

Università degli Studi di Catania

Dottorato di ricerca in Geografia

Ciclo XXIV 2010-2011

Il paesaggio nella rappresentazione cinematografica

Caratteri, significati e suggestioni

Coordinatore:

Chiar.mo Prof. N. Famoso

Tutor:

Chiar.mo Prof. N. Famoso

Dottoranda:

dott.ssa Giulia Marletta

Indice

Abstract	pag. 5
Introduzione	pag. 7
Capitolo I	
Paesaggio e ambientazione evoluzione concettuale	pag. 10
1.1 Da ambiente/ ambientazione a paesaggio: evoluzione concettuale	pag. 11
1.2 <i>Setting e location</i> : il paesaggio nel linguaggio del cinema	pag. 14
1.3 <i>Parergon</i> ed <i>Eragon</i> : la lettura del paesaggio nelle arti pittoriche	pag. 15
1.4 La nascita del paesaggio “ autonomo” nella pittura paesaggistica	pag. 16
1.5 Ad- parere e trans- parere: predicati del paesaggio	pag. 18
1.6 Cenni storici sull’ “artificio paesaggistico”	pag. 22
Capitolo II	
Paesaggio e cinema	pag. 25
2.1 L’approccio cinematografico al Paesaggio: la geografia culturale e la visione di Eisenstein	pag. 26
2.2 Il paesaggio cinematografico: <i>The Framed Reality</i>	pag. 29
2.3 La valenza simbolica del paesaggio cinematografico	pag. 30
2.4 L’esperienza cinematografica: tra narrazione e descrizione	pag. 32
2.5 Cinema: “ il luogo del possibile più che del reale”	pag. 35
Capitolo III	
Paesaggio e regole compositive	pag. 39
3.1 Uomo e ambiente: l’esperienza del paesaggio	pag. 40
3.2 Regole compositive dell’immagine: dalla pittura, passando per la fotografia al cinema	pag. 41
3.2.1 <i>Il rapporto Aureo</i>	pag.42
3.2.2 <i>La regola dei Terzi</i>	pag.43
3.2.3 <i>Tipologie compositive</i>	pag.44
3.2.4 <i>Linea di prospettiva</i>	pag.45
3.2.5 <i>Comporre attraverso una cornice</i>	pag.46
3.2.6 <i>Regole emotive</i>	pag.46

Capitolo IV

L'esperienza cinematografica: caratteri, significati e suggestioni	pag. 47
4.1 <i>Mobile Gaze</i> : la forza della rappresentazione filmica	pag. 48
4.2 Il rapporto spazio - uomo nella metafora filmica	pag. 50
4.3 La stratificazione dei piani di osservazione/ interpretazione nell'esperienza cinematografica	pag. 52
4.4 Lo spettatore e l'esperienza cinematografica	pag. 56
4.5 Da spettatore a cine-turista: stadi evolutivi	pag. 58

Capitolo V

L'approccio al paesaggio: esempi nel cinema moderno	pag. 61
5.1 Il cinema e il paesaggio autonomo	pag. 62
5.2 Il paradigma del "paesaggio intenzionale"	pag. 66
5.3 Paesaggio: autonomo e moderno	pag. 71
5.4 Pasolini e lo spazio extra- diegetico	pag. 73
5.5 Antonioni e il paesaggio dei <i>tempi morti</i>	pag. 75
5.6 Il paesaggio insensato di Godard	pag. 82
5.7 "Paesaggio spettatoriale" Vs "paesaggio puro"	pag. 84
5.8 Paesaggio tra autonomia e diegesi	pag. 86
5.9 L'approccio fordiano al <i>setting</i> cinematografico	pag. 89
5.10 <i>Campo lungo e panoramica</i> : espedienti del cine-paesaggio	pag. 91

Capitolo VI

Lo spazio urbano nel cinema	pag. 93
6.1 Lo spazio: rappresentazione antropologica, sociale e culturale	pag. 94
6.2 La città e la sua rappresentazione spaziale	pag. 98
6.3 Spazi urbani nel cinema europeo	pag. 99
6.4 Il paesaggio urbano nel cinema d'oltreoceano	pag. 101
6.5 Cinema "urbano", Europa e America: due scuole a confronto	pag. 102
6.6 Il cinema europeo del "racconto metropolitano"	pag. 105
6.7 Il Cinema come strumento di lettura dello spazio sociale	pag. 111
6.8 Il cineteatri e lo spazio urbano	pag. 117
6.9 Il paesaggio urbano nel cinema del dopoguerra	pag. 119
6.10 Spazi urbani nel genere <i>Noir</i>	pag. 121

Capitolo VII

Il paesaggio rurale nel cinema **pag. 126**

- 7.1 Paesaggio cinematografico rurale Vs paesaggio cinematografico urbano pag. 127
- 7.2 Il cinema rurale inglese: gli adattamenti cinematografici dei romanzi di Hardy all'ombra del *cinema di retaggio* pag. 131
- 7.3 L'importanza della " terra" pag. 133
- 7.4 Paesaggio rurale: nostalgico e ancorato al passato pag. 136

Conclusioni **pag. 139**

Bibliografia **pag. 141**

Abstract

As several theorists argued, the landscape is not a spatial entity which entails sociological characteristics, but a sociological entity that is formed spatially. In this view the space did not exist by itself, independent of those who inhabited it. Social relationship came first, and it was their continuation in a well-defined place, which created a town. This may sound obvious, but it was entirely new at the beginning of the twenty century, when the cinema was becoming a popular form of entertainment.

Landscape is a sort of socio – cultural entity and it has always been represented throughout arts.

Looking through the lens of a camera, the landscape that we live in reality may suggest visions and suggestions which are allegories and metaphors of reality or, conversely, can remain in the crudeness of its tangibility. The choice between these two suggestions is firstly up to the director, the landscape itself is the basic element of any story, it may be relegated to mere background or vice versa can be invoked as an autonomous space with its diegetic or extra-diegetic meanings.

The cinematic landscape has the same symbolic value as a paint in which, beyond the important rules of composition, however, will be the viewer's eye to identify and extract the elements of greatest interest, those that create involvement and catharsis.

The analysis of the cinematic landscape is particularly interesting so we study the approach of the viewer to see his places and the everyday reality that he knows very well. Analyzing the first public screenings of the Lumiere brothers, by which they amazed the world with images of a locomotive in motion or the one showing the closing time of a factory, we understand that human beings are interested in the representation of their environment and their own reality Social. That interest, driven also by an ancestral form of voyeurism, it goes to the visions of the aesthetic look of painting, now embedded in the mind of modern audiences. The viewer is no longer seeking just the pure spectacle of movement, as in the early forms of cinema, he longs for

the excitement to the suggestion of beautiful images and engaging stories. The landscape is not, therefore, less important than the film diegesis, as Eisenstein said: *"the landscape is a complex element of the right holder to interpret emotions in a plastic way. Like the soundtrack, the landscape is one of the most free elements of the film, the last to be subservient to the purposes overloaded for narrative contents, is the most flexible in conveying moods, emotions and spiritual experiences. "*

In the study of landscape and its transfer to the film, there is often the contrast between appearance and reality. As we have seen, the premise for the study of the landscape, even in geographic disciplines, is that it constitutes a multidisciplinary and receding to a single definition and exhaustive. Mentioning Schama, the landscape is a cultural construction and social before it is rock or water. So we have to observe the representations of reality to study the reality itself with its evolving social and cultural forms.

As Lefebvre has beautifully described, the cinema, as cultural representation, shows itself and creates the landscape: *" Now is the form when before was only the disorder of pure continuity". The shape of the landscape is therefore, first of all the shape of the vision of a particular gaze that needs a frame. With this framework the nature changes in culture, the environment in landscape "*.

Introduzione

Definire il paesaggio è *“come inseguire un fantasma: l’immagine da afferrare è evanescente , pronta a svanire alla minima alterazione del punto di vista, a modificarsi al più vago mutamento temporale, a dissolversi nell’atto stesso della sua definizione”* (Vitta M. , 2005). Ciò non sorprende, se si pensa al paesaggio come nulla più che una sensazione, un’immagine instabile, un’esperienza fuggevole e incerta. Citando Goethe, si arriva al cuore del problema, egli infatti descrive la natura fenomenologica del bello, il quale non si rivela mai per ciò che è in sé, ma si rispecchia in mille manifestazioni dello spirito, in una varietà e molteplicità di espressioni pari a quella della natura stessa.

È proprio questa elusività del concetto di paesaggio che mi ha motivata nell’analisi della maggiore forma di rappresentazione della realtà sociale: Il cinema, al fine di svelare il paesaggio e capire i numerosi nessi esistenti tra l’utilizzo che ne viene fatto, i significati che esso veicola e la percezione dello spettatore cinematografico/attore della realtà sociale.

Il primo capitolo si articola in una analisi a tratti epistemologica del significato di paesaggio, partendo dalla filosofia greca, si analizzano poi le prime rappresentazioni pittoriche fino ad arrivare alla nascita, nelle arti visive, del concetto di *“paesaggio autonomo”* , dotato di un proprio significato, indipendente ed emancipato dalle vicende umane.

Nel secondo capitolo si fa riferimento ad alcune teorie della geografia culturale che riconoscono nel paesaggio un elemento multidisciplinare che va considerato non come *“ un’ entità ecologica o pittoresca ma*

come un fenomeno sociale e politico che cambia nel corso della storia” .

È proprio da qui che si sviluppa un’ analisi della rappresentazione filmica che rompe gli schemi del mondo/prigione appartenente alla fissa e stabile ontologia e mette in crisi anche le regole dell’ approccio epistemologico. In questo frangente Eisenstein si sofferma sul tormentato rapporto tra diegesi filmica e presenza del paesaggio/ ambientazione. Parte del valore delle definizioni del cineasta sovietico sta nella capacità delle stesse di appianare e rasserenare le relazioni tese e conflittuali tra paesaggio e narrativa. Si passa poi ad un’ attenta analisi del paesaggio cinematografico e della valenza simbolica e immaginifica che esso riveste.

Il terzo capitolo offre un assaggio delle regole compositive applicate all’immagine cinematografica, regole che, come noto, influiscono notevolmente sulla percezione dello spettatore, rendendo il regista artefice di precisi messaggi e significati veicolati attraverso il media cinematografico.

Il quarto capitolo costituisce una speculazione cine – esperienziale e si dipana da un’ analisi del *movimento* (concetto insito nel cinema) attraverso un parallelo tra il rapporto *uomo- spazio* e quello *testo (reel) – contesto (real)*, per soffermarsi infine sull’esperienza dello spettatore in termini di suggestioni e interattività.

Il quinto capitolo traccia invece un’analisi cine – paesaggistica. Prendendo spunto dal lavoro di alcuni registi (Pasolini, Antonioni, Godard, Ford) , si è studiato l’approccio al “ paesaggio autonomo” nelle sue tipologie di spazio diegetico ed extra – diegetico.

Infine, i due capitoli conclusivi esaminano e comparano i due generi di paesaggio cinematografico per eccellenza: il paesaggio urbano e il paesaggio rurale. Le chiare differenze esistenti tra le due tipologie menzionate, sia in termini di struttura topografica che di paradigmi sociali ed annessi stili di vita, si evidenziano nella metafora cinematografica la quale enfatizza significati e retaggi proprio delle due tipologie di paesaggio.

Capitolo I

Paesaggio e ambientazione evoluzione concettuale

1.1 Da ambiente/ ambientazione a paesaggio

Gli studi contemporanei hanno assunto l'inafferrabilità del paesaggio come dato di partenza per chiarirne i caratteri generali. La pluralità e la diversità delle sue apparizioni, l'abilità mimetica con la quale esso è sempre pronto a confondersi di volta in volta con la suggestione, il gusto, la funzionalità o la conoscenza, la sua maschera accattivante, che rinvia di continuo ad altro da sé, ne moltiplicano le manifestazioni a tal punto che alla fine si è rinunciato al tentativo di racchiuderlo in un'unica figura concettuale, per lasciarlo alla sua costitutiva libertà semantica. Si parla così di paesaggio nell'arte, nel cinema, ma anche di paesaggio scientifico; di paesaggio spirituale, ma anche di paesaggio sociale; e si è legittimamente ipotizzato perfino un "paesaggio politico" (Warnke M. ,1996). La stessa figurazione paesaggistica si offre a diverse interpretazioni: la bellezza naturale può "suscitare stati d'animo", come voleva Hegel, ma al di là o indipendentemente da essa, la sua immagine si presta a tramutarsi in orrore o in disperazione, oppure variamente a fungere da punto di riferimento spaziale, configurazione rituale, espressione di valori economici.

A questa molteplicità di campi concettuali va inoltre aggiunta una complessità morfologica e strutturale che è fondativa nella percezione stessa del paesaggio.

Per esistere, il paesaggio deve costituirsi in immagine, campo percettivo definito da un preciso ritaglio del reale, calcolata disposizione spaziale degli elementi ritenuti più indicativi e omogenei rispetto al quadro d'insieme. Ciò significa introdurre un criterio

compositivo non solo nel caos primigenio del nostro orizzonte paesaggistico ma anche nella casualità del suo continuo scomporsi e riaggregarsi in figurazioni instabili e incerte; il che finisce col far proliferare ulteriormente la diversità delle sue manifestazioni.

Gli antichi Greci non possedevano nel loro linguaggio, alcuna parola o aggettivo che potesse rassomigliare nel significato a ciò che oggi chiamiamo comunemente *paesaggio*. La storica francese Anne Couquelin nota però che all'interno della narrativa di Erodoto e Senofonte vi erano delle accurate descrizioni delle ambientazioni. L'ambientazione non ha le stesse caratteristiche e significati del paesaggio, essa infatti crea "le condizioni minime materiali di un evento, una guerra, una spedizione o una leggenda alla quale rimangono subordinate" (Couquelin A., 2004). Lo stesso accade nella poetica di Aristotele; l'ambiente (*topos*) seguendo la definizione Aristotelica, è il contenitore della vita che racchiude, così anche l'ipotetico paesaggio (inteso come piccolo ambiente *Topoi*) non sarebbe nulla senza l'attività degli esseri viventi che lo occupano. La narrazione è l'elemento principale, la sua ambientazione nello spazio è solo un effetto della lettura. Le riflessioni dell'autrice incoraggiano il tentativo di distinguere tra ambientazione e paesaggio. L'ambientazione è lo spazio in cui la storia e gli eventi accadono: "esso è lo scenario o il teatro di ciò che accadrà" (Couquelin A., 2004). Nessun evento o azione può essere rappresentato senza una ambientazione, anche se essa è soggetta in differenti modi alla comprensione e all'interpretazione dello spettatore/ ascoltatore/ lettore.

L'ambiente/ambientazione è l'insieme dei caratteristi spaziali necessari a qualsiasi tipo di evento filmato sia esso fiction o documentario. Tale spazio è costruito dallo spettatore attraverso segnali audio-visivi percepiti (inquadratura, montaggio, suono, etc.) e attraverso la sua personale e pregressa conoscenza dei caratteri spaziali del mondo. L'ambientazione può essere molto dettagliata o al contrario alquanto vaga e più o meno indeterminata. In ogni caso essa adempie al medesimo ruolo: esso è il luogo dove l'azione o gli eventi hanno luogo. Da ciò anche un semplice sfondo nero costituisce un'ambientazione tanto quanto le praterie viste nelle inquadrature fisse dei film western. La definizione dello spazio narrativo è più difficile di quanto appare inizialmente infatti, l'ambientazione, come l'azione, costituisce un "costruzione concettuale interamente variabile" (Lefebvre M., 2006). Nel film tale difficoltà è peggiorata dalla presenza della durata e del montaggio. Il montaggio può frammentare lo spazio, scomporre l'ambiente dell'azione ed espanderlo (perfino numericamente). L'ambiente, anche se descritto in maniera precisa in alcuni aspetti (ad es. foresta, città, dintorni), può essere incorporato in spazi più grandi (ad es. Nord Europa) la cui rilevanza viene stabilita attraverso processi di analisi e interpretazione; oppure esso può essere segmentato in un indefinito numero di ambientazioni minori: l'ambiente dell'azione, quello della ripresa, persino quello della singola inquadratura.

1.2 *Setting e location: il paesaggio nel linguaggio del cinema*

Come sappiamo l'ambientazione (inglese *setting*) non può essere ridotta esclusivamente a ciò che è visibile sullo schermo. Come precedentemente accennato il *setting* non costituisce un dato e spesso deve essere dedotto da ciò che viene rappresentato. Per citare un famoso esempio cinematografico, ci si può riferire al *setting* (l'azienda Lumière) de *La Sortie des usines Lumière* (Fratelli Lumiere, 1895). Grazie a ciò che è visibile dalle inquadrature, è possibile descrivere precisamente l'azienda. Inoltre l'ambientazione è quasi ovviamente Lione, Francia, Europa, *locations* queste, “la cui importanza dipende naturalmente da come usiamo il film ma che, a dispetto di ciò, vengono rappresentate anche se solo in maniera potenziale” (Lefebvre M., 2006). Da ciò ci troviamo con una serie di *location* che, a seconda degli usi che facciamo del film, si espandono o si contraggono, prendendo posto l'una nell'altra come le bambole che compongono la matryoshka. Esse evolvono dallo specifico (azienda Lumière) al generale (Lione, Francia, il mondo) in accordo con il principio semiotico del *pars pro toto*. In questo senso, parlare di una ambientazione costituisce di per se offrire una interpretazione e affermare un predicato dello spazio filmico presentato nell'inquadratura. Parlando di ciò infatti, facciamo già riferimento, più o meno volontariamente, a un particolare modo che abbiamo di rappresentare a noi stessi ed interpretare uno specifico spazio filmico.

Nel corso degli anni, diversi teorici del cinema hanno esaminato alcuni dei principi formali e stilistici che presiedono alla comprensione e all'interpretazione dello spazio narrativo, specialmente in riferimento al cinema classico.

1.3 *Parergon* ed *Eragon*: la lettura del paesaggio nelle arti pittoriche

L'argomento "paesaggio" è più complicato; si può cominciare col tracciare una distinzione tra esso e "l'ambientazione" della quale costituisce quasi l'opposto. Facendo riferimento a quanto detto precedentemente sulle arti visive e pittoriche, si può affermare che: il paesaggio è lo spazio slegato dagli eventi (guerre, spedizioni, legende, etc.) . Di certo gli storici dell'arte sono stati a lungo interessati alla questione del paesaggio, che costituisce una componente significativa della più generale produzione pittorica. Essi spesso ci ricordano la tarda nascita della pittura paesaggistica in occidente. Infatti, ad una prima analisi, potrebbe apparire che il paesaggio non emerge in alcuna maniera rilevante nella pittura Europea, prima della fine del XVII secolo, dopo un lungo processo di emancipazione, le cui origini possono essere in parte ritrovate nell'adozione della prospettiva lineare e della connessa interpretazione dello spazio. Tale affermazione va presa con cautela in quanto ogni interpretazione della nascita del paesaggismo sarà relativa al concetto di paesaggio dal quale si parte. Ciò che è chiaro è che questa periodizzazione è basata sulla congiunzione di almeno due criteri. Il primo è la distinzione tra *parergon* (a) ed *eragon* (b), cioè a dire: a) il paesaggio come "accessorio" spaziale rispetto alla scena ritratta (la scena, non lo scenario, costituisce il soggetto o l' argomento del dipinto) o un semplice elemento di accompagnamento ad un più ampio insieme (un manoscritto illuminato, un affresco decorativo, etc.) ; b) il paesaggio quale soggetto indipendente e primario del lavoro (lo scenario quale primo interesse del lavoro) . Il secondo

criterio riguarda la distinzione tra le principali forme artistiche (in particolare la pittura ad olio) e quelle minori (acquarello, disegno, incisione, etc.) . A tal riguardo sembra che il paesaggio venne introdotto nelle arti minori ben prima che in quelle maggiori. Lavori riguardanti il paesaggio si ritrovano negli intagli e negli acquarelli risalenti al tardo 1400, ad opera di Durer. Questa prima distinzione porta avanti, quantomeno nell'arte pittorica, l'emancipazione del paesaggio rispetto al ruolo di supporto, retroscena o ambientazione degli eventi, e crea le condizioni dell'emergere del paesaggio quale soggetto estetico autonomo. Sebbene la rappresentazione “realista” di scene in esterno ha sempre presupposto la presenza di un qualche paesaggio, questo era concepito quale elemento marginale (*paregon*) posto accanto al soggetto principale della rappresentazione, come ad esempio la rappresentazione delle avventure di un personaggio (*ergon*). In questo senso la pittura occidentale ha rappresentato spazi naturali ben prima del XVII secolo, ma non come “ paesaggio autonomo” (Lefebvre M. , 2006) .

1.4 La nascita del paesaggio “autonomo” nella pittura paesaggistica

Come Kenneth Clark (1976) sottolinea: “ *La pittura paesaggistica occidentale ha avuto una storia breve e frammentata. Nell'epoca d'oro dell'arte europea (realizzazione del Partenone e della cattedrale di Chartres) il paesaggio, quale soggetto della rappresentazione artistica non esisteva, per Giotto e Michelangelo il contrario sarebbe stato un affronto. Fu solo dal 1600 che i grandi*

artisti cominciarono a ritrarre il paesaggio per amore dello stesso, cercando di sistematizzare alcune regole. Solo nel 1800 essa divenne l'arte dominante creando essa stessa un nuovo senso estetico". L'arte pittorica deve liberarsi dalla natura della precedente committenza che prediligeva la rappresentazione di eventi ed azioni, per lasciare emergere la pittura paesaggistica. "La liberazione dal concetto di paesaggio quale ambientazione, a favore del paesaggio quale elemento autonomo, e ciò che caratterizza la pittura paesaggistica come oggi la intendiamo" (Lefebvre M. , 2006) .

La nascita della pittura paesaggistica dovrebbe essere realmente compresa e interpretata come la nascita di un nuovo punto di vista, la nascita di uno sguardo (quello dell'artista, del collezionista, o del critico) attraverso il quale ciò che un tempo era relegato al margine conquista un posto centrale.

Lo storico dell'arte Ernst Gombrich fu uno dei primi ad adottare tale visione affermando che la nascita del paesaggio deve essere definita attraverso il modo in cui i collezionisti italiani del XVI secolo osservavano i quadri che acquistavano, inclusi i pittori fiamminghi: *" non sappiamo se essi – i pittori fiamminghi- fossero puri paesaggisti, probabilmente non lo erano, ma per i collezionisti italiani essi erano interessanti esclusivamente per i paesaggi"* (Gombrich E. , 1966) . Il cambiamento da ambientazione a paesaggio, attraverso la trasformazione ed evoluzione dello sguardo, traccia quindi un passaggio dalla perifericità alla centralità. Ma uno sguardo presuppone sempre un soggetto. In questo senso, la difficoltà degli storici dell'arte nel datare la nascita della pittura paesaggistica, è legata all'identificazione del soggetto riconosciuto dallo " sguardo

originale” (Lefebvre M. , 2006) . “*E’ il pittore che per primo libera l’ambientazione trasformandola in paesaggio; o è piuttosto l’intenditore (collezionista, commentatore, critico) che si affeziona a ciò che è inizialmente per gli altri solo accessorio e supplementare, il paesaggio appunto?* ” (Lefebvre M. , 2006) . Ciò non costituisce argomento di approfondimento in questa sede ma resta il primo e più importante dibattito dagli storici dell’arte. Tuttavia è importante riconoscere come la questione sollevata delimita chiaramente il duplice sguardo e il duplice uso dai quali un’ opera d’arte, e quindi il ruolo del paesaggio, dipende. Entrambi, artista e critico, dividono ognuno a proprio modo, il potere di trasformare un’ ambientazione in paesaggio, trasferendo la prima dallo stato di marginalità a quello di centralità. L’artista che dipinge un paesaggio slegato da eventi pone quindi al centro ciò che altrimenti sarebbe periferico e subordinato a una storia o ad un personaggio. Come già visto con i collezionisti italiani discussi da Gombrich, è evidente che anche i critici (gli spettatori) possono affrancare l’ambientazione dal suo ruolo marginale interpretando il paesaggio come elemento autonomo.

1.5 *Ad- parere e trans- parere: predicati del paesaggio*

Si sa che la costituzione dello spazio naturale in “paesaggio” è stata frutto di un lento processo, dal quale essa è emersa a partire dalla più generale nozione di “paese”, presente fin dal XII secolo nella lingua italiana, ed entrata in seguito come definizione di un genere pittorico nella letteratura artistica. Ma già questa nozione ci trascina, nella sua conformazione etimologica, nell’ancor più lontano concetto di *pagus*,

che rinvia a sua volta a un'idea di *intorno* in cui non è difficile ravvisare i tratti essenziali del “territorio” primordiale, spazio economico e sociale chiamato a garantire la sopravvivenza del gruppo e la sua identità. All'interno delle singole fasce epocali, inoltre, sono state le dirette esperienze, individuali o collettive dell'orizzonte naturale a delinearne di volta in volta le fattezze “paesaggistiche”. I rapporti di forza e di potere, la cultura urbana e la tradizione agreste, l'economia commerciale e quella agricola, le forme della letteratura e dell'arte, le dinamiche linguistiche e quelle filosofiche, sono stati altrettanti strumenti di controllo intesi a introdurre nel caos primigenio della natura un “ordine” che la rendesse leggibile e comunicabile. Il che non ha affatto ridotto l'incalzante e casuale mutevolezza dell'immagine paesaggistica: anzi al contrario, l'ha accresciuta. Quest'ordine, infatti, è dettato esso stesso da una medesima casualità, quella della *situazione* (momentanea o durevole, poco importa) nella quale è collocato il soggetto che percepisce, contempla, disegna, ed è quindi destinato a disseminarsi a sua volta in una varietà inesauribile di risultati. È appena il caso di rammentare che il concetto di “situazione” va inteso qui tanto nel suo significato esistenziale di rapporto dell'essere umano col mondo, quanto in quello spaziale di *luogo* o culturale di *campo*, e che nella più recente prospettiva ermeneutica esso si è inquadrato nell'idea della “partecipazione” o del “dialogo” tra il soggetto e la “cosa”, destinati a interagire l'uno sull'altra (Jaspers K., 1950). La pluralità di risultati che in tal modo si produce non fa che aumentare le sterminate articolazioni del problema.

Questa pluralità è a tal punto costitutiva dell'idea stessa di paesaggio che è possibile individuarla all'interno di una qualsiasi delle sue espressioni e delle sue rappresentazioni, nelle quali ci si trova sempre dinnanzi a una serie di stratificazioni visive, che nel loro disporsi in progressive profondità spaziali e in ordinate sequenze temporali fanno soltanto *apparire* (*ad- parere*) le forme naturalistiche, ma anche *trasparire* (*trans- parere*) i sentimenti che la coscienza degli spettatori fissa in figurazioni coerenti.

Nel cinema, come in altre forme di rappresentazione del paesaggio, la molteplicità dello stesso si dispiega nella miriade di percezioni che ne modellano l'immagine; ma è evidente che l'esperienza sensoriale risulta distillata da una storia individuale e collettiva, da una vicenda specificamente umana che inevitabilmente l'orienta, la scandisce e la rilancia in una serie di vaghe proiezioni sul futuro di cui il racconto dipanerà gli sviluppi. L'elemento situazionale s'impone alla descrizione stessa delle immagini, ne stabilisce le distanze e l'ordine dei valori, distende su di essa il velo variopinto dell'interpretazione, i cui contenuti traspaiono nelle scelte dei tagli, delle inquadrature, della luce. Quella che è stata insistentemente definita pura "contemplazione" di un'immagine della natura si rivela dunque in realtà un'esperienza complessa, un ribollente crogiuolo nel quale precipitano sentimenti e sensazioni, giudizi e rammemorazioni, sogni e volontà.

L'attuale dibattito sul tema sembra dunque orientato a cogliere il paesaggio proprio in quel complicato diagramma di rimandi fra *apparenza* e *trasparenza*, che l'arte, dal canto suo, ha da tempo segnalato. Ciò mette in gioco altri due fattori, che risultano decisivi. Il

primo è quello della *composizione* stessa dell'immagine paesaggistica. L'idea che essa debba interamente esaurirsi nella natura, ovvero nella disposizione degli elementi che sorgono per spontanea germinazione, risulta in verità limitata soprattutto nella costruzione dell'inquadratura filmica. La grandiosa espressione del cosmo colta in una vertiginosa prospettiva montana o marina è certamente un aspetto dell'esperienza del paesaggio ma la presenza umana vi assume un ruolo altrettanto importante, causando *l'evento*, quindi la narrazione e la temporalità, elementi centrali e determinanti per l'esperienza cinematografica. La natura fenomenologica del paesaggio tende ad imporsi attraverso la sua energia proiettiva, il suo costituirsi come rappresentazione, riflesso di pensieri, aspirazioni, comportamenti, strategie individuali o collettive.

I film non costituiscono uno strumento di ricerca tradizionale utilizzato dai geografi per lo studio del paesaggio. Tuttavia se si analizzano i diversi punti di contatto tra geografia e cinema è evidente che la rappresentazione cinematografica può di volta in volta costituirsi metafora, esempio o allegoria della realtà, può divenire strumento di analisi delle caratteristiche di ciò che essa rappresenta e fermare nel tempo la giornaliera percezione del mondo reale.

In termini concettuali alcuni geografi hanno utilizzato la rappresentazione cinematografica quale copia o imitazione del reale, nella quale persone e cose vengono dipinti nella maniera più autentica possibile. La realtà cinematografica può essere di volta in volta una serie di suoni ed immagini che trasmettono significati intersoggettivi, un medium che permette di investigare sulla creazione di una

ideologia dominante, un baluardo della resistenza in cui la stabilità di ogni significato è potenzialmente soggetta a critiche.

1.6 Cenni storici sull' “artificio paesaggistico”



I primi dipinti paesaggistici in Europa vennero prodotti durante i secoli sedicesimo e diciassettesimo dalle mani di artisti quali: El Greco, Joachim Patinir, Albrecht Altdorfer, Annibale Carracci, Jan Joseph Van Goyen, Jacob von Ruisdael, e Claude Lorrain. Questi rappresentarono per la prima volta il paesaggio non solo come mero sfondo della scena ritratta.

Come molti storici dell'arte, il filosofo Edward S. Casey osservò che ciò che oggi chiamiamo “pittura paesaggistica” era sconosciuta in

occidente nelle epoche passate. Nessuna ampia veduta o qualsiasi altra rappresentazione che oggi consideriamo il *sine qua non* della pittura era ravvisabile nell'arte antica, la quale tutt'al più includeva schematici scorci paesaggistici che servivano letteralmente come sfondo per il mito o la storia che era il soggetto della rappresentazione e il fuoco principale della scena.

Ci si chiede come tale attitudine rappresentativa degli artisti cambiò radicalmente dopo secoli, trasformando il paesaggio da sfondo a soggetto primario della rappresentazione stessa. Non esistono risposte semplici ad un quesito che ha tormentato gli storici dell'arte da Ruskin in poi. Da un lato si potrebbero prendere in considerazione i fattori legati all'arte stessa, come il cambiamento della sua funzione sociale durante il Rinascimento, o la nascita della Persona Moderna dell'Artista e della individualità artistica attraverso lo stile, o ancora lo sviluppo della prospettiva lineare. Ma è necessario considerare tutta una serie di altri fattori che hanno condizionato la sensibilità europea verso il paesaggio durante quel periodo storico. Infatti la pittura paesaggistica beneficiò di un contesto filosofico e religioso favorevole. Il rinascimento umanista aveva cominciato a sviluppare l'idea che Dio è in ogni cosa inclusa la natura tutta. Nei paesi nordici, il riformismo iconoclasta portò gli artisti, che non avevano più commissioni dalla chiesa, ad adottare soggetti laici.

Il rinascimento fu sicuramente anche un periodo di grandi scoperte scientifiche (eliocentrismo), cambiamenti sociali (sviluppo del capitalismo; nuovi equilibri città e campagne) e viaggi (la scoperta del nuovo mondo; la nascita di nuove rotte commerciali verso l'Oriente e l'Africa; sviluppo della topografia e della cartografia) che

mutano profondamente la concezione europea dello spazio e dell'ambiente. Considerando la nascita della pittura paesaggistica legata a tutte queste variabili, facciamo nostra l'idea che il paesaggio, come Malcom Andrews afferma “ è già un artificio prima di essere diventato soggetto per l'arte” (Lefevbre M., 2006). Da ciò non si deve però dedurre che il paesaggio nell'arte è semplicemente un riflesso di tale artificio, l'arte è invece il luogo dove “l'artificio del paesaggio” si sviluppa e si trasforma, un luogo dove gli esseri umani non solo riconoscono il loro investimento nello spazio ma arrivano a ridefinirlo (Lefevbre M., 2006).

Capitolo II

Paesaggio e cinema

2.1 L'approccio cinematografico al Paesaggio: la geografia culturale e la visione di Eisenstein

Nell'analisi del paesaggio e del suo ruolo all'interno del contesto cinematografico, bisogna tenere presente l'importanza che lo stesso riveste, di gran lunga superiore alla mera spazialità nella quale l'azione prende forma. Il paesaggio è un oggetto pluridisciplinare e multiforme “ i cui significati e rappresentazioni vanno dall'ambiente della vita reale all'arte” (Lefebvre M. , 2003). Il paesaggio costituisce l'oggetto di studio di architetti, artisti, storici dell'arte, scrittori e critici letterari, geografi, storici, urbanisti, ecologisti e ambientalisti, e ovviamente film-maker e studiosi della materia. Inoltre esso rileva negli studi di estetica come nel dibattito economico-politico sullo sviluppo del territorio e l'incremento del turismo, e nell'affermazione dell'identità e della sovranità nazionale. Nonostante tutto questo interesse sull'argomento e probabilmente, proprio a causa della sua genericità che abbraccia più discipline e conoscenze, il paesaggio resta ancora un elemento difficile da definire, non avendo apparentemente alcun insieme di criteri fissi al di là della sua natura spaziale.

J.B. Jackson¹, influenzato in parte dal movimento francese di geografia umana, ispirò alla “lettura del paesaggio” un'intera generazione di geografi culturali americani. Jackson scrive: “ per più di 25 anni ho tentato di capire e spiegare quell'aspetto dell'ambiente che chiamiamo paesaggio. Ho scritto sull'argomento, insegnato la materia, viaggiato in lungo e in largo ma devo ammettere che il concetto continua ad eludermi. Forse una ragione di ciò è che continuo

¹ Editore della rivista *Landscape*, il cui lavoro pionieristico sul paesaggio cominciò nel 1950.

a considerarlo non come un' entità ecologica o pittoresca ma come un fenomeno sociale e politico che cambia nel corso della storia” (Jackson J. B. , 1996).

La geografia culturale insiste sul fatto che il paesaggio non esiste indipendentemente dall'azione dell'uomo sullo spazio, azione che lo differenzia dall'idea di “natura”. Per “natura” si intende invece ciò che esiste indipendentemente da noi, mentre è proprio la nostra interazione (reale o immaginaria) con la natura e l'ambiente che produce il paesaggio.

La teoria che si sviluppa dall'analisi della rappresentazione filmica rompe gli schemi del mondo/prigione appartenente alla fissa e stabile ontologia e mette in crisi anche le regole dell' approccio epistemologico. Paesaggi specifici possono appartenere a iconografie di vario genere come quella Western, road movie, poliziesco, fantascienza. Per ciò essi appaiono spesso materiale di interesse secondario per la ricerca. Ad ogni modo un racconto richiede sempre un'ambientazione. Questo ruolo apparentemente marginale è forse ciò che ha condotto Sergei M. Eisenstein nel finale del suo *“Nonindifferent Nature”* a comparare l'importanza dell'ambientazione con quella della colonna sonora.

Per il grande teorico e cineasta sovietico, sia il paesaggio che la colonna sonora hanno entrambi la capacità di esprimere cinematograficamente ciò che altrimenti resterebbe inespresso. In breve il paesaggio è per il cinema muto ciò che la musica è per il cinema sonoro: *“il paesaggio è un elemento complesso detentore della facoltà di interpretare a livello plastico le emozioni”*.

Ma se il paesaggio può soddisfare tale funzione, secondo Eisenstein, è proprio perché, “*come la colonna sonora, il paesaggio è uno tra gli elementi più liberi del film, l’ultimo ad essere sovraccaricato di contenuti servili alle finalità narrative, è il più flessibile nel veicolare stati d’animo, emozioni ed esperienze spirituali*” (Eisenstein S. M. , 1987).

Parte del valore delle definizioni del cineasta sovietico sta nella capacità delle stesse di appianare e rasserenare le relazioni tese e conflittuali tra paesaggio e narrativa. Ciò allinea il paesaggio ad un insieme di altri elementi anch’essi contrastati il dominio dell’aspetto narrativo, tra i quali Eisenstein distingue il concetto di “*attrazione*”. Sebbene chiaramente distinti nella sua teorizzazione e, appartenenti a fasi distinte del suo lavoro, sia il *paesaggio* che *l’attrazione* rivestono entrambe un’importanza centrale, entrambe manifestano l’interesse dell’autore nel *rappresentare* e nel *suscitare* stati emozionali con un certo grado di libertà e autonomia rispetto alla narrazione. Perché il paesaggio rivesta il ruolo teorizzato da E. è necessario che esso venga distinto dal semplice *background* o dallo spazio sottomesso dove l’azione ha luogo. La risposta di E. a tale necessità fu ciò che lui chiamava la *musicalità* del paesaggio emotivo, l’esempio chiave è dato dalla “*sequenza della nebbia*” nel film “*La corazzata Potemkin*” (Battleship Potemkin, Eisenstein 1925), sequenza che già nel 1929 egli aveva paragonato ad una composizione musicale con la sua invenzione del montaggio tonale.

Si fa riferimento ad Eisenstein perché la maggior parte delle sue teorie e dei suoi film partono dalla generale presa di coscienza che le argomentazioni attinenti lo spazio implicano una certa tensione tra

esso stesso e la narrativa (tensione ritrovata nel dibattito del regista sovietico sull'argomento).

2.2 Il paesaggio cinematografico: *The Framed Reality*

Accade qualcosa quando passeggiando in mezzo alla natura selvaggia di una riserva naturale, o guardando giù dal finestrino dell'aeroplano o anche attraversando in macchina un tratto di strada, osserviamo l'ambiente naturale come se esso fosse incorniciato o racchiuso nella prospettiva di una cornice. Questa attività puramente mentale può essere riprodotta, in maniera più marcata, guardando attraverso l'obiettivo di una telecamera. Si tratta di un processo che può essere inteso come la costruzione (o riproduzione) della forma: immediatamente la visione diventa organizzata, essa raggruppa tutti gli elementi in un insieme; la composizione può essere più o meno equilibrata. Tale visione diviene così paesaggio. *“La forma regna adesso dove prima vi era solo il disordine della continuità pura. La forma del paesaggio è dunque prima di tutto la forma della visione di un particolare sguardo che necessita di una cornice. Con tale cornice la natura muta in cultura, l' ambiente in paesaggio”* (Lefebvre M. , 2006) .

“Con l'irruzione del cinema nella cultura e nella società del Novecento non è mutato soltanto il nostro modo di vedere le cose: sono mutate le cose stesse. Le modalità della visione cinematografica hanno dato vita ad un laborioso processo di adattamento dello sguardo, che ha finito col ricercare nella realtà il rispecchiamento dell'immagine proiettata sullo schermo. È accaduto, nel cinema, ciò

che era stato proprio della fotografia e che si è riproposto in seguito con la televisione: rifluita nella struttura percettiva dell'immagine artefatta, capace di riproducibilità e reiterazione, la realtà si è plasmata sui nuovi modelli che la narrazione visiva, succedanea di quella letteraria e pittorica ci ha offerto. Si può tranquillamente affermare che oramai non si cerca più la somiglianza delle cose vere nella loro immagine, ma ci si stupisce di come esse, nella realtà, somiglino a quanto si è visto al cinema, in fotografia o in televisione” (Vitta M. , 2002) .

2.3 La valenza simbolica del paesaggio cinematografico

Tutte le teorie si qui accennate, hanno preso origine dagli studi di J. B. Jackson che univa indissolubilmente lo studio del paesaggio alla storia e alla vicende umane. Non vi è alcun dubbio che i film contribuiscano a questo “ ancoraggio” del paesaggio alle vicende umane partecipando al processo di “ proiezione dell'immaginazione” descritto da Schama. Esempio lampante di tale processo sono quei paesaggi divenuti ormai parte integrante dell'iconografia dei film Western: chiunque si è trovato tra Utah e Arizona in quella che è conosciuta come la Monument Valley, non ha potuto fare a meno di pensare ai film Western di John Ford. Molto spesso anche le foto che scattiamo in questi luoghi sono contaminate dalla nostra esperienza e memoria dei film visti e di ciò che tale paesaggio ha acquisito in termini simbolici tramite la narrazione filmica.

Il Geografo Donald W. Meinig, nel presentare quelli che lui definisce come “ tre paesaggi simbolici” in America, accenna all'importanza dei

film quando si considera “ come un paesaggio reale diventa simbolico”. “ *Negli ultimi sessant’anni si è comunemente ritenuto che il cinema ha avuto un potente impatto sugli atteggiamenti popolari nei confronti di molte cose. Esso ha mostrato un’enorme varietà di paesaggi a milioni di persone, e in mezzo a questa miriade di scene ce ne sono alcune che erano deliberatamente concepite per veicolare la rappresentazione di alcuni concetti di ordinario benessere presenti in America già durante la prima metà ‘900. Un modo efficiente per cominciare l’analisi di tali scene potrebbe essere lo studio dei caratteri delle ambientazioni esterne che le maggiori case di produzione costruivano su lotti di loro proprietà durante l’epoca d’oro di Hollywood (1920-1950). Un logico sviluppo di tale analisi sarebbe la creazione di un inventario delle città reali che furono usate per girare on-location lo stesso tipo di show*” (Donald W. Meinig).

Gli studiosi di cinematografia sono stati poco solerti nel rispondere all’invito di Meinig, o più recentemente a quello di W. J. T. Mitchell di cui è famosa la concezione revisionista del paesaggio quale “ medium dinamico e attore della formazione delle identità nello scenario politico” ; l’autore nel suo approccio teorico è fortemente influenzato dall’esistenza del paesaggio cinematografico in movimento, come opposto all’immobilità del paesaggio nei media cosiddetti immobili.

2.4 L'esperienza cinematografica: tra narrazione e descrizione

Il cinema affronta tutt'ora il tema del paesaggio secondo canoni tecnici fissati fin dall'inizio; piano sequenza, panoramica, campo lungo. I dispositivi filmici non sono però che strumenti a servizio del ruolo iconico ad esso assegnato all'interno della dinamica cinematografica. Si sa che il cinema è fondamentalmente narrazione, sicché lo sfondo naturalistico o ambientale vi assolve la stessa funzione che gli si attribuisce nel racconto o nel romanzo. Esso serve a definire una situazione sociale o psicologica (l'ardente deserto di *Duel in the sun*, 1947, di King Vidor, o l'aspra campagna siciliana di *In nome della legge*, 1949, di Pietro Germi), a delineare un'atmosfera (il lunare ambiente industriale ravennate di *Il deserto rosso*, 1964 di Michelangelo Antonioni, la Toscana di *Io ballo da sola*, 1995 di Bernardo Bertolucci, oppure la campagna e la marina francesi di film di Eric Rohmer) o infine a incorniciare le infinite variazioni della natura (dal classico sfondo di Stagecoach in *Ombre Rosse*, 1939 di John Ford, alla foresta africana incontaminata della nuova versione della storia di Tarzan in *Greystoke*, 1984, Hugh Hudson). In ciò il paesaggio cinematografico assume gli stessi valori funzionali alla struttura diegetica dell'opera presenti in letteratura. In effetti, gli esempi precedenti sono immediatamente riconducibili ad altrettali aree letterarie in cui spiccano richiami analoghi al paesaggio: le colline piemontesi che divengono spazio mitico nei romanzi di Cesare Pavese, le terre del Mississippi rispecchiate nelle contea Yoknapawpha da William Faulkner, la chiusa campagna francese nella quale affondano i personaggi di François Mauriac o la Vienna tardo asburgica di Robert Musil. Resta indicativa l'osservazione di

Vladimir Nabokov a proposito del paesaggio in *Lolita*: “ *la necessità di rendere profondità e prospettiva (un prato suburbano, una radura di montagna) mi indusse a creare un certo numero di scenari nordamericani. Mi occorreva un certo ambiente comico. Nulla è più comico della volgarità presuntuosa*” (Nabokov V. , 1954)². Ma già a questo livello si intravedono differenze sostanziali.

Il complesso rapporto che intreccia, nel racconto letterario, i due piani della *narrazione* e della *descrizione*, si contrae, nel racconto cinematografico, fino a sfiorare la coincidenza o la sovrapposizione (Genette G. , 1972). Quella che nella pagina è la descrizione dagli spazi inserita come intervallo o misura di rallentamento nel processo narrativo, diviene, sullo schermo, elemento costitutivo di questo stesso processo: il tempo del racconto combacia con quello dello *sguardo*, e il paesaggio finisce con l'essere in un modo o nell'altro sempre presente nella narrazione. Certo, i teorici del cinema distinguono tra *sguardo pittorico*, destinato a descrivere i luoghi, e *sguardo narrativo*, che è quello dell'azione; in genere, però, si affrettano a sottolineare la tendenziale coesistenza di queste due categorie. Ciò conferisce al paesaggio cinematografico un'autonomia sconosciuta a quello letterario. Wim Wenders, intervistato sul lavoro fotografico di preparazione del suo film *Paris Texas* (1984) , ha osservato che un paesaggio possiede uno “strato superficiale” che si espone allo sguardo prima ancora che si sia decisa l'angolazione della fotografia. Ma in questo “strato” , che resta obbiettivamente presente nelle riprese, si inseriscono elementi inattesi, come quando sullo sfondo della vicenda si vedono nuvole o animali, per un verso del tutto ignari

² La citazione è tratta dallo scritto *A proposito di un romanzo intitolato “Lolita”*, dello stesso Nabokov, pubblicato in appendice all'edizione italiana.

della cinepresa e per un altro del tutto estranei al suo “sguardo”. Così il paesaggio viene assorbito spontaneamente nella narrazione, e fa tutt’uno con essa ma sempre mantenendo la propria intrinseca autonomia (Wenders W. , 1988). In pratica, esso dice sempre qualcosa di più di quanto non sia previsto dall’economia del racconto cinematografico, che se ne fa carico, ma senza mai assorbirlo interamente nella sua struttura logica. Il film *Blow-up* (1966), di Michelangelo Antonioni è emblematico a tale riguardo. Com’è stato osservato (Cuccu L. , 1997), il parco che ne costituisce il paesaggio di riferimento e, insieme, il pregnante spazio narrativo si offre allo sguardo da tre punti di vista: quello incerto e contraddittorio dei personaggi, quello della macchina fotografica, che vede a un tempo di più e di meno di loro (ma anche dello spettatore) , e infine quello del cinema, che li comprende tutti, ma non li spiega fino in fondo (Bernadi S. ,2002).

Il cinema è però di per sé arte di massa. È superfluo ricordare la notissima osservazione di Walter Benjamin (1936), secondo cui la massa vi ricerca una “distrazione” che le “fa sprofondare nel proprio grembo l’opera d’arte”; ma ad essa si può aggiungere la constatazione che proprio questo ne fa un’arte industriale in cui sono presupposti alcuni meccanismi di serialità. Il peso che vi ha il genere, segnato da canoniche rigidità, denuncia il suo rapporto con queste sue due peculiari caratteristiche, e di ciò il paesaggio si fa a suo modo portatore.

2.5 Cinema: “ il luogo del possibile più che del reale”

Con l'enorme quantità dei suoi prodotti, il cinema hollywoodiano, non per nulla definito “ fabbrica dei sogni”, è stato ed è tuttora protagonista di questo particolare sviluppo. Esso ha affrontato il tema del paesaggio come già avevano fatto i pittori americani: bisognava “inventarne” uno nuovo o meglio, bisognava trovare il giusto modo di rappresentarne la novità, il che voleva dire mettere a confronto una realtà ancora indefinita con la cultura europea di partenza, per arrivare infine e superarla.

Nel XIX secolo, la pittura americana aveva guardato il paesaggio locale attraverso il filtro dei tradizionali canoni delle *Beaux Arts* (Rosemberg H. , 1973). Solo molto tempo dopo gli artisti hanno inteso il valore estetico del tutto autonomo della nuova scena, e hanno messo a punto strategie linguistiche e figurative in grado di esprimerlo. Non si trattava, come accadde a Paul Gauguin dinanzi al paesaggio di Tahiti, di affrontare con nuovi strumenti pittorici una realtà sconosciuta. Al contrario, il problema era quello di risolvere, in una coerente struttura visiva, una quotidianità intimamente vissuta ma di lettura ancora incerta. In genere il punto di svolta è stato individuato nel movimento “regionalista”, rappresentato soprattutto da Grant Wood, la cui *Stone city* del 1930 denuncia una diversa capacità di penetrazione nel paesaggio del *Middle West*, e nell'opera di Edward Hopper, i cui paesaggi architettonici e urbani si sono fatti interpreti di una intensa situazione sociale e, insieme, esistenziale. Ma ciò che per la pittura fu una conquista, per il cinema è stato un lento processo di appropriazione di uno spazio che esprimeva spontaneamente e, all'inizio in modo puramente irriflesso, i valori dei luoghi.

Lo spazio rappresentato nel cinema americano è stato definito “il luogo del possibile, più che del reale” (Morsiani A. , 1994). Si tratta di uno spazio mobile nel quale artefatto e natura, campagna e città, spontaneità e artificio si fondono in figurazioni mutevoli e instabili, che nella sterminata produzione hollywoodiana lo schema dei *generi* ordina sommariamente per tipologie canoniche, senza tuttavia irrigidirle in formulazioni rigorose. Certo, il paesaggio dei film Western insiste sulle grandi pianure, sui deserti arrossati, sulle pittoresche cuspidi rocciose; quello dei *Road Movies* si snoda lungo autostrade interminabili fiancheggiate da campi o distese pietrose che si perdono all’orizzonte e punteggiati da solitari motel, bar e distributori di benzina; quello delle commedie sofisticate si articola tra ville californiane ed eleganti sfondi di Manhattan, quello dei *Thriller* si immerge nelle fosche architetture urbane e metropolitane. I confini non sono però netti: in pratica, ogni figurazione paesaggistica è sempre pronta a rovesciarsi nel suo contrario. Così il paesaggio urbano è comunque presente in quello naturale; e nei grandi sfondi volutamente paesaggistici, la natura emerge spesso come puro valore culturale, dettaglio simbolico, figura ideologica. Il senso del paesaggio, dello scorrimento, del trapasso continuo è di per sé connaturato nella cultura americana, mobile per definizione; e il paesaggio, artefatto o naturale si fa quindi testimone di questa mobilità, riproponendosi inalterato nella costante diversità delle situazioni. Ma proprio in questa fluidità le immagini paesaggistiche si disseminano in una serie di figure elementari (boschi autunnali, skyline urbani, grandiosi panorami montani, sconfinite distese agricole) che nel cinema d’autore si propongono come stilemi, ma che nella produzione seriale si fissano in inquadrature standardizzate,

lessici omologati, sfondi collaudati, che rispondono alle regole del *genere* e le ribadiscono (Vitta M. , 2005).

In ciò il rapporto tra finzione e realtà, costitutivo dall'esperienza cinematografica, si complica, dando luogo ad una *non-verità* la cui fungibilità rispetto al vero è legittimata non solo dal mezzo tecnico, ma anche dai modelli culturali che ne articolano lo "sguardo".

Questo paesaggio di invenzione, che appartiene alla cultura più che alla natura, ma che attraverso la moltiplicazione cinematografica si fa natura a sua volta, finisce infatti col rivelare inattesi risvolti mitici, se per miti s'intende una proliferazione di forme tutte riconducibili ad una matrice unica e inalterabile. È il genere stesso ad attivare questo meccanismo che, però, nella versione cinematografica si esalta, si articola, produce altri spazi e altri sguardi. Curiosamente, a percepire questa potenzialità del cinema è stato uno scrittore come Stephen King, il quale ha osservato che nei Western italiani di Sergio Leone il finto paesaggio americano, "quasi assurdamente maestoso", assume dimensioni "apocalittiche", dando un senso di "grandiosa dislocazione" del racconto fino a innestarvi un "elemento epico" (King S. , 1990).

La dimensione mitica, indifferente alla "situazione", si dispiega nei particolari, esaltandoli fino a farvi sprigionare tutta la sua potenza. Che a esprimere questo giudizio, valido per tutti gli altri paesaggi americani, metropolitani o vernacolari, incasellati nella cornice del genere, ma inesauribili nelle loro variazioni, sia stato uno scrittore "popolare" come King è significativo: il cinema, arte di massa, si rivela più sensibile di altre forme artistiche nei confronti della ritualità

intrinseca nel meccanismo dei grandi miti collettivi, che la modernità riassume in modelli visivi sempre più globali.

C'è però un ulteriore sviluppo da registrare. La progressiva digitalizzazione degli scenari cinematografici prediletti dal genere fantascientifico o da quelle *Phantasy* ha forzato il processo di invenzione del paesaggio fino a fare della finzione, non un mezzo per meglio comunicare la realtà, ma la realtà stessa. La *non-verità* del cinema tradizionale si propone qui come *neo-verità*, le cui leggi sono ancora da definire, ma che appare fin d'ora in verificabile e disposta ad attingere dalla natura soltanto gli elementi in grado di renderla coerente con la propria funzione affabulatrice. Non sappiamo fino a che punto questo sviluppo possa influire sulla produzione cinematografica nel suo insieme. Ciò che maggiormente conta, però, è il fatto che il sistema di creazione di questi paesaggi risponde a regole tecniche che ancorano le soluzioni formali alla logica dell'*Hardware*, e sono quindi soggette al principio del riuso e della intercambiabilità. In questo senso, esso può dar luogo ad altri canoni visivi e quindi ad altri codici di lettura del paesaggio assai più invasivi di quanto non siano quelli del cinema tradizionale.

Capitolo III

Paesaggio e regole compositive

3.1 Uomo e ambiente: l'esperienza del paesaggio

Geografi e altri studiosi del paesaggio sottolineano spesso come la *visione* stessa non può essere considerata avulsa da altri aspetti esperienziali che la accompagnano. Ne segue che la forma del paesaggio corrisponde anche alla natura delle nostre esperienze, incluse le rappresentazioni delle differenti funzioni personali, culturali e sociali, con le quali il paesaggio può essere messo in relazione.

Lo storico Simon Schama, che aveva approfondito il rapporto tra uomo e paesaggio, affermava che “ *i paesaggi sono cultura prim'ancora di essere natura; costrutti dell'immaginazione proiettata nel legno, nell'acqua e nella roccia*”. Altri come il geografo Denis Cosgrove e Jay Appleton hanno optato rispettivamente per il Marxismo e per la prospettiva antropologica. Cosgrove concepisce il paesaggio come un “ *concetto ideologico*”, che rappresenta “ *il modo in cui certe classi di persone hanno attribuito significato ad essi stessi e al loro mondo attraverso la loro supposta relazione con la natura; relazione attraverso la quale essi hanno sottolineato e comunicato il loro proprio ruolo sociale e quello altrui*”. Appleton affermava invece che ciò che solitamente nell'arte viene descritto come una visione estetica del paesaggio, costituisce in realtà una visione dello spazio che offre vantaggi strategico- tattici (“ *l'opportunità di guardare senza impedimenti*”), o un rifugio (“ *l'opportunità di nascondere*”) , questa visione mette in relazione la forma estetica con la forma spaziale nell'ottica della lotta per la sopravvivenza.

3.2 Regole compositive dell'immagine: dalla pittura, passando per la fotografia al cinema

Nel cinema, come per la fotografia, il termine **composizione** indica l'insieme di tutte quelle scelte creative con cui il regista "compone" un'immagine a partire dalla realtà che ha di fronte, ad esempio scegliendo il soggetto e, al tempo stesso, il modo in cui esso viene messo in relazione con lo sfondo e con altri elementi dell'immagine stessa. Incidono, quindi, in modo importante evidentemente anche l'inquadratura, il taglio, l'angolo di ripresa (e quindi la prospettiva), ed altri fattori determinati essenzialmente dalla posizione della telecamera al momento della ripresa.

La suddivisione del fotogramma (inglese: *Frame*) organizza lo spazio interno in modo da dare risalto agli elementi più importanti della composizione. Ciò significa sistemare il soggetto nella posizione più adatta a conferirgli l'importanza che esso detiene nell'idea del regista della diegesi filmica. Si è spesso portati a pensare che il soggetto principale debba essere posto al centro geometrico del fotogramma, in modo da dargli maggiore risalto: non che questo sia di per se stesso errato, ma semplicemente non è sempre questa la posizione più adatta allo scopo. Un soggetto che campeggia in mezzo al fotogramma tende a suggerire una connotazione di staticità, data dalla perfetta simmetria degli spazi che lo circondano. Al contrario, l'asimmetria dell'immagine costituita nel fotogramma suggerisce movimento e dinamismo.

Nella cinematografia, e ancor prima nella fotografia e nelle arti pittoriche, si identificano delle precise regole compositive,

convenzionalmente le possiamo dividere in due grandi categorie: *regole geometriche e regole emotive; rapporto aureo; regola dei terzi; diagonali, linee oblique, linee della prospettiva; cornici; Griglie, composizioni geometriche, ripetizione di elementi; riflessi e simmetrie.*

3.2.1 Il Rapporto aureo

Oltre la più famosa “regola dei terzi”, vi sono altre regole di composizione la cui utilità è quella di suddividere lo spazio in modo ordinato e armonico. Tra queste ne esiste una particolarmente affascinante che prende il nome di “*Sezione aurea*”. La cosa che rende tale sezione particolarmente interessante è che la si può trovare in molteplici contesti naturali, come a voler significare che esiste una sorta di simmetria universale della bellezza.

Nel tempo, l’uomo ha cercato di ricreare tale simmetria e perfezione nell’ambiente antropico, attraverso le più disparate realizzazioni artistiche. Ne costituiscono importanti esempi il Partenone, la Gioconda di Leonardo Da Vinci, la Venere del Botticelli, il David di Michelangelo, la grande piramide di Cheope, ma anche i violini di Stradivari e le opere musicali di Debussy, dei Genesis e i Deep Purple.

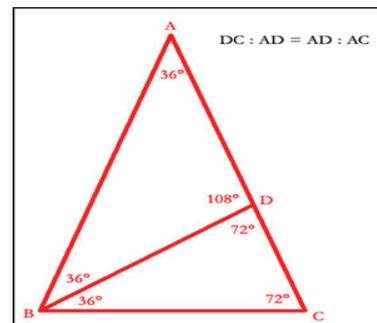
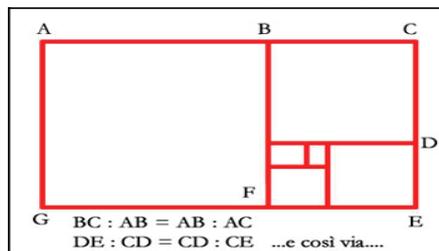
Entrando nello specifico della regola compositiva, partendo da un segmento, che per semplicità avrà lunghezza 1, e dividendolo in 2 parti in modo tale che la parte più corta stia alla parte più lunga come la parte più lunga stia all’intero segmento, si otterrà che la parte più lunga misurerà 0,618033...e quella più corta 0,381966...

A_____B____C

La formula individuata è la seguente: **BC:AB=AB:AC**

La sezione aurea non è altro che il rapporto 1:1,618, espresso più semplicemente con il numero irrazionale 0,618033, che ci indica la proporzione delle forme.

Da essa si possono sviluppare figure più complesse come il “rettangolo aureo”, il “triangolo aureo” o la “spirale aurea” che servono per migliorare esteticamente la composizione fotografica.



3.2.2 La regola dei Terzi

Essa era ben nota e già in uso nell'antichità dai maestri delle arti pittoriche. Immaginiamo di dividere l'inquadratura in una griglia con due linee verticali e due orizzontali. Abbiamo così il fotogramma diviso in nove quadratini. Il punti di maggior interesse si trovano nei punti di intersezione delle linee tracciate. Sarà quindi attenzione del

pittore, fotografo o regista, posizionare nei punti chiave della griglia gli elementi che intende portare in primo piano.

3.2.3 Tipologie compositive

Nella costruzione del *frame*, si distinguono diversi approcci compositivi, a seconda delle caratteristiche geometriche e spaziali dell'immagine, distinguiamo: la composizione sulla diagonale; la



composizione a triangolo; la composizione circolare; la composizione a radianti e la regola dei terzi.

La composizione sulla diagonale è una delle più classiche e si ottiene dividendo il rettangolo del fotogramma in due triangoli mediante una diagonale. Generalmente i due triangoli individuano due zone a contrasto differente, di luce o di colore. Si possono inoltre allineare

lungo la diagonale dei punti considerati di maggiore interesse.

La diagonale, in determinate situazioni, conferisce un senso maggiormente dinamico all'inquadratura.

Nella cultura occidentale si è abituati a leggere da sinistra verso destra. Una composizione sulla diagonale dall'angolo in alto a Sx verso l'angolo in basso a Dx fa pensare ad un movimento in discesa, quindi ad una azione che tende a completarsi nel momento in cui avrà raggiunto il margine inferiore del fotogramma. Viceversa una composizione sull'altra diagonale suggerisce un movimento in salita,



oppure un'azione in via di svolgimento che non ha un termine ben definito all'interno del fotogramma.

Come visto la composizione sulla prima diagonale (discendente) può dare una sensazione di compiutezza, di stabilità, mentre l'altra, quella ascendente, esattamente il contrario, in quanto lascia libera la fantasia dell'osservatore sull'evolversi della scena, generando attesa, ansia o tensione, a seconda delle situazioni.

3.2.4 Linee di prospettiva

Le linee prospettiche servono, ad esempio, per orientare e condurre lo sguardo dello spettatore. Con l'utilizzo della prospettiva si mira a disegnare un contorno interessante, una sorta di cornice che attragga l'attenzione dell'osservatore su determinati elementi dell'immagine. Tali espedienti possono assumere un ruolo rilevante per la riuscita della composizione.



3.2.5 Comporre attraverso una cornice

Se nella composizione del *frame* si utilizza l'espedito della cornice, si intende isolare il soggetto preservandolo da elementi che potrebbero disturbarne la predominanza. La cornice trasmette il senso della profondità e fornisce all'immagine tridimensionalità.

3.2.6 Regole emotive

Sfruttando l'emotività dello spettatore si può dare risalto ad un elemento piuttosto che ad un altro, veicolando, di volta in volta, significati e suggestioni differenti. Se il soggetto rappresenta l'elemento predominante, occorre dargli il massimo spazio nel fotogramma, inserendolo ove possibile nei punti forti dell'immagine. Bisogna curare attentamente l'equilibrio degli elementi dello sfondo, in modo da non distrarre l'attenzione dal soggetto principale.

Sfondi con troppi elementi, o con oggetti che interferiscono con le forme del soggetto principale determinano una fatica maggiore per l'osservatore a focalizzare e decodificare il messaggio. I colori possono essere sfruttati come elemento compositivo, attraverso il consapevole utilizzo dei contrasti e dei filtri. Il soggetto deve essere quanto più possibile coerente alla semantica dell'immagine.

È importante ricordarsi per la corretta collocazione del soggetto che la lettura fotografica, segue lo stesso andamento della scrittura; quindi da sinistra verso destra. L'illuminazione e la prospettiva sono elementi fondamentali di caratterizzazione dell'immagine.

Capitolo IV

L'esperienza cinematografica: caratteri, significati e suggestioni

4.1 *Mobile Gaze*: la forza della rappresentazione filmica

La prima cosa che il cinema ha offerto ai suoi spettatori è stata l'immagine in movimento del mondo naturale (le onde del mare, il film di viaggio). La forza della rappresentazione cinematografica risiede proprio nella *mobilità* data dal rapporto tra lo spazio reale e la visione della telecamera. Diversamente tale rapporto risulta statico tra la visione soggettiva del singolo osservatore avente un punto di vista fisso e il paesaggio altrettanto fisso; nelle immagini cinematografiche invece il punto di vista muta sempre, questa mobilità del punto di osservazione viene definito dalla scuola anglo/americana *mobile gaze* letteralmente “sguardo mobile”.

La mobilità destabilizza l'attitudine alla immutabilità di luoghi e persone, a volte in modo apertamente radicale, a volte in maniera semplicemente critica e suggerisce un atteggiamento scettico riguardo i concetti di stabilità, senso di appartenenza, sicurezza e ordine. Risulta quasi scontato parlare di movimento riferendoci alla rappresentazione filmica (in inglese la stessa parola: “Movie”, deriva dalla radice latina di “movimento”) ; dopotutto ci si riferisce ad un particolare tipo di “movimento”, quello delle animazioni create attraverso la giustapposizione di immagini (la singola immagine in inglese viene chiamata “*Frame*”) di fronte ad una fonte luminosa, tecnica innovativa che separò la nuova forma di arte cinematografica dalle precedenti più statiche. Inoltre il cinema muto era tecnicamente adatto a rappresentare il movimento.

Il 14 gennaio 1896, durante una delle prime proiezioni pubbliche nella storia del cinema, Birt Acres, pioniere della cinematografia, presentò

agli illustri membri della Royal Photographic Society di Londra il suo breve filmato “ *Rough sea at Dover*” nel quale un’unica e fissa inquadratura registrava l’infrangersi delle onde del mare sul molo. In un resoconto dell’epoca l’evento veniva descritto con questa enfasi: “ *L’effetto più stupefacente, quello che strappò gli applausi ai membri della Royal, generalmente pacati, fu la riproduzione di un numero di onde che si infrangevano lungo la riva, che si increspavano contro il molo, che si rompevano in nuvole di spruzzi bianchi come la neve che sembravano nascere dallo schermo*”.



Il carattere rivoluzionario di questo nuovo medium è costituito dal potere che esso esercita sulle immagini; infatti la rappresentazione filmica può veicolare la rappresentazione autentica di comportamenti e azioni del mondo reale, o al contrario può manipolare queste stesse, riformulando, nel processo, i criteri di spazio e tempo. Nella rappresentazione filmica, un movimento può essere catturato e velocizzato o, altrimenti, rallentato. Ma il carattere di mobilità presente nei film costituisce molto più che la semplice instabilità dei criteri di spazio e tempo, essa punta alla trasformazione finanche la dissoluzione delle istituzioni sociali chiave, come la famiglia e la casa, la bandiera e lo stato, e persino la civilizzazione e l’umanità.

La rappresentazione filmica si spinge essa stessa a testimoniare il cambiamento attraverso il genere “*road trip movie*” che mostra la radicale critica alle norme e ai costumi offrendo, al contempo, una

riflessione più profonda sull'esistenza umana. Ad un livello di analisi più ampio la produzione cinematografica è potenzialmente capace di tracciare un movimento fluido tra persone e luoghi, mettendo di canto le relazioni intercorse tra questi due elementi e stabilendo degli equilibri del tutto nuovi.

4.2 Il rapporto spazio- uomo nella metafora filmica

Se si accetta l'affermazione di Heidegger secondo cui la modernità è stata legata all'abilità di vedere il mondo come un quadro, adesso *“l'attuale mondo ipermoderno sembra legato alle immagini in movimento”* (Crang M., 2010). Non è semplice analizzare il tanto chiacchierato e dibattuto rapporto gioco/forza tra immagini e realtà, immagini che diventano simulazioni, simulazioni che diventano simulacri. Non si tratta di una sfida tra immagine e realtà bensì tra movimento e fissità. Nulla più delle moderne metropoli è stato caratterizzato dalla *“mass-mobilizzazione”* (Crang M., 2010) delle persone; treni, strade, metropolitane, finanche le semplici biciclette, il mondo odierno sembra invece contraddistinto dall'immobilità delle persone e dalla mobilità delle immagini e dei messaggi veicolati attraverso le nuove tecnologie. Se torniamo sulle posizioni di Heidegger, le tecnologie visive, l'ispezione dello spazio rappresentato, essi trasformano il paesaggio in una riserva di segni e significati che aspettano di essere interpretati e svelati. Heidegger avverte che il paesaggio è quindi un dato di fatto reso fruibile attraverso particolari tipi di legami, esso è predisposto per essere colto in tutti i suoi caratteri componenti.

Nelle discipline geografiche la dimensione visiva e le metafore testuali si contendono da sempre il primato, e paradossalmente nel rapporto tra film e geografia la metafora testuale diventa egemonica, ciò è legato alla scarsa capacità dell'uomo di leggere ed interpretare le immagini infatti, se da un lato abbiamo una maniera articolata di capire il testo attraverso diverse modalità di analisi, dall'altro non possediamo un medesimo linguaggio per capire ed interpretare nei suoi stessi significati e termini ciò che vediamo.

Nella metafora filmica diventa quindi centrale il rapporto *Reel - Real* tra testo (*reel - rullo cinematografico*) e contesto (*real - realtà*).

Il cinema si sviluppa negli stessi anni nei quali il rapporto dell'uomo con lo spazio stava mutando a causa di diversi fattori. Il colonialismo, lo sviluppo dell'etnografia, le teorie di Darwin, l'emergere di una classe dedita al viaggio di piacere, la nascita del turismo, la presenza di nuovi e più veloci mezzi di trasporto e infine la scoperta e l'apprezzamento estetico dei paesaggi letterari, introducevano nuovi ed interessanti scenari di sviluppo nell'eterno confronto/scontro tra l'umanità e il paesaggio.

Anche il concetto di identità subiva allora, come ai giorni nostri, un profondo e continuo mutamento. Dalla fine del XX secolo si è instaurata, grazie a nuove tipologie identitarie (come quella di rifugiato, post coloniale, confinato, e anche quella di coloro i quali pur non spostandosi da casa esperiscono costantemente il modo attraverso la mobilità di beni e servizi), una condizione diffusa di "senza casa". La concezione *antiessenzialista*³ dell'identità si oppone strenuamente

³ Concetto sviluppato e studiato nella letteratura anglosassone.

alla metafisica “delle radici” e introduce la mobilità al fine di produrre instabilità e incertezza per incoraggiare lo scollamento del concetto di identità da quello di spazio e luogo.

La visione del film viene oggi considerata come importante strumento pedagogico che pone a confronto lo spettatore con una serie di questioni riguardanti il modo in cui spazio e identità vengono inventati e sviluppati nella struttura del film ed attorno ad esso.

La **pedagogia** antiessenzialista da un lato coinvolge l'utilizzo dei film come un elemento costitutivo nella produzione geografica (spazi, paesaggi e mobilità), dall'altro la geografia come implicito strumento nella produzione di un film.

“La geografia” come *Georg Simmel* afferma “ *non è un'entità spaziale che coinvolge caratteristiche sociali, bensì una entità sociologica che è strutturata spazialmente*” (Jameson F. , 1992). Lo spazio urbano non è assestante e indipendente da coloro i quali lo abitano.

4.3 La stratificazione dei piani di osservazione/ interpretazione nell'esperienza cinematografica

La presenza di un osservatore, che è parte essenziale del paesaggio stesso, implica un riferimento all'atto del guardare che, se nella letteratura e nella pittura è ricorrente, nel cinema moderno e contemporaneo diventa essenziale, costitutivo del linguaggio stesso, fattore del senso ultimo e profondo a cui può essere ricondotta ogni opera cinematografica. Il paesaggio è un'esperienza, non un oggetto

autonomo, e studiarlo significa studiare un approccio culturale, il suo modo di costruirsi in spazio, di rapportarsi a se stesso in quel rapporto fra ciò che è noto e ciò che è indefinito e che chiamiamo correntemente “mondo” .

Nel cinema, paesaggio significa non solo rapporto fra personaggio e spazio, fra uomo e mondo, ma anche rapporto fra diversi livelli di sguardo; si distinguono diversi ruoli e dei rispettivi punti di vista che si stratificano l'uno con l'altro: c'è l'attore che osserva e si trova immerso nel paesaggio e la cinepresa che, a sua volta, lo osserva ritraendolo. Si articola così un complesso gioco tra questi due punti di vista e, quando tale rapporto si pone come confronto fra diversi sguardi, fra differenti punti di vista, il paesaggio cinematografico diventa punto di partenza per una riflessione non solo sul cinema, ma implicitamente anche sull'atto del guardare inteso come atto conoscitivo. Dietro l'attore osservatore e dietro la cinepresa, nell'ombra delle sale cinematografiche si cela lo sguardo dello spettatore, che plasma il suo rapporto con il film, nello spazio e nel tempo, a seconda di codici e modelli culturali personali: l'assimilazione e l'interpretazione delle opere cambia sempre di spettatore in spettatore, a seconda dell'approccio utilizzato (*spettacolare* o *narrativo*), del background culturale e della sensibilità, questi tutti elementi soggettivi. La stereoscopia di questi sguardi, la dislocazione reciproca di questi punti di vista non va trascurata; riflettere sul paesaggio significa anche riflettere su tre esperienze visive: lo sguardo dei personaggi dentro il film, lo sguardo del regista (che corrisponde a quello filmico) e lo sguardo dello spettatore rispetto alla rappresentazione filmica. Sono tre differenti piani di

osservazione che vanno confrontati e distinti e che spesso la critica ha confuso e sovrapposto in un unico livello, ruoli, questi, che solo in tempi più recenti sono stati studiati nella loro dimensione autonoma e spesso autoreferenziale.

Questi diversi piani rappresentativo /interpretativi vanno studiati all'interno della più ampia e complessa struttura cinematografica . Il cinema è un sistema di rappresentazioni che funziona analogamente a quello della mente umana, come teorizzava Münsterberg: “ *esso costituisce tuttavia un potenziale strumento di reinterpretazione della realtà attraverso l'utilizzo delle dinamiche connaturate allo sguardo*”(Münsterberg, H. , 1916) . Il cambiamento dei punti di vista (attraverso il montaggio) e il loro slittamento (movimenti della cinepresa) , interpretano tecnicamente il movimento dello sguardo e del pensiero umani; la possibilità di osservare un oggetto⁴ da diverse angolazioni, di avvicinarsi o allontanarsi rispetto ad esso, di diventare terzi rispetto a se stessi ed al proprio punto di vista statico,osservando nella sua totalità il rapporto tra le diverse immagini ed i numerosi piani di osservazione. Questo costante movimento (*mobile gaze*) realizza una ricerca quasi filosofica nella quale, per cogliere ed interpretare i significati della realtà che ci circonda (rappresentata o immanente) ci si stacca dall' equilibrio della realtà soggettiva e dal proprio punto di vista per osservarsi dall'esterno, immersi nell' ambiente tutto che sembra costituire il liquido amniotico della nostra esistenza.

Eppure, lo stupore suscitato da queste esperienze è stato presto dimenticato per dare spazio al racconto di storie, per intrattenere, per

⁴ “ oggetto” inteso con accezione diegetica.

costruire semplici spettacoli. Il cinema passa spesso attraverso lo spettacolo facendone un sistema di rappresentazione di secondo, terzo o quarto livello, sfidando anche i pensieri più complessi.

Questo complesso gioco dei punti di vista e la sovrapposizione di piani interpretativi che ne deriva, mette in luce, nella esperienza cinematografica, una complessa dialettica tra due predicati simultanei: il *vedere* e il *guardare*.

In un film di François Truffaut, *Il ragazzo selvaggio* (1970), Il dottor *Itard* che ha in cura il piccolo *Victor*, trovato nella foresta, lo visita, si accorge che non reagisce alle voci umane e dice: "*Ci sente senza ascoltarci, come guarda senza vedere. Noi gl'insegneremo ad ascoltare e a vedere*" ("*Il nous entend sans nous écouter, de même qu'il regarde sans voir. Nous lui apprendrons à écouter et à voir*"). Questo è il compito del sapere, della cultura. La nostra capacità di vedere, infatti è strettamente collegata al nostro sapere, l'uomo vede ciò che sa, vede e nomina cose, luoghi o altri uomini. Il *vedere* è collegato al mondo dei fini, al valore d'uso delle cose. Ma c'è nell'esperienza visiva qualcos'altro, il *guardare*, ovvero la possibilità di spingersi oltre il sapere. Forse, il piccolo Victor, nel film del cineasta francese, vedeva qualcosa meno e qualcosa di diverso rispetto al dottor Itard, così almeno sembra pensare Truffaut. L'invisibile è parte costituente e determinante del visibile, come ha mostrato nelle sue ricerche Merleau-Ponty (teorico esistenzialista della prima metà del '900).

4.4 Lo spettatore e l'esperienza cinematografica

Per capire meglio il comportamento dello spettatore, è necessario analizzare le suggestioni che gli derivano dall'esperienza cinematografica. Gli attori e le loro gesta evocano forti emozioni, lo schermo cinematografico, offre uno spazio fittizio che ha tutte le caratteristiche della realtà. Le rappresentazioni cinematografiche del tempo e dello spazio collocano lo spettatore in un mondo immaginario, fuori dalla realtà e dalla vita umana. L'esperienza cinematografica realizza la sua influenza psichica attraverso due meccanismi fondamentali; da una parte la *proiezione*, ovvero quel processo per cui lo spettatore attribuisce agli attori idee e aspirazioni che sono proprie, anche se non realizzate; d'altra parte la *identificazione*, con cui lo spettatore si riconosce nell'aspetto e nei sentimenti dei personaggi cinematografici. L'identificazione può essere così intensa da indurre gli spettatori, soprattutto se in età evolutiva, ad imitare, anche nella vita, gli atteggiamenti e lo stile dei loro idoli. Gli effetti di questi meccanismi psicodinamici sul pubblico sono essenzialmente due: la *catarsi* e la *suggestione*. Il termine *catarsi*, di origine greca, significa "purificazione". In psicoterapia, il metodo catartico persegue, appunto, l'effetto di una "purificazione" attraverso una adeguata scarica, o abreazione, degli effetti patogeni. Per *suggestione* si intende, invece, il processo mediante cui una persona viene influenzata al punto da accettare idee altrui, credenze o forme di pensiero. E' stato osservato come l'elemento suggestivo sia una componente essenziale del fenomeno ipnotico. La forza suggestiva del film viene esaltata dalla situazione della sala: al buio, (come durante il sonno) quando il contatto fisico con l'ambiente è

limitato, i sensi sono quasi offuscati e l'individuo si trova in una situazione comoda e confortevole. Con l'attenzione rivolta allo schermo e, in virtù di molteplici processi fisici e mentali, lo spettatore si trova in una situazione di rilassamento para-onirico, qualcosa di analogo, sia pur lontanamente, a quello che sperimentiamo nel sogno (Angelini A., 2005). Infatti sia il sogno che il cinema, rappresentano delle forme di evasione dal mondo reale. Pertanto è indubbio il forte potenziale che il cinema esercita sui nostri meccanismi mentali in maniera inconscia e spesso andando a sviluppare e a trasformare quell'emozione, in *viaggio*. Va osservato che buona parte degli effetti che consentono la *catarsi*, possono promuovere contemporaneamente la *suggestione*. Non c'è *azione catartica* senza una profonda identificazione; ma l'identificazione è anche alla base *dell'azione suggestiva*. La valenza delle due diverse azioni va messa in relazione alle differenti personalità degli spettatori. I film che attirano un maggior numero di spettatori sono, generalmente, quelli in cui compaiono quei fattori nascosti che agiscono negli strati più arcani della nostra mente. Con le parole di Provenzano: “ *lo spettatore cinematografico è dunque un sognatore che sa di stare sognando, poiché percepisce se stesso mentre guarda la sua protesi simbolica, agire sullo schermo. Egli è quindi contemporaneamente il vedente e il visto, cosa che gli permette appunto di essere, al contempo, partecipe ma vigile e critico, rispetto alla realtà altra che ha di fronte*” (Provenzano R.C., 2007).

4.5 Da spettatore a cine-turista: stadi evolutivi

Come spiega Provenzano nelle sue analisi, il cineturista incarna il risultato di un processo di visione del territorio filmico cui si arriva dopo differenti stadi. A seconda della capacità di essere spettatore, rispettivamente *iconauta*, *cinonauta* o *cinonauta per caso*, allo spettatore sarà permesso di avvicinarsi ad un territorio, in base alle differenti attitudini soggettive nei confronti dell'atto di percepire, vedere o guardare semplicemente un luogo.

Specificamente, "l'iconauta" sarà colui che si pone di fronte alle immagini con una vera intenzionalità conoscitiva e che approfitta e ricerca ogni occasione per informarsi di luoghi lontani. Sarà, inoltre, colui che comincerà a comprare guide turistiche o documentari in video sui luoghi di suo interesse e che guardando un film d'azione non si fermerà solo a recepire il narrato, ma porrà l'attenzione allo sfondo, recependo profondi stimoli che lo potranno far divenire un cineturista.

Il "cinonauta" è invece lo spettatore medio, colui che vedendo un film, occasionalmente potrebbe spostare la sua attenzione dai personaggi allo sfondo e dunque passare dal semplice vedere al guardare.

Infine, "il cinonauta per caso", è colui che vedrà ogni paesaggio come semplice sfondo, provando un forte senso di noia se l'immagine indugia troppo sul paesaggio. Dunque, sarà uno spettatore che difficilmente potrebbe divenire un cineturista.

Alla luce di questi fattori e di queste divisioni, il "cineturista" è colui che, stimolato e affascinato dalla visione dei luoghi del film, si reca in quei luoghi, per diverse motivazioni e, pertanto, può essere classificato in diversi filoni. Per questa ragione Macionis (2004)

giunge a distinguere tre differenti tipologie di cine-turisti: “*specific, general e serendipitous*”.

Lo *specific film tourist* è il cineturista vero e proprio, colui che si reca in una località perché è stata location di un determinato film.

Il *general film tourist* è il cineturista generico che decide di visitare un territorio indipendentemente della visione del film che è stato girato lì, ma che nonostante ciò, partecipa attivamente alle attività (visite guidate dei luoghi in cui è stato girato un film) connesse alla sua realizzazione.

Infine il *serendipitous film tourist*, è il turista che è contento di trovarsi in un luogo che è stato immortalato in un film; ma la sua presenza non è legata alla rappresentazione filmica e quindi rimane passivo riguardo le attività connesse alla sua realizzazione.

È stato studiato, inoltre, che l’attenzione con cui le persone seguono lo sviluppo delle scene di un film ed il coinvolgimento emotivo che le rende partecipi dell’azione e del clima ricostruiti sono del tutto irripetibili con altri strumenti di comunicazione aziendale. A ciò si aggiungono i vantaggi offerti dal contesto ambientale nel quale viene fruito il servizio: la visione di un film, specie al cinema (luci spente, assenza di rumore, schermo grande, nessuna interruzione pubblicitaria), rappresenta infatti un’attività coinvolgente ad elevata attenzione (D’Amico A., 2007).

Si è cercato di tracciare un identikit del cineturista tipo, per comprendere meglio il rapporto che ha con il cinema, il territorio e il turismo, e quindi capire il tipo di viaggiatore che rappresenta. Secondo i dati riportati da un’indagine pilota sul cineturismo, condotta

dall'Ischia Film Festival, in collaborazione con Marche Film Commission, il cineturista possiede i seguenti requisiti:

- Et  compresa tra i 25 e 55 anni
- Diplomato o laureato (nel 90% dei casi)
- Professionista ed occupato prevalentemente nei servizi (per il 75%)
- Preferisce viaggiare con un partner (il 56%)
- Particolarmente interessato all'aspetto culturale del territorio che visita.

Capitolo V

L'approccio al paesaggio: esempi nel cinema moderno

5.1 Il cinema e il paesaggio autonomo

Non vi è alcuna ragione per cui il meccanismo simbolico e interpretativo che fa emergere il paesaggio nell'arte pittorica non possa essere replicabile nel lavoro dei *film-maker*. Diversi registi si sono infatti già appropriati di tale chiave di lettura liberando le ambientazioni del film dal ruolo subalterno rispetto alla storia, riconoscendo lo status di paesaggio autonomo. Ma come interpretare i paesaggi racchiusi nella finzione narrativa di film che si focalizzano principalmente su eventi ed azioni? “Tutto è subordinato alla narrativa”: tale regola d'oro del cinema classico ci suona familiare, in principio, infatti, ogni elemento del film doveva essere integrato nel processo narrativo. Ciò diventa particolarmente importante per le ambientazioni (inclusi gli esterni), che connotano spazialmente le azioni e gli eventi in relazione al film. “Anche se a volte si cerca di dimenticarlo o addirittura negarlo, è evidente che oltre a narrare storie ed eventi connessi, il cinema offre uno spettacolo visivo” (Lefebvre, 2006). Tuttavia, come alcuni teorici del cinema hanno già sottolineato, la commistione di storia e spettacolo inevitabilmente genera ambiguità. Ad esempio, durante il contesto politico del femminismo degli anni '70, Laura Mulvey propose l'uso di tali termini per descrivere le strategie rappresentative dell'elemento maschile e di quello femminile nel cinema classico: “mentre gli uomini sviluppano la storia attraverso le loro azioni, le donne minacciano di bloccare tale sviluppo per quanto la loro presenza sullo schermo può introdurre momenti di contemplazione”. Queste osservazioni conservano ancora la loro importanza anche se ci si guarda bene dal considerarle un dogma. Esse pongono nuovamente in luce sia l'affilato distinguo tra

storia e spettacolo che la tensione che ciò provoca. Ovviamente il *locus* di tale tensione è lo spettatore che può persino investire nello sviluppo della narrativa filmica attraverso ciò che Paul Ricoeur definisce “intelligenza narrativa” o, al contrario, sviluppando un’attitudine contemplativa che produce principalmente forme estetiche, da cui i paesaggi cinematografici dipendono (Ricoeur P. , Greimas A. J. , 2000). In accordo con quanto appena affermato si possono distinguere due modelli di attività spettatoriale: una modalità narrativa e una modalità spettacolarizzata. Nell’atto di guardare un film, questi due modelli verosimilmente si attivano in momenti differenti. Gli spettatori guardano il film in certi momenti in modalità narrativa e in altri in quella spettacolarizzata, riuscendo da un lato a seguire la storia e dall’altro, quando necessario, a contemplare lo spettacolo filmico. Non è però possibile guardare un determinato passaggio filmico utilizzando entrambe i modelli simultaneamente. Questa è la ragione per cui viene attribuita allo spettacolo la capacità di arrestare la progressione narrativa agli occhi dello spettatore che diventa, come si notava pocanzi, protagonista di una sorta di braccio di ferro tra l’approccio narrativo e quello spettacolare. Quando si contempla il passaggio di un film si smette di seguire la storia per un istante, anche se il flusso narrativo non scompare del tutto dal nostro inconscio, ed è proprio grazie a tale persistere inconscio del lato narrativo che siamo in grado di riprendere facilmente il filo del discorso. L’interruzione della narrativa a favore della contemplazione ha l’effetto di isolare l’oggetto di osservazione e di liberarlo momentaneamente dalla sua funzione narrativa. In altre parole, la contemplazione dello spettacolo filmico dipende dallo sguardo e dalla sua capacità di dare autonomia al suo oggetto di osservazione. E’ tale

sguardo a che abilita la nozione di paesaggio filmico nella narrativa del film (sia essa finzione o basata sulla realtà); esso rende possibile il passaggio da ambientazione (*setting*) a paesaggio. La contemplazione del *setting* lo libera momentaneamente dalla sua funzione narrativa; per un istante l'ambientazione naturale dell'azione viene considerata a buon diritto quale paesaggio. Bisogna però sottolineare una caratteristica che distingue profondamente il paesaggio filmico da quello pittorico/ paesaggistico: la durata. Infatti il paesaggio nella narrativa filmica possiede la peculiare capacità di apparire e scomparire dinnanzi agli occhi dello spettatore in accordo con la lotta tra modalità narrativa e spettacolarizzata di cui sopra. Da ciò il paesaggio cinematografico si può descrivere come soggetto simultaneamente sia alla temporalità del medium cinematografico sia a quella dello sguardo dello spettatore, a cui è dato cambiare dalla modalità narrativa a quella spettacolare e viceversa da un momento all'altro. Questa doppia esistenza temporale risulta nella precarietà del paesaggio che svanisce in diversa misura quando la modalità narrativa prevale e di conseguenza lo spazio cinematografico riprende la sua funzione narrativa di ambientazione. Per descrivere l'effimerità del paesaggio si può considerare ad esempio un passaggio iniziale del film *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975). Il giovane Redmond, personaggio geloso e impulsivo, rimprovera la cugina Nora per aver danzato ripetutamente con un Capitano inglese. La scena ha luogo in un sentiero alberato, questo spazio serve chiaramente come ambientazione per lo svolgersi di un'azione (in questo caso una lite tra amanti) che avrà ripercussioni attraverso il film. Ma, indipendentemente dalla sua funzione narrativa, chiunque presta attenzione all'ambientazione, e non all'azione, riuscirà a fare

emergere il paesaggio. Ovviamente in questo caso specifico, ciò significa mettere in relazione l'immagine con certe convenzioni della pittura paesaggistica di cui lo spettatore deve essere già a conoscenza. In altre parole nella misura in cui lo spettatore sarà sensibile alla rappresentazione del paesaggio e consapevole delle convenzioni artistiche, egli sarà di conseguenza capace di accordare allo spazio in questione il valore di paesaggio.

A questo punto ci si potrebbe interrogare se l'importanza accordata allo spettatore e alla sua personale modalità di osservazione non riduca semplicemente il paesaggio filmico alle idiosincrasie dell'individuo spettatore. Lo sguardo della telecamera non riveste alcun ruolo?

Per comprendere i ruoli rispettivamente dello spettatore e del film nell'emergere del paesaggio, è importante esaminare diversi esempi di condizioni esistenti che possono produrre, o quantomeno incoraggiare, l'osservazione in modalità spettacolarizzata.

Sembra possibile concordare sull'esistenza di due paradigmi che definiscono i poli di uno spettro interpretativo: nel primo caso, lo spettatore attribuisce al film (o la regista) l'intenzione di presentare un paesaggio, questo viene chiamato “ paesaggio intenzionale” (Lefebvre M. , 2006) ; nel secondo caso, lo spettatore deve supporre di essere la sorgente del paesaggio cinematografico, ciò viene definito il “ paesaggio spettatoriale” (Lefebvre M. , 2006) o, prendendo esempio da Gombrich, “ paesaggio impuro” (analizzato più avanti nella trattazione) . Queste due situazioni possono assumere innumerevoli forme, troppe per poterle descrivere tutte in questa sede.

5.2 Il paradigma del “paesaggio intenzionale”

Tra gli esempi che meglio illustrano il primo paradigma ci sono quei film che citano specifici quadri, come “Brama di vivere” di Vincent Minnelli (*Lust for Life* 1956) o “Sogni” di Akira Kurosawa (*Dreams* 1990). Con differenti stratagemmi, entrambe i film riproducono visivamente dei famosi paesaggi di Van Gogh. Il film di Minnelli mostra ripetutamente l'artista al lavoro che trasforma il paesaggio reale in un paesaggio pittorico, mentre questo spazio è offerto come ambientazione. Quindi dal punto di vista narrativo esso serve a situare l'azione di una scena, in questo caso l'azione di dipingere, il suo status di paesaggio pittorico famoso mostrato mentre esso viene dipinto dall'artista, incoraggia contestualmente l'emergere del paesaggio autonomo nel film, anche se solo momentaneamente. Chiaramente il film fornisce allo spettatore i significati necessari per contemplare il paesaggio e compararlo con i famosi dipinti la cui creazione è rappresentata nella narrativa stessa del film. Differentemente dal caso di *Barry Lyndon*, il paesaggio cinematografico qui dipende ancora dal paesaggio pittorico. La differenza si sostanzia nel fatto che lo spettatore riconosce una citazione pittorica del regista che viene interamente attribuita al film. Il processo è identico al “tableau-shot” (*plan tableau*) identificato da Pascal Bonitzer come “quel piano isolabile dalla continuità del montaggio e particolarmente segnato dalla sua dimensione plastica, che rappresenta e dà vita ad un incontro tra cinema e pittura” (Solomon M., 2011), Natali parla di *piano-paesaggio*, che individua, proprio come il *plan-tableau*, in quell'inquadratura che, arrestando il flusso narrativo, si definisce per la sua essenziale a-narratività. Proprio come il *plan-tableau*, anche il

plan-paysage, laddove esso s'integra alla finzione, ne diviene un elemento importante, ma in una maniera del tutto particolare e segreta. Questo processo, come Bonizer enfatizza, è dato da numerose variazioni, una in particolare si può riconoscere in Kurosawa nel segmento intitolata "Crows", qui il protagonista, durante la contemplazione di alcuni quadri, entra letteralmente dentro l'universo paesaggistico dipinto da Van Gogh. Il passaggio dalla sala di un museo al mondo rappresentato nei quadri dell'artista, si arricchisce narrativamente con il desiderio del protagonista di incontrare fisicamente Van Gogh all'interno dei paesaggi da lui ritratti. Questo lato narrativo rischia costantemente, nella *mise en scène*, di essere offuscato dal lato contemplativo, in accordo con il continuo fluire e rifluire nella mente dello spettatore di narrativa e spettacolarità, e sotto la pressione costante e la contaminazione estetica che deriva dalla presenza dei paesaggi di Van Gogh e dall'integrazione fisica del protagonista all'interno di essi. Questa integrazione si manifesta in due modi: nel primo il protagonista compie un viaggio ideale indietro nel tempo per osservare i paesaggi reali al tempo di Van Gogh (alcuni dei quali riconoscibili nei quadri dell'artista); nel secondo il protagonista entra letteralmente dentro i quadri dando vita ai paesaggi e alle scene ritratte. Nell'ultimo espediente che domina la parte centrale del segmento, con una serie di effetti speciali, il protagonista attraversa sette diversi paesaggi di Van Gogh. Il risultato è un prodotto ibrido a metà strada tra il dipinto (o disegno) e il cinema, che ricorda il film di animazione. Data la presenza dell'elemento narrativo e seguendo il personaggio che si sposta da un paesaggio dipinto ad un altro, si potrebbe dedurre che il paesaggio acquisisca maggiormente il carattere di ambientazione perdendo quello di opera d'arte. Già l'uso

di dipinti paesaggistici permette allo spettatore di restituire ad ognuno di questi il volere di paesaggio sebbene essi siano adesso soggetti alla durata cinematografica: essi sono adesso paesaggi cinematografici. Un metodo differente e meno tecnologico viene usato all'inizio e alla fine del segmento, dove il protagonista passa dal *Pont de Langlois* situato ad Arles ai campi di grano di Auvers sur Oise, la magia dell'interpretazione del montaggio rende contigui nelle finzione scenica momenti e spazi che in realtà sono disgiunti. La transizione dalle tele sulle pareti del museo al paesaggio reale, che segna anche il passaggio dal linguaggio pittorico a quello filmico, è portata a termine attraverso un intenzionale gioco di mimesi: un'inquadratura del quadro è seguita dalla sua riproduzione filmica in vita "reale". Il passaggio viene creato da uno stacco e una breve pausa durante la quale la telecamere resta immobile di fronte al dipinto. Lo stesso processo agito all'inverso, chiude l'episodio. In entrambe i casi lo stesso film ci fornisce i significati attraverso i quali far emergere il paesaggio filmico già valorizzato dalla co-presenza dei capolavori di Van Gogh e dalla loro riproduzione filmica. Tuttavia lo status di paesaggio filmico non è legato esclusivamente agli spazi connessi ai quadri di Van Gogh. Il gioco intertestuale di citazioni pittoriche, assieme con altri elementi formali presenti nel segmento (come l'uso ripetuto di lunghe inquadrature, un montaggio che favorisce i tempi morti e un tessuto narrativo talmente semplici da poter essere abbandonato e ripreso con facilità) sembra incoraggiare lo spettatore nel saltare avanti e indietro tra ambientazione e paesaggio. Non vi è alcun dubbio sul fatto che i registi hanno a loro disposizione diverse strategie per fare esperire in modalità spettacolarizzata il film (o parti di esso) allo spettatore, e per dirigere la loro attenzione verso i luoghi

e gli spazi in maniera tale da affrancare questi ultimi dalla subalternità all' aspetto narrativo. Come visto precedentemente in *Brama di Vivere*, queste strategie possono essere anche integrate all'interno della storia stessa. Ad esempio la presenza, all'interno della storia, di un personaggio che osserva un paesaggio, può portare lo spettatore stesso a contemplarlo. Tra i numerosi esempi si può citare la scena del film *Gli Spostati* nella quale Marilyn Monroe alla vista del paesaggio del Nevada, esclama “ è un sogno”, esclamazione seguita da una lunga panoramica soggettiva della telecamera. Qui il segmento della costruzione narrativa (inquadratura soggettiva che mostra l'oggetto commentato dal personaggio) e la sua costruzione visuale (una lunga inquadratura) può indurre lo spettatore a prestare attenzione allo spazio attraverso il proprio punto di osservazione, trasformando come detto l'ambientazione in paesaggio vero e proprio.

In breve, ogni strategia che mira a dirigere l'attenzione dello spettatore verso gli spazi esterni e le ambientazioni piuttosto che verso le azioni e gli eventi che vi prendono luogo, può essere attribuita all'intenzione precisa di enfatizzare il paesaggio. Assolvono a tale funzione alcuni stacchi (comuni nel cinema classico) o anche dei cosiddetti “ tempi morti” (maggiormente utilizzati nel cinema moderno). Ovviamente, quanto più la strategia in questione sarà integrata nella diegesi, tanto minore risulterà la percezione dell'interruzione dell'aspetto narrativo a favore di quello contemplativo. È questo il caso di diversi stacchi presenti nel cinema classico. Per *stacco* s'intende quella inquadratura che indica un cambio spazio - temporale dell'azione all'interno della narrativa; esso è spesso accompagnato da effetti ottici come la dissolvenza in apertura

o in chiusura, ma può essere ottenuto anche con semplici tagli strategici. Gli stacchi possono essere localizzati in diversi punti del film, inclusi l'inizio e la fine dove possono servire ad indicare i confini spaziali della diegesi. Un famoso esempio è *Barry Lyndon*, dove Kubrick usa l'immagine della residenza di Lady Lyndon, Hackton House, come leitmotiv per introdurre i diversi segmenti che vi si svolgono. La minima funzione narrativa di queste inquadrature consiste nell'assicurare la transizione tra due segmenti e nel presentare la nuova ambientazione dell'azione, senza perdere il carattere rappresentativo e descrittivo del paesaggio. Appare verosimile attribuire a Kubrick l'intenzionalità nel descrivere paesaggi che, come quello in questione, ricordano famosi dipinti. Gli stacchi del cinema classico, nei quali l'azione è generalmente assente o ridotta al minimo, possono quindi essere usati per dirigere l'attenzione dello spettatore verso gli spazi. A dispetto del puro pretesto narrativo legittimato dall'economia della diegesi (il passaggio da un segmento all'altro e l'introduzione di un nuovo *setting*) esso permette all'ambientazione di diventare paesaggio.

In conclusione si può affermare che quanto più un paesaggio manifesterà un livello di distacco dalla storia tanto più esso sarà connesso ad un certo livello di modernità. Questa è la modernità dello spettacolo cinematografico: la modernità dell'attrazione, della frammentazione dell'eterogeneità, è questa la ragione per la quale, anche nei film più classici e narrativi, il paesaggio filmico contribuisce alla modernità della pellicola, anche se solo al nostro sguardo, allo sguardo dello spettatore. Quest'ultima affermazione spiega perché il cinema classico prova costantemente a contenere il

paesaggio all'interno della funzione narrativa attraverso inquadrature soggettive e stacchi. Non bisogna sorprendersi dunque, nel vedere il paesaggio incorporato nel linguaggio visivo di diversi registi modernisti o all'interno dell'estetica avanguardistica di numerosi *film-maker* sperimentali.

5.3 Paesaggio: autonomo e moderno

Il carattere di modernità del paesaggio è legato alla sua autonomia, al suo distacco dall'aspetto narrativo, quando ciò è ottenuto intenzionalmente. Questa connessione deve essere analizzata specialmente se identifichiamo il paesaggio primariamente con le sue manifestazioni nella pittura classica. Dovremmo quindi concludere che è il cinema a trasformare in moderno qualcosa che originariamente non lo era? Non potendo qui riconsiderare su larga scala il concetto di modernità nelle arti, mi limiterò a tracciare alcuni aspetti della pittura paesaggistica che sin dal principio la hanno coinvolta in argomenti e problematiche di carattere moderno, in particolare: la questione dello stile, e la relazione tra l'emergere del paesaggio e alcune trasformazioni nella sensibilità Europea verso lo spazio agli albori del capitalismo durante il Rinascimento. Riguardo alla questione dello stile, Christopher Wood, ha analizzato come, durante il Rinascimento, il paesaggio ha offerto agli artisti un contesto ideale per enfatizzare uno stile personale: “ *gli spazi aperti erano particolarmente soggetti a stratagemmi di autopromozione da parte dell'autore. Il paesaggio era un luogo ospitale per pungenti effetti coloristici. Gli alberi e le catene montuose incoraggiavano eccentrici*

dettagli e linee calligrafiche. Diversi testi rinascimentali sull'arte pittorica associano il paesaggio alla libertà dalle regole". Wood riporta anche il caso di Botticelli, il quale dipingeva le parti paesaggistiche dei propri affreschi tamponando il colore con delle spugne (gesto che scioccò Leonardo Da Vinci). Le motivazioni di Wood ci spingono a concepire le prime rappresentazioni paesaggistiche come una pratica pittorica il cui scopo è rendere visibile lo stile dell'autore, rendere quindi manifesto ciò che per definizione, è staccato e relativamente autonomo da quello che viene figurativamente rappresentato, inscrivendo la presenza dell'artista all'interno dell'opera d'arte. Queste teorie non intendono interpretare il Rinascimento come la culla del modernismo nelle arti, piuttosto si cerca di tracciare una connessione tra la pittura paesaggistica, il modernismo pittorico ed il suo sviluppo attraverso l'Impressionismo.

Il secondo aspetto riguarda la relazione tra il paesaggio emergente dei quadri e le trasformazioni specifiche nel modo di concepire ed esperire il paesaggio durante il Rinascimento. Tali trasformazioni vennero determinate da diversi fattori culturali, economici e scientifici quali, tra gli altri, nuove pratiche di gestione ed utilizzo del territorio che apparvero in Europa con l'avvento del capitalismo, specialmente quelle che portarono al cambiamento nelle relazioni tra la città e la campagna nel XV e XVI secolo, con particolare riguardo all'Italia; le nuove concezioni legate allo spazio e la nuova cosmologia risultanti dalla creazione di nuove rotte commerciali verso Africa e Asia; la scoperta del "Nuovo Mondo" ; lo sviluppo della cartografia, al pari delle scoperte scientifiche di Copernico e Galileo. Il geografo Denis Cosgrove ha spiegato come nel vasto contesto della transizione verso

il capitalismo, la funzione sociale dell'idea di paesaggio consisteva nell'unire, anche se in maniera instabile, due opposte concezioni del mondo naturale: una precapitalistica legata alla terra, e una "alienata" e capitalista. Le argomentazioni di Cosgrove sono sostanzialmente in accordo con i numerosi studiosi che riconoscono nella storia del paesaggio come nel principio di autonomia che lo corrobora, la più ampia manifestazione narrativa in termini di riedificazione e di alienazione della natura in epoca moderna, una narrativa nella quale la critica ha spesso riconosciuto un approccio modernista.

L'analisi di tali problematiche stilistiche e culturali, può aiutare a spiegare, almeno in parte, la presenza marcata del paesaggio all'interno dei lavori di numerosi registi moderni come ad esempio Pasolini, Antonioni, Godard, Wenders, Tarkovsky.

5.4 Pasolini e lo spazio extra- diegetico



Analizzando il film *Teorema* di Pier Paolo Pasolini, ci si trova di fronte alle immagini di un deserto vulcanico che interrompono ripetutamente il flusso narrativo. Il deserto in questo caso

costituisce uno spazio extra- diegetico privo di una funzione narrativa: non è mai il *setting* dell'azione appartenente all'universo diegetico del film; la sua connessione con la diegesi è puramente simbolica. Nella misura in cui questo leitmotiv è autonomo rispetto alla narrativa, tale spazio evoca la presenza pianificatrice del regista e assicura l'estetica del modernista film. Ma se l'assenza di motivazioni diegetiche è utile

a questa visione estetica, essa rischia di favorire anche l'emergere del paesaggio autonomo. Si potrebbe obiettare che l'autonomia in questione non è assoluta e che le immagini del deserto vulcanico partecipano nella tematica moderna della alienazione borghese elaborata nella narrativa del film; l'immagine del deserto può essere interpretata ne più ne meno come metafora dell'aridità spirituale del mondo moderno. Questa interpretazione è resa plausibile, tra gli altri



elementi, dal montaggio continuo che connette il deserto con la banchina della stazione dei treni di Milano (il setting narrativo della scena) verso al fine del film; in questo modo il regista sancisce una continuità simbolica tra i due spazi. Le ultime inquadrature del film, che mostrano il protagonista nudo vagante nel deserto lavico lascia intendere questa ambientazione in modo simbolico, ovvero come un'ambientazione di un'azione non diegetica. Parte dell'ambiguità scompare se si ricorda che ambientazione e paesaggio costituiscono due diversi modi di concepire e rappresentare lo spazio filmico e che entrambi dipendono dalla modalità, alternativamente narrativa o spettacolare, utilizzata dallo spettatore. Ci si chiede quali siano gli elementi che portano l'attenzione dello spettatore a concentrarsi sul paesaggio desertico; si è già menzionata l'autonomia del deserto dalla diegesi, un altro elemento che può essere aggiunto al precedente è la composizione pittorica che perdura durante tutti i piani sequenza. Infine troviamo una dimensione ulteriore che paradossalmente accresce l'autonomia

dell'ambientazione “deserto” mentre lo riconnette al resto del film: lo status simbolico.

Una delle caratteristiche di molti lavori moderni è la tendenza ad ostentare un certo margine di interpretabilità e una spiccata profondità ermeneutica attraverso il rifiuto della trasparenza e del “realismo” . Ovviamente il deserto di *Teorema* partecipa in questa estetica, in parte attraverso il rifiuto di integrarsi nella diegesi del film, di conseguenza esso richiede un lavoro ermeneutico per scoprire come lo spazio presentato allo spettatore è collegato agli altri elementi del film. Solo attraverso tale lavoro è possibile vedere nel deserto una rappresentazione simbolica o metaforica di Milano, quindi del mondo moderno.

5.5 Antonioni e il paesaggio dei *tempi morti*



Sebbene non esistano vere e proprie regole, nel lavoro di molti registi moderni, l'intenzionalità del paesaggio si manifesta attraverso due diverse strategie: il paesaggio appare durante i *momenti di stasi* della narrazione (*tempi morti*) , o appare nei *momenti privi di una reale motivazione diegetica*. Nel lavoro di Michelangelo Antonioni il primo

approccio domina nel suo rapporto con il paesaggio; lo stesso fa Wenders, un altro regista il cui lavoro attribuisce importanza allo spazio. In certi momenti le storie di Antonioni sembrano evaporare

per lasciare emergere il paesaggio; tali storie sono piuttosto simili al personaggio di Anna ne *L'avventura* (Antonioni, 1959), che scompare misteriosamente da un'isola deserta e dallo stesso film; o Thomas, il protagonista di *Blow-Up* (Antonioni, 1966) che scivola letteralmente via dall'immagine dell'ultima inquadratura del film, lasciando il suo posto all'immagine del prato all'inglese di un parco Londinese. Sappiamo che Antonioni procede attraverso il processo di "decentramento narrativo": ne *L'avventura*, il decentramento di Anna permette di centrare la narrazione sulla relazione di Claudia e Sandro; e in *Blow-Up* il decentramento dell'omicidio nel parco privilegia una riflessione sull'arte, sulla rappresentazione e sulla realtà, attraverso il personaggio del fotografo. In altre parole a ciò che sarebbe l'oggetto del flusso narrativo nella visione classica (la sparizione di un personaggio o le circostanze poco chiare di un omicidio) viene data un'importanza secondaria. Da un punto di vista formale questa inversione tra *ergon* e *parergon* è analoga al processo che, come visto in precedenza, fa emergere il paesaggio nella pittura europea. Dovremmo dunque sorprenderci nel vedere il paesaggio presentarsi nei lavori di Antonioni?

L'avventura, come si ricorda, nel 1960 venne insignito al Festival di



Cannes del premio come miglior film per la bellezza delle immagini, da allora numerosi critici hanno sottolineato la predominanza delle immagini nei film di

Antonioni. Ritornando ai due film citati, è importante sottolineare quanto risulti difficile guardare *L'avventura* senza insistere con lo sguardo sul paesaggio roccioso dell'isola in cui Anna sparisce, come anche guardare *Blow-Up* senza osservare il parco, e le foto del parco, indipendentemente da cosa accade in esse. È quindi possibile ascrivere ad Antonioni l'intenzione di presentare il paesaggio nella misura in cui la dimensione filmica ci conduce a vedere lo spazio come autonomo e distaccato dalla sua funzione narrativa. Seymour Chatman ritrova nel lavoro di Antonioni la presentazione sia del paesaggio pre-diegetico (la veduta di uno spazio prima dell'arrivo del personaggio e/ o dell'avanzamento dell'azione) che dello spazio post-diegetico (la veduta di uno spazio dopo che il personaggio ne è uscito e/ o gli avvenimenti si sono conclusi). La seguente citazione rende esplicito il legame tra lo spazio diegetico e quelli pre e post diegetici inseriti nella narrazione attraverso i *tempi morti*: “ l'obiettivo non è quello di presentare lo stesso posto ma quello di esperire la possibilità che esso sia in realtà un altro posto, perfino uno spazio extra-diegetico. La scena è resa portentosa da una lentezza che sfida l'intera funzionalità del tessuto narrativo. Il film non presenta lo spazio come il luogo in cui un evento X è accaduto, piuttosto come un posto importante indipendentemente dalle esigenze immediate del plot, il cui plusvalore si capirà solo nella misura in cui esso verrà attentamente osservato. Per questo ci è concesso del tempo in queste inquadrature che non costituiscono il set per altre scene, esse stesse costituiscono la scena. Non che il semplice spazio o la stasi diano vita ad un evento o ad un'azione. È piuttosto la telecamera con la sua insistenza a rendere uno spazio pregno di significati. Lo spettatore contempla attentamente, in maniera parallela ma al contempo separata dai

personaggi; egli è impegnato, ancora prima che i personaggi arrivino sulla scena o dopo che essi ne siano usciti, in un esame accurato che non si capisce per quale ragione sembra nondimeno urgente”. Qui Chatman si riferisce all’utilizzo dei tempi morti nel cinema di Antonioni sottolineandone, non soltanto la valenza temporale, ma anche quella spaziale; infatti i tempi morti hanno la peculiare capacità di liberare lo spazio dalla continuità filmica, rendendolo autonomo, agli occhi dello spettatore, rispetto allo sviluppo narrativo. Il risultato è uno spazio chiaramente distinto dalla semplice ambientazione delle azioni. Ovviamente non tutti i tempi morti coinvolgono il paesaggio con la medesima valenza. Si è voluta qui sottolineare la relazione che intercorre tra questo tipo di strumento cinematografico e il paesaggio.

Un elemento incisivo dei film di Antonioni e del suo uso dei tempi morti è la capacità del regista di dimostrare, all’interno di un contesto modernista, l’evoluzione operante nello status dello spazio cinematografico, il cambiamento in da ambientazione a paesaggio e viceversa. Probabilmente il miglior esempio nella cinematografia contemporanea è *Blow-Up*, film che incorpora nella sua narrativa l’arte paesaggistica in maniera da arricchire di spunti riflessivi la diegesi stessa dell’opera. Inoltre in *Blow-Up* l’uso dei tempi morti e la relazione ambientazione/ paesaggio, sono gestiti in modo tale da sottolineare la doppia natura del cinema, arte narrativa da un lato (ad es. temporale) e visuale dall’altro (ad es. spaziale). Nel capolavoro di Antonioni, il locus dove avviene lo slittamento tra ambientazione (*setting*) e paesaggio è rappresentato dal parco londinese dove Thomas, un fotografo professionista, scatta una serie di foto. Non è mai chiaro, durante il corso del film, cosa spinga il fotografo a recarsi



in quel parco ma è significativo notare che prima di avventurarsi lì, Thomas si ferma da un antiquario chiedendo di poter vedere alcuni paesaggi. Ci si chiede se tale desiderio verso i paesaggi motiva il suo interesse per il

parco? Qualsiasi sia il significato di tale scoperta essa sembra predisporre lo spettatore all'emergere del paesaggio filmico quale elemento protagonista. Per meglio comprendere la situazione è tuttavia importante considerare, anche se brevemente, le due modalità rappresentative del parco: una filmica e l'altra fotografica.

Da un punto di vista filmico il parco è senza dubbio un *setting* per una serie di azioni che coinvolgono il protagonista; ma il parco è anche un paesaggio, ogni spettatore è libero di considerare e osservare tale spazio sotto forma di paesaggio, ma è possibile anche imputare al regista la chiara intenzione, sviluppata attraverso la scelta precisa di effetti ed inquadrature (specialmente con l'uso dei tempi morti), di rappresentare il paesaggio quale elemento scevro dai significati della diegesi. Uno dei tanti esempi si ritrova alla fine del primo segmento nel parco dove, la giovane donna (interpretata da Vanessa Redgrave) vaga lentamente lungo il sentiero che la porta ad uscire fuori dall'immagine; la telecamera resta immobile offrendo allo spettatore una lunga inquadratura di una sezione del parco che permette una breve contemplazione del paesaggio da parte dello spettatore. Quindi, grazie all'uso dei tempi morti, seguendo l'uscita dal campo della

telecamera della giovane donna (nelle teorie di Chatman si definirebbe tempo post-diegetico), la storia sembra svanire: tutto ciò che rimane è il parco, un paesaggio abbracciato dallo sguardo della telecamera. Più avanti, nel segmento più famoso del film, il parco riappare sotto forma di foto che Thomas sfoglia, osserva, studia e organizza. L'utilizzo delle foto in questo contesto è interessante perché riproduce e materializza il processo di autonomizzazione che è necessario per l'emergere del paesaggio filmico nella mente dello spettatore.



Nel cinema di Antonioni si riconosce anche il percorso inverso, quello attraverso cui il paesaggio scompare diventando esclusivamente il *setting*, l'ambientazione degli eventi narrati. Il regista utilizza due differenti tecniche; la prima si sostanzia esclusivamente in lavoro di telecamera, nel quale si riduce progressivamente la scala dell'inquadratura: ossia passando da un piano lungo, ad un piano medio, ad un piano americano fino ad arrivare ad un primo e primissimo piano. Questo movimento della telecamera verso le persone o le azioni rappresentate ha l'effetto di spingere il paesaggio indietro relegandolo a margine nel ruolo accessorio di ambientazione. Così il paesaggio sembra quasi voler nascondere la narrativa: affermazione da prendere alla lettera in quanto, nel caso di Antonioni, quando l'inquadratura torna ad allargarsi mostra un uomo che impugna un revolver nascosto in

cespuglio da cui fuoriesce un corpo esanime. Vi è poi il montaggio; nel giustappone le immagini una dietro l'altra in fotografo diventa editore: seguendo la lezione di Eisenstein il quale cercava di dare un significato alle immagini attraverso il montaggio. In questo caso il paesaggio dà spazio alle azioni nell'immaginario dello spettatore. Inoltre una volta soggette alle manipolazioni cinematografiche (variazioni di inquadratura, movimenti di camera, editing) le immagini che apparivano inizialmente calme e tranquille possono condurre all'esatto contrario: violenza e morte. Il regista offre così allo spettatore un percorso che si dipana tra i tempi morti della rappresentazione visuale e la morte in essi inscritta. Antonioni fa questo attraverso la mediazione della narrativa. Esistono numerose possibili interpretazioni di questi elementi e delle relazioni che intercorrono tra essi; una di queste è di particolare rilievo in questa sede perché definisce la sequenza nella quale l'immagine si allarga come una sorta di allegoria nella storia che compie un passaggio dalla rappresentazione del paesaggio alla visione di qualcosa di puramente astratto. W.J.T. Mitchell (2009) afferma che dal suo punto di vista, come per molti altri storici dell'arte, “ *l'astrattismo pittorico costituisce uno dei risultati della storia del paesaggio*”. Ne segue un'analogia tra il ruolo dei tempi morti nel cinema di Antonioni ed il ruolo del paesaggio nella storia della rappresentazione: infatti i tempi morti nella poetica del regista contribuiscono alla interruzione della diegesi filmica nello stesso modo in cui l'arte paesaggistica ha contribuito alla morte dell'arte figurativa.

5.6 Il paesaggio insensato di Godard



Riguardo il secondo approccio modernista dei *film-maker* (quello in cui il paesaggio emerge da momenti privi di una reale logica diegetica) , basterebbe citare l'esempio già affrontato del deserto vulcanico di *Teorema*, ma è importante approfondire l'importanza che questo approccio ha rivestito nel cinema di Jean-Luc Godard. Sebbene attivo dagli anni '60, negli ultimi venti anni di attività il regista rivolge maggiore attenzione al paesaggio all'interno delle sue opere. E' questo il caso di film come *Passion* (1982), *Prénom Carmen* (1993), *Je vous salue Marie* (1985) , *King Lear* (1987) , *Nouvelle Vague* (1990) , *Allemagne année 90* (1991) , e *Hélas pour moi* (1993) . Occasionalmente Godard fa emergere il paesaggio dallo spazio diegetico attraverso l'uso dei tempi morti o semplicemente attraverso i movimenti di macchina attraverso i quali cambiano punto e modalità di osservazione. Per esempio, all'inizio del segmento intitolato “ *Incipit Lamentation*” in *Nouvelle Vague*, il regista filma ostinatamente un albero, spostando in questo modo lo sguardo della telecamera (e di conseguenza quello dello spettatore) , lontano dalla scena delle azioni che si trova a diversi metri di distanza dall' albero in questione. Da un punto di vista narrativo, il lavoro di camera e il montaggio sono privi di una ragione. Il risultato è una redistribuzione delle classiche funzioni di *ergon* e *parergon*: da questo momento è il *setting* divenuto paesaggio che

viene attenzionato dalla telecamera e costituisce il centro di gravità dell'immagine, e non l'evento (un incidente sul ciglio della strada) che s'intravede a distanza. Nella seconda parte del film, il personaggio di Elena, rivolgendosi a Lennox, rimarca questo concetto richiamando l'attenzione dello spettatore su questo processo: “ *tu diventi visibile nel posto dove io scompaio*”. In questo esempio ambientazione e paesaggio dividono ancora una certa contiguità spaziale. Tuttavia l'approccio tipico di Godard, consiste in una rottura brutale nella contiguità tra questi due elementi. Per ottenere ciò il regista utilizza una delle tecniche di editing da lui preferite: il cosiddetto “ *displaced*” o inserimento non diegetico. Egli introduce, per esempio, una inquadratura (solitamente statica) nel mezzo di un segmento narrativo o tra due diversi segmenti, ritraendo il mare, un lago, il cielo, una foresta o una radura. In contrasto con le classiche inquadrature di transizione, che definiscono l'ambientazione di una nuova scena (vedi Kubrick), gli inserti paesaggistici di Godard non hanno alcuna motivazione diegetica, ne sono in alcun modo legati all'azione, piuttosto il contrario, essi interrompono o disturbano il flusso delle azioni. Se, come Chatman spiega, i tempi morti danno l'impressione di un “altro luogo” , ciò è offerto letteralmente dagli inserti paesaggistici di Godard. Inquadrature come queste abbondano nei suoi film a partire dal 1980, la loro presenza unisce contemplazione e trascendentalità e contribuisce all'elaborazione di un'estetica che tende costantemente all'espressione del sublime. Non sorprende che, dopo la sua incessante meditazione sullo status dell' immagine, Godard finirà per approfondire le tematiche dell'incarnazione del *Divino* e le analogie dell'*Essere*. Ciò costituisce una questione che

abbraccia simultaneamente filosofia, teologia, estetica, e tocca il cuore del dibattito culturale occidentale relativo alle immagini.

5.7 “Paesaggio spettatoriale” Vs “paesaggio puro”

Fino a questo punto abbiamo esaminato alcune delle strategie utilizzate dai *film-maker* per rendere il paesaggio visibile e introdurlo nella finzione filmica. Esse, una volta messe in atto, possono causare la spettacolarizzazione della storia a scapito del lato narrativo o l'imporre di immagini di paesaggi autonomi a dispetto degli eventi narrati. Tutto ciò accade nella misura in cui tali strategie incoraggiano la visione spettacolarizzata del film. È comunque importante sottolineare che questa tipologia di visione non è sempre attribuibile ad un intento preciso del regista. Ci sono casi nei quali l'emergere del paesaggio è direttamente correlato alla visione dello spettatore; si tratta della secondo paradigma citato in precedenza. Per chiarire questa relazione è utile tornare brevemente alla storia del paesaggio nella rappresentazione pittorica; inoltre se si richiama la problematica sollevata dagli storici dell'arte relativa alle opere di Patinir, diventa chiaro come il paesaggio non possa essere definito esclusivamente attraverso caratteristiche e regole formali. Si può infatti riconoscere un approccio interpretativo che lega l'uomo sia al paesaggio che all'ambientazione; la percezione di entrambe è infatti mediata dall'interpretazione personale, che rende i due elementi per nulla scontati, né da un punto di vista metodologico né da un punto di visto storico. Tuttavia l'approccio interpretativo è trascurato in favore di un'analisi oggettiva, formale (a tratti storica) che va a braccetto con

alcune con alcuni costrutti della scienza della conoscenza. Da un lato, è ovvio che enfatizzando la forma, si rischia di sottovalutare i segni interpretativi; dall'altro lato è necessario riconoscere che la tradizione classica della pittura paesaggistica, proprio perché è una tradizione e mostra abitudini formali, maschera la condizione dell'esistenza del paesaggio quale predicato. In altri termini attraverso queste abitudini, di natura artistica (la pratica del paesaggio), di natura culturale (la pratica del criticismo d'arte), il paesaggio rischia di apparire come dato, soggetto alla legge di genere, ormai applicata da artisti e critici senza troppi scrupoli. È quindi necessario prendere in considerazione l'interpretazione delle caratteristiche formali dell'opera. Il paesaggio deve essere osservato come un segno; in altre parole, esso deve essere un modo di concepire (o rappresentare a se stessi), guardare e dunque interpretare un'opera pittorica. La storia della pittura paesaggistica è la storia dei segni, la storia degli eventi attraverso gli occhi dei pittori dei critici (e altri spettatori) dal Rinascimento ai giorni nostri. Tale affermazione viene definitivamente chiarita attraverso l'esempio offerto da Gombrich riguardante i collezionisti veneziani del sedicesimo secolo particolarmente attratti dai paesaggi dei pittori fiamminghi dell'epoca. Come Gombrich scrive: “ *noi non sappiamo se essi (gli artisti fiamminghi) furono dei puri paesaggisti, probabilmente no, ma per i collezionisti italiani essi erano interessanti esclusivamente per i loro paesaggi*”. In queste parole l'autore mette in risalto la distinzione tra un paesaggio *puro* e uno *impuro*, volendo così sottolineare a chi legge come il paesaggio dei collezionisti veneziani non rispetta, nella forma, le caratteristiche della pittura paesaggistica, “istituzionalizzata” come genere nel '600 e la cui storia è spesso confusa con quella delle opere che ne fanno parte.

L'esempio di Gombrich stabilisce che gli italiani vedevano il paesaggio dove altri, inclusi gli artisti fiamminghi autori delle opere, vedevano altro. È dunque chiaro che non è possibile ridurre il paesaggio alla sua forma "pura" e istituzionalizzata, questa è la ragione per cui gli storici dell'arte pittorica dovrebbero creare una classificazione a parte per tutte quelle opere che sono viste o interpretate come paesaggi, anche se le loro caratteristiche formali non corrispondono a quelle del paesaggio "puro". In tali opere è lo sguardo dello spettatore che rende lo spazio naturale autonomo, trasformandolo in paesaggio e relegando gli altri elementi pittorici al margine (tutto ciò sempre a dispetto delle intenzioni del pittore riguardanti il paesaggio).

Traendo le conclusioni il paesaggio "puro" è oggetto del consenso tra autore e spettatore così forte da divenire quasi legge istituzionalizzata e generica, dimenticando che l'interpretazione la corrobora. Al contrario, lo spazio del paesaggio "impuro" sottolinea la sua ambiguità attraverso le diverse interpretazioni e usi a cui è soggetto.

5.8 Paesaggio tra autonomia e diegesi

Dopo uno sviluppo durato quattro secoli, il paesaggio oggi costituisce un'abitudine culturale e una sensibilità che si rivela, non solo nella nostra capacità di osservare un paesaggio reale *in situ*, ma anche nella nostra capacità di esercitare uno sguardo paesaggistico su immagini che non derivano (un esempio ovvio è costituito dalle immagini cinematografiche); è il contesto culturale che rende possibile dirigere tale sguardo all'interno degli spazi narrativi della finzione filmica, a

dispetto dell'assenza di strategie o dell'intenzione precisa di rendere essi elementi autonomi dalla diegesi stessa. Pertiene allo spettatore assicurare il movimento da ambientazione a paesaggio e, ove possibile, rendere lo spazio autonomo interrompendo, come abbiamo visto, la sua connessione con la narrazione filmica. Il paesaggio appare quando, piuttosto che seguire l'azione, lo sguardo si perde attraverso lo spazio contemplandolo quale elemento autonomo. Questo costituisce il paesaggio cinematografico "impuro", la cui esistenza non è definitivamente attribuibile all'intenzione del regista infatti, anche se esistono degli espedienti tecnici che ne incoraggiano l'emergere (campo lungo o lunghissimo), essi non possono essere descritti come regole o norme fissate. L'emergere del paesaggio dipende in maniera importante da fattori che variano da uno spettatore all'altro, quali ad esempio: il grado di interesse verso la diegesi (o verso un momento particolare nella narrazione filmica), una minore o maggiore sensibilità verso determinate tipologie di paesaggio (paesaggi montani, marittimi, foreste, ecc.) filtrate attraverso la cultura pittorica. È questa la modalità in cui il paesaggio prende corpo e gioca un ruolo importante nella "esperienza cinematografica" (Lefebvre M. , 2006).

Dominique Chateau scrive: "non soltanto è raro che il paesaggio appaia senza alcuna necessità narrativa, ma la sua funzione principale deriva proprio da tale necessità, inoltre questa funzione resta secondaria rispetto alle finalità narrative. In generale il paesaggio non possiede una funzione esaustiva" (Chateau D. , 2007). Se si considera la questione dal punto di vista dei film stessi (se si adotta cioè un punto di vista che privilegia l'immanenza) quanto sin ora affermato è

alquanto corretto. Si possono citare ad esempio i film di John Ford girati nella Monument Valley: *My Darling Clementine* (1946) o *The Searchers* (1956), per i quali le affermazioni di Chateau sarebbero del tutto appropriate, e all'interno dei quali lo spazio è formalmente subordinato alla storia. Ma tale prospettiva nega le molteplici modalità con cui uno spettatore può usare un film e, per transitività gli aspetti interpretativi del paesaggio (attraverso i quali esso si costituisce in rappresentazione).

La Monument Valley, paesaggio fordiano per eccellenza, è stata oggetto di numerose riflessioni, per esempio in *Geographies du Western*, J. Mauduy e G. Henriët definiscono tale paesaggio “*armoniosa, immutabile e gigante ambientazione, capace di racchiudere la ricerca dell'eroe fordiano in mezzo a giganti murali e colonne che congiungono terra e cielo*” (Mauduy J. , Henriët G. , 1989). È un “*mistero universale*” come “*un'ambientazione tragica estremamente diversa dalla geografia occidentale convenzionale e che richiama l'antica tragedia nella sua astrazione*”.

Tali commenti testimoniano, solo per loro esistenza, l'abilità dello spettatore di contemplare lo spazio filmico e, osservandolo con un approccio autonomizzante, di fare emergere il paesaggio. Questo modo di osservare le immagini del mondo naturale (tratte dal cinema di Ford o di qualsiasi altro regista), la sensibilità che esso testimonia, sono fonti ispiratrici del desiderio di parlarne, di analizzarle e interpretarle attraverso le qualità intrinseche che esse manifestano o, diversamente, attraverso il modo in cui noi proiettiamo esse all'interno della narrativa al fine di connetterle con temi o argomenti simbolici,

tentando di riconoscerne i significati che vanno al di là della loro semplice funzione narrativa di *setting*.

5.9 L'approccio fordiano al *setting* cinematografico

Il caso Ford risulta particolarmente interessante perché si riscontra una certa ambiguità nell'utilizzo della Monument Valley. Ford usa questo panorama nove volte, cominciando con *Stagecoach*, per esempio viene usata per rappresentare Arizona e New Mexico; in *My darling clementine* ambienta lì una città del sud dell'Arizona; nel film *The Searchers* Ford usa nuovamente l'ambientazione per rappresentare il



Texas. È chiaro che il regista non è vincolato dalla geografia naturale, ma bisogna sottolineare che la Monument Valley è un paesaggio facilmente identificabile

ed è riconoscibile a dispetto del fatto che esso rappresenti differenti spazi diegetici in ogni film. La sua ripetizione crea una situazione inusuale che spinge fortemente lo spettatore a perdere lo sguardo nello spazio, nonostante la mancanza di strategie precise e a dispetto della forte connessione creata dal regista tra paesaggio e narrazione. Nella scelta della Monument Valley come ambientazione per il film *The Searchers*, Ford va ben oltre l'incoerenza referenziale e geografica, infatti, i coloni di cui narra i film costruiscono una fattoria stabilendosi con il loro bestiame sul in Texas, ma come sappiamo la Monument

Valley è un paesaggio desertico. Dunque ciò che è plausibile in sceneggiatura o a livello di spazio diegetico (in questo caso il Texas), non sarà ugualmente plausibile a livello di immagini. Evidentemente il regista americano fu pronto a rischiare fino a questo punto pur di ambientare i film citati nella location da lui prediletta. Da questa analisi risulta chiaro l'interesse del regista verso gli spazi naturali ad un livello autonomo rispetto alla narrazione, inoltre si rimette in discussione la servilità dello spazio alla diegesi ipotizzando il rapporto inverso, infine si ravvisa quasi un'intenzionalità del regista nel mostrare il paesaggio piuttosto che la semplice ambientazione. Tutte riflessioni queste che restano irrisolte, collocate nell'ambiguità che tale paesaggio riveste nel cinema fordiano. Anche in questo caso non va però dimenticato lo spettatore con la sua attitudine interpretativa che, come di fronte ai dipinti di Patinir, eleva l'ambientazione a paesaggio.

L'esperienza del cinema fordiano sottolinea il bisogno, per coloro i quali certe inquadrature filmiche appaiono analoghe al paesaggio pittorico, di far riferimento alla propria cultura pittorica allo sguardo paesaggistico per interpretarle. È quindi il potere evocativo delle inquadrature, in senso pittorico e paesaggistico, a svolgere per lo spettatore la funzione di mediatore tra il film e il paesaggio. L'arte paesaggistica risveglia nello spettatore la modalità spettacolarizzata a danno di quella narrativa. L'effetto pittorico attraverso il quale un paesaggio cinematografico richiama la memoria dello spettatore, non è legato, se non nei casi di esplicita citazione, ad una precisa intenzione del regista. Se, come Gombrich suggerisce, il paesaggio "puro" , successivamente riconosciuto come un genere pittorico,

all'inizio era stato etichettato come "impuro", è palese che lo stesso paesaggio "puro" è in larga parte responsabile del paesaggio definito "impuro" e facente parte dell'immaginario cinematografico. Questo rapporto causa- effetto, nella sua circolarità, ci permette di distinguere i collezionisti italiani dagli spettatori del cinema di Ford. Tale relazione infatti non risulta paradossale nella misura in cui il paesaggio, inteso come genere pittorico, inizia a rendere manifesto lo sguardo e il gusto paesaggistico (che rende possibile l'esistenza stessa del genere). Questo approccio non ha fatto nascere un genere definito e istituzionalizzato all'interno della finzione filmica; la ragione è semplice: il paesaggio non costituisce e non potrebbe costituire un genere al pari dei film western o dei polizieschi; ciò tuttavia non esclude affatto il manifestarsi dell'approccio paesaggistico nell'attività dello spettatore.

5.10 *Campo lungo e panoramica: espedienti del cine-paesaggio*

Detto ciò, è quindi contestabile la visione per cui, secondo David Bordwell e Kristin Thompson (2010), il campo lungo o lunghissimo sono, nel cinema, le inquadrature paesaggistiche per eccellenza. Se è vero che questo tipo di inquadratura predispone lo spettatore a soffermarsi sul paesaggio, a causa della distanza che separa la telecamera dall'oggetto filmato, bisogna evitare di ritenere tali espedienti tecnici come la principale causa di questa concezione paesaggistica. Bisogna sottolineare che il campo lungo funziona con tutte le scene che necessitano di spazi ampi, ad esempio: la scena della battaglia in *Birth of Nation* (Griffin, 1914) e in numerosi western, la

corsa delle bighe in *Ben Hur* (Wyler, 1959), la scena della folla in *October* (Eisenstein, 1928) , o la processione in *Ivan The Terrible* (Eisenstein, 1943) . Dunque, secondo l'analisi di Bordwell e Thompson, non solo il semplice paesaggio, ma anche la rappresentazione di azioni o eventi, può essere enfatizzata attraverso l'utilizzo dei campi lunghi, inoltre i due autori, legano nuovamente la rappresentazione paesaggistica a dei precisi tratti formali, senza preoccuparsi della interpretazione a cui essi possono essere sottoposti. Una semplice veduta cinematografica di uno spazio esterno non costituisce un "paesaggio a prima vista" a differenza di un dipinto nel quale risalterebbe subito tale (Lefebvre M. , 2006). Ciò accade invece quando, piuttosto che seguire l'azione o ciò che costituisce palesemente l'oggetto dell'inquadratura, il nostro sguardo si perde abbracciando lo spazio circostante e rendendo il paesaggio presente e autonomo nella propria coscienza. Nella compresenza di ambientazione e azioni, l'utilizzo del piano lungo non costituisce una condizione sufficiente all'emergere del paesaggio cinematografico; la prima condizione si ritrova altrove, nello sguardo dello spettatore, nella sua propria cultura e sensibilità.

Capitolo VI

Lo spazio urbano nel cinema

6.1 Lo spazio: rappresentazione antropologica, sociale e culturale

Come abbiamo visto il paesaggio non è altro che la rappresentazione dello spazio, è una forma di “predicato spaziale”. Un’altra definizione potrebbe inquadrare il paesaggio come un “modo di essere dello spazio esterno nella nostra mente” (Lefebvre M. , 2006). Tale rappresentazione si manifesta in diversi modi: nella maniera in cui gli esseri umani apprendono visivamente alcuni tratti dello spazio reale; nella tipologia di apprendimento utilizzata relativamente alle opere d’arte raffiguranti il paesaggio; e nel modo in cui, alcune di tali opere, trasfigurano questa modalità rappresentativa in una specifica composizione pittorica. Nel campo dell’arte, il paesaggio non costituisce il risultato dell’opera, è piuttosto l’opera stessa che diventa risultato del paesaggio. quindi il paesaggio si sintetizza attraverso uno sguardo interpretativo. Più dettagliatamente esso si manifesta nel tentativo dell’artista di tradurre tale sguardo nella sua opera e, attraverso lo spettatore, interpretare questa traduzione o diversamente, fornire direttamente la propria chiave di lettura interpretativa. Come abbiamo visto queste strategie semiotiche funzionano nel cinema e possono riguardare sia l’audience (attraverso quella che abbiamo chiamato “ modalità spettacolare”) sia una doppia forma temporale (quella del medium cinematografico e quella dell’attività spettatoriale) .È necessario ritornare brevemente su questo aspetto temporale per meglio definirne le implicazioni. Come sappiamo il paesaggio nel cinema si richiede che il paesaggio acquisisca una certa autonomia dalla diegesi; i *tempi morti* sono uno strumento funzionale a questo scopo e spesso hanno conseguenze sulla nostra stessa esperienza dello spazio; durante i *tempi morti* si ha l’impressione che il tempo (il film,

la storia) si arresti allo scopo di offrire al nostro sguardo lo spazio. Pressoché lo stesso effetto si produce quando lo sguardo dello spettatore arriva a cogliere ciò che altrimenti resterebbe mera ambientazione della narrazione: lo spettatore arresta mentalmente lo svolgersi del film e, a livello interiore, trattiene lo spazio per contemplarlo fino al ritorno alla modalità narrativa. Ovviamente è impossibile quantificare questi “tempi morti interiori” (Lefebvre M., 2006), tuttavia la loro riconosciuta presenza rende inutile ogni tentativo di concettualizzare l’attività spettatoriale riferendosi esclusivamente al tempo di proiezione della pellicola.

Roland Barthes, influenzato dalle ricerche di Eisenstein sebbene con altre finalità, ipotizza una teoria dei fotogrammi (o *film frames*) nel cinema, al fine di cogliere ciò che sfugge alla fissa temporalità della proiezione della pellicola e della narrazione. “*Il fotogramma*”, scrive Barthes “*attraverso la creazione di una lettura al contempo istantanea e verticale (non tenendo conto del tempo logico, il quale è semplicemente un tempo operativo), ci insegna a dissociare le limitazioni tecniche (che riguardano l’azione di girare vera a propria) dal carattere filmico autentico che si sostanzia in un significato indescrivibile*”. Ciò non indica tuttavia che il paesaggio filmico appartiene a ciò che Barthes chiama il “*significato ottuso*” (il quale esiste e si afferma indipendentemente dalla diegesi filmica), ne risulta implicito da tali affermazioni che esso debba essere scelto e girato in termini foto grammatici; esso invece segnala palesemente il bisogno di cogliere l’emergere del paesaggio al di fuori della narrativa, al di là di ciò che l’autore considera essere il “*livello informativo*” o comunicativo del film, e quindi, come ciò che, come il “*significato*

ottuso”, funziona liberamente dai tempi di proiezione e da quelli diegetici.

È dunque importante riconoscere ambientazione (*setting*) e paesaggio (*landscape*) non sono gli unici predicati che rendono conto della nostra esperienza sia dello spazio reale che di quello rappresentato. Mentre il *setting* è legato alla rappresentazione della narrazione, e il paesaggio alla rappresentazione estetica, è ugualmente possibile rappresentare lo spazio in termini antropologici. Inoltre lo spazio può essere interpretato come maggiormente legato all'*esperienza* piuttosto che alla diegesi o all'estetica. Esemplificando, è questo il caso dell'*identità* e dell'*appartenenza* che, come visto, possono intrattenere una miriade di modalità partecipative con lo spazio. È qui che la nozione di “territorialità” del paesaggio rappresentato come un territorio, diventa spendibile. Per territorio s'intende lo spazio visto dall'interno, uno spazio soggettivo e vitale. Questo spazio è molto più spesso associato a cartografi, geografi, conquistatori, cacciatori, ma anche agli agricoltori e a chiunque abiti o rivendichi un diritto su un fazzoletto di terra, di quanto non lo sia rispetto agli artisti (sebbene le due categorie non siano mutualmente esclusive). Quando Cosgrove scrive: *“il paesaggio è strettamente connesso alla vita umana, non costituisce qualcosa da guardare, bensì un luogo in cui vivere, dove intrattenere relazioni sociali. Il paesaggio è l'unione tra essere umano e ambiente naturale che si oppone e nella realtà alla falsa dicotomia tra uomo e natura. Il paesaggio va considerato un posto per vivere e lavorare. Tutti i paesaggi hanno una valenza simbolica”*, egli rimette il paesaggio alla sua dimensione territoriale. Inoltre, al di là dello studio della morfologia di una regione, i geografi, specialmente i

geografi culturali, descrivono oggi il paesaggio come un luogo nel quale si intessono le relazioni tra esseri umani attraverso attività quali: agricoltura, caccia, pesca, navigazione, selvicoltura, etc. Tali relazioni dipendono esse stesse da vasti interessi economici e politici; quando tali relazioni descrivono il modo di abitare la terra, esercitare su di essa un diritto di possesso, lottare per essa, o lavorare su di essa, la terra stessa tende ad essere descritta e connotata in termini territoriali. La *Territorialità* in altri termini è diventata il predicato dominante. Il geografo svizzero Claude Raffestin definisce il territorio come la “*somma(nel senso di totalità) delle relazioni intrattenute da un soggetto (o da una collettività) con il suo ambiente*” (Raffestin C. , 2005). La definizione ha il vantaggio di descrivere il carattere “possessivo” del territorio che contrasta con le esperienze che l’individuo può fare dello spazio in termini di contemplazione estetica. Inoltre il possesso non è una caratteristica richiesta per rappresentare lo spazio come paesaggio, in quanto lo spazio stesso viene osservato e compreso in termini estetici; tale caratteristica è invece richiesta quando il paesaggio è rappresentato come *territorio*. Il *paesaggio* e il *territorio* racchiudono quindi differenti sistemi relazionali con l’ambiente e hanno diversi modi di rappresentarlo. Ovviamente ogni singolo pezzo di terreno può ogni volta essere rappresentato come un’ ambientazione, un paesaggio, un territorio. Questa differenziazione semiotica non è esclusiva e vi possono essere casi di contaminazione fra le diverse tipologie individuate. Come è stato notato da diversi autori citati, l’approccio estetico e quello tecnico condividono una particolare attenzione verso le vedute panoramiche e l’atto dell’osservazione. Non vi è ragione alcuna per la quale paesaggio e

territorio non possano coesistere quali predicati per rappresentare la medesima porzione di spazio.

Come è facile immaginare, le interconnessioni tra ambientazione, paesaggio e territorio possono a tratti rivelarsi complicate. Inoltre qualsiasi rappresentazione dello spazio, nel cinema come dovunque, può richiamare a ciascuna di tali rappresentazioni in un dato momento e sovrapporle a seconda dello scopo estetico, narrativo, sociale, antropologico o politico. Tuttavia i tre predicati identificati non sono in alcun modo esaustivi. Lo spazio è infatti una realtà complessa che continuiamo a scoprire a seconda dei differenti modi che abbiamo di relazionarci ad esso e di rappresentarlo. Dipanare l'aggrovigliata rete di tali relazioni e rappresentazioni è il miglior modo per approfondirne la comprensione.

6.2 La città e la sua rappresentazione spaziale

Sarebbe sbagliato parlare della città come singola e unificata realtà sociale alla quale abbiamo tutti partecipato, che tutti abbiamo esperito e capito. Una città tale non esiste. Risulta maggiormente appropriata alla presente ricerca, l'immagine di una città multi sfaccettata che rappresenti concetti ideologici, forze economiche e spazi sociali che riflettono differenti aspetti culturali, storici e geografici.

Durante tutto il XX secolo, le forze del moderno capitalismo, le rivoluzioni sociali, i sollevamenti coloniali, e la natura stessa, hanno costruito, distrutto e ricostruito il paesaggio urbano. Ciascuna di queste cause, favorevoli a tali trasformazioni, risulta valido punto di partenza per dispiegare una coerente analisi, come d'altro canto, ogni

metropoli costituirebbe un ottimo sito per le indagini relative alla ricerca stessa. Tuttavia risultano di particolare interesse le implicazioni della esperienza urbana giornaliera con l'immaginario cinematografico e le dissonanze che emergono quando il paesaggio illusorio resta coinvolto nelle banalità quotidiane; l'incontro di questi due elementi, il movimento sfumato tra le sfere delle attività sociali e la loro rappresentazione, genera un importante flusso di significati. Questo scambio crea una vera e propria topografia e sottolinea ciò che Henri Lefebvre chiama *la problematica spaziale*: “*che sostanzia i problemi della sfera urbana (la città e la sua estensione) e della quotidianità (consumo programmato) , che hanno soppiantato le problematiche relative all'industrializzazione*”.

La topografia fornisce un dato relativo alle qualità percepibili di quella che l'autore definisce “ quotidianità”. Queste qualità designano una geografia sociale puntellata da indizi che chiariscono i paradigmi cinematografici legati alla riproduzione dello spazio sociale.

In tale contesto lo spazio sociale costituisce sia la rappresentazione filmica della realtà urbana sia il sito all'interno del quale lo spettacolo cinematografico ha luogo (una abitazione o un cineteatro) .

6.3 Spazi urbani nel cinema europeo

Come si è accennato in precedenza, secondo la prospettiva tratteggiata da Georg Simmel, lo spazio urbano non esiste autonomamente da chi lo abita, bensì le relazioni sociali sono intervenute prima, è stata poi lo sviluppo delle stesse in un luogo ben definito che ha portato alla nascita della *città*. Questa constatazione può oggi apparire banale ma

alla fine del XIX secolo risuonava come del tutto nuova. L'autore nei suoi studi si apprestava a riflettere sulle caratteristiche specifiche della vita urbana negli anni in cui il cinema stava divenendo una forma popolare di intrattenimento e un nuovo concetto stava venendo alla luce: la nozione di metropoli quale area urbana molto estesa e densamente popolata. Sono gli anni in cui l'espansione industriale richiamava dalle campagne verso le città masse di braccianti, imponendo all'attenzione della classe politica il problema dello sviluppo urbanistico incontrollato. In tale contesto Simmel ha fissato i tratti fondamentali di una sociologia urbana. Il cinema e la metropoli si rivelano da subito strettamente legati. Agli esordi del nuovo media, molti spettatori si recavano al cinema mossi soprattutto dalla curiosità di riconoscere nelle ambientazioni delle pellicole l'ambiente ad essi familiare (quartieri, strade, vicinato), i propri conoscenti o se medesimi, catturati in una scena di vita quotidiana. Quanto appena detto è messo in luce vividamente in *Mrs. Bathurst* (Kipling 1902). I film documentari e i cinegiornali non erano gli unici strumenti deputati alla rappresentazione del contesto urbano, quest'ultimo era infatti oggetto centrale di due generi tipici del cinema europeo degli esordi, e nello specifico: l'inseguimento e le serial drammatici. L'inseguimento, che sarebbe stato per lungo tempo elemento principale delle commedie, costituendo spesso il climax della diegesi filmica, era strettamente legato all'ambientazione urbana. All'inseguimento, che si snodava lungo le strade del tessuto urbano, prendevano parte figure della vita cittadina quotidiana: poliziotti, preti, bambinaie, cuochi, commercianti, pasticceri. Inoltre vicoli, incroci, cul-de-sac, offrivano un'infinità di spunti situazionali per lo svolgimento dell'azione: nascondigli, incontri inaspettati, falsi indizi,

diversivi. È evidente come le commedie incentrate sull'inseguimento non avrebbero mai potuto svilupparsi al di fuori dello spazio urbano. Anche per il secondo genere, che incontrò il favore del pubblico europeo a partire dal 1910, l'ambientazione urbana era un espediente indispensabile. I personaggi si trovavano a correre sui tetti, saltare sulle terrazze, arrampicarsi sulle grondaie, nascondersi in cantina. In Europa erano state girate centinaia di produzioni del genere, fra le più famose *Fantomas*, *The adventures of Dick Turpin* e *The Grey Mice*, rimangono esempi ancora vividi nella filmografia di genere. Lo charme di queste storie stravaganti era intimamente legato alle molteplici sfaccettature che il paesaggio urbano è in grado di offrire.

6.4 Il paesaggio urbano nel cinema d'oltreoceano

Anche nella cinematografia statunitense la città si trova a rivestire un ruolo altrettanto importante, a tal punto che generi peculiari quali polizieschi, gangster, e noir sarebbero stati inconcepibili al di fuori di un'ambientazione prettamente urbana. Chiaramente le metropoli cinematografiche Hollywoodiane hanno attributi specifici che le distinguono chiaramente dai loro omologhi europei. La maggior parte delle produzioni statunitensi attribuiscono implicitamente una connotazione morale alle città, mettendo in atto una contrapposizione rurale/urbano nella quale l'uomo di campagna viene rappresentato come semplice e onesto mentre il cittadino è ritratto come individuo infido. Queste considerazioni possono essere corroborate da numerosi esempi fra i quali spicca *Mr. Deeds goes to town* (Frank Capra, 1936).

6.5 Cinema “ urbano”, Europa e America: due scuole a confronto

Nella filmografia americana, prima del settembre 2001, le città erano frequentemente rappresentate sotto minaccia di distruzione e la loro salvezza veniva affidata a personaggi eroici capaci di assumersi oneri ed onori della loro missione. Per contro nel panorama della filmografia europea non si riscontrano esempi analoghi a quelli d'oltreoceano, nessun produttore ha mai pensato di proporre una rappresentazione cinematografica della distruzione di città come Berlino o Londra sotto minaccia di pericoli imminenti, probabilmente proprio perché tali città avevano realmente subito le devastazioni della Seconda Guerra Mondiale, ma anche perché nella visione europea la città non è associata alle idee di catastrofe o di redenzione. La dimensione urbana che caratterizza il cinema hollywoodiano se da un lato risulta quindi artificiale dall'altro presenta aspetti di un certo fascino. I film-makers europei non hanno mai tentato di competere con la loro controparte americana su questo campo per due ordini di motivi: per la ridotta disponibilità di fondi rispetto alle produzioni hollywoodiane, ma soprattutto perché depositari di altre tradizioni. Le città fanno da sfondo a circa il 60% dei film europei ma, di fatto, il riferimento a località specifiche è poco sviluppato: poche riprese, uno scorcio del Big Ben della Torre Eiffel, sono sufficienti a suggerire allo spettatore che l'azione si svolge a Londra o Parigi, ma la storia potrebbe indifferentemente avere luogo in un qualsiasi altro posto del mondo. Il film non si fa carico di informare lo spettatore di aspetti della vita quotidiana quali: i problemi amministrativi, di alloggio, traffico, di lavoro e relazioni umane. La città non è un'area da esplorare e descrivere nel dettaglio, quanto piuttosto lo spunto per

invitare lo spettatore a sperimentare ed elaborare impressioni. Ad esempio, nel già citato *Blow-Up* (Antonioni M., 1966) che riporta un giorno di vita di un londinese, non si ritrova alcuna traccia di Londra nelle riprese, sin dall'inizio del film lo spettatore è condotto attraverso anonimi quartieri composti da palazzine di nuova costruzione. Se da un lato vengono sottoposti allo spettatore diversi scorci di indefinite aree urbane, al contempo autobus o camion attraversano continuamente il campo visivo dello spettatore impedendogli di individuare eventuali siti riconoscibili.

I film romani di Pasolini mostrano tutti che il cuore della città è irraggiungibile. Accattone, Mamma Roma e i suoi figli fanno del loro meglio per attraversare il perimetro periferico della città, ma resta uno sforzo vano: il cuore della città resta un'illusione. In quest'ottica si può tracciare un parallelo con il film di Almodòvar *Tacones Lejanos* (1991) nel quale un'attrice di ritorno in Spagna dopo una lunga assenza, vorrebbe riscoprire Madrid ma si rende presto conto che è impossibile, che la città non esiste se non nella sua memoria; oppure con Mathieu Kassovitz *La Haine* (1995) in cui tre personaggi si aggirano nella periferia della città di Parigi alla vana ricerca del centro. *Uccellacci, Uccellini* di Pasolini (1966) fornisce il più significativo esempio della delusione prodotta da questa ricerca infruttuosa; nella prima parte del film un uomo e il figlio vagano in un anonimo contesto urbano, lo spettatore è portato a domandarsi se si tratti di Roma, la mecca del turismo mondiale, o semplicemente di una distesa indefinita di cemento.

Le città americane sono rese cinematograficamente come delle aree edificate ben definite. Di contro le città europee sono elusive, vi sono

case e strade, la gente le abita, ma vengono descritte solo a grandi linee. Il mistero o piuttosto l'impenetrabilità dell'esistenza urbana, costituiscono un tema ricorrente nel cinema europeo. La città può fornire un o sfondo necessario perché ad oggi la maggior parte della gente vive in un ambiente urbano, ma tale sfondo resta neutro e irrilevante. Si è portati a dubitare se si tratti di una mera ambientazione o piuttosto di uno spazio che possa fungere da spunto a sceneggiature non ancora scritte.

Le metropoli apparirebbero anonime se non fossimo in grado, con un piccolo sforzo di immaginazione, di riempirle di storie affascinanti.

Nella prima parte del suo *Caro Diario* (1993), Nanni Moretti, in un assolato sabato agostano, si perde per le strade di Roma (non la Roma turistica della Basilica di San Pietro dei Fori Imperiali, ma le strade anonime che costituiscono la gran parte della mitica città). I 14 minuti di peregrinare di Moretti in sella alla sua vespa, risulterebbero insignificanti se egli non avesse concepito le strade come un vasto teatro; tutti gli edifici esibiscono delle facciate piuttosto tristi ma se solo s'immaginasse di entrare in uno qualsiasi di essi, centinaia di racconti favolosi affiorerebbero alla fantasia per animare le finestre chiuse e i vuoti giardini. Non è necessario concepire degli episodi compiuti, tutto quello che occorre fare è immaginare, di fronte ad una casa, l'inizio di un racconto, per poi lasciarlo andare passando all'edificio successivo, che darà spunto ad una nuova storia.

Mentre Moretti propende per l'approccio speculativo, stimolando lo spettatore ad immaginare quale storia potrebbe dipanarsi all'interno di ciascuna abitazione, Pasolini perviene allo stesso risultato (di

instillare questo potere immaginifico), avvalendosi dell'espedito dell'*azione*; il padre e il figlio di *Uccellacci Uccellini*, non riescono a trovare Roma ma lungo il loro cammino incontrano la gente: folla, individui, piccoli gruppi, ciascuno dei quali potrebbe far da protagonista ad una moltitudine di storie. Anticipando Moretti, proseguono senza sosta la loro ricerca e, seguendo le loro tracce, lo spettatore stesso s'imbatte in una miriade di episodi che non si svilupperanno mai in altrettante storie.

Lo spazio urbano in questi film costituisce una chiave di accesso all'infinito, una sorgente inesauribile di aneddoti e cronache. Mentre i paesaggi naturali, rurali, invitano alla meditazione, quelli urbani stimolano l'immaginazione. Si potrebbe osservare che tutti i film menzionati sono stati girati dopo il 1960 e appartengono alla corrente soprannominata come *new cinemas*, ciò è certamente vero ma non è difficile rintracciare la stessa percezione della città nei periodi precedenti.

6.6 Il cinema europeo del “racconto metropolitano”

Mutter Krausens Fahrt ins Glück (Jutzi P., 1929), inizia con una carrellata di 40 inquadrature di anonime strade berlinesi, prive di una correlazione reciproca, non vi è alcun filo conduttore tra queste riprese che sembrano semplicemente offrire spunti di possibili ma inenarrate storie. La quarantesima inquadratura, non più significativa delle precedenti si sviluppa in una panoramica che conduce lo spettatore nella casa del protagonista. La sensazione è che questo scorcio della vita berlinese sia stato scelto, ma ognuno degli altri precedentemente

tratteggiati, sarebbe stato altrettanto rivelatore e drammatico. Aprendosi con una visita ai diversi abitanti di una via viennese, *Die freudlose Gasse* di Georg Wilhelm Pabst (1925), procede in una maniera leggermente diversa, numerose inquadrature di queste persone danno inizio ad una serie di capitoli, solo alcuni dei quali verranno sviluppati per intero.

I due film menzionati, che denunciavano il dramma provocato dalla crisi economica del '29, esemplificano due approcci alternativi al tentativo di indurre lo spettatore ad immaginare le miriadi di situazioni differenti in cui si sarebbe potuto imbattere entrando in una qualsiasi abitazione cittadina.

Questi film sono in genere annoverati nella categoria degli *Strassenfilme*, in gran parte danesi, tedeschi e austriaci, che nei primi decenni del '900, si sono concentrati sulla vita degli abitanti delle città. Uno dei primi, diretto da Urban Gad nel 1915, dal titolo significativo *Vordertreppe- Hintertreppe* (scale esterne-scale interne), sottolinea già il contrasto fra l'apparenza esterna e le attività che avvengono all'interno degli edifici di una città.

Altro esempio, *The third man* (Reed C. , 1949) , è un viaggio dalle facciate allo spazio urbano di Vienna. Sullo sfondo il film traccia una serie di cartoline: il *Neue Garten*, il *Burggarten* con la statua di Francesco Giuseppe, il famoso *Hotel Sacher*, tutti luoghi che racchiudono l'identità di Vienna quale importante polo turistico. Ma quando una notte, due sconosciuti iniziano a pedinare il protagonista, i muri anonimi della città si trasformano in un recinto di caccia nel quale ogni angolo di strada, ogni porta costituisce potenziale rifugio o

trappola. Nella ricerca dell'amico misteriosamente scomparso il protagonista non si aggira più tra indifferenti vicoli ma la città si trasforma in un enigma, ogni facciata nasconde un segreto il protagonista cerca ovunque, inclusi i settori più remoti della città. La prima parte del film propone una carrellata di luoghi- simbolo della città, familiari alla stragrande maggioranza del pubblico, mentre la seconda parte, evitando qualsiasi riferimento culturale, si riempie di spunti narrativi. Questo cambiamento che avviene nella parte centrale del film, rivela la differenza tra la città concepita come un insieme asettico di monumenti e lo spazio urbano. Georg Simmel insisteva sull'idea che una città è un'entità che si sottrae ad ogni definizione di carattere sociologico; i sociologi non sono in grado di dire nulla sul luogo, tutto ciò che possono fare è indagare le diverse forme di interazione sociale che sostanziano lo spazio urbano. Alla luce di queste considerazioni, Vienna per il protagonista diventa “ città” quando egli viene coinvolto nelle preoccupazioni e nelle attività di un gruppo di viennesi.

In definitiva, è la rete dei rapporti sociali a plasmare le diverse facce di una città. Attraverso tutta l'evoluzione del cinema europeo, si può riconoscere un interesse ricorrente nella creazione dello spazio urbano da parte di coloro che lo abitano e, nonostante le notevoli diversità stilistiche, la percezione comune che una città è il prodotto dei suoi abitanti lega un numero consistente di film realizzati in periodi differenti. Nella maggior parte dei film di genere, non vi è un legame diretto tra la location e la trama. Poche riprese forniscono allo spettatore vaghi punti di riferimento, a rassicurare la loro conoscenza di Berlino, Roma, Londra, ma non c'è un gran numero di film che si

preoccupi di indagare le relazioni esistenti fra gli abitanti di una città e la città stessa.

Anche quando sono girati nei luoghi reali, i film non sono in grado di restituire una visione globale dei luoghi, al più forniscono scorci di condomini, vetrine, strade trafficate, nel migliore dei casi aiutano a capire come la città e la vita cittadina fossero rappresentate in una particolare epoca senza mostrarne la reale natura.

Un esame del cinema non europeo mette in luce come le tradizioni cinematografiche di paesi extra europei come India, Messico e Stati Uniti, abbiano un aspetto comune: rappresentano lo spazio urbano come un'entità autonoma da porre a confronto con i propri abitanti. Questa rappresentazione conflittuale non è del tutto estranea al cinema europeo, ma molto rara. Nella maggioranza dei film girati in Europa le città non esistono autonomamente, sono nulla se si prescinde dalle relazioni esistenti tra i suoi abitanti.

Negli ultimi anni l'interesse nella relazione che intercorre tra cinema e spazi urbani è notevolmente cresciuto dando vita ad alcune ricerche sulle dinamiche di natura materiale e culturale che legano il cinema alla formazione delle città da un lato, e dall'altro il modo in cui le città hanno impattato sul cinema offrendo da oltre cento anni uno spazio rappresentativo dinamico di particolare interesse. La crescente contaminazione del cinema con settori diversi come l'architettura, gli studi urbanistici, la geografia, la sociologia, le teorie sociali, è ad oggi evidente. Contestualmente si è verificato l'intensificarsi del riconoscimento, all'interno degli studi filmici, della città come territorio archetipico atto all'analisi dell'esperienza visiva/sensoriale,

forma e stile, percezione, cognizione, e il significato dell'immagine filmica e del testo filmico.

Durante tutta la prima metà del ventesimo secolo, una improvvisa e violenta modernizzazione nell'Europa Centrale e Orientale, ha prodotto una profonda spaccatura tra la nuova società urbano-industriale capitalista, e quella ancora feudale delle aree rurali, stabilendo un rapporto di amaro antagonismo tra borghesi e proletari, classi che s'insediarono naturalmente a Mosca, Berlino e altre città crogiolo delle teorie rivoluzionarie socialiste e comuniste. A queste condizioni politiche sociali si accompagnano dei movimenti di avanguardia cinematografica come ad esempio il Costruttivismo russo, l'Espressionismo tedesco, attraverso la riflessività formale, l'autocoscienza, e gli eccessi stilistici, per articolare il dinamismo e le contraddizioni di società che sembrano esistere in uno stato di perpetua crisi. I film girati in questi anni utilizzano perlopiù immagini di vita comune utilizzando un montaggio complesso per esprimere l'intensità della e attività e delle sensazioni che definiscono la vita nella città moderna. I film appartenenti alle avanguardie sopramenzionate erano caratterizzati da una profonda schizofrenia tra il desiderio di celebrare la rivoluzione dell'urbanesimo moderno, e una preoccupata presa di coscienza sulla reale alienazione data dell'esperienza metropolitana.

L'instaurazione della Repubblica di Weimar in Germania, costituì un momento paradigmatico per la relazione tra il cinema e gli spazi urbani, non solo per i film che ivi vennero prodotti ma in termini di spunti teorici e nuovi approcci culturali a cui essa diede i natali. Questa ricchezza in termini di cultura e critica filmica, venne presto

subissata dalla nascita del regime nazista. I registi tedeschi Strathausen e Gaughan hanno più volte sottolineato il grado in cui l'astratto formalismo dei film ambientati nella città moderna, nonostante la loro purezza ideologica, lasciò l'estetica avanguardistica aperta ad appropriazioni da parte del nuovo emergente regime fascista europeo come alle accuse di debolezza o peggio complicità.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, il legame tra il cinema e le città dell'Europa Centrale ed Orientale rimase assorto sull'esperienza comune dello Stato quale elemento debole, disfunzionale, e in crisi di legittimazione. A dispetto delle loro ovvie differenze formali i film dei fratelli Quay, Jan Svankmajer e Krzysztof Kieślowski, risultano uniti dall'interesse comune nella creazione di uno spazio cinematografico di resistenza al totalitarismo, di ricordo e al contempo rimozione di Nazismo e Stalinismo e delle loro tragiche implicazioni. In contrasto con l'utopica contemporaneità del cinema di Weimar, il loro utilizzo dell'animazione d'avanguardia del tardo '900 consiste nel distogliere lo sguardo dalla realtà sociale e dalla documentazione della città.

Nel film *Street of Crocodiles* (1986), i fratelli Quay presentano un paesaggio Freudiano come antidoto al mondo materiale della modernità urbana.

Krzysztof Kieślowski sviluppa una strategia del tutto peculiare per combattere l'insopportabile oppressione e l'impoverimento delle condizioni sociali negli ultimi anni dell'era del Soviet in Polonia. Lavorando sulla falsa riga del realismo narrativo di film e televisione, il regista opera in maniera umanista e liberale una esautorazione della

stato monolite nella sua rappresentazione di Varsavia, specialmente nel suo *Decalogo* (1988). Nella sua scelta selettiva dei particolari dell'ambiente urbano, il regista polacco rifiuta di cooperare con la progettazione ufficiale della città, rifiutando gli stalinisti punti di riferimento presenti nel tessuto urbano della città, e di conseguenza rifiutando la vera presenza/ esistenza del regime comunista stesso. Jessie Labov (2003) soffermandosi sulle teorie di Lefebvre dimostra che l'uso selettivo degli spazi urbani nel *Decalogo* allarga la strategia del movimento Solidarista presente in Polonia nel 1980, essa consiste nell'esautorare il governo del Soviet ignorandolo, allontanandosi dal reame della politica per restare ancorati su un livello personale alla pratica di resistenza data dalla vita quotidiana. Labov sottolinea infine come l'era dei Soviet in Polonia, durante la quale Kiéslowski lavorò, fu senz'alcun dubbio un periodo importante per la partecipazione della Polonia nelle dinamiche capitalistiche odierne.

6.7 Il Cinema come strumento di lettura dello spazio sociale

Durante tutto il ventesimo secolo il cinema, quale luogo di spettacolo e medium di comunicazione e intrattenimento, è diventato un viatico primario per l'espressione e le rappresentazione della cultura e della realtà della vita urbana. Nelle sue prime forme il cinema si appropriò della città sia come tela metaforica sia come sfondo dove dare vita alle proprie storie. In questo contesto e attraverso la sua evoluzione, il cinema ha influenzato la realtà politica, economica e culturale trasformando la comune percezione e interpretazione dell'ambiente urbano. Il processo cinematografico specifica la rappresentazione

della città, rifrange il ricordo, plasma le prospettive storiche e genera la formulazione e la lettura dello spazio sociale, rigenerando il processo spettatoriale, riformulando il vocabolario culturale della società. Attraverso la delimitazione dello spazio sociale il cinema è diventato un significativo elemento nelle dinamiche sociali che, come Lefebvre suggerisce, contribuisce alla “materializzazione dell’essere sociale”.

I processi cinematografici di produzione, distribuzione e visione formano un paradigma che influenza l’interpretazione e la rappresentazione dello spazio sociale.

Negli Stati Uniti, fino agli anni immediatamente seguenti al secondo conflitto mondiale, il paradigma era costruito su tre su tre fattori primari: la produzione e distribuzione di film come prodotti; la mediazione artistica utilizzata da specifici registi nel sistema degli studio Hollywoodiani; e l’esperienza del pubblico, il vocabolario interpretativo e la prospettiva culturale dello spettatore. Durante un preciso momento storico questi elementi sono stati relativamente visibili e malleabili.

Il 1960 fu un momento durante il quale l’integrità strutturale del paradigma che aveva dominato il cinema del dopoguerra si sgretolò diventando da un lato apparente in qualità di marker ideologico dall’altro discutibile nella sua relazione con la vita quotidiana. Fu un periodo di attività frenetica e spasmodica dove nuove energie politiche e culturali agitavano l’immaginazione popolare. La critica era chiamata al compito di smascherare l’ideologia che si nasconde dietro la pratica della democrazia liberale attraverso uno sforzo atto a

dissotterrare, spiegare e rettificare una lunga lista di iniquità sociali. La nuova cultura del “Baby boom” che emerse in concomitanza con i diritti civili e i movimenti pacifisti aprì la strada e rese popolari nuove aree di espressione culturale che sfidavano i confini delle esistenti strutture di produzione, distribuzione e spettacolo. Questi e molti altri significati culturali, assieme allo sconvolgimento politico, trasformarono fisicamente e psicologicamente la topografia urbana della città, forzando, di conseguenza, una riconfigurazione della rappresentazione filmica dominante. Questo particolare momento diventa quindi un punto essenziale per l’esame di due contesti: uno appartenente all’astrazione della rappresentazione culturale e l’altro pertinente l’attualità dell’esperienza vissuta. Ciò che guida la nostra attenzione è la “scossa di assestamento della crisi, il punto di contrasto nel paradigma”. La rottura che alterò la geografia sociale si sostanzia in ciò che Morris identifica come: *“una contraddizione che è molto familiare come un dilemma teorico o un’esperienza quotidiana. È la contraddizione tra il piacere, la fascinazione, l’emozione e il senso vitale, la procreazione nella cultura popolare da un lato, e le ombre inquietanti della guerra, dell’invasione, dell’emergenza, la crisi e il terrore che si nascondono costantemente nella società, dall’altro”* (Morris M. , 1990).

I media degli anni ’60 mostrano la città come avvolta da uno schieramento di contraddizioni. Durante questo momento storico si riafferma la nozione utopica che lo spazio sociale della città era uno spazio contestativo, uno spazio vitale, non necessariamente immutabile ma soggetto all’innovazioni e alla ripianificazione. Le città vennero riconfigurate per esporre le condizioni sociali e

presentare nuove idee che in precedenza erano state rese invisibili o marginali. I film in questa epoca diventano strumento flessibile per descrivere i luoghi di battaglia e di cambiamento. Attraverso le rappresentazioni filmiche si iniziò a meglio comprendere argomenti e problematiche prima di allora indefinite o fraintese come la guerra del Vietnam, i movimenti studenteschi, il movimento delle *Black Panthers* e il movimento femminista. “ I film erano visti come delle bussole che permettevano al pubblico di situarsi all’interno di un’arena di eventi, spesso distanti e poco familiari, che potevano diventare intimi e immediati” (Siegiel A. , 2003). L’emergere di questa rappresentazione dei luoghi assieme a nuove sfere ad attività culturali, validò e diede voce ad una visione alternativa della realtà sociale e rese evidente il paradigma di produzione e distribuzione dominante il mondo del cinema. Partendo da questi luoghi dalle funzioni storica e sociale, un reame dove le considerazioni pratiche e gli assunti teorici hanno sempre vissuto in una costante tensione, si può assumere che le disquisizioni sui film tendono a soffermarsi sull’analisi e sulla decodifica dei testi filmici a spese della improcrastinabile presa di coscienza della continua creazione, dai parte dei media, di esperienze che delucidano e alterano gli spazi sociali. Oggi le teorie critiche riguardanti cinema e media si sono affermate all’interno del mondo accademico, e in maniera ironica si sono arricchite di taglienti osservazioni e accurate analisi che spesso sembrano essere marginali rispetto alla realtà e alla velocità che costituisce il mondo dei media.

All’interno della confusa realtà di questo sconvolgimento culturale (che Morris descrive come “ dilemma teoretico”) sembra possibile descrivere solo legami tra frammenti di sogni, schegge di eventualità

nelle quali le potenzialità dello spazio sociale hanno solo un tenue, mutevole senso di coerenza. Tuttavia il tentativo di descrivere la natura di tale mutevolezza è molto più utile che falsarne il ritratto descrivendo una coesione teoretica che in qualche modo sembra più facile da trovare quando il film è strappato dallo spazio sociale all'interno del quale si sono costituiti i suoi significati.

A partire dagli anni '60 gran parte della letteratura ha cominciato a considerare il cinema come una forma d'arte componente della cultura popolare. Sfortunatamente le teorie che hanno circostanziato l'autonomizzazione del cinema tendevano maggiormente verso un'analisi della realtà filmica quale feticcio e astrazione della realtà come opposta alla visione del cinema come spazio sociale accompagnato da implicazioni strategiche e ideologiche. Come risultato, tali riflessioni hanno dato prova della loro inadeguatezza quali strumenti per lavorare nell'ambiente di media che, come abbiamo visto, è multidimensionale e nel quale, codici e segni comunicativi spesso si sovrappongono, si intersecano e mutano non appena si imbattono nei nodi globali delle attività culturali e commerciali. Si riscontra un divario crescente tra il mondo reale che nutre la cultura popolare e l'ambiente accademico che prospera nel criticismo dei suoi elementi costitutivi. Le implicazioni di questo scollamento sono gravi se si considera che sin dagli anni in cui il cinema si stava sviluppando, le rappresentazioni economiche e architettoniche che esso veicolava erano strettamente connaturate alla realtà urbana del XX secolo. Il cinema degli esordi è costellato di innumerevoli esempi di film che rappresentano la città e lo spazio urbano, “ film elaborati sulla pratica della spazializzazione in un

particolare momento storico” (Siegiel A. , 2003) . Questa sintomatica ghetizzazione delle teorie sviluppate in ambito accademico ingrandiscono confini e aree di studio che ci allontanano dall’arena dove si stabiliscono interazioni vitali tra la città e il cinema. In parte, come Kristin Ross ha affermato, il problema deriva da una tendenza critica per la quale lo spazio viene concepito come un elemento autonomo, separato dalla struttura delle relazioni sociali e dal conflitto di classe, determinando una confusione teoretica ritenuta in qualche modo simile al determinismo tecnologico. Ma lo spazio, in quanto elemento e fattore sociale, esempio della società, conserva sempre un carattere politico /strategico. L’unico modo per superare questa “ confusione teoretica” è quello, non di scartare o mettere da parte tali analisi, ma piuttosto di guardare ad essi sotto un’altra prospettiva, non come a degli indipendenti strumenti concettuali, ma come a degli strumenti guida, segni storici su una grande mappa ideale.

Lo scopo, dunque, non è quello di raggiungere uno specifico punto di comprensione, ma quello di “ ottenere un altro obiettivo”, come Michel Foucault ha suggerito: “ *un obiettivo che consiste nel non trattare più come oggetto di discorso gruppi di segni (elementi significanti riferiti al contesto o a delle rappresentazioni) ma utilizzare la pratica di formare sistematicamente l’oggetto di analisi*” (Foucault, 2010) .

Il processo cinematografico implica una spazializzazione che prende vita nello scambio tra il testo filmico e lo spettatore. Questo scambio rivela pratiche dialettiche e mappe urbane, geografie socio/politiche, che scandiscono le relazioni tra la città e il cinema.

6.8 Il cineteatri e lo spazio urbano

Il cinema, in quanto prodotto e forma d'arte, è stato da sempre indissolubilmente legato alla realtà economico/ culturale delle città. Agli inizi del XX secolo, i cineteatri si svilupparono velocemente e con gran fanfara quali luoghi dove si svolgevano attività culturali redditizie, costituendo una sfera pubblica allo stato embrionale o, come Tom Gunning li ha definiti, degli spazi di “ confronto sociale” (Gunning 2011) .

Nel tumulto del mondo poliglotta e nelle fiorenti città moderne americane, il nuovo pubblico cinematografico, fu parte di una più ampia trasformazione nell'arte dell'intrattenimento statunitense dove, adesso, si assisteva alla commercializzazione del tempo libero (diritto conquistato in tempi moderni) della classe dei lavoratori e alla nascita del pubblico delle famiglie e di quello prettamente femminile. In questo ampio contesto, lo spazio sociale filmico emerge come risultato delle tensioni esistenti tra l'esperienza cinematografica (con tutto ciò che essa comporta) e la realtà sociale dello spettatore.

Oggi, la realtà spaziale del cinema contemporaneo, si forma attorno ad una moltitudine di luoghi di spettacolo pubblici e privati: cineteatri, televisione, internet. Le variazioni nello spazio all'interno del quale la visione del film ha luogo, indicano una realtà discorsiva in evoluzione che sfida le definizioni tradizionali relative al modo di procedere del testo filmico. Tali alterazioni, inoltre, delineano la diversità degli spazi sociali che definiscono e danno sostanza ad un modello multi- livello, si tratta di un paradigma intertestuale differente dai precedenti di fine

secolo e da quelle aberrazioni che apparvero brevemente tra gli anni '60 e i primi anni '70.

Nel regno indipendente della produzione culturale, il cinema, come Julian Murphet ha affermato: “ *è adesso semplicemente un elemento all'interno del nostro spazio globale di scambio istantaneo e circolazione incessante di informazioni dove, le forme culturali subiscono una riconfigurazione senza precedenti, in accordo con le specifiche contingenze spaziali e in assenza di un'attendibile regola universale. Forme un tempo destinate a rispondere a specifici problemi urbani e nazionali, adesso circolano ad un numero incalcolabile di reti interpretative comunitarie*” (Murphet 2006).

Quindi se da un lato il cinema è certamente un medium squisitamente culturale, esso non riveste più quel ruolo predominante di riferimento, iconografia e voce modellante la cultura popolare.

L'elasticità il rilievo delle spazializzazioni di cui sopra, da significato agli attributi filmici discorsivi. La realtà filmica che contraddistingue, per esempio, *The Naked City* (Dassin, 1948) o, il più recente *Shaft* (Park, 1971) , è inseparabile dall'ambiente di osservazione e dal linguaggio interpretativo dello spettatore. Queste intrecciate prospettive aggiungono spessore e dimensioni al discorso filmico. Come Gunning afferma: “ *un particolare discorso narrativo indirizza lo spettatore su un determinato sentiero interpretativo, generando specifiche attività...insieme ad una nuova forma di narrazione cinematografica, Griffith, con la trasformazione del discorso filmico, costruisce una nuova tipologia di spettatore...o è lo spettatore stesso a costruire una nuova tipologia di esperienza filmica chiamata in*

causa dall'innovativo approccio diegetico del cineasta” (Gunning T. ,2011).

Lo spettatore oggi plasma le sue esperienze cinematografiche basandosi sulle contingenze spaziali descritte da Murphet, contingenze che alterano la natura del discorso filmico e si mischiano a fattori economici, tecnologici ed estetici che definiscono un particolare paradigma cinematografico. Trovandoci immersi in questi mutevoli modelli di pensiero, il discorso prende una piega allusiva. La sua sostanza risulta sotterrata sotto ciò che Guy Debord chiama “ *la schiacciante presenza del discorso mediatico*”(Debord G. , 2010) .

6.9 Il paesaggio urbano nel cinema del dopoguerra

A seguito del secondo conflitto mondiale, il paesaggio cinematografico fu influenzato da tre importanti realtà urbane. In primo luogo, le città del Nord America economicamente instabili e sotto la costante minaccia di conflitti legati alle rivendicazioni del movimento per i diritti civili. Secondariamente, dalla realtà delle città europee in fase di “ *ripresa fisica e psicologica*” (Siegiel A. , 2003). Infine, le metropoli asiatiche, africane e dell’America Latina: i centri urbani del mondo coloniale e postcoloniale.

Le realtà urbane identificate nutrono la geografia cinematografica dalla quale è possibile carpire le caratteristiche delle città in transizione, in uno stato di fermento. Al di sopra della visione di Algeri, Buenos Aires, Chicago, Parigi e Saigon, sono impressi spazi sociali di una città che nel contempo attraversa e definisce i confini nazionali. Una città radicata nello specifico della propria dimensione

locale ma già illuminata dalle dinamiche ideologiche, politiche ed economiche della realtà globale.

Ciò che comincia a materializzarsi nel 1960 in film disperati come in *Battaglia di Algeri* (Pontecorvo G. , 1967) , *Z* (Costa- Gavras, 1969) , *Blow-up* (Antonioni M. , 1966) , *Weekend* (Godard, 1967) , sono le coordinate transnazionali di un *Gestalt* interurbano. Questi film designavano il contestato terreno di spazio privato e pubblico, chiarivano gli sforzi politici e mettevano in risalto la nuove forza del consumismo. A livello tematico, queste pellicole sfidavano le tradizionali relazioni sociali ed economiche e trasponevano narrativamente una geografia visuale e psicologica, da una lato specifica rispetto alla dimensione locale e dall'altro, sintomatica di una più ampia complessità globale.

Tali film portano agli occhi dello spettatore una serie di compatte rappresentazioni urbane che esaminano strategicamente destabilizzate relazioni sociali assieme all'ambivalente natura dello spazio sociale. Essi alludono a ciò che Rob Shields ha chiamato: *“la sfera discorsiva che offre una complessa versione ricodificata e anche decodificata della spazializzazione vissuta, il velato criticismo dell'ordine sociale dominante e delle categorie del pensiero sociale spesso espresse in termini estetici come resistenza simbolica”* (Shields 1992) .

Nel film di Elia Kazan *On the Waterfront* (1954) , la veduta iconografica di Manhattan (osservata dal tetto di un caseggiato di Brooklyn) si profila nello sfondo, totalizzando l'immagine di una realtà ideologica urbana. Diversamente *Battaglia di Algeri*, *Blow-up*, *Weekend*, delineavano nuove sfere discorsive le quali offrivano il

tentativo di scomporre politicamente e sociologicamente l'astratta totalità della città. Tali film lottavano contro un paradigma nel quale lo spettatore esisteva in uno stato di indipendenza ed inerzia. In questo periodo di transizione, dal 1950 fino alla fine degli anni '60, le realtà urbane delle società in fermento si combinano con nuove forme di cinema emergenti nel Terzo Mondo, provocando nuovi livelli di coinvolgimento tra film-maker e audience.

6.10 Spazi urbani nel genere *Noir*

Lo spazio sociale filmico nasce attraverso la postulazione delle rappresentazioni. Tali rappresentazioni fanno parte di una ipotetica realtà filmica e acquisiscono significato attraverso la loro relazione con il mondo reale dello spettatore. Ma le due realtà sono conflittuali. Durante la fine del XX secolo si è assistito al crescente dominio di differenti tipologie di spazio costituito come un non-luogo composto da esperienze e rappresentazioni, un altrove che abita il quotidiano; tale tipologia è priva di un luogo reale, si tratta di un elemento parzialmente scollato dalla realtà ma dal quale scaturisce una nuova quotidianità. Esso emerge nel momento in cui la realtà cinematografica si sovrappone alla realtà sociale produttiva. In contrasto con l'emergere di questo non- luogo vi sono momenti nei quali l'esperienza cinematica coinvolge le capacità percettive dello spettatore in altro modo. Durante questi momenti, i confini che separano la realtà filmica e la realtà vissuta dallo spettatore vengono attraversati. Tom Gunning parla come segue di questo processo: “ *il testo filmico si rivolge lo spettatore e ingrana attraverso il processo*

industriale di produzione, distribuzione e esibizione. Entrambe queste fasi restano al di sopra della definizione di esperienza filmica e assieme ne definiscono i contorni” (Gunning T. , 2011) .

Da ciò, lo spazio sociale del cinema non viene definito dalle caratteristiche del tessuto filmico, bensì sembra emergere dall’esperienza cinematografica stessa. Tale spazio fluisce quindi attraverso lo scatenarsi delle contingenze del momento. La spazializzazione ha luogo nel momento in cui le rappresentazioni si estendono, allungandosi al di là di tutte le qualità fisiche delle loro costruzioni.

Ciò che si palesa nell’intersezione tra realtà filmica e quotidiano, dove queste due realtà si intersecano e sembrano alimentarsi vicendevolmente, è uno spazio che ha “ *strani effetti*” , come Lefebvre chiarisce: “ *un luogo che scatena i desideri, esso li presenta con una trasparenza che incoraggia il loro farsi avanti nel tentativo di reclamare un campo semantico apparentemente libero. Alla vana ricerca della perfezione, i sogni devono essere costituiti di parole, costruiti attraverso la retorica del desiderio*” .

All’interno del contesto sopra tratteggiato, il *film noir* costituisce la narrativa dello spazio sociale urbano. Certamente non tutti i film che si svolgono all’interno di città faranno parte del genere, tuttavia i codici narrativi del *noir* verranno a formare una persistente topografia culturale urbana. I caratteri facilmente identificabile di questo genere, costituiscono punti di riferimento che mediano, assemblano ed in generale decodificano un flusso di significati. Questi codici narrativi aiutano lo stabilirsi di significati all’interno di una consistente cornice ideologica. Essi situano la città, i suoi abitanti e gli avvenimenti,

fungendo da testa di ponte tra il mondo sensoriale della quotidianità e la sua rappresentazione.

Il *Film Noir* traccia assieme il desiderio struggente e la sua distruzione o assenza. Esso postula un paradosso che sembra essere da un lato capace di reggersi da solo e dall'altro sull'orlo della disintegrazione. Il "Phillip Marlowe" di Raymond Chandler o il "Sam Spade" di Dashiell Hammett, sono personaggi immortali perché incarnano la chiarezza in mezzo ad un mondo corruttibile nel quale le persone sono spesso evasive e ingannevoli. Questi archetipi ed i loro equivalenti sono immersi in un quadro narrativo che deriva dal cronotopo⁵ di un particolare raggruppamento sociale in un momento centrale nella produzione dello spazio urbano statunitense. Essi rispondono sintomaticamente ma in modo originale alla reale congiuntura durante la quale le grandi città statunitensi furono disarticolate attraverso una logica di *suburbanizzazione* e *consumismo*. Contro l'ascesa di questi due nuovi valori, il *noir*, anche nelle sue più estreme espressioni, pone la rappresentazione dello spazio urbano all'interno di un sistema di segni che si sforza di mantenere un aspetto coerente. Attraverso sia configurazioni iper-realistiche o nostalgiche, come ad esempio, rispettivamente in *Blade Runner* (Scott, 1982) e in *LA Confidential* (Hanson, 1997), si può adottare la logica di neutralizzare la dislocazione dello spettatore. I *noir* presentano dunque un diverso cronotopo urbano, un punto nel quale lo spazio sociale delle città si cristallizza per formare delle rappresentazioni che protraggono la specificità del momento.

⁵ In filosofia, l'unità ideale e metafisica dello spazio e del tempo.

Questo è il luogo nel quale lo spazio diventa carico e sensibile a i movimenti del tempo, della trama e della storia. Ciò che il cronotopo del noir allegorizza è la privatizzazione della vita pubblica. L'opposizione tra un pericoloso e seducente spazio commerciale e uno spazio domestico statico e compassato.

Negli anni '60 si assiste al ribaltamento di questo cronotopo: il *noir* con i suoi facilmente riconoscibili archetipi e tratti narrativi della America urbana, riappare in una più ampia prospettiva sociale. La città con i suoi confini, elemento al quale si alludeva soltanto nel *noir* classico, diventa entità diversificata e complessa. All'interno dello spazio urbano si manifestano imbarazzanti archetipi come quello migratorio. Il genere si libera da ciò che Murphet aveva definito: “*l'inquadratura notturna di corridoi urbani che organizzano il cronotopo noir in un nuovo sistema di spazio e flusso temporale*” .

Un primo esempio di questa inversione è *Bullit* (Yates P. , 1968). La pellicola è ambientata a San Francisco, un tempo rappresentata come città claustrofobica, qui sfondo mutevole per la Ford Mustang di Steve McQueen. L'auto del protagonista non è semplicemente un simbolo di classe o della crescente mobilità di quegli anni, ma sembra incarnare l'incombente caos dell'emergente realtà urbana post industriale. Sebbene tale realtà si fosse evoluta attraverso una serie di emblematici spazi sociali disconnessi tra loro, adesso risulta plasmata e definita come un archetipo che si è affrancato dal mondo notturno. Il protagonista non è costretto nelle formalità del genere ne è spinto dallo stesso senso di anomia esistenziale che contraddistingue il classico anti- eroe appartenente al genere. Egli non è al di fuori del sistema ma ne fa parte e, sebbene implicitamente il sistema risulta

corruttibile, il protagonista non lo è; egli incarna piuttosto l'attualizzazione del cowboy metropolitano del dopoguerra che ha ceduto il suo cavallo in cambio di un'auto della polizia dal marchio prestigioso.

Il motivo colorato che pervade la fotografia di *Point Blank* (Boorman J. , 1967) proclama e rivela l'inversione delle convenzioni narrative del *noir*. L'estrema dislocazione filmica dei tradizionali motivi spaziali e temporali risultano paralleli al mondo astratto del crimine dei colletti bianchi, dove stolti e criminali sono invisibili.

Il tradizionale universo narrativo del *noir*, è costruito su uno spazio urbano costituito da una definita geografia sociale e da un ordine morale. La notorietà del genere si costruisce sopra questi caratteri definiti nel tempo, al fine di mantenere la funzione trasgressiva della forma. *Point Blank* descrive la distruzione di questi parametri e la futilità del loro rinnovo. Il genere *noir* incarna dunque un elemento di transizione che annuncia un nuovo ordine mondiale post industriale.

Capitolo VII

Il paesaggio rurale nel cinema

7.1 Paesaggio cinematografico rurale Vs paesaggio cinematografico urbano

Come visto cinema e città sembrano essere due elementi naturalmente connaturati tra loro; tuttavia l'attenzione dell'occhio cinematografico nei confronti della meno sfavillante, più lenta e maggiormente naturale realtà rurale, ha una storia ugualmente prolifica e significativa, che è stata oscurata dall'incontrastata connessione del cinema con l'ambiente urbano e con le moderne tecnologie industriali. Tracciando un parallelo con il cinema "urbano", che sembra sfruttare appieno le qualità moderniste del nuovo media risultando maggiormente legato e intrecciato ai cambiamenti ed agli sviluppi sociali, ciò che chiamiamo cinema "rurale", con il suo sguardo empatico e immerso nelle tradizioni e costumi, potrebbe apparire regressivo e quindi non degno della medesima attenzione critica e storiografica. Se *l'ambiente urbano* può essere considerato metonimia della città e, per estensione, della classe lavoratrice o della nazione come entità unica, lo stesso può essere affermato per *l'ambiente rurale*, spesso scelto come luogo delle tradizioni culturali e del patrimonio in generale. Tuttavia, mentre il primo definisce la nazione in termini di tecnologia, progresso e sviluppo, il secondo fornisce le proprie definizioni attraverso la peculiare rappresentazione dei costumi tradizionali e l'onnipresente riferimento alla dimensione di *continuità* a dispetto del passare del tempo e del cambiamento. Probabilmente, sono queste sin qui addotte le ragioni che hanno relegato il cinema rurale ai margini della critica e della storiografia rispetto all'attenzione riservata da entrambe cinema urbano.

A tutt'oggi non esiste una copiosa letteratura sull'uso cinematografico della campagna e degli spazi rurali nonostante questi costituiscano spesso lo sfondo di fiction e documentari.

È significativo notare come paesaggio urbano e paesaggio rurale non vengono mai rappresentati con accezione completamente positiva o al contrario negativa. Entrambe sono caratterizzati dai propri cicli e conflitti e si trovano in mezzo all'ambivalente realtà fatta di promesse di sviluppo e progresso e di una crescente degenerazione. Per esempio la città, solitamente associata al progresso e alla modernità può, per contro, prendere le sembianze di una giungla alienatrice, priva di valori spirituali e morali tutto ciò, articolato in scene ed inquadrature, dimostra il paradosso tra l'energia della città il suo potenziale di gabbia intrappolatrice. Questa *mise- en- scène* dell'ambiente urbano può esprimere un forte senso di claustrofobia: compresso e intasato dai rifiuti della vita cittadina (cavi elettrici e telefonici, semafori) lo spazio urbano può limitare, piuttosto che amplificare, le opportunità di crescita. Dall'altro lato la rappresentazione dell'ambiente rurale, con i suoi spazi aperti, vedute non ostruite del cielo e di distese sterminate, può anche suggerire un'arida e desolata terra sperduta.

Se da un lato si tende a descrivere queste due realtà in opposizione fra loro, dall'altro è impossibile tralasciare l'indissolubile relazione che le congiunge come punti di tensione piuttosto che come punti di contrasto. Inoltre si può affermare che tutto il cinema rurale costituisce una "coscienza contemporanea" (Fowler C. , Helfield G. , 2010) che articola e specializza il suo apparente legame con il passato mentre, al contempo, traccia delle similitudini con i caratteri del

cinema urbano. L'espressione di un crescente conflitto nel contesto di un cambiamento culturale o societario e il bisogno di mantenere una connessione ad un'identità nazionale definita o ad una cultura pura, risultano elementi perduti attraverso la dissolutezza urbana o l'abbandono delle tradizioni e dei rituali che, invece, nel contesto rurale hanno mantenuto viva tale identità. Anche quando è giudicato anacronistico o relegato a folklore, il cinema rurale gioca frequentemente un ruolo importante come depositario della cultura ed archivio atto a trasmettere e preservare la percezione del *cinemanazionale*, mantenendone viva l'eredità culturale. La definizione di *cinemanazionale* viene qui utilizzata con due diverse accezioni: convenzionalmente per indicare l'insieme dei film che costituiscono la produzione di una data nazione o che, visualizzando e parlando di una nazione, ne evocano l'identità e il senso di appartenenza; in modo più specifico, riferendosi a quei film, all'interno di questo esteso gruppo, i quali cercano di affermare i valori nazionali attraverso il tessuto filmico utilizzando l'immaginario simbolico, iconografico, e archetipico proprio dell'identità nazionale. È evidente la complessità che si incontra nella descrizione del *cinema nazionale*, particolarmente nel caso di culture per le quali la vera nozione di "identità", nel contesto nazionale, risulta assai problematica.

L'utilizzo dell'aggettivo *rurale* (e occasionalmente dei suoi correlativi *pastorale* e *agricolo*) per riferirsi al genere filmico piuttosto che *contadino*, non è privo di significato. Mentre i termini: *rurale*, *pastorale* e *agricolo*, descrivono tutti principalmente il tipo di paesaggio e lo stile di vita connesso (inclusi mezzi di sostentamento,

costumi e credenze religiose e culturali) che sono legati e derivano dalla terra, il termine *contadino* incarna dei significati culturali ed economici che non sempre applicabili a tutti i film che ricadono nel genere. La comunità rurali rappresentate possono condividere molti dei caratteri definiti all'interno degli studi canonici sull'ambiente contadino, come quelli individuati da Robert Redfield nel 1940: piccole dimensioni della comunità, omogeneità e isolamento culturale e geografico dalle metropoli. Il termine *contadino* ha per Redfield una spiccata valenza economica, riferendosi alla coltivazione come mezzo primario di sussistenza. Sebbene i protagonisti di queste storie siano tutti abitanti dell'ambiente rurale, ciò non significa che siano tutti coinvolti o dipendano dall'agricoltura. Inoltre il termine in questione viene spesso associato a determinate strutture sociali e sistemi di classe (come il feudalesimo) non sempre rilevanti per gli aspetti culturali qui presi in esame.

È inoltre importante tracciare una distinzione tra *cinema rurale*, per come è stato sin qui identificato, e *cinema di retaggio*(nella letteratura inglese: *Heritage Cinema*) . Ambedue utilizzano l'ambiente rurale e i suoi abitanti a modello per una più ampia identità nazionale, e tutti e due tentano di rappresentare (o ricreare) i costumi arcaici e i riti praticati all'interno della società agricola. Tuttavia il *cinema di retaggio* è sempre collocato nella storia nazionale passata e, il ritorno al rurale può essere interpretato come espressione di rispettabilità, il tornare indietro a delle radici autentiche. Il *cinema rurale*,di contro, può essere collocato nel presente e il ritorno alla realtà rurale tende ad essere meno un'espressione di rispettabilità piuttosto che di vulnerabilità: gli abitanti, che occupano il rango minore nella scala

socio- economica della nazione circostante, non godono spesso di stima e rispetto tra gli estranei. Rilevano poi altri punti di contrasto come, ad esempio, il taglio nostalgico e la descrizione di relazioni armoniose tra uomo e natura e tra i membri stessi della comunità rurale, presenti nel *cinema di retaggio*, che si oppone al *cinema rurale* caratterizzato dall'assenza del carattere nostalgico e da una rappresentazione degli abitanti non necessariamente positiva, inoltre le relazioni uomo/natura, lungi dall'essere armoniose, sono spesso intaccate da logiche di soggezione e di sfruttamento.

7.2 Il cinema rurale inglese: gli adattamenti di Hardy all'ombra del *cinema di retaggio*

Durante tutto il 1980 fino agli anni '90, la rappresentazione del paesaggio rurale nel cinema inglese, era stata molto presente nel cosiddetto *cinema di retaggio*, appannaggio esclusivo delle produzioni di Merchant Ivory. Sebbene bocciato dalla critica, tale genere risultava popolare tra i film- maker e il pubblico, i quali nutrivano uno spirito nostalgico verso un'idealizzata immagine della vita di campagna e che, sembravano voler rivisitare il passato rispolverandone i valori al fine di trovare qualcosa di più duraturo e significativo di ciò che il capitalismo offriva al consumatore. Molti di questi film erano adattamenti di classici della letteratura, principalmente E. M. Foster e Austen. Hardy fu considerato come fonte potenziale, ma la tipologia rurale a cui i suoi romanzi tendevano non era facilmente assimilabile al genere di retaggio e le sue convenzioni. Nel *cinema di retaggio*, il paesaggio veniva presentato principalmente attraverso panoramiche

filmate in maniera impeccabile. Con ciò il film non aveva i caratteri del cinema rurale, coglieva solo delle splendide vedute ma, la vita rurale, ritratta attentamente negli scritti di Hardy, era del tutto assente.

Alla fine degli anni '90, il ciclo dei film di retaggio aveva superato il suo picco, fu in questo frangente che vennero realizzati, in rapida successione, quattro adattamenti di altrettanti romanzi di Thomas Hardy: *Jude* (1996) , *The Woodlanders* (1998) , *The Scarlett Tunic* (1998) , *The Claim* (2001) . A differenza dei pomposi adattamenti precedentemente realizzati, tratti da scritti della Austen e di Foster, nessuno di questi film ebbe un gran successo e, sebbene vi furono alcune recensioni positive, essi vennero del tutto tralasciati. Probabilmente furono proprio le nozioni di *eredità* e *nostalgia*, stravolte da Hardy, che limitarono l'analisi dei teorici e inibirono l'apprezzamento da parte di un pubblico assuefatto al *cinema di retaggio*. Gli adattamenti cinematografici degli scritti di Hardy, concedettero infatti un'alternativa alla rappresentazione nostalgica dell'ambiente rurale inglese offerta precedentemente dal *cinema di retaggio*. Tali adattamenti infatti reintrodussero il concetto di “ rurale” nel suo significato più ampio, esplorandone le comunità, la gente e le tradizioni, riconfigurando le relazioni tra gli individui ed il proprio ambiente. Questi adattamenti non declassano lo spazio rurale dal suo status di “ paesaggio” o “ sfondo” da guardare e ammirare. Essi lo rappresentano come “ terra che deve essere lavorata, vissuta e rispettata” (Cardwell S. , 2009).

Le parole appena citate costituiscono il fulcro sul quale si poggia la distinzione tra il paesaggio (*landscape*) che implica i concetti di separazione e osservazione, e il territorio (*land*) che necessita della

partecipazione umana per dare i suoi frutti, necessari al sostentamento e alla vita stessa.

7.3 L'importanza della "terra"

Nel cinema rurale, l'ambiente centrale è quello agricolo che include da un lato lo spazio rurale in cui o in relazione al quale l'azione prende vita, dall'altro coloro i quali lo abitano dandovi significato e valore attraverso le loro attività quotidiane. Ciò che appare predominante in questo genere filmico è proprio il rapporto tra la terra e gli abitanti, l'importanza di tale relazione è indicata attraverso la egemonia del paesaggio fisico e sociale. Questo è l'ambiente topografico e geografico in relazione al quale l'abitante rurale viene definito e, a sua volta si definisce. Allo stesso modo, la terra sostiene ed è sostenuta dalla popolazione. Tuttavia il paesaggio non è limitato al puro terreno fisico: un altro elemento chiave del paesaggio rurale è il suo potere emotivo e nostalgico, la sua dimensione ideale di comunità, " la terra immaginata o ricordata come un sogno, che trova le sue più viscerali evocazioni attraverso l'immaginario di terra e sabbia, carne ed ossa" (Fowler C. , Helfield G. , 2010) .

Tale complessa idea del paesaggio include il riconoscimento i punti di riferimento riguardanti sia il territorio sia la sua formazione sociale. François De La Bretèque descrive questi punti fermi nella sua discussione sulle immagini della Provenza nel cinema francese, riferendosi ad essi come indicatori di quello che lui chiama " *pittoresco regionale*" (De La Bretèque 2005). Questi punti di riferimento includono la geografia rurale e topografica, le strutture

fisiche che rappresentano elementi sociali chiave, archetipi familiari, consuetudini sociali e riti. Tali elementi messi assieme funzionano come un “ *insieme di segni discorsivi*”(De La Bretèque F. 2005) che circola non solo all’interno di una data cultura, bensì attraverso il più ampio sistema sociale nazionale. Tutti questi elementi possono essere intesi come “ indici identificatori” o caratteristiche che tendono a tipizzare, sia agli occhi del creatore- autore che a quelli dello spettatore – lettore, l’identità della nazione in questione. Inoltre, secondo De La Bretèque, i film pittoreschi regionali enfatizzano, nella loro iconografia e azione, un senso di luogo e alcune pratiche sociali ad esso connesse che affermano l’identità del gruppo descritto. Nell’universo del villaggio rappresentato in questi film, il “ luogo” si riferisce allo spazio chiuso dell’ambiente rurale stesso, evocato nei dettagli dei suoi dintorni (scenario, paesaggio) . Le “ *pratiche sociali*” si riferiscono ad eventi ed attività, costumi o rituali messi in atto dagli abitanti. Solitamente collettivi, questi eventi e attività, servono anche a rafforzare la coesione sociale e ad affermare l’identità di gruppo. Allo stesso tempo, il “ *luogo*” e le “*pratiche sociali*” , aiutano ad affermare l’identità del gruppo rappresentato nella finzione filmica e l’identità del pubblico. Infatti il pubblico riconosce l’identità rappresentata nel film e se ne impadronisce introiettandola e rendendola propria.

Come Bill Marshall suggerisce “ *il riconoscimento è un processo visuale innatamente ideologico nella sua riproduzione di norme sociali, come l’appartenenza nazionale. Questo processo inoltre, contribuisce in modo importante alla costruzione della soggettività*” .

A differenza degli studi relativi alla dimensione urbana, dove il filtro della città, la sua esperienza visuale è ben riprodotta dal cinema, quando si studia il cinema rurale e ci si allontana dal paesaggio urbano, ci si trova, non solo ad adottare un ritmo diverso, ma anche a rappresentare ciò che ci circonda con altri caratteri. Al posto delle immagini e dei suoni di città affollate e animate, lo spazio rurale è sovente rappresentato attraverso panoramiche e grandi profondità di campo. Tali inquadrature suggeriscono una modalità percettiva precinematica simile alla *vedute* dei pittori italiani del XVIII secolo che, curiosamente furono usate abbastanza da ritrarre anche paesaggi cittadini. Caratteristica peculiare di tali *vedute* era la capacità dell'artista di catturare una visione totale della città rappresentata, stimolando per anni il desiderio di turisti vogliosi di rivedere il paesaggio dal medesimo punto di osservazione.

L'immagine del territorio offerta dall'equivalente cinematografico delle *vedute*, è diventata a noi familiare. Con l'uso delle visioni panoramiche e di altri espedienti tecnici, si produce una sorta di “visione panoramica ideale dello spazio rurale” che suggerisce quasi un approccio coloniale al territorio come opposto al senso di esserne parte, trasformando la scena in uno scenario e il territorio in paesaggio. In netto contrasto con le panoramicità delle *vedute*, si pone la tradizione pittorica olandese e tedesca del XVII e XVIII secolo, trapiantata poi nel Canada francese del XIX secolo, nel quale la visione dell'artista è calata nell'azione. In contrasto con lo sguardo magistrale che, attraverso l'utilizzo di vaste distanze tra l'artista e il soggetto, suggerisce l'abisso sociale che separa anche essi, questo approccio franco- canadese, maggiormente intimo e ad un livello di

sguardo calato all'interno dell'azione, suggerisce l'esistenza di una relazione paritaria e comunitaria tra l'osservatore e l'oggetto di osservazione. L'artista e, per estensione, l'osservatore sono posti in mezzo al paesaggio, condividendo piuttosto che dominando lo spazio. Questa tradizione rappresentativa resisterà a lungo fino alla “Rivoluzione Silenziosa”, e al cinema verità, che creava un coinvolgimento spettatoriale tale da rendere l'osservatore testimone degli eventi rappresentati e da coinvolgerlo in un meccanismo di identificazione con i personaggi ritratti.

La rappresentazione cinematografica del paesaggio rurale sembra dunque portare lo spettatore lontano piuttosto che dentro il territorio. Tuttavia, una volta che la relazione naturale con il territorio viene creata, la relazione immaginaria prende spunto da essa. Basta ricordare nuovamente il pensiero di Simon Schama per rendersi conto del potere del paesaggio come rappresentazione immaginaria : “ prima di poter essere riposo per i sensi, il paesaggio è una produzione mentale. Il suo scenario è costituito da tanti strati di ricordi quanti sono quelli di roccia” .

7.4 Paesaggio rurale: nostalgico e ancorato al passato

Un'altra importante caratteristica del paesaggio rurale è la sua spiccata valenza nostalgica, la sua connessione con uno stile di vita e alcune tradizioni associate al passato. Questa connessione è di solito rappresentata per mezzo di una narrativa strutturata sugli accadimenti quotidiani e il rispetto di antiche usanze.

Alla base della vita rurale, quindi della sua rappresentazione cinematografica, vi sono dei *cicli*: il ciclo stagionale, quello delle colture, quello riproduttivo (nascita, morte, rinascita) , del viaggio (partenza e ritorno) . I film stessi sono spesso organizzati in cicli: diurno (che mostra l'azione dall'alba al crepuscolo), stagionale (che mostra le attività del podere dalla primavera fino all'arrivo dell'inverno), riproduttivo, sociale (riguardante costumi e compiti giornalieri e tradizioni annuali o stagionali), e spirituale (l'osservanza e la partecipazione a riti di una data religione o relativi alla tradizione folkloristica).

Se si può dire che la rappresentazione cinematica dell'ambiente rurale rivela il grado di investimento di una nazione nel suo passato, si può anche affermare che esso svela allo stesso modo il grado d'investimento nel futuro, ciò a dire, la predisposizione della nazione di riconoscere e accogliere la modernità. Quindi, ad esempio, una rappresentazione negativa del passato, nel cinema rurale, indica un pesante investimento nel futuro per promuovere sviluppo e progresso. Al contrario, una rappresentazione positiva del passato, nel cinema di genere, si riferisce ad una nazione nostalgica che ha investito parecchio nel passato e che sembra avere paura del futuro.

Seguendo queste speculazioni, a seconda che il film propenda per una visione negativa o positiva del passato, l'abitante rurale avrà funzione di simbolo o archetipo, o si parlerà di *golden age* o *dark age*. Entrambe le visioni nascondono un ordine e un' ideologia. Quando il passato è racchiuso nella *golden age*, l'ambiente rurale e agricolo manifesta il desiderio di tornare al passato, età dell'oro nell'immaginario collettivo. In questo contesto, i film rurali prendono

una forma che potremmo definire di “ cinema innocente” . Il contadino incarna un lignaggio e uno stile di vita che è stato sostenuto per secoli quindi, da ciò gli deriva una certo grado di “ purezza” e continuità culturale. Lo stesso ambiente rurale- agricolo, rappresenta un mondo chiuso e sicuro, nel quale elementi destabilizzanti e corruttivi si introducono raramente dal mondo esterno e nel quale il senso di alienazione e spersonalizzazione (elementi caratterizzanti lo stile di vita urbano- industriale) , sono rimpiazzati dal senso di appartenenza, di comunità e collettività.

Al contrario della visione innocente sopra tracciata, l’approccio negativa alla vita rurale esprime il desiderio di evitare il passato, considerato come epoca buia (dark age) . Questo desiderio di cambiamento e il contestuale rifiuto del passato costituiscono importanti sintomi di un cambiamento nell’ideologia nazionale. Assieme alla crescente urbanizzazione e industrializzazione in tutte le società un tempo agricole, il bisogno del cambiamento è corroborato dalla crescente consapevolezza di tale bisogno. Ad esempio, l’ambiente urbano- industriale, in principio considerato come il luogo dell’alienazione culturale e della corruzione morale, potrebbe adesso sostituire la società rurale come la nuova culla dell’identità nazionale.

Conclusioni

Il lavoro svolto mi ha consentito di accostare una passione personale, quella per il cinema, allo studio del paesaggio. Guardando attraverso l'obiettivo di una telecamera, il paesaggio che viviamo nella realtà può suggerire visioni e suggestioni che costituiscono allegorie e metafore del reale o, al contrario, può rimanere tale nella crudezza della sua tangibilità. La scelta tra queste due suggestioni spetta per primo al regista; il paesaggio di per sé costituisce l'elemento base di qualsiasi storia, esso può essere relegato al ruolo di semplice sfondo o viceversa può essere chiamato in causa quale elemento autonomo e dotato di propri significati diegetici o extra – diegetici.

Il paesaggio cinematografico racchiude la stessa valenza simbolica di un quadro nel quale, al di là delle importanti regole compositive, sarà comunque lo sguardo dell'osservatore a individuare ed estrapolare gli elementi di maggiore interesse, quelli che creano coinvolgimento e catarsi.

L'analisi del paesaggio cinematografico risulta di particolare interesse anche nella misura in cui si studia l'approccio dello spettatore alla visione dei propri luoghi e di quella realtà quotidiana che egli conosce benissimo. Analizzando le prime proiezioni pubbliche nelle quali i Lumiere strabiliarono il mondo con le immagini di una locomotiva in movimento o quelle di una fabbrica nel momento dell'uscita degli operai, si capisce come l'uomo sia interessato alla rappresentazione del proprio ambiente e della propria realtà sociale. Tale interesse, spinto anche da una forma ancestrale di voyerismo, si sposa alle visioni estetiche dello sguardo pittorico, ormai insito nella mente dello

spettatore moderno. Lo spettatore non cerca più solo il puro spettacolo del movimento, come nelle prime forme di cinema, egli anela all'emozione alla suggestione di belle immagini e di storie coinvolgenti. Il paesaggio non costituisce quindi un elemento meno rilevante rispetto alla diegesi filmica; come Eisenstein ha affermato : *“il paesaggio è un elemento complesso detentore della facoltà di interpretare a livello plastico le emozioni. Come la colonna sonora, il paesaggio è uno tra gli elementi più liberi del film, l'ultimo ad essere sovraccaricato di contenuti servili alle finalità narrative, è il più flessibile nel veicolare stati d'animo, emozioni ed esperienze spirituali”* .

Nello studio del paesaggio e della sua trasposizione filmica, appare spesso la contrapposizione tra *realtà* e *apparenza*. La natura multidisciplinare del paesaggio, che rende tale elemento sfuggente ad una definizione unica ed esaustiva, costituisce la premessa degli studi geografici di riferimento. Citando Schama, il paesaggio è una costruzione culturale e sociale prima di essere roccia o acqua. Non ci resta dunque che prendere spunto dalle rappresentazioni del reale per studiare la realtà stessa con le sue forme evolutive sociali e culturali.

Come Lefebvre ha magnificamente descritto, il cinema, essendo una forma di rappresentazione culturale, crea e denota esso stesso il paesaggio: *“ La forma regna adesso dove prima vi era solo il disordine della continuità pura. La forma del paesaggio è dunque prima di tutto la forma della visione di un particolare sguardo che necessita di una cornice. Con tale cornice la natura muta in cultura, l'ambiente in paesaggio”* .

Bibliografia

- Andrews M. , *Landscape and Western Art*, Oxford university Press, Oxford 1999.
- Balàzs Béla, *Theory of film*, LTD, London 1931.
- Barber S. , *Projected cities, cinema and urban space*, collana *Location*, Reaktion Books Ltd, Londra 2002.
- Benjamin W. , *L'opera d'arte*, Parigi 1936.
- Bernardi S. , *Il paesaggio nel cinema Italiano*” , Marsilio Editore, Venezia 2002.
- Bertetto P. (a cura di) , *Introduzione alla storia del cinema*, Utet, Torino 2002.
- Bonitzer P. , *Décadrages. Peinture et cinéma, Cahiers du cinema*, Editions de l'Étoile, Parigi 1985.
- Bordwell D. , Thompson K. , *Film art: an introduction*, McGraw-Hill, 2010.
- Brunetta G.P. , *Guida alla storia del cinema Italiano*, Einaudi, Torino 2003.
- Brusatin M. , *Storia delle immagini*, Einaudi, Torino 2002.
- Chateau D. , *Introduzione all'estetica del cinema*, Lindau 2007.
- Chatman S. , Duncan P. , *Michelangelo Antonioni, The complete Films*, Taschen, 2004.
- Clark K. , *Landscape into Art, New Edition*, John Murray, London 1976.
- Couquelin A. , *L'invention du paysage (Quadrige Essais Débats)* , Presses Universitaires de France – PUF, 2004.
- Costa A. , *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.

- Crang M. , Amin A. , Anderson K. , Hudson R. , *Imagining Europe: Geographies of Meaning and Identity*, Sage Publications Ltd 2010.
- Cresswell T. , Dixon D. , *Engaging Film: Geographies of Mobility & Identity*, Rowman & Littlefield 2002.
- Cuccu L. , *Antonioni. Il discorso dello sguardo e altri saggi*, Ets, Pisa 1997.
- Debord G. , *Society of the Spectacle*, Black & Red, London 2010.
- De La Bretèque F. , *L'imaginaire medieval dans le cinema occidental*, Honore Champion, Paris 2005.
- Eisenstein S.M. , *La forma cinematografica*, Einaudi, Torino 2000.
- Eisenstein S.M. , *Lezioni di regia*, Einaudi, Torino 2003.
- Foucault M. , *Eterotopia*, Mimesis, 2010.
- Friedlander J. , *Landscape, Portrait, Still life: Their Origin and Development*, Shoken Books, New York 1963.
- Genette G., *Figure II, La parola letteraria*, Einaudi, Torino 1972.
- Gombrich E. , *The Renaissance Theory of Art and the Rise of Landscape” in Norm and Form Studies in the Art of the Renaissance*, Phaidon, Londra 1966.
- Gunning T. , *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, 2011.
- Jackson J.B. , *A sense of Place a sense of time*, Yale University Press, 1996.
- Jameson F. , *The geopolitical aesthetic cinema and space in the world system*, Indiana University Press & BFI Publishing, London 1992.

- King G. , *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Sessanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino 2002.
- King S. , *Introducing to the dawning of the three* (1987), trad.it. *Introduzione a La chiamata dei tre*, Sperling & Kupfer, Milano 1990.
- Koch A. R. , *Joachim Patinir*, Princeton University Press, Princeton 1968.
- Lefebvre M. , *Landscape and film*, Great Britain Routledge Taylor & Francis Group, Londra 2006.
- Mauduy J., Henriet G., *Géographie du western*, Nathan, Paris 1989.
- Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani , Milano, 2003.
- Mitchell W.J.T. , *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, duepunti, 2009.
- Monaco J. , *Leggere un film*, Ed. Zanichelli, Bologna 2002.
- Morandini M. , *Il Morandini Dizionario dei film*, Zanichelli, Bologna 2002.
- Morris M. , *Banality in cultural studies*, in *Logics of television*, BFI Publishing, London 1990.
- Mulvey L. , *Visual Pleasure and Narrative cinema*, in *Visual and Other Pleasures*, Indiana University Press, Bloomington 1989.
- Murphet J. , Huisman R. , Dunn A. , *Narrative and Media*, Cambridge University Press, 2006.
- Münsterberg, H. , *The Photoplay. A psychological study*, Appleton, New York & London 1916.
- Nabokov V., *Lolita*, Mondadori, Milano 1954.

- Natali M. , *L'Image-paysage. Iconologie et cinéma*, Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis 1996.
- Piron A. , *Joachim Patinir, Herni Blès: Leurs vrais visage*, Gembloux: j Duculot, Parigi 1971.
- Raffestin C. , *Dalla nostalgia del territorio al desiderio di paesaggio. Elementi per una teoria del paesaggio*, Alinea , 2005.
- Ricoeur P. , *Temps et recit, TomeII*, Seuil, Parigi 1984.
- Ricoeur P. , Greimas A. J. , *Tra semiotica ed ermeneutica*, Meltemi, 2000.
- Solomon M. , *Fantastic Voyages of the Cinematic Imagination: Georges Melies's Trip to the Moon* , SUNY series, horizons of cinema, G - Reference, Information and Interdisciplinary Subjects Series, SUNY Press, 2011.
- Schama S. , *Landscape and Memory*, Vintage - First Thus edition, 1996.
- Shields R. , *Places on the Margin: Alternative Geographies of Modernity*, Routledge Chapman & Hall, 1992.
- Turri E. , *Il paesaggio come teatro. Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*, Marsilio, Venezia, 1998.
- Vitta M. , *Il paesaggio, una storia fra natura e architettura*, Einaudi, Torino 2005.
- Wenders W. , *Written in the West (1987)* , trad. It. *Scritto nel West*, Jaca Book, Milano 1988.
- Wood C. , *Albrecht Altdorfer and the Origin of Landscape*, Chicago University Press, Chicago 1993.