

Formula Cinema - I/16 Origin non è solo una mostra, ma anche il laboratorio di un fisico, l'officina di un mago, un patrimonio antropologico proveniente da un'epoca chiamata pre-cinema. Un'epoca in cui l'urgenza umana della figurazione e della rappresentazione aveva lo stesso fervore, tuttavia non conosceva ancora la rivoluzione dei suoi mezzi tecnici.

Oggetti affascinanti, dai nomi buffi e complicati, ricordano l'antica mescolanza di strumenti scientifici e tralicci magici: lenti, dischi, fili, manovelle, sezioni in vetro, rotoli cartacei...tutti che operano per riprodurre *l'illusione del reale* di un singolo gesto o di un "comune" animale. Ma lo scopo di tutta questa fatica di acume e di inventiva non è solo ludico, e la sua portata estetica è profonda. Estetica, dal greco "percepire attraverso la mediazione dei sensi": le etimologie, come spesso avviene, sono portatrici di riferimenti extra-linguistici e perfino filosofici.

L'essere umano, fin da quando disegnava animali sulle rocce, cerca di ricreare o imitare il mistero della realtà che "semplicemente" accade: il *prodigioso* che c'è nello sbattere d'ali di un volatile o nella corsa in sella ad un cavallo.

Dalle incisioni del paleolitico fino al protocinema, l'uomo cerca di lasciare testimonianza di sé e dell'accadere degli eventi; dipinge, fotografa e filma, e nel farlo narra storie ed emozioni, ma soprattutto fissa le tracce del suo sbigottimento di fronte all'esistenza.

Partendo dalle pitture rupestri, passando attraverso un bizzarro bestiario medievale, queste testimonianze attraversano i secoli e iniziano a prendere vita con opere di ingegneria artistica nel periodo vittoriano. Per questo la mostra (mostrare significa anche fingere, far mostra di qualcosa che *non è*) custodisce un tesoro di gioielli di "imitazione", imitazione del miracolo del mondo.

Formula Cinema diventa un luogo dove dissociarsi dalla visione distratta, dove vedere qualcosa *come per la prima volta*.

Secondo Michel Foucault esistono dei luoghi segnati da eterotopia: sono quegli spazi connessi ad altri, ma nella maniera in cui rovesciano le relazioni con essi.

Lo specchio è luogo di eterotopia perché è connesso alla stanza dove si trova ma l'immagine riflessa in esso si comporta in modo completamente diverso da quella del corpo in carne ed ossa che vi è riflesso. Sono così eterotopie i cimiteri, luogo di dimora frequentati dai vivi ma abitati dai defunti, i teatri dove sconosciuti fruiscono di una storia rappresentata sul palco ma che si svolge *altrove*...luoghi in antitesi o capovolgimento di tutti gli altri luoghi.

Luoghi che hanno diverse regole dal solo consumare e produrre del mercato.

La mostra, con i suoi oggetti esibiti la cui funzione non è l'utilizzo, ma l'ammaliare, causa sicuramente un "effetto eterotopia"; è luogo di uno spaesamento gioioso, del guardare solo allo scopo di ammirare, dal latino *admirari*, ovvero del guardare con meraviglia.

Ci avviciniamo così al Mutoscopio, il suo nome deriva da "mutare": un blocco cartaceo, un'animazione ornitologica che riproduce il volo di un uccello. Ma perché è così emozionante vedere su dei fogli in rapida successione qualcosa che accade di continuo in cielo e sui rami?

Perché riporta allo stupore sacro, alla "Meraviglia" di Aristotele che è all'origine della filosofia¹.

È il risveglio dello sbalorditivo, di quello che magari non ci colpisce più, quando un passerotto spicca il volo.

Vedere ciò che vediamo sempre, ricreato con cura e senso del miracolo, ci apre la possibilità di cogliere quella Meraviglia che anche secondo Platone è causa del filosofare².

E allora come ignorare che il nome taumatropio, deriva dal greco "girare delle meraviglie"?

W. Benjamin riprendeva la suggestione iconologica e spirituale dell' "Aura", il carisma magico di

¹ Aristotele, *Metafisica*, 1,2.

² Anche per Platone, nel Teeteto, la meraviglia è causa del filosofare.

un'opera d'arte e, parlando del cinema, osservava che «effettivamente il flusso associativo di colui che osserva queste immagini viene subito interrotto dal loro mutare. Su ciò si basa l'effetto di shock del film che, come ogni effetto di shock, esige di essere accolto con una maggiore presenza di spirito»³. L'immagine in movimento produce un impatto emotivo nel fruitore, uno sconvolgimento nell'osservatore davanti all' "aura". Accende una sorpresa come nel filosofo che sobbalza per la meraviglia, o nel primo uomo di fronte al mondo, il quale sentì l'esigenza di disegnare su una parete rocciosa.

Anche gli animali, ci diceva Darwin, provano stupore, i primati ma anche altri mammiferi: "Sebbene quando ci troviamo in questo stato la bocca sia generalmente aperta, le labbra tendono spesso a sporgere un po' in fuori. Questo movimento ci ricorda quello identico, ma molto più accentuato e vistoso che si osserva nello scimpanzé o nell'orango presi da stupore"⁴.

Lo stupore è allora anche entusiasmo, *en dentro* e *thèos* Dio, dunque sentire "Dio dentro", un'eccitazione divinamente ispirata.

Lo zootropio, al primo sguardo, somiglia un po' ad un *abat jour*, ma la sua luce irradia brevi azioni. Girando come una sorta di carillon, non produce un brano musicale, bensì una breve scena.

Zoe significa "vita" e *tropos* "girare", dunque una "ruota della vita".

Spostandoci lontano come latitudine, ma restando vicini nei significati che uniscono le culture umane, scopriamo nella filosofia buddhista un elemento iconografico chiamato "ruota dell'esistenza". Si tratta di un antichissimo *mandala*, un disco cosmico che illustra anelli e raggi che concatenano le vite individuali negli universi materiali e mentali. Mostri divoratori, animali simbolici, divinità dagli artigli affilati che regolano il *samsara*, cioè la catena del nascere, morire e rinascere delle anime. Di nuovo, di ciò che muta, che inganna, che viene percepito come reale, mentre è solo suscettibile alla vista.

Il fenachitoscopia ricorda una racchetta sulla quale ruota un disco illustrato, il quale permette di visualizzare immagini animate sfruttando un meccanismo percettivo chiamato "persistenza della visione" (capacità anatomica e sensoriale di trattenimento dell'immagine nella retina umana). La sua etimologia significa "ingannare" o "imbrogliare" l'occhio.

Il mondo dei fenomeni è caratterizzato dal mutamento, che ne assicura la possibilità di essere percepito con la vista, ma implica anche il mutamento e la caducità: sia la cultura occidentale che le tradizioni orientali saldano un atavico rapporto gnoseologico e ontologico tra inganno, mutamento e visione.

La parola immagine viene da *ombra* o *spettro*, "spettare, spettacolo". O da fantasma *phainomai*, "appaio". ma forse anche da *mimos* "imitatore".

L'immagine è sempre qualcosa che ri-vela, che mentre esibisce nasconde, che simultaneamente espone e tiene celato. Se abbiamo un'immagine è perché c'è un'alterità, qualcosa di *altro* che l'immagine ri-trae ma non afferra, a cui allude ma non carpisce. Se produciamo un'immagine è perché la nostra presa su ciò che accade è indiretta. La natura inafferrabile alla conoscenza umana ci spinge a produrre. Insomma un circuito etimologico, un gioco linguistico stretto intorno ad una sapienza universale e ancestrale: Il visibile non esaurisce il reale, ma racconta di esso.

Tutti conosciamo il *Mito della caverna* di Platone: gli uomini mortali abitano una condizione di prigionia conoscitiva, credono di vedere enti *reali*, ma dalla caverna vedono solo le ombre della foresta al di fuori. Sono quindi intrappolati in un inganno ottico che simboleggia quello conoscitivo. Il mondo fenomenico dei prigionieri, del movimento, vanta una potenza illusoria forte, tuttavia il suo valore ontologico è debole.

Questa allegoria spiega un rapporto ontologico tra il mondo materico in movimento e la

³ Walter Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2000, p. 43. W. Benjamin considerava l'aura vanificata dalla riproducibilità tecnica dell'opera d'arte moderna.

⁴ Charles Darwin, *L'espressione delle emozioni nell'uomo e negli animali*, Bollati Boringhieri, Torino 1998, pp 314-316.

perfezione del mondo immobile, immutabile e ideale. Rivelando anche una tensione metafisica verso la dimensione dell'immutabile.

Ciò che sperimentiamo con la vista ci sembra reale, mentre si tratta di un'apparenza momentanea, un'increspatura effimera del divenire.

Imitare l'incomprensibile e maestoso succedere del film a cui assistiamo e partecipiamo, è la missione spirituale e conoscitiva che anima le arti e le scienze: dalle incisioni preistoriche fino alle scoperte della nuova fisica dei quanti.

Eppure questa incomprensibile opera filmica la realizziamo noi: stando infatti alla concezione dell'universo nella fisica quantistica, non c'è una realtà oggettiva e fissa misurabile, ma innumerevoli realtà plasmate dalle visioni e dalle aspettative dei soggetti in osservazione. Dunque lo spettatore diventa regista di una realtà che potremmo dire cinematografica, in quanto risultato di uno spettacolo girato collettivamente dalle intenzioni mentali degli osservatori-creatori.

In tal modo, la suggestione del cinema come “rito collettivo” sta acquistando un fondamento scientifico.

Nel capitolo dedicato all'“ontologia dell'immagine fotografica” A. Bazin scrive: «Una psicanalisi delle arti plastiche potrebbe considerare la pratica dell'imbalsamazione come un fatto fondamentale della loro genesi. (...) soddisfa con ciò un bisogno fondamentale della psicologia umana: la difesa contro il tempo. Fissare artificialmente le apparenze carnali dell'essere vuol dire strapparli al flusso della durata: ricondurlo alla vita. (...) si rivela così, nelle origini religiose della statuaria, la sua funzione primordiale: *salvare l'essere mediante l'apparenza*»⁵.

Paradossalmente, lo sforzo di questi bizzarri e strabilianti apparecchi, impegnati a generare movimento e a forgiare “imitazioni” delle cose, è proprio quello di cercare di cogliere l'essenza “originale”, immobile e inalterabile. Salvare l'essere mediante l'apparenza. Questi oggetti documentano il tentativo umano di cogliere il mistero della meraviglia, lo stupore del movimento, della natura e dell'accadere delle cose. Sintonia magica che è sottesa in ogni sperimentazione filmica.

Giulia Bertotto

⁵ André Bazin, *Che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, Garzanti, Milano, 1999, p. 3, il corsivo è mio.