

Copyright © 2006 Meltemi editore srl, Roma

È vietata la riproduzione, anche parziale,
con qualsiasi mezzo effettuata compresa la fotocopia,
anche a uso interno o didattico, non autorizzata.

Meltemi editore
via Merulana, 38 – 00185 Roma
tel. 06 4741063 – fax 06 4741407
info@meltemieditore.it
www.meltemieditore.it

Gino Frezza
EFFETTO
NOTTE

**Le metafore
del cinema**



MELTEMI

Indice

p.	9	Introduzione
	23	Capitolo primo
		Metafore del corpo
	23	Piani di visione
	25	Danza, inconscio, eros/killer
	30	L'antico, l'eterno, la memoria ancestrale
	36	Doppi naturali/artificiali
	53	Voci, suoni
	61	Costumi, disegni e movimento
	69	Fantasm
	75	Cibi, anime
	81	Camion
	85	La donna fantasma
	119	Capitolo secondo
		Metafore dello spazio e del tempo
	119	Punti e vertigini
	122	L'ombra del fratello nemico
	124	Treni/Bisonti
	126	Cavallo/Auto
	128	Terre, castelli, torri
	131	Villaggi/Piccole città
	137	Crocevia
	140	Specchi, monitor
	157	Nebbie
	163	Lettere, scritte

165	Truffe
168	Deserti
171	Stranieri, vedove, madri = v for vendetta
176	Balene
177	Gorilla/Macchina da presa
181	Grattacieli
191	Terminal
196	Statue, monoliti
199	Fari
201	Porte
208	Astronavi
210	Imperi del futuro
221	Carrelli/Dolly
225	La nave e l'iceberg

243 Capitolo terzo
 Metafore oggettuali

243	Oggetti/Idea
245	Oggetti/Affezione
249	Oggetti comici
252	Oggetti sguardo/Desiderio
254	Oggetti/Thriller
256	Oggetti/Avventura
261	Oggetti/Memoria/Tempo

269 Capitolo quarto
 Metafore della sfera morale

270	Il Moloch, le macchine
278	Il disordine comico
282	Giubbotti e moto
284	Elicotteri e media
286	Statue
296	Montagne
299	Cimiteri
308	Prigioni
313	Arene
315	Colori
323	Vetrate, specchi
337	Il cavallo, la donna, la natura
340	Denaro, oro, gioielli

345	Stanze
347	Scale
354	Amici/Nemici
363	Bersagli
367	Sport
377	Onde
381	Caverne
386	Cuori, organi
394	La Forza sia con te!
403	Capitolo quinto
	La Matrice
403	Alice e l'Oracolo
409	Script e set
412	Fotogrammi, inquadrature, finestre
414	Quadri-Graffiti
418	Pixar Movie
421	Pulp Bill
427	Incanti
431	L'attacco dei cloni
435	Il nulla e il qualcosa
441	Bibliografia
459	Filmografia

Introduzione

Non facciamo altro che vedere ciò che nel nostro cinema abbiamo già visto, non è così?

Gabriele Frasca, *Il fermo volere*

Altri non è che un altro che vi guardi guardarvi, il diavolo che vi attende nello specchio.

Gabriele Frasca, *Santa Mira*

Il cinema ha a disposizione innumerevoli simboli per quelle emozioni che sinora non hanno trovato espressione.

Virginia Woolf

1. Questo volume è dedicato a perlustrare il ricco repertorio con cui si avvera la *metaforicità* del cinema. Metaforicità vuol dire peculiare attitudine ad associare immagini a immagini, significati a sensi, parole voci e suoni a corpi e icone, racconti a immagini, *media* a *media*, forme e concetti e idee a vissuti collettivi o singolari, a repertori e archivi mediali. Le immagini del cinema hanno, dal tempo delle origini, conquistato questa essenziale qualità e, per suo tramite, hanno profondamente rinnovato varie e contrastate idee circa la realtà e l'immaginario, la rappresentazione e il racconto. La metaforicità del cinema ha esteso, complicato e rinnovato le maniere tradizionali (quasi del tutto verbali e scritturali, esistenti e radicate prima dell'avvento del nostro medium) di associare e legare percezioni, idee, concetti, a sensi e significati non direttamente connessi, oppure ciò che è sonoro o visivo – *audiovisivo* – ad altre sostanze di significazione e comunicazione. Se non altro per l'elemento che gli è proprio, quello di una immagine che non è soltanto *in movimento* ma, essa stessa, strato o sezione o occorrenza *di un movimento* che possiede strutture e aspetti non sempre tenuti in debito

conto da coloro (esclusi, naturalmente, alcuni grandi testi fra cui Barjavel 1944; Balazs 1952; Bazin 1962a; Deleuze 1983a; 1985) che ne hanno tentata una teoria, una storia, una modellizzazione.

Pur nutrendosi di concetti teorici e di idee-guida circa le nozioni e i termini di *metafora*, *simbolo*, *icona*, il mio lavoro non intende in alcun modo entrare nel dibattito sulle definizioni o sulle teorie che ne hanno fornito diverse scienze umane (filosofia, linguistica, semiotica, sociologia, psicolinguistica ecc.). La metafora ha il medesimo statuto del simbolo: un segno complesso, inteso secondo diverse accezioni da filosofi, critici, antropologi, linguisti, semiologi, sociologi¹. Simbolo e metafora risultano fortemente marcati da una spiccata densità e ricchezza semantica, e da una radice che, sempre e costitutivamente, li lega alle comunità, ai contesti socio-culturali, che se ne servono.

Qual è la differenza fra loro? Essa comporta sfumature spesso sfuggenti; la metafora forse si distingue dal simbolo in quanto direttamente implicata da una immagine alla quale necessariamente rinvia, mentre talvolta accade che il simbolo essenzialmente non rinvii ad altro che a se stesso. L'immagine è coesistente al dispositivo per cui la metafora crea intersezioni e nuove delimitazioni di significato. Per la scienza della semiotica una tale immagine è determinata o sottesa dal rapporto di *similarità* fra segni e significati diversi. Sono partito da questa concezione e ho cercato di restarci dappresso, intendendo il rapporto di similarità interno alle metafore come qualcosa di immediatamente inerente la categoria del *visivo* e il dispiegarsi dell'immagine². Dove c'è immagine quasi istantaneamente risiede una eventuale produzione metaforica; e dove si rilevano metafore ciò significa rinvio costitutivo all'immagine e al visivo. Similarità, nella mia accezione, non significa necessariamente somiglianza o conformità di qualche tipo fra i segni che la metafora associa o fa vicendevolmente risuonare; quando si ha a che fare con modalità tanto

pervasivo come quelle delle immagini, il concetto di similarità rimanda, per me, più all'idea dell'eco o della vibrazione che si propaga da una cosa all'altra, ovvero da un segno-immagine a un altro. Ancora di più ciò vale quando si ha a che fare con un dominio – come il cinema – in cui le immagini imperano, dove contano essenzialmente i rapporti fra immagini e dove – se in un tale medium si rintraccia una interminabile serie di processi di costruzione del senso e del significato – ciò avviene nella dominanza di immagini.

Le metafore audiovisive si reggono come in uno scambio fra l'ordine della permanenza in cui s'iscrive il visivo e l'ordine del trascorrere, dentro e fuori di sé, proprio del sonoro (Nancy 2002). Così la metafora filmica è quel campo del visivo e dell'immagine in cui questa è chiamata a fuoriuscire da sé, a mostrare le sue interfacce contigue e distanti, i suoi legamenti con altri ordini di senso, sottomettendosi a una ondulazione che la rende complessa, eterogenea, combinatoria, vertiginosamente polisemantica. Non a caso si dice che la metafora *evoca*, e la frase lascia qualcosa di indistinto eppure di tipicamente immaginativo nella percezione e nella cognizione. La metafora spinge il ricevente a definire quanto più possibile quel residuo indistinto, a precisare l'immagine evocata, a restituirne la forma, a indirizzarne in un circoscritto modo il significato e i sensi.

Ho dunque inteso tale nozione non secondo una coerenza di tipo logico-scritturale né come una specie di tropo che presenti varie – seppur limitate – caratterizzazioni e dimensioni; la natura stessa del cinema, del suo *movimento*, me l'ha impedito o mi ha fatto desistere da ogni tentazione di ridurre e ingabbiare le sue competenze metaforiche. Che s'articolarono su varie direzioni e materiali e forme di consistenza disparata dei rapporti associativi, spesso imprevedibili in partenza, in ogni caso legati alla natura di un medium la cui tecnologia si rivela incessantemente sperimentale, sempre sul punto di mostrare innovazioni che smantellano ogni ipo-

tesi preconstituita, ogni concettualità statica. Dove c'è visivo e dove c'è produzione tecnologica, sperimentale e innovativa dell'immagine sonora, il regime metaforico è potenzialmente messo in luce; ecco il cinema prospettarsi come non solo un agente ma un inarrestabile, incoercibile, incubatore di metaforicità. Tali capacità di comporre incessantemente metafore, di inserirle a viva forza dentro l'ingegneria costitutiva dei propri dispositivi di comunicazione, sono articolate e si manifestano sull'intera serie dei materiali espressivi del cinema: l'immagine, il suono, la musica, le voci, il movimento che è dentro l'immagine filmica o che da esso sprigiona, la semplice o strutturata variazione del campo inquadrato ecc. La metaforicità del nostro medium prospetta collegamenti e tesse varchi fra visibile e invisibile, figurativo e narrativo, verbale e nonverbale, politico e impolitico, quotidiano e straordinario, globale e locale, soggettivo e oggettivo, mediale e tecnologico, culturale e naturale, razionale e affettivo, universale e individuale.

Metaforicità indica una forza processuale, quasi (o forse) *di per sé* creativa. Il cinema dispone ed eroga tale energia (una potenza, che dal virtuale si manifesta secondo regimi di attualità in cui l'economia, la politica e la cultura degli apparati tecnico-produttivi dispongono possibilità e prospettano limiti e confini) secondo intenti e procedimenti che costituiscono alcune delle ragioni che gli hanno procurato quel ruolo sociologicamente risolutivo occupato da oltre un secolo nella storia dei mezzi di comunicazione e delle culture sviluppate, fra Otto e Novecento, nelle società moderne e postmoderne.

2. Nel mio percorso si è imposta, contemporaneamente, la necessità di verificare i momenti d'innesto e di passaggio lungo cui la metaforicità del cinema evolve, dalla fase delle tecnologie filmiche *analogiche* a quelle *digitali*. Mi sono dedicato allo sforzo di comprendere come la grande tempra metaforica del cinema classico e moderno si è modificata con

l'avvento delle tecnologie informatiche, multimediali, digitali (se e come: in accrescimento o in diminuzione, è da vedersi). Le trasformazioni concernono sia le fasi produttive che hanno ratificato una collocazione del cinema nello sviluppo delle culture novecentesche (dal muto al sonoro al secondo dopoguerra), sia l'identità del medium (alloggiata attorno a luoghi e momenti particolari, di grande valenza comunicativa e spettacolare: gli studios, il set, lo schermo in sala, i formati dei generi, il supporto della pellicola, la gerarchia dei ruoli professionali – dal producer al regista agli attori e ai tecnici –, una relativa separazione e distinzione fra il sistema produttivo e le forme di consumo). Da poco più di due decenni, quasi tutto si è modificato, dai luoghi e dai meccanismi di produzione, alle professioni creative ed esecutive, alle forme di consumo, alle modalità con cui il film si diffonde e si conserva, a come i film sono temporalmente distribuiti nelle forme di vita quotidiana, a come tessono rapporti di crescente integrazione con gli altri media.

Ma, anche, ho cercato di ricostruire dove e come *non tutto* si è mutato dal cinema analogico a quello digitale. Questo – pure – è stato uno dei miei assilli: verificare come la forma storica del cinema analogico (classico e moderno) si ripresenti, seppure rinnovata, in alcune opzioni fondamentali, per esempio nel rapporto potente col pubblico, nella tensione a un universalismo che non va mai confuso con l'ecllettismo e col semplicismo (Denunzio 2004a), nella capacità di leggere, interpretare, *creare* il presente, nel riannodare i fili di una memoria coltivata in ogni foggia e maniera.

Il cinema conosciuto prima dell'avvento delle tecnologie multimediali e digitali s'è imposto nella cultura del Novecento per l'irruenza con cui ha fornito immagini della civiltà moderna, contemporaneamente a come ne ha sondato snodi rappresentativi e a come, per parte sua, ha costituito – per la centralità mediologica rivestita – una realtà vividamente caratterizzante la modernità stessa. Lo scarto rispetto alle arti

tradizionali pretecnologiche visive e non-visive (Benjamin 1936; 1982), il nesso con la fotografia e il suo radicamento sociale nel corso dell'Ottocento (Kracauer 1927; Morin 1956; 1984; Fiorentino 2001), i meccanismi generali dei suoi linguaggi e delle sue procedure di significazione (Garroni 1968; 1972; 2005; Metz 1971; 1972; 1977; Prieto 1991; Casetti 1993; 2005 ecc.), i grandi snodi dell'immaginario del cinema e dell'evoluzione con cui i pubblici nazionali e internazionali ne hanno fatto corrispondere, sul piano dei cambiamenti sociologici e culturali, una irrinunciabile centralità nello sviluppo della comunicazione sociale, individuale e politica (Morin 1956; McLuhan 1964; Brunetta, a cura, 1999-2001; Abruzzese 1973-92; 1979; 2001a; 2001b; 2001c): sono alcune direzioni lungo cui si sono prospettate visioni generali dei confini e degli ambiti che hanno distinto il cinema. Non sono mancate interpretazioni del ruolo del cinema nell'orbita dei sistemi produttivi dell'audiovisivo, specie in rapporto all'avvento della televisione, dai primi anni Cinquanta alla fine del millennio (in Italia, cfr. almeno Livolsi, a cura, 1988; 1993; Morcellini, a cura, 2000; Abruzzese 2003; 2006; in Europa, Andersen 2002; AA.VV. 2002b) e all'avanzare dei nuovi media (Manovich 2001; Lange, Newman Baudais 2002).

Verso la metà degli anni Sessanta, dopo il pieno consolidarsi del medium televisivo in ambito internazionale e lo scorporo degli apparati cinematografici in funzione anche degli interessi televisivi (una parte delle case di produzione e delle professionalità dedite al film si riconverte a realizzare i generi della fiction televisiva in USA e in Europa), sembra che al cinema spetti un ruolo succedaneo a quello della TV. Negli anni Ottanta si è quasi giunti a decantare la morte della sua "forma storica" e dei suoi "pesanti" apparati di produzione e delle sue reti territoriali di consumo.

Ma con l'avvento delle tecniche digitali e della convergenza dei media, dalla seconda metà degli anni Novanta, il mutamento delle forme di comunicazione ha conferito al cinema

uno spinto statuto sperimentale non solo sul profilo tecnologico. I flussi comunicativi, la mescolanza e l'integrazione delle procedure e dei linguaggi dei diversi media, l'identificarsi quasi permanente delle modalità comunicative con i vissuti di lavoro, di tempo libero, dell'economia e della politica, hanno come lasciato al cinema una primaria e non sviabile funzione di rappresentazione metaforica, tramite cui elabora e costruisce tematicamente un immaginario collettivo. Molto più che nel passato; perché con il digitale il cinema non ha davanti solo il compito di riflettere o rappresentare, nell'arco delle sue forme audiovisive, esigenze sociali o individuali, bisogni collettivi di identificazione e di formazione (il cui sostrato è prevalentemente mitico e mitologico). Esso si è piuttosto dotato della possibilità di costruire *ex novo* territori nei quali l'immaginario si libera, senza altri referenti che non quelli della propria credibilità, senza continuità che non sia quella dell'esigenza primaria di emozionare e divertire. Senza altra meta che non quella di praticare territori vecchi e nuovi della fantasia tecnologica, valorizzando il pieno possesso delle competenze che un avanzato sistema dei media mette, oggi, a disposizione di ciascun spettatore e cittadino, di uomini e donne consumatori e consumatrici di cultura e di audiovisivi. Un nodo essenziale, questo, per cui la nozione di *divertimento* esce da una secca teorica e filosofica marginale, dai ristretti limiti in cui è stata confinata dalle ideologie e dai modelli di realtà "efficienti" e "progressisti", riemergendo in una nuova destinazione di senso – che potremmo chiamare con vari termini: laica, mondana, ludica, sperimentale – che assume, dispiega, delinea esigenze basilari della condizione esistenziale moderna e postmoderna (Abruzzese 2003; 2006; Denunzio 2004a).

Il digitale non ha solo cambiato la mappa immaginativa soggetta a esplorazione da parte del cinema (cioè: non ha solo potenziata la sua già straordinaria competenza di figurare e

visualizzare mondi narrativi e documentativi), ma ha reso il cinema stesso un *mondo comunicativo* diverso da prima. E dunque: cosa è rimasto del cinema e dei film del passato? Tutto si dissolve o molto si pone ancora da carta magistrale, da luogo interessante per l'immaginazione digitale e interattiva? Sono del parere che, a dispetto delle rotture e dei cambiamenti irreversibili, scorra un filo segreto, di natura culturale, spettacolare ed emozionale, fra il grande cinema del passato e il cinema di oggi. Che vi sia un ponte molto sospeso, tuttavia in grado di consentire passaggi avventurosi e importanti, fra ieri e adesso, fra le origini del cinema e gli snodi avanzati della multimedialità interattiva. Non a caso, i nomi che tornano più spesso nella riflessione odierna sono alcuni grandi maestri del passato: Lumière, Méliès, David W. Griffith. Non è neppure un caso che alcuni ripensamenti teorici del cinema gravitino non più intorno alle vecchie questioni del film "primitivo" e del film "narrativo", o a quelle del cinema d'autore o del film destinato alle masse; ma si dedichino ai processi profondi – storici e antroposociologici – che hanno radicata l'esistenza del medium nelle identità collettive o singolari: dai temi del paesaggio o della differenza, delle collocazioni di genere (maschile, femminile, sessuale), a quelli della relazione mediale fra cinema e altre tecnologie cruciali del Novecento, alle teorie di pubblici, spettatori e generazioni che, in epoche diverse, hanno dirottato speciali sensibilità verso un medium con il quale hanno interagito chiedendo che occupasse una parte cospicua, non semplice e non semplificata, della vita.

Insomma, il digitale sembra rivelare la sostanza di questioni che il grande cinema analogico ha situato con forti emergenze e che l'appassionante regime tecnico-mediale di cui gode il film odierno – pur, e anzi proprio, per l'evidente mutare delle mappe produttive e delle occasioni tecnologiche – ha l'opportunità di condurre in porto con straordinaria ricchezza di soluzioni.

3. Forse questo può essere letto come un libro di memoria e di memorie. Seguendo il filo della metaforicità filmica, si ricostruisce un patrimonio di forme della cultura che ha condizionato la vicenda delle arti e dei linguaggi del Novecento, il radicarsi del nostro mezzo di comunicazione audiovisivo in una molteplicità di pubblici (fra Occidente e Oriente, Nord e Sud). La mia ricognizione è senza dubbio, infine, carente e incompleta. Non solo per limiti soggettivi – qualcosa di essenziale e significativo può sempre sfuggire, e allora si tratta di riempire i vuoti scoperti all'interno di questo lavoro – ma per l'oggettiva difficoltà di comprendere in un sistema di esaustive definizioni una fenomenologia in costante, mobile, mutazione; la spinta concorrente e simultanea delle innovazioni tecnologiche del cinema, nei suoi apparati produttivi e nelle forme di ricezione e di consumo, lancia una sfida non accidentale al tentativo di esternare un utile colpo d'occhio generale, di scavare, per un po', alle origini del tema concernente i rapporti fra metafore e film.

Per questo, ho cercato di semplificare il percorso individuando quattro grandi categorie di metafore:

- 1) metafore del *corpo* (e del rapporto *umano/non umano*), riguardanti la vasta area dei temi sulla fisionomia e l'identità di uomini e donne (individui e specie);
- 2) metafore dello *spazio* e del *tempo*, cioè dell'ambiente, dei territori, nonché delle aperture, dei varchi e dei fili temporali che legano o differenziano i micro e macro racconti distesi nel corso della Storia presa in carico dal cinema, dandole mille e talvolta contraddittorie espressioni audiovisive; il cinema progetta e realizza ricorsive trame con cui getta o esplicita luci nuove e insospettabili versioni delle nozioni di spazio e tempo;
- 3) metafore *oggettuali*, cioè cose e oggetti che modificano, sia in tecnologia che in fenomenologia, la percezione e il vissuto dell'uomo; in questa categoria, una parte speciale va riservata agli oggetti e alle macchine che costituiscono il cinema stesso;

4) metafore della *sfera morale*, che si esplicano in quei segni – conflittuali e contrastati – collegati ai temi della responsabilità o di altri principi inerenti la fondazione di civiltà, le realizzazioni storiche della specie umana, i modelli comportamentali – transitivi o viceversa imprevedibili, non sempre misurabili secondo logiche razionali – dispiegati fra ordine e caos. Si tratta di metafore relative ai temi storici della condizione umana nell'era moderna e postmoderna, fra alienazione e felicità, violenza o ricerca di pace e armonia nei rapporti fra individui e società. In quest'ultima categoria, le metafore del cinema si affacciano sulle soglie che sostengono i comportamenti dell'uomo nella sfera della politica, l'agire al servizio dell'interesse pubblico. Quando affronta le questioni della politica, il cinema tanto è più efficace quando si rivela particolarmente sensibile a chiarire i problematici nessi, d'ordine principalmente morale, fra responsabilità individuali e azioni pubbliche.

Ho cercato di non sovrapporre questa ripartizione al campo delle tradizioni e dei repertori del cinema, cioè di non correre il rischio d'ingabbiare la competenza metaforica del nostro medium secondo schemi precostituiti; ho voluto, viceversa, seguire una procedura interpretativa e analitica che, insieme, ricavasse ciascuna categoria dall'esame testuale delle immagini sonore del cinema, secondo relazioni possibilmente dinamiche e interessanti, fra deduzione e induzione, analisi e interpretazione. Presumo d'altronde di aver identificato (lasciando, infine, il giudizio al lettore) in alcune immagini filmiche una sigla generale, una tendenza metaforica categoriale in grado di rendere stimolante – anche se soggetta a dubbi e incertezze, tuttavia utile se non propedeutica – l'intera ripartizione da me utilizzata.

Vi sono, in ogni caso, all'interno di ciascun capitolo, fili rossi che attraversano trasversalmente il mio studio, immagini che hanno valenze molteplici e, dunque, esplicitano metafore con varie destinazioni di senso e di significato: il cinema è un po-

liedro dalle molte facce, che si riflettono l'una verso l'altra. L'ultima parte è dedicata alle immagini e alle metafore della Matrice, al campo relativo alla situazione del cinema digitale in varie importanti manifestazioni.

Questo volume porta l'impronta della mia personale conoscenza e della mia passione per il cinema, dei miei studi e delle mie competenze nell'ambito della storia dei media, della semio-sociologia della comunicazione e dell'innovazione tecnologica nel settore degli audiovisivi; porta altresì qualche avvisaglia delle mie simpatie e delle mie antipatie; di queste ho tentato di manifestare solo quegli elementi che potessero essere viatici di sincera discussione; soltanto un limite è disposto e deliberato: quello di aver voluto orientare lo studio della metaforicità lì dove questa è quasi inavvertita, non palese, cioè nel luogo della sua non programmatica icasticità; così, in questo mio studio restano quasi del tutto fuori dallo sguardo d'osservazione esempi e prove del cinema indiscutibilmente importanti, autori che pure amo e dei quali porto l'*imprinting* nella mia stessa formazione giovanile (alcuni nomi esemplificativi: King Vidor, Ingmar Bergman, Carl Th. Dreyer, Roberto Rossellini, Vittorio De Sica, Federico Fellini, Alain Resnais, o il longevo Manuel De Oliveira, o ancora i vitalissimi e "caldi" Glauber Rocha e Raul Ruiz, l'enigmatico Jacques Rivette ecc.); tali assenze mi paiono una mancanza riparabile, in quanto non hanno impedito di scovare la metaforicità del cinema lì dove non è già sancita da teorie e da studi accreditati. Infine: della mia limitata capacità di osservare fenomeni e di ragionarci sopra non posso che darne atto; quando ne ho avvertito il rischio, ho cercato di vincere la tentazione di rinchiudermi in comode soluzioni o in pregiudizi. Spero d'esserci riuscito o, almeno, di aver reso evidente lo sforzo di non restare prigioniero di me stesso.

4. All'interno di una trama e di una struttura concettuale inedita e nell'insieme dei capitoli – la maggioranza dei quali

scritti appositamente – che lo compongono, questo volume raccoglie, risistema e amplia una serie di scritti da me già pubblicati. Ritengo doveroso esplicitare da dove provengono alcune parti del libro, avvertendo che esse sono macchie di leopardo incise in un tessuto nuovo.

Il nucleo originario dell'intero volume, ben più ristretto dell'attuale sia in quantità degli esempi trattati che in qualità dell'approccio analitico, è contenuto in Frezza 2002c. Devo alla lettura attenta e coinvolta di Roberto Silvestri, nel corso di un weekend estivo del luglio 2001, l'idea di riprendere l'impianto di questo saggio e di estenderlo in ogni parte, per farne il risultato di una ricerca organica, tendenzialmente compiuta e meglio articolata. Dunque, se merito c'è in questo lavoro, una parte essenziale è di Roberto, mentre la responsabilità – ovviamente – è mia per intero.

Nel capitolo sulle *metafore del corpo*, con le altre parti, ho incluso, riscrivendolo quasi per intero, un piccolo saggio da me pubblicato in Frezza 2000b. Nel medesimo capitolo, all'interno di un paragrafo sul cinema d'animazione, ho riorganizzato in una diversa ottica un contributo apparso col titolo *L'isola che Non C'È per tutti i Ragazzi Perduti* sull'eccellente supplemento domenicale del quotidiano «il manifesto», «Alias», nel 2001. L'ultima parte del primo capitolo, dedicata al tema della “donna fantasma”, riprende e sviluppa un intervento da me esposto al convegno internazionale su “Petrarca. La medicina, le scienze, le arti” tenuto a Barcellona nell'ottobre 2004. Nel capitolo sulle *metafore dello spazio tempo*, fra altri paragrafi, è sistemato con maggiore precisione un saggio edito in Frezza 2002a (con Fabrizio Denunzio, che si occupò della letteratura di science fiction). Nel medesimo capitolo sono inclusi ed estesi altri miei studi, originariamente appuntati in articoli editi da «Alias» nel 2001 con i seguenti titoli: *La vertigine dell'occhio negli abissi*, *La città verticale. Qual è la cosa più vicino al cielo*, *L'occhio nel cielo che spia se stesso*, *La posta della truffa*. Il paragrafo finale di questo secondo capitolo, in cui mi

trattengo sul film *Titanic* di James Cameron, è stato inizialmente redatto nel 1998 per un numero della rivista «Media Philosophy» mai pubblicato per vicissitudini incorse all'editore. Nel capitolo sulle *metafore della zona morale*, fra gli altri paragrafi, è incluso (opportunamente corretto) il saggio edito in Frezza 2003b. Nel capitolo sulla *Matrice*, fra gli altri paragrafi, è risistemato e ampliato un piccolo saggio dal titolo *Gli uomini contro le macchine*, uscito in un numero domenicale di «Alias» dell'agosto 2001; nel medesimo capitolo ho rielaborato, circa le questioni del film come racconto storico nello stadio attuale del cinema digitale, un saggio edito in Frezza 2002b. Le parti, disseminate in vari paragrafi, dedicate al determinante contributo della saga lucasiana di *Guerre Stellari* alle innovazioni del cinema digitale, risistemano un intervento svolto al convegno “Nuove metamorfosi. La letteratura nello spazio dei flussi” tenuto a Urbino nel gennaio 2004. Molti sono i ringraziamenti che dovrei fare a maestri, amici e compagni di strada nel mio lavoro universitario, nella mia vita di appassionato spettatore filmico, nella comunanza di interessi e metodi di ricerca e di studio, che scambiano con me temi di riflessione, idee teoriche e modelli di conoscenza, fra Napoli, Salerno, Roma, Barcellona. Dovrei sottomettere il lettore a una lunga lista e quindi voglio risparmiargliela, ringraziando qui, insieme, tutti coloro (e sono molti, dai vecchi amici di Roma, Barcellona e Napoli ai giovani studenti dell'Università di Salerno) ai quali devo incalcolabili stimoli e suggerimenti da me utilizzati su vari piani. Infine, dedico questo libro – per il quale ho profuso buona parte degli ultimi tre anni – alla persona che amo e che mi è vicina in ogni momento, lieto e difficile, della vita: mia moglie Rosaria.

¹ Dopo il testo “classico” di Todorov (1977) e quello sociologico di Elias (1991), una utile rassegna sintetica è in Briosi 1998 ma decisamente esaustivi e chiari restano i

due saggi di Eco 1980 e 1981 che sottolineano come la metafora funzioni grazie alla cooperazione interpretativa dei parlanti e degli attori semiotici.

² Di recente è diffuso l'interesse a studiare la metafora nei suoi vari e inediti aspetti cognitivi. Lo testimonia l'importante rassegna di studi contenuta in Lorusso, a cura, 2005, anche se la questione della solidarietà fra metafora e *visivo* non è, in tale volume, del tutto risolta in sede teorica. In proposito, questo mio studio non intende preferire punti di vista di rango teorico (anche se, naturalmente, segue opzioni teoricamente ben precise); il mio interesse è, semmai, dissodare il vasto terreno della *metaforicità* del cinema o, in altri termini, perlustrare il numero più ampio possibile dei processi del *fare metafora* con e di immagini, fra immagini e per immagini.

Avvertenza

Nei capitoli, dei film citati si riporta il titolo dell'edizione italiana, senza data e senza il nome del regista. Quasi sempre il titolo italiano si accompagna al nome del regista, specie quando il testo richiama quest'ultimo in qualche utile comparazione fra differenti film. Il lettore può, in ogni caso, risalire dal titolo dell'edizione italiana al titolo originale, alla data e al regista del film grazie alla filmografia posta in coda al volume.

Capitolo primo

Metafore del corpo

Piani di visione

Il cinema ha dato al volto umano la pienezza e la corposità di un elemento plastico soggetto alla luce. Questa lo investe e ne architetta visibilità e zone d'ombra e, nel far ciò, rende il volto in grado di figurare ciò che non è solido, materiale, eppure altrettanto reale: il sentimento. Fin dalle origini, e ancor più dai grandi film di David W. Griffith, il volto ingrandito sullo schermo sgrana la distanza fra *lo sguardo che guarda* e *lo sguardo guardato*. Quella distanza insieme si appiattisce (riducendosi) o si stratifica (divenendo complessa). La superficie dell'immagine di-mostra, in tal modo, la densità del simbolo e delle sue relazioni metaforiche. Il volto in primo piano è quasi osceno nell'amplificare la serie delle espressioni fisiognomiche che delineano una sorta di *sinfonia* del sentimento. Questa "quasi/oscenità" risiede nell'alternarsi ritmico che, per tramite del primo piano, indica moti interiori: gioia, sofferenza, torsioni affettive. Il cinema ha restituito agli spettatori la capacità di riconoscere il rapporto fra passione interiore e fisiognomica che apparteneva in altro modo alle culture antiche (a differenza di quanto ritiene Michel 1990).

Il volto in primo piano consente di riconoscere tipologie del simbolo-metafora. Così, per le donne "divine" che si presentano sulla tavolozza dello schermo, i volti assumono e rico-

prono i ruoli della Bionda, della Bruna, della Gatta, della Donna Ragno, dell'Aggressiva, della Seduttiva, della Tormentata, dell'Angelica, dell'Ingenua, della Traviata. E, per gli uomini, si sussegue la galleria dei Temerari, dei Destri, dei Banditi, degli Onesti, dei Gentiluomini, dei Cattivi/Malvagi, dei Vigliacchi, dei Comprimari, degli Anonimi. Tutti, donne e uomini, metafore del piano di visione che estromette il volto dal corpo intero, singolare e individuale, e che cattura – figura – sullo schermo una essenzialità di segno, una dimensione semantica universalizzante e di comprensibilità generale.

Ciò accade soprattutto nell'epoca del muto, quando il volto in primo piano supplisce a una *espressività sonora* del sentimento dell'immagine filmica (Balazs 1952). Ma anche nel film parlato e sonoro, in cui sono tecnicamente riprodotti voci e suoni/musiche, il volto in primo piano non smette di fornire pienezza e congruità al simbolo della personalità umana nelle sue molteplici fisionomie, oppure lo trascina in *fotogenie dell'imponderabile* (Epstein 1974, pp. 74-77). Il primo piano assume sentimenti e requisiti affettivi interiori (altrimenti non esprimibili) da *qualità timbrica* della personalità. Eleva i protagonisti delle storie a personaggi: la grandezza e la visibilità (più o meno ombrata) del volto s'impregna di valori generalizzanti e tuttavia concretamente percepibili. È un duplice movimento della metafora del volto: da una parte, valore indicativo generale delle sue significazioni, dall'altra concreta e amplificata manifestazione percettiva, sul *tavolo da microscopio* dello schermo. Uno dei casi importanti di questa funzione metaforica del volto in primo piano sono le ricorrenze di sguardi incrociati di personaggi, quando nella duplice, o molteplice, relazione fra primi piani si consuma l'atto dell'innamoramento: espressione tanto silenziosa nel verificarsi della relazione interiore, intersoggettiva, quanto irrevocabilmente sanzionatoria, chiaramente trasmessa – senza clamori o sottolineature – agli spettatori (Bou 1995).

Talvolta, la funzione simbolica del primo piano è considerata, da critici e studiosi del cinema, strada maestra a una ri-

duzione delle possibilità semantiche dei linguaggi del cinema; casi non solo rari – vedi *La passione di Giovanna d'Arco* – o viceversa film di genere – vedi *mélo* classici come *Settimo cielo* – dimostrano che il primo piano dei personaggi (protagonisti e non) giunge a intensità di significato grazie a cui si danno impreviste articolazioni di spazio e tempo. Lo scorrimento delle immagini in tali casi mostra la capacità del cinema di far *vedere oltre il visibile*, di configurare una *poetica dell'invisibile* (Balazs 1952). In questa zona di frontiera il primo piano del volto cattura *metaforicamente* una sostanza di contenuto che, proprio restando fuori dalla concreta percezione (se questa si verificasse, ne sminuirebbe la valenza universale), tuttavia è in qualche modo *gettata*, resa sui *punti limite* della sua messa in evidenza. Nel film di Dreyer si distende una riflessione circa l'anima e la giustizia, mondana e ultraterrena, che segna l'avventura della pulzella d'Orléans e il suo controverso processo politico-religioso; nel film di Borzage – una storia d'amore fra due giovani nel corso della prima guerra mondiale – i primi piani dei due amanti, distanti nello spazio, scorrendo fra varie inquadrature, fanno intravedere un legame, un contatto, che persiste di là da ogni barriera anche temporale, oltre l'essere in vita dell'una e il rischio di morire in battaglia dell'altro. Il simbolo-metafora del primo piano tocca, qui, il fondo ultimo del legame fra cinema ed esperienza concreta degli spettatori, il desiderio di una violazione delle distanze terrestri, poste fra gli amanti, che innalzi tale storia al livello di mito. Fungendo da traino di uno dei momenti essenziali e fondativi della comunicazione filmica (Frezza 1995).

Danza, inconscio, eros/killer

Il corpo nel cinema mostra l'articolazione delle sue parti, nella destrezza delle proprie performance, nei limiti di esten-

sione che lo incorniciano nell'ambiente, gli danno modo d'interagire con la scena. È il corpo a dare anima alla *scenografia*, sottraendola al puro habitat di collocazione; il corpo traccia linee di movimento che segnano i contorni esplorativi della scena, e insieme restituisce i colori dello sforzo fisico, la tensione della muscolatura avvinta in un compito da condurre a buon *ritmo*. È la lezione del *musical*, che proietta sugli schermi vari simboli di questa fantasmagoria del corpo: mostrare le gambe, roteare il tronco in piroette fulminee, muovere il corpo danzante come vortice, vertigine adomesticata dall'individuo abile (Fred Astaire primo fra tutti), in grado di vincere ogni resistenza fisica. Questo genere che somma tutte le qualità del cinema sonoro – di cui costituisce una espressione sublime – propone immagini a forte valenza metaforica, in cui la corporeità esibita è cifra inesaurita, ritmicamente calibrata in un *coûp de théâtre*. La coppia Fred Astaire/Ginger Rogers è l'espressione nota di una "girandola" che fa levitare il simbolo del corpo danzante fino a un livello puramente astratto, essenza del muoversi felicemente tra luci, colori e set cangianti (Esposito 2001a). I due corpi, stretti in indissolubile vincolo, si librano in uno spazio/tempo di movimento quasi angelico: stelle in un universo di sogno (in tale fattura sono rivisti nel film *Il miglio verde*, tratto da King 1996). La tradizione del musical classico, che vive una epocale crisi dagli anni Sessanta dalla quale non si riprende secondo le stigmi di un tempo irrimediabilmente perduto (anni Trenta-Cinquanta [Salizzato 1982]), tuttavia torna significativamente a ondate, marcando alcune generazioni di spettatori degli ultimi decenni. Per esempio, in un film epocale e classicamente moderno come *West Side Story*. O nel formidabile exploit della sagoma e del corpo danzante di John Travolta in *La febbre del sabato sera*, in cui l'eros del corpo agile, danzante e sessuato si congiunge alla performance atletica, seguendo lo scavo psicologico del personaggio, Tony Manero, finalizzato a un tragitto di forma-

zione e di identità al quale si oppongono le mille difficoltà della vita e del lavoro (tema rovesciato, e perfino ironicamente bloccato in una irredimibile condizione adolescenziale, in *Grease*, di nuovo interpretato da John Travolta). Il musical ricompare prepotentemente nell'esordio registico di Baz Luhrmann, circa dieci anni prima del suo capolavoro (*Moulin Rouge*), ovvero nel film d'inizio carriera *Ballroom – Gara di ballo*, che innesta il doppio tema del ballo e del musical in una storia di giovani che s'innamorano danzando, in una Australia tecnomoderna, conoscendosi oltre le differenze di classe e di ceti, d'origine e di bellezza, per conquistare infine il premio ostinatamente voluto.

Nel musical, dalla seconda metà degli anni Quaranta, il tono del colore si carica di valenze che corrispondono a significati emotivi e/o onirici che articolano una visione fantastica del cinema. Il colore, da un lato è simbolo quasi immediato (non lo è *in quanto tale*, anzi funziona solo entro mediazioni narrative o culturali, ma la fulmineità della funzione lo fa sembrare immediato), dall'altro è macchia, fondo, abito, arredo, il cui senso è aperto a connotazioni imprevedibili o nascoste, in *cifra* (cap. 4). Sotto tale prospettiva, il musical s'apparenta a quei film nei quali il tema e le modalità del sogno vengono presi direttamente in carico dal regime tecnico dell'immagine sonora.

Entro questa modalità – nuova metafora fantastica, inclassificabile come ogni spazio e tempo del sogno – ricorrono alcune immagini che si presentano esplicitamente da *simboli nel simbolo* onirico. Occhi che guardano (bramosi o interrogativi: da Alfred Hitchcock a Robert Siodmak a Federico Fellini), maschere della sessualità e del corpo (da Fellini a Luis Buñuel a Ingmar Bergman), flussi di colore (dagli avanguardisti Stan Brakhage e Michael Snow, a Francis Coppola e Paul Schrader dei quali si vedano i rispettivi *Un sogno lungo un giorno* e *Mishima*), primi piani, voci e suoni, trascorrendo fra dissolvenze e sovrimpressioni, realizzano metaforicamente la performatività *incerta* dell'immaginazione filmica (sottoposta

a limitazioni finanziarie di produzione, e non invece a limiti – quand’anche *virtuali* – semiotici).

L’ultimo esempio (in ordine di tempo) di questa tipologia metaforica del cinema, nella quale l’immagine messa a fuoco tecnicamente si con-fonde con l’incerto regime della percezione audiovisiva, è il film definitivo di Stanley Kubrick, *Eyes Wide Shut*. Non a caso, in questo film il tema del sogno – doppio, a valenza multipla e ricorsiva (dal noto racconto di Arthur Schnitzler) – incrocia quello del sesso e del corpo, dell’eros e dell’anti eros, dell’identità personale, della città e della verità. Una storia di coppia (marito e moglie) incrocia, nel film di Kubrick, l’enigma anche un po’ didascalico delle forme di riconoscimento della realtà, quando queste s’incuneano nelle forme della visione filmica. Finché, al termine, non si riesce facilmente a decidere il punto d’innescio per cui l’immagine a focale definita si rovescia in quella di superficie onirica, dall’indeterminata posizione nel mosaico delle apparenze.

Film forse imperfetto se non a tratti, volutamente, sgradevole, nel film di Kubrick l’immagine filmica – un racconto in ogni caso lucido nel dipanarsi percettivo a focale definita – si rivela, abbastanza presto, filigrana in controluce, immagine di cui forse si è vista soltanto una trama, pronta a disporre altre alla visione dello spettatore. Che quindi può usare la prima trama come elemento compreso nella seconda, e questa, a sua volta, può essere rilanciata in una ulteriore interpretazione – via via enigmatica – dell’avventura dei protagonisti. Ma Kubrick in fondo riprende una lezione che Luis Buñuel aveva già ben applicata nei suoi grandi film messicani e francesi (da *Lui* a *Estasi di un delitto*, *Nazarin*, *Viridiana*, *L’angelo sterminatore*, *Diario di una cameriera*, *Bella di giorno*, *La via Lattea*, *Tristana*, da *Il fascino discreto della borghesia*, all’ultimo *Quell’oscuro oggetto del desiderio*), con una consapevolezza che rendeva tali opere perfetti campioni di paradosso umoristico. Memore di certi film comici muti e di vecchi car-

toon – esempi di cinema impregnati di spirito surreale *ante litteram* – Buñuel, fra i maggiori esponenti di un irriducibile surrealismo (Farassino 2000a), trattava immagini presuntivamente simboliche *letteralmente come cose*. Senza farle smettere d'essere simboli o metafore, Buñuel le sottraeva al gioco dell'interpretazione interminabile, facendole divenire elementi di situazioni in grado di spiegarsi da sé. Per questo, ogni visione dei suoi film continua a sorprendere e divertire.

Un'altra tipologia di flussi di immagini oniriche gettate davanti allo sguardo dello spettatore consiste in figurazioni che trattano di interiorità devastate e tormentate, di psicologie violente e diaboliche, di soggettività alterate. Le immagini del cinema danno conto dell'esistere di mondi appartenenti a logiche illogiche, al dominio della follia, palese o recondita (Abruzzese 2000c). Esse consentono di trattare, in qualche modo *oggettivamente*, realtà altrimenti chiuse in recinti di estrema soggettività, penetrando in campi che sarebbero in altra maniera inaccessibili. Per esempio, le figurazioni con cui lo schermo evidenzia i mondi interiori dei serial killer. Quasi sempre, tali immagini si danno come tavolozza simile al puzzle, al disegno dai sensi nascosti o impediti, dalla difficile chiave d'accesso (talora, con qualche facile scivolata su vulgate riduzioni della psicoanalisi). La controversa, rischiosa, psicologia interiore del serial killer trova immagini corrispettive: macchie e disegni tracciati col sangue, parole sregolate e sgrammaticate, suoni e urla che ricorrono con timbri da incubo, icone distorte o figure in trompe-l'œil o in anamorfosi. Su di esse s'addensa la drammatica ribollente questione della responsabilità del criminale, o della corruzione del male dentro l'ordine della legge e della vita sociale (da *Manhunter* a *Il silenzio degli innocenti* – film tratti da romanzi di Thomas Harris – a *Ritratto di un serial killer*, a *La cellula* e, per un altro verso, al grande *Il seme della follia*). Il simbolo della follia e del crimine, in questi casi, tanto può sciogliersi in una spiegazione (appa-

rentemente) razionale quanto rivelarsi inutile alla cancellazione della sofferenza. Conferma ulteriore che le metafore filmiche non ambiscono a sostituirsi al vissuto degli uomini, ma solo a fornirne immagini di riferimento, sia pure dall'ambigua, plurisemantica struttura.