



Politecnico  
di Torino

## POLITECNICO DI TORINO

Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria del Cinema e dei Mezzi di  
Comunicazione

A.a. 2024/2025

Sessione di Laurea aprile 2025

**Autorialità e *immagine-tempo* nel “Nuovo  
cinema digitale”: impressionismo ed estetica  
digitale nel worldbuilding del cortometraggio  
indipendente *Eclipse*.**

Relatori

Prof. Cristina Colet  
Prof. Mattia Meloni

Candidato

Alberto Nicco

# Indice

<b>SOMMARIO</b> .....	<b>5</b>
<b>1 INTRODUZIONE</b> .....	<b>7</b>
1.1 L'immagine traccia è morta, il cinema no .....	8
1.2 La fine dell'età postmoderna.....	14
<b>2 NUOVO CINEMA DIGITALE: STATO DELL'ARTE</b> .....	<b>20</b>
2.1 Il nuovo ruolo dell'immagine.....	21
2.1.1 Il paradigma del reale nei primi anni di digitale .....	22
2.1.2 I nuovi riferimenti .....	26
2.1.3 L'egemonia del <i>Kino-Brush</i> : Caligari 102 anni dopo .....	35
2.2 Perché Digitale? .....	38
2.2.1 La consapevolezza del mezzo .....	39
2.2.2 Il worldbuilding.....	43
<b>3 INDAGINE TEORICA: IL NUOVO CINEMA DIGITALE</b> .....	<b>56</b>
3.1 L'“autore” oggi .....	58
3.1.1 Il “genere” ritrovato .....	60
3.1.2 Sull'“autorialità decentrata” .....	66
3.2 Le nuove tendenze.....	69
3.2.1 Il nuovo film-concerto .....	70
3.2.2 Il neoimpressionismo .....	76
3.2.3 Le eccezioni analogiche.....	83
<b>4 INDAGINE PRATICA: <i>ECLIPSE</i></b> .....	<b>88</b>
4.1 <i>Eclipse</i> : il concept .....	89
4.1.1 La scelta del “genere” .....	89
4.1.2 Il soggetto.....	91

4.1.3 I principali riferimenti .....	94
4.1.4 La sceneggiatura.....	98
4.2 <i>Eclipse</i> : la regia .....	107
4.2.1 Analisi scena per scena .....	107
4.2.2 La postproduzione digitale .....	122
<b>5 <i>ECLIPSE</i>: UNA SCOMMESSA AUTORIALE. CONCLUSIONI E CONSIDERAZIONI .....</b>	<b>132</b>
<b>BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA.....</b>	<b>135</b>
<b>INDICE DELLE FIGURE.....</b>	<b>140</b>
<b>FILMOGRAFIA .....</b>	<b>143</b>



## Sommario

Gli ultimi quindici anni sono stati decisivi per un'evoluzione ontologica, profondamente necessaria, dell'arte cinematografica. Un'evoluzione teorica e tecnica che si fonda su una nuova consapevolezza nell'utilizzo del mezzo digitale e sulle sue implicazioni autoriali. È nato un cinema capace di ridefinire il ruolo e il significato stesso dell'immagine, al contrario di quanto profetizzato dalle visioni apocalittiche che consideravano l'avvento del digitale come la fine della "vera" immagine: pura, specchio di una realtà da non alterare, fondamento stesso del valore artistico del cinema.

Per gli autori degli ultimi quindici anni l'immagine-traccia baziniana è definitivamente morta e dalle sue ceneri il cinema si è ricreato con il "genere", con "mondi qualsiasi" impressionisti, costituiti da immagini-tempo dipinte con la precisione sovranaturale del digitale. Si è configurato un "Nuovo cinema digitale", visceralmente autoriale: Nuovo perché ridefinisce segni e prospettive dell'immagine, digitale perché intrinsecamente legato al progresso tecnologico. In questo elaborato verrà fornita un'analisi teorica che sviscererà i nuovi codici dell'immagine, le nuove tendenze autoriali e le nuove istanze filosofico-morali che queste evoluzioni comportano.

Accanto all'analisi teorica se ne propone anche una tecnica basata sulla realizzazione del cortometraggio "Eclipse" in cui verranno sperimentati i nuovi significati dell'immagine e le nuove coordinate del genere fantascientifico rese possibili dalla crescente consapevolezza nell'uso creativo del digitale.



# Capitolo 1

## Introduzione

“Non è mai all’inizio che qualcosa di nuovo, un’arte nuova, può rivelare la propria essenza, ma ciò che era fin dall’inizio può rivelarlo soltanto ad una svolta della propria evoluzione<sup>1</sup>.”

Friedrich Nietzsche

Questo concetto è rivelatorio per l’arte cinematografica più di quanto lo sia per le altre. Non esiste, infatti, arte che sia maggiormente legata ai profondi mutamenti connaturati all’evoluzione tecnica e non esiste mezzo espressivo che più sia mutato con l’avvento del digitale. Secondo Bazin questo aspetto intrinseco al cinema, la sua simbiosi con il progresso, lega gli autori con il proprio tempo, con il mondo sociale che abitano<sup>2</sup>. Ne consegue che l’autore cinematografico è, più degli altri autori, visceralmente connesso al tempo che vive. La sua arte è lo specchio amorfo, sublime, del suo tempo. Per capire cos’è il cinema oggi è doveroso porsi la domanda: “qual è il nostro tempo?”.

Non siamo più nel momento di confine tra analogico e digitale. Sono passati trent’anni dall’uscita di *Toy Story* (1995), primo lungometraggio interamente animato al computer, addirittura ne sono passati 52 da *Westworld* (1973), primo film a fare uso degli effetti digitali (viene utilizzata una griglia di pixel digitale per rappresentare la visione robotica). Il cinema è un’arte che diviene continuamente, capace di mutare i suoi stessi codici nell’arco di pochi anni, come quando si è passati dal muto al sonoro, dal bianco e nero al colore, dal classico al moderno e si può continuare quasi all’infinito. Le innovazioni tecniche hanno sempre aperto gli orizzonti alle visioni autoriali, mettendole in discussione, in conflitto: anche per il digitale è stato così?

Gli anni ’90 sono stati gli anni di passaggio per il mezzo cinematografico: cambiava il formato di codifica, le possibilità di montaggio spaziale e temporale diventavano illimitate, le macchine e i supporti si facevano più leggeri, più accessibili. Era il tempo della sperimentazione digitale. Era il tempo del post-

---

<sup>1</sup> Friedrich Nietzsche, Giorgio Colli, eazzino Montinari, *Opere complete. Frammenti postumi*, trad. da Sossio Giametta, 2° edizione (Adelphi, 1975).

<sup>2</sup> André Bazin, *Che cosa è il cinema? Il film come opera d’arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, trad. da A. Aprà (Milano: Garzanti, 1999).

modernismo. Eppure, l'autorialità appariva in crisi: in un contesto di citazioni, di ipertestualità, la convinzione del "tutto è già stato fatto" era onnipresente. I critici cinematografici baziniani e i filosofi post-strutturalisti vedevano l'avvento del digitale come la fine dell'immagine-traccia, l'unica vera. Si apriva il mondo dell'iperreale e dello spettacolo: tutto era immagine, tutto era finto.

Per superare questa crisi nichilista bisognava ridefinire l'immagine una volta per tutte. Servivano degli autori profondamente consapevoli per affrontare il digitale in maniera creativa, spensierata, diegetica. Bisognava superare il postmodernismo, le incertezze su cosa sia o non sia cinema, su cosa sia o non sia realtà. Queste sono le istanze fondamentali del cinema degli ultimi vent'anni. Queste sono le premesse per il tempo del Nuovo cinema digitale.

## 1.1 L'immagine traccia è morta, il cinema no

“Un riflesso sul marciapiede bagnato, il gesto di un bambino, non dipende da me distinguerli nel tessuto del mondo esterno: solo l'impassibilità dell'obiettivo, spogliando l'oggetto dalle abitudini e dai pregiudizi, da tutte le scorie spirituali di cui l'avvolgeva la mia percezione, poteva renderlo vergine alla mia attenzione e pertanto al mio amore”.<sup>3</sup>

Non c'è miglior citazione che esemplifica ciò che è il cinema per Andre Bazin. Un amore travolgente, un fascino primordiale verso un'arte che imbalsama il tempo, “lo sottrae alla sua corruzione”. Se la fotografia cristallizza un istante, il cinema prolunga questa cristallizzazione nel tempo, trasforma l'istante in movimento, movimento puro. Il cinema è l'arte che si fonda su un'immagine del mondo esterno creata automaticamente, secondo un determinismo rigoroso, senza l'intervento creativo dell'uomo.

Si può, quindi, intuire quanto per Bazin fosse importante il “caso” nel senso più puro del termine: anche in un film mediocre, in un istante, il vento può danzare tra i rami di un albero, farlo vibrare. Questo è il cinema per Bazin: *la porta sempre aperta* che Jean Renoir pretendeva sul set perché qualsiasi cosa potesse entrare, l'opposto della proiezione su uno schermo di un'immagine mentale superiore, metafisica (da questo possiamo capire le differenze tra la visione baziniana e l'impressionismo).

Da qui si possono, quindi, dedurre i due fondamenti su cui il cinema baziniano si costituisce: autenticità e caso, Orson Welles e Alfred Hitchcock. Quest'ultimo è il padrone del caso, del modo in cui entra in scena, nella maniera in cui diviene diegetico andando a costituirsi come paura profonda, come incubo: il protagonista della *Finestra sul cortile* (1954) ha terrore nel suo *voyeurismo*, ma non può staccarsi dal vedere il caso che si materializza, lo *Spirito* che entra nella storia;

---

<sup>3</sup> André Bazin, *Che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, trad. da A. Aprà (Milano: Garzanti, 1999).

così come è il caso a tradire Jordan e Rupert in *Nodo alla gola* (1948) materializzandosi nel cappello, dettaglio che rivela l'omicidio dei due. Colpo di scena? No, come scrive Jean-Luc Godard parlando del *Ladro* (1956) di Hitchcock: "è verosimile che molte cose avvengono contro la verosimiglianza".<sup>4</sup>



Figura 1.1: *Nodo alla gola*, Alfred Hitchcock, 1948

Welles, d'altra parte, illumina Bazin per la lucidità nel mostrare la realtà, per aver superato gli artifici del decoupage, per il piano sequenza e le angolazioni di camera: la *camera-stylo* che non inganna più è di primaria importanza per sollecitare nell'interesse dello spettatore, per arrivare a mostrare l'ambiguo, il dubbio immanente alla realtà<sup>5</sup>. Il genio nel *Quarto Potere* (1941) o nell' *Orgoglio degli Amberson* (1942) risiede in questa capacità di segmentare drammaticità, significati e sentimenti dei personaggi in linee di forze che sono espresse nell'interesse del quadro, in conflitti espressi nella propria ambiguità e nella propria durata temporale.

---

<sup>4</sup> Baecque A. de, *Cahiers du cinéma. La politica degli autori. I testi*, trad. da Andreina Lombardi Bom, 2ª edizione (Minimum Fax, 2010).

<sup>5</sup> André Bazin, *che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*, trad. da A. Aprà (Milano: Garzanti, 1999).



Figura 1.2: Quarto Potere. Orson Welles, 1948

Ogni progresso tecnico è rapportato, quindi, con le *impronte*, con i propri segni di verità: il colore, così come il suono e il piano sequenza non sono che passi verso un realismo più autentico, più preciso e al contempo più complesso e indecifrabile. Bazin è, quindi, positivista nei confronti del progresso tecnologico in ambito cinematografico: la tecnica in perenne trasformazione è la metamorfosi delle visioni autoriali che tendono sempre e comunque verso una radice di autentico, di reale.

Per Bazin, in definitiva, il cinema è l'arte dell'*indice*: quell'*indice* definito da Charles Sanders Peirce come quel "segno che rinvia all'oggetto che denota perchè esso è realmente determinato da quell'oggetto"<sup>6</sup>. L'oggetto, dunque, esiste e il compito del cinema è raffigurarlo senza artifici, fornire una traccia autentica che è *stato lì in quel determinato momento*. In questo la missione del cinema sembra essere fornita dalla sua stessa meccanica (Bazin ha fatto notare il singolare doppio significato di *obiettivo*): la natura chimica del processo, la stampa sul supporto pellicolare, il suo negativo.

All'alba degli anni '90, è evidente come le cose fossero cambiate, come il positivismo si sia ritorto contro Bazin, come il progresso tecnico del cinema abbia abbandonato la missione del reale. Laurent Jullier mostra questo paradosso nella fiducia baziniana: "viva il Technicolor, il 3D, il Cinemascope, diceva in buona sostanza Bazin, senza accorgersi che più l'immagine-traccia si avvicinava al verosimile più perdeva la capacità di rimandare ad un evento passato."<sup>7</sup> Non erano solo le scelte autoriali ad essere cambiate, ad essersi allontanate da quell'inno

---

<sup>6</sup> Christian Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche* (Le Lettere, 2012).

<sup>7</sup> Laurent Jullier, *Il cinema postmoderno*, trad. da C. Capetta (Kaplan, 2006).

volto a “mostrare la realtà”: era cambiato il mezzo, il modo in cui venivano codificate le immagini. Era arrivato il digitale e l’indice non c’era più.

Alla scomparsa dell’indice, della prova che quell’oggetto era lì in quel determinato momento, si aggiungono la *sintesi replicativa*, il *morphing*, la *color correction*, il *compositing* e tutte le tecniche di “falsificazione” della realtà che il digitale impiega. Questo per i baziniani, i seguaci del “montaggio proibito”, e per i filosofi costruttivisti (per motivi diversi) avrebbe costituito l’*apocalisse*, la morte del cinema: è Jean Baudrillard, in particolare, ad evidenziare come la sintesi sia il processo che sta alla base dei simulacri e delle simulazioni, rappresentazioni perfette e *pornografiche* di una realtà non più esistente, ma costruita, artificiosa. Secondo Baudrillard, il digitale era riuscito a compiere il *delitto perfetto*<sup>8</sup> dell’immagine-traccia, aveva sradicato l’impronta, il referente del reale e aveva portato con sé il tempo della simulazione, tanto temuta da Bazin: era il tempo del cinema che inseguiva quell’immagine mentale perfetta, sintetica, falsa. Era il tempo dell’*iperreale*<sup>9</sup>: persino la trilogia di *Matrix* (1999-2003), il film sulla simulazione, sarebbe una menzogna, un film del Matrix per il Matrix. Per Baudrillard, in *Matrix*, non esiste confine immanente alla realtà tra analogico e digitale, ma tutto si riduce ad un *aut aut*, o Zion o l’illusione, visibile, identificabile. Non c’è una *pillola rossa* che ci possa svegliare, il confine è scomparso: tutto è iperreale.

L’analisi di *Matrix* che offre Baudrillard è un ottimo spunto per comprendere le ragioni profonde per cui il filosofo abbia frainteso non solo l’opera monumentale delle sorelle Wachowski, ma tutto ciò che il digitale significa o significherà per il cinema:

- *Matrix* è perenne conflitto analogico-digitale, gioca costantemente sul confine realtà-simulazione e non con un semplice scopo identificativo, come dice Baudrillard, ma profondamente filosofico. I confini non solo esistono ma vengono costantemente ridefiniti finché Smith esce dal Matrix ed entra nella realtà per lo scontro nel mondo fisico, sulla navicella, con Neo. Neo stesso è “analogico e digitale”: dentro Neo vive un programma, con una specifica funzione. Il gene dell’eletto è uno strumento di controllo del Matrix stesso vinto solo dall’umanità di Neo, dalla sua scelta, dal suo amore.
- Questo conflitto immanente e costante nel mondo diegetico di *Matrix* è il conflitto esistenziale che domina le immagini nell’era digitale. Ogni inquadratura è impronta e sintesi. Non esiste *motion*

---

<sup>8</sup> Jean Baudrillard, *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, trad. da G. Piana, Prima edizione (Raffaello Cortina Editore, 1996).

<sup>9</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, trad. da Sheila Faria Glaser, 1° edizione (Ann Arbor, Mich: Univ of Michigan Pr, 1994).

*capture* senza corpo. Il *compositing* è integrazione e non sostituzione. Vent'anni dopo è ancora convivenza e non guerra. Ecco perché Matrix è l'opera che meglio annuncia ciò che l'immagine digitale sarà.



Figura 1.3: Matrix Resurrection. Lily and Lana Wachowski, 2003

L'immagine digitale è, quindi, intrinsecamente conflittuale: il piano si ridimensiona in elementi analogici ed elementi digitali, li meschia fino a farne sbiadire i confini, fino a fondere immaginazione e realtà, vero e falso e non perseguendo uno scopo manipolativo, come sostiene Baudrillard. La potenza del falso non è strumento di controllo dell'iperreale, non ci allontana da una realtà metafisica divinizzata che dovrebbe contenere una sorta di verità primordiale: il cinema è il falso, l'arte che meglio descrive l'eterno, goffo, tentativo da parte dell'uomo di raggiungere un'eterna, salvifica epifania (una delle tematiche più care a Federico Fellini). Non esiste l'oggetto reale da rubare alla morte.

Risulta, inoltre, erroneo sostenere che sia stato il digitale a far trionfare il cinema del falso: la profonda consapevolezza che non esista la realtà, intesa come entità oggettiva che vive di per sé, arriva dal cinema moderno. Proprio Orson Welles, paradossalmente, è il primo, grande, regista del falso: Gilles Deleuze mostra come i piani sequenza di Welles siano in realtà movimenti nel tempo, del tempo, non la semplice profondità di spazio<sup>10</sup>. Così *Kane* si muove nelle sue infinite, false, *falde di passato*<sup>11</sup> mentre si cerca di evocarlo, di arrivare alla verità primordiale, inafferrabile: *Rosebud*. La verità non esiste e i passati sono tremendi, invocabili, come nella *Signora di Shanghai* (1947), e se esiste essa è inafferrabile e arriva in ritardo come in *Quarto Potere* o ne *Lo Straniero* (1946). Welles è il regista del divenire, *al di là del bene e del male*, ma è solo il primo esempio di questo cinema

<sup>10</sup> Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema*, trad. da Jean-Paul Manganaro, 2002° edizione (Torino: Einaudi, 2016).

<sup>11</sup> Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo*, trad. da Liliana Rampello, Cinema / Gilles Deleuze 2 (Torino: Giulio Einaudi editore, 2017).

del falso che nasce dalla rottura delle certezze del cinema classico e della concezione baziniana. Un altro celebre esempio è Michelangelo Antonioni, con il suo *Blow Up* (1966), opera che mostra già il *sé snaturato e rimediato*, perso *nel diluvio di immagini, senza più significato, del panopticon*<sup>12</sup> descritto da Denis Brotto. Un uomo che cerca una scintilla, un senso, un'anima o una verità in un continuo montaggio di immagini zoomate all'infinito, finché è lui stesso a essere divorato dallo zoom finale fino a diventare niente: la filosofia esistenziale dell'uomo digitale prima del digitale.



Figura 1.4: *Blow-Up*. Michelangelo Antonioni, 1966

Il tempo ha dato, dunque, merito al positivismo baziniano: le istanze del digitale, dal cinema del falso al diluvio di immagini, erano già presenti nel cinema analogico, così come il cinema muto era soltanto “sordo” come dice Michel Chion. Lo stesso Bazin nello studiare il neorealismo e l’impatto che stavano avendo autori come Roberto Rossellini e Federico Fellini stava iniziando a comprendere questo mutamento dell’immagine, questa fine imminente dell’immagine-traccia (lo sguardo finale di Giulietta Masina nelle *Notti di Cabiria* (1957) sancirà, per Bazin, la fine del neorealismo<sup>13</sup>).

Ma il critico francese, padre della *nouvelle vague*, aveva compreso molto di ciò che era la natura del cinema: il caso e l’autentico persistono e rimangono due istanze fondamentali su cui si erge l’arte cinematografica. Sono semplicemente mutati, evoluti:

- Il caso è diventato onnipresente: un film, nell’era digitale, cambia infinite volte in base al dispositivo in cui lo stai guardando, in base ai parametri di codifica, decodifica o bitrate. Persino ogni effetto visivo digitale è regolato secondo parametri di *randomness*. Tutto il cinema è caso: *la porta aperta*

---

<sup>12</sup> Denis Brotto, *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie* (Marsilio, 2012).

di Renoir è diventata trascendente, dal modo in cui si formano le immagini fino al modo in cui vengono percepite.

- L'*autentico* non è mai stato riferito all'oggetto, il cinema del falso ce l'ha mostrato chiaramente. L'autentico non è nella realtà che percepiamo e che filmiamo: il *cinema verità* è un Dio che è morto all'alba degli anni '50, ucciso dal cinema moderno. E dov'è allora l'autentico nel mondo senza verità? Nella firma. Nella visione autoriale. È il modo in cui la realtà falsa viene concepita, costruita e filmata ad essere autentico. Questa è la grande lezione della *nouvelle vague*: l'autore è l'unica traccia di verità perché contiene la sofferenza umana, la catarsi aristotelica che non è mai mutata nella storia dell'arte.

Il cinema non può morire finché esiste l'autore: se l'immagine è impressa su pellicola o codificata digitalmente poco cambia.

Gli ultimi quindici anni ci mostrano un' arte cinematografica in perenne evoluzione, grazie alle vampate autoriali che hanno permesso la creazione di una vera e propria estetica digitale. Si sono ridefiniti l'immagine e i generi, dal noir alla fantascienza, passando per l'horror. Questo testimonia come quel *delitto perfetto* annunciato da Baudrillard non si sia mai verificato.

Non possono, quindi, che tornare in mente le parole di Nietzsche: "non è mai all'inizio che qualcosa di nuovo, un'arte nuova, può rivelare la propria essenza, ma ciò che era fin dall'inizio può rivelarlo soltanto ad una svolta della propria evoluzione".

## 1.2 La fine dell'era postmoderna

Si è visto come siano stati gli autori del cinema moderno a ridefinire l'immagine facendone sparire i legami con la traccia. Nello specifico:

- In primis è il cinema del falso di Welles o, anche, di Akira Kurosawa (*Rashomon* (1950), *Vivere!* (1952)) a minare le certezze di verità del cinema. Questo è il cinema che farà il passo decisivo per superare la concezione classica del *flashback* come punto chiave narrativo che su cui costruire l'illuminazione del protagonista e la sua conquista di verità. Il flashback, se evocabile, è solo profondo, illusorio, dolore, come per Susan in *Quarto Potere* o i per personaggi di *Rashomon*.
- Al cinema del falso si aggiunge quello dell'immagine-sogno nelle forme del surrealismo naturalista, dominato da impulsi irrefrenabili, di Luis

---

<sup>13</sup> Bazin, *Che cosa è il cinema?*

Bunuel e nella forma di una realtà altra, immaginaria che si fonde e si sovrappone con il paradigma del reale. Questo è il cinema di Federico Fellini. Il cinema dell'immagine-sogno sradica la dimensione onirica da una concezione classica, utilitaristica rendendola, a priori, parte del mondo. Il “bambino” vive nella dimensione adulta, non c'è distinzione ma unione necessaria, tramite confini sfumati attraversabili da formule magiche primordiali: ecco il celebre *Asa Nisi Masa* di 8 ½ (1963).

- Il terzo aspetto che porterà al ridimensionamento dell'immagine è la rottura dei legami senso-motori, lo sgretolamento dell'azione e la rappresentazione di *situazioni ottico-sonore pure*<sup>14</sup>. Non esistono più rapporti di causalità a spingere l'azione, le relazioni tra personaggi sono aleatorie e senza significato. È il cinema delle *nature-morte* di Yasujiro Ozu, degli *spazi qualsiasi* della Nouvelle Vague e dei *deserti* di Antonioni. La realtà diviene il ricordo confuso di un sogno cristallizzato.



Figura 1.5: *Tokyo Story*, Yasujiro Ozu, 1953

L'eredità che si ritrova, quindi, ad affrontare il cinema postmoderno è quella di un'immagine nuova, senza più certezze: c'è, inoltre, da considerare il progresso tecnologico, l'arrivo del digitale e il linguaggio del cinema che straborda e invade tutti i mezzi di comunicazione. Il contesto postmoderno porta l'uomo a ridefinirsi in questo *diluvio d'immagini*<sup>15</sup>, messaggi e relazioni da cui non si può sfuggire: l'immagine diventa linguaggio universale. Tutto è riferito e si riferisce alle

---

<sup>14</sup> Delueze, *L'immagine-tempo*

<sup>15</sup> Brotto, *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*.

immagini: il cinema invade la realtà, il nostro rapporto incessante con i segni dell'immagine ci rende parte della *Società dello Spettacolo*<sup>16</sup>.

Il cinema del passato diventa, quindi, realtà nell'universo diegetico del cinema postmoderno. L'effetto di rimando diventa un vero e proprio segno dell'immagine postmoderna: l'allusione fintamente innocente ad un cinema del passato per ritrovare la *sensazione perduta* con il gusto di citare con modalità ludica, *estranea a qualsiasi funzionalità*<sup>17</sup>. Ecco perché il postmoderno è l'età del "tutto è già stato detto".

Sarà il progresso tecnologico a permettere agli autori postmoderni di sperimentare per trovare una propria direzione cinematografica: non a caso Laurent Jullier sceglie *Star Wars (1978)* come atto di nascita di questo cinema perché è il primo film a essere presentato con il sistema sonoro Dolby. È proprio l'importanza della dimensione sonora ad essere uno dei segni distintivi del cinema postmoderno, uno dei pilastri dei *film-concerto* descritti da Jullier: il prevalere della dimensione sonora su quella visiva avvolge lo spettatore in un *bagno di spettacolari sensazioni al quale non si può sottrarre*.

L'*immagine-sensazione*<sup>18</sup> descritta da Jullier ha come obiettivo lo spettacolo: il cinema postmoderno è il cinema del *carrello in avanti*, della *steadycam* e dei *grandangoli*. Il carrello in avanti è il movimento di macchina che stimola i processi ascendenti, automatici: ecco l'*immagine-sensazione*, un continuo movimento ad esplorare il mondo.

L'*immagine-sensazione* non può che fondarsi, anche, su un uso rinnovato della violenza: grazie alla consapevolezza della finzione da parte dello spettatore, infatti, la violenza fuori campo entra nell'inquadratura senza più limitazioni. In questo è fondamentale la lezione del cinema di Hong Kong e in particolare di John Woo: le lunghissime sequenze di sparatorie finali in *A Better Tomorrow (1986)* e in *Hard Boiled (1992)* forniranno la base del linguaggio della violenza in cineasti come Quentin Tarantino, Luc Besson e le sorelle Wachowski. Queste sequenze senza dialoghi e di pura violenza si basano su un montaggio asfissiante, con raccordi coordinati al millimetro: la celebre sequenza del ristorante in *Nikita (1991)* di Luc Besson conta 86 inquadrature in meno di tre minuti e mezzo.

---

<sup>16</sup> Guy Debord e Pasquale Stanziiale, *La società dello spettacolo* (Massari Editore, 2002).

<sup>17</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*.

<sup>18</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*, 38.



Figura 1.6: *Nikita*, Luc Besson, 1991

Negli ultimi quindici anni tutto è cambiato: l'immagine-sensazione persiste nelle tendenze nel nuovo film-concerto ma le istanze fondative del cinema postmoderno sono crollate. Si sceglie, simbolicamente, il triennio 2010-2012 come nascita del Nuovo cinema digitale: le due pellicole che, per motivi diversi, abbandoneranno il paradigma postmoderno, andando a creare segni per un cinema rinnovato, sono *Beyond the Black Rainbow* (2010) di Panor Cosmatos e *Holy Motors* (2012) di Leos Carax (esistono, ovviamente, dei precursori, uno fra tutti David Lynch).

La profonda rottura con il postmodernismo operata da questi due film consiste nell'annullare il mondo di riferimento, l'universo di rimando: la realtà non esiste, i passati sono inevitabili o primordiali, espressi con impressioni pittoriche. Non essendoci passato, non c'è più niente da citare: l'effetto di rimando non può esistere se non esiste *la sensazione perduta* da ricercare, il tempo da ritrovare.

*Beyond the Black Rainbow* è l'*immagine-sensazione* di un conflitto primordiale tra uomo e Natura. Una sorta di neonaturalismo in cui l'immagine di un futuro distopico è dominato da pulsioni irrefrenabili. Uno *stato di natura*<sup>19</sup> che risulta essere profondamente irreal e non *iperreale*: è l'esatto opposto di ciò che sosteneva Braudillard, non esiste più il simulacro siccome non c'è più niente da imitare. Il cinema è tornato a creare una *sensazione ottica pura* sgretolando *i legami senso-motori*. Ecco perché il Nuovo cinema digitale è più moderno, in senso deleuziano, che postmoderno.

---

<sup>19</sup> Lo stato di natura è una condizione pre-politica in cui non esistono leggi né autorità centrale. Thomas Hobbes, *Leviatano*, trad. da Gianni Micheli (Rizzoli, 2011).

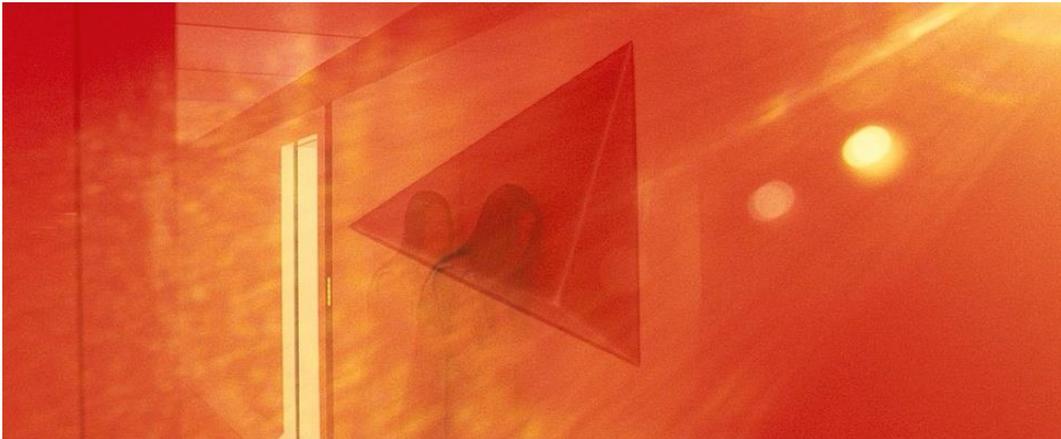


Figura 1.7: *Beyond the Black Rainbow*. Panos Cosmatos, 2010

Muta profondamente anche il linguaggio: rimane di primaria importanza la dimensione sonora ma i carrelli in avanti, i movimenti di macchina roboanti cambiano di significato. I movimenti di macchina “muovono il tempo” anziché “muoversi nel tempo”: il carrello circolare che apre la quinta puntata di *Copenhagen Cowboy* (2023) di Nicolas Winding Refn (altro esponente di spicco di questo nuovo cinema), ad esempio, cristallizza i personaggi nel quadro e nel tempo, creando un *effetto posa* che costituisce la rottura dei legami senso-motori citata poco fa. I carrelli non sono più un ingresso in un mondo da esplorare, una giostra di *processi ascendenti* che immerge lo spettatore nella narrazione, ma il pennello su cui si costruisce uno schema spazio-tempo irreali, senza fini narrativi. Si torna al cinema del *girovagare*<sup>20</sup>, dei deserti (questa volta al neon), in cui vaga anche lo spettatore grazie a questi movimenti della cinepresa. Questo si riflette anche sul montaggio e sul numero di inquadrature: il combattimento decisivo nell’ultima puntata di *Copenhagen Cowboy* conta solo 27 stacchi in 4 minuti e 47 secondi.

---

<sup>20</sup> Deleuze, *L’immagine-movimento. Cinema*.



Figura 1.8: *Copenhagen Cowboy*, Nicolas Winding Refn, 2023

Sicuramente tanti aspetti dell'immagine-sensazione postmoderna ben descritta da Jullier permangono e si rafforzano nei film concerto degli ultimi anni: il *Dune* (2021) di Denis Villeneuve e i due *Avatar* (2009-2022) di James Cameron mantengono il linguaggio del carrello in avanti come spettacolo e intento immersivo in un altro universo (entrambe le opere vivono, non a caso, dell'importanza del tappeto sonoro). Ma una consapevolezza rinnovata del mezzo digitale, incalzata dal continuo progresso tecnologico, ha portato il cinema degli ultimi quindici anni a ridefinire tutte le sue componenti principali. Si è venuta a creare una vera e propria estetica digitale: la fotografia è riuscita a rinnovarsi a tal punto da diventare la paradossale convivenza tra espressionismo (il *neon-noir*<sup>21</sup> nei film di Refn, gli *oblò* gialli con *glow orizzontale* nelle opere di Cosmatos, il bianco e nero *ultra-contrastato* in *The Lighthouse* (2019) di Robert Eggers) e impressionismo (i momenti di sogno puro in Cosmatos, la sequenza-tempo in *Megalopolis* (2024) di Francis Ford Coppola, come il flashback-sogno in cui appare il suicidio della moglie del protagonista).

Il superamento definitivo dell'immagine traccia e del postmodernismo risulta, quindi, la base fondamentale per rispondere alla domanda di inizio capitolo, quella che punta a definire il tempo che stiamo vivendo nel cinema: presa coscienza dell'esistenza di un nuovo cinema, bisogna cercare di definire i riferimenti, obiettivi e caratteristiche della nuova immagine che compone il Nuovo cinema digitale.

---

<sup>21</sup> M. Blake Wilson, «Slicing Up Eyeballs: The Criminal Underworlds of Nicolas Winding Refn», *The Philosophical Journal of Conflict and Violence* 4, fasc. 2 (2020)

Tutte le analisi teoriche verranno messe in discussione e rese tangibili anche nell'analisi pratica: la realizzazione di "Eclipse", un cortometraggio che si propone di esplorare la nuova immagine, profondamente autoriale, del Nuovo cinema digitale.

## Capitolo 2

### Nuovo cinema digitale: stato dell'arte

“Questa serie era nata come la continuazione della trilogia di *Pusher*. Tutti ne erano entusiasti. Ma questa volta doveva esserci un'astronave”. Con questo “doveva esserci” Refn, nel dietro le quinte di *Copenhagen Cowboy* (2023), ci illumina su come sia cambiato il suo cinema, e non solo, negli ultimi vent'anni. La filmografia del cineasta danese, infatti, è lo specchio dell'evoluzione del significato profondo dell'immagine. Da *Pusher* a *The Neon Demon* (2016), passando per *Only God Forgives* (2013) e le ultime due, meravigliose, serie, *Too Old to Die Young* (2019) e, per l'appunto, *Copenhagen Cowboy*: si passa da una ricerca sporca di una traccia di realtà in spazi vuoti e sconnessi alla creazione di *mondi qualsiasi impressionisti* dipinti con la fotografia espressiva. Refn dirige delle *fiabe primordiali*: è lo stesso regista che lo ripete più volte a proposito di *Copenhagen Cowboy*: “è una favola”.

Il cinema si sta ritrovando in un neoimpressionismo e il pubblico sembra apprezzare questa svolta dell'immagine. Ci sono varie opere di questo tipo che hanno riscosso molto successo come *Povere creature* (2023) di Yorgos Lanthimos, che ha incassato più di 117 milioni di dollari<sup>22</sup> con poco più di trenta di budget, *Civil War* (2024), il film distopico di Alex Garland che ha superato i 120 milioni al botteghino<sup>23</sup>, fino agli horror di autori come Ari Aster, Robert Eggers, Jordan Peele e Coralie Fargeat che hanno creato opere divenute istantaneamente *cult*. Risulta, quindi, assodato come questa rivoluzione dell'immagine risieda sia nelle opere degli autori che nelle esigenze dello spettatore di oggi.

---

<sup>22</sup> «Poor Things», Box Office Mojo, consultato 26 gennaio 2025, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt14230458/>.

<sup>23</sup> «Civil War», Box Office Mojo, consultato 26 gennaio 2025, <https://www.boxofficemojo.com/title/tt14230458/>.

Per comprendere a fondo questi radicali mutamenti occorre fare un leggero passo indietro per indagare meglio la risposta alla domanda posta nell'introduzione (1): "qual è il nostro tempo?". Per fare ciò e per capire i riferimenti del Nuovo cinema digitale è necessario studiare a fondo il contesto cinematografico degli ultimi vent'anni, dall'avvento del digitale fino ai nostri giorni, da due principali punti di vista: uno strettamente autoriale, che punta a definire le correnti e le esigenze narrative ed estetiche, e uno tecnico, che indaga le principali innovazioni tecnologiche degli ultimi anni e le implicazioni che comportano in campo autoriale.

## 2.1 Il nuovo ruolo dell'immagine

La nuova immagine si fonda, come quella moderna, sulla rottura dei *legami psico-motori* e sulla rappresentazione indiretta nel tempo: è una rivoluzione simile a quella descritta da Gilles Deleuze, il ribaltamento delle dipendenze fra movimento e tempo. La rottura dei legami psico-motori consiste nella frammentazione di azioni, che non si costruiscono più ma *accadono* senza rapporti di causalità<sup>24</sup>, e di spazi che divengono *nature morte*, *spazi vuoti* e disumani dove si respira *l'intollerabile*<sup>25</sup>. Ogni descrizione dello spazio diviene *funzione di pensiero*: per fare ciò è necessario uscire dallo schema delle metafore e dei *cliché*.

Non è propria del digitale, dunque, questa rottura: eppure risultava decisivo rioperarla una volta per tutte, in un'era culturale, quella postmoderna, in cui il *cliché* e l'immagine-azione, fondata su rapporti di causalità erano tornati fondamentali. È Ozu con le sue *nature morte* a operare la rottura dei legami psico-motori nel cinema moderno mentre sono *Holy Motors* (2012) di Leos Carax e *Beyond the Black Rainbow* (2010) di Panor Cosmatos a farlo per il nuovo cinema Digitale.

Sussiste, tuttavia, una grande differenza tra i due tipi di *spazi vuoti*: gli autori del Nuovo cinema digitale riescono (e ciò non accadde negli autori moderni) ad annullare completamente il referente al reale, il cliché, la metafora, qualunque essa sia. Si creano nuovi legami psico-motori che non hanno nulla a che fare con la "crisi" di quelli tradizionali, espressa magnificamente dal cinema moderno. In Antonioni, per esempio, è quel conforto del reale ad essere in crisi, a portare inevitabilmente ad una nichilista incomunicabilità. In *Holy Motors*, invece, il conforto del reale non può essere messo in crisi in quanto non vi è proprio: l'incomunicabilità non è figlia del nichilismo ma della consapevolezza che non vi è parola sensata, utilizzabile in questo spazio vuoto, senza tempo.

---

<sup>24</sup> Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema*.

<sup>25</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*.



Figura 2.1: *Holy Motors*. Leos Carax, 2012

La creazione di questi nuovi *spazi vuoti* non è esclusivamente figlia del digitale: sono gli autori che nel corso degli ultimi trent'anni hanno via via abbandonato il paradigma del reale e hanno cercato le loro esigenze in altri luoghi, irreali e frammentati. I primi quindici anni di digitale sono, al contrario, caratterizzati da un ritorno alla ricerca della *traccia*, incalzata dai supporti leggeri, che rendevano possibili una *camera-stylo* digitale, e dalle correnti filosofiche e sociologiche del tempo, come Jean Baudrillard e la sua iperrealità (1.1). Sono, tuttavia, proprio questi ultimi quindici anni, grazie alle sperimentazioni tecniche, narrative e il ritorno della *forma-girovagare*, che costituiranno la base di ciò che sarà il Nuovo cinema digitale.

### 2.1.1 Il paradigma del reale nei primi anni di digitale

Nel 1995, a Parigi, Lars Von Trier presenta il manifesto del *Dogma 95*, una forte dichiarazione di rottura con il cinema d'autore borghese, con gli effetti speciali e tutte le sovrastrutture illusorie del cinema. Tre anni più tardi, al Festival di Cannes del 1998, escono i primi due film aderenti alle regole del *Dogma 95*: *Festen* di Thomas Vinterberg e *Idioti* di Lars Von Trier. Le regole sono chiare ed esplicitano mezzi e obiettivi che questo cinema si propone: si deve tornare a cercare, incessantemente, quell'attimo di verità e autenticità con la camera a mano, per percepire la tangibilità dei movimenti di macchina, e con il divieto assoluto di alterare in qualsiasi modo la realtà<sup>26</sup>. Gli spazi devono essere ben definiti, i film di

---

<sup>26</sup> Tomas Vinterberg and Lars Von Trier, «Vow of chastity: Dogme manifesto », 1995

genere non sono accettabili. L'esigenza degli autori del Dogma 95 è quella di portare a termine la missione proclamata ma mai compiuta, a causa dell'ideale romantico del regista-autore, della Nouvelle Vague: il *cinema-verité*.

Queste premesse autoriali vengono messe in pratica grazie all'evoluzione dei supporti che permette una nuova *camera-stylo* digitale: i mezzi impiegati per i due film manifesto del Dogma 95 sono handycam digitali, la Sony 700<sup>27</sup> e la Sony 1000<sup>28</sup>. Ma anche *Dancer in the Dark* (2000) dello stesso Von Trier, opera già distante dalla radicalità ideologica del dogma, è girato interamente con una camera digitale, la Sony DVCAM, costantemente in movimento e senza l'ausilio di luci artificiali<sup>29</sup>. Non è, tuttavia, il digitale a essere la condizione necessaria per questo tipo di cinema ultra-realista, sporco nei movimenti quanto attento a non alterare l'autentico. La condizione, infatti, pare essere proprio questa esigenza rinnovata ad inseguire le tracce di realtà: Refn, ad esempio, gira il primo *Pusher* nel 1996 in 16 mm, andando a creare una sporcizia analogica che si respira nei suoi movimenti a pedinare i personaggi per tutta Copenaghen.



Figura 2.2: *Pusher*. Nicolas Winding Refn, 1996

Gli estremismi del Dogma 95 erano destinati a non durare: sono gli stessi fondatori, Vinterberg e Von Trier, via via ad allontanarsi dai principi più radicali e a tornare a firmarsi come autori. La provocazione lanciata dal dogma era, comunque, importante: si doveva tornare ad un cinema che punta a *pedinare*<sup>30</sup> il

---

<sup>27</sup> *Festen - Festa in famiglia* (1998) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 26 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt0154420/technical/>.

<sup>28</sup> *Idioti* (1998) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 26 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt0154421/technical/>.

<sup>29</sup> *Dancer in the Dark* (2000) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 26 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt0168629/technical/>.

<sup>30</sup> Brotto, *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*. Brotto riprende l'idea zavattiana del pedinamento e mostra come "era lo stesso Zavattini ad auspicarsi il sopraggiungere di uno

reale, attraverso un'idea rinnovata del *kinoglaz* di Dziga Vertov. Bisogna *cogliere la vita sul fatto*, sorprenderla e riprenderla grazie alle macchine da presa diventate più leggere e più piccole.

In America, come sottolineato da Christian Uva, la provocazione viene colta da autori come Steven Soderbergh e Micheal Mann: sono pellicole come *Full Frontal* (2002) e *Collateral* (2004) a definire le caratteristiche per un'estetica digitale realista americana. *Full Frontal* è dominato da un'estetica lo-fi, dal "low definition della vita vera" disegnato da una camera (la Mini DV Canon XL 1-S)<sup>31</sup> *traballante e nervosa*. *Collateral* di Mann riesce, senza utilizzare illuminazione artificiale, a restituire un'ambientazione al neon, contraddistinte da bagliori sporchi e misteriosi: *il noir* con Mann riesce a trovare un'estetica realista ed espressionista in cui le linee di forza emotive sono espresse diegeticamente dai perenni conflitti tra luci e ombre e con la forza conflittuale di regia e montaggio. Per riuscire ad arrivare ad una definizione di qualità senza usare illuminazioni artificiali, Mann ha girato *Collateral* dopo mesi di prove con camere digitali come la Viper o le Sony CineAlta HDW-F900 e HDC-F950<sup>32</sup>.

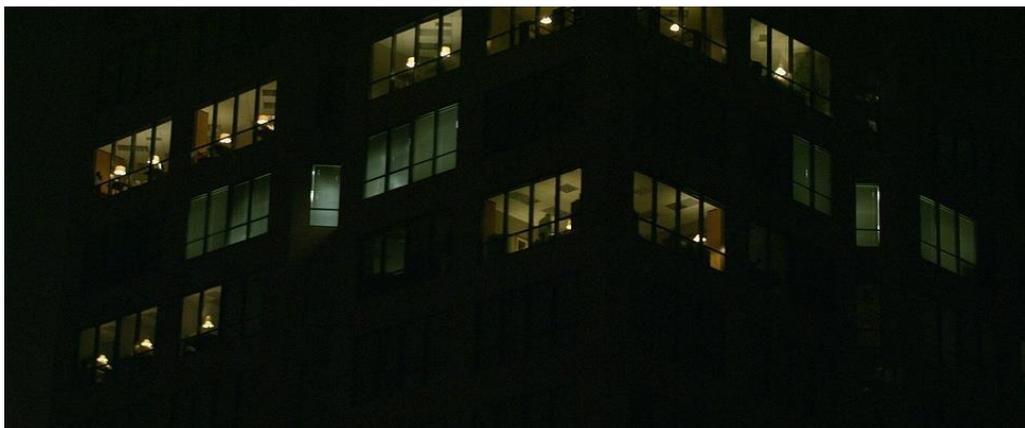


Figura 2.3: *Collateral*. Micheal Mann, 2004

Il digitale ha permesso, accanto alle possibilità tecniche di esplorare un nuovo realismo, di sperimentare nuove forme di narrazione:

- Narrazione per accumulo di immagine: la narrazione diventa sovrapposizione di frammenti e la propria riproduzione in loop<sup>33</sup>. Qua si ritorna ad un paradigma postmoderno di accumulo e caso (1.2), in cui il sé autoriale si deve ridefinire nel *panopticon* digitale del *megaocchio*. Si creano *opere-archivio* in cui il digitale diventa un museo trascendente di immagini.

---

strumento atto alla ripresa più leggero, di ridotte dimensioni, in grado di inserirsi in spazi stretti”, p 82

<sup>31</sup> Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*.

<sup>32</sup> Uva, p136

<sup>33</sup> Brotto, *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*.

- Autobiografie, autoritratti e diari: il digitale permette la possibilità di registrarsi, andando a ricreare una sorta di *valore testimoniale* individuale allo scopo di autenticare il vissuto narrato in queste opere. Queste sono opere spesso prive di sceneggiature con l’obiettivo preciso di cogliere il *fatto*, la memoria dell’autore. Ecco che il digitale diventa il passato, il confronto con se stessi e le proprie tracce. Opere di questo tipo sono *Les plages d’Agnes* (2008) di Agnès Varda, dove esiste questa sorta di bilancio della propria esistenza, o *Autoportrait de décembre* (1994) di Jean-Luc Godard.
- *Mockumentary*: il finto documentario diviene uno dei generi perfetti per veicolare diegeticamente il digitale e il voyeurismo. Il *mockumentary* si inserisce nel *cinema di genere* per rendere tangibili, grazie alla sporcizia dei movimenti di macchina del realismo digitale, universi distopici fantascientifici (come nel caso di *District 9* (2009) di Neil Blongkamp) o veri e propri mostri nei cosiddetti *monster movie* (come *Cloverfield* (2008) di Matt Reeves). Il *mockumentary* diviene anche il mezzo per creare opere di falsa testimonianza storica, come *Redacted* (2007) di Brian de Palma.



Figura 2.4: *District 9*. Neil Blongkamp, 2009

Accanto a questo cinema, che ha come obiettivo esplicito il ritorno alla traccia e alla “vita vera”, si sviluppa il *film-concerto* dell’immagine-sensazione descritto da Jullier (1.2). Il digitale diventa il terreno di sperimentazione e progresso per il linguaggio cinematografico: dalla creazione di interi mondi interamente in computer grafica come nella trilogia del *Signore degli Anelli* (2001-2003) di Peter Jackson, al perfezionamento del linguaggio dei film di genere di Hong Kong in

opere come il già citato *Matrix*, in cui i rallenty e l'invenzione vera e propria di nuovi effetti visivi (come il "bullet time"<sup>34</sup>) ridefiniscono il genere.

L'immagine del cinema di oggi, come già definito, è mutata radicalmente, distaccandosi, per molti aspetti, sia dal ritorno all'immagine-traccia (1.1) che dall'immagine-sensazione postmoderna: Lev Manovich prevede, con largo anticipo, questa evoluzione, questo passaggio dal *kinoglaz* vertoviano al *kino-brush*<sup>35</sup>. L'autore è chiamato a costruire manualmente, potenzialmente, ogni pixel che compone l'immagine: il regista è diventato *pittore digitale*.

Tuttavia, sono state proprio le correnti autoriali sviluppate nei primi anni di digitale ad aver costituito le premesse per il Nuovo cinema digitale: il nuovo realismo digitale ha costituito un ritorno fondamentale all'autorialità (contrariamente a quanto affermato nelle regole del *Dogma 95*), la cinepresa è più che mai, in questo cinema verità digitale, lo sguardo mosso e sporco dell'autore. L'immagine-sensazione jullieriana, d'altra parte, ha costituito le premesse per la sperimentazione estetica e fotografica del Nuovo cinema digitale (come, ad esempio, l'uso massiccio dei Vfx, della fotografia espressiva e della color correction).

## 2.1.2 I nuovi riferimenti

I primi riferimenti, in ordine temporale, del Nuovo Cinema Digitale si possono trovare nel cinema impressionista francese degli anni '20, nei fondatori del concetto di *fotogenia*<sup>36</sup>, Lous Delluc e Jean Epstein. È un cinema che non vive di narrazione ma di sensazione, di percezione: sono opere altamente soggettive, nel senso che la cinepresa penetra in un'*energia nervosa*<sup>37</sup> che restituisce *impressioni* del mondo. Ne consegue l'ossessione per il *movimento puro* di questi registi, movimento che contiene la vertigine sensoriale da restituire per fondere spettatore e opera: il cinema è il *brulichio* della vita, contro ogni rigidismo formale della classica successione di piani per restituire un'emozione. La *fotogenia*, secondo Epstein, è una qualità immanente alle cose che può essere colta tramite il processo di trasformazione in immagine filmica: il cinema è l'arte che può rivelare i segreti delle cose. L'impressionismo è, dunque, il primo cinema a ispirarsi al sogno. In *La Chute de la maison Usher* (1928) di Jean Epstein il sogno o, meglio, l'incubo, è

---

<sup>34</sup> Bullet time è un effetto visivo che crea l'illusione di congelare il tempo mentre la fotocamera continua a muoversi intorno al soggetto. Time in Film — The Art of Extreme Slow-Mo», 14 aprile 2024, <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-bullet-time-definition/>.

<sup>35</sup> Lev Manovich, Tibaldi, e Busnelli, *Il linguaggio dei nuovi media*, trad. da R. Merlini (Edizioni Olivares, 2011), p 378.

<sup>36</sup> Jean Epstein, Marylène Negro, e José Moure, *Ecrits complets: Volume 2 (1920-1928) Bonjour cinéma, Le Cinématographe vue de l'Etna et autres écrits* (Montreuil: Editions de l'Oeil, 2019).

<sup>37</sup> Jean Epstein e Valentina Pasquali, *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte* (Marsilio, 2002).

restituito con la sperimentazione di sovrimpressioni e dissolvenze, in cui la morte sembra entrare nel castello degli *Usher* respirando attraverso il vento, tra le tende, bruciando tra le candele. I riflessi sull'acqua restituiscono un'immagine sdoppiata, *disinquadrata*, in questa ritualità diabolica senza punti di riferimento: il tempo stesso, infatti, è manipolato da *rallenty* continui. Ecco perché Jullier trovava continuità tra alcune caratteristiche dell'impressionismo e l'immagine sensazione postmoderna.<sup>38</sup>



Figura 2.5: *La chute de la maison Usher*. Jean Epstein, 1928

Dopo la scuola impressionista, gli autori francesi si ritrovano in un nuovo cinema di percezione: una percezione liquida, impersonificata dall'acqua, che restituisce un fascino viscerale per il movimento puro, *la mobilità del movimento stesso*<sup>39</sup>. L'acqua è il cinema percezione asciugato da ogni artificiosità: il sogno della materia stessa, intrinsecamente rappresentante di un mondo "altro", di pura percezione.

*L'Atalante* (1934) di Jean Vigo risulta essere l'esempio più visionario di questo cinema: la realtà viene scomposta in Terra, fonte di movimento nervoso e scostante, e Acqua, pura percezione di un mondo "altro", puro divenire. La nave, *l'Atalante*, è il primo *spazio qualsiasi*<sup>40</sup> della storia del cinema: i legami psicomotori vengono rotti, le relazioni diventano aleatorie così come le situazioni che, per caso, si succedono sullo sfondo, e l'uomo, come il vecchio *Jules*, non può fare altro che raccogliere *oggetti feticcio* dalle mete in cui approda e tatuarsi ricordi

<sup>38</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*, p 105

<sup>39</sup> Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema*, p 98

<sup>40</sup> Termine usato da Deleuze (p 135) per descrivere tutti quegli spazi che sfuggivano al determinismo spazio-temporale. I luoghi che esistono dopo la rottura dei legami psicomotori

prima che scompaiono nell'eternità del mare. *Jules* è il cantastorie, il mago che ha la formula magica tra i due mondi: non a caso è lui ad aggiustare il grammofono che fa tornare la musica, momento che preannuncia ciò che *Jean* ha visto in fondo all'Acqua: la sua amata, creduta perduta.



Figura 2.6: *L'Atalante*. Jean Vigo, 1934

Il naturalismo surrealista di Luis Bunuel risulta essere un altro riferimento decisivo per la dissoluzione di una realtà oggettiva, premessa fondamentale del Nuovo cinema digitale. *Un Chien Andalou* (1929) è il primo film ad abbattere l'intrinseco aspetto hegeliano del cinema: la risoluzione, la storia. L'opera si manifesta, infatti, come flusso di coscienza freudiano, governato da impulsi e desideri che abbozzano non tanto uno spazio qualsiasi, come la nave dell'*Atalante*, ma un *mondo originario*<sup>41</sup>, *uno stato di natura* hobbesiano, in cui il mondo "altro" diventa l'incoscio, l'irrazionale: *il mondo di Caino*. E' un cinema che vuole andare oltre i sensi, oltre alla percezione, per toccare la dimensione di ciò che non può essere visto, ciò che non può essere rappresentato: ecco l'occhio che si squarcia nei primi minuti di un *Chien Andalou*. La storia sembra preesistere all'autore (aspetto che si ritroverà in David Lynch): un intreccio primordiale che l'autore coglie e rappresenta attraverso "impressioni" puramente soggettive che sarà lo spettatore a trasformare nelle proprie pulsioni. Autore e spettatore sullo stesso livello<sup>42</sup>: questo è il cinema surrealista e puramente soggettivo di Luis Bunuel.

---

<sup>41</sup> Deleuze, p154

<sup>42</sup> Zsolt Gyenge, «Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media.», fasc. 12 (2016).

Bunuel riesce, come nessun altro autore, a circoscrivere questi *stati di natura* secondo coordinate spaziali e pulsioni che faranno degradare lo spazio e i personaggi: in questo, il sogno sembra essere puro sfogo di inconscio. Il sogno di Bunuel si avvicina, più che mai, all'immagine-tempo delueziana sfuggendo da ogni tipo di determinazione temporale o causale: ecco che la ripetizione ossessiva delle stesse inquadrature nell' *Angelo sterminatore* (1962) risponde alle regole di questa nuova dimensione fatta di impulsi, uno stato di natura in cui coesistono *l'inizio e la fine del tempo*, che punta solo verso la morte. Ogni ritualità umana ne risulta schiacciata, così come i rapporti causali del cinema.



Figura 2.7: *L'angelo sterminatore*. Luis Bunuel, 1962

Si arriva, dunque, agli anni '50 e al cinema moderno europeo: sono il *Neorealismo* italiano e la *Nouvelle Vague* francese, infatti, a rompere l'immagine-azione e la narrazione classica, operazione ripetuta in tempi recenti dal Nuovo cinema digitale. È il neorealismo italiano ad allentare i legami psico-motori fino a soffocarli (prima corrente autoriale occidentale a farlo dopo Ozu, come già visto, in Giappone). In questo senso non si può non considerare Roberto Rossellini come uno dei padri del cinema moderno: è *Europa 51* (1952) a segnare la svolta decisiva del neorealismo. Il *capolavoro maledetto* di Rossellini, come lo definisce Bazin, è una delle prime opere ad operare questa rottura della realtà e delle forze che compongono la storia: è il cinema della *situazione ottica pura*, dove i personaggi *registrano e non reagiscono*. È il cinema del vedente<sup>43</sup>, non più d'azione: la protagonista (Ingrid Bergman) arriva ad un'ascesa spirituale laica, passando attraverso realtà quotidiane banali (dalla fabbrica alle Bidonville), dopo aver perso il figlio morto a seguito di un incidente-suicidio. La realtà, borghese, si sgretola

<sup>43</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 5.

(così come la “realtà” nel cinema di Rossellini) e *Irene*, nelle *situazioni limite*, nell’assistere alla *condanna* della vita, finalmente, *come Giovanna d’Arco*, “vede”. Bazin stesso scriverà del film: “un film del genere è il contrario del realismo colto sul vivo: l’equivalente di una scrittura austera che porta fino all’*ascesi*”<sup>44</sup>.



Figura 2.8: *Europa '51*. Roberto Rossellini, 1952

*Europa '51* inaugura una *forma-girovagare*<sup>45</sup>, come la chiama Deleuze, che si porta dietro la creazione di *spazi qualsiasi*, superando la determinazione formale del neorealismo. In Italia il grande maestro degli spazi qualsiasi sarà, successivamente, Michelangelo Antonioni. Verranno superati gli spazi qualsiasi più borghesi, come la villa nella *Notte (1961)*, per arrivare, con l’abbandono del bianco e nero, ad un colore freddo che svuota questi spazi qualsiasi fino a farli diventare *deserti*: spazi vuoti che annichiliscono l’identità dei personaggi. Già nell’*Eclisse (1962)*, ancora in bianco e nero, si assiste alla mutazione della folla in sagome, dell’ambiente urbano in città fantasma. Tutto è un non-luogo in quella sequenza finale in cui si respira questo abbandono universale. Ma sarà con l’uso del colore che si arriva alla massima ricerca di questo *piano svuotato*<sup>46</sup>: in *Blow-Up (1966)* lo spazio interno, vuoto, dove vive il protagonista, inghiotte l’uomo in una dimensione virtuale, creata con le immagini, dove il sé svanisce. Il volto scompare insieme al personaggio e all’azione in quello zoom-out finale. Tuttavia, sarà con *Professione Reporter (1975)* che Antonioni arriva al limite del non-

---

<sup>44</sup> Bazin, *Che cosa è il cinema?*, p 324

<sup>45</sup> Deleuze, *L’immagine-movimento. Cinema*.

<sup>46</sup> Pascal Bonitzer, *Le champ aveugle: Essai sur le réalisme au cinéma*, 1° edizione (Paris: Cahiers du cinéma, 1999).

figurativo: il piano disabilitato trova la sua massima espressione nella cancellazione dell'identità dei personaggi, nella fuga-girovagare senza scopo. La morte del protagonista (Jack Nicholson) non viene mostrata: la camera la schiva, volontariamente, girandoci intorno, circumnavigando il corpo senza più vita, preferendo il deserto fuori dalla finestra. La morte di un uomo senza identità diventa deserto universale: *la situazione ottica pura* spogliata fino al *sublime*, il meraviglioso cinema di Michelangelo Antonioni.



Figura 2.9: *Professione Reporter*. Michelangelo Antonioni, 1975

In Francia, la *Nouvelle Vague* oppone agli spazi svuotati delle correnti autoriali italiane, un cinema di corpo e di memoria primordiale. È Alain Resnais uno dei principali esponenti di questo cinema che riesce a creare degli spazi qualsiasi che si costruiscono da passati qualsiasi o, meglio, dalla *memoria-mondo*<sup>47</sup>. In *Hiroshima Mon Amour* (1959) questo appare evidente: un'opera che racconta una storia d'amore che si forma su passati terribili e invocabili; "Tu non hai visto niente a Hiroshima". Auschwitz e Hiroshima sono lo sfondo di tutta la filmografia di Resnais<sup>48</sup>: le memorie invocabili del mondo diventano personaggi che cercano di evocare il proprio passato, morendo e risorgendo, come è morta la storia ad Auschwitz e Hiroshima. I personaggi di Resnais tornano dalla morte, nascono dalla morte e da lì riceve i disturbi psico-motori<sup>49</sup>, come scrive Deleuze.

Proprio secondo quest'ultimo è la *Nouvelle Vague* ad operare la rottura definitiva nei confronti dello stacco, o *interstizio*, tradizionale o causale: in specifiche sequenze si rompono i legami associativi causali tra le immagini di montaggio e si arriva ad una successione irrazionale che non appartiene a nessuna dimensione

<sup>47</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 135

<sup>48</sup> René Ed Predal, *Etudes Cinématographiques, Nos. 64/68, 1968 - Alain Resnais* (Lettres Modernes/Minard, 1968).

<sup>49</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 241

spazio-tempo identificabile. Un esempio celebre è la sequenza semi-onirica col voice-over di Bridget Bardot ne *Il disprezzo* (1963) di Jean-Luc Godard: non esiste più associazione per metafora o metonimia, invece di un'immagine dopo l'altra vi è un'immagine più l'altra. Questo è il primo cinema che mette in rapporto il pensiero con *l'impensato, l'indicibile, l'incommensurabile*.

Questa tipologia di sequenze è stata rinnovata dal Nuovo cinema digitale: per esempio le sequenze di “movimento” primordiale, di “genesi” nei film di Cosmatos, le sequenze di apparizione di *Miu* agli altri personaggi in *Copenhagen Cowboy* di Refn o nella sequenza-flashback di *Megalopolis* (2024) in cui il “megalon” si crea dal suicidio della moglie del protagonista (Adam Driver).



Figura 2.10: *Hiroshima Mon Amour*. Alain Resnais, 1959

È l'immagine-sogno di Federico Fellini, tuttavia, ad aver rotto definitivamente i legami, ormai smorzati, tra immagine e realtà. La ricerca artistica felliniana si genera da una costola già incrinata del neorealismo: quella della *forma-girovagare* di rosselliniana memoria. *I Vitelloni* (1953), *La strada* (1954) e *Le notti di Cabiria* (1957) risultano essere, infatti, un perfetto esempio di *ascesa per depurazione*<sup>50</sup>, per sottrazione, come *Europa '51*. Nell'ultima inquadratura di *Le notti di Cabiria* l'incrinatura col neorealismo si fa più evidente, in quello sguardo innocente di Giulietta Masina verso l'obbiettivo, quella rottura ripetuta della quarta parete che sembra non consapevole, ma che segna la svolta decisiva: questo è già un film nel film, è il sogno di Cabiria divenuto realtà oggettiva, attualizzatosi nello “spettacolo”. Da questo momento il cinema di Fellini diventa *movimento di*

<sup>50</sup> Bazin, *Che cosa è il cinema?*, p 328

*mondo*: da *8 ½* (1963) in poi l'immagine diventa intima, soggettiva, poi ricordo o fantasma, ma è nello spettacolo che diviene oggettiva. Il mondo mentale di un personaggio diventa una linea di forza narrativa, un universo diegetico che vive di altri personaggi: ecco la coesistenza tra immagine virtuale e immagine reale, attuale, *l'immagine-cristallo*<sup>51</sup> deleziana.

In *8 ½* il mondo mentale di Guido si fa mondo diegetico, si cristallizza nello spettacolo finale, in un mondo "altro" che zampilla di vita, ritmato dai ritornelli di Nino Rota. Questo mondo virtuale, mentale, immaginario, fantastico, o come si voglia definire, è come se possedesse delle entrate specifiche, psichiche o spirituali che si aprono e si chiudono prendendo forma in diversi modi: come la formula magica *Asa Nisi Masa* del mago di *8 e 1/2*, il passaggio del Rubicone e i cunicoli sotterranei in cui vengono ritrovati gli affreschi che scompaiono alla vista in *Roma* (1972) o, addirittura, il film stesso è un enorme *Luna Park* che collega tutte le entrate, come in *Amarcord* (1973). *L'internità*<sup>52</sup> prenderà il posto dell'eternità: l'universo è un sogno che Fellini ha diretto per tutta la vita.



Figura 2.11: *Amarcord*. Federico Fellini, 1973

È l'amalgama tra l'iper-soggettività bunueliana (e quindi la concezione dello spettatore surrealista) e *l'internità*, la creazione di movimento di mondo felliniana, a fornire i tratti cinematografici principali del principale precursore del Nuovo cinema digitale: David Lynch.

Tutti i film di Lynch sono sogni o, meglio, dipinti: la dimensione del dipinto è trascendente come lo era la dimensione sogno di Fellini e, come per Fellini, esistono delle entrate specifiche, psichiche o spirituali per accedere all'altra dimensione. Non esistono spazi ma solo confini, non esistono muri ma solo

---

<sup>51</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 100.

<sup>52</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 108

tende<sup>53</sup>. A differenza di Fellini, il sogno di Lynch ha poco a che fare con la dimensione del ricordo: si assiste al sogno nel sogno, alla rappresentazione del mondo inconscio di uno dei personaggi. Così le “entrate” nel mondo del sogno rappresentano cicatrici irrazionali in cui si impersonifica l’incubo irrappresentabile: la *Loggia Nera* di *Twin Peaks* (1990-2017), l’“uomo nero” in *Mulholland Drive* (2001). Lynch crea un universo fatto di mostri, senza risoluzione (ecco perché profondamente surrealista), mostrandoci solo gli indizi per “orientarsi” in questo universo, per trovare le “entrate nascoste”, come la bomba atomica e il cubo monolitico in *Twin Peaks* o Winkie’s e il Club Silenzio in *Mulholland Drive*, o gli “oggetti pulsione” che evolvono nella dimensione onirica, come gli anelli in *Twin Peaks* o la chiave blu in *Mulholland Drive*.

Lynch è anche uno dei primi registi ad utilizzare la pasta propriamente digitale (la DVCAM Sony DSR-PD 150) per arrivare alla *mostruosità deformante*<sup>54</sup> della dimensione onirica granulosa che si respira in *Inland Empire* (2006).



Figura 2.12: *Mulholland Drive*. David Lynch, 2001

Se il “padre spirituale” del Nuovo cinema digitale è David Lynch, il “padre estetico” è, sicuramente, Wong Kar Wai: la fotografia espressiva viene utilizzata, per la prima volta, per illuminare gli *spazi qualsiasi* svuotati (non a caso uno dei registi preferiti di Wong Kar Wai, come detto in più interviste, è proprio Antonioni). I neon per le strade di Hong Kong e i grandangoli creano quest’atmosfera ipnotica e onirica in cui i passati sono inevitabili (come in Resnais) e in cui i personaggi seguono le linee di forza luminose e geometriche di una composizione anche qui simile ad un dipinto. Anche se la maggior parte dei film di Wong Kar Wai sono girati in pellicola (*In the mood for love* (2000) ha

---

<sup>54</sup> Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, p 114

subito il processo del Digital Intermediate<sup>55</sup> per la *color correction*) la ricerca artistica è profondamente distante dalla traccia: si cerca di cristallizzare l'istante, un'*immagine tempo* deluziana che si sottrae alla narrazione e al movimento. Sono i momenti di *interstizio irrazionale* in cui i colori si desaturano, come in *Angeli perduti* (1997), e il tempo si ferma grazie all'utilizzo innovativo dello *slow shutter*. In Wong Kar Wai appaiono per la prima volta i deserti al neon che contraddistinguono la ricerca estetica dell'ultimo decennio di Refn: un uso degli spazi vuoti innovativo, in cui la sperimentazione tecnica permette la cristallizzazione del tempo e la creazione di una nuova immagine-sogno espressiva.



Figura 2.13: *Angeli Perduti*. Wong Kar-Wai, 1997

### 2.1.3 L'egemonia del *Kino-Brush*: *Caligari* 103 anni dopo

Grazie allo studio, condotto nel paragrafo precedente, dei nuovi riferimenti, è possibile, ora, andare a definire le premesse autoriali principali, createsi all'inizio degli anni 2000, del Nuovo cinema digitale:

- La nuova rottura dei legami psico-motori: esattamente come successo per il cinema moderno, il Nuovo cinema digitale si forma dal superamento dell'*immagine-azione* e la creazione di *spazi vuoti*<sup>56</sup> che non sono

---

<sup>55</sup> *In the Mood for Love* (2000) - Specifiche tecniche - IMDb, consultato 31 gennaio 2025, <https://www.imdb.com/title/tt0118694/technical/>.

<sup>56</sup> Deleuze, *L'immagine-movimento*. Cinema.

circoscrivibili a schemi spazio/tempo causali. Gli spazi vuoti sono *non-luoghi* i cui personaggi *girovagano*: questi sono i *deserti* di autori come Wong Kar Wai, Refn, i fratelli D’Innocenzo, Yorgos Lanthimos (*Il sacrificio del cervo sacro* (2017) è un perfetto esempio) e Lee Chang-dong (autore di *Burning* (2018), opera che descrive perfettamente la rottura dei legami psico-motori).

- La creazione di una nuova immagine-sogno impressionista: la dimensione soggettiva del primo surrealismo diventa fondamentale per la reinterpretazione delle opere e le infinite chiavi di lettura<sup>57</sup>. L’immagine sogno è diventata intrinseca, diegetica: l’intero film è immagine-sogno e le “entrate” felliniane per il sogno si mischiano alla realtà fino a inglobarla. È qui che viene meno il referente postmoderno: in Lynch, nell’ultimo Refn (*Copenhagen Cowboy* su tutto), in *Beau ha paura* (2023) di Ari Aster così come in alcune opere horror degli ultimi anni (dai film di Robert Eggers al recentissimo *The Substance* (2024)), la realtà non esiste più, o per lo meno, non è più interessante.
- L’uso di una fotografia digitale ed espressiva per illuminare questa nuova immagine-sogno: i *deserti* e gli *spazi vuoti* diventano “al neon” nel neon-noir<sup>58</sup> di Refn, così gli “incubi” di Eggers vivono di un espressionismo ritrovato nel bianco e nero ultra-contrastato di *The Lighthouse* (2019) o nell’atmosfera onirica in cui i colori si desaturano andando a creare un “bianco e nero colorato” profondamente innovativo (come in *The Northman* (2022) e in *Nosferatu* (2024)). Questo uso della fotografia è, certamente, connesso alle evoluzioni nel campo della *color correction*, nelle camere e nei software di montaggio e di elaborazione dei Vfx.



Figura 2.14: *The Northman*. Robert Eggers, 2022

<sup>57</sup> Gyenge, «Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media.»

<sup>58</sup> Wilson, «Slicing Up Eyeballs».

Queste premesse non possono che confermare la profezia di Lev Manovich sul passaggio da *Kino-Eye* al *Kino-Brush*: “il regime del realismo visivo, caratteristico del cinema del Novecento che era risultato della registrazione automatica della realtà visiva, era solo un’eccezione, un caso isolato nella storia della rappresentazione, che ha sempre richiesto, e che oggi richiede nuovamente, la costruzione manuale di immagini. Il cinema diventa una branca specifica della pittura: una pittura che agisce dinamicamente nel tempo. Non è più un *kino-eye*, ma diventa un *kino-brush*”<sup>59</sup>.

Un aspetto che Manovich aveva, tuttavia, sottovalutato era che questa trasformazione profonda del ruolo del regista, che si avvicinava a quella di un pittore digitale (non a caso Lynch era un pittore), era radicata in un’esigenza autoriale: non è stata *un’avanguardia materializzata nel computer*, come scrive Manovich e ciò non dipendeva soltanto dalle evoluzioni nel campo di colorazione dei software digitali. Lynch dipinge le tende della *Loggia Nera* di *Twin Peaks*, perché sognava le pareti liquide: il *kino-brush* è, prima di tutto, un’esigenza autoriale, il mezzo che ha un regista, oggi, per superarsi ed evolvere.

In quest’ottica, risulta molto interessante notare come i primi riferimenti di un *kino-brush* si possono trovare nei film espressionisti di Robert Wiene e in particolare nel *Gabinetto del dottor Caligari* (1920): si sottolineano gli sfondi e le scenografie dipinte letteralmente, la messa in scena estremamente stilizzata, l’uso del colore corrisposto alle varie scenografie e l’uso di formule magiche per dialogare con un mondo “altro”.



Figura 2.15: Il gabinetto del dottor Caligari. Robert Wiene, 1920

---

<sup>59</sup> Manovich, Tibaldi, e Busnelli, *Il linguaggio dei nuovi media*, p 378-379

Risulta evidente notare come questo cinema si distanziasse notevolmente dalla concezione dell'immagine-traccia baziniana: lo stesso Bazin reputava il film “un fallimento estetico” proprio perché “Caligari ha voluto sottrarsi al realismo della scenografia sotto l’influsso del teatro e della pittura”<sup>60</sup>. Per Bazin questo cinema era già invecchiato, morto inesorabilmente già negli anni’50. Eppure, la genialità di Robert Wiene e delle sue costruzioni scenografiche visionarie si è dimostrata più di un secolo dopo: *Povere creature!* (2023) di Lanthimos, film amato istantaneamente da pubblico e critica e divenuto subito *cult*, 103 anni dopo Caligari, ripropone un mondo stilizzato, volutamente distorto e fiabesco quanto surreale. Questo dimostra come più che mai il cinema, in questo momento storico, sia visceralmente legato alle arti figurative, alla pittura e al surrealismo (oggi digitale).



Figura 2.16: *Povere creature!*. Yorgos Lanthimos, 2023

## 2.2 Perché Digitale?

Nel 1985, in un'intervista per Rai Tre condotta da Gian Luigi Rondi, Michelangelo Antonioni denunciava la poca possibilità degli autori italiani di sperimentare le nuove tecnologie che via via si producevano all'estero “sentendo” che l'arrivo del cinema elettronico (che poi sarebbe diventato digitale) avrebbe potuto essere, prima di tutto, un modo per superare le contingenze del quotidiano e portare il regista ad essere, solo e solamente, autore. Antonioni riesce a profetizzare l'arrivo del cinema digitale, prima di tutto, come esigenza autoriale: Rondi chiede se il realismo è quindi destinato a sparire nei confronti di “guerre nelle stelle” (modo dispregiativo per intendere i film di Hollywood, opere distanti

---

<sup>60</sup> Bazin, *Che cosa è il cinema?*, p 174

dalle tematiche politiche e sociali che questi critici hanno sempre preferito) e Antonioni risponde “il realismo è roba da museo, l’immagine del Neorealismo non esiste più.” Alla domanda “voi autori dove andrete se finirà la sala?” Antonioni replica “noi autori faremo quello che abbiamo sempre fatto, film.”

Quest’intervista ci fa capire come la “questione della traccia” e la visione del digitale come “mostro capitalista” venuto a giustiziare il cinema fosse un’istanza molto più sentita dalla critica cinematografica che dagli autori cinematografici. Quest’ultimi, infatti, hanno capito, prima o dopo, come il digitale possa facilitare il lavoro creativo, limitandone tempi e rendendo facilmente rappresentabile ciò che non lo sarebbe (Antonioni, ad esempio, vedeva come straordinarie le possibilità di replica dell’impatto di una pallottola conficcata nel muro in un ambiente tridimensionale).

La domanda “Perché Digitale” non è, dunque, da intendersi, come questione ontologia, relativa al mezzo del cinema, ormai assodata (1.1), ma deve implicare le prospettive autoriali. Perché gli autori cinematografici hanno saputo vedere nel digitale un modo per superarsi, evolvere e ridefinire l’immagine cinematografica e i propri generi?

Per rispondere si dovrà discutere la consapevolezza tecnica dei nuovi autori nei confronti del mezzo digitale e i progressi di quest’ultimo.

## 2.2.1 La consapevolezza del mezzo

La consapevolezza del mezzo tecnico, nel cinema digitale contemporaneo, non è da intendersi semplicemente come la capacità di impiegare le evoluzioni permesse dal digitale bensì è da intendersi come la capacità visionaria degli autori di ridefinire tematiche, estetica e generi grazie al digitale. Non si tratta solamente di sapere utilizzare una specifica tecnica per lo sviluppo di effetti visivi, per la *set extension* o per il *compositing*, ma si tratta di compiere visioni autoriali latenti e imponderabili, rese vive e realizzabili dal digitale: così non si dirà che le sequenze ambientate sott’acqua in *Avatar: the way of water* (2022) sono realizzate grazie al digitale ma si dirà, invece, che il digitale ha reso possibile immaginare quelle scene. Il cinema non si poteva immaginare “parlato” nell’epoca del muto, come non si poteva immaginare digitale nell’epoca dell’analogico: era un cambio radicale, così radicale da non poter essere compreso in pochi anni. C’era bisogno di tempo e sperimentazione per creare una vera e propria estetica digitale.



Figura 2.17: Avatar: the way of water. James Cameron, 2022

Si è visto come il movimento del *Dogma 95*, e in generale tutto quel cinema nato attorno all' esigenza di *pedinare* il reale e raccontarsi attraverso esso, rappresenti la prima vera e propria presa di posizione autoriale in ambito digitale (2.1.1): tale presa di posizione rimane, tuttavia, confinata a "missioni" che il cinema analogico si era già promesso di raggiungere (non a caso il *Dogma 95* fa riferimento esplicito agli obiettivi della *Nouvelle Vague*). Di questo cinema, quasi trent'anni dopo, rimane il grande merito di aver, nuovamente, responsabilizzato l'autore e il cinema come arte e di aver sperimentato, dimostrando di poter prendere le distanze dal passato, in piena epoca postmoderna: non è un cinema di nostalgia, è un cinema che crea e stupisce. In quest'ottica risulta più interessante, ad esempio, l'idea stessa di spogliare la messa in scena e annullare il profilmico in *Dogville* (2003) di Lars Von Trier che l'effettiva resa estetica pienamente digitale.



Figura 2.18: Dogville. Lars Von Trier, 2003

In questo senso, per gli autori, è il *Digital Intermediate (DI)* ad essere stato un passo fondamentale per andare a creare una poetica-estetica propriamente digitale: il *Digital Intermediate* si riferisce a uno o più file digitali risultanti da una scansione di un film (solitamente negativo) originale che viene utilizzato per l'editing, gli effetti e la correzione/correzione del colore. È il materiale utilizzato nei laboratori di DI e costituisce l'intero film in versione digitalizzata<sup>61</sup>. Il primo film ad aver operato integralmente il *Digital Intermediate* è stato *Fratello, dove sei?* (2000) di Joel ed Ethan Coen, con fotografia di Roger Deakins: l'obiettivo era quello di creare un look "dusty", secco, e per fare ciò era necessario regolare la tinta portando il verde verso il marrone<sup>62</sup> (ciò è stato fatto per il fogliame che era di un verde saturo, siccome la pellicola è stata girata d'estate in Mississippi). Questa operazione non era possibile con i semplici strumenti di manipolazione dei colori primari di cui disponevano i laboratori "analogici". Inoltre, il processo del *Digital Intermediate* ha permesso di rendere più chiara la comprensione tra i reparti e, nello specifico, tra il direttore della fotografia (DOP) e i tecnici del laboratorio: sono tanti i DOP, infatti, che lamentano un rapporto costernato da frustrazioni e incomprensioni con i tecnici dei laboratori che si occupano di lavorare sul loro girato. Gordon Willis, ad esempio, dava al laboratorio del materiale con un gamma dinamica ristretta in modo da impedire ai tecnici di "rovinare" tutto; John Alonzo ha spiegato come fosse fondamentale conoscere a fondo tutto ciò che viene fatto nei laboratori, in modo tale da non farsi "fregare"<sup>63</sup>. Con il *Digital Intermediate* il lavoro dei tecnici del laboratorio è stato sostituito da quello del *colorist* che, d'altra parte, lavora a stretto contatto con regista e direttore della fotografia per andare a determinare il look congeniale alla visione autoriale: una figura certamente più creativa e che è in grado di comprendere meglio le esigenze dello specifico film rispetto ai tecnici dei vecchi laboratori. Inoltre, c'è da considerare come il formato *Raw* per le videocamere digitali abbia fornito un ulteriore passo in avanti: il file *Raw*, infatti, è costituito dai dati di immagine non compressi e non elaborati acquisiti dai sensori di una fotocamera digitale o di uno scanner. Se si scatta in *Raw*, si otterrà un'immagine con un elevato livello di dettaglio, con file di grandi dimensioni e una qualità senza perdita di dati. L'acquisizione diretta dei dati di immagine consente di partire con un'immagine di alta qualità che può essere modificata in modo non distruttivo<sup>64</sup>.

---

<sup>61</sup> «Digital intermediate (DI) | National Film and Sound Archive of Australia», consultato 8 febbraio 2025, <https://www.nfsa.gov.au/preservation/preservation-glossary/digital-intermediate-di>.

<sup>62</sup> «The History and Development of Digital Intermediate», consultato 8 febbraio 2025, <https://codex.online/news/The-history-and-development-of-digital-intermediate>.

<sup>63</sup> Larry Salvato e Dennis Schaeffer, *I maestri della luce: Conversazioni con i più grandi direttori della fotografia* (minimum fax, 2019).

<sup>64</sup> «Cos'è un file RAW e come posso aprirlo? | Adobe», consultato 8 febbraio 2025, <https://www.adobe.com/it/creativecloud/file-types/image/raw.html>.

Questo permette al *colorist* di operare modifiche sugli stessi parametri usati dal DOP sul set: ISO, esposizione, tinta, gamma e così via.

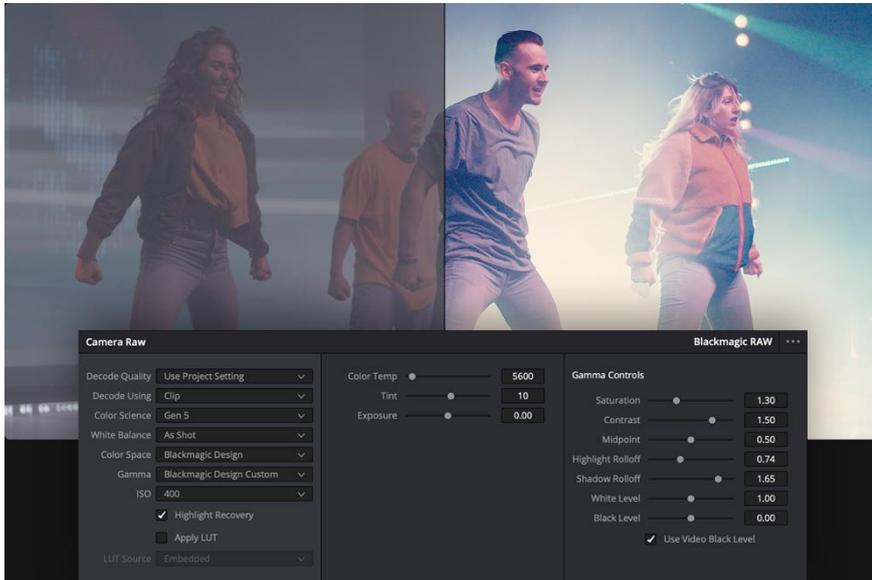


Figura 2.19: Interfaccia Camera Raw di Da Vinci Resolve, software di colorazione.

Il *color grading* e la *color correction* permettono, oggi, di integrare, con grande coordinamento, gli strumenti di intervento estremamente precisi su specifici valori cromatici o fotografici con il lavoro di illuminazione fatto sul set. Un esempio di questa integrazione è il cinema crudo ed espressionista di Joshua e Benjamin Safdie. *Good Time* (2017) e *Diamanti Grezzi* (2019) sono esempi di un cinema che parte da un presupposto realista, sia in termini di movimenti di macchina (supporti leggeri, camera a inseguire i personaggi) che nella fotografia, firmata rispettivamente da Sean Price Williams e Darius Khondji, andando a riprendere l'impostazione di "luci in campo", anche di neon *aggressivi* notturni, simile a *Collateral* di Micheal Mann (2.1.1). I Safdie sfruttano camere digitali ad alta sensibilità, come la ARRI Alexa Mini e la Red Dragon<sup>65</sup>, per girare con luce naturale o in ambienti urbani illuminati da neon, esaltando il senso di immediatezza.

Il *color grading* e la *color correction* riescono a esaltare l'uso febbrile del colore e le sue sfaccettature: i contrasti vengono portati all'estremo, le alte luci sono spesso sovraesposte e tutto ciò porta ad una lavorazione del colore altamente autoriale e creativa. La fotografia è aiutata dal *color grading*: i rossi divengono intensi, i verdi acidi e i blu elettrici, andando a creare un'atmosfera ansiogena che si riflette di continuo sui volti dei personaggi e sugli *spazi qualsiasi* che i personaggi si ritrovano ad attraversare. Il colore è il mezzo allucinatorio con cui gli autori di *Good Time* e *Diamanti Grezzi* superano il presupposto realista.

<sup>65</sup> *Diamanti grezzi (2019) - Specifiche tecniche - IMDb*, consultato 8 febbraio 2025, <https://www.imdb.com/title/tt5727208/technical/>.



Figura 2.20: *Good Time*. Josh e Benny Safdie, 2017

## 2.2.2 Il worldbuilding: dal *matte painting* alla *virtual production*

Non è certo propria del digitale l'introduzione dell'aspetto artigianale, del "crafting" di alcune componenti di un'immagine che esulano dal realismo di *ciò che è lì in quel determinato momento* (1.1). La storia delle arti figurative si fonda su questo aspetto artigianale, sulla "creazione da zero": l'immagine di un dipinto non è mai una rappresentazione neutra della realtà. Non lo erano, d'altra parte, neanche le immagini in movimento prima della cinepresa, prima che il corpo umano *da generatore d'immagini diventasse soggetto delle stesse*: infatti, le lastre della lanterna magica furono dipinte o disegnate a mano fino agli anni 50 del diciannovesimo secolo, così come le immagini usate in dispositivi come il Thaumatrope<sup>66</sup> o lo Zootrope<sup>67</sup>. Le prime immagini in movimento erano persino animate manualmente: come nel *Phantasmagoria* di Robertson, dove gli animatori si spostavano davanti e dietro lo schermo per far muovere le lastre<sup>68</sup> (1799).

---

<sup>66</sup> Annette Kuhn e Guy Westwell, «Thaumatrope», in *A Dictionary of Film Studies* (Oxford University Press, 2012). Un dispositivo ottico a scopo ludico costituito da un disco di cartone con immagini diverse su ciascun lato che può essere rapidamente ruotato mediante l'uso di due fili intrecciati. Quando il disco gira, le immagini sembrano fondersi, un effetto simile a quello che si verifica quando viene girata una moneta. Il Thaumatrope è stato prodotto come giocattolo da John Ayrton Paris a Londra nel 1825.

<sup>67</sup> «Zoetrope Animation Explained | Adobe», consultato 13 febbraio 2025. Lo Zootrope, inventato nel 1833, è un cilindro con fessure verticali lungo i lati. L'interno del cilindro mostra una banda con un insieme di immagini sequenziate. Quando il cilindro gira, l'utente può vedere le immagini all'interno mentre guardano attraverso le fessure, che impediscono alle immagini di sfocare insieme. Combinato con la rapida successione di immagini, l'illusione del movimento in un ciclo continuo è creato.

<sup>68</sup> Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, p 365

Con l'invenzione della cinepresa il cinema si è illuso di poter fare a meno dell'uomo, della sua creazione, grazie all'occhio continuo della cinepresa che cristallizzava la realtà: da qui la visione meccanicista del *kino-eye* vertoviano. La creazione manuale delle immagini, la natura discreta dello spazio e del tempo, venne ceduta all'animazione, un linguaggio volutamente discontinuo che sottolinea il suo irrealismo e la sua artificiosità mentre il cinema, come scrive Lev Manovich, *finge di essere la semplice registrazione di una realtà già esistente* cercando di mascherare ogni singolo artificio. Si crea, quindi, la contrapposizione tra animazione e cinema che definisce la cultura dell'immagine in movimento nel Novecento.



Figura 2.21: Rappresentazione di uno spettacolo di Robertson (Phantasmagoria) a Parigi

Il digitale ha definitivamente sorpassato questa finta rappresentazione del reale, mostrando, come nell'animazione, le proprie "aberrazioni" (in quanto rotture della continuità spazio-temporale) e artificiosità. Secondo lo stesso Manovich, infatti, il cinema digitale è un caso particolare di animazione che utilizza un filmato live solo come uno dei tanti elementi dell'immagine: *nato dall'animazione, il cinema ha costretto l'animazione a un ruolo marginale, ma solo per trasformarsi, infine in una particolare forma di animazione; la storia dell'immagine in movimento percorre così un cerchio perfetto*<sup>69</sup>.

Ma, come già visto in altri casi, non è il mezzo tecnico in sé a definire una rivoluzione; le visioni autoriali che hanno, per prime, costruito queste aberrazioni e queste artificiosità hanno più di un secolo e non nascono certo grazie al digitale. Lo si è visto, ad esempio, nel caso delle sovrimpressioni e delle dissolvenze del primo cinema impressionista francese di inizio anni venti (ma anche con i split screen, come ad esempio in *Napoleon (1924)* di Abel Gance) (2.1.2). Tuttavia, i primi esempi di *compositing*, definito come *il processo di combinazione di*

<sup>69</sup> Manovich, p 372

elementi visivi di diverse forme e sorgenti in un'unica immagine o sequenza<sup>70</sup>, si ritrovano nella tecnica del *matte painting* nei primi decenni del ventesimo secolo, tecnica che consiste nell'utilizzare fondali dipinti a mano per dare l'illusione di un determinato ambiente sullo sfondo. Il *matte painting* è stato anticipato dal genio visionario di George Méliès in *Le Voyage dans la Lune* (1902) dove l'ambientazione lunare è resa grazie all'utilizzo di enormi sfondi dipinti a mano integrati con gli attori in costume, gli abitanti lunari. La sequenza più celebre del film, quella in cui la navicella spaziale si schianta nell'occhio della Luna, è, anch'essa, resa grazie all'ausilio di tele dipinte a mano<sup>71</sup>. Nel film successivo, *Le Royaume des Fées* (1903), per creare l'illusione di vasti spazi immaginari, Méliès utilizzò fondali dipinti riccamente dettagliati, che rappresentavano castelli incantati, foreste magiche e cieli stellati. Una tecnica che anticipava il *matte painting* moderno era la sovrapposizione di più livelli di scenografia dipinta, combinando quinte dipinte in primo piano con fondali dipinti in profondità. Un esempio particolarmente suggestivo è la scena del castello sommerso, in cui Méliès creò l'effetto di un palazzo sottomarino grazie a fondali dipinti con effetti di luce che simulavano il movimento dell'acqua. La profondità era accentuata anche attraverso trasparenze e sovrimpressioni, creando un'atmosfera quasi tridimensionale.



Figura 2.22: *Le Voyage dans la Lune*. George Méliès, 1902

Ben presto il *matte painting* e le prime forme di *compositing* diventano una pratica fondamentale per quello che si definisce il *worldbuilding*, ovvero il processo di costituzione dell'universo diegetico, sia da un punto di vista estetico

---

<sup>70</sup> «Digital Compositing - an overview | ScienceDirect Topics», consultato 8 febbraio 2025, <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/digital-compositing>.

<sup>71</sup> «Le Voyage dans la lune de Méliès, film-clé d'une œuvre prolifique», consultato 8 febbraio 2025, <https://www.lumni.fr/article/le-voyage-dans-la-lune-de-melies-film-cle-d-une-oeuvre-prolifique>.

che da un punto di vista narrativo. Gli autori compresero che l'ausilio di queste grandi tele dipinte e la loro integrazione potesse rendere verosimile ciò che si ritiene impensabile: il matte painting diventa uno dei modi con cui il cinema cosiddetto di "genere" può rendersi credibile. Le applicazioni più innovative si ritrovano, infatti, nei generi che più si distanziano dal realismo: dalla fantascienza all'horror, passando per il fantastico. In questo senso, l'espressionismo tedesco è stata una delle correnti autoriali che meglio è riuscita a integrare la pratica del matte painting nel proprio universo narrativo:

- L'universo magico e infernale del *Faust* (1926) di F.W Murnau è reso grazie alla tecnica del matte painting e altre tecniche di artificio come un uso unico della doppia esposizione (ad esempio nella sequenza con gli specchi). Mefistofele possiede i poteri per alterare la realtà, per piegarla ai suoi trucchi e al suo show di magia, esattamente come il regista e le sue tecniche di falsificazione del reale<sup>72</sup>. Il matte painting e il compositing sono presenti dalla prima scena per rendere infernale il cielo apocalittico che circonda la terra. Un altro esempio straordinario è la scena in cui Mefistofele sovrasta la città con il suo mantello nero. Qui il matte painting è impiegato per rendere l'effetto della figura colossale che si staglia sopra gli edifici, mescolando l'elemento umano con paesaggi dipinti e trucchi prospettici. Murnau proseguirà le sue sperimentazioni con il compositing in *Aurora* (1927) con dei matte painting su lastre di vetro.
- La vera potenzialità del compositing si inizia a intravedere nel worldbuilding di *Metropolis* (1927) di Fritz Lang. Non solo la tecnica del matte painting raggiunge livelli mai visti per la splendida realizzazione dei paesaggi distopici e futuristici o per l'impressionante *Torre di Babele*, ma Lang, grazie al genio del suo direttore della fotografia Eugen Schüfftan, riuscì, anche, brillantemente a integrare i dipinti con le riprese live action, con l'utilizzo di un gioco prospettico basato sulla manipolazione degli specchi e della retroproiezione<sup>73</sup>. *Metropolis* è il testamento di un cinema espressionista che ha saputo innovare cercando di superare le prospettive realiste, andando verso mondi sconfinati, irrappresentabili: il primo esempio di cinema che ha sfidato se stesso.

---

<sup>72</sup> Amanda Shubert, «“To Become a Devil”: Special Effects, Magic Tricks, and the Technological Image in Faust», *Film Criticism* 48, fasc. 1 (4 aprile 2024), <https://doi.org/10.3998/fc.5693>.

<sup>73</sup> Hosni, «The Evolution of VFX | From “Metropolis” to 2024», *REBELWAY 2.0* (blog), 16 gennaio 2024, <https://www.rebelway.net/the-evolution-of-vfx-from-metropolis-to-2024/>.



Figura 2.23: Faust. F.W Murnau, 1926

L'espressionismo tedesco ha fortemente influenzato i cineasti americani che, dalla metà degli anni '20, iniziarono a utilizzare la tecnica del matte painting e le prime forme di compositing per costruire un proprio cinema "fantastico" che esulasse dalla materia indexicale (il cinema che mostra ciò che era lì in quel determinato momento (1.1)): uno dei primi esempi in questo senso fu *Il ladro di Bagdad* (1924) di Raoul Walsh. Il film presenta città maestose e palazzi imponenti, molti dei quali realizzati grazie al matte painting. Gli sfondi dipinti su vetro vengono integrati con le riprese dal vivo per ampliare gli ambienti fisici del set, creando illusioni di profondità e grandiosità, come nel *Metropolis* di Lang. Un esempio iconico è la città di Bagdad, con i suoi enormi palazzi, le cupole dorate e i minareti slanciati. Risulta fondamentale citare la celebre sequenza del volo sopra la città: la prospettiva di Bagdad dall'alto è costruita con l'integrazione delle riprese in live action e il fondale dipinto della città. Questo risulta, infatti, uno dei primi esempi di compositing in cui il punto di vista della camera rispetto al fondale è profondamente decentrato (la camera "vola" vicino ai personaggi)<sup>74</sup>.

Un altro film americano fondamentale per il massimo perfezionamento di questa tecnica fu *King Kong* (1933), diretto da Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack. *Skull Island*, l'isola misteriosa in cui vive *King Kong*, è resa scenograficamente grazie all'integrazione di fondali dipinti su vetro, miniature e riprese in live action: così, per esempio, sono stati realizzati le imponenti

---

<sup>74</sup> United Artists, *The Thief of Bagdad* (United Artists Pressbook, 1924) (United Artists, 1924), <http://archive.org/details/pressbook-ua-the-thief-of-bagdad>.

montagne o la muraglia degli indigeni. Uno dei momenti più celebri del film, la scena finale in cui *King Kong* scala l'*Empire State Building*, sfrutta il matte painting per creare il panorama urbano di New York: la sequenza è stata realizzata tramite la combinazione di miniature dell'*Empire State Building*, usate per le riprese ravvicinate, dipinti dello skyline, retroproiezione<sup>75</sup> per il compositing e stop motion<sup>76</sup> per i movimenti di *King Kong*<sup>77</sup>. L'uso complementare di queste tecniche rende *King Kong* uno dei film più innovativi del cinema classico in ottica degli effetti visivi.



Figura 2.24: *King Kong*. Merian Cooper ed Ernest Schoedsack, 1933

Nei decenni a seguire il matte painting, integrato con tecniche più avanzate della retroproiezione, diventa la risorsa fondamentale a disposizione degli autori per restituire dei *landscape* distopici e fantascientifici credibili ancora oggi. Negli anni 70-80' si svilupperanno le basi per il *film-concerto* descritto da Jullier: nasce il cinema del *carrello in avanti*, dello spettacolo che stimola i processi ascendenti,

---

<sup>75</sup> «R for Rear Projection | The A to Z of Film & Video Production», consultato 13 febbraio 2025. La retroproiezione è una tecnica in cui le riprese preregistrate vengono proiettate su uno schermo sullo sfondo di un'inquadratura, mentre l'azione principale, come quella di guidare, correre e saltare, consiste nel semplificare gli effetti evitando l'uso di acrobazie o scenografie costose, è girato in primo piano.

<sup>76</sup> «Stop Motion Animation - Everything you need to know - NFI», consultato 13 febbraio 2025. La Stop motion è una tecnica di produzione cinematografica animata in cui un oggetto fisico viene mosso a piccoli incrementi e fotografato ad ogni passo. Quando queste immagini sono messe insieme e suonate rapidamente, le cose in esse sembrano portare avanti da sole.

<sup>77</sup> *King Kong: The Practical Effects Wonder - Documentary*, 2023, <https://www.youtube.com/watch?v=w4sFn3Qiw9g>.

nascono dei mondi iperreali che oggi, mezzo secolo dopo, mantengono pienamente la loro *illusione proiettiva*<sup>78</sup>.

La *milestone* per costituire le premesse di questo cinema spettacolare è rappresentata dalla padronanza della tecnica del *chroma key* definita come *il processo di combinazione selettiva di due immagini diverse in una scena composita, filmando davanti a uno screen colorato o di fondo, utilizzato per la rappresentazione di azione dal vivo in ambientazioni disegnate, modellate o generate al computer*<sup>79</sup>. Il processo viene attuato sostituendo tutte le aree di un determinato colore nell'immagine di sfondo con parti corrispondenti dell'altra. Il colore di fondo è generalmente blu o verde, in quanto questi sono considerati i toni meno simili alla pelle. Il primo film ad impiegare il *chroma key*, grazie all'arrivo del colore nel cinema, fu il remake de *Il ladro di Bagdad* (1940), firmato da cinque registi, Ludwig Berger, Tim Whelan, Michael Powell, Zoltán Korda e William Cameron Menzies: una celebre sequenza mostra il *Califfo* in volo sul suo cavallo volante (girato in blue screen) che attraversa il cielo di Bagdad. Si utilizza, inoltre, il *blue screen* per compositare le immagini dei due attori in scale diverse<sup>80</sup>.



Figura 2.25: *Il Ladro di Bagdad*. Uno dei primi blue screen Technicolor della storia, 1940.

---

<sup>78</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*.

<sup>79</sup> «Chroma key, n. Meanings, Etymology and More | Oxford English Dictionary», consultato 11 febbraio 2025, [https://www.oed.com/dictionary/chroma\\_key\\_n](https://www.oed.com/dictionary/chroma_key_n).

<sup>80</sup> FX Making Of, «The Thief of Bagdad», FX Making Of, consultato 11 febbraio 2025, <https://fxmakingof.wordpress.com/tag/the-thief-of-bagdad/>.

Sarà quindi la perfetta integrazione fra le tecniche del *chroma key* e del *matte painting* a permettere al cinema americano di creare i primi mondi fantascientifici pienamente immersivi: *Star Wars* (1978) di George Lucas e *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott. In quest'ultimo il *matte painting* è essenziale per costruire la visione di una Los Angeles futuristica e decadente. Scene iconiche, come le vedute aeree della città con enormi piramidi industriali e cartelloni pubblicitari luminosi, sono il risultato di matte painting combinati con modellini e riprese ottiche<sup>81</sup>. In molte inquadrature, gli attori sono filmati su sfondo neutro e successivamente inseriti in ambienti dipinti tramite *chroma key*, creando un senso di scala vertiginoso che contribuisce alla sensazione di meraviglia e oppressione. La trilogia originale di *Star Wars* sfrutta il matte painting in quasi tutte le sue ambientazioni iconiche. Un esempio emblematico è la vastità del hangar della *Morte Nera*, che in realtà è solo un set parziale, *esteso con dipinti dettagliati che danno l'illusione di uno spazio infinito*<sup>82</sup>. Lo stesso avviene su pianeti come *Tatooine*, *Hoth* e *Bespin*, dove il *matte painting* serve a creare orizzonti sconfinati e città sospese nel cielo. Il *chroma key* viene utilizzato per fondere gli attori con questi scenari dipinti, evitando i limiti della retroproiezione e garantendo una maggiore flessibilità nelle riprese.

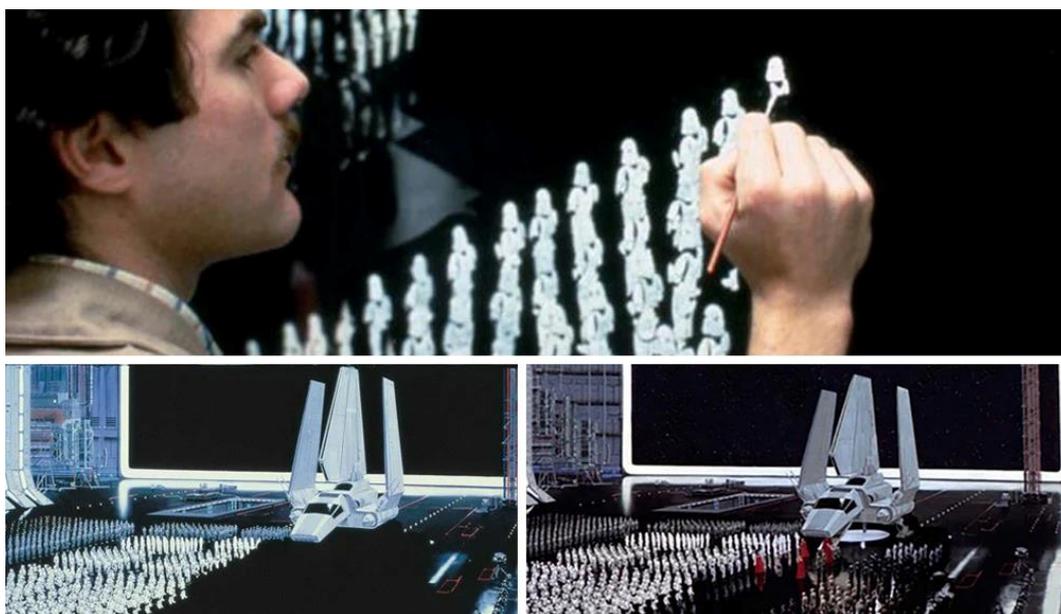


Figura 2.26: Il matte painting di *Star Wars*. George Lucas, 1978

L'arrivo del digitale, dagli anni '90 in poi, andrà a determinare un radicale cambio nel workflow per gli effetti speciali: il *matte painting* non prevederà più l'utilizzo di tavole dipinte a mano ma si baserà su ambientazioni 3D, modellate ad hoc, il

<sup>81</sup> Lot #98,99 *BLADE RUNNER* (1982) - Matthew Yuricich Matte Paintings, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=XjxLRxHUBAc>.

<sup>82</sup> *Star Wars Behind The Scenes - Matte Paintings - Star Wars The Digital Collection*, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=uTL2FtcQO1k>.

*chroma key* passerà da analogico a digitale, introducendo una serie di miglioramenti che renderanno il *keying* (la pratica che consente di isolare un colore o un range di luminanza) sempre più preciso ed efficace. In ordine, si elencano le differenze fra il workflow per il *chroma key analogico* e quello per il *chroma key digitale*<sup>83</sup>:

- nei film moderni, grazie a software come Nuke, After Effects e DaVinci Resolve, è possibile isolare e migliorare la maschera di *keying* con estrema precisione, anche su soggetti complessi. Questo grazie ad algoritmi e strumenti avanzati per il *keying multi-layer* e la scomposizione cromatica avanzata. Il *chroma key* digitale ha, quindi, più risorse per gestire i dettagli complessi come capelli, trasparenze e oggetti riflettenti.
- nell'analogico, un problema comune era lo *spill*, ovvero l'alone colorato che si rifletteva sugli attori o sugli oggetti vicini al fondale. I software digitali offrono strumenti come il *despill* automatico<sup>84</sup>, che neutralizza queste dominanti di colore senza alterare l'aspetto naturale delle superfici. Questo permette di avere più libertà di manovra nell'illuminare gli attori, preoccupandosi meno della contaminazione cromatica del *green o blu screen*.
- Con il digitale, il *chroma key* è diventato perfettamente integrabile con ambienti 3D, permettendo una fusione molto più realistica tra attori e scenari virtuali. Il digitale ha introdotto tecniche come il *camera tracking*<sup>85</sup>, che sincronizza il movimento della macchina da presa reale con la scena virtuale per ottenere un'integrazione perfetta.

Come si è già dimostrato, però, le innovazioni tecniche non arrivano per caso: sono le ricerche autoriali e la correlata necessità di sperimentare a forzare l'evoluzione del mezzo tecnico. Così, il desiderio di spingersi verso qualcosa di mai realizzato, porta, all'inizio degli anni '90, Steven Spielberg a combinare gli animatroni iper-realistici di Stan Winston con CGI fotorealistica, ottenendo un risultato mai visto prima nelle sequenze coi dinosauri di *Jurassic Park (1993)*, e James Cameron a creare la prima simulazione di fluidi che interagiscono in tempo reale in *Terminator 2 (1991)* ( si fa riferimento alla sequenza finale del cyborg di metallo liquido interpretato da Robert Patrick).

---

<sup>83</sup> Pasteris, Giovanni. *Chroma Key*. Università degli Studi di Milano. <https://homes.di.unimi.it/~pasteris/lmm2/pdf/lez02-ChromaKey.pdf>.

<sup>84</sup> Pascale Maul, «A Deep Learning Approach to Color Spill Suppression in Chroma Keying», 2019

<sup>85</sup> «Camera Tracking | Compositing | Giovanni Di Grezia - VFX Artist», *Giovanni Di Grezia - VFX Artist and Software Developer* (blog), 16 gennaio 2012, <https://www.xgiovio.com/vfx-docs/compositing-docs/camera-tracking/>.



Figura 2.27: Terminator 2. James Cameron, 1991

Bisognerà, tuttavia, aspettare le scelte narrative delle sorelle Wachowski in *Matrix* (1999) per comprendere le potenzialità effettive del *chroma key* integrato con la CGI avanzata: è la storia stessa di *Matrix*, infatti, a permettere la sperimentazione di un'estetica pienamente digitale<sup>86</sup>, ad esempio nell'uso del *bullet time* e di alcune ambientazioni interamente in CG (come quello del Dojo) e, a tratti, "da videogioco" (si fa riferimento alla scena del volo di Neo nel finale). L'integrazione tra scenari realizzati in computer grafica, miniature e scenografie reali, raggiungerà il suo apice, almeno in questa fase storica, nella trilogia del *Signore degli anelli* (2001-2003) di Peter Jackson. *Gollum*, inoltre, è uno dei primi personaggi fotorealistici in CG realizzato con la tecnica del *motion capture*, con il *green screen* che è stato utilizzato per separarlo dagli attori reali e permettere la sua integrazione perfetta. Il personaggio di *Gollum* è stato fondamentale per il superamento di alcune concezioni sociologiche e psicologiche radicali, le quali sostenevano l'impossibilità di empatizzare con personaggi con tratti digitali<sup>87</sup>: *Gollum* è un personaggio psicologicamente complesso, catalizzatore e personificazione di forze narrative estreme (l'anello) e la resa digitale non disumanizza né semplifica il conflitto bipolare interno al carattere del personaggio. *Il Signore degli anelli* mostra, per la prima volta, che i personaggi digitali sono veri personaggi.

---

<sup>86</sup> redazione, «CHROMA KEY», *Fedic Magazine* (blog), 6 novembre 2023, <https://fedic.it/magazine/chroma-key/>.

<sup>87</sup> Zachary Sheldon, «The Gollum Problem: Empathy and Digital Characters in Cinema», *Animation* 14, fasc. 3 (novembre 2019): 207–21, <https://doi.org/10.1177/1746847719881702>.



Figura 2.28: Il Signore degli anelli: le due torri. Peter Jackson, 2002

Sono la saga di *Avatar* (2009-2022) e quella *Dune* (2021-2024), firmate rispettivamente da James Cameron e Denis Villeneuve, a definire gli standard contemporanei di resa in termini di estetica digitale e integrazione tra CG e ambienti reali:

- La saga di *Avatar* ha rivoluzionato il cinema digitale con l'uso avanzato del *performance capture*<sup>88</sup>, permettendo di trasferire con precisione le espressioni facciali degli attori ai personaggi in CGI. James Cameron ha sviluppato telecamere virtuali per dirigere scene in ambienti completamente digitali, migliorando l'interazione tra attori e spazio virtuale. Con *Avatar: La via dell'acqua*, l'innovazione si è estesa all'uso di *motion capture* subacqueo, mai realizzato prima con questa qualità<sup>89</sup>. Il rendering in tempo reale e l'uso di algoritmi avanzati per luci e texture hanno reso *Pandora* incredibilmente realistica.
- La saga di *Dune* ha innovato nella fusione tra effetti pratici e digitali, creando ambienti fotorealistici grazie all'utilizzo del *chroma key* selettivo e innovativo color sabbia, rinominato *sandscreen*<sup>90</sup>, affinché il colore riflesso illuminasse gli attori esattamente come se fossero nel deserto. I VFX avanzati hanno reso credibili creature e fenomeni come i vermi delle sabbie e le tempeste di *Arrakis*, grazie a simulazioni fisiche complesse. In *Dune-Part Two*, la tecnologia ha spinto ancora oltre il realismo, con animazioni procedurali per il movimento della sabbia e rendering atmosferico avanzato. L'uso di riprese IMAX combinate con CGI ad altissima risoluzione ha creato un'epica visiva senza precedenti.

---

<sup>88</sup> AVATAR (2009) - *Making Of and Behind The Scenes*, 2018

<sup>89</sup> *Making Of AVATAR: THE WAY OF WATER - Best Of Behind The Scenes & Visual Effects With James Cameron*, 2022

<sup>90</sup> Ian Failes, «The 'Dune' Visual Effects Team Used Sandscreens Instead of Bluescreens», *before & afters*, 5 novembre 2021, <https://beforeandafters.com/2021/11/06/the-dune-visual-effects-team-used-sandscreens-instead-of-bluescreens/>.



Figura 2.29: I sandscreen di *Dune* di Denis Villeneuve, 2021

È la *virtual production*, infine, l'ultima grande innovazione del digitale che sta cambiando il workflow produttivo e, persino, l'intera fase di preproduzione del cinema di oggi. La *virtual production* utilizza strumenti digitali avanzati, come la realtà virtuale, la realtà aumentata e la grafica computerizzata *real time*, per unire il mondo digitale con quello fisico in tempo reale<sup>91</sup>. Risulta essere proprio il secondo capitolo di *Dune* uno degli esempi perfetti per sviscerare le modalità con cui la *virtual production* sta innovando la fase di preproduzione: Greg Fraiser, il direttore della fotografia, ha spiegato come l'utilizzo di motori grafici avanzati come *Unreal Engine* siano stati determinanti per studiare le condizioni di luminosità con precisione assoluta<sup>92</sup>. *Unreal* permette di trascrivere il processo di storyboard interamente sul software, con una replica pressoché perfetta del setting di luci, dei *props* e delle ambientazioni che si vogliono costruire. Questo rende possibile anticipare contingenze e problematiche produttive, oltre a fornire un supporto concreto alla visione estetica. Secondo lo stesso Fraiser sarebbe stato praticamente impossibile gestire la complessa fase di *planning* per *Dune 2* senza l'ausilio di questi strumenti. Anche la saga di *John Wick* ha integrato tecniche di *virtual production* per preparare le sue sequenze d'azione. In particolare, in *John Wick: Chapter 3 – Parabellum*, il team di produzione ha utilizzato la realtà virtuale per progettare e visualizzare in anteprima set complessi, come la scena del combattimento nell'ufficio di vetro. Questa metodologia ha permesso al regista

<sup>91</sup> «What Is Virtual Production?», Unreal Engine, consultato 13 febbraio 2025, <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production>.

<sup>92</sup> *Desert Production on 'Dune: Part Two' | Project Spotlight | Unreal Engine, 2024*, <https://www.youtube.com/watch?v=nwjmgFahuts>.

Chad Stahelski e al production designer Kevin Kavanaugh di esplorare e perfezionare le ambientazioni in un contesto virtuale prima della costruzione fisica, ottimizzando così il processo creativo<sup>93</sup>.

La *virtual production* è impiegata, grazie all'utilizzo della tecnologia *Stagecraft* (sviluppata da Industrial Light & Magic (ILM)), anche in fase di produzione: a inaugurare il suo utilizzo fu la serie *The Mandalorian (2019)*, dove al posto degli usuali green screen a fare da sfondo agli attori, vennero impiegati dei LED wall a 270 gradi e soffitti LED in grado di proiettare in tempo reale l'ambientazione digitale<sup>94</sup>. Questo porta al superamento della tecnica del *chroma key* e dei problemi legati al *keying* (come lo *spill*). Anche in *John Wick: Chapter 4 (2023)*, la produzione ha adottato i LED wall per alcune ambientazioni, tra cui il club di Berlino dove le luci, le proiezioni e i riflessi sull'acqua sono gestiti con schermi LED invece di green screen, garantendo una migliore integrazione con gli attori.



Figura 2.30: *John Wick 4*. Chad Stahelski, 2023

Lo studio di queste innovazioni permette, ora, di affermare che la profezia di Antonioni (2.2) si è avverata: il digitale, più che mai nella forma della *virtual production*, ha permesso agli autori di visualizzare i problemi in anticipo, permettendo loro di affrontare sfide impensabili in tempi ragionevoli. Si è visto, inoltre, come il “crafting” di alcune componenti dell'immagine sia sempre stata un'esigenza degli autori del cinema, ancora prima che il cinema esistesse (come nell'esempio del *Phantasmagoria* di Robertson). L'errore è sempre stato quello di credere che il cinema potesse essere l'occhio divino che scopre la realtà di soppiatto: il cinema è e sarà, per sempre, illusione e, anche grazie al digitale, una magia sempre più meravigliosa.

---

<sup>93</sup> «Designing a Film Set in VR on “John Wick: Chapter 3 - Parabellum”», Unreal Engine, consultato 13 febbraio 2025, <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/designing-a-film-set-in-vr-on-john-wick-chapter-3---parabellum>.

<sup>94</sup> «The Virtual Production of The Mandalorian Season One - YouTube», consultato 13 febbraio 2025, <https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk&feature=youtu.be>.

## Capitolo 3

### Indagine teorica: il Nuovo cinema digitale

“Il cinema non è un mestiere. È un’arte. Non è una squadra. Si è sempre da soli: sulla scena come di fronte alla pagina bianca. E per Bergman, esser solo vuol dire porre delle domande. E fare dei film vuol dire rispondere. Non si potrebbe essere più classicamente romantici”<sup>95</sup>. Così Jean-Luc Godard, in un saggio dei *Cahiers du Cinema*, dedicato al cinema di Ingmar Bergman, riassume in un’iperbole provocatoria le istanze culturali che hanno contrassegnato la politica della *Nouvelle Vague*: la cosiddetta "politique des auteurs". Gli autori dei *Cahiers du Cinema* hanno combattuto una battaglia culturale che aveva come posta in palio la dignità dell’arte cinematografica e del cineasta stesso. Il cinema è un’arte al pari della letteratura e della pittura, il cineasta è l’artista: Rossellini è genio visivo al pari di Matisse (come scrive Jacques Rivette<sup>96</sup>), Hitchcock è genio narrativo al pari di Goethe o Dostoevskij (come scrive lo stesso Godard). Queste erano le istanze che avevano come scopo l’identificazione nel cinema di un personalismo poetico, di una visione intima, soggettiva: *l’arte è ciò mediante cui le forme divengono stile* scrive Godard, l’autore è, quindi, colui che ha una sua identità artistica, un suo *stile*, e il cineasta ne ha uno tanto quanto un romanziere. Oltre alla personificazione di uno *stile* soggettivo, l’opera cinematografica risulta essere, secondo gli autori della *Nouvelle Vague*, lo specchio di una responsabilità più individuale che collettiva. Il cineasta è il responsabile dell’opera e questo è mostrato perfettamente in *Effetto Notte* (1973) di Francois Truffaut, un film testamento in cui vengono messi in scena questi due aspetti fondamentali della politica degli autori, la vocazione (che appare nei sogni del regista, in quel ricordo d’infanzia materializzato nel poster di *Quarto Potere*) e la responsabilità.

---

<sup>95</sup> *Bergmanorama, Cahiers du cinema, Jean-Luc Godard, 1958*

<sup>96</sup> *Lettera su Rossellini, Cahiers du cinema, Jacques Rivette, 1955*

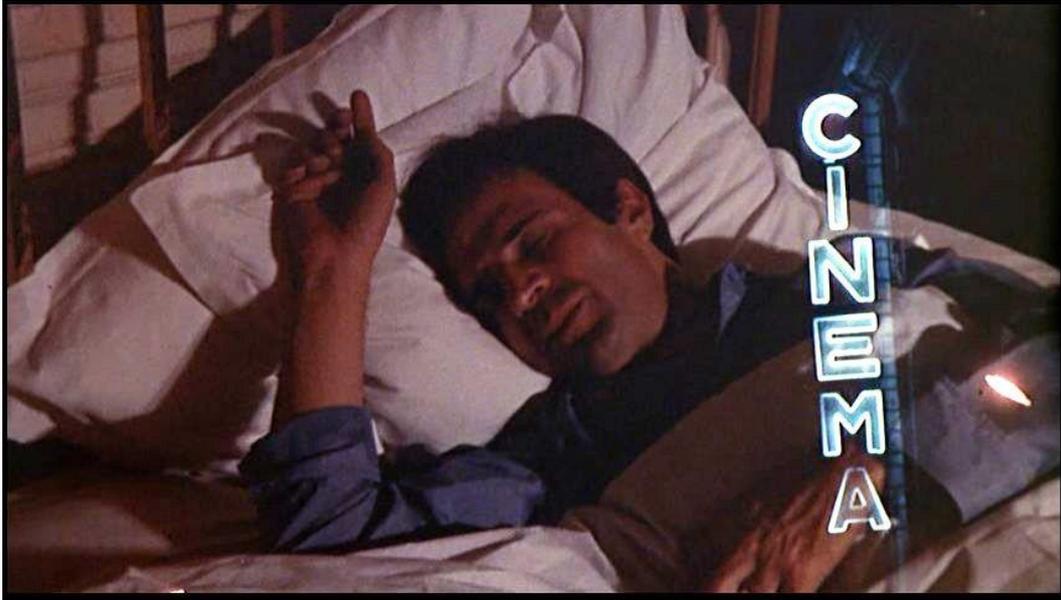


Figura 3.1: Francois Truffaut che sta per sognare Quarto Potere in Effetto Notte, 1972.

Le teorie della "politique des auteurs" erano, tuttavia, esposte ad un certo tipo di radicalizzazione e ideologia che, superficialmente, andava a operare una distinzione netta tra i "film d'autore", liberi, e i film ingabbiati dai codici dei generi. Una radicalizzazione che tende, inoltre, a "romanticizzare" il ruolo dell'autore: fu proprio Bazin, il padre della Nouvelle Vague, ad ammonire gli autori dei *Cahiers du Cinema*, riguardo a questa visione dell'autore-Dio, possessore di uno stile unico ed eterno. *Dio non è un'artista*, scrive Bazin, citando Sartre, gli autori invecchiano e, soprattutto, è il cinema ad invecchiare: *l'individuo trascende la società ma la società è anche anzitutto in lui, non esiste perciò critica che non tenga conto dei determinismi sociali, della congiuntura storica, del background tecnico che, per larga parte, li determinano*<sup>97</sup>.

Più di mezzo secolo dopo, risulta, tuttavia, doveroso affermare che la politica degli autori ha vinto la sua battaglia in quanto la *questione di fondo è chiusa*, come, infatti, scrive Oliver Assayas: *dico "teoria" penso "fatto", il problema dell'attribuzione del film, dal momento che questo è un'opera d'arte, è risolto, il regista ne è il responsabile*<sup>98</sup>. E se il film d'autore è quello che *ha, anzitutto, un autore e che poi è un film*, oggi viviamo un'epoca nuova di autori perché, se l'autore esiste prima delle opere, si può affermare ugualmente che l'epoca esista prima dell'autore: l'epoca del Nuovo cinema digitale ha superato le radicalizzazioni ideologiche e ha permesso agli autori di ripartire dal "genere".

---

<sup>97</sup> Sulla politica degli autori, *Cahiers du cinema*, André Bazin, 1957

<sup>98</sup> *Che autori, che autori !*, *Cahiers du cinema*, Oliver Assayas, 1995

### 3.1 L' "autore" nei tempi del Nuovo cinema digitale

Per definire propriamente le ossessioni, gli stili e la vocazione dell'autore di oggi, occorre sviscerare a fondo il dibattito teorico-filosofico sul ruolo dell'autore, il quale ha contribuito a ridefinire, in parte, le istanze dei cineasti: per capire l'autore, bisogna comprendere a fondo i determinismi sociali e il background tecnico che lo determina.

La politica degli autori dei Cahiers du Cinema è stata fondamentale per sdoganare il cinema da alcune radicalizzazioni ideologiche borghesi che la vedevano come arte "popolare" (in senso dispregiativo), poco colta e come una sorta di doppio grezzo, di meno valore, del teatro. In questo senso la *Nouvelle Vague*, grazie ad una politica fondata, anzitutto, sul *gusto*, è riuscita a far comprendere i bisogni espressivi personali ed intimi di chi il cinema lo faceva: il cinema poteva essere, come le altre arti, l'espressione autentica di una visione del mondo, e autori come Orson Welles, Alfred Hitchcock e Charlie Chaplin l'avevano dimostrato senza che nessuno se ne era accorto (tranne Bazin). Tuttavia, come già accennato, la "politique des auteurs", che identificava gli autori come i *metteurs en scène*, portò, in certi sensi anche suo malgrado, a una polarizzazione ideologica sulla figura del cineasta (*o Dio o nulla*, come scritto da Bazin (3)) e sulla visione del "genere": una visione che faceva trasparire un certo tipo di disprezzo per i "film di guerra sulle stelle" (2.2).

Oliver Assayas, nel 1995, in un articolo per i Cahiers du Cinema, descrisse in modo ironico e pungente questa "borghesizzazione" polarizzante e piuttosto reazionaria nei confronti del progresso tecnologico, attorno all'identificazione del concetto di autore: *Rondi aveva spostato tutte le sue pedine sulla nozione, obsoleta, di autore. Giuria di autori, film di autori, chiacchiere di autori. La messa in scena di questa teoria, che in venticinque anni ha compiuto un percorso bizzarro, ha raggiunto il suo apogeo con la tavola rotonda degli autori*<sup>99</sup>.

Uno dei primi testi a distinguere, anche se non rigidamente, i film di "genere" dai film cosiddetti d'autore, fu *Langage et cinéma* (1971) di Christian Metz: i film di genere *funzionano su un sistema di codici predefiniti*, conosciuti dallo spettatore, che li desidera, *ne attende il riconoscimento e la conferma*<sup>100</sup>, il film d'autore è quello che, invece di applicare i codici, li decostruisce e li reinventa. Ne consegue che l'autore non si limita a usare il linguaggio cinematografico, ma lo trasforma in un oggetto di riflessione e innovazione. L'autore è quindi, secondo Metz, colui che innova il linguaggio cinematografico: questo aspetto della sua riflessione è in accordo con le teorie di Michael Foucault sul concetto di autore. Secondo il filosofo francese l'autore, oltre a creare un'unità stilistica e coerente e oltre all'essere riconosciuto tramite il suo lavoro, è atualizzabile in un momento

---

<sup>99</sup> *Che autori, che autori!*, Cahiers du cinema, Oliver Assayas, 1995

<sup>100</sup> Metz Christian, *Linguaggio e cinema* (Bompiani, 1976).

storico ben preciso ed è punto di incontro di eventi specifici<sup>101</sup>. Ne consegue che, in quest'ottica, anche l'innovazione tecnica è propria dell'autore, in quanto creatrice di codici non esistenti e atualizzabile in un dato momento storico (come, ad esempio, il primo chroma key ne *Il ladro di Baghdad* (1940) (2.2.2)). Se si contestualizza questo concetto in ottica digitale ne risulterà che l'autore, oggi, è colui che riesce ad utilizzare le tecniche del digitale (come il DI o la virtual production) per innovare il linguaggio cinematografico e impersonificare il momento storico presente<sup>102</sup>. L'aspetto più interessante dell'analisi di Metz consiste, tuttavia, nella determinazione di questi codici: *l'autore non opera fuori dai codici, usa segni e regole esistenti, ma dà loro un nuovo significato*<sup>103</sup>. Ne consegue che il film non esiste senza codice, il film parla solo perché è costituito da *segni riconosciuti da chi lo guarda*. L'autore è, quindi, colui che crea il proprio codice, il proprio segno, nell'universo di codici offerto dai generi: l'autore non crea dal nulla perché *Dio non è un'artista*<sup>104</sup>. Ecco perché, esemplificando questo concetto, il terzo film di David Lynch che uno spettatore si ritrova a vedere, risulta, immediatamente, più inquadrabile e meno incomprensibile rispetto alla prima opera visionata dello stesso autore. Lo spettatore, infatti, inizia a comprendere le coordinate dell'universo dell'autore, i suoi codici, i suoi segni all'interno dei codici di genere (nel caso di Lynch si spazia dai codici dell'horror fino al noir, passando per la fantascienza) che fanno da sfondo alle storie. Lo spettatore più scava nella filmografia di un autore e più ne comprende i segni fondamentali per "orientarsi" e interpretare i codici di genere che già conosce nell'ottica di quelli strettamente autoriali. In *Mulholland Drive*, ad esempio, il codice dell'horror si atualizza nella costruzione di personaggi e *spazi qualsiasi* terrificanti (come il ranch del *Cowboy*) o in veri e propri *jumpscare* che si integrano splendidamente con il codice proprio di Lynch (atualizzato nei *doppleganger*, nel nano o nel cubo misterioso).

---

<sup>101</sup> «Che cos'è un autore», Michael Foucault, 1969

<sup>102</sup> *Digital cinema and the decentered author*, Raul Garcia, 2019

<sup>103</sup> Metz Christian, *Linguaggio e cinema* (Bompiani, 1976).

<sup>104</sup> *Sulla politica degli autori, Cahiers du cinema*, André Bazin, 1957



Figura 3.2: il jumpscare di Mulholland Drive, 2001. Perfetto esempio di come David Lynch abbia integrato il codice di genere.

L'aspetto che, più di mezzo secolo dopo, appare poco convincente, o per lo meno anacronistico, dell'analisi di Metz è proprio la distinzione di base: non esistono film puramente di genere così come non esistono film puramente d'autore. Il codice dei generi esiste a prescindere mentre può non esistere quello d'autore: la distinzione di base è quindi fra le opere che hanno un codice proprio dell'autore oppure no. Si ritorna, così, alla definizione di Assayas, il film d'autore è quello che *ha, anzitutto, un autore e che poi è un film* (spesso di genere).

Questo è il motivo per cui non si deve esitare a considerare autori registi americani come Raoul Walsh, Nicholas Ray o Howard Hawks che hanno fatto film di "genere", ma che sono anche riusciti a creare il proprio codice, anche se spesso limitati artisticamente dalle esigenze produttive. Non a caso, col tempo, la politica degli autori dei Cahiers du Cinema ha accettato questi autori nell'Olimpo dei *metteurs en scène*, nonostante la presenza di codici classici del genere: la distinzione, quindi, non è tra cinema di genere o cinema d'autore, come non lo è tra cinema americano e cinema europeo ma è tra autori e non autori. Si è, quindi, di fronte ad un'amplificazione del concetto di autore: *una valorizzazione reciproca dell'autore e del tema, appare evidente che anche i peggiori registi hanno le loro ossessioni e che le trattano nei loro film*<sup>105</sup>.

### 3.1.1 Il "genere" ritrovato

A questo punto dell'analisi risulta chiaro che l'autore non è da intendersi come colui che opera al di fuori delle regole di genere, ma sarà colui che integrerà i codici di genere, a lui contemporanei, con i propri codici espressivi. Ne consegue

---

<sup>105</sup> Cahiers du cinéma. La politica degli autori. I testi, p 138

che l'impatto di un autore va compreso all'interno della sua epoca e dello stato dell'arte del suo tempo, in funzione della potenza artistica operata (narrativa, poetica o semplicemente cinematografica) da quest'integrazione di codici: non sono solo i tratti distintivi, le ossessioni personali e lo stile a definire l'autore, ma è come lo stile opera nel genere per stupire, innovare ed emozionare (come nel jumpscare lynchiano).

Gli autori dell'epoca moderna avevano già compreso a fondo questo concetto (forse inconsciamente) e hanno, più volte, applicato quest'integrazione, innovando i codici di genere: come nel caso dell'immagine traccia (1.1), nel cinema, sono gli autori ad anticipare le teorie.

Ecco i maggiori esempi di come i grandi autori moderni si sono applicati nei generi, facendone evolvere i codici:

- Fellini e la commedia: la poetica felliniana, nelle opere più mature (come *Roma* (1970) o *Amarcord* (1973)), viene veicolata all'interno del genere della commedia all'italiana. I codici classici della commedia all'italiana, soprattutto nell'aspetto melodrammatico, vengono, tuttavia, ribaltati in una dimensione dell'assurdo, in un caos-spettacolo che è parodia della vita stessa. L'assurdo si manifesta nella dimensione del bambino, dell'infanzia perduta, che ritorna nei ricordi che diventano più surreali e demenziali ogni volta che si raccontano (come, ad esempio, la storia de "la gradisca" o dello sceicco in *Amarcord*). E quando tutto è ricordo, come in *Amarcord*, l'assurdo sfocia nei caratteri dei personaggi, nei dialoghi e negli *spazi qualsiasi*: questa è l'immagine-sogno felliniana che è riuscita a cambiare i codici classici della commedia abbracciando il surreale.
  
- Antonioni e il noir: ogni film di Antonioni, da *Cronache di un amore* (1950) ad *Al di là delle nuvole* (1995), è un noir. I protagonisti e le protagoniste di Antonioni sono sempre personaggi vuoti ma frenetici: un'alienazione inquieta che li porta a muoversi verso punti sconosciuti, senza apparente motivo. Il noir si destruttura e diventa, così, esistenziale in quanto non si sa più cosa cercare, ma si cerca, non si sa più dove andare, ma si va. Antonioni, maestro dello *spoglio*, fornisce solo una causa lontana, una ragazza che scompare (*Deserto Rosso* (1964)), un uomo che muore (*Blow up* (1966)), per poi seguire la ricerca, tra *spazi vuoti* e deserti. Questo impianto autoriale, che rompe i legami senso-motori, fornirà la base per i codici di genere contemporanei.
  
- Trouffaut, Petri e la fantascienza: *Fahrenheit 451* (1966) di Francois Trouffaut e *La decima vittima* (1965) di Elio Petri sono due opere fondamentali per comprendere l'applicazione del codice d'autore ai codici di genere. Entrambi i film seguono perfettamente la poetica dei due autori:

entrambi, infatti, rompono i legami senso-motori per andare a costruire una realtà distopica, glaciale, dominata da spazi qualsiasi singolari che fanno da sfondo al girovagare esistenziale di Marcello Mastroianni (*la decima vittima*) o che sono costruiti dai *movimenti di mondo* impressi dalle linee di forza dei personaggi (come la selva degli uomini-libro di *Fahrenheit 451*). Petri e Trouffaut furono tra i primi autori a comprendere che tramite i codici di genere si possono costruire *spazi qualsiasi* e poetici in un universo diegetico totalmente immaginario, intrinsecamente meno regolato dalle convenzioni del realismo.



Figura 3.3: Uno dei tanti spazi qualsiasi (la stanza 251) nella decima vittima di Elio Petri, 1965

- Polanski, Bergman e l'horror: *Rosemary Baby* (1968) di Roman Polanski e *L'ora del lupo* (1968) di Ingmar Bergman rivoluzionano i codici dell'horror calando il terrore in un contesto quotidiano, realistico e psicologico, lontano dai riferimenti gotici<sup>106</sup>. I mostri, per la prima volta, si materializzano nella nostra testa, dentro di noi e sono resi tangibili e vivi dalle nostre ossessioni, dai nostri desideri proibiti. L'orrorifico si attualizza in qualcosa di inafferrabile, inspiegabile e non visibile (ne consegue la domanda senza risposta dopo aver visto il film di Polanski: si vede o no il volto del bambino?). Queste due opere evolvono i codici del genere horror avvicinandolo alla potenza della letteratura della follia lovecraftiana, mettendo le basi per l'horror politico americano (dal *Society* (1989) di Brian Yuzna alle opere di John Carpenter e David Cronenberg) e per l'horror dell'incubo psicologico che avrà come massimo esponente David

<sup>106</sup> «Frusciante Horror» allo Ziggy Club di Torino, Federico Frusciante, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=rg-h1JyMygg>.

Lynch (si può affermare che *Eraserhead* (1977) abbia come “padre spirituale” l’opera di Bergman).



Figura 3.4: *Rosemary's Baby*. Roman Polanski, 1968

In epoca postmoderna si era convinti che i codici non potessero più cambiare e che il cinema avesse raggiunto il vertice espressivo: non restava, dunque, che alludere, citare, rimodulare. Gli autori del postmodernismo si inserivano, quindi, nei codici di genere, esplicitandoli, controllandoli ma non mutandoli e questa è la grande differenza tra gli autori del Nuovo cinema digitale e gli autori postmoderni. Gli autori di oggi, infatti, sono riusciti a inserirsi nell’universo dei codici di genere, ribaltandoli nuovamente. Ecco perché gli autori contemporanei si possono definire più moderni che postmoderni.

L’errore che, spesso, si commette nel definire il concetto di autore è legato alla percezione unitaria, romantica e trascendente dello stesso: ecco perché Foucault scrive che, per trovare l’autore nell’opera, *la critica moderna usa degli schemi molto vicini all’esegesi cristiana, quand’essa voleva provare il valore di un testo con la santità dell’autore*<sup>107</sup>. L’autore non è dunque una fonte inesauribile di significati che si diffondono dalla sua opera: *l’autore è una funzione del discorso*. I discorsi preesistono all’autore e quest’ultimo vi si inserisce in una cultura e in un tempo ben precisi. Un autore dipende, dunque, dal discorso che gli preesiste che è determinato dagli autori precedenti: non esiste un’autorialità chiusa. Questa concezione foucaultiana differisce, quindi, dall’oggettività della considerazione dei *metteurs en scène* dei Cahiers du Cinema. L’autore, infatti, non crea ma, al contrario, si scopre esplorando il discorso che gli preesiste e determinandolo. Su

---

<sup>107</sup> «Che cos’è un autore», Michael Foucault, 1969

questo punto convergono le analisi di Foucault e di Bergson: per quest'ultimo, infatti, le storie che contengono *il flusso della vita* ci preesistono, l'autore è il primo spettatore della sua opera e ne è ignaro. Da qui la provocazione bergsoniana, secondo cui *un lettore del Don Chisciotte ne possa sapere più di Cervantes*<sup>108</sup>, che somiglia molto agli appunti scritti di Lynch su *Eraserhead* dove l'autore spiega che ha scoperto il film solo mentre lo faceva (se l'ha scoperto)<sup>109</sup>. Lynch risulta il precursore spirituale del Nuovo cinema digitale perché fu il primo grande autore bergsoniano in epoca postmoderna: i codici dei generi non sono prestabiliti come stelle per orientarsi, ma esistono per essere distrutti e riscoperti. Lynch si inserisce in discorsi moderni preesistenti ben precisi: parte, infatti, dal codice felliniano dell'assurdo e del surreale, dalla dimensione "altra" che si inserisce prepotentemente nella realtà (alcune figure come il nano di *Twin Peaks* sono tipicamente felliniane) per superarlo con il codice dell'incubo bergmaniano o lovecraftiano. Ma, nonostante i riferimenti, l'opera lynchiana risulta unica. Lynch, quindi, è il perfetto autore foucaultiano, il quale si inserisce nei discorsi autoriali preesistenti per disfarli e ricostruirli, definendo così un proprio codice che farà da discorso preesistente agli autori di oggi (Refn su tutti).

Gli autori del Nuovo cinema digitale stanno ridefinendo (la ridefinizione non è conclusa) il cinema in quanto autori in senso foucaultiano:

- Wong Kar Wai e il discorso di Antonioni: il regista di Hong Kong risulta essere l'autore che meglio si è inserito nella poetica di Antonioni, rinnovandola intimamente. *Hong Kong Express* (1994), *Angeli Perduti* (1995) e *In The Mood for Love* (2000) sono opere che partono dalla rottura dei legami psico-motori, dagli *spazi vuoti* e deserti per arrivare ad un senso sublime di bellezza, per quanto fugace e caduco risulti (come quei secondi di amore in *In The Mood for Love*). I personaggi si muovono nel tempo dove disegnano linee di forza su deserti fotografati espressivamente. È l'incontro nel tempo, e non nello spazio, a segnare quell'istante di sublime bellezza: l'esempio perfetto è il finale di *Hong Kong Express*, dove i due personaggi, finalmente, si incontrano nel tempo, dopo essersi solo sfiorati negli *spazi qualsiasi*.

---

<sup>108</sup> L'intuition philosophique, Bergson, Henri, Waterlot, Ghislain, Worms, Frédéric, 1911

<sup>109</sup> David Lynch, *In acque profonde. Meditazione e creatività*, trad. da Michela Pistidda (Mondadori, 2022).



Figura 3.5: *Hong Kong Express*. Wong Kar Wai, 1994. Uno degli esempi di personaggi che sono vicini nello spazio ma lontani nel tempo

- N.W.Refn e il neon-noir: Refn è riuscito, nel corso della sua carriera, a rivoluzionare i codici di diversi generi cinematografici. Come visto, le prime opere di Refn hanno un'estetica sporca, volta ad inseguire i personaggi nella rottura delle loro esistenze, un'autorialità che, quindi, si inserisce nel discorso crime-noir della nuova Hollywood (i riferimenti si possono ritrovare nei primi film di Michael Mann come *Thief* (1981) o in alcune opere di Brian De Palma). Già nella trilogia di *Pusher* (1996-2005) Refn riesce a creare *spazi qualsiasi* con una fotografia magnetica che inghiotte l'umanità dei personaggi (ad esempio, Mads Mikkelsen, nel club rosso di *Pusher 2*). Da *Drive* (2011) in poi, l'autore danese riesce a definire l'estetica al neon iper-espressiva e la narrazione dei suoi codici applicati al noir: nasce il neon-noir di Refn. In *Drive* (2011) e in *Only God Forgives* (2013) l'universo narrativo diviene sempre più distorto, senza più riferimenti di bene o male, di giusto o sbagliato. Il vigliante è il criminale, il criminale è il vigilante nella rottura dei legami psico-motori che fa sfondo ad un universo aperto e senza risoluzione (*Too old to die young* (2019), ad esempio, è una serie che non finisce). Con il già citato *Copenhagen Cowboy* (2023), Refn affronta il codice della fantascienza in un discorso surrealista post-lynchiano che, probabilmente, segnerà la ricerca espressiva del regista danese nei prossimi anni.
- Ari Aster, Robert Eggers e il nuovo Horror: l'estetica desaturata di Eggers e la dimensione dell'"incubo dell'assurdo" di Aster stanno ridefinendo i codici del genere horror contemporaneo. I due artisti si costituiscono dai discorsi preesistenti del genere (attuati da autori come Polanski e Bergman, descritti in precedenza) per ridefinirle in chiave psicologica e soggettiva. *The Lighthouse* (2019), *Nosferatu* (2024) e *Beau ha paura*

(2023) sono film, prima di tutto, esistenziali, di ricerca di un incubo che c'è sempre stato e in cui i personaggi, prima o dopo, devono convergere (Nosferatu deve arrivare, così come Beau deve affrontare la madre). L'incubo si materializza in spazi qualsiasi, in cui il protagonista "girovaga", descritti o tramite una potenza narrativa surreale degna della dimensione dell'assurdo felliniano, come nel caso di *Beau ha paura*, o con un'estetica che inventa nuove soluzioni per concepire l'impensato, il terrore personificato, come nel caso del *Nosferatu* di Eggers.



Figura 3.6: *Beau ha paura*. Ari Aster, 2023. Beau che girovaga in uno degli spazi qualsiasi della sua mente.

Questa risulta essere solo una breve panoramica che si restringe ad alcuni autori ed alcuni generi, ma già da questa si può comprendere il motivo per cui il Nuovo cinema digitale è stato definito, nella premessa, come un cinema profondamente autoriale. Gli esempi citati testimoniano che gli autori contemporanei sono autori in senso bergsoniano, foucaultiano e in continuità con la politica degli autori dei *Cahiers du Cinema*.

### 3.1.2 Sull' "autorialità decentrata"

È necessario, quindi, per comprendere a fondo gli autori contemporanei, adottare un approccio dinamico che segua l'evoluzione del significato artistico, contrastando le concezioni statiche o rigide dell'arte che vedono quest'ultima come un centro di gravità fissato dal suo autore: questo è valido, a maggior ragione, per l'arte cinematografica, dove, non solo, gli autori si inseriscono in discorsi preesistenti sui codici di genere o narrativi, ma gli stessi dipendono,

anche, dallo stato dell'arte della tecnica a lora contemporanea. Il cinema è arte popolare e industriale e dipende quindi, strettamente, dal progresso tecnologico e dalla capacità tecnica di mettere in scena i codici propri dell'autore. Rimane, tuttavia, fondamentale considerare che la tecnica cinematografica, le pratiche di fotografia, scenografia, effetti visivi o speciali non dipendono, univocamente, dal regista: nei suddetti reparti, nelle grandi produzioni, lavorano centinaia se non migliaia di persone e le intuizioni tecniche, d'innovazione, non sempre arrivano dalla mente che, a posteriori, verrà considerata l'autore. Da qui l'interessante questione posta da Raul Roydeen Garcia nell' articolo *Digital Cinema and the decentered author*, secondo cui sarebbe importante, se non doveroso, domandarsi se l'autore di cinema è, solo e inequivocabilmente, il regista. La tesi di fondo è che, se l'autorialità cinematografica dipende dall'innovazione operata sul linguaggio cinematografico, nei codici e nella tecnica, allora non si può prescindere, nell'era digitale, dall'aspetto collettivista del cinema<sup>110</sup>. Non si può, in sostanza, far risalire l'opera ad un unico autore. Secondo Garcia questo concetto si applica, soprattutto, nella seconda fase del cinema digitale: l'esempio approfondito dall'autore è quello di Emmanuel Lubezki, direttore della fotografia di *Gravity* (2013), *Birdman* (2014) e *The Revenant* (2015). Lubezki, secondo Garcia, deve essere considerato autore dei suoi film come, rispettivamente, Alfonso Cuarón e Alejandro González Iñárritu, in quanto creatore di quelli che C. Paul Sellors definiva *filmic utterance*<sup>111</sup>, definibili come *espressioni intenzionali di significati attraverso il medium cinematografico*. Esempi di *filmic utterance* attribuibili a Lubezki sono, secondo Garcia, l'uso del Light Box, ovvero un Led Screen, costruito su un intero cubo in cui gli attori sono immersi, in grado di rendere ultra-realistico l'ambiente restituito poi in 3D, e l'invenzione dell'*elastic shot*: quadri durevoli che variano da campi lunghi a primi piani estremi, facendo variare anche il punto di vista, "entrando" nella soggettiva dei personaggi.

---

<sup>110</sup> *Digital Cinema and the decentered author*, Raul Roydeen Garcia, 2019

<sup>111</sup> C. PAUL SELLORS, «Collective Authorship in Film», *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65, fasc. 3 (6 agosto 2007): 263–71, <https://doi.org/10.1111/j.1540-594X.2007.00257.x>.



Figura 3.7: L'uso del Light Box in Gravity, Alfonso Cuarón, 2014

L'aspetto poco convincente dell'analisi di Garcia risulta essere, tuttavia, proprio la definizione a priori del concetto di *filmic utterance*. Il medium cinematografico, come intuito da Lev Manovich, ha "cannibalizzato" gli altri linguaggi, essendo presente ed essendo fondativo dei medium di comunicazione contemporanei, da Youtube alla televisione, passando per Tik Tok e Instagram. Ma, in questo modo, la definizione di *filmic utterance* come espressione intenzionale di significati attraverso il medium cinematografico diventa trascendente e, se attualizzata, poco significativa. Infatti, se ogni medium è, prima di tutto, cinematografico, allora ogni movimento di macchina innovativo, esplorato in un video breve di Tik Tok, secondo questa analisi, sarebbe considerabile espressione autoriale. Il concetto di *filmic utterance* non può essere, quindi, definito a priori, ma risulta opportuno applicarlo dinamicamente ad un contesto o, meglio, ad un'opera cinematografica. Non esiste innovazione tecnica significativa in assenza di un'opera d'autore: è l'applicazione dell'innovazione tecnica ai codici d'autori, alla potenza narrativa e filosofica dell'opera a renderla *filmic utterance*, ovvero espressione di significato. Se manca il significato nell'opera, l'innovazione perde d'impatto. L'*elastic shot* di Lubezki diventa espressione di significato solo se contestualizzata alla potenza narrativa ed estetica del worldbuilding di *Gravity*: il film d'autore è quello che *ha, anzitutto, un autore e che poi è un film*, con tutte le sue innovazioni tecniche (3.1).

Se questa dimensione nel concetto di *autorialità decentrata*, esplorata da Garcia, risulta inattuale, occorre approfondire la dimensione più versatile, bergsoniana, accennata nel paragrafo precedente, secondo la quale l'autore non è un *Demiurgo*, un'unità rigida, ma dipende strettamente dai discorsi degli autori preesistenti in cui egli si inserisce. Come scrive Bergson *l'arte è una fonte di vita, non una cosa morta, non si tratta di riprodurre la realtà, ma di trasformarla in modo da far*

*emergere nuovi significati*<sup>112</sup>. Questo flusso di vita continuo esplicita l'aspetto prettamente surrealista della nuova immagine cinematografica, un cinema che dipende dal suo spettatore, dalle sue interpretazioni e dalle sue scoperte: se l'artista non crea da zero, l'opera non è chiusa e soprattutto non si realizza in un unico significato, circoscritto dall'imposizione della "risoluzione" tipica del cinema classico. I primi "autori decentrati" in questo senso sono, oltre al già menzionato David Lynch, Terry Gilliam, Jim Jarmush e David Cronenberg: se *un lettore del Don Chisciotte ne può sapere più di Cervantes (3.1.1)*, nel *Don Chisciotte (L'uomo che uccise Don Chisciotte (2019))* di Gilliam uno spettatore cinematografico può esplorare significati sconosciuti allo stesso autore.



Figura 3.8: *L'uomo che uccise Don Chisciotte*. Terry Gilliam, 2019

### 3.2 Le nuove tendenze

Si è visto come la tendenza autoriale predominante nel primo ventennio di digitale fosse contraddistinta da un ritorno quasi esistenziale alla visione dell'immagine traccia, espressa sia in termini registici ed estetici, con la "sporcizia" che deriva dal "pedinare la realtà", che narrativi, nelle forme del mockumentary o delle autobiografie (2.1.1): nell'era del *panopticon digitale*, nel *diluvio d'immagini*<sup>113</sup>, era necessario ricercare, ossessivamente, una traccia di autenticità. Accanto a questa tendenza, risulta importante sottolineare l'evoluzione del film-concerto, il cinema dei *processi ascendenti* e della sensazione di vertigine provocata dai carrelli in avanti, dai grandangoli e dalle figure dell'immersione: il cinema dello *spettacolo hic et nunc*. Descrivendo proprio questo spettacolo, Jullier sottolineava la distanza con il cinema dell'immagine-traccia, infatti, il film-concerto proviene dall'uso di immagini che non rimandano ad una realtà passata ma ad una

<sup>112</sup> Henri Bergson e Quadrige, *La Pensée et le Mouvant*, 4e edition (Paris: Presses Universitaires de France - PUF, 2000).

<sup>113</sup> Brotto, *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*.

*tecnologia di innesti perfetti e della sintesi, a favore di una dimostrazione al presente*<sup>114</sup>.

Nel “Nuovo cinema digitale”, quello degli ultimi quindici anni, la tendenza della *camera-stylo* digitale e del ritorno all’immagine-traccia, risulta scomparsa a favore di un neoimpressionismo che sostituisce, definitivamente, al *kino-eye* vertoviano il *kino-brush* (2.1.3): un cinema che sfuma, infatti, nella dimensione del sogno (se non dell’incubo), nell’*immagine-tempo* digitale e che annulla ogni effetto di rimando al reale. Permane, d’altra parte, la tendenza del film-concerto, il cinema dello spettacolo, anche se evoluta e rinnovata. Le due tendenze, il neoimpressionismo e il nuovo film-concerto, sembrano, entrambe, adottare la prospettiva bergsoniana dell’autore decentrato in favore di un rinnovamento dei codici tecnici, nel caso del nuovo film-concerto, e dei codici d’autore e dei generi, principalmente nel neoimpressionismo.

Occorre, prima di approfondire le due tendenze, precisare che la classificazione denominata “Nuovo cinema digitale” è di carattere puramente storico e serve, quindi, a indicare la profonda differenza tra le prime tendenze autoriali nel digitale e le nuove tendenze neoimpressioniste. Il termine non indica, dunque, una specifica corrente autoriale, con specifici codici, ma solamente il contesto storico e cinematografico degli ultimi quindici anni (anche se si sono studiati i precursori meno recenti, come David Lynch) nella sua generalità. Il termine digitale si utilizza, nella definizione, per sottolineare come entrambe le tendenze operano e sperimentano il mezzo digitale. Si sceglie, come già accennato (1.2), il biennio 2010-2012 come data simbolica dell’inizio del Nuovo cinema digitale: sono, infatti, le opere *Beyond the Black Rainbow* (2010) di Panor Cosmatos e *Holy Motors* (2012) di Leos Carax a invertire le tendenze autoriali, eliminando le prospettive della traccia e del postmodernismo.

### **3.2.1 Il nuovo film-concerto**

Si indica con “nuovo film concerto” quella tendenza autoriale che, quasi vent’anni dopo la pubblicazione di *Il Cinema postmoderno*, mantiene le principali caratteristiche di linguaggio individuate da Laurent Jullier: l’obbligo di ricorrere ad un dispositivo tecnologico concepito *ad hoc* (sia per la produzione che per la riproduzione), l’idea di spettacolo come eterno presente, l’intenzione di elevare la dimensione sonora ad un *effetto bagno* e una narrazione che procede per caso e accumulo, determinati da una o più *cause lontane*<sup>115</sup> (ad esempio, la celebre valigetta di *Pulp Fiction* (1994)). I film-concerto, oggi, sono principalmente

---

<sup>114</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*, p 37

<sup>115</sup> Jullier, p 95

*blockbuster*, film con budget enormi che si propongono di sfidare i limiti tecnici contemporanei: è un'autorialità, quindi, a stretto contatto con l'innovazione. L'opera che, negli ultimi quindici anni, esemplifica in modo perfetto il concetto di film-concerto è *Mad Max: Fury Road* (2015) di George Miller. Il film si inserisce nell'universo diegetico di *Mad Max* creato dallo stesso Miller circa trent'anni prima e ne mantiene la struttura narrativa prevalentemente classica: è un'opera che prosegue per cause lontane, le quali, nel finale, convergono pienamente con la filosofia dei personaggi (Max e Furiosa), divenuti, lungo il classico percorso a tre atti, linee di forza dell'universo pronte a ribaltarlo, fino all'uccisione di *Immortal Joe* e la restituzione dell'acqua al popolo. L'opera procede per spettacolare accumulo: lo stesso concetto di film-concerto diviene personificato magnificamente dal chitarrista "in fiamme" che fa da colonna sonora diegetica agli scontri e alla celebre tempesta di fulmini. La straordinaria fotografia espressiva, che vive per contrasti primordiali tra il deserto infuocato del giorno e la notte che respira in un blu intenso e surreale, ed il perenne bagno di suoni costruiscono i codici di uno spettacolo magnetico. La notte in *Fury Road* non è un'oscurità naturale: la manipolazione digitale della temperatura colore e della postproduzione (*day for night shooting*<sup>116</sup>) e il contrasto con la pelle irreali e statuaria dei personaggi (ottenuta anch'essa in fase di *color correction*) costituiscono un esempio straordinario di fotografia digitale<sup>117</sup>.

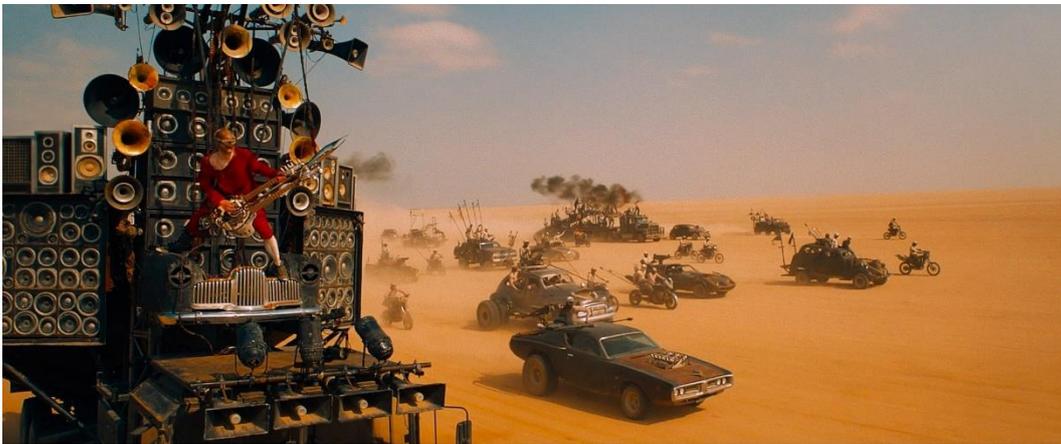


Figura 3.9: *Mad Max: Fury Road*. George Miller, 2015

La saga di *Avatar* (2009-2022) risulta essere un altro esempio recente che mantiene ed evolve le principali caratteristiche del film-concerto esplicitate da Jullier: dalla narrazione per cause lontane allo stimolo dei processi ascendenti,

<sup>116</sup> Il Day for Night shooting è una tecnica cinematografica in cui una scena notturna viene girata durante il giorno e poi modificata in fase di post-produzione (o con filtri sulla lente) per sembrare ambientata di notte.

<sup>117</sup> «MAD MAX: FURY ROAD», Lowepost, consultato 25 febbraio 2025, <https://lowepost.com/casestudies/mad-max-fury-road-r9/>.

basato sulla sensazione di vertigine del *carrello in avanti* e sull'immersione. La narrazione dei due *Avatar* si inserisce, infatti, in una logica postmoderna, basata sull'accumulo (si pensi alle scene di addestramento in acqua di *Avatar: la via dell'acqua* o le sequenze in cui si scopre *Pandora*) e sulla manipolazione di codici di genere conosciuti dallo spettatore. *Pandora* è, senza dubbio, il mondo immersivo che più ha ridefinito gli standard tecnici ed estetici della resa visiva di un worldbuilding digitale grazie all'uso di un 3D che risulta, ad oggi, ineguagliato: un 3D ottenuto nel primo *Avatar* con l'utilizzo di 8 camere Sony HDC-F950, modificate appositamente con il Fusion Camera System, più alcune addizionali Sony HDC-1500 e Sony F23 utilizzate per le specifiche riprese<sup>118</sup>. Il 3D nativo viene confermato in *Avatar: the way of the water* con l'uso di più Sony Venice<sup>119</sup>, modificate con il Fusion Camera System, e integrato ad un motion capture subacqueo con marker ottici e camere resistenti all'acqua.

*Pandora* è l'*allucinazione primitiva*, la *sensazione perduta*, costellata da grandangoli, movimenti di macchina spettacolari e bagni di sensazioni.



Figura 3.10: *Avatar: la via dell'acqua*. James Cameron, 2022

Cameron è il regista che meglio impersonifica il binomio autore-innovazione, inserendosi, ad ogni suo film, da *Aliens* (1986) ai *Terminator 1* (1984) e *2* (1991) fino alla saga di *Avatar*; nello stato dell'arte della tecnica cinematografica per evolverla irreversibilmente. La questione, già parzialmente affrontata, è, quindi, la seguente: perché le opere di Cameron e Miller sono, inequivocabilmente, opere d'autore e non sono considerate tali le decine di pellicole blockbuster a sfondo

---

<sup>118</sup> Uva, *Cinema digitale. Teorie e pratiche*, p 123

<sup>119</sup> *Avatar - La via dell'acqua (2022) - Specifiche tecniche - IMDb*, consultato 25 febbraio 2025, <https://www.imdb.com/title/tt1630029/technical/>.

supereroistico prodotte dalla Marvel o dalla DC, opere che risultano, tra l'altro, in continuità con le caratteristiche del film-concerto?

La risposta risiede, innanzitutto, nella forza della sceneggiatura: le opere di Cameron o Miller non sono opere che ridefiniscono la narrazione, ma si inseriscono nei codici di genere riuscendo a restituire una filosofia (incarnata direttamente dai personaggi) precisa e coerente. E' una narrazione classica che fa riferimento alla grande forma dei film western americani, governata da una causa lontana, ma che riesce a veicolarsi, efficacemente, attraverso la forza nella psicologia dei personaggi: così *Max* di *Max Max*, *Jake Sully* di *Avatar* e *Sarah O'Connor* di *Terminator*, sono veicolo di significati e filosofie, personificazioni precise di una rottura morale del sistema capitalista-tecnocratico estremizzato nella forma della distopia. Questa precisa caratterizzazione porta il worldbuilding e l'estetica di queste opere a rappresentare fedelmente i movimenti di mondo dei personaggi: questo aspetto è totalmente assente, invece, nei film degli universi supereroistici, dove la coerenza interna è fallata dalla forma-telenovela melodrammatica imposta dal numero di film da sfornare. La filosofia dei personaggi e dell'eventuale autore è destinata, dunque, ad indebolirsi fino a scomparire o diventare incoerente: il personaggio di *Iron Man*, ad esempio, non può che essere più forte nelle prime apparizioni rispetto al suo rigurgito continuo fino al decimo film. Questo è un esempio perfetto che mostra l'unica categorizzazione possibile nel cinema: film d'autore e film non d'autore, produttivi (esattamente come Ford e Hawks erano diversi e riconosciuti come tali dai *Cahiers du Cinema*, ai tempi del western, dall'infinito numero di mestieranti che emulava soltanto il genere).

Un' ulteriore saga che risulta fondamentale citare, con il fine di definire il film-concerto contemporaneo, è quella di *Dune (2021-2024)* di Denis Villeneuve, altro grande autore-innovatore del film-concerto grazie ad opere come *Sicario (2015)* e *Arrival (2016)*. *Dune* ridefinisce gli standart tecnici per l'uso dell'Imax 65 mm e il mixing audio con la tecnologia Dolby Atmos<sup>120</sup>; ne segue l'estetica digitale da vertigine, contraddistinta da una fotografia dominata dai toni sabbia, firmata da Greg Fraiser, che sfrutta, spesso, il controluce estremo per far percepire il calore del sole di *Arrakis* che si fonde sensorialmente alla colonna sonora di Hans Zimmer, immergendo lo spettatore in un bagno di sensazioni che lo trasporta in una dimensione di spettacolo presente. L'innovazione è continua sia su un piano tecnico con l'uso dei sandscreen ad esempio (2.2.2), che nella visione estetica (ad esempio nel bianco e nero estremo e irrealistico ottenuto con l'ausilio di camere termiche, nel pianeta degli *Arkonnen*). Vi sono, tuttavia, due importanti caratteristiche presenti in *Dune*, dovute in parte alla natura stessa della storia dei romanzi di Frank Herbert, che esulano dal territorio del film-concerto:

---

<sup>120</sup> *Dune (2021) - Specifiche tecniche - IMDb*, consultato 25 febbraio 2025, <https://www.imdb.com/title/tt1160419/technical/>.

- La prima risulta essere la dimensione sogno interna alla psicologia del protagonista, *Paul Atrides*. *Paul* è l’incarnazione dello spirito hegeliano, il passo decisivo della storia, il destino degli sconfitti che imperversa e cannibalizza quello dei vincitori, gli *Arkonnen*. Per accettare il suo ruolo, *Paul* affronta le sue visioni, attualizzazioni pure dell’immagine sogno che mostrano impressioni di futuro da inseguire. La sequenza in cui *Paul* beve l’*acqua della vita* corrisponde al confronto personale col destino, con chi si è e con chi si è scelto di diventare. Questa sequenza rompe la durata del racconto e la natura delle immagini-movimento: gli spazi si fanno qualsiasi e singolari, l’immagine si fa trascendente e rappresentazione diretta del tempo, pura immagine neoimpressionista (3.2.2).
- La seconda caratteristica che esula dal film-concerto è l’uso del silenzio, sia in termini sonori che in termini visivi, attraverso l’uso di inquadrature monolitiche e simmetriche che cristallizzano la storia delle varie casate. Villeneuve usa architetture massicce, geometriche e imponenti per riflettere la rigidità della politica, l’aspetto monumentale della Storia, pronta a mutare in preda al destino.



Figura 3.11: *Dune*. Denis Villeneuve, 2021

Questi aspetti, non propri del film-concerto, presenti nella saga di *Dune* esemplificano la tendenza a spostare la centralità dell’azione a vantaggio di contesti in cui si allentano i legami senso-motori e in cui si creano *spazi qualsiasi* più surrealisti, propri dell’immagine-tempo: l’esempio perfetto della filmografia di Villeneuve, in questo senso, è *Blade Runner 2049* (2017), a metà tra il nuovo film-concerto e il neoimpressionismo, che reinstaura una *forma girovagare* all’interno dei codici di genere fantascientifici.

L’autore che, maggiormente, ha operato nel confine di queste due tendenze, quella del film-concerto e quella del neoimpressionismo, è Alex Garland in opere come

*Annientamento* (2018) e *Civil War* (2023). Entrambi si inseriscono in tradizioni di codici di genere fantascientifici e riescono a romperli nell'ottica di una realtà altra, il *crystallo*<sup>121</sup> come lo definiva Deleuze. *Annientamento* è un film che segue le logiche di genere fino al terzo atto, in cui si assiste all'arrivo al faro, depositario dell'attualizzazione della realtà altra, una realtà che contiene il continuo mutamento del flusso vituale, il cambiamento e la perdita. Nel faro le due realtà si confondono fino al materializzarsi del *doppieganger* della protagonista, generato da un tunnel lovecraftiano in cui il caos si forma e si agita. Nello spazio qualsiasi del faro non c'è azione ma puro tempo. Non è uno stimolo di processi ascendenti ma le impressioni di rappresentazione dell'assoluto, come nella sequenza dello *Stargate* di *2001: Odissea dello spazio* (1969).

In *Civil War* la realtà altra è costituita dall'universo delle fotografie che cristallizzano il tempo: ecco che le sequenze tipiche del film concerto, intrise di violenze, di movimenti di macchina rapidi e stacchi asfissianti, vengono sporcate dalle foto rigide che i protagonisti scattano in campo di guerra. Dall'adrenalina pura alla staticità della foto-traccia: il fotografo diventa un veggente, capace di vedere la verità nelle sue foto, a costo di perdere l'umanità, come avviene nel finale.



Figura 3.12: *Annientamento*. Alex Garland, 2018

L'aspetto che, inoltre, sembra maggiormente mutato nel nuovo film-concerto è il linguaggio della violenza mostrata in campo, aspetto fondante del primo film-concerto. Il linguaggio tarantiniano o bessoniano, ereditato da John Woo, che mostra lo spettacolo della violenza nella sequenza del ristorante (1.2) in *Nikita* (1990) o la tortura integrale in *Le iene* (1992), trova oggi spazio marginale come picco di tensione in alcune opere dove la figura della violenza in campo è tutt'altro che fondativa, ad esempio in opere di Bong Joon-ho come *Parasite* (2019) o *Snowpiercer* (2013), dove la violenza è metafora politica. Quel tipo di

---

<sup>121</sup> Deleuze, *L'immagine-tempo*, p 81

linguaggio, nei movimenti di macchina e nel montaggio, lo si può ritrovare nella saga di *John Wick* (2014-2023) di Chad Stahelski che, però, vive di *spazi qualsiasi* (come gli Hotel in cui i sicari alloggiano) e, soprattutto, nella rottura dei legami senso-motori. Anche *John Wick* è, quindi, un film di confine tra le due tendenze, un film della forma-girovagare, dove non esistono rapporti sociali autentici e umani: l'unico rapporto in questo senso è tra il protagonista e il suo cane. Questo ci fa capire come la nuova tendenza cinematografica del neoimpressionismo e dell'immagine tempo digitale stia sconfinando, per creatività, esigenza e ispirazione, nel territorio del nuovo-film concerto.

### 3.2.2 Il neoimpressionismo

Si definisce come “neoimpressionismo” quella tendenza autoriale cinematografica contemporanea che ha indirizzato la propria ricerca espressiva verso la rappresentazione puramente soggettiva del reale che sfuma, quasi interamente, nella dimensione onirica. Ogni film neoimpressionista è, anzitutto, un sogno: *una volta perdute le proprie connessioni senso-motorie, lo spazio concreto cessa di organizzarsi a seconda delle tensioni e delle risoluzioni di tensione*<sup>122</sup>, il sogno inizia a vivere per sé stesso. Si sceglie, quindi, di esplicitare la continuità con l'impressionismo non perché il cinema neoimpressionista ricerchi una sorta di *fotogenia* risoltrice, definita come la differenza “magica” tra un oggetto visto in una fotografia e lo stesso oggetto visto direttamente (tematica fondante del primo impressionismo (2.1.2)), ma perché il cinema impressionista fu il primo, storicamente, a rifiutare la concezione di immagine-traccia (anche se la definizione come tale non esisteva). Il neoimpressionismo eredita, quindi, la dissoluzione del mondo reale in funzione dei *movimenti di mondo* impressi, soggettivamente, dalle emozioni dei personaggi. Questo è il motivo per cui Deleuze indicò *La caduta della casa Usher* (1928) come una delle prime grandi opere in questo senso: *le percezioni ottiche di cose, paesaggi o arredi, si prolungano in gesti infinitamente distesi che spersonalizzano il movimento; il rallenty svincola il movimento dal proprio mobile per farne uno scivolamento di mondo, fino alla caduta finale della casa*<sup>123</sup>. *La caduta della casa Usher* è un incubo come lo è *Mulholland Drive* (2001) di David Lynch e come lo è *Mandy* (2018) di Panor Cosmatos.

Risulta fondamentale, prima di analizzare gli autori principali del neoimpressionismo, sottolineare come le istanze principali del surrealismo cinematografico dipendano strettamente da quelle dell'impressionismo: non si sceglie il termine neosurrealismo solo per una questione cronologica, ma tutte le caratteristiche sopradescritte appartengono pienamente all'universo surrealista.

---

<sup>122</sup> Deleuze, p 151

<sup>123</sup> Deleuze, p 70

*Un chien Andalou* (1929) e *L'Age d'Or* (1930) di Luis Bunuel vivono, infatti, nella dimensione onirica come le opere di Jean Epstein e Abel Gance. Una piccola differenza tra le due tendenze la si riscontra nella radicalizzazione surrealista delle regole narrative fino all' "assurdo": il reale e il sogno si mischiano fino a che le regole narrative dell'immagine-azione (ciclo tensione e risoluzione come lo definiva Deleuze) permeano la dimensione del sogno. In tal senso, gli esempi classici sono la regola trascendente del "non si può uscire" nell'*Angelo Sterminatore* (1962) di Bunuel o il "vogliamo morire mangiando" della *Grande abbuffata* (1973) di Marco Ferreri.

Il neoimpressionismo esplora, quindi, pienamente entrambi gli approcci, quello impressionista e quello surrealista, ampliando le prospettive oniriche grazie all'uso innovativo e artistico del digitale. La prima opera, come già definito (1.2), a sviluppare le istanze fondative del neoimpressionismo risulta essere *Beyond the Black Rainbow* (2010) di Panor Cosmatos: il film vive tra due sogni che si mescolano per via via scontrarsi, due sogni che sono movimenti di mondo impressi dai due protagonisti, il *Dr Barry* e *Elena*. Cosmatos riesce, quindi, a far progredire il cristallo delueziano in una dimensione puramente onirica. Il conflitto non si costruisce tra un sogno e i legami psico-motori allentati di una realtà-azione, ma tra due sogni-mondo contrapposti: i legami psico-motori non sono solamente allentati ma proprio non esistono più. L'opera vive nella piena allucinazione o, meglio, nel conflitto esistenziale tra due: una castrante, cannibale, primitivo-naturalistica, il *Dr. Barry*, l'altra sociale, progressista, *Elena*, che trionfa nella fuga della protagonista dallo spazio qualsiasi naturalistico e l'arrivo nella città. L'estetica dell'allucinazione vive di un espressionismo estremo in cui i colori sono concetti, movimenti di mondo anch'essi secondo la formula godardiana "non è sangue, è rosso": da qui le importanti analogie con le ossessioni per il colore della scuola impressionista nel campo della pittura. Cosmatos vuole dipingere l'aria delle sue allucinazioni, costruire i colori, gli odori, le sensazioni, come Claude Monet voleva dipingere *l'aria in cui si trovano il ponte, la casa, la barca e la bellezza dell'aria in cui stanno queste cose*<sup>124</sup>. L'opera di Cosmatos riesce a restituire questa bellezza annullando ogni metafora, mostrando i significati senza intermediari, con slanci di "cinema puro" così come lo intendevano gli impressionisti degli anni Venti, puro gioco di luci. In questo senso risulta emblematica la sequenza del ricordo del *Dr. Barry*, una sorta di sogno nell'incubo, allucinazione nell'allucinazione che, come nel paradigma lynchiano, diventa sempre più irrazionale e rappresentazione dell'irrappresentabile (come la intendeva Deleuze, rappresentazione diretta del tempo). La sequenza mostra prima il ricordo dell'iniziazione di *Barry* in *Arboria*, fotografato con un bianco e nero estremo creato da un controluce digitale che restituisce un conflitto ancestrale tra la purezza del bianco e l'orrore del nero, poi il caos, l'eternità

---

<sup>120</sup>Letizia Proietti, *Lettere di Claude Monet*, 1974

terrificante del tempo contrapposta alla caducità dell'uomo. Ecco l'incarnazione dell'incubo, la nascita dell'uomo nuovo, nero puro.

Come scritto sopra, *Beyond the black rainbow* è puro cinema.

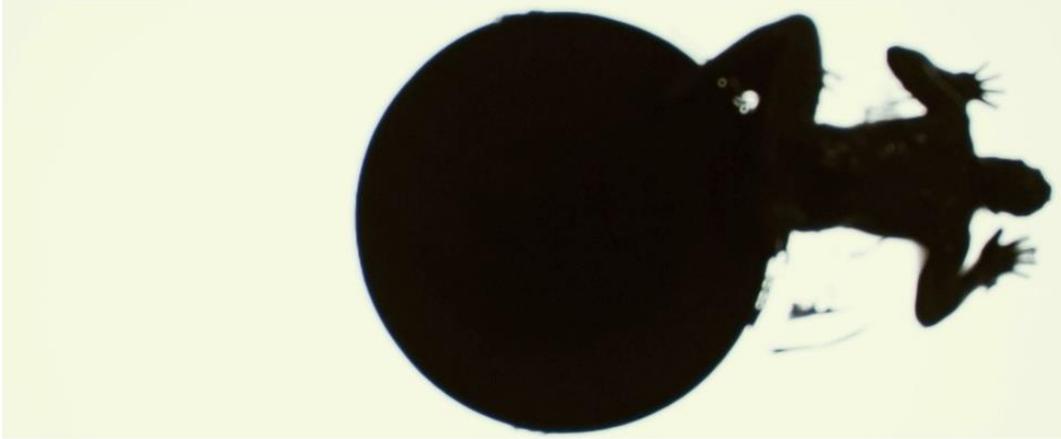


Figura 3.13: *Beyond the Black Rainbow*. Panor Cosmatos, 2010

*Mandy* (2018), l'ultimo lungometraggio di Cosmatos, prosegue nella contrapposizione tra allucinazioni, esplorate in una dimensione più intima. *Mandy e Red* vivono isolati in un paradiso artificiale, reso ancestrale da un cielo notturno digitale che contiene l'infinità dell'universo, il quale viene distrutto dalla seconda dimensione allucinatoria, esaltata da un costante rosso sangue, attualizzata in una setta guidata da un folle profeta di nome *Jeremiah* che vede in *Mandy* una luce, uno spirito "speciale". È proprio *Mandy* l'anello di congiunzione tra le due allucinazioni, nella prima come puro amore, nella seconda come possessione, come ossessione perché "se non sei separato da ciò che esiste, ciò che esiste è tuo"; è la figura femminile, come nel *Nosferatu* (2024) di Eggers, a far convergere le due allucinazioni. *Mandy* schernisce la virilità di *Jeremiah* che si vendica bruciandola viva, l'allucinazione nichilista e malvagia della setta divora, così, quella paradisiaca. Il personaggio di *Red* (Nicholas Cage) arrivato al "fondo del tunnel", avendo visto cosa c'è "dietro l'arcobaleno nero" (la morte della sua amata), entrerà negli spazi rossi qualsiasi, nell'allucinazione del sangue, fino a compiere una vendetta biblica. Il dolore della perdita (*Red*) cannibalizza il dolore del nichilismo (*Jeremiah*) perché l'amore, *Mandy*, esiste. Il digitale non viene solo utilizzato per enfatizzare la fotografia estrema e psichedelica, ma risulta fondamentale nella creazione di sequenze-tempo (simili a *Beyond the Black Rainbow*) costituite da pure impressioni, come quelle in cui *Mandy* appare in animazione 2D, o quando il volto di *Mandy* si fonde con quello di *Jeremiah*.

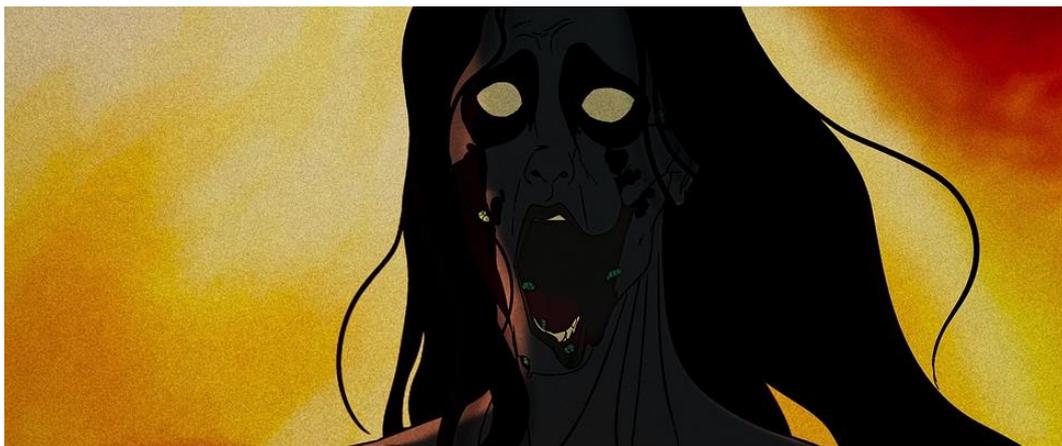


Figura 3.14: Uno dei frame in animazione 2D di Mandy. Panor Cosmatos, 2018

Se Cosmatos imposta la propria ricerca artistica verso impressioni pure, *dipingendo l'aria*, Leos Carax, nelle sue ultime due opere, *Holy Motors* (2012) e *Annette* (2021), si inserisce nel confine tra impressionismo e surrealismo. Risulta interessante notare che lo stesso Jullier, analizzando *Rosso Sangue* (1985) dello stesso Carax, individua caratteristiche dell'immagine-tempo che esulano dal film concerto: *Anna è sdraiata, immobile, su un divano; Alex fuma sulla soglia di una porta; è l'immagine diretta del tempo, l'isocronia tempo della storia/tempo della proiezione utilizzata per mostrare una non-azione, tipica della crisi dell'immagine-movimento*<sup>125</sup>. Se già in epoca postmoderna Leos Carax rioperava l'allentamento dei legami senso-motori, in *Holy Motors* vi è la totale rottura. *Holy Motors* è un'opera profondamente surreale, dove la narrazione è portata ai limiti dell'assurdo in una concatenazione irrazionale di *situazioni limite* costruite in *spazi qualsiasi* o singolari, come la sala della *motion capture*: pura *forma-girovagare*. Il film rappresenta o, meglio, mostra *la società dello spettacolo*<sup>126</sup>, un'allucinazione tecnocratica che ha rotto i legami psicomotori e ha costretto l'uomo a fare meno dell'identità, per sopravvivere nel gioco delle maschere. Un'allucinazione rotta solo in un momento, quando *Monsieur Oscar* incontra una donna che come lui viaggia in una di quelle limousine, e un altro sogno, questa volta vivo e che prende la forma del musical, sembra poter nascere. fino alla battuta stanca, che chiude il dialogo: "meglio se non ci incrociamo". La storia di un uomo che tra mille maschere non può esistere e, quindi, amare.

*Annette*, al contrario, parte dal sogno, espresso pienamente all'interno dei codici del genere musical: una storia d'amore perfetta tra due artisti di grande successo, *Henry* e *Ann*. Il loro amore (decantato attraverso una melodia ricorrente, "We love each other so much") è il movimento di mondo che costruisce, spesso digitalmente, gli ambienti fantastici e onirici in cui si svolge il primo atto. Poi nasce *Annette* quando il successo di *Henry* inizia a sfaldarsi, un presagio

<sup>125</sup> Jullier, *Il cinema postmoderno*, p 137

<sup>126</sup> Debord, *La società dello spettacolo*.

terrificante rimbomba nell'animo di *Ann*, l'incubo inizia formarsi e trionfa nell'omicidio di *Ann* da parte di *Henry*. La voce di *Ann*, il sogno trasformato in incubo che tormenterà in eterno *Henry*, passerà ad *Annette* che sarà sfruttata dal padre fino al finale in cui quest'ultimo viene arrestato e la bambina giura di non cantare più. Il sogno si è rotto: la canzone "We love each other so much" si trasforma nella terrificante frase finale di *Annette* "Tu non puoi più amare". Un aspetto peculiare del neoimpressionismo che vive in *Annette* è l'annullamento della metafora, espresso proprio nella messa in scena della bambina: una bambola, così come la vedono i genitori, animata in *stop motion*.



Figura 3.15: *Annette*. Leos Carax, 2021

Risulta importante sottolineare come le opere analizzate fino a questo punto esplorano il neoimpressionismo in schemi di codici di genere ben precisi, l'horror, la fantascienza e il musical, a riprova del fatto che la distinzione autore-genere è fuorviante e anacronistica.

Un altro autore importante che opera nel confine tra surrealismo e neoimpressionismo è Yorgos Lanthimos. L'impianto narrativo surrealista ha sempre contraddistinto le opere di Lanthimos, da *Dogtooth* (2009) al *Sacrificio del cervo sacro* (2017), attraverso la rottura di regole narrative fino all'esplicitarsi dell'assurdo, come nel momento in cui *Martin* spiega cosa succederà alla famiglia di Steven nel *Sacrificio del Cervo Sacro*. Tutte queste opere di Lanthimos sono, inoltre, come nel caso degli autori precedenti, puro onirismo: il sogno è accentuato ulteriormente nelle ultime due opere di Lanthimos, la già citata *Povere Creature* (2023) e *Kind of Kindness* (2024). *Povere Creature* è una struttura di sogni che danno vita a mondi qualsiasi che rispecchiano la crescita del personaggio di *Bella Baxter*, dal primo atto in bianco e nero fino alla costruzione *caligariana* (2.1.3) delle città di Lisbona e Parigi.

*Kind of Kindness* è un'opera divisa in tre sogni, in cui, come nel caso di *Povere Creature*, la metafora è totalmente annullata e l'assurdo ritorna come parodia della vita. Risulta, inoltre, interessante notare come l'estetica degli autori fin qui analizzati diverge completamente: la costruzione dei mondi di Lanthimos è chirurgica, kubrikiana, con movimenti di macchina di una velocità ipnotica e precisa e una composizione che ricerca il grandangolo e la simmetria, linguaggio che è totalmente diverso dall'espressionismo fotografico estremo di Panor Cosmatos.



Figura 3.16: *Kind of kindness*. Yorgos Lanthimos, 2024

Tornando al genere horror, molte sono le opere che negli ultimi anni hanno abbracciato la dimensione impressionista dell'incubo, spesso sfruttando le caratteristiche tipiche del *crystallo* del cinema moderno, contrapponendo realtà attualizzata e dimensione virtuale, come nel caso di *Last night in Soho* (2021) di Edgar Wright (realtà contemporanea contrapposto all'incubo degli anni '60 vissuto da *Sandie* interpretata da Anya Taylor-Joy) o *Dream Scenario* (2023) di Kristoffer Borgli (realtà quotidiana del professore interpretato da Nicholas Cage contrapposta alla realtà onirica condivisa da tutti in cui il professore diviene folle omicida).

Più propriamente neoimpressionisti risultano essere autori come i già citati Robert Eggers e Ari Aster, in quanto, in opere come *Beau ha paura* (2023) e *The Lighthouse* (2019), il carattere allucinatorio diviene totalizzante e cannibalizza la realtà. Il *crystallo* diviene puramente virtuale, i conflitti sono tra dimensioni oniriche opposte, come nella dialettica tra l'incubo costruito dalla madre di *Beau* e i sogni dello stesso (come nella sequenza del sogno indotto dal teatro). Se l'incubo che vive *Beau* sfrutta i caratteri surrealisti dell'assurdo nell'ottica della parodia della vita (come Lanthimos) quello vissuto dal protagonista (Robert Pattinson) in *The Lighthouse* è un incubo ancora più irrazionale, sepolto nei sensi della colpa della sua coscienza. L'incubo parte frenato per poi imprimersi sul mondo del faro, come un fiume inconscio che deve essere affrontato (un incubo trascendente, eterno, come *Nosferatu* e la madre di *Beau*). Il bianco e nero estremamente contrastato, bergmaniano, dipinge l'aria di questo incubo fino all'allucinazione

primordiale, emessa dalla luce magnetica di quel faro (il “black rainbow” di Eggers), in cui il protagonista viene inghiottito.



Figura 3.17: *The Lighthouse*. Robert Eggers, 2019

Tutti questi autori risultano perfettamente inscrivibili nel concetto di autorialità decentrata precedentemente illustrato in quanto sollecitano continuamente lo spettatore nella ricostruzione delle allucinazioni (come le opere di David Lynch).

Altre opere neoimpressioniste sono i film e le serie, già abbondantemente studiate, di Nicholas Winding Refn da *Solo Dio perdona* (2013) in poi e alcune opere recenti di registi che hanno costruito il terreno neoimpressionista insieme a Lynch negli anni'90, come *Solo gli amanti sopravvivono* (2013) di Jim Jarmusch o *L'uomo che uccise Don Chisciotte* (2018) di Terry Gilliam.

L'ultima opera che risulta fondamentale analizzare per comprendere la grandiosità e le potenzialità del neoimpressionismo è *Megalopolis* (2024) di Francis Ford Coppola: un'opera che ridefinisce gli standard autoriali nel genere della distopia fantascientifica. *Megalopolis* è un'allucinazione monumentale, dal carattere storico esplorato dalle falde di passato primordiale che *New Rome* rappresenta, una decadenza di significati, di motivazioni, di vita. Un architetto visionario, *Catilina*, vuole riscrivere i significati di questo mondo, combattere la decadenza con la bellezza, con l'utopia (che è esattamente quello che Coppola ha fatto per tutta la vita). L'utopia è il sogno da raggiungere per sconfiggere quello nichilista presente: un sogno dorato dipinto maestosamente dalla fotografia digitale e dalla regia visionaria di Coppola. L'utopia, come l'incubo nel caso dei film horror precedentemente descritti, è la dimensione onirica in cui le linee di forza, attive o passive, convergono inesorabilmente: perché alla bellezza non si può scappare, come non si può da *Nosferatu*. La sequenza del sogno di *Catilina*, in cui si mostra la scoperta del *Megalon* e il suicidio della moglie (l'arte che nasce dal dolore), è un perfetto esempio di sequenza-tempo (non a caso *Catilina* ha il potere di

manipolare il tempo) come nel caso delle opere di Cosmatos, anche se qua in una dimensione più intima, in cui si fondono sovrimpressioni, doppie esposizioni e riprese totalmente in CG. La chiusura sul volto del bambino rappresenta quanto *Megalopolis* sia un testamento autoriale, di vita, di Coppola, un autore che a più di ottant'anni è riuscito a comprendere la direzione del cinema contemporaneo e del futuro per costruirlo, sperando che gli autori di domani (il bambino finale per l'appunto) sapranno rendere il *Megalon* ancora più magico.



Figura 3.18: *Megalopolis*. Francis Ford Coppola, 2024

### 3.2.3 Le eccezioni analogiche

Ogni categoria classificatoria in ambito cinematografico, come già ampiamente dimostrato, non è da intendersi rigidamente. Ogni categorizzazione è, dunque, arbitraria e selezionata con lo scopo di definire le epoche in base alle correnti artistiche, ma le classificazioni non sono monolitiche. Le categorie cambiano, infatti, nel giro di pochi anni, fluttuano e si spargono all'interno dei codici di genere modificandoli irreversibilmente. Un'analisi enciclopedica sulle tendenze autoriali contemporanee costringerebbe a studiare gli innumerevoli generi, che corrispondono, a uno a uno, alla moltitudine di autori, singolarmente: ad ogni autore, dunque, corrisponderebbe uno specifico genere. Le eccezioni, quindi, non esistono o, meglio, esistono in rapporto alle semplificazioni che l'analisi per categorie impone.

Fatta questa precisazione, le eccezioni al Nuovo cinema digitale si riscontrano maggiormente sul piano tecnico, in quanto le tendenze di neoimpressionismo e di film-concerto si ritrovano anche in queste eccezioni. Le eccezioni del Nuovo cinema digitale sono circoscritte, quindi, all'uso dell'analogico al posto del digitale e non solo per l'uso della pellicola, ma anche perché escludono di netto il digitale in tutte le sue fasi (gli esempi che si faranno non fanno uso del *Digital Intermediate*).

Partendo dal film-concerto, l'autore più rappresentativo che rifiuta a priori il digitale e il *Digital Intermediate* è Christopher Nolan. A partire da *Interstellar* (2014), Nolan fa un uso massiccio della pellicola Imax 70 mm<sup>127</sup>, impersonificando pienamente la necessità di ricorrere ad un dispositivo *ad hoc* per la produzione e per la riproduzione, tipica istanza del film-concerto jullieriano. La narrazione di Nolan spesso esula dal territorio del film-concerto senza, però, abbandonare le caratteristiche identitarie di quest'ultimo: lo spettacolo come eterno presente e la partitura ritmica che eleva la dimensione sonora a *effetto bagno*. L'immagine sensazione è restituita pienamente in un montaggio che segue il linguaggio degli stacchi rapidi e invasivi, come nei flash particellari di *Oppenheimer* (2023), e il linguaggio del carrello in avanti, come nelle spettacolari sequenze in volo di *Dunkirk* (2017). Le opere di Nolan sono, prima di tutto, sinfonie: la natura visiva è sempre, visceralmente, connessa con quella sonora e il montaggio ritmico fra i suoni diegetici, come le esplosioni in *Dunkirk* e *Oppenheimer*, e le colonne sonore di Hans Zimmer costruisce un'intensità monotona crescente che è tirata costantemente al culmine, con l'illusione dello "Shepard Tone"<sup>128</sup>. Per creare questo spettacolo presente, Nolan rifiuta l'utilizzo di artefatti e del digitale: infatti, le possibilità permesse dal digitale di creare mondi, suoni e *situazioni qualsiasi* vengono sostituite dalle grandi competenze tecniche e artigianali che ricostruiscono, analogicamente, tali suoni e situazioni qualsiasi. Un esempio celebre è la natura analogica degli effetti particellari, dalla fabbricazione delle esplosioni alla costruzione microscopica delle particelle che le compongono, presenti in *Oppenheimer*. Tutti questi effetti sono stati girati in IMAX e 65mm<sup>129</sup>, usando macro-lenti per catturare i dettagli più fini delle reazioni: sostanze come inchiostro, polveri colorate, e olio su lastre trasparenti sono state mescolate per ottenere effetti simili a esplosioni cosmiche e reazioni atomiche

---

<sup>127</sup> *Interstellar* (2014) - *Specifiche tecniche* - *IMDb*, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt0816692/technical/>.

<sup>128</sup> un esempio di illusione uditiva che appare come un tono eternamente ascendente (o discendente). Matteo Malinverno, «The Shepard Tone: What It Is and How It Works», *Blog | Splice* (blog), 7 giugno 2022, <https://splice.com/blog/how-shepard-tone-works/>.

<sup>129</sup> *Oppenheimer* (2023) - *Specifiche tecniche* - *IMDb*, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt15398776/technical/>.



Figura 3.19: *Oppenheimer*. Christopher Nolan, 2023

Altro grande autore analogico nell'era digitale contemporanea è Paul Thomas Anderson, la cui filmografia si inserisce nei confini fluidi tra film-concerto e neoimpressionismo. Paul Thomas Anderson è uno dei pochi autori che, ad oggi, applica la *color correction* direttamente su pellicola, 35 mm nel caso di *Licorice Pizza* (2021)<sup>130</sup> e *Il filo nascosto* (2017)<sup>131</sup>, 70 mm nel caso di *The Master* (2012)<sup>132</sup>. Sin da *Boogie Nights* (1997), Paul Thomas Anderson ha pienamente esplorato le potenzialità dell'immagine sensazione, sfruttando il linguaggio del carrello in avanti (ad esempio nei piani sequenza in cui la camera segue i pattini di *Roller Girl*) e integrandolo ad una dimensione sonora immersiva e dominante (come nell'esplosione ne *Il petroliere* (2007), in cui il figlio del protagonista perderà l'udito). Già nel *Petroliere* si assiste, tuttavia, al sorgere di alcune istanze tipiche del neoimpressionismo, con l'allentamento dei legami senso-motori (dovuto, in parte, proprio all'incidente) nel personaggio del figlio e, in modo specularmente opposto, in quello dell'avidio petroliere: se il primo si fa veggente delle situazioni limite staccandosi dall'influenza del padre, il secondo si fa personificazione di un nichilismo cruento e crudele. In *The Master* e in *Vizio di forma* (2014) questa convivenza di tendenze autoriali diverse si accentua ulteriormente. Questo è evidente soprattutto in *Vizio di forma*, dove il ritmo ipnotico si fonde con la forma-girovagare psichedelica del protagonista interpretato da Joaquin Phoenix, a metà tra i riferimenti di Gilliam e dei fratelli Coen, all'interno dei mondi qualsiasi della sua mente. Come Alex Garland, per

---

<sup>130</sup> *Licorice Pizza* (2021) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt11271038/technical/>.

<sup>131</sup> *Il filo nascosto* (2017) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt5776858/technical/>.

<sup>132</sup> *The Master* (2012) - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt1560747/technical/>.

motivi diversi, Paul Thomas Anderson è, dunque, uno di quegli autori di confine, poco categorizzabili, ma comunque punti di riferimento artistici della nostra epoca. *Licorice Pizza*, ultima opera di Paul Thomas Anderson, conferma quanto appena sostenuto, inserendosi perfettamente tra le due tendenze: alle caratteristiche tipiche dell'immagine sensazione, dichiarate fin dal primo, magnetico piano-sequenza, si aggiungono, infatti, quelle dell'immagine-tempo, sostenute dalla forma girovagare dei due protagonisti e il loro muoversi nel tempo, fino all'incontro finale, un incontro non spaziale, ma trascendente.

La corsa opposta dei due è per incontrarsi nello stesso momento e non nello stesso luogo come nelle opere di Wong Kar-Wai.



Figura 3.20: *Licorice Pizza*. Paul Thomas Anderson, 2021

Un esempio di opera totalmente analogica, inscrivibile alla tendenza del neoimpressionismo, è la serie italiana *Dostoevskij* (2024) creata e diretta dai fratelli D'Innocenzo, unici autori oggi, in Italia, a operare in questa tendenza artistica. *Dostoevskij* è girata interamente in 16mm, con un ARRIFLEX SR III<sup>133</sup>, senza *color correction* digitale e *Digital Intermediate*: questa scelta permette di creare un'atmosfera sporca, nauseante e unica, molto distante dallo sporco dei primi anni di digitale. La texture analogica del 16 mm non ricerca per niente il ritorno alla traccia ma restituisce la nausea dell'aria, sputata dai getti di vomito di *Enzo Vitello* nella prima scena del film, un'operazione simile all'"aria dipinta" da Cosmatos nelle sue opere (rimane dunque il *Kino Brush* (2.1.3) seppur analogico). *Dostoevskij* è un'opera che parte dal vomito e finisce nel terrore: un incubo che *Vitello* vive dal giorno della nascita di sua figlia, dal momento in cui si è reso conto di essere un pedofilo. Ecco perché il protagonista riesce a comprendere profondamente *Dostoevskij* che gli parla con i suoi omicidi. L'incubo che *Vitello* ha dovuto affrontare, infatti, gli ha frantumato la vita, i sentimenti, i rapporti

---

<sup>133</sup> *Dostoevskij (Serie TV 2024-)* - *Specifiche tecniche* - IMDb, consultato 3 marzo 2025, <https://www.imdb.com/title/tt12005620/technical/>.

sociali fino a diventare movimento di mondo impresso in quei 16 mm. È proprio la pedofilia del protagonista, infatti, ha creato le impressioni del mondo che i fratelli D'Innocenzo costruiscono. *Vitello* non vive, l'allentamento dei legami senso-motori è evidente nella recitazione antiespressiva e si costruisce negli *spazi qualsiasi* quali la caserma, la casa di *Vitello* e persino il bar dell'autogrill in cui l'amico di *Vitello*, *Antonio*, si ferma a mangiare un panino. Tutto è parte dell'incubo di *Vitello*, che è l'incubo della vita descritto da *Dostoevskij* nelle sue lettere: ecco che *Vitello* diventa veggente perché segue le tracce e i concetti di *Dostoevskij*, fino a incarnarlo perché diventare un essere umano, per un pedofilo, è impossibile. Straordinaria e poetica l'inquadratura finale che spezza l'incubo in cui *Vitello*, divenuto *Dostoevskij*, si è perso: la figlia e l'amica lo cercano, credendolo morto, nel fiume. Non per amore, forse neanche per nostalgia, ma lo cercano, nel tempo e nell'acqua (dove l'amato cercava il volto dell'amata nell'*Atalante* di Jean Vigo (2.1.2)). *Dostoevskij* è l'incubo impressionista di una vita impossibile ma, in quell'inquadratura finale, si dissolvono tutta la pesantezza e tutta la nausea accumulata.



Figura 3.21 *Dostoevskij*, Damiano e Fabio D'Innocenzo, 2024

## Capitolo 4

### Indagine pratica: *Eclipse*

Nel seguente capitolo si analizzerà, nel dettaglio, l'ideazione e la produzione del cortometraggio *Eclipse*, scritto, diretto e prodotto dal sottoscritto e Andrea D'Eredità. Il corto si propone l'obiettivo concreto di sperimentare le nuove istanze dell'immagine digitale descritte nell'indagine teorica. L'opera nasce, infatti, dalla convinzione che il "genere", con i suoi codici, rappresenti il terreno di ricerca necessario per veicolare quelli propriamente autoriali, come il neoimpressionismo ha insegnato. *Eclipse* vuole, dunque, essere un'opera autoriale, in cui vivono le dimensioni soggettive e identitarie generate dalle necessità espressive dei due autori, ma "decentrata". Il corto rifiuta, quindi, l'idea di un'autorialità statica e chiusa, inserendosi nei discorsi ampi sui codici di genere preesistenti. *Eclipse* si propone di essere un esempio di breve durata, low-budget, di ciò che è il neoimpressionismo: un sogno surrealista in cui le falde di un passato primordiale convergono in immagine sogno su un presente insostenibile. L'opera sperimenta il neoimpressionismo grazie alla consapevolezza tecnica e alla sua applicazione digitale che ha permesso, dunque, la creazione e la caratterizzazione del *mondo qualsiasi* fantascientifico in cui si svolge la narrazione.

Lo studio si concentrerà, in prima battuta, sulla fase di concepting, di definizione del worldbuilding e di scrittura per poi sviscerare, scena per scena, le decisioni registiche ed estetiche dell'opera finita.

## 4.1 *Eclipse*: il concept

*Eclipse* nasce dalla profonda consapevolezza, condivisa tra i due autori, delle mutazioni ontologiche, teoriche e tecniche, che hanno contribuito a ridefinire il ruolo dell'immagine: un'evoluzione, che come dimostrato, coerentemente con quanto successo in epoca moderna, si origina dall'allentamento dei legami senso-motori, dalla crisi dell'immagine-azione e dall'uso dell'estetica digitale in tutte le sue forme. La necessità autoriale è, dunque, quella di costruire un universo narrativo che rispecchi queste mutazioni intrinseche ai codici del cinema, per poi ampliarle e rappresentarle sotto i nostri codici d'autore. Tale necessità non è congenita, solo, al progetto *Eclipse* ma rispecchia una continuità di tematiche e di esigenze artistiche presenti, anche, nei nostri cortometraggi precedenti: *Un ragazzo di nome Sue* e *Dubbio nel buio* per quanta riguarda Andrea D'Eredità, *XVI Barre* e *Jouhatsu* per il sottoscritto. Tutte queste opere prendono forma, forse inconsciamente, dall'allentamento dei legami senso-motori, da una rottura spirituale che ha trascinato i protagonisti in una realtà nichilista, in un incubo: una rottura che viene rappresentata dalla reclusione volontaria del protagonista di *Jouhatsu*, o della forma-girovagare per vendetta, come nel caso del *Ragazzo di nome Sue* e *Dubbio nel buio*. *Eclipse* si inserisce dunque, perfettamente, nel nostro background artistico e i punti in comune tra le opere divengono, qui, i punti chiave su cui costruire l'universo diegetico. Alla rappresentazione della rottura dei legami senso-motori si aggiunge, poi, il desiderio condiviso di affrontare il genere della fantascienza, nelle sue diramazioni più moderne, quelle della distopia surrealista ed espressionista. *Eclipse*, infatti, si propone l'obiettivo di sperimentare, sia in termini fotografici che di messa in scena, l'estetica espressiva tipica del neoimpressionismo, volta a rappresentare i colori come impressioni o movimenti di mondo, secondo la formula godardiana "non è rosso ma è sangue". In ultima istanza, *Eclipse* rappresenta una scommessa: la visione narrativa e l'uso consapevole delle tecniche di produzione e postproduzione digitale odierne possono soppesare le limitazioni economiche e costruire un'opera autoriale ambiziosa?

### 4.1.1 La scelta del genere

*Eclipse* racconta di una storia d'amore impossibile e invivibile, generata in un mondo in cui i legami senso-motori si sono irrimediabilmente allentati, distruggendo ogni azione, ogni reazione e ogni situazione umana. I personaggi non possono che abbandonarsi ad una forma-girovagare in cui non gli rimane altro che provare a "vedere". Il protagonista è, infatti, un fotografo che per "vedere" deve fotografare, cristallizzare: le prime parole pronunciate dal protagonista, sentite in ripetizione, non a caso, sono "tu non hai visto niente".

Il conflitto risulta, quindi, classicamente moderno e non caratterizzato a priori dal genere: è il *MacGuffin*<sup>134</sup> che ne costituisce le premesse fantascientifiche. L'espedito narrativo su cui si costruisce l'universo è il seguente: il riscaldamento globale ha costretto l'uomo a filtrare la luce del sole, oscurando quest'ultimo e rendendo il mondo in bianco e nero. Il *MacGuffin* costituisce il punto chiave su cui impostare il worldbuilding di genere, fondato su due premesse autoriali:

- L'impianto estetico e la sua sperimentazione: la volontà autoriale è quella di creare un conflitto estetico primordiale ed eterno tra gli esterni e gli interni, tra luce naturale e luce artificiale. La luce naturale desatura e divide il mondo in un binomio bianco-nero freddo e disumano, la luce artificiale è, al contrario, iper-espessiva contraddistinta da luci al neon, colori caldi e molto saturi. Questa caratterizzazione parte dal desiderio, propriamente neoimpressionista, di rendere la luce e i colori veri e propri *movimenti di mondo* su cui costruire i significati e le motivazioni dei personaggi.
- L'annullamento della metafora: come già definito per il neoimpressionismo, il "come se", il rimando di significati, viene annullato col fine di mostrarli direttamente. *Eclipse* è, dunque, un'allucinazione, un mondo onirico distopico costruito sugli *spazi qualsiasi* che contraddistinguono la *forma girovagare*, come la discoteca o la casa del fotografo. Il mondo non è "come se" fosse in bianco e nero, il mondo è in bianco e nero. L'annullamento della metafora è reso plausibile e convincente solo con l'uso della fantascienza.

L'utilizzo dell'espedito narrativo fantascientifico risulta, quindi, decisivo per ridurre le limitazioni in termini di plausibilità e di coerenza interna. Il genere è, dunque, l'esplicitarsi del sogno neoimpressionista e permette la costruzione di immagini-tempo che si riflettono in scelte di messa in scena, che hanno lo scopo di formare impressioni pure. Così ogni spazio, interno ed esterno, è parte dello stesso sogno distopico, in cui le impressioni, gli *spazi qualsiasi*, costruiscono significati a partire dalla propria messa in scena.

---

<sup>134</sup> «MacGuffin», qualcosa nel film che muove la storia senza essere importante di per sé. È il pretesto narrativo: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/macguffin>.

## 4.1.2 Il soggetto

Il soggetto prende forma dalla scrittura della scena finale, la quale è liberamente ispirata al romanzo giapponese *Lo squalificato*<sup>135</sup> (1948) di Osamu Dazai nel quale il protagonista, per l'appunto “lo squalificato”, e una donna, conosciuta poco prima, decidono di suicidarsi insieme, ma dopo il gesto fatale di lei il protagonista sopravvive, forse per codardia, forse per fortuna o forse per scelta. Il romanzo risulta essere un perfetto esempio di narrazione che prosegue per fuga e ricerca in ottica della forma-girovagare tra gli *spazi qualsiasi* come le case delle sue amanti, gli esterni innevati o i club notturni.



Figura 4.1: Il viaggio verso il suicidio nel primo episodio di Aoi Bungaku, serie ispirata a “Lo squalificato” di Osamu Dazai

Nel secondo atto di *Eclipse*, il *Fotografo* e una donna conosciuta poco prima decidono di “farla finita insieme” convinti che, in questo *mondo terribile*, non ci sia più niente da vedere. Nel finale il protagonista scatta un’ultima foto, nel momento del suicidio di *Lei*, e finalmente “vede”. La promessa è infranta. L’uomo si salva, ma da solo.

Definito il finale, si sono costruiti le motivazioni, il background e i desideri dei due protagonisti: la ricerca ossessiva di una *situazione ottica pura*, della “vita negli occhi dei morti”, da parte del *Fotografo* e il nichilismo opprimente, nostalgico, di una realtà ormai sfuggita e non più vivibile, da parte di *Lei*. L’integrazione tra la psicologia dei personaggi principali, il *Fotografo* e *Lei*, ed il worldbuilding di genere, costituito dalle premesse autoriali ed estetiche definite precedentemente (4.1.1), va a costruire il soggetto di *Eclipse*.

<sup>135</sup> «Lo squalificato : Dazai, Osamu, Bonsanti, Marcella: Amazon.it: Libri», consultato 29 marzo 2025, <https://www.amazon.it/Lo-squalificato-Osamu-Dazai/dp/8867234420>.

*Bianco e nero. La camera è inghiottita in un bianco cenere. Lentamente indietreggia fino a delimitare i confini del sole. Poi il nero. Un' esplosione che collassa in una distesa gigantesca di nubi scure, in cui il bianco del sole sembra perdersi.*

Un pazzo, in un vicolo viscido contornato da corpi umani schiacciati al suolo, idolatra l'oscurità dominante.  
Un fotografo cerca di catturare il volto del vagabondo. Poi alza lo sguardo.  
Un uomo, sulla cima di un enorme grattacielo, si sporge dal cornicione.  
Il fotografo lo fissa. Immobile. Poi scatta tre foto: l'uomo che si lancia, il corpo a mezz'aria e il suo cadavere infranto sulla strada.

*A colori.* La musica techno scandisce il lampeggio delle luci al neon in una discoteca. Il fotografo, tra la massa che si dimena, cattura la situazione: alcuni stanno fumando da una boccia a vapore e lì l'uomo vede una donna. Una bellezza stanca, fuori posto. La donna sta fumando. Occhi tristi. L'uomo la guarda dalle foto. Cerca di isolarla nelle sue inquadrature mentre ci si avvicina. Lei alza lo sguardo e lo vede.

Schermo nero.  
La donna rompe il silenzio. "C'è qualcosa di terribile in questo mondo".

Casa del fotografo. Stanza da letto. Lui è sdraiato sul letto. Lei sul davanzale vicino alla finestra che riflette quel mondo in bianco e nero.  
La stanza è piena di foto. Lei lo nota. Ne guarda qualcuna. Ne resta rapita.  
"Voglio riuscire a trovare uno spiraglio di vita negli occhi di un morto".  
"Come sono gli occhi di morto?".

*Figura 4.2: prima pagina del soggetto di Eclipse*

Lui l'accompagna in una stanza con le pareti riempite di foto di cadaveri. La donna è affascinata dagli occhi. Dalla sensazione di sollievo che sembrano provare i cadaveri. In un attimo un unico pensiero sembra dominarle in testa. Far parte di quelle foto. "Voglio morire con te. Voglio essere la tua ultima foto."

I due amanti, seduti in metropolitana, attraversano il mondo in bianco e nero. Lei cerca lo sguardo di lui. Lui fissa il vuoto.

Cima del grattacielo. I due si guardano per un attimo. Lei fa un passo in avanti. Si avvicina al cornicione. Si sporge. Si gira. Lui fa per mettersi in posizione. Cerca l'inquadratura perfetta. Lei accenna un sorriso. Poi lo storce.

"Non guardarla".

Si lascia cadere all'indietro. L'uomo scatta la foto.

Fa un passo in avanti. Si avvicina al cornicione. Guarda in basso. Respira. Ma quel pensiero non se ne va. Non può andarsene. Deve vedere gli occhi di lei. Prende la macchina e vede la foto. Ora

---

---

2.

non si può più buttare.

Stanza delle foto. La camera si avvicina lentamente alla parete dei cadaveri. C'è solo una foto. Fissata al centro. L'ultimo sguardo della vita della donna. Ecco lo spiraglio di vita.

*Figura 4.3, seconda pagina del soggetto di Eclipse*

Già nel soggetto vengono definiti gli *spazi qualsiasi* interni, la discoteca e la casa del fotografo, che non sono determinati da una contestualizzazione spazio-temporale, ma risultano, perfettamente, singolari: *uno spazio qualsiasi è uno spazio che ha perduto la sua omogeneità, cioè il principio dei suoi rapporti metrici o la connessione delle proprie parti, cosicché i raccordi possono farsi in modi infiniti*<sup>136</sup>. È lo spazio instabile di congiunzione virtuale in cui si forma il *crystallo*, la "realtà altra" e in cui emergono le falde di passato: nella discoteca, infatti, il *Fotografo* e *Lei* si incontreranno per la prima volta e nella casa, nella stanza delle fotografie, i due decideranno di morire insieme.

---

<sup>136</sup> Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema*, p 137

### 4.1.3 I principali riferimenti

Come già analizzato per il neoimpressionismo all'interno dell'indagine teorica, nel cinema contemporaneo è necessario rigettare il concetto di autorialità chiusa per adottare un approccio “decentrato”: *Eclipse* è un'opera che si inserisce nei discorsi di genere preesistenti con l'obiettivo di integrarne quelli strettamente autoriali perché *l'arte è una fonte di vita, non una cosa morta, non si tratta di riprodurre la realtà, ma di trasformarla in modo da far emergere nuovi significati* (3.1.2). Le reference sono state, dunque, fondamentali per la realizzazione di *Eclipse*, sia da un lato prettamente tecnico che narrativo.

Il riferimento narrativo più importante risulta essere *Civil War* (2024) di Alex Garland, opera che racconta la storia di una troupe di fotografi che si ritrovano a seguire i conflitti civili americani in un futuro distopico. L'ambizione e le motivazioni del *Fotografo* di *Eclipse* hanno dei punti in continuità con l'ossessione dello scatto perfetto, della cristallizzazione del momento decisivo, presente nella psicologia delle due reporter protagoniste di *Civil War*. Tuttavia, l'analogia più importante la si ritrova nella rappresentazione del conflitto di due realtà, il reale (mondo diegetico) e la realtà immortalata delle fotografie, che si risolve nella struttura a cristallo, in questo caso illusorio, inattuizzabile (come anche la realtà dei dipinti in *Too old to die young* (2019) di Refn<sup>137</sup>). Infatti, la realtà delle fotografie, a differenza dell'immagine-sogno, non si concretizza, rimane cristallizzata e non vivibile: così *Jessie* fotografa la morte di *Lee* piuttosto che salvarla in *Civil War*, come il *Fotografo* cerca lo scatto perfetto della morte di *Lei* in *Eclipse*.

*Civil war* rappresenta inoltre, con *La jetée* (1962) di Chris Marker, il principale riferimento per la composizione delle fotografie e per il trattamento in montaggio dell'alternanza fra reale e fotografie scattate, con il relativo cambio di formato: come già analizzato (3.2.1), in *Civil war* le fotografie interrompono il ritmo serrato tipico del film-concerto, creando un conflitto perenne tra movimento e staticità. In *Eclipse*, nonostante il montaggio del reale sia più disteso, se ne fa un uso simile.

---

<sup>137</sup> LAURA CALVO GENS, SERGIO MEIJIDE CASAS “Post television brushstrokes , Twin Peaks: The Return and Too old to die young from the perspective of “pictorial time””, 2022



Figura 4.4: *La jeteé*. Chris Marker, 1962



Figura 4.5: *Civil War*. Alex Garland, 2024

Per la costruzione scenografica e fotografica degli *spazi qualsiasi* interni è stato fondamentale lo studio accurato delle tendenze estetiche dominanti del Nuovo cinema digitale e, in particolare, del neoimpressionismo.

Per la stanza delle foto a casa del *Fotografo* e per la discoteca i riferimenti principali risultano essere i mondi neon-noir surreali di N.W.Refn, in particolare *Only God Forgives* (2013) e le due serie televisive *Too old to die young* (2019) e *Copenhagen Cowboy* (2023). Il nostro desiderio era quello di costruire la rottura dei legami senso motori utilizzando un numero essenziale di inquadrature, rompendo il linguaggio del montaggio asfissiante del film-concerto, e una

fotografia ultra-espressiva. Per adottare tale approccio estetico risulta fondamentale elevare l'immagine da semplicemente colorata a immagine-colore, come scrive Deleuze: *l'immagine-colore non si rapporta a questo o quell'altro oggetto, ma assorbe tutto ciò che può, il colore è quindi l'affetto stesso, cioè la congiunzione virtuale di tutti gli oggetti che capta*. I colori devono quindi assorbire, non soltanto lo spettatore, ma gli stessi personaggi e situazioni. In questo senso, si sono utilizzati il rosso dei neon della stanza delle foto del protagonista e il rosso-viola dei neon in discoteca: colori che assorbono i legami senso-motori, come nelle opere di Refn.



Figura 4.6: intro della quinta puntata di *Copenhagen Cowboy*. N.W.Refn, 2023

Per la camera da letto, in cui si assiste al primo dialogo fra il *Fotografo* e *Lei*, la reference estetica principale risulta essere la settima puntata della serie Netflix *Cabinet of Curiosities* (2022), intitolata *La visita* e diretta da Panor Cosmatos. L'approccio artistico che si è adottato, quindi, è quello tipico neoimpressionista, con il desiderio di “dipingere l'aria” che i protagonisti respirano. L'opera di Cosmatos si costruisce a partire dalla sua scenografia e dalla sua fotografia ipnotica, dominata dai toni caldi emessi da globi arancioni, potenziati con il *glow* e i *flare* digitali, che assorbono i personaggi, i dialoghi e le situazioni. Il nostro obiettivo era costruire un sole artificiale all'interno della stanza che rendesse l'estetica dominante ed “assorbente” dei cerchi emissivi dell'opera di Cosmatos, col fine di costruire uno *spazio qualsiasi* eterno in cui si aprono le falde di passato di *Lei*.



Figura 4.7: La visita. Panor Cosmatos, 2022

Per l'estetica esterna, desaturata, l'obiettivo era rendere il bianco e nero particolarmente contrastato, con una luce del sole bianchissima, che disumanizza gli occhi e il tono della pelle dei personaggi. La forma-girovagare negli esterni del fotografo è quindi dominata da una luce solare che gli assorbe i dettagli del viso, rendendolo alieno. La fotografia distrugge i tratti umani dei personaggi: la reference principale per il bianco e nero è la caratterizzazione estetica del pianeta degli *Arkonnen* nel *Dune-Parte 2* di Denis Villeneuve. Il direttore della fotografia, Greig Fraser, ha usato una telecamera digitale (una Arri Alexa Monochrome) modificata per catturare la luce infrarossa<sup>138</sup>, che reagisce in modo completamente diverso rispetto alla luce visibile. In *Eclipse*, invece, il tono fotografico è stato ottenuto con manipolazione delle singole correnti RGB del bianco e nero in fase di *color grading*.



Figura 4.8: *Dune- Parte 2.*, Denis Villeneuve, 2024

---

<sup>138</sup> *Dune - Parte due (2024) - Specifiche tecniche - IMDb*, <https://www.imdb.com/title/tt15239678/technical/>.

#### 4.1.4 La sceneggiatura

Definito il soggetto, l'obiettivo è stato quello di individuare le *situazioni limite* in cui il *Fotografo* si ritrova a girovagare per ricercare quella scintilla di vita: un luogo di incontro per chi decide di uccidersi, il tetto con la strada subito sottostante, e un luogo di evasione, la discoteca. Il protagonista deve, quindi, affrontare due rifiuti diversi della vita, due forme di nichilismo passivo che dominano la realtà distopica senza sole: il suicidio e la perdizione, scelte che rifiutano la ricerca. Successivamente si è passati a definire l'evoluzione e l'inevitabile conclusione del rapporto tra il *Fotografo* e *Lei*, basandosi sulle motivazioni e i background costruiti in precedenza. I dialoghi sono ridotti all'osso e concentrati nelle scene a casa del *Fotografo*, coerentemente con i riferimenti neoimpressionisti: l'allentamento dei legami senso-motori comporta, infatti, la sfiducia della parola. Tale impostazione dei dialoghi ha permesso di rendere la recitazione l'equivalente di una scrittura austera, una recitazione spoglia fino all'ascesi, come nelle opere di Refn e come nel tardo, o post, neorealismo come scritto da Bazin<sup>139</sup>.

Di seguito, nelle prossime pagine, la stesura finale della sceneggiatura di *Eclipse*, scritta dal sottoscritto e Andrea D'Eredità.

---

<sup>139</sup> Bazin, *Che cosa è il cinema?*, p 315. Il neorealismo, secondo Bazin, è il movimento artistico che fa scomparire l'attore drammatico e, più in generale, il melodramma.

ECLIPSE

Scritto da

Alberto Nicco & Andrea D'Eredità

Email: albertonicco5@gmail.com, andreaderedita@gmail.com  
Phone Number: 3914915298, 3203336372

*Figura 4.9: Title Page Script, Eclipse*

**SCENA 1. INTERNO DEL SOLE. ESTERNO. GIORNO.**

*Bianco e nero.*

Schermo bianco. *Un bianco denso che la m.d.p, indietreggiando, fende lentamente.* Delle voci rompono il silenzio.

GIORNALISTA RADIO (V.O.)  
(riprodotta da una radio)  
Sono stati raggiunti i 67 gradi... Nelle ultime 48 ore si sono registrati circa 2 milioni di decessi per ustioni gravi...

UOMO DISPERATO (V.O.)  
Il sole sta bruciando il mondo... Non c'è nient'altro che fuoco...

*La m.d.p indietreggia ancora "uscendo" dal sole.* Il bianco viene via via sporcato da nubi nere che si avvicinano al centro del sole.

PORTAVOCE ONU (V.O.)  
(riprodotta da una TV)  
Abbiamo radunato i migliori scienziati per l'Operazione Eclipse... L'obiettivo è di oscurare il sole per riportare temperature vivibili...

DONNA DISPERATA (V.O.)  
Siamo finiti... Questa è la fine.

Le nubi perforano progressivamente il sole, le particelle gassose, nero pece, iniziano a divorare il bianco.

PORTAVOCE ONU (V.O.)  
(riprodotta da una TV)  
Il dispositivo è pronto. Oggi potrebbe essere il giorno più importante della storia...

SUSSURRO #2 (V.O.)  
Non è rimasto più nulla. Siamo diventati nulla.

Un secondo strato di nubi, più dense, più fitte, sembra creare un involucro "vivo" attorno alla palla gassosa. La camera continua a indietreggiare.

FUNZIONARIO ONU (V.O.)  
(riprodotta da una TV)  
Il lancio è riuscito! Oggi l'uomo torna a vivere.

SUSSURRO #3 (V.O.)  
Siamo stati abbandonati. Dobbiamo morire.

Il bianco, ora, è quasi del tutto soppresso.

**SCENA 2. STRADA SOTTO IL GRATTACIELO. ESTERNO. GIORNO.**

*Bianco e nero.*

Figura 4.10: Pagina 1 Script, Eclipse

Una distesa di cadaveri costeggia le rovine di una strada sudicia e dimenticata.

IL VAGABONDO(72), deprestando i cadaveri dei vestiti e dei loro beni rimasti, si fa strada tra le macerie e tra i rifiuti.

MONTAGE

\* --CLICK! Una foto mostra il Vagabondo nell'atto.

\* --CLICK! L'uomo si accorge di qualcuno dietro di lui che lo sta fotografando mentre toglie, incurante, le scarpe da uno dei corpi.

FINE MONTAGE

IL FOTOGRAFO(28) guarda il Vagabondo dalla sua macchina fotografica. Poi alza lo sguardo.

IL SUICIDA (45), è in cima al grattacielo, pronto a sporgersi dal cornicione. Guarda in basso e vede il Fotografo.

I due si guardano negli occhi. Poi il Fotografo prende la macchina in mano e sistema l'inquadratura. Sa già quello che sta per accadere.

MONTAGE

\* --CLICK! La prima foto mostra il Suicida in procinto di buttarsi.

\* --CLICK! La seconda foto mostra l'uomo a mezz'aria.

\* --CLICK! L'ultima foto mostra l'uomo schiantato sulla strada. Immerso nel suo sangue, circondato da frammenti di materia grigia.

FINE MONTAGE

**SCENA 3. DISCOTECA. INTERNO. GIORNO.**

*A colori.*

Un enorme pista da ballo scandita da file di pilastri crepati. Delle barre di luce al neon attaccate alle pareti, a intermittenza, colorano la pista.

Il Fotografo cammina lentamente verso la folla che balla al ritmo di una musica techno dove i bassi sembrano bombardare le fondamenta della struttura stessa.

Figura 4.11: Pagina 2 Script, Eclipse

L'uomo si fa strada tra i fasci di luce violacei e rossastri, che lampeggiano a ritmo di musica illuminando alternativamente i volti pieni di buchi, riempiti di inchiostro che si deformano seguendo il rumore sputato dalle casse.

**MONTAGE**

\* --CLICK! L'uomo inizia a fotografare gli individui. Le istantanee catturano attimi escludendoli dal tempo, fermando la musica.

\* --CLICK! Un uomo viene ripreso nella sua angoscia. Senza musica il suo corpo sembra comporre un grido disperato.

\* --CLICK! Una donna, una bellezza consumata, ingoia una pasticca. Un uomo si tatua seduto su dei divanetti.

\* --CLICK! Un uomo e una donna si baciano. Un bacio scandito dal rosso singhiozzato delle luci.

**FINE MONTAGE**

Degli individui, in una zona leggermente isolata, fumano del vapore rosa contenuto in una boccia enorme, al centro di un tavolo che fa da sostegno ad un grande divano viola e baroccamente decorato.

Il Fotografo si ferma. Guarda le ultime foto dalla macchina, come se qualcosa l'avesse colpito: un fascio di luce sembra provenire da dietro il divano; LEI(25), una donna, al centro, guarda di lato. Triste. Fuori posto. Due uomini al suo fianco fumano dalla boccia rosa.

L'uomo si avvicina al divano continuando a fotografarla. Deve avvicinarsi al suo volto.

--CLICK!L'uomo scatta il primo piano frontale della donna. La donna guarda verso l'obbiettivo. I due sguardi si incrociano.

**SCENA 4. INTERNO DEL SOLE. ESTERNO. GIORNO.**

*M.d.p "dentro" al sole come Scena 1.*

Bianco e nero.

LEI (V.O.)  
C'è qualcosa di terribile in questo mondo.

Figura 4.12: Pagina 3 Script, Eclipse

**SCENA 5. APPARTAMENTO DEL FOTOGRAFO (CAMERA DA LETTO).  
INTERNO. GIORNO.**

*A colori.*

Lei è seduta sul davanzale di fronte ad una finestra da cui filtra la luce solare dall'esterno. Guarda gli enormi palazzi grigi fuori dalla finestra. Metà volto in bianco e nero, metà illuminato da una grande fonte di luce arancione, circolare, attaccata alla parete centrale della stanza.

Il Fotografo è sdraiato sul letto. Fuma, guarda il soffitto.

L'intera stanza li separa.

Le pareti sono decorate con alcuni scatti del fotografo, divisi per sezioni illuminate da luci blu poste sopra a esse.

LEI

Quando c'era il sole tutto sembrava autentico. Ma loro l'avevano già capito. Li riconoscevi. Erano maledetti. C'era sempre un'ombra lì a seguirli, come se il sole li rivelasse. Mio padre era così. Aveva la morte negli occhi. Ora la vedo in tutti. Mi sono resa conto che il sole non rivelava loro. Nascondeva noi. Cosa ci rimane?

Il Fotografo fa cadere la cenere sul suo petto nudo.

FOTOGRAFO

Lo cerco da tutta la vita.  
(fa un tiro di sigaretta)  
Cerco negli occhi dei morti.

Lei smette di guardare fuori. Si gira e per la prima volta guarda il Fotografo.

LEI

Cosa c'è negli occhi di un morto?

**SCENA 6. APPARTAMENTO DEL FOTOGRAFO (STANZA DELLE FOTO).  
INTERNO. GIORNO.**

Una stanza dominata da una luce rossa, sommersa da fotografie e camere, filtri luce e stativi, obbiettivi e teli.

Una parete illuminata di rosso è riempita con foto di cadaveri disposte, con precisione, in colonna.

Figura 4.13: Pagina 4 Script, Eclipse

La donna è di fronte alla parete. Guarda gli ultimi istanti di vita rubati dagli scatti del fotografo. Una distesa enorme di corpi morti la guarda. L'uomo è seduto su una poltrona distante dalla parete.

FOTOGRAFO  
Sopravviviamo in un incubo. Loro  
invece l'hanno vinto. Ecco ciò che  
ci rimane. Tu cosa vedi?

Lei fa un passo verso la parete, come per guardare meglio le foto. Come per entrarci. Attimo.

LEI  
(immersa negli scatti)  
Sollievo.

Il Fotografo accenna un sorriso.

FOTOGRAFO  
Nessun istinto di conservarsi. La  
profonda consapevolezza che quello  
è il loro scopo.

Lei rimane immobile, come ipnotizzata dagli sguardi senza vita che la circondano. In estasi.

LEI  
È bellissimo.

FOTOGRAFO  
Ho passato giorni interi a  
fotografare corpi morti per cercare  
qualcos'altro. Ho visto solo la  
liberazione.

Lei distoglie per un attimo gli occhi dalla parete. Cerca gli occhi di lui.

LEI  
Non c'è altro?

LUI  
Non c'è niente.

**SCENA 7. INTERNO DEL SOLE. ESTERNO. GIORNO.**

*M.d.p "dentro" al sole come Scena 1. Bianco e nero.*

LEI (V.O.)  
Facciamola finita insieme. Voglio  
essere la tua ultima foto.

Figura 4.14: Pagina 5 Script, Eclipse

**SCENA 8. BANCHINA. ESTERNO. GIORNO.**

*Bianco e nero.*

Il Fotografo e Lei sono seduti alla banchina. In attesa, mentre treni sfrecciano sui binari di fronte a loro.

Lei, con la testa poggiata sulla spalla destra di lui, cerca il suo sguardo. Il Fotografo rimane con gli occhi fissi sulla fotocamera.

**SCENA 9. TETTO DEL GRATTACIELO. ESTERNO. GIORNO.**

*Bianco e nero.*

Una terrazza vecchia, mal ridotta. Una vista su tutta la città.

IL SUICIDA #2(34) è in cima al cornicione. Braccia aperte, occhi chiusi. Come un angelo.

Il Fotografo e Lei lo guardano, vicini. In attesa di prendere il suo posto.

Il Suicida #2 si lancia dando le spalle al vuoto. Il Fotografo scatta.

Il Fotografo vede un sussulto. Vede gli occhi del Suicida aprirsi leggermente per un'istante. Vede qualcosa che sporca quella liberazione e lo turba profondamente.

Lei no. Lei sorride. Fa un passo in avanti e si appresta a salire sul cornicione.

Lui rimane immobile. La guarda.

Lei sale sul cornicione. Poi si volta come a imitare la posa del Suicida #2. Chiude gli occhi.

LEI  
Raggiungimi presto.

Lui prende la camera in mano e prepara l'inquadratura. Come sempre. Con il solito vuoto nello sguardo.

Lei rimane con gli occhi chiusi.

LEI (CONT'D)  
Promettimi di non guardarla.

Lui la guarda dalla camera.

Figura 4.15, Pagina 6 Script, Eclipse

LUI  
Te lo prometto.

Lei apre gli occhi.

--CLICK! Il Fotografo scatta la foto nell'istante in cui Lei si lancia di spalle.

Uno schianto precede il silenzio. Un silenzio smorzato dalle folate di vento artificiale.

L'uomo fa un passo verso il cornicione, ci sale sopra e guarda verso il basso per cercare il corpo di lei. Poi respira, alza lo sguardo.

Non può non guardarla. Lo sa. Alza la camera e guarda l'ultima foto scattata.

Ora non si può più buttare.

**SCENA 10. APPARTAMENTO DEL FOTOGRAFO (STANZA DELLE FOTO).  
INTERNO. GIORNO.**

*A colori.*

La parete, illuminata di rosso, prima colma di foto di cadaveri, ora ne ha solo una: il suicidio di Lei è ora l'unico scatto sulla parete. Una mano verso l'alto a cercare aiuto, gli occhi riempiti di terrore improvviso.

Il Fotografo è appoggiato alla parete solo. Fuma una sigaretta.

*La m.d.p si avvicina alla foto fino ad entrarci dentro.*

*Titoli di coda sulla foto.*

**FINE.**

## 4.1 *Eclipse*: la regia

L'impostazione registica si fonda sulle principali istanze neoimpressioniste, dalla concezione decentrata dell'autorialità all'annullamento della metafora e del rimando, passando per l'allentamento degli schemi senso-motori e la dimensione virtuale, onirica del *crystallo* deluziano. *Eclipse* è, come le opere neoimpressioniste, un sogno, una realtà surreale, singolare, in cui i personaggi sono veicoli di significati, impressioni che modificano il mondo diegetico. La messa in scena e la scelta delle inquadrature devono, quindi, riflettere la volontà surrealista e ingiustificabile del sogno: tutto è già successo, nulla poteva accadere in un altro modo.

Da questa premessa segue la decisione registica di limitare fino all'essenziale il numero di inquadrature per ogni scena, poiché ogni quadro deve essere fondativo del mondo onirico ma allo stesso tempo cristallizzato e alienante rispetto al movimento degli stessi personaggi: in questo senso il riferimento principale è l'"effetto posa" ricercato da Refn in *Copenhagen Cowboy* (1.2), in cui i movimenti di camera "fermano" il tempo. I VFX, in forma di *chroma key digitale* e *set extension*, e il *color grading* digitale sono utilizzati, puntualmente, con lo scopo di rendere irreali (e non iperreali) i sopracitati quadri fondativi del mondo virtuale. Come in *Megalopolis*, gli effetti speciali digitali caratterizzano, quindi, il sogno fino ad esplicitarlo con lo scopo di creare sequenze-tempo di pura *affezione*.

Non sono, tuttavia, da sottovalutare due caratteristiche del film-concerto ricercate in *Eclipse*: la sollecitazione immersiva dello spettatore e la dimensione sonora totalizzante.

L'intensità del montaggio, e, quindi, della regia, vive nella forza dei contrasti, nell'alternanza binomiale fra mondo in bianco e nero e mondo a colori, tra mondo reale alienato, alienante e il mondo virtuale, quelle delle foto, in cui il protagonista "vede".

Nello specifico, si analizzano, quindi, le scelte registiche scena per scena.

### 4.1.1 Analisi scena per scena

#### Dialogo Introduttivo Scena 1

LUI  
Tu non hai visto niente.

LEI  
Io ho visto tutto. Ho visto il viso  
dolce di mia madre. L'ho vista  
piangere. Mi ricordo le lacrime. Le  
ho viste. Ho visto i colori, li ho  
visti nel cielo. Ricordo l'azzurro.  
Il rosso.

LUI  
Tu non hai visto niente.

LEI  
Ho visto il sangue. Ho visto le  
bombe. Mi ricordo il rumore. Ho  
visto mio padre uccidere perchè io  
bevessi un po' d'acqua.

LUI  
Tu non hai visto niente.

LEI  
Ho visto il sole esplodere. Ho  
visto i colori sparire. Ho visto  
mia madre morire.

LUI  
Tu non hai visto niente.

LEI  
Tu cos'hai visto?

Figura 4.17: Dialogo Interlude. Scena 1, *Eclipse*

Il film inizia con un dialogo tra il *Fotografo* e *Lei*, aggiunto dopo la fase di riprese. La ricerca di una scrittura spoglia ma tesa, attenta ad evitare ogni forma di retorica, ha necessitato di molte rivisitazioni rispetto alla prima versione. In fase di montaggio i dialoghi ci apparivano, tuttavia, troppo concreti, circoscritti al loro incontro, sebbene dovessero appartenere pienamente alla dimensione del sogno. Se *Eclipse* è un'allucinazione indotta dal primo carrello in avanti verso il sole, amplificata dalle voci disperate che raccontano la distopia, il loro dialogo doveva essere la rappresentazione stessa delle falde di passato dei personaggi fuori da ogni schema spazio-temporale. Le loro parole sono la storia, il tempo, il significato latente della propria fuga: il riferimento è *Hiroshima mon amour* (1959) di Alain Resnais dove i personaggi sono memorie inevitabili del mondo.

Ecco il conflitto fra la ricerca (“tu non hai visto niente”) e un passato terrificante (“ho visto tutto”).

## Scena 2



Figura 4.18: Totale scena 2, Eclipse

La Scena 2 si apre su un'inquadratura lunga, un totale ampio, a camera fissa. Un vagabondo attraversa una strada desolata, depredando i cadaveri di uomini che si sono appena buttati dal palazzo adiacente. Il *Fotografo* lo vede e scatta. La scenografia è stata impostata con l'obiettivo di eliminare le tracce di passato, in accordo col bianco e nero molto contrastato: così il sole sembra sbiadire i graffiti ricoperti, puntualmente, dal reparto scenografia con fogli di giornali stracciati e illeggibili. Altra caratterizzazione scenografica importante da sottolineare risulta essere la macchina fotografica con la quale il protagonista scatta: l'oggetto è stato integrato con una piccola costruzione che simula un grande paraluce in modo che, diegeticamente, ripari la stessa camera dalla luce fortissima del sole.



Figura 4.19: Zoom in scena 2, Eclipse

Il *Fotografo* alza gli occhi e vede un uomo sul ciglio di un cornicione sul punto di lanciarsi, cornicione che è stato appositamente sostituito in fase di compositing, in

modo da corrispondere al luogo del tetto in cui i protagonisti si ritrovano nel finale.

Il suicida abbassa lo sguardo e vede il *Fotografo*: i due sono inquadrati con due zoom-in speculari che culminano nel primo piano dell'uomo prima del momento del lancio e nel primo piano stretto del *Fotografo* con la camera sul volto pronto a scattare. Il riferimento principale della scelta delle inquadrature è il momento del suicidio degli anziani del villaggio in *Midsommar* (2019) di Ari Aster. La scelta dello zoom al posto del carrello in avanti è sintomo del desiderio di cristallizzare i movimenti e di creare il movimento più statico possibile.

L'uomo, dunque, si getta dal cornicione e il *Fotografo* scatta: parte il montaggio di foto statiche ad interrompere bruscamente i due zoom-in. In questi momenti di montaggio rapido l'audio si interrompe, come in *Civil War*, con l'obiettivo di sottolineare l'ingresso della dimensione virtuale, eterna, delle foto. Nell'ultima foto il volto del suicida è deturpato dal forte impatto: l'occhio sfigurato e la pozza di sangue attorno alla testa non sono stati ottenuti con l'aiuto del digitale, bensì sono interventi di make-up e effetti speciali applicati e costruiti direttamente sul set.



Figura 4.20: scatto del suicida, *Eclipse*. Realizzato da Andrea D'Eredità con una Sony A7SII equipaggiata con una lente Yashica 55 mm DBS,



Figura 4.21: screenshot dall'alto del render 3d della scena 2. Realizzato da Adriano Vali, Vfx supervisor di Eclipse

L'obiettivo di scena 2, in accordo con le tesi di Syd Field<sup>140</sup>, risulta essere quello di costruire il primo atto su due piani: quello narrativo, mostrando una realtà invivibile in cui il suicidio è normalizzato, e quello estetico, costruendo le prime alternanze di montaggio fra realtà e fotografie con un bianco e nero che disumanizza i volti.

### Scena 3



Figura 4.22: Primo piano di Lei che apre Scena 3, Eclipse

La Scena 3 si apre con la rottura del silenzio presente nella chiusura di Scena 2, attraverso i rimbombi dei bassi di musica techno provenienti da una discoteca.

<sup>140</sup> Syd Field, *La sceneggiatura. Il film sulla carta*, trad. da G. Lagomarsino (Lupetti, 1991).

L'inquadratura che apre la scena, la prima a colori del corto, è un primo piano stretto su di *Lei*, impassibile sul flusso di fumo viola che scorre dietro di lei.

Visivamente si ha, quindi, la prima contrapposizione tra i volti del *Fotografo*, in bianco e nero in chiusura di scena 2, e di *Lei*, a colori in discoteca. La scelta di aprire la scena in discoteca con il volto di *Lei*, mai visto sino a questo momento, risiede nella volontà di sottolineare il carattere allucinatorio della situazione: si è già sentita la voce di lei, con il *voiceover* in apertura, e il suo primo piano indirizza i movimenti lenti del *Fotografo* che non può che notarla e scattare. Perché *Eclipse* è un sogno: lei ci è sempre stata, loro si sono già incontrati e non possono non incontrarsi. I personaggi sono i movimenti di mondo di *Eclipse* e questo ne è l'ennesimo esempio.

Il volto di *Lei* costruisce i movimenti del *Fotografo*, gli dà una direzione, un punto in cui convergere. Per arrivare da *Lei*, il *Fotografo* attraversa la discoteca sotto i neon rossi e viola, fotografando i volti dei morti viventi che cercano evasione dal mondo in bianco e nero. L'esigenza registica per inquadrare questo movimento risultava essere quella di non staccare, siccome si voleva creare il conflitto tra continuità di azione e alienazione: così si può assistere al rituale del *Fotografo*, il suo mettersi in posa, la sua ricerca frenetica, senza cambi di inquadratura (se non gli stacchi sulle fotografie). Si doveva, inoltre, scegliere un'inquadratura che nascondesse l'esiguo numero di comparse, causato dalle limitazioni economiche e produttive.

Alla continuità del piano sequenza si voleva contrapporre la cristallizzazione dell'*effetto posa*, di un *movimento aberrante*, forzato, schiacciato. Si è scelto, quindi, di annullare ogni tipo di prospettiva e di tridimensionalità: l'inquadratura è come un unico dipinto, enorme, che lo spettatore vede a scorrimento, seguendo la traiettoria del *Fotografo*. Il riferimento principale di questa inquadratura risulta essere il piano sequenza violento di *Oldboy* (2003) di Park-Chan Wook, in cui la camera schiaccia, con lo stesso scopo alienante di *Eclipse*, i personaggi sul muro, seguendo il protagonista che si fa largo a colpi di machete.



Figura 4.23: carrello laterale in discoteca, *Eclipse*



Figura 4.24: *Oldboy*. Park-Chan Wook, 2003

L'estetica di riferimento è il neon-noir di Refn, in particolare risulta importante sottolineare l'influenza di *Copenhagen Cowboy* nell'uso dei neon che "assorbono" lo spazio. Nella discoteca di *Eclipse* dominano due colori, il rosso che accompagna il *Fotografo* nel piano sequenza, e il viola, in cui emerge la bellezza malinconica di *Lei*. Il *Fotografo* la nota e scatta una foto, poi si avvicina. Un carrello lento sigilla la donna e la messa in scena, annullando i movimenti nel consueto *effetto posa* e creando così l'*immagine-tempo*.



Figura 4.25: *Push-in* su di *Lei*. Scena 3, *Eclipse*.



Figura 4.26: *Copenhagen Cowboy*. N.W.Refn, 2023. Reference importante per la composizione della messa in scena del divanetto.

Si entra nel viola, il *Fotografo* si avvicina e scatta il primo piano di *Lei*. Come in Scena 2, il montaggio rapido delle fotografie interrompe ogni suono. Il silenzio inghiotte i bassi della musica techno.

## Scena 5

La voce di *Lei* rompe il silenzio e introduce il totale nella camera da letto: “c’è qualcosa di terribile in questo mondo”.



Figura 4.27: Totale camera da letto. Scena 5, *Eclipse*.

Il desiderio, nella concezione dell’inquadratura, era quello di dipingere l’aria che si respirava in quella casa, come nelle opere neoimpressioniste. Per raggiungere tale obiettivo ed elevare i colori a *congiunzione virtuale pura*, si è scelto di dividere lo shot in tre ripartizioni:

- A sinistra il *Fotografo* pulisce le lenti della sua camera mentre *Lei* parla. Dietro di lui sono presenti le foto precedentemente scattate, in alto, invece, due triangoli costituiti da tubi ciano al neon, appositamente costruiti dal reparto scenografia. La fotografia è il contrasto tra il ciano assorbente dei tubi al neon e il giallo del sole artificiale della parte centrale. Il ciano si dissolve nell'aria via via che ci si avvicina al centro, sfumando nel viola.
- Il centro dell'inquadratura è fissato su un globo artificiale, un sole giallo che costituisce la distanza fisica e surreale tra i due. Un giallo concentrato al centro e che via via si diffonde fino all'essere inghiottito dalle altre due porzioni. Diegeticamente, il globo è un sole artificiale conficcato alla parete. In prima istanza si voleva far costruire un effettivo plafone dal reparto scenografia per gestire la luce direttamente sul set, ma poi, a causa di varie problematiche come la stabilità del plafone stesso, si è scelto di costruire il globo digitalmente per poi manipolare la luce in fase di *color correction*.
- Nella porzione di destra, in cui emerge il personaggio di *Lei*, convergono i due approcci estetici adottati fino a questo momento: l'espressionismo dei neon e il bianco e nero ultra-contrastato e disumanizzante. La luce del sole, infatti, filtra dalla finestra bagnando la porzione destra della stanza che risulta, quindi, desaturata, come da regole dell'universo diegetico di *Eclipse*. Per la realizzazione si è utilizzata una tecnica basata sul *luma key digitale*.

Le parole seguono lo stile di scrittura anticipato nel dialogo introduttivo in *voiceover* di Scena 1. Il monologo di lei ha, infatti, lo scopo di riaprire o anche solo accennare le proprie falde di passato: la luce in bianco e nero la disumanizza come per testimoniare il sopraggiungere della realtà terrificante (c'è qualcosa di terribile in questo mondo).



Figura 4.28: Primo piano di *Lei*. Scena 5, *Eclipse*.

La regia, come il montaggio, è spogliata fino all'essenziale e in questa scena si rifiutano anche movimenti cristallizzati, come i carrelli in discoteca, o lenti zoom, come in scena 2. Tre inquadrature statiche, tre stacchi.

Lei chiede cosa rimane da cercare, lui le risponde dove cerca, lei ne rimane affascinata: "Cosa c'è negli occhi di un morto?". La recitazione segue inoltre, perfettamente, la rottura dei legami senso-motori e in questo dialogo questo aspetto è palesato come mai prima d'ora. Ogni slancio espressivo, nelle battute o semplicemente nel modo di stare in scena, risulta, infatti, soffocato sul nascere. La rottura dei legami senso-motori si traduce in un approccio recitativo definito e definitivo: l'uomo non funziona più.

## Scena 6

Il dialogo prosegue dagli "occhi dei morti": il *Fotografo* porta la ragazza nel suo laboratorio fotografico, una sala illuminata da tubi al neon rossi, in cui sono disposte, precisamente e in colonna, le foto dei cadaveri di Scena 2. *Lei*, come incantata, le guarda.



Figura 4.29: Zoom out dalla parete delle foto. Scena 6, *Eclipse*

L'obiettivo, in fase di concepting, era quello di costruire uno *spazio qualsiasi*, in cui racchiudere la dimensione virtuale delle fotografie: una stanza surreale in cui attuale e virtuale convergono. I colori (il rosso) dovevano svolgere la solita funzione assorbente. La reference principale nella costruzione di questa stanza è il laboratorio, sempre fotografico, del protagonista di *Blow-Up* (1966) di Michelangelo Antonioni. Anche il laboratorio di *Blow-Up* è congiunzione di virtuale e reale, in cui l'omicidio si manifesta nella realtà alienata senza schemi senso-motori. Nelle foto il protagonista di *Blow-Up* "vede", come vede *Lei* guardando le fotografie dei cadaveri: "Che cosa vedi?" "Sollievo".



Figura 4.30: Laboratorio di Blow-Up. Michelangelo Antonioni, 1966

Il problema, di natura produttiva, consisteva nel dover stenografare il laboratorio fotografico nella stessa struttura in cui è stata girata la Scena 5, siccome si doveva girare tutto lo stesso giorno. Tuttavia, non vi era una stanza adatta: si è scelto allora di allestire, con dei teli color baige, una porzione del terrazzo esterno delimitata da colonne in mattoni. Le tende color baige, illuminate dai neon rossi, avrebbero dato l'idea di tende rosse e si confidava che la natura assorbente del colore, unito all'elevato contrasto e una buona messa in scena, avrebbe restituito la credibilità e, allo stesso tempo, il surrealismo necessario del laboratorio. I tendoni e la scenografia sono maggiormente visibili nel controcampo sul *Fotografo*.



Figura 4.31: Controcampo sul Fotografo. Scena 6, Eclipse

Il montaggio, come nelle scene precedenti, riduce il numero di stacchi all'essenziale, l'unico movimento di camera presente è lo zoom-out dalla foto degli occhi del cadavere di Scena 2.

Nelle foto *Lei* "vede", si ricongiunge con la dimensione delle foto che è eterna e pacifica: ecco perché vede il sollievo negli occhi dei morti. Tutta la fatica può essere lasciata andare e una fotografia può sigillare quel momento di pace in eterno. Per il personaggio di *Lei* l'unica cosa che resta da fare è, dunque, morire ed essere fotografata in quel momento.

## Scena 8

Delle parole riecheggiano senza essere attualizzate (nel senso che non si vede *Lei* pronunciarle), come nel dialogo iniziale e come prima di Scena 5: "Facciamola finita insieme, voglio essere la tua unica foto". Queste parole appartengono alla pura dimensione onirica, come se fossero senza tempo, come se fossero già state dette: ecco il carattere allucinatorio di *Eclipse*, tutto è già successo e non poteva succedere in un altro modo.



Figura 4.32: Totale dei protagonisti alla fermata del treno. Scena 9, *Eclipse*

Il *Fotografo* e *Lei* sono seduti vicini alla fermata del treno. Dietro di loro l'immenso landscape urbano, ottenuto con la tecnica digitale della *set extension*, emerge dal bianco cenere del cielo. *Lei* gira lo sguardo, cercando gli occhi spenti del *Fotografo*, decisa di ciò che ha visto in quelle foto. Lui non ricambia, resta con gli occhi fissi sulla camera. Si palesa, quindi, il conflitto presente fin dal primo dialogo di Scena 1: al "Tu non hai visto niente" del *Fotografo* si contrappone il "Io ho visto tutto" di *Lei*.

La regia della scena si limita a due inquadrature, prima il totale in cui domina l'ambiente urbano, poi lo stacco sull'asse su un'inquadratura più stretta sui loro volti, in cui gli sguardi dei due non si incontrano mai. Il primo piano viene rotto dal rumore assordante del treno che irrompe nel quadro: i colori artificiali

dell'interno del treno e il bianco e nero del mondo coesistono nuovamente. Ecco il viaggio verso la morte, come nella prima puntata di *Aoi Bungaku* (Figura 4.1).

## Scena 9

La Scena 9 si apre sul primo piano di una ragazza, appostata sul cornicione di un tetto, decisa a suicidarsi prima della coppia. Il *Fotografo* si mette in posa e scatta, catturando un'istante di umanità che passa come un lampo. La scelta di aprire la scena con un primo piano, da un punto di vista registico, risiede nel voler sottolineare, una volta ancora, la rottura dei legami senso-motori, la pura alienazione<sup>141</sup>: se il primo piano è, come scrive Deleuze, *potenza e qualità fuori da ogni schema spazio temporale*<sup>142</sup> e se un volto disperato non è rappresentazione della stessa disperazione ma disperazione pura (Deleuze fa l'esempio di *La passione di Giovanna D'arco* (1928) di Dreyer), allora l'annullamento dell'affezione porta l'alienazione fuori da ogni schema spazio-temporale.

Lo scatto della suicida si fissa per un'istante nella mente del *Fotografo*. Poi *Lei* fa un passo avanti, lui rimane immobile.



Figura 4.33: Totale Scena 9, Eclipse

Si noti che il landscape urbano che fa da sfondo al tetto, ottenuto con la tecnica del chroma key digitale descritto nel paragrafo 2.2.2, non è d'ispirazione cyberpunk. I palazzi appaiono, infatti monolitici, con lo scopo di soffocare ogni riferimento umano. La reference principale in questo senso è il landscape di *Dark City* (1998) di Alex Proyas.

---

<sup>141</sup> «Alienazione - Significato ed etimologia - Vocabolario». Qua alienazione non è da intendersi in senso marxista o mentale, ma piuttosto in senso psicologico. In *Eclipse* l'uomo è dissociato da se stesso, non ha identità e quindi non funziona più. E', inoltre, letteralmente reso alieno.

<sup>142</sup> Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema*, p 120



Figura 4.34: *Dark City*. Alex Proyas, 1998

Un dettaglio stretto sull'occhio destro accompagna le ultime parole di *Lei*: “promettimi di non guardarla”. La scelta di non inquadrarla in primo piano è proprio per enfatizzare, ulteriormente, l'annichilimento dell'affezione e dell'emozione classica del primo piano. Lui risponde freddamente: “Te lo prometto”. Parte, quindi, l'ultimo zoom a stringere sul *Fotografo* che si mette in posa, fino allo scatto catturato in corrispondenza dell'arrivo al primo piano.



Figura 4.35: Primo piano sul *Fotografo* che sta per scattare. Scena 9, *Eclipse*

*Lei* si è buttata, lui rimane per un attimo immobile, poi si avvicina al cornicione. Guarda in basso, in testa ha un unico pensiero: deve vedere quella foto, non può non vederla, è *tutta la vita che cerca*. Prende la camera, la guarda (sempre dalla stessa inquadratura) e infrange la promessa. Come scritto in sceneggiatura (Figura 4.14), ora non può più buttarsi.

Una dissolvenza sulla stanza, rossa, delle foto apre la Scena 10.

## Scena 10

Un lungo carrello supera il *Fotografo* che fuma una sigaretta appoggiato alla parete. Sopra la parete il solito tubo al neon rosso. La disposizione delle foto dei cadaveri è cambiata: c'è solo una foto appoggiata alla parete, quella di *Lei*. Alla fine del carrello parte, quindi, uno zoom che isola il volto della donna: l'affezione e l'umanità sono tornati sul suo volto che è, ora, disperazione pura. Tutto quello che il *Fotografo*, ora e per sempre solo, ha sempre cercato.

Il riferimento per questa inquadratura risulta essere il carrello di chiusura di *Shining* (1980) di Stanley Kubrick: la camera trapassa la dimensione reale e si fonde, pienamente, con quella virtuale, coincidente, in entrambi i film, nella fotografia finale.



Figura 4.36: Inizio carrello Scena 10, *Eclipse*



Figura 4.37: Inizio carrello finale in *The Shining*. Stanley Kubrick, 1980

## 4.2.2 La post-produzione digitale

La più grande sfida registica, per il sottoscritto e Andrea D'Eredità, è stata la gestione dei Vfx. Nessuno dei due aveva, infatti, approcciato il digitale nei propri lavori precedenti in modo così capillare: il *worldbuilding* richiedeva non solo l'uso del *chroma key* digitale, e, quindi, del green screen per costruire i landscape, ma anche interventi estremamente specifici in fase di *color correction* e *color grading*, fatta sempre da me e Andrea, come nello *skin tone* negli esterni desaturati o il globo di Scena 5. Inoltre, c'è da considerare che, per la prima volta, ci siamo trovati dietro la macchina da presa non per valutare l'inquadratura con la composizione ultimata ma per immaginarne l'integrazione con la nostra visione e, dunque, con il digitale. Si è dovuto, poi, studiare le tecniche di queste integrazioni e, quindi, l'uso corretto dei parametri tecnici, come la giusta esposizione dei green screen o l'impiego adeguato della luce bianca per il *luma key* in Scena 5.

Per non ritrovarsi impreparati sul set, si sono dovute progettare le applicazioni digitali con grande precisione in fase di preproduzione, con molte prove sia per il tono del bianco e nero che per l'integrazione bianco-nero e colore sempre in Scena 5, oltre che per gli specifici shot che prevedevano il green screen in Scena 9. Il primo step, in questo senso, è stato lo sviluppo dello storyboard in formato 3D (anch'esso, dunque, digitale) con il software *Blender*.



Figura 4.38: Prima versione dello Storyboard di Eclipse, Scena 5

Si prosegue, ora, con l'analisi della gestione dei Vfx scena per scena, specificando che gli effetti particellari di Scena 1, Scena 4 e Scena 7, i quali comporranno la massa gassosa del sole bianco, non sono ancora stati eseguiti.

### Scena 2

Come specificato nel paragrafo precedente, il sangue del suicida e i volti deturpati dei cadaveri sono stati interamente gestiti sul set, grazie alle competenze del reparto di make-up e di scenografia. Anche per il bianco e nero si è provato a cercare una soluzione pratica che potesse andare incontro alla nostra visione, ma dopo vari test si è capito che la nostra idea necessitava di un intervento digitale massiccio in fase di *color grading*. Per la resa dell'ambiente si cercava un bianco e nero molto contrastato, come si può vedere nella Figura 4.15, e, per non gestire questo forte contrasto ricercato totalmente in post, abbiamo scelto di enfatizzarlo in termini di contrasto tonale. Abbiamo scelto una location che, in pieno giorno, potesse restituire un'ombra netta e tagliente, oltre a esaltare i neri con i vestiti scuri dei cadaveri e con il kimono nero del protagonista.

Lo *skin tone*, non avendo a disposizione i mezzi tecnici per modificare una lente in modo da avere una resa in accordo con la nostra visione, è stato gestito interamente in postproduzione. Abbiamo, inoltre, effettuato vari test, eseguiti in location, per capire in che modo impostare il *color grading* per lo *skin tone*: l'idea era quella di simulare la resa della camera a infrarossi utilizzata da Gref Fraiser in *Dune- Parte 2* (4.1.3), manipolando le singole componenti di RGB nel RGB Mixer del software *Da Vinci Resolve*. Aumentando la singola componente rossa si ottenne la base tonale della pelle "disumana" su cui abbiamo impostato il *color grading*.

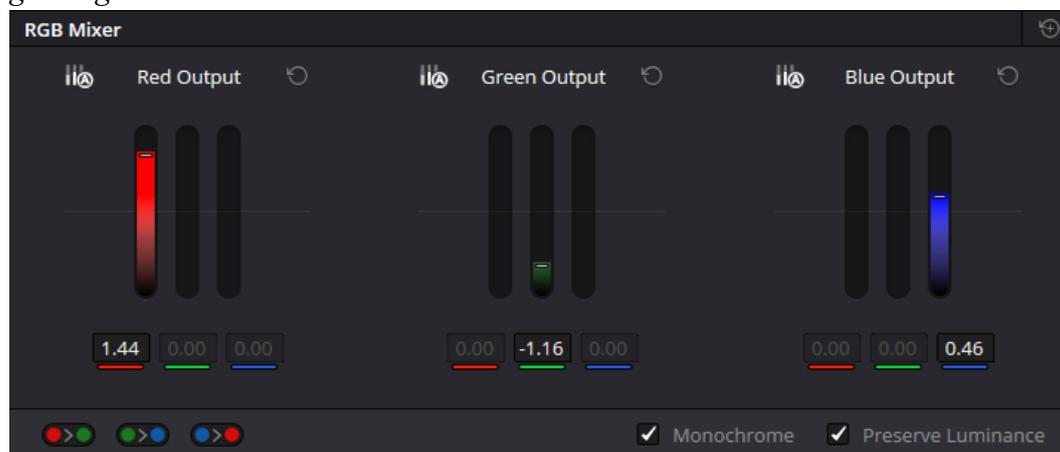


Figura 4.39: Screenshot dal software *Da Vinci Resolve*. Sono mostrati *Rgb mixer* con i relativi valori scelti per i test

Anche per gli occhi si è scelto di manipolare selettivamente, grazie al preciso mascheramento, le componenti di RGB nel RGB Mixer col fine di ottenere una patina argentata che sembra avvolgere il nero della pupilla. Oltre alla manipolazione della componente rossa, la pelle subisce una perdita notevole di dettaglio grazie al nodo *Beauty*, utilizzato con lo scopo di togliere espressività al viso dei personaggi.



Figura 4.40: Primo piano senza color. Scena 2, Eclipse



Figura 4.41: Primo piano con color. Scena 2, Eclipse

## Scena 5

La composizione del totale della camera da letto risulta, come già analizzato, diviso in tre ripartizioni estetiche che, in fase di *color grading*, sono state affrontate separatamente.



Figura 4.42: Totale Scena 5 senza interventi in post, Eclipse

Il globo, come si evince dallo shot per come è acquisito sul set (4.38), non è stato costruito sul set ma è stato gestito digitalmente: sul set si è lasciato un treppiedi al centro dell'inquadratura che sostiene la luce che sarà la base dell'illuminazione del sole artificiale. Il primo step è stato quindi, grazie al lavoro del nostro VFX supervisor Adriano Vali, quello di pulire l'inquadratura da tutto ciò che non volevamo nella composizione finale. Successivamente, si è passati al *color grading* e, in particolare, alla gestione del globo luminoso.

È stata adottata una tecnica che prevedeva l'uso di tre nodi con il plug-in del *box blur*, applicati a una maschera circolare. Queste sfocature concentriche vennero posizionate sul globo in modo da creare un effetto graduale: il nodo più interno, di dimensioni ridotte, presentava la sfocatura più intensa, mentre gli altri due, progressivamente più grandi, risultavano meno incisivi. Il nodo più esterno, il più ampio, ha l'effetto di sfocatura meno marcato. Successivamente si è studiata l'applicazione del *lens flare*: in particolare, gli attributi di *global scaling* e *anamorphism* sono stati modificati col fine di andare a diffondere il sole artificiale su tutta l'immagine. L'integrazione tra i *box blur* e il *flare* riesce a restituire l'intensità via via sfumata del globo in modo da ottenere quell'effetto di "dipingere l'aria", tipica delle reference delle opere di Panor Cosmatos. Inoltre, venne inserito il *glow* per potenziare ulteriormente la sorgente luminosa e, come ultimo aggiustamento, venne inserito dell'*halation* tramite il nodo film *look creator*. Grazie all'*halation*, il giallo della sorgente risulta più brillante e surreale e non solo in corrispondenza delle alte luci.



Figura 4.43: Totale Scena 5 con interventi di color solo sul globo, Eclipse

Successivamente si è passati alla definizione dell'estetica dei neon. Siccome la tinta dei suddetti pannelli Led neon ci sembrava, a posteriori, troppo sul viola, abbiamo deciso, con le diverse ruote della sezione HDR, di portarla più verso il ciano in modo che tale colore potesse sfumare sul violaceo via via che ci si avvicina al centro. Sono stati poi aggiunti i *lens flare* sul neon per ottenere la stessa diffusione delicata e assorbente del sole artificiale (ovviamente con parametri di *scaling* e *anamorphism* minori rispetto a quelli del globo).



Figura 4.44: Totale Scena 5 con interventi di color sul globo e sui neon, Eclipse

L'ultima zona è quella in cui è presente il personaggio di *Lei*: si sottolinei che i neon sono stati trattati come nella zona del Fotografo, ma risultano anche contaminati dalla luce del sole che desatura. Per prima cosa bisognava definire quali porzioni della figura di *Lei* risultano bagnate dalla luce bianca, la quale è stata appostata sul set per simulare la luce del sole. Si utilizzò, dunque, il *qualifier*, campionato solo sui valori di luminanza, per determinare quali pixel erano effettivamente in corrispondenza dell'alta luce bianca. In queste zone si è cercato di ricreare il bianco e nero di Scena 2, col relativo *skin tone* piatto e disumano, ottenuto grazie al nodo dedicato al *Beauty*. Si è poi inserito un gradiente in corrispondenza della parete contingente alla figura di *Lei*, in modo

che anche quella porzione di muro risultasse desaturata. Per enfatizzarne l'effetto e matchare con il bianco e nero di Scena 2 si è cercato poi di aumentare il contrasto e scurire ulteriormente le ombre. L'ultima porzione dello shot in cui incideva la luce bianca era il tappeto: siccome non ci soddisfaceva il mascheramento del *qualifier* si è scelto di mascherare singolarmente gli evidenti coni di luci per portarli, poi in bianco e nero.

L'integrazione del bianco e nero, così evidente e contrastato, con un'illuminazione di stampo più espressionista è stata la grande scommessa estetica, calcolata, di *Eclipse*. Non vi erano, infatti reference significative da cui prendere spunto e i casi famosi di integrazione tra bianco e nero e colore, come *Sin City* (2005) di Frank Miller e Robert Rodríguez o *Schindler List* (1993) di Steven Spielberg, erano molto distanti dalla nostra visione estetica e dall'effettivo ruolo diegetico del bianco e nero.

L'inquadratura finale è la Figura 4.23.

## Scena 6

Il desiderio, per il laboratorio fotografico, era quello di creare una fotografia monocromatica, basata questa volta su un forte rosso che assorbe spazio e tono della pelle dei personaggi. La reference principale in questo senso è l'uso dei neon rossi in *Copenhagen Cowboy* di Refn nelle prime due puntate.



Figura 4.45: *Copenhagen Cowboy*. Refn, 2023

Non si era riusciti, tuttavia, a restituire questo rosso assorbente direttamente in camera, soprattutto nel piano di *Lei*. Siamo, dunque, intervenuti digitalmente per realizzare la nostra visione.



Figura 4.46: Primo piano di Lei che guarda le foto. Scena 6 senza color, Eclipse

Abbiamo, quindi, alzato l'esposizione generale dell'immagine per poi aumentarne il contrasto grazie alle ruote nella sezione HDR. Successivamente siamo intervenuti sui singoli neon grazie al nodo di *glow*, il quale è stato impostato con un alto parametro di diffusione e una bassa soglia di *threshold*. Per aggiungere brillantezza al colore si è usato il plug-in di *Film Look Creator* e, in particolare, si è gestita l'*halation*, in modo che il colore pulsasse in tutta l'immagine, creando aloni rossi non solo sulle alte luci (siccome l'idea è che il colore sia movimento di mondo, impressione pura (4.2.1)). Si è, poi, intervenuti sullo *skin tone* del personaggio di *Lei*, opportunamente selezionato con l'uso di una maschera, per amplificare la contaminazione del rosso sul suo viso.



Figura 4.42: Primo piano di Lei che guarda le foto. Scena 6 con color, Eclipse

Per il piano sul fotografo, d'altra parte, si volevano mantenere i neri del vestito e dei suoi capelli, come per staccarli dall'ambiente e rendere la figura più surreale. La reference principale, in questo senso, è il modo in cui neri mantengono la propria intensità nelle stanze rosse di *Beyond The Black Rainbow* di Panor Cosmatos.



Figura 4.47: *Beyond The Black Rainbow*. Panor Cosmatos, 2010. Si noti come i capelli e la dolcevita mantengono la propria tonalità

Abbiamo, quindi, scelto di mascherare separatamente il vestito e i capelli e scurirne le ombre, col fine di preservare la scurezza originale. L'inquadratura finale è la Figura 4.27.

## Scena 9

Il *color grading* e la gradazione del bianco e nero di Scena 9 riprendono il contrasto tonale e la “disumanizzazione” dei volti di Scena 2. Il bianco è portato all'estremo nelle alte luci, con l'obiettivo di rendere aliena la pelle umana e restituire una lucentezza rarefatta sui vestiti e nelle pupille dei personaggi. Se, dunque, per quanto riguarda il *color grading*, l'impostazione fotografica segue quella della Scena 2, ciò non si riflette né nella messa in scena né nella costruzione fisica e diegetica del mondo di *Eclipse*. In Scena 2, infatti, si è visto come la strada desolata, costernata di cadaveri, sia stata totalmente scenografata sul set, senza interventi di set extension, mentre la Scena 9 è l'unica che impiega massicciamente il *chroma key* digitale e, quindi, il green screen.

La Scena 9 è stata girata sul piano sovrastante ad un parcheggio, un tetto fittizio che poteva, dunque, restituire la coerente sensazione di altezza e qualche folata di vento: il totale è, quindi, stato impostato sul finto cornicione di questo piano e, tutto lo spazio tra il cornicione e i personaggi è stato coperto dal green screen (siccome i personaggi devono attraversare il suddetto spazio).



Figura 4.48: Totale Scena 9 con green screen, *Eclipse*

Si è, quindi, proceduto, grazie al lavoro del Vfx supervisor Adriano Vali, allo scontornamento del cornicione e dei personaggi, all'individuazione e alla rimozione del *garbage matte* e alla definizione e costruzione del landscape distopico. Come esplicitato nel paragrafo precedente, abbiamo scelto di evitare il classico landscape cyberpunk per enfatizzare ulteriormente l'assenza di umanità nel mondo di *Eclipse*: non c'è tecnocrazia, ma uno "stato di natura" nichilista. I palazzi sono quindi asset selezionati da pack di architettura brutalista caratterizzati da un aspetto monolitico e rude. Il materiale dei palazzi è spesso il cemento armato, le dimensioni sono gigantesche e caratterizzata dalla ripetizione di pattern geometrici statici e rigidi: il desiderio era quello di costruire una città monolitica, non in divenire. Si è aggiunta poi, in fase di compositing, la nebbia, in modo da suddividere il landscape in più livelli e dare un aspetto più omogeneo tra i palazzi propriamente brutalisti e non. Il risultato finale è mostrato dalla figura 4.29.

Il controcampo sul *Fotografo* ha necessitato di alcuni, ulteriori, interventi: oltre alla scelta di ulteriori palazzi, qua in stile cyberpunk ma texturizzati con i materiali e i pattern brutalisti, si è dovuto ricostruire il cornicione dietro al personaggio coerentemente con il cornicione da cui si butta *Lei*.



Figura 4.49: Primo piano del Fotografo che guarda la foto scattata a *Lei* senza interventi. Scena 9, *Eclipse*

Nonostante si dovessero seguire i movimenti del *Fotografo* verso il primo cornicione e si è dovuto, quindi, pedinarlo costantemente con i green screen in modo che non uscisse dal verde, non è stato necessario ricorrere al *camera tracking* per tutti gli shot. Tutti i movimenti di camera, ad eccezione dell'ultimo tilt, erano, infatti, zoom in o zoom out e, quindi, risultava necessario ricostruire digitalmente gli zoom senza il bisogno del tracking. Per il tilt si è, invece, utilizzato il camera tracking per poi ricostruire il movimento e l'ambiente su *Blender*: si noti che si è inserita digitalmente anche l'entrata del tetto, visibile dietro alla figura del fotografo.



Figura 4.50: Primo piano del Fotografo che guarda la foto scattata a Lei. Scena 9, Eclipse

## Capitolo 5

### **ECLIPSE: UNA SCOMMESSA AUTORIALE. CONCLUSIONI E CONSIDERAZIONI.**

“Una volontà d’arte originale l’abbiamo definita nel cambiamento che riguarda la materia intellegibile del cinema stesso: la sostituzione dell’immagine tempo all’immagine movimento. Cosicchè le immagini elettroniche dovranno fondarsi in un’altra volontà d’arte ancora, oppure in aspetti sconosciuti dell’immagine tempo<sup>143</sup>.”

Gilles Deleuze

Deleuze è stato uno dei primi teorici a vedere la natura intrinsecamente e inevitabilmente dinamica dell’arte cinematografica. Il cinema è divenire incessante, un divenire fondato sull’evoluzione tecnologica come fu per il passaggio da muto a sonoro, dal bianco e nero al colore, dall’analogico al digitale, quanto un divenire fondato sull’evoluzione delle correnti autoriali, sul cambiamento repentino delle visioni del mondo delle stesse, come fu per il passaggio da cinema classico a cinema moderno, da postmodernismo a Nuovo cinema digitale. Il progresso tecnologico non può, quindi, essere visto come una forza d’attrito per il cinema d’autore ma, al contrario, stimola la messa in discussione dei codici autoriali e dei segni precedenti. È il momento di non porsi neanche più la questione: la tecnologia non è la fonte di standardizzazione e di omologazione del cinema.

---

<sup>143</sup> Deleuze, *L’immagine-tempo*, p 311.

Tuttavia, questa omologazione è oggettiva e tangibile. L'analisi sulla quotidianità proposta da Braudillard ne *Il delitto perfetto* (1996) si è rivelata in molti aspetti profetica: viviamo in un concreto mondo iperreale sommerso dall'immagine, dalla finzione e dall'apparenza in ogni suo aspetto fondante. Un'apparenza che mina la cultura, l'arte e la vita stessa, come mostrato meravigliosamente da Carax in *Holy Motors* (2012). L'errore di Braudillard consiste nel considerare il cinema come mezzo di evasione ulteriore, nemico della realtà, quando il cinema non è mai stato realtà come non è mai stato evasione (dal punto di vista dello spettatore): l'opera cinematografica è un buco nero che risucchia lo spettatore nella visione esistenziale e nel dolore dell'autore. Ecco perché, come *Matrix* insegna, il cinema è un'arma fondamentale contro l'omologazione e l'assenza di consapevolezza.

L'indagine teorica proposta in questo elaborato risulta, certamente, positivista: l'analisi ha l'obiettivo di palesare la grandiosità e l'unicità delle correnti autoriali principali degli ultimi quindici anni, dimostrando che la standardizzazione non è per nulla definitiva e totale. Risulta, dunque, fondamentale superare il nichilismo del postmodernismo: tutto è ancora da fare perché il flusso del divenire del cinema non si può fermare. La tesi non si sofferma, quindi, sui numerosi problemi del cinema di oggi, soprattutto in Italia, proprio perché l'incessante ricerca dei lati negativi non permette di capire da dove ripartire o, meglio, proseguire. Sottolineare costantemente la cecità delle produzioni italiane, l'assenza di volontà d'arte delle stesse, non permette di comprendere quanto un'opera come *Dostoevskij* (2024) dei fratelli D'Innocenzo sia fondamentale per tornare ad un cinema contemporaneo, che parla al mondo e, soprattutto all'uomo. I punti di riferimento per ripartire stanno arrivando anche nella valle desolata del cinema italiano ed è importante sottolinearlo.

*Eclipse* vuole essere una scommessa proprio in questo senso: c'è spazio per il neoimpressionismo, per l'opera come allucinazione intima, per le volontà d'arte moderne nel cinema italiano di oggi? Il nostro percorso di studi, unito alle competenze delle persone con cui abbiamo collaborato, ci ha permesso di creare un'opera di fantascienza a bassissimo budget con lo scopo di essere in linea con le correnti autoriali contemporanee più importanti. L'abbattimento dei costi permette, infatti, sempre di più, di poter sperimentare le ultime diramazioni dei generi: sperimentazioni che hanno creato, nel resto del mondo, il neoimpressionismo e il film-concerto. La stessa attenzione del pubblico si è ormai concentrata su opere di genere di questo tipo e il successo di *Povere Creature* (2023) o di *The Substance* (2024) lo dimostra e non è un aspetto da sottovalutare: il cinema è arte popolare e industriale, come ci insegna Bazin, il pubblico è, quindi, il suo destino.

Il positivismo dell'indagine teorica unita alla volontà d'arte di *Eclipse* costruisce un atto di fede personale rivolto al cinema: la grandiosità delle opere

neoimpressioniste e dei nuovi autori dimostra che l'arte cinematografica è viva e cresce continuamente. Eclipse è l'atto di fede di chi vuole farne parte, sperando che il cinema italiano si accorga dei mutamenti descritti in tutto l'elaborato.

# Bibliografia e sitografia

► AVATAR (2009) - *Making Of and Behind The Scenes*, 2018.

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_Y8Buy5b6DQ](https://www.youtube.com/watch?v=_Y8Buy5b6DQ).

*Avatar - La via dell'acqua (2022) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 25 febbraio 2025. <https://www.imdb.com/title/tt1630029/technical/>.

Baudrillard, Jean. *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* Tradotto da G. Piana. Prima edizione. Raffaello Cortina Editore, 1996.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Tradotto da Sheila Faria Glaser. 1° edizione. Ann Arbor, Mich: Univ of Michigan Pr, 1994.

Bazin, André. *Che cosa è il cinema? Il film come opera d'arte e come mito nella riflessione di un maestro della critica*. Tradotto da A. Aprà. Milano: Garzanti, 1999.

Bergson, Henri, e Quadrige. *La Pensée et le Mouvant*. 4e edition. Paris: Presses Universitaires de France - PUF, 2000.

Bonitzer, Pascal. *Le champ aveugle: Essai sur le réalisme au cinéma*. 1° edizione. Paris: Cahiers du cinéma, 1999.

Box Office Mojo. «Poor Things». Consultato 26 gennaio 2025.

<https://www.boxofficemojo.com/title/tt14230458/>.

Brotto, Denis. *Trame digitali. Cinema e nuove tecnologie*. Marsilio, 2012.

Christian, Metz, e Bompiani. *Linguaggio e cinema*. Bompiani, 1976.

«ChromaKey, n. Meanings, Etymology and More | Oxford English Dictionary». Consultato 11 febbraio 2025. [https://www.oed.com/dictionary/chromaKey\\_n](https://www.oed.com/dictionary/chromaKey_n).

«Cos'è un file RAW e come posso aprirlo? | Adobe». Consultato 8 febbraio 2025. <https://www.adobe.com/it/creativecloud/file-types/image/raw.html>.

*Dancer in the Dark (2000) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 26 marzo 2025. <https://www.imdb.com/title/tt0168629/technical/>.

de, Baecque A. *Cahiers du cinéma. La politica degli autori. I testi*. Tradotto da Andreina Lombardi Bom. 2° edizione. Minimum Fax, 2010.

Debord, Guy, e Pasquale Stanziale. *La società dello spettacolo*. Massari Editore, 2002.

Deleuze, Gilles. *L'immagine-movimento. Cinema*. Tradotto da Jean-Paul Manganaro. 2002° edizione. Torino: Einaudi, 2016.

Deleuze, Gilles, e Gilles Deleuze. *L'immagine-tempo*. Tradotto da Liliana Rampello. Cinema / Gilles Deleuze 2. Torino: Giulio Einaudi editore, 2017.

*Desert Production on 'Dune: Part Two' | Project Spotlight | Unreal Engine*, 2024.  
<https://www.youtube.com/watch?v=nwjmgFahuts>.

*Diamanti grezzi (2019) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 8 febbraio 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt5727208/technical/>.

«Digital Compositing - an overview | ScienceDirect Topics». Consultato 8 febbraio 2025. <https://www.sciencedirect.com/topics/computer-science/digital-compositing>.

«Digital intermediate (DI) | National Film and Sound Archive of Australia». Consultato 8 febbraio 2025. <https://www.nfsa.gov.au/preservation/preservation-glossary/digital-intermediate-di>.

*Dostoevskij (Serie TV 2024–) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025. <https://www.imdb.com/title/tt12005620/technical/>.

*Dune - Parte due (2024) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 29 marzo 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt15239678/technical/>.

*Dune (2021) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 25 febbraio 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt1160419/technical/>.

Epstein, Jean, Marylène Negro, e José Moure. *Ecrits complets: Volume 2 (1920-1928) Bonjour cinéma, Le Cinématographe vue de l'Etna et autres écrits*. Montreuil: Editions de l'Oeil, 2019.

Epstein, Jean, e Valentina Pasquali. *L'essenza del cinema. Scritti sulla settima arte*. Marsilio, 2002.

*Festen - Festa in famiglia (1998) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 26 marzo 2025. <https://www.imdb.com/title/tt0154420/technical/>.

Field, Syd. *La sceneggiatura. Il film sulla carta*. Tradotto da G. Lagomarsino. Lupetti, 1991.

«Frusciante Horror» *allo Ziggy Club di Torino*, 2019.  
<https://www.youtube.com/watch?v=rg-h1JyMygg>.

Giovanni Di Grezia - VFX Artist and Software Developer. «Camera Tracking | Compositing | Giovanni Di Grezia - VFX Artist», 16 gennaio 2012.  
<https://www.xgiovio.com/vfx-docs/compositing-docs/camera-tracking/>.

Gyenge, Zsolt. «Dreaming of Cinema: Spectatorship, Surrealism, and the Age of Digital Media.», fasc. 12 (2016).

Hobbes, Thomas. *Leviatano*. Tradotto da Gianni Micheli. Rizzoli, 2011.

Hosni. «The Evolution of VFX | From “Metropolis” to 2024». *REBELWAY 2.0* (blog), 16 gennaio 2024. <https://www.rebelway.net/the-evolution-of-vfx-from-metropolis-to-2024/>.

*Idioti (1998) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 26 marzo 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt0154421/technical/>.

*Il filo nascosto (2017) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt5776858/technical/>.

*In the Mood for Love (2000) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 31 gennaio 2025. <https://www.imdb.com/title/tt0118694/technical/>.

*Interstellar (2014) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt0816692/technical/>.

Jullier, Laurent. *Il cinema postmoderno*. Tradotto da C. Capetta. Kaplan, 2006.

*King Kong: The Practical Effects Wonder - Documentary, 2023*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=w4sFn3Qiw9g>.

Kyle DeGuzman. «What Is Bullet Time in Film — The Art of Extreme Slow-Mo», 14 aprile 2024. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-bullet-time-definition/>.

Kuhn, Annette, e Guy Westwell. «Thaumatrope». In *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press, 2012.  
<https://www.oxfordreference.com/display/10.1093/acref/9780199587261.001.0001/acref-9780199587261-e-0715>.

«Le Voyage dans la lune de Méliès, film-clé d'une œuvre prolifique». Consultato 8 febbraio 2025. <https://www.lumni.fr/article/le-voyage-dans-la-lune-de-melies-film-clé-d-une-oeuvre-prolifique>.

*Licorice Pizza (2021) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025.  
<https://www.imdb.com/title/tt11271038/technical/>.

L'intuition philosophique, Bergson, Henri, Waterlot, Ghislain, Worms, Frédéric

Lo squalificato, Dazai, Osamu Consultato 29 marzo 2025.

*Lot #98,99 BLADE RUNNER (1982) - Matthew Yuricich Matte Paintings, 2018*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=XjxLRxHUBAc>.

Lowepost. «MAD MAX: FURY ROAD». Consultato 25 febbraio 2025.  
<https://lowepost.com/casestudies/mad-max-fury-road-r9/>.

Lynch, David. *In acque profonde. Meditazione e creatività*. Tradotto da Michela Pistidda. Mondadori, 2022.

«MacGuffin», 5 marzo 2025.  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/macguffin>.

*Making Of AVATAR: THE WAY OF WATER - Best Of Behind The Scenes & Visual Effects With James Cameron, 2022*. [https://www.youtube.com/watch?v=x\\_qm280q2e0](https://www.youtube.com/watch?v=x_qm280q2e0).

Malinverno, Matteo. «The Shepard Tone: What It Is and How It Works». *Blog | Splice (blog)*, 7 giugno 2022. <https://splice.com/blog/how-shepard-tone-works/>.

- Manovich, Lev, Tibaldi, e Busnelli. *Il linguaggio dei nuovi media*. Tradotto da R. Merlini. Edizioni Olivares, 2011.
- Maul, Pascale. «A Deep Learning Approach to Color Spill Suppression in Chroma Keying», s.d.
- Michael Foucault, «Che cos'è un autore», 1969
- Nietzsche, Friedrich, Giorgio Colli, eazzino Montinari. *Opere complete. Frammenti postumi*. Tradotto da Sossio Giametta. 2ª edizione. Adelphi, 1975.
- Of, FX Making. «The Thief of Bagdad». FX Making Of. Consultato 11 febbraio 2025. <https://fxmakingof.wordpress.com/tag/the-thief-of-bagdad/>.
- Oppenheimer (2023) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025. <https://www.imdb.com/title/tt15398776/technical/>.
- Predal, Rene Ed. *Etudes Cinematographiques, Nos. 64/68, 1968 - Alain Resnais*. Lettres Modernes/Minard, 1968.
- «R for Rear Projection | The A to Z of Film & Video Production». Consultato 13 febbraio 2025. <https://nextshoot.com/A-to-Z-of-film-and-video-production/page/how-does-rear-projection-work>.
- Raul Roydeen Garcia, *Digital Cinema and the decentered author*, 2019
- Redazione. «CHROMA KEY». *Fedic Magazine* (blog), 6 novembre 2023. <https://fedic.it/magazine/chroma-key/>.
- Salvato, Larry, e Dennis Schaeffer. *I maestri della luce: Conversazioni con i più grandi direttori della fotografia*. minimum fax, 2019.
- SELLORS, C. PAUL. «Collective Authorship in Film». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65, fasc. 3 (6 agosto 2007): 263–71.
- Sheldon, Zachary. «The Gollum Problem: Empathy and Digital Characters in Cinema». *Animation* 14, fasc. 3 (novembre 2019): 207–21.
- Shubert, Amanda. «“To Become a Devil”: Special Effects, Magic Tricks, and the Technological Image in Faust». *Film Criticism* 48, fasc. 1 (4 aprile 2024).
- Star Wars Behind The Scenes - Matte Paintings - Star Wars The Digital Collection*, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=uTL2FtcQO1k>.
- «Stop Motion Animation - Everything you need to know - NFI». Consultato 13 febbraio 2025. <https://www.nfi.edu/stop-motion-animation/>.
- «The History and Development of Digital Intermediate». Consultato 8 febbraio 2025. <https://codex.online/news/The-history-and-development-of-digital-intermediate>.
- The Master (2012) - Specifiche tecniche - IMDb*. Consultato 3 marzo 2025. <https://www.imdb.com/title/tt1560747/technical/>.

«The Virtual Production of The Mandalorian Season One - YouTube». Consultato 13 febbraio 2025.

<https://www.youtube.com/watch?v=gUnxzVOs3rk&feature=youtu.be>.

Treccani. «Alienazione - Significato ed etimologia - Vocabolario». Consultato 13 marzo 2025. <https://www.treccani.it/vocabolario/alienazione/>.

United Artists. *The Thief of Bagdad (United Artists Pressbook, 1924)*. United Artists, 1924. <http://archive.org/details/pressbook-ua-the-thief-of-bagdad>.

Unreal Engine. «Designing a Film Set in VR on “John Wick: Chapter 3 - Parabellum”». Consultato 13 febbraio 2025. <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/designing-a-film-set-in-vr-on-john-wick-chapter-3---parabellum>.

Unreal Engine. «What Is Virtual Production?» Consultato 13 febbraio 2025. <https://www.unrealengine.com/en-US/explainers/virtual-production/what-is-virtual-production>.

Uva, Christian. *Cinema digitale. Teorie e pratiche*. Le Lettere, 2012.

Wilson, M. Blake. «Slicing Up Eyeballs: The Criminal Underworlds of Nicolas Winding Refn». *The Philosophical Journal of Conflict and Violence* 4, fasc. 2 (2020).

«Zoetrope Animation Explained | Adobe». Consultato 13 febbraio 2025. <https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/zoetrope-animation.html>.

# Indice delle figure

<i>Figura 1.1: Nodo alla gola, Alfred Hitchcock, 1948</i> .....	9
<i>Figura 1.2: Quarto Potere. Orson Welles, 1948</i> .....	10
<i>Figura 1.3: Matrix Resurrection. Lily and Lana Wachowski, 2003</i> .....	12
<i>Figura 1.4: Blow-Up. Michelangelo Antonioni, 1966</i> .....	13
<i>Figura 1.5: Tokyo Story. Yasujirō Ozu, 1953</i> .....	15
<i>Figura 1.6: Nikita. Luc Besson, 1991</i> .....	17
<i>Figura 1.7: Beyond the Black Rainbow. Panor Cosmatos, 2010</i> .....	18
<i>Figura 1.8: Copenhagen Cowboy. Nicolas Winding Refn, 2023</i> .....	19
<i>Figura 2.1: Holy Motors. Leos Carax, 2012</i> .....	21
<i>Figura 2.2: Pusher. Nicolas Winding Refn, 1996</i> .....	22
<i>Figura 2.3: Collateral. Micheal Mann, 2004</i> .....	23
<i>Figura 2.4: District 9. Neil Blongkamp, 2009</i> .....	24
<i>Figura 2.5: La Chute de la maison Usher. Jean Epstein, 1928</i> .....	26
<i>Figura 2.6: L'Atalante. Jean Vigo, 1934</i> .....	27
<i>Figura 2.7: L'angelo sterminatore. Luis Bunuel, 1962</i> .....	28
<i>Figura 2.8: Europa '51. Roberto Rossellini, 1952</i> .....	29
<i>Figura 2.9: Professione Reporter. Michelangelo Antonioni, 1975</i> .....	30
<i>Figura 2.10: Hiroshima Mon Amour. Alain Resnais, 1959</i> .....	31
<i>Figura 2.11: Amarcord. Federico Fellini, 1973</i> .....	32
<i>Figura 2.12: Mulholland Drive. David Lynch, 2001</i> .....	33
<i>Figura 2.13: Angeli Perduti. Wong Kar-Wai, 1997</i> .....	34
<i>Figura 2.14: The Northman. Robert Eggers, 2022</i> .....	36
<i>Figura 2.15: Il gabinetto del dottor Caligari. Robert Wiene, 1920</i> .....	37
<i>Figura 2.16: Povere creature!. Yorgos Lanthimos, 2023</i> .....	38
<i>Figura 2.17: Avatar: the way of water. James Cameron, 2022</i> .....	39
<i>Figura 2.18: Dogville. Lars Von Trier, 2003</i> .....	40
<i>Figura 2.19: Interfaccia Camera Raw di Da Vinci Resolve, software di colorazione</i>	42
<i>Figura 2.20: Good Time. Josh e Benny Safdie, 2017</i> .....	43
<i>Figura 2.21: Rappresentazione di uno spettacolo di Robertson (Phantasmagoria) a Parigi</i> .....	44
<i>Figura 2.22: Le Voyage dans la Lune. George Melies, 1902</i> .....	46
<i>Figura 2.23: Faust. F.W Murnau, 1926</i> .....	47
<i>Figura 2.24: King Kong, Merian Cooper ed Ernest Schoedsack, 1933</i> .....	49
<i>Figura 2.25 : Il Ladro di Bagdad, 1940. Uno dei primi blue screen Technicolor della storia.</i> .....	50
<i>Figura 2.26: Il matte painting di Star Wars, George Lucas, 1978</i> .....	51
<i>Figura 2.27: Terminator 2. James Cameron, 1991</i> .....	52
<i>Figura 2.28: Il Signore degli anelli: le due torre. Peter Jackson, 2002</i> .....	53
<i>Figura 2.29: I sandscreen del Dune di Denis Villeneuve, 2021</i> .....	55
<i>Figura 2.30: John Wick. Chad Stahelski, 2023</i> .....	56

<i>Figura 3.1: Francois Truffaut che sta per sognare Quarto Potere in Effetto Notte, 1972.</i>	58
<i>Figura 3.2: il jumpscare di Mulholland Drive, 2001. Perfetto esempio di come David Lynch abbia integrato il codice di genere.</i>	61
<i>Figura 3.3: uno dei tanti spazi qualsiasi (la stanza 251) nella decima vittima di Elio Petri, 1965</i>	63
<i>Figura 3.4: Rosemary's Baby. Roman Polanski, 1968</i>	64
<i>Figura 3.5: Hong Kong Express, Wong Kar Wai, 1994. Uno degli esempi di personaggi che sono vicini nello spazio ma lontani nel tempo</i>	66
<i>Figura 3.6: Beau ha paura, Ari Aster, 2023. Beau che girovaga in uno degli spazi qualsiasi della sua mente</i>	67
<i>Figura 3.7: L'uso del Light Box in Gravity. Alfonso Cuaron , 2014</i>	69
<i>Figura 3.8: L'uomo che uccise Don Chisciotte, Terry Gilliam, 2019</i>	70
<i>Figura 3.9: Mad Max: Fury Road. George Miller, 2015</i>	72
<i>Figura 3.10: Avatar: la via dell'acqua. James Cameron, 2022</i>	73
<i>Figura 3.11: Dune. Denis Villeneuve, 2021</i>	75
<i>Figura 3.12: Annientamento. Alex Garland, 2018</i>	76
<i>Figura 3.13: Beyond the Black Rainbow. Panor Cosmatos, 2010</i>	79
<i>Figura 3.14: Uno dei frame in animazione 2D di Mandy. Panor Cosmatos, 2018</i>	80
<i>Figura 3.15: Annette. Leos Carax, 2021</i>	81
<i>Figura 3.16: Kind of kindness. Yorgos Lanthimos, 2024</i>	82
<i>Figura 3.17: The Lighthouse. Robert Eggers, 2019</i>	83
<i>Figura 3.18: Megalopolis. Francis Ford Coppola, 2024</i>	84
<i>Figura 3.19: Oppenheimer. Christopher Nolan, 2023</i>	86
<i>Figura 3.20: Licorice Pizza. Paul Thomas Anderson, 2021</i>	87
<i>Figura 3.21: Dostoevskij. Damiano e Fabio D'Innocenzo, 2024</i>	88
<i>Figura 4.1: Il viaggio verso il suicidio nel primo episodio di Aoi Bungaku, serie ispirata a "Lo squalificato" di Osamu Dazai</i>	92
<i>Figura 4.2: Prima pagina del soggetto di Eclipse</i>	93
<i>Figura 4.3: Seconda pagina del soggetto di Eclipse</i>	94
<i>Figura 4.4: La jete. Chris Marker, 1962</i>	96
<i>Figura 4.5: Civil War. Alex Garland, 2024</i>	96
<i>Figura 4.6: Intro della quinta puntata di Copenaghen Cowboy. N.W.Refn, 2023</i>	97
<i>Figura 4.7: La visita. Panor Cosmatos, 2022</i>	98
<i>Figura 4.8: Dune- Parte 2, Denis Villeneuve, 2024</i>	98
<i>Figura 4.9: Title Page Script, Eclipse</i>	100
<i>Figura 4.10: Pagina 1 Script, Eclipse</i>	101
<i>Figura 4.11: Pagina 2 Script, Eclipse</i>	102
<i>Figura 4.12: Pagina 3 Script, Eclipse</i>	103
<i>Figura 4.13: Pagina 4 Script, Eclipse</i>	104
<i>Figura 4.14: Pagina 5 Script, Eclipse</i>	105
<i>Figura 4.15: Pagina 6 Script, Eclipse</i>	106
<i>Figura 4.16: Pagina 7 Script, Eclipse</i>	107

<i>Figura 4.17: Dialogo Interlude Scena 1, Eclipse</i> .....	109
<i>Figura 4.18: Totale Scena 2, Eclipse</i> .....	110
<i>Figura 4.19: Zoom in scena 2, Eclipse</i> .....	110
<i>Figura 4.20: Scatto del suicida, Eclipse. Realizzato da Andrea D'Eredità con una Sony A7SII equipaggiata con una lente Yashica 55 mm DBS.</i> .....	111
<i>Figura 4.21: Screenshot dall'alto del render 3d della scena 2, realizzato da Adriano Vali, Vfx supervisor di Eclipse</i> .....	112
<i>Figura 4.22: Primo piano di Lei che apre Scena 3, Eclipse</i> .....	112
<i>Figura 4.23: Carrello laterale in discoteca, Eclipse</i> .....	113
<i>Figura 4.24: Oldboy , Park-Chan Wook, 2003</i> .....	114
<i>Figura 4.25: Push-in su di Lei. Scena 3, Eclipse.</i> .....	114
<i>Figura 4.26: Copenaghen Cowboy, N.W.Refn, 2023. Reference importante per la composizione della messa in scena del divanetto.</i> .....	115
<i>Figura 4.27: Totale camera da letto. Scena 5, Eclipse</i> .....	115
<i>Figura 4.28: Primo piano di Lei. Scena 5, Eclipse</i> .....	116
<i>Figura 4.29: Zoom out dalla parete delle foto. Scena 6, Eclipse</i> .....	117
<i>Figura 4.30: Laboratorio di Blow-Up. Michelangelo Antonioni, 1966</i> .....	118
<i>Figura 4.31: Controcampo sul Fotografo. Scena 6, Eclipse</i> .....	118
<i>Figura 4.32: Totale dei protagonisti alla fermata del treno. Scena 8, Eclipse</i> .....	119
<i>Figura 4.33: Totale Scena 9, Eclipse</i> .....	120
<i>Figura 4.34: Dark City. Alex Proyas, 1998</i> .....	121
<i>Figura 4.35: Primo piano sul Fotografo che sta per scattare. Scena 9, Eclipse</i> .....	121
<i>Figura 4.36: Inizio carrello Scena 10, Eclipse</i> .....	122
<i>Figura 4.37: Inizio carrello finale in The Shining. Stanley Kubrick, 1980</i> .....	122
<i>Figura 4.38: Prima versione dello Storyboard di Eclipse, Scena 5</i> .....	123
<i>Figura 4.39: Screenshot dal software Da Vinci Resolve. Sono mostrati Rgb mixer con i relativi valori scelti per i test</i> .....	124
<i>Figura 4.40: Primo piano senza color. Scena 2, Eclipse</i> .....	125
<i>Figura 4.41: Primo piano con color. Scena 2, Eclipse</i> .....	125
<i>Figura 4.42: Totale Scena 5 senza interventi in post, Eclipse</i> .....	126
<i>Figura 4.43: Totale Scena 5 con interventi di color solo sul globo, Eclipse</i> .....	127
<i>Figura 4.44: Totale Scena 5 con interventi di color sul globo e sui neon, Eclipse</i> ...	127
<i>Figura 4.45: Copenaghen Cowboy. Refn, 2023</i> .....	128
<i>Figura 4.46: Primo piano di Lei che guarda le foto. Scena 6 senza color, Eclipse</i> ...	129
<i>Figura 4.47: Beyond The Black Rainbow. Panor Cosmatos, 2010. Si noti come i capelli e la dolcevita mantengono la propria tonalità</i> .....	130
<i>Figura 4.48: Totale Scena 9 con green screen, Eclipse</i> .....	131
<i>Figura 4.49: Primo piano del Fotografo che guarda la foto scattata a Lei senza interventi. Scena 9, Eclipse</i> .....	131
<i>Figura 4.50: Primo piano del Fotografo che guarda la foto scattata a Lei. Scena 9, Eclipse</i> .....	132

# Filmografia

- 2001: Odissea dello spazio (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1969)*, 76
- 8 ½ (Federico Fellini, 1963)*, 15
- Age d'Or, L' (Luis Bunuel, 1930)*, 77
- Al di là delle nuvole (Michelangelo Antonioni, 1995)*, 62
- Aliens (James Cameron, 1986)*, 73
- Amarcord (Federico Fellini, 1973)*, 33, 62
- Angeli perduti (Fallen Angels, Wong Kar Wai, 1997)*, 35, 65
- Angelo sterminatore, L' (El angel exterminador, Luis Bunuel, 1962)*, 29, 78
- Annette (Leos Carax, 2021)*, 80
- Annientamento (Annihilation, Alex Garland, 2018)*, 75
- Arrival (Denis Villeneuve, 2016)*, 74
- Atalante, L' (Jean Vigo, 1934)*, 27
- Aurora (Sunrise: A Song of Two Humans, F.W Murnau, 1927)*, 47
- Autoportrait de décembre (Jean-Luc Godard, 1994)*, 24
- Avatar (James Cameron, 2009)*, 18, 73
- Avatar: the way of water (James Cameron, 2022)*, 40, 54, 73
- Beau ha paura (Beau Is Afraid, Ari Aster, 2023)*, 36, 66, 82
- Better Tomorrow, A (Ying huang boon sik, John Woo, 1986)*, 16
- Beyond the Black Rainbow (Panor Cosmatos, 2010)*, 17, 20, 71, 78, 128
- Birdman (Alejandro González Iñárritu, 2014)*, 68
- Blade Runner (Ridley Scott, 1982)*, 51
- Blade Runner 2049 (Denis Villeneuve, 2017)*, 75
- Blow Up (Michelangelo Antonioni, 1966)*, 13, 30, 62, 117
- Boogie Nights (Paul Thomas Anderson, 1997)*, 86

*Burning* (《燃烧》Beoning, Lee Chang-dong, 2018), 36

*Chute de la maison Usher, La* (Jean Epstein, 1928), 26, 77

*Civil War* (Alex Garland, 2024), 20, 75, 95, 111

*Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), 24

*Collateral* (Michael Mann, 2004), 23, 43

*Copenhagen Cowboy* (Nicolas Winding Refn, 2023), 18, 19, 32, 36, 66, 96, 108, 114, 127

*Cronache di un amore* (Michelangelo Antonioni, 1950), 62

*Dancer in the Dark* (Lars Von Trier, 2000), 22

*Dark City* (Alex Proyas, 1998), 120

*Decima vittima, La* (Elio Petri, 1965), 62

*Deserto Rosso* (Michelangelo Antonioni, 1964), 62

*Diamanti Grezzi (Uncut Gems)*, Joshua e Benjamin Safdie, 2019), 43

*Disprezzo, Il (Le mépris)*, Jean-Luc Godard, 1963), 32

*District 9* (Neil Blomkamp, 2009), 24

*Dogtooth* ( Yorgos Lanthimos, 2009), 81

*Dogville* (Lars Von Trier, 2003), 41

*Dostoevskji* (Damiano e Fabio D'Innocenzo, 2024), 87

*Dream Scenario* (Kristoffer Borgli, 2023), 82

*Drive* (Nicolas Winding Refn, 2011), 66

*Dune* (Denis Villeneuve ,2021), 18, 74

*Dune-Part Two* (Denis Villeneuve, 2024), 54, 98, 123

*Dunkirk* (Cristopher Nolan, 2017), 85

*Eclisse, L'* (Michelangelo Antonioni, 1962), 30

*Effetto Notte* (Francois Truffaut, 1973), 57

*Eraserhead* (David Lynch, 1977), 64, 65

*Europa 51* (Roberto Rossellini, 1952), 29

*Fahrenheit 451* (Francois Trouffaut, 1966), 62

*Faust* (*Faust - Eine deutsche Volkssage*, F.W Murnau, 1926), 47

*Filo nascosto, Il* (*Phantom Thread*, Paul Thomas Anderson, 2017), 86

*Finestra sul cortile* (*Rear Window*, Alfred Hitchcock, 1954), 9

*Fratello, dove sei?* (*O Brother, Where Art Thou?*, Joel e Ethan Coen, 2000), 41

*Full Frontal* (Steven Soderbergh, 2002), 23

*Gabinetto del dottor Caligari, Il* (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), 37

*Good Time* (Joshua e Benjamin Safdie, 2017), 43

*Grande abbuffata, La* (Marco Ferreri, 1973), 78

*Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), 68

*Hard Boiled* (*Lashou Shentan*, John Woo, 1992), 16

*Hiroshima Mon Amour* (Alain Resnais, 1959), 31, 109

*Holy Motors* (Leos Carax, 2012), 17, 20, 21, 71, 80

*Hong Kong Express* (*Chung Hing Sam Lam*, Wong Kar Wai , 1994), 65

*I Vitelloni* (Federico Fellini, 1953), 32

*Idioti* (*Dogme 2 - Idioterne*, Lars Von Trier, 1998), 22

*Iene, Le* (*Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino, 1992), 76

*In the mood for love* (*Faa yeung nin wa*, Wong Kar Wai, 2000), 34, 65

*Inland Empire* (David Lynch, 2006), 34

*Interstellar* (Cristopher Nolan, 2014), 85

*Jetée, La* (Chris Marker, 1962), 95

*John Wick* (Chad Stahelski, 2014), 76

*John Wick: Chapter 3 – Parabellum* (Chad Stahelski, 2019), 56

*John Wick: Chapter 4* (Chad Stahelski, 2023), 56

*Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), 52

*Kind of Kindness* (Yorgos Lanthimos, 2024), 81

*King Kong* (Merian C. Cooper ed Ernest B. Schoedsack, 1933), 48

*Ladro di Bagdad, Il (The Thief of Bagdad)*, Raoul Walsh, 1924), 48

*Ladro di Bagdad, Il (The Thief of Bagdad)*, Ludwig Berger, Tim Whelan, Michael Powell, Zoltán Cameron Menzies, 1940), 50

*Ladro, Il (The Wrong Man)*, Alfred Hitchcock, 1956), 9

*Last night in Soho* (Edgar Wright, 2021), 82

*Les plages d'Agnes* (Agnès Varda, 2008), 24

*Licorice Pizza* (Paul Thomas Anderson, 2021), 86

*Lighthouse, The* (Robert Eggers, 2019), Robert Eggers, 19, 36, 66, 82

*Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015), 72

*Mandalorian, The* (Jon Favreau, 2019), 56

*Mandy* (Panos Cosmatos, 2018), 77, 79

*Master, The* (Paul Thomas Anderson, 2012), 86

*Matrix* (Lilly e Lana Wachowski, 1999-2003), 11, 25, 53

*Megalopolis* (Francis Ford Coppola, 2024), 19, 32, 83, 108

*Metropolis* (Fritz Lang, 1927), 47

*Midsommar* (Ari Aster, 2019), 111

*Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), 34, 60, 77

*Napoleon* (1924), Abel Gance, 45

*Neon Demon, The* (Nicolas Winding Refn, 2016), 19

*Nikita* (Luc Besson, 1991), 16, 76

*Nodo alla gola* (Rope, Alfred Hitchcock, 1948), 9

*Northman, The* (Robert Eggers, 2022), 36

*Nosferatu* (Robert Eggers, 2024), 36, 66, 82

*Notte, La* (Michelangelo Antonioni, 1961), 30

*Notti di Cabiria, Le* (Federico Fellini, 1957), 13, 32

*Oldboy* ( *올드보이*, Park-Chan Wook, 2003), 113

*Only God Forgives* (Nicolas Winding Refn, 2013), 19, 66, 83, 96

*Oppenheimer* (Cristopher Nolan, 2023), 85

*Ora del lupo, L' (Vargtimmen,* Ingmar Bergman, 1968), 63

*Orgoglio degli Amberson, L' (The Magnificent Ambersons,* Orson Welles, 1942), 9

*Parasite* ( *기생충 Gisaengchung*, Bong Joon-ho, 2019), 76

*Passione di Giovanna D'arco, La (La passion de Jeanne d'Arc,* Carl Theodor Dreyer, 1928), 120

*Petroliere, Il (There Will Be Blood,* Paul Thomas Anderson, 2007), 86

*Povere creature! (Poor Things,* Yorgos Lanthimos, 2023), 20, 38, 81

*Professione Reporter* (Michelangelo Antonioni, 1975), 30

*Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), 71

*Pusher* (Nicolas Winding Refn, 1996), 19, 22

*Pusher 2* (Nicolas Winding Refn, 2004), 66

*Quarto Potere (Citizen Kane,* Orson Welles, 1941), 9, 14, 57

*Rashomon* ( *羅生門*, Akira Kurosawa, 1950), 14

*Redacted* (Brian de Palma, 2007), 24

*Revenant, The* (Alejandro González Iñárritu, 2015), 68

*Roma* (Federico Fellini, 1972), 33, 62

*Rosemary Baby* (Roman Polanski, 1968), 63

*Rosso Sangue (Mauvais sang,* Leos Carax, 1985), 80

*Royaume des Fées, Le* (George Melies, 1903), 46

*Sacrificio del cervo sacro, Il (The Killing of a Sacred Deer,* Yorgos Lanthimos, 2017), 36, 81

*Schindler List* (Steven Spielberg, 1993), 126

*Shining* (Stanley Kubrick, 1980), 121

*Sicario* (Denis Villeneuve, 2015), 74

*Signora di Shanghai, La* (*The Lady from Shanghai*, Orson Welles, 1956), 12

*Signore degli Anelli, Il* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003), 25, 53

*Sin City* (Frank Miller, 2005), 126

*Snowpiercer* (Bong Joon-ho, 2013), 76

*Society* (Brian Yuzna, 1989), 63

*Solo gli amanti sopravvivono* (*Only Lovers Left Alive*, Jim Jarmusch, 2013), 83

*Star Wars* (George Lucas, 1978), 16, 51

*Strada, La* (Federico Fellini, 1954), 32

*Straniero, Lo* (*The Stranger*, Orson Welles, 1946), 12

*Substance, The* (Coralie Fargeat, 2024), 36

*Terminator 1* (James Cameron, 1984), 73

*Terminator 2* (James Cameron, 1991), 52, 73

*Thief* (Michael Mann, 1981), 66

*Too Old to Die Young* (Nicolas Winding Refn, 2019), 19, 95

*Toy story* (John Lassater, 1995), 7

*Twin Peaks* (David Lynch, 1990-2017), 34, 65

*Un Chien Andalou* (Luis Bunuel, 1929), 28, 77

*Uomo che uccise Don Chisciotte, L'* (*The Man Who Killed Don Quixote*, Terry Gilliam, 2019), 70, 83

*Visita, La* (*Cabinet of curiosities: The visit*, Panor Cosmatos, 2022), 97

*Vivere!* (*Ikiru*, Akira Kurosawa, 1952), 14

*Vizio di forma* (*Inherent Vice*, Paul Thomas Anderson, 2014), 86

*Voyage dans la Lune, Le* (George Melies, 1902), 46

*Westworld* (Michael Crichton, 1973), 7



