

# “Cineplastia”.

## Dalla plastica al post-cinema (e ritorno)\*

Pietro Conte

Associate Professor of Aesthetics in the Department of Philosophy at the University of Milan. His research focuses on illusion, hyperrealism, and the multifarious practices of un-framing in immersive (virtual) environments, a thematic cluster he explored in the monographs *Unframing Aesthetics* (2020) and *In carne e cera. Estetica e fenomenologia dell'iperrealismo* (2014).

Plasticity generally refers to the property of natural or synthetic materials that can be molded into any shape. However, the term is also used to describe images that are either three-dimensional or involve the representation of solid objects with haptic values and a three-dimensional effect. Cinema has been characterized as a plastic art form in both senses. In the first sense, cinematic plasticity refers to the ability of animated films to manipulate the shape of their characters at will. In this article, I focus instead on the second sense of the term and reconstruct the utopian quest for a “plastic cinema”, that is, a post-cinematic device capable of overcoming the traditional limitations of the film surface and thus achieving a complete detachment or “emersion” of the image from the two-dimensional surface of the screen.

35

\*Questo articolo è stato concepito nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia «Piero Martinetti» dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto «Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027» attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

Si l'histoire des arts plastiques n'est pas seulement celle de leur esthétique  
mais d'abord de leur psychologie, elle est essentiellement celle de la  
ressemblance ou, si l'on veut, du réalisme.

A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma ?*

## 1. *Plastice*

Partire è un po' morire, o almeno così recita un famoso adagio. Ne era certamente convinta, già duemila e seicento anni fa, una ragazza di Corinto che, tormentata dall'idea di doversi separare (per sempre?) dall'amato in procinto di affrontare un lungo viaggio, si mise nottetempo a disegnarne le fattezze, ricalcandone il profilo sull'ombra proiettata dalla luce di una lanterna sulla parete della camera da letto. Questa immagine – questo *eidolon* – le avrebbe recato conforto, sostituendo l'assente e presentificandolo fino al giorno del suo ritorno.

Il mattino seguente, però, quella piatta silhouette dovette sembrarle ben poca cosa. Le venne allora in soccorso il padre, Butade di Sicione, che di professione, per una di quelle fortunate coincidenze che i miti riservano, faceva il vasaio. Tirati fuori gli attrezzi del mestiere, impastò un po' di argilla e la impresso sul tracciato lineare, ottenendo un bassorilievo da cui poi trasse un modello tridimensionale del volto che lasciò seccare e infine cuocere al forno insieme ad altri oggetti. E fu così, secondo Plinio (1988, 472-476), che un artigiano inventò la *plastice*, cioè l'arte di modellare *similitudines*.

Il racconto eziologico associa la nascita della plastica al desiderio di colmare, tramite la presenza di un corpo vicario, il vuoto lasciato dall'assenza del corpo in carne e ossa (Vernant 1998, Belting 2011). E se si riflette sul fatto che Butade operò sulla base del precedente abbozzo pittorico tratteggiato dalla figlia e che la plastica diede a sua volta origine, nella genealogia pliniana, alla scultura e alla statuaria, è possibile affermare che quel desiderio costitutivamente inappagabile che i Greci chiamavano *pothos* abbia rappresentato il motore primo non tanto di una singola arte quanto, piuttosto, della produzione iconica *tout court* (Bettini 2008, 11). Estendendo il ragionamento al di là della cornice temporale e concettuale cui il testo di Plinio rimane vincolato, si può inoltre arrivare a sostenere – come mi propongo di fare in questa sede – che quello stesso desiderio “plastico” sia stato anche alla base delle ben più giovani forme artistiche della fotografia e del cinema, e persino di quella variegata costellazione mediale che va sotto il nome di «post-cinema» (Denson & Leyda 2016; Chateau & Moure 2020).

Partiamo da una constatazione: per descrivere l'opera approntata da Butade, lo scrittore romano utilizza il termine *typus*, il cui significato primario è quello di «impronta». *Typtein*, in greco, significa innanzitutto «battere», «premere», «imprimere». L'aspetto culturalmente più interessante è l'ambiguità che caratterizza la semantica legata a questo verbo e ai suoi derivati, che possono indicare tanto l'atto di esercitare una pressione quanto il risultato di tale atto – tanto l'attività quanto la passività, tanto la causa efficiente quanto l'effetto che da essa deriva. Il *typos* può quindi essere inteso «nelle due direzioni del premente e del premuto, del

battente e del battuto, del formante e del formato» (Pinotti 2006, 18): è sia la matrice sia l'immagine che se ne ricava, sia l'impressione sia l'impronta. Da questo punto di vista, il volto-maschera dell'amato (la sua raffigurazione «tipica» in quanto impregnata della «persona» tramite un contatto garantito da quell'impronta del corpo che è l'ombra) costituisce il proto-tipo della fotografia. E non è un caso che sempre a Butade venga attribuita l'invenzione dei *pros-typa* e degli *ec-typa*, volti-maschere (*personae*, di nuovo) in rilievo posti a ornamento delle cornici inferiori dei tetti di templi e altri edifici prestigiosi: i modellatori di tali “tipi”, chiosa Plinio, erano chiamati *plastae* (1988, 476).

La plastica pare dunque originariamente legata all'arte di plasmare *personae* che, in virtù di un (effettivo o presunto) contatto con i modelli, risultano in grado di trattenere le caratteristiche tipiche della loro *Persönlichkeit*, per dirla con quel grande esperto di calchi e impronte che è stato Julius von Schlosser (2011, 41). E in effetti anche la costellazione semantica che ruota attorno alla plastica è caratterizzata dalla medesima, apparentemente paradossale compresenza di attività e passività: se da un lato chiamiamo «plastiche» le arti (compresa quella chirurgica) del modellare e del *dare* forma, dall'altro definiamo «plastici» i materiali duttili, malleabili, cioè pronti a *ricevere* la forma (dall'argilla alla cera, dalla cellulosa alla gomma fino, appunto, ai polimeri plastici). Plastica è l'attività del pedagogo come quella della società, capaci di plasmare gli individui e il loro vivere insieme; ma la plasticità è anche caratteristica biologica fondamentale dell'organismo in grado di adattarsi alle pressioni selettive (Darwin 1980, 70, 87, 102), del cervello sempre pronto a modificarsi in base alle sollecitazioni provenienti dall'ambiente circostante (Malabou 2007), nonché del sé e della sua natura costitutivamente metamorfica (Northoff et al. 2014).

Tale legame tra plastica, tipo e impronta (o *imprinting*) è messo in luce, nel testo di Plinio, sin dall'inizio. Il “ritratto” pittorico abbozzato dalla giovane corinzia si configura infatti come sublimazione di un calco proto-fotografico: *esprime* l'amato perché in esso l'amato si è *impresso* per il tramite della sua ombra, immagine naturale, automatica e acheropita per antonomasia che la ragazza si limita a ricalcare. L'analogia tra la plastica così intesa e la fotografia è tutt'altro che peregrina, come dimostra il fatto, rimarcato da Ernst Jünger (1991, 121), che un tempo «“fotografare [*photographieren*]” si diceva “asportare [*abnehmen*]”. Si asporta una sorta di parvenza esteriore, l'aspetto stesso dell'uomo, come se si togliesse una maschera». Un rapido sguardo all'etimologia, del resto, mostra come “ritratto” derivi da *trahere*, “tirare”, “far uscire”, “trarre da”.

Nella narrazione pliniana, questo desiderio “estrattivo” alla base della foto-grafia aveva già trovato un primo appagamento nella skia-grafia, termine che indica, letteralmente, il «disegno dell'ombra», e che viene utilizzato in senso spregiativo da Platone per definire la pittura come arte illusionistica, per sua essenza votata al *trompe l'œil* e alla riproduzione “umbratile”, fantasmatica, ingannevole del reale. Ombra è quella dell'amato cui si aggrappa la fanciulla di Corinto, e ombre sono anche quelle proiettate dal fuoco sulla parete-schermo della caverna platonica: immagini che celano la loro natura di immagini, impronte che, per la ragazza come per i prigionieri, non si limitano a rinviare ai loro modelli, ma finiscono per confondersi e identificarsi con essi. Il legame tra ombra, impronta, fotografia e (proto)cinema è dunque di natura costitutiva (Le Maître 2010).

È precisamente a questo plesso tematico che allude Jean-Louis Baudry (2017, 79-81) quando interpreta la celebre allegoria della *Repubblica* come adombramento prototipico del dispositivo cinematografico, secondo un modello ermeneutico recentemente ripreso nel quadro di ricostruzioni teoriche che considerano le grotte del Paleolitico alla stregua di ambienti arqueo-immersivi capaci di abbracciare il fruitore a 360°, immergendolo in un turbinio di pitture e ombre rese ancor più plastiche dalle irregolarità delle pareti su cui erano disegnate e ancor più animate dal riflesso degli imprevedibili movimenti del fuoco che rischiava le notti primordiali dei nostri antenati (Nechvatal 2005, Di Marino 2021). L’animazione dell’inanimato è il sogno della plastica ben prima che del cinema: come l’una è sin dall’inizio cinematografica, l’altro è sin dall’inizio plastico, tanto che si può dire, con Dominique Chateau (2004, 38), che il cinema non sia altro che «plasticità in atto». Lo aveva compreso, già nel 1920, Élie Faure, profetizzando che l’arte del futuro sarebbe scaturita da una fusione sempre più perfetta di plastica e cinema: sarebbe stata, appunto, una *cineplastica* (Faure 1920).

## 2. Sogni plastici: il cinema totale

Prima di congedarci dalla ragazza di Corinto e da suo padre è importante sottolineare un ultimo aspetto del racconto pliniano. Il desiderio di trattenerne l’amato viene appagato dal progressivo materializzarsi di un corpo in immagine capace di fungere da sostituto del corpo in carne e ossa. Il punto di partenza è dato dall’ombra che si proietta sulla parete automaticamente, passivamente, senza bisogno di alcun intervento umano. Il passaggio successivo consiste nella silhouette tratteggiata dalla giovane, in cui l’attività della mano rimane ancora subordinata alla passività che caratterizza il ricalco in quanto tale. Infine, l’intervento paterno conduce all’attività plastica in senso stretto: le parti dell’immagine ottenute facendo aderire l’argilla al disegno sottostante vengono integrate dall’invenzione delle parti mancanti fino alla realizzazione di un modello autonomo, emancipato dalla silhouette e dall’ombra che ne era alla base.

Questa progressione dalla passività a una sempre più spiccata attività plastico-formatrice va di pari passo con il graduale distaccarsi dell’immagine dallo sfondo: dall’iniziale bidimensionalità dell’ombra e del disegno calcato su di essa, l’immagine guadagna via via in spessore attraverso il bassorilievo, per ottenere da ultimo la piena corporeità del modello a tutto tondo. La trasformazione plastica dell’immagine corre quindi parallela al progressivo “scollamento” dell’immagine stessa tanto dallo sfondo cui rimaneva inizialmente vincolata quanto dal mero calco dell’originale (e sull’originale).

La plastica ha insomma un sogno: foggiare *corpi*. Herder fa ruotare la sua monumentale *Plastik* proprio intorno al «sogno plastico [*bildendem Träume*]» – così recita il sottotitolo dell’opera – di colui che riuscì a trasformare un’immagine in un corpo, Pigmaliione. Come la Galatea del mito ovidiano, anche quella herderiana «mi può abbracciare, può farmi ingnocchiare, può far sì che io diventi suo amico e compagno di gioco, essa è *presente*, è *qui* [*sie ist gegenwärtig, sie ist da*]» (Herder 1994, 50). Quello della plastica è dunque un sogno di presenza, corporeità e animazione. Ed è significativo, da questo punto di vista, che «plastica» venga definita anche

la pittura ogni qual volta sia in grado di trasmettere, attraverso la resa delle ombre e il sapiente uso di giochi chiaroscurali, quel particolare senso di rilievo, volumetria e spazialità che Bernard Berenson (1997, 1948) definiva in termini di «valori tattili». [1] È ancora Herder a rimarcarlo: «Improvvisamente le figure disegnate [*Figuren*] iniziano ad animarsi; non è forse come se *fuoriuscissero* e diventassero *corpi* [*Gestalten*]? Si avverte la loro *presenza*, si tenta di *afferrarle*, il sogno diventa *verità*» (1994, 33; trad. modificata). Ecco ricomparire sotto nuova veste alcuni degli elementi già incontrati nel racconto della fanciulla di Corinto: un'immagine piatta, bidimensionale, assume sempre più consistenza plastica, distaccandosi dallo sfondo cui era inizialmente relegata, animandosi, invadendo il nostro spazio e mettendo in crisi la distanza che la contemplazione estetica tradizionalmente impone: «Proprio questo è il trionfo del pittore! Il suo incanto deve trasformare la vista in tatto» (Herder 1994, 44).

[1] Per lo stesso motivo, del resto, chiamiamo «plastici» le carte geografiche basate su una rappresentazione a rilievo ipsometrico del terreno, nelle quali le colline e le montagne emergono dalla superficie sottostante, guadagnando quella corporeità tridimensionale di cui le comuni cartine sono prive.

L'invenzione del cinema ha dato nuova linfa a questo sogno pigmalionesco di animazione plastica, offrendo allo spettatore un corpo vicario (Voss 2013) e all'immagine ciò che ancora le mancava: il movimento. Forse nessuno ha saputo descrivere il dispositivo filmico come appagamento allucinatorio di un desiderio meglio di quanto abbia fatto Edmondo De Amicis in un breve e poco noto racconto del 1907, *Cinematografo cerebrale*. La storia è di una semplicità disarmante. Il protagonista, chiamato il Cavaliere, si ritrova in casa da solo mentre moglie e figlie si concedono una serata a teatro. È passato così tanto dall'ultima volta che ha potuto godersi un po' di tempo libero che ora non sa come impiegarlo: non ricorda che cosa significhi «il pensare per pensare, senza uno scopo determinato, e tanto meno l'analizzare i propri pensieri, il fare spettacolo della propria mente a sé medesima» (De Amicis 1996, 589). Rilassarsi senza pensare a *niente* si rivela subito operazione impossibile, perché la psiche viene travolta da un turbinio di immagini che affiorano da chissà dove e ne richiamano altre e altre ancora, secondo un meccanismo di associazioni inconscie incontrollabile e imprevedibile. In breve il Cavaliere non sa più se sia sveglio o stia sognando, e di visione in visione si ritrova a immaginarsi di mentire, di rubare, persino di tradire la moglie con la cameriera. Fino a quando l'improvviso ritorno della famiglia non pone termine al suo fantasticare/sognare, riportandolo alla vita di tutti i giorni.

Ciò che maggiormente colpisce del racconto di De Amicis è il fatto che il termine «cinematografo» compaia soltanto nel titolo: nel testo non ce n'è traccia. Giunti alla fine della storia, ci si ritrova quindi costretti a interrogarsi sulle motivazioni profonde che hanno spinto l'autore a dedicare a un dispositivo tecnico un'opera che di quel dispositivo, in senso stretto, non parla mai. Ed è qui che entra in gioco il secondo termine del titolo, «cerebrale». Il cinema viene accostato alla psiche in virtù di una comune forza plastica: il meccanismo dell'associazione di idee che dà forma alle immagini della fantasia e del mondo onirico richiama da vicino il montaggio cinematografico e la sua capacità di produrre nuove associazioni, e con esse nuove realtà. Come in un sogno, le avventure del Cavaliere gli rivelano lati dimenticati, sepolti, rimossi della sua personalità, recando testimonianza dell'esistenza di un sé sottratto ai vincoli e alle norme che regolano i rapporti sociali e le loro prassi consuete.

Questa dimensione inconscia non è solo quella dell'*Interpretazione dei sogni* freudiana, pubblicata nel 1899, ma anche quella del cinema, la cui invenzione viene fatta tradizionalmente risalire allo stesso giro di anni, e più precisamente al 1895. L'analogia tra sogno e cinema su cui si sono soffermati diversi autori (cfr. Grossi 2021) poggia in fondo sulla natura intrinsecamente plastica tanto dell'uno quanto dell'altro. Il «lavoro onirico» grazie al quale il sognatore trasforma idee astratte in immagini visive è descritto da Freud come costitutivamente plastico: i sogni, così come i ricordi d'infanzia, sono «plasticamente visivi [*plastisch visuelle*]» (1967a, 312) e danno luogo a «scene elaborate addirittura plasticamente [*geradezu plastisch herausgearbeitete Szenen*]» (1967b, 96-97). Se il sogno è il soddisfacimento allucinatorio, per mezzo di immagini, di un desiderio inappagato, il cinema esternalizza questo processo fino a produrre un'allucinazione condivisa, intersoggettiva. Da questa prospettiva si comprende meglio la tesi di André Bazin (1973a, 5) secondo cui il bisogno di illusione avrebbe «divorato a poco a poco le arti plastiche», celebrando nel cinema uno dei suoi più vistosi trionfi.

Eppure, sin dai suoi albori, il cinema stesso non è apparso come un punto di arrivo, bensì come un ulteriore punto di partenza. Il cinema ha sognato il post-cinema. E lo ha sognato dal punto di vista tanto della produzione quanto della fruizione filmiche. L'*Arrivo del treno alla stazione di La Ciotat*, proiettato dai fratelli Lumière nel 1895, fa notoriamente leva proprio sul potere illusionistico di un dispositivo che, veicolando l'impressione di uno sfondamento della quarta parete e di uno “scollamento” delle immagini dalla superficie schermica, avrebbe causato un fuggi fuggi generale degli spettatori. Se è vero che non esistono testimonianze dirette a supporto di questo presunto avvenimento (Loiperdinger & Elzer 2004), ciò non significa affatto che l'aneddoto sia privo di valore, al contrario: esso assurge a mito fondativo del cinema precisamente perché è in grado di condensare in sé l'idea di un apparato mediale grazie al quale l'immagine – proprio come nel racconto della ragazza di Corinto, che inizia con la proiezione proto-cinematografica di un'ombra gettata dalla luce di una lanterna – guadagna progressivamente in plasticità fino a distaccarsi dalla superficie schermica e ad annullare la distanza che separa lo spettatore dal mondo iconico. La verità del mito non è quindi di natura storico-eventuale, dal momento che essa non parla di un fatto empirico (l'inverosimile fuga del pubblico dalla sala), bensì di un fatto *culturale*: Engberg e Bolter (2020) lo hanno ribattezzato «effetto La Ciotat», insistendo sull'onda lunga generata dal celebre film e, soprattutto, dal sogno che in quel film aveva trovato un primo appagamento allucinatorio e che oggi continua ad alimentare la corsa tecnologica verso dispositivi (si pensi ad esempio ai cosiddetti schermi anamorfici) capaci di trasmettere una straordinaria impressione di “emersione” dell'immagine dallo schermo.

Fin dall'inizio, dunque, il sogno plastico del cinema è stato il sogno del superamento del cinema stesso. È ancora Bazin a notarlo quando afferma, nel 1946, che «tutti i perfezionamenti che assomma il cinema non possono paradossalmente che riavvicinarlo alle sue origini. Il cinema non è ancora stato inventato!» (1973b, 15). In quell'incipit mitico del dispositivo cinematografico che è l'*Arrivo del treno alla stazione di La Ciotat* si condensa il desiderio del cinema stesso, che il critico francese ha descritto nei termini di un «realismo integrale» capace di restituire «un'illusione

perfetta del mondo esterno con il suono, il colore e il rilievo» (1973b, 13-15). Un paio di anni prima di Bazin, nel 1944, anche René Barjavel, riferendosi al sogno dei Lumières di una tridimensionalità stereoscopica e fantasticando sui suoi potenziali sviluppi, aveva insistito sul concetto di un «cinema totale» frutto di un progressivo soddisfacimento del desiderio inaugurale di vedere le immagini (esplicitamente definite «virtuali») animarsi, guadagnando in plasticità e rilievo fino a liberarsi dalla superficie bidimensionale dello schermo e della pellicola: «Il cinema disporrà un giorno del volume come dispone oggi del suono e del colore» (2001, 59-60).

Barjavel non era il solo, in quegli anni cruciali per la storia e la teoria del cinema, a prefigurare l'avvento del post-cinema. Basti pensare a Morton Heilig e al suo utopico «cinema del futuro», immaginato nel 1955 (Helig 1992), o al celebre romanzo di Adolfo Bioy Casares *L'invenzione di Morel*, che già nel 1940 immaginava un «cinema plastico» (Schmidt 2014, 117) capace di riprodurre la realtà in tutti i suoi aspetti multisensoriali, generando un'illusione perfetta e mettendo quindi fuori gioco «in un'unica mossa il *framing* dell'immagine e la sua esperienza fenomenologica» (Pinotti 2021, 169). Oppure, ancora prima, a Stanley Weinbaum e al suo visionario *Gli occhiali di Pigmaliione*, che nel 1935 profetizzava l'avvento della realtà virtuale e che sin dal titolo rende omaggio al mito ovidiano dell'animazione plastica: «Un film oggi interessa i sensi della vista e dell'udito. Supponiamo che io vi aggiunga il gusto, l'odorato, e perfino il tatto. [...] Supponiamo che possa renderti partecipe della trama, che tu possa parlare alle ombre e che quelle ti rispondano, e invece di svolgersi sullo schermo, la trama ti riguardi in prima persona e tu ne faccia parte. Questo non sarebbe rendere reale un sogno?» (Weinbaum 2013, 57-58).

### 3. «Dallo schermismo al plasticismo»: Saint-Pol-Roux

Prima di tutti gli autori citati sin qui, a immaginare un cinema plastico capace di donare corpo e rilievo alle immagini liberandole dalla superficie dello schermo era stato un altro intellettuale, pressoché totalmente ignorato nell'ambito dei *media studies*. Per seguirne le tracce bisogna recarsi a punta Pen-Hir, meta ideale per chiunque voglia esplorare la Bretagna tenendosi alla larga dalle rotte turistiche più battute. Immerso nel parco naturale dell'Armorica, il promontorio della penisola di Crozon ammalia con le sue ripide scogliere che si gettano in acque tra le più pericolose della sponda europea dell'Atlantico. È qui che si trovano le rovine di un imponente podere turrato costruito nel 1903, sulla base di una vecchia casa di pescatori, da Pierre-Paul Roux, meglio noto con lo pseudonimo di Saint-Pol-Roux. Dopo gli anni della giovinezza spesi tra Marsiglia, Lione e Parigi, dove ha avuto modo di frequentare con una certa assiduità il circolo intellettuale riunitosi intorno a Mallarmé, il *poète oublié* – come lo definisce André Breton nel 1923 dedicandogli la raccolta di scritti *Clair de terre* [2] – decide di trasferirsi in questo eremo di stante anni luce da ogni forma di mondanità, ribattezzandolo in seguito Manoir de Coecilian in memoria del figlio caduto poco più che ventenne nel tritacarne di Verdun.

[2] Walter Benjamin sarà tra i pochi a far conoscere il nome di Saint-Pol-Roux oltre i confini francesi. Si veda a riguardo Schultz 1988.

La notte del 23 giugno 1940 questo luogo diventa teatro di una delle innumerevoli pagine buie della Campagna di Francia. Sono passate poco più di ventiquattr'ore dal secondo armistizio di Compiègne

e il territorio francese è ufficialmente smembrato in due, con le regioni meridionali a formare la Repubblica di Vichy (di fatto uno stato satellite del Terzo Reich) e le zone settentrionali, coste atlantiche comprese, sotto occupazione tedesca. Un soldato nazista ubriaco fa irruzione nella tenuta di Saint-Pol-Roux, ferisce gravemente lui e sua figlia Divine e uccide la governante, Rose Bruteller. L'anziano poeta, celebrato dai Surrealisti come loro antesignano (Breton 2003, 30-31) e «unico vero precursore del movimento “moderno”» (Breton 1988, 901), riesce a fuggire e viene ricoverato a Brest, ma una volta dimesso torna a casa e scopre che gran parte dei suoi manoscritti, frutto di una vita di lavoro, è andata persa o bruciata. Ricoverato nuovamente, morirà poche settimane dopo.

Qualcosa però si salva, da questa storia di barbarie che ho qui sommariamente ricostruito. Appunti, note e abbozzi che Divine prima recupera, poi custodisce e infine deposita presso la Bibliothèque Littéraire Jacques Doucet di Parigi. Tra questo materiale magmatico c'è un plico classificato col numero 9823, comprendente due quaderni e alcuni fogli di vario formato che risalgono probabilmente agli anni compresi tra il 1925 e il 1930 e che sono stati ordinati, per quanto possibile, da Gérard Macé. Vi è racchiuso il sogno di un cinema a venire, di un *cinéma vivant*, come si legge su una pagina che reca una dedica ad Abel Gance e che dà il nome all'intera raccolta, pubblicata per la prima volta soltanto nel 1972 (Saint-Pol-Roux 1984, 74).

All'epoca in cui scrive, Saint-Pol-Roux è convinto che il cinema si trovi ancora agli albori del suo tragitto mediale, a uno stadio primitivo vincolato alla presenza dello schermo e soggetto alle limitazioni imposte dalle cornici, dalla bidimensionalità dell'immagine e dalla distanza che necessariamente si interpone tra scena e spettatore. Nemmeno i registi più audaci sarebbero riusciti a liberare il medium filmico da tali costrizioni apparentemente inaggirabili: «Sì, bellissimo, *La corazzata Potëmkin* di Sua Maestà Ejzenštejn, ma ancora costretto in una cornice – ancora relegato in una scatola di conserve» (Saint-Pol-Roux 1984, 49). Curioso, questo riferimento al maestro sovietico, che di lì a poco avrebbe preconizzato l'avvento di innovazioni tecniche che sarebbero dovute sfociare nell'invenzione di un cinema stereoscopico (*stereokino*) capace di far leva su un irresistibile effetto di tridimensionalità per «gettare un ponte sull'abisso che divide spettatore e attore», nel tentativo «di “attirare” il fruitore fin dentro ciò che un tempo non era altro che la superficie piana dello schermo e di “proiettare” verso di lui [...] ciò che prima rimaneva disteso lungo lo specchio della superficie schermica» (Ejzenštejn 1982, 170-172). Ejzenštejn immaginava così l'evoluzione del cinema in un medium ancora più immersivo grazie al quale sarebbe stato ad esempio possibile far comparire un gigantesco ragno sospeso tra lo schermo e il pubblico, oppure degli uccelli in volo «dalla sala verso la profondità dello schermo» o posati «lungo un filo teso sopra le teste degli spettatori» (Ejzenštejn 1982, 165).

Queste parole, datate 1947, sembrano riecheggiare quanto Saint-Pol-Roux andava fantasticando una ventina di anni prima, quando profetizzava che il cinema del futuro sarebbe riuscito a «uscire dalle cornici» (Saint-Pol-Roux 1984, 84) e a emanciparsi dagli schermi:

Stufo di vedere l'immagine sul muro, l'uomo vuole passare dietro per conoscere quel che ha visto davanti [...], vuole andare attorno, ammirare, toccare, conoscere

completamente quello che finora gli è stato permesso di vedere solo in superficie. Così l'immagine si fa rilievo, equivalente all'uomo che l'aggira. Un'immagine capace dunque di parlare, cantare, ridere, piangere, amare, odiare. (Saint-Pol-Roux 1984, 16)

Il cambiamento prospettato avrebbe investito tanto il fruitore (costringendolo ad abbandonare il tradizionale atteggiamento estetico della contemplazione frontale a distanza e obbligandolo a immergersi nel mondo iconico fino a diventarne parte integrante e addirittura costitutiva) quanto il produttore: nel passaggio «dallo schermismo [*écranisme*] al plasticismo [*plasticisme*]» (Saint-Pol-Roux 1984, 78), il regista avrebbe potuto contare su una «nuova cinecamera, il *cretarium*», che gli avrebbe consentito di riprendere «non una sola, bensì tutte le inquadrature» (Saint-Pol-Roux 1984, 84). Si tratta insomma di qualcosa di molto simile alle moderne videocamere 360°, e non è un caso che l'«utopia tecno-poetica» (Wall-Romana 2013, 152-153) di Saint-Pol-Roux sia stata indicata come antesignana degli ambienti immersivi contemporanei.

È l'idea di un cinema totale in grado di condurre l'immagine dalla superficie al rilievo, facendole guadagnare un grado di realtà plastica assimilabile a quello della realtà in carne e ossa. Se il cinema tradizionale, per Saint-Pol-Roux, restava «fermo alle ombre di Platone» (1984, 108), quello a venire avrebbe condotto a una nuova forma mediale, la *cineplastia*: «Il cinema non deve essere solo sonoro e parlato ma, uscendo dallo schermo, deve diventare plastico, vivente. In breve, invece delle ombre della caverna, la Vita stessa, solare» (1984, 74). In epoche e contesti mediali radicalmente diversi, la ragazza di Corinto e Saint-Pol-Roux hanno in fondo sognato lo stesso sogno.

## Bibliografia

- Barjavel, R. (2001). *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema* (1944). Trad. it. R. Sappa. Roma: Editori Riuniti.
- Baudry, J.-L. (2017). Il dispositivo. Approcci metapsicologici all'impressione di realtà (1975). In Id., *Il dispositivo. Cinema, media, soggettività* (79-122). Brescia: La Scuola.
- Bazin, A. (1973a). Ontologia dell'immagine fotografica (1940). In Id., *Che cosa è il cinema?* (3-10). Trad. it. A. Aprà. Milano: Garzanti.
- Bazin, A. (1973b). Il mito del cinema totale (1946). In Id., *Che cosa è il cinema?* (11-15). Trad. it. A. Aprà. Milano: Garzanti.
- Belting, H. (2011). *Antropologia delle immagini* (2001). Trad. it. S. Incardona. Roma: Carocci.
- Berenson, B. (1990). Valori tattili (1948). In Id., *Estetica, etica e storia nelle arti della rappresentazione visiva* (57-60). Trad. it. M. Praz. Milano: Leonardo.
- Berenson, B. (1997). Pittori fiorentini del Rinascimento (1896). In Id., *I pittori italiani del Rinascimento* (61-118). Trad. it. E. Cecchi. Milano: Rizzoli.
- Bettini, M. (2008). *Il ritratto dell'amante* (1992). Torino: Einaudi.
- Bioy Casares, A. (2011). *L'invenzione di Morel* (1940). Trad. it. L. Bacchi Wilcock, introd. J. L. Borges. Milano: Bompiani.
- Breton, A. (1923). *Clair de terre*. Paris: Les presses du Montparnasse.
- Breton, A. (1988). Le maître de l'image (1925). In Idem, *Œuvres Complètes* (I, 899-902). Paris: Gallimard.
- Breton, A. (2003). Manifesto del Surrealismo (1924). In Id., *Manifesti del Surrealismo* (11-49). Trad. it. L. Magrini, introd. G. Neri. Torino: Einaudi.
- Chateau, D. (2004). L'idée de plasticité et le cinéma. In C. Murcia & P. Taminioux (a cura di), *Cinéma, art(s) plastique(s)* (31-50). Paris: L'Harmattan.
- Chateau, D. & Moure, J. (a cura di) (2020). *Post-cinema. Cinema in the Post-art Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Darwin, Ch. (1980). *L'origine delle specie* (1859). Trad. it. L. Fratini, introd. G. Montalenti. Torino: Bollati Boringhieri.
- De Amicis, E. (1996). Cinematografo cerebrale (1907). In Idem, *Opere scelte* (589-600). Milano: Mondadori.
- Denson, S. & Leyda, J. (a cura di) (2016). *Post-cinema. Theorizing 21st-Century Film*. Falmer: REFRAME Books.
- Di Marino, B. (2021). *Nel centro del quadro. Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR*. Milano: Aesthetica.
- Ejzenštejn, S.M. (1982). Sul cinema stereoscopico (1947). In Id., *Il colore*. Trad. it. G. Bellezza et al., a cura di P. Montani. Marsilio, Napoli.
- Engberg, M. & Bolter, J. D. (2020). The aesthetics of reality media. *Journal of Visual Culture*, 19 (1), 81-95.
- Faure, É. (1920). De la cinéplastique. *La Grande Revue*, 104 (11), 57-72.
- Freud, S. (1967a). L'interpretazione dei sogni (1899). In *Opere di Sigmund Freud* (III), a cura di C. L. Musatti. Torino: Bollati Boringhieri.
- Freud, S. (1967b). Psicopatologia della vita quotidiana (1901). In *Opere di Sigmund Freud* (IV, 51-297), a cura di C. L. Musatti. Torino: Bollati Boringhieri.
- Grossi, G. (2021). *La notte dei simulacri. Sogno, cinema, realtà virtuale*. Monza: Johan & Levi.
- Heilig, M. (1992). The Cinema of the Future (1955). Trad. ingl. U. Feldman. *Presence. Teleoperators and Virtual Environments*, 1 (3), 279-294.
- Herder, J. G. (1994). *Plastica* (1778). Trad. it. G. Maragliano. Palermo: Aesthetica.
- Jünger, E. (1991). Filemone e Bauci. La morte nel mondo mitologico e in quello tecnico (1972). Trad. it. A. Mezzolla. *I quaderni di Avallon. Rivista di studi sull'uomo e sul sacro*, 25, 99-121.
- Le Maître, B. (2010). *L'impronta. Tra cinema e fotografia* (2004). Trad. it. C. Capetta & F. Pitassio. Torino: Kaplan.
- Loiperdinger, M. & Elzer, B. (2004). Lumière's arrival of the train: Cinema's founding myth. *The Moving Image*, 4 (1), 89-118.
- Malabou, C. (2007). *Cosa fare del nostro cervello?* (2004). Trad. it. E. Lattavo. Roma: Armando.
- Nechvatal, J. (2005). Immersive excess in the apse of Lascaux. *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, 3 (3), 181-192.
- Northoff, G. et al. (a cura di) (2014). *La plasticità del Sé. Un approccio neuropsicodinamico*. Bologna: Il Mulino.
- Pinotti, A. (2006). Tipo e immagine. Dalla forma al corpo. *Oltrecorrente*, 12, 17-32.
- Pinotti, A. (2021). *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*. Torino: Einaudi.
- Plinio il Vecchio (1988). *Storia naturale* (V, libro 35, 287-509). Trad. it. R. Mugellesi, introd. e note di A. Corso. Torino: Einaudi.

- Saint-Pol-Roux (Roux, P.-P.) (1984). *Cinema vivente* (1925-1930). Trad. it. G. P. Baiocchi, & M. Canosa. Bologna: Il cavaliere azzurro.
- Schlosser, J. (2011). *Storia del ritratto in cera* (1911). Trad. it. P. Conte. Macerata: Quodlibet.
- Schmidt, A. (2014). Zeit für Saint-Pol-Roux. In Saint-Pol-Roux, *Geschwindigkeit* (95-122). Trad. ted. e cura J. Schultz. Berlin: Matthes & Seitz.
- Schultz, J. (1988). La traduction de Saint-Pol-Roux et sa réception en Allemagne ou les « champs littéraires » de la traduction. *TTR : traduction, terminologie, rédaction*, 1(2), 37-46.
- Vernant, J.-P. (1998). Dalla presentificazione dell'invisibile all'imitazione dell'apparenza (1983). In Id., *Tra mito e politica* (165-182). Trad. it. A. Ghilardotti, a cura di G. Guidorizzi. Milano: Raffaello Cortina.
- Voss, Chr. (2013). *Der Leihkörper. Erkenntnis und Ästhetik der Illusion*. Paderborn: Fink.
- Wall-Romana, Chr. (2013). *Cinipoetry. Imaginary cinemas in French poetry*. New York: Fordham University Press.
- Weinbaum, S. G. (2013). Gli occhiali di Pigmalione (1935). In Id., *Volo su Titano* (55-83). Trad. it. R. Chiavini, introd. G. F. Pizzo. Firenze: Fratini.