiva dell'argomento: per il momento ci limitiamo ad accennare come l'avvento dell'immagine sintetica o della fotografia digitale rimettano in causa problemi – vecchi come il cinema – circa la verosimiglianza, il rapporto tra rappresentazione e significato, tra porzione del quadro e porzione del reale.

Su questo argomento rimandiamo brevemente al saggio di Roland Barthes sulla fotografia *La camera chiara*, dove Barthes sostiene che la singolarità dell'immagine fotografica consiste nel conservare un passato, un *è stato*; cioè una qualità relativa ad una cosa necessariamente reale, che è stata posta dinanzi all'obbiettivo e senza di cui non vi sarebbe fotografia alcuna, che perdura nel tempo, riproducendo un istante oramai lontano. Rispetto alla fotografia e alla pittura il cinema combina, allo stesso tempo, un *è stato* e un *è*, rappresentati rispettivamente dalla ripresa originale, per forza differita, e dallo scorrere delle immagini in successione.

L'immagine di sintesi si compone all'incrocio di queste forme rappresentative: è totale come l'immagine fotografica, come la pittura non ha bisogno di una necessità del referente e come il cinema può animarsi in movimento e si costituisce come atto di montaggio tra diversi elementi. Una sequenza cinematografica girata e montata in digitale non è altro che una composizione "fluida", che deriva da un'elaborazione numerica: le forme, i personaggi, i dettagli come gli sfondi possono benissimo non

³² (Cfr Pezzini: 2002)

³³ (Cfr Ejzenstejn: 2004)

avere nessun contatto con la ripresa dal vero, ed essendo assimilabili ad un codice numerico, sono trattati allo stesso modo di qualsiasi altro parametro, come la forma, la grandezza, il movimento ecc.

La conseguenza più rilevante di tale dimensione è che per la prima volta siamo in grado di produrre immagini che possono fare del tutto a meno di elaborare una traccia impressa su un supporto sensibile e dunque possono prescindere del tutto da una base fotografica e riproducibile. Il cinema digitale si avvicina alla pittura: una pittura che agisce dinamicamente nello spazio del computer sovrapponendo materie, disegnando oggetti e forme. La manualità del grafico si confonde con quella dell'artista visivo che manipola, immagine per immagine, tramite un pennello, dipingendo e disegnando su una sostanza formata da elementi eterogenei.

Con il trattamento digitale è dunque possibile creare una realtà completamente sganciata da un referente "reale". Non c'è più bisogno di qualcosa che rifrangere la luce: un oggetto da mettere davanti alla cinepresa. Anzi non c'è neanche più bisogno di una cinepresa. Lo dimostrano i numerosi lungometraggi di animazione da *Toy Story* (1995) di John Lasseter e Pixar fino alla trilogia di *Shrek* della Dreamworks.

Combinando tra loro l'apparente obiettività della fotografia, la soggettività interpretativa della pittura e la mobilità senza restrizioni dell'animazione manuale, l'animazione a tre dimensioni del computer potrebbe ridefinire la cultura delle *immagini in movimento*. Il realismo cinematografico perde il suo dominio per diventare una delle tante opzioni possibili che un'immagine può proporre seguire. A queste condizioni cambia non solo il valore ontologico di quello che si dà a vedere ma anche il contratto implicito tra il lettore e l'autore o il lettore ed il testo. Quello che il testo chiede al suo fruitore non è tanto l'accettazione di un contratto veridittivo o la soluzione di un mistero, quanto la condivisione di un valore propriocettivo legato alla percezione delle qualità sensibili dell'immagine ed ad un'infinita apertura delle interpretazioni possibili del racconto.

Una volta arrivati alla fine della nostra analisi possiamo abbozzare una tipologia di stili, rispetto all'uso digitale dell'immagine cinematografica: ai poli opposti ci saranno Peter Greenaway con il suo cinema ipermediale e dall'altro Aleksandr Sokurov con un cinema completamente *trasparente*³⁴, fatto di un unico piano sequenza che con un movimento fluido e continuo attraversa i tempi e gli spazi come ne *L'arca Russa*³⁵ (fig 34). A metà di questo continuum si fa spazio una divertente quanto originale integrazione tra ripresa dal vero ed animazione, cioè i film di Richard Linklater *A Scanner Darkly* (2006) (fig 35, 36, 37, 38) e *Weaving Life* (2001) (Fig 39, 40). Con questi film, che utilizzano la tecnica del Interpolated rotoscoping, assistiamo a qualcosa di nuovo nella storia del cinema³⁶: le varie parti del film vengono riprese dal vero con attori in carne ed ossa e scenografie reali, poi in fase di postproduzione un

³⁴ A. Sokurov dirige nel 1999 *L'arca russa*. Il film è un unico piano sequenza di 120 minuti, in cui attraverso una soggettiva mobile osserviamo il passaggio dei secoli all'interno di un unico luogo, il palazzo dell'Ermitage di San Pietroburgo. La camera coincide con il punto di vista del narratore che segue gli incontri e le peregrinazioni di uno scrittore dell'800 all'interno dei saloni dell'Ermitage dove si succedono balli, parate, incontri con personaggi storici e con ignari turisti che commentano i quadri della collezione.

³⁵ Il film racconta in un unico piano sequenza ed in soggettiva il vagare di un personaggio, di cui sentiamo solo la voce, all'interno dell'Ermitage. L'unica persona che può vedere questo visitatore è un diplomatico francese, il Marchese de Custine. La soggettiva accompagna il marchese durante tutto il suo percorso nel palazzo. All'interno delle stanze, lungo i corridoi, i due protagonisti attraversano la storia russa: personaggi storici (Pietro il Grande, Caterina II, gli Zar Nicola I e II), balli e ricevimenti, fino alle sale dove moderni visitatori ammirano la collezione del museo. Il film è stato interamente girato in digitale con una videocamera Sony HDW-F900 appositamente creata. Al film hanno lavorato più di 4500 persone, tra cui 867 attori, 3 orchestre e 22 assistenti alla regia. Il video è stato registrato in formato non compresso su un hard disk speciale che poteva contenere fino a 100 minuti di filmato.

³⁶ Sia in *Weaving Life* che in *Scanner Darkly* Linklater ripropone la stessa sperimentazione estetica ottenuta grazie all'uso di tecnologie digitali: il girato di base è un normale *live action*, successivamente con un processo conosciuto come *Interpolated rotoscoping* l'immagine reale viene convertita in animazione grafica digitale. La stessa tecnica è stata usata per la prima volta per la versione animata de *Il Signore degli Anelli* (1978) di Ralph Bakshi, oppure in *Polar Express* di Robert Zemeckis.

programma campiona le immagini, sostituendo ad un significante "referenziale" un significante da "cartone animato"; il risultato è una strana immagine più reale e dettagliata che qualsiasi altra forma di animazione ma sufficientemente stilizzata da fare riconoscere soglie e limiti tra i due modelli.

Il caso di *Tulse Luper*, all'interno del panorama del cinema digitale, c'è sembrato, fin dall'inizio, un buon esempio per parlare di sostanze e di un linguaggio proprio al piano dell'espressione. Abbiamo analizzato il nostro corpus, cercando di non discostarci troppo dal piano del significante e dai valori ritmici veicolati dal livello plastico e figurativo. Ovviamente, questo tipo di ricerca, senza il suo piano dell'contenuto risulta incompleta. Troppo poco è stato detto riguardo alla storia, anzi delle infinite storie che scaturiscono dalla lettura ipertestuale; questo articolo vuole semplicemente essere un punto di partenza per un'analisi approfondita sui meccanismi e la stratificazione del significante, considerato come una superficie dove possono avvenire delle alterazioni: alterazioni o variazioni a volte date dall'uso e dall'interpretazione, a volte definite dalle strategie testuali.

La complessità a cui ci mette di fronte Greenaway, il suo tentativo di rappresentare il mondo è un po' una sfida che ci viene lanciata a comprendere e tentare di catalogare usi e mitologie di una immagine che dice troppo; forse l'unico modo per capirci qualcosa è cominciare da una lista o perché no da tutto quello che può entrare in una valigia.

Bibliografia essenziale

BARTHES, R.

1980, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Gallimard-Seuil, Paris (trad. It. *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980)

BAZIN, A.

1958, *Qu'est-ce que le cinéma. Ontologie et langage*, Edition du Cerf, Paris 1958 (trad. It. *Che cos'è il cinema?* Garzanti, Milano 1973)

BENCIVENNI, A. e SAMUELI, A.

1996, *Peter Greenaway. Il cinema delle idee*, Le Mani, Genova

BENJAMIN, W.

1955, *Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit in Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag (trad. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 1976)

BETTETTINI, G.

1984, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Bompiani, Milano
1996, *L'audiovisivo dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano 1996

BETTETTINI, G. - GASPARINI, B. - VITTADINI, N.,

1999, *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani

BOLTER, J.D. - GRUSIN, R.

1999, *Remediation. Understanding New media*, The Mit Press, Cambridge (trad. it. *Remediation*, Milano, Guerini, 2002)

CORRAIN, L. - VALENTI, M.

1991, *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, Bologna, Esculapio
1999, *Leggere l'opera d'arte II*, Bologna, Esculapio

COSENZA, G.

2003, *Semiotica dei nuovi media*, « Versus », n. 94,95,96,
2004, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari

COSTA, A.

1991, *Cinema e pittura*, Clueb, Bologna
2002, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino

CURTI, A.

2000, *I misteri del giardino di Compton House*, Lindau, Torino

CURTIS, G.

2007, *Lo sguardo negato. Alterazioni dell'immagine audiovisiva*, ETS, Pisa

DE GAETANO, D.

1996, *Il cinema di Peter Greenaway*, Lindau, Torino

DELEUZE G.,

1983, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Minuit, Paris (Trad. It *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984)

1985, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris (trad. It *L'immagine-Tempo*, Ubulibri, Milano 1989)

DELEUZE, G. - GUATTARI, F.

1980, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris (trad. It. *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Biblioteca Biografica, 1987)

ECO, U.

1971, *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano

EJZENSTEJN, S.M.,

1964, *Forma e tecnica del film e lezioni di regia*, Einaudi, Torino

1981, *La natura non indifferente*, a cura di Montani P., Marsilio, Venezia [ed. or. *Izbranneye proizvedenija v _esti tomach. Neravnodu_naja priroda, III, Iskusstvo*, Mosca 1964]

1982, *Il colore*, a cura di Montani P., Marsilio, Venezia (ed.or. *Izbrannye proizvedenija v _esti tomach. Cvet, Iskusstvo, III*, Mosca 1963-70; *Avtobiografi_eskie zapiski*, Vol. I; *O stereokino*, Vol. III)

1986, *Il montaggio*, a cura di Montani P., Marsilio, Venezia (trad. it dal *Vertikal'nyj monta_ stat'ja pervaja, Iskusstvo kino1940; Vertikal'nyj monta_ stat'ja vtoraja, Iskusstvo kino, 1940; Vertikal'nyj monta_ stat'ja tret'ja, Iskusstvo kino 1941*)

2004, *Walt Disney*, a cura di Sergio Pomati, SE, Milano

FLOCH, J.M.

1985, *Petites Mythologies de l'oeil et de l'esprit*, Paris-Amsterdam, Hadès-Benjamin

1986a, *Les formes de l'empreinte*, Fanlac, Périgueux

1986b, *Plastique (sémiotique), Synchrétiques (sémiotiques)*, in Greimas, Courtes et al., 1986

FONTANILLE, J.

1995, *Sémiotique du visible. Des mondes de lumière*, PUF, Paris

1997, *Sémiotique du discours*, PULIM, Limoges

2004, *Soma et Sema. Figures du corps*, Maisonneuve & La Rose, Paris (trad. It *Figure del Corpo*, Meltemi, Roma 2004)

2005, *Textes, objets, situations et formes de vie. Les niveaux de pertinence de la sémiotique des cultures*, in E/C – Revue dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici on line.

FONTANILLE, J. – ZILBERBERG, C.

1998, *Tension et signification*, Mardaga, Liegi

GENETTE, G.

1982, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Seuil, Paris (trad. It *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997)

GREENAWAY, P.

1993, *The Falls*, edizioni Dis Voir, Parigi (trad. it. *Voli Fatali. 92 piccole storie violente*, il Castoro, Milano 1994)

GREIMAS, A.J.

1984 *Sémiotique figurative e sémiotique plastique*, Actes sémiotiques. Documents, 60 (trad. it. "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in Corrain, L. - Valenti, L., 1991, *Leggere l'opera d'arte*, Esculapio, Bologna).

1987, *De l'imperfection*, Pierre Fanlac, Périgueux (trad. It. *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo, 1988)

GREIMAS, A. J. – FONTANILLE, J.

1981, *Sémiotiques des passions. Des états des choses aux états d'âme*, Seuil, Paris (trad. it *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Bompiani, Milano 1996)

GROUPE μ

1992, *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*, Seuil, Paris

HJELMSLEV, L.,

1959, *Essais Linguistiques, Tarvaux du Cercle Linguistique de Copenhague XII*, Nordisk Sprog-og Kulturforlag, Copenhague (trad. it *Saggi linguistici, Vol I-II*, a cura di R. Galassi, Unicopli, Milano, 1988-91)

1961, *Prolegomena to a theory of language*, University of Wisconsin Press, Madison Wis (trad. it *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino 1968)

LAWRENCE, A.

1997, *The Films of Peter Greenaway*, Cambridge University Press, Cambridge

LÉVI-STRAUSS, C.

1962, *La pensée sauvage*, Librairie Plon, Paris (trad. It. *Il pensiero selvaggio*, Il Saggiatore, Milano, 1964)

MANOVICH, L.

2001, *The language of new media*, MIT press (trad. It. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivarez, Milano 2002)

MARRONE, G.

1995, *Il dicibile e l'indicibile*, L'epos, Palermo

2001, *Corpi sociali*, Einaudi, Torino

PEZZINI, I. (eds)

1991, *Semiotica delle passioni, Saggi di analisi semantica e testuale*, Esculapio, Bologna

2002, *Trailer, spot, videoclip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma

ZILBERBERG, C.

1981, *Essai sur les modalités tensives*, John Benjamins, Amsterdam

ZINNA, A.,

2001, "Avant propos", in *Dynamiques visuelles*, "Nouveaux Actes Sèmiotiques" n. 73-74-75, Pulim, Limoges

2004, *L'interfaccia degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Meltemi, Roma

2006, "Tesnière, Hjelmslev e l'andamento ritmico di Seven", in *Caprettini, G.P., Valle, A. (eds), Semiotiche al cinema. Esercizi di simulazione*. Mondatori, Milano