

Rimediazioni

Immagini interattive

a cura di

Tiziana Migliore

Contributi di

Daniele Barbieri

Pierluigi Basso Fossali

Denis Bertrand

Anne Beyaert–Geslin

José Luis Caivano

Marion Colas–Blaise

Lucia Corrain

Nicola Dusi

Ruggero Eugeni

Paolo Fabbri

Jacques Fontanille

Yves Jeanneret

François Jost

Jean–Marie Klinkenberg

Anita Macaуда

Gianfranco Marrone

Tiziana Migliore

Isabella Pezzini

Alfredo Tenoch Cid Jurado

Alessandro Zinna



Copyright © MMXVI
Aracne editrice int.le S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Quarto Negroni, 15
00040 Ariccia (RM)
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-XXXX-X

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: marzo 2016

*A Paolo Rosa,
al desiderio di azzurro nel virtuale*

Indice

- 11 *Introduzione*
Interfaccia-contenuto
Tiziana Migliore
- 47 Giuditta, il sistema, il plastico, il mondo
Daniele Barbieri
- 59 La remédiation directe : reconfigurations de la scène énonciative en temps réel
Pierluigi Basso Fossali
- 83 Sémiotique de l'écran. De la remédiation à l'immédiation
Denis Bertrand
- 97 Remédiation et Appropriationnisme
Anne Beyaert-Geslin
- 115 La imposibilidad de la inmediatez: el confinamiento en la mediación, hipermediación o remediación
José Luis Caivano
- 125 Las formas visuales de la escritura: entre lo plástico y lo figurativo en la remediación tecnológica
Alfredo Tenoch Cid Jurado
- 147 Énonciation et remédiation. De la peinture à la vidéo
Marion Colas-Blaise
- 163 Lo sguardo discreto: la riproduzione digitale tra opacità e trasparenza
Lucia Corrain, Anita Macaudo

- 183 Il cinema tra disegno e pittura: titoli di testa e rimediazione digitale
Nicola Dusi
- 201 Remediating the presence. First person shots and post cinema subjectivity
Ruggero Eugeni
- 215 Eseguire originali. Rimediazione e camouflage
Paolo Fabbri
- 227 L'énonciation pratique à l'œuvre dans l'intermédialité et la remédiation
Jacques Fontanille
- 241 Internet capitale du XX^e siècle : de la capture des formes à l'industrie des passages
Yves Jeanneret
- 257 Luttres intermédiales et remédiation de la télévision par les sites d'information
François Jost
- 273 Catasémiose, outillage, remédiation
Jean-Marie Klinkenberg
- 295 Gastronomie et nostalgie
Gianfranco Marrone
- 313 Rimediare la natura. Marc Quinn a Venezia fra conchiglie e biopicture
Isabella Pezzini
- 329 Francis Bacon. De la photographie à la peinture
Alessandro Zinna
- 365 Gli autori

Il cinema tra disegno e pittura: titoli di testa e di coda, rimediazione e intermedialità

NICOLA DUSI

Il cinema digitale *popular* permette, a volte, visioni ed esperienze impreviste. Si tratta di un paesaggio o un volto che si congelano in un disegno in bianco e nero, come accade nei titoli di testa e di coda di *Sherlock Holmes* di Guy Ritchie (2009), quasi una sintesi o un “inno” al film, oppure di una battaglia tra cavalieri medioevali che si espande e dilata grazie a grumi, pennellate e colate di colore nel *Robin Hood* di Ridley Scott (2010), con i brevi titoli testa e gli imperdibili titoli di coda di tre minuti “ridipinti” da Gianluigi Toccafondo. Sono casi di “rimediazione” (Bolter e Grusin 1999), nell’altalena tra ipermediazione e trasparenza, con un innovativo uso del “design cinema” che inventa nuove specie mediali (Manovich 2010), oppure, per i titoli di Toccafondo, delle riappropriazioni artigianali della materia del film. Si tratta, comunque, di esempi innovativi di titoli di testa e di coda, soglie dei film difficilmente collocabili in termini intermediali, perché percorse da tensioni figurali.

1. La rimediazione, tra intuizioni e limiti

Ripartiamo dalle proposte di Bolter e Grusin, per cercare di spostare la loro definizione di “remediation” verso l’aspetto stilistico, espressivo e materico-sensibile dei media, di cui si occupano molto poco. Come suggerisce la studiosa bulgara Ágnes Pethő (2011), ci interessa infatti aprire la nozione di rimediazione ad una “intermedialità” sensi-

bile e esperienziale, diversa da una “intertestualità” solo cognitiva e legata al sapere enciclopedico.

Nella definizione di Bolter e Grusin (1999, trad. it.: 27-40), ogni nuovo medium si appoggia sulle regole che governano i media precedenti, le rielabora e le traduce in processi di *rimediazione* che si applicano in modo stratificato ai media precedenti e a quelli attorno, utilizzando logiche della “immediatezza”, o trasparenza, quando mantiene «un punto di contatto tra il medium e ciò che rappresenta» (ivi: 55), oppure di “ipermediazione”, o opacità, quando sceglie di «moltiplicare i segni della mediazione e renderli visibili» (ivi: 59). Semiotizzando, diremo che la prima logica è parte della creazione di un effetto di realtà, rientra cioè in una logica del verosimile, nella quale non si dà realtà mediale che non sia, banalmente, sempre mediata; la seconda logica, invece, è un modo interessante di mostrare il medium al lavoro, con le sue logiche di enunciazione testuale. Ragionando sull’esperienza mediale dello spettatore, Bolter e Grusin parlano di rimediazione anche come capacità di riformulare le modalità di rappresentazione dei media tradizionali e di inglobarne la modalità di accedere (o creare) la “realtà”:

Gli ipermedia e i media trasparenti sono manifestazioni contrapposte dello stesso desiderio: quello di oltrepassare i limiti della rappresentazione per giungere alla realtà. Questi media non cercano il reale in senso metafisico. Il reale è invece definito secondo l’esperienza dello spettatore, un’esperienza che potrebbe provocare un’immediata (e dunque autentica) risposta emotiva (ivi: 79).

Sono parte dell’esperienza di rimediazione, quindi, sia la logica del verosimile delle «applicazioni digitali trasparenti [che] cercano di ottenere il reale negando coraggiosamente l’esistenza della mediazione» (*ibidem*), sia i modi in cui la cornice comunicativa si enuncia e si flette su di sé, in una enunciazione enunciata, ben rappresentati da quelle «applicazioni digitali ipermediali [che] cercano di ottenere il reale moltiplicando la mediazione quasi all’infinito nel tentativo di ricreare una sensazione di completezza, una saturazione dell’esperienza che può essere scambiata per realtà» (*ibidem*). Questa ipermediata «sensazione di completezza» o “saturazione” è un rilevante effetto di senso dell’epilogo “coloristico” targato Toccafondo nel *Robin Hood* di Rid-

ley Scott (2010). Anticipando le nostre conclusioni sui titoli di Toccafondo, diremo che l'epilogo ridipinto di *Robin Hood* è una «rimediazione all'indietro» (Bolter e Grusin, *op. cit.*: 179) che fa – in un certo senso – tornare il cinema alle pratiche della pittura.

I titoli di coda di Toccafondo sono un utile esempio per confutare chi inneggia a una teleologica “convergenza al digitale” dei media contemporanei, e dimostrano come invece lo scenario mediale attuale abbia più a che fare con il *bricolage*, le contaminazioni, le ibridazioni e trasformazioni mediali. Nei termini della “semiosfera” di Lotman (1993) aggiungiamo che in ogni rivoluzione tecnologica ci sono spinte centripete e centrifughe, quindi non solo dalla periferia verso il centro, ma anche nella direzione opposta, che contrasta il *mainstream* digitale; e, certo, anche in altre direzioni rizomatiche, non previste e casuali, come avviene per le pratiche “dal basso” (le produzioni amatoriali dei fan, ad esempio) o per quelle pratiche intermediali in cui l'interazione si dà per “aggiustamento” reciproco¹. Eugeni (2011) ricorda che alcune retoriche derivate da McLuhan hanno influenzato le nostre letture dell'evoluzione dei media, e tra queste la retorica dello “sviluppo telelogico dei media verso il digitale”:

La tecnologia digitale viene oggi presentata come il nuovo stadio di evoluzione dei media, capace di riassorbire e “rimediare” al loro interno i media precedenti. È una percezione fuorviante, ma non di meno estremamente diffusa: si pensi a come il termine “convergenza”, che andrebbe correttamente interpretato come determinazione reciproca di una tecnologia mediale (sia essa meccanica, elettronica o digitale) su un'altra, venga letta comunemente come generale convergenza dei media sulla piattaforma digitale (Eugeni 2011: 148).

D'altronde è in questi termini bidirezionali, o meglio molteplici, che Jenkins (2006) considera la “convergenza” come il dispiegarsi di contenuti attraverso piattaforme mediali multiple, e che va assieme alle definizioni economiche e sociali della cooperazione tra le diverse industrie dei media e al comportamento migratore delle audience, che diventano produttrici di contenuti a loro volta). Allo stesso modo, nel-

¹ Cfr. LANDOWSKI 2005. Per le intersezioni da “aggiustamento” nei media digitali, rinviamo a DUSI 2015.

la teoria della rimediazione proposta da Bolter e Grusin, le logiche antagoniste, ma sempre coesistenti, di *trasparenza* (immediatezza) e *opacità* (ipermediazione), sono presentate come processi non teleologici, che permettono la convivenza di strati diversi di esperienze mediali e di costruzioni testuali e discorsive. Come a dire che passato e presente convivono nelle nostre pratiche mediali e, nonostante l'uso di tecnologie sempre più sofisticate, le nostre pratiche sono sempre ibride, prese tra vecchi e nuovi modi. Parlando della «rimediazione come mediazione di mediazione», Bolter e Grusin ci ricordano infatti che ogni atto di mediazione «dipende da altri atti di mediazione. I media operano attraverso un continuo processo di commento, riproduzione e sostituzione reciproca; e questo processo è inerente ai media stessi» (*op. cit.*: 82). Per i due autori, in effetti,

La rimediazione funziona in entrambe le direzioni, ciò vuol dire che anche i media più vecchi sono in grado di trasformare quelli emergenti. I nuovi media non necessariamente prendono il posto di quelli precedenti perché il processo di riforma e di trasformazione è reciproco (ivi: 88).

Se «un medium è ciò che rimedia» (ivi: 93), è interessante notare come si parli sia di «relazioni di rispetto e concorrenza con altri media» (*ibidem*), sia di ibridazione riprendendo Latour (1993), per definire un medium come insieme di caratteristiche formali e materiali, di contenuto e di funzioni economiche e sociali (Bolter e Grusin, *op. cit.*: 95).

2. Intermedialità e Film Studies

Trattando di rimediazione come sovrapposizione e ibridazione parziale tra media, si apre facilmente all'*intermedialità*. Potremmo partire dallo studioso svedese Clüver (2007: 15), che propone una classificazione complessa, in uno schema retorico delle relazioni tra parole e immagini (ed è questo il suo limite), in cui si distingue tra: *transmedial relations* basati su quelle che chiama “trasposizioni”; *multimedia discourse* basati sulla “giustapposizione”; *mixed media* fondati sulle relazioni di “combinazione”; *intermedial discours* (o “discours syn-

crétique”) basati sulla “unione e fusione” dei linguaggi. Al di là della classificazione delle relazioni tra i linguaggi interne ai testi per contrarietà o contraddizione (“giustapposizione”), piuttosto che per complementarità (“combinazione”), l’intermedialità si può anche intendere come lavoro sulle *intersezioni tra media*, grazie a pratiche socioculturali che costruiscono configurazioni ibride, in un incessante «crossing of borders between media» (Rajewsky 2005: 44). Si parla in questi anni di un *Intermedial Turn*, con approcci che enfatizzano forme e funzioni delle pratiche intermediali in date costellazioni mediali², e altri che tendono a focalizzarsi sulla formazione stessa di un medium, e sui processi di mediatizzazione o, appunto, di “rimediazione”. Rajewsky (ivi: 51-52) in un’altra tipologia distingue un’intermedialità intesa come “*medial transposition*”, come negli adattamenti o le novellizzazioni cinematografiche, da un’intermedialità pensata invece come semplice “*media combination*”, o “*mixed media*”, che include fenomeni di testualità sincretiche (dall’opera lirica alle performance, ma certo anche i film o i fumetti); o, infine, da un’intermedialità come “*intermedial references*”, ad esempio nell’evocazione o imitazione di tecniche cinematografiche nella letteratura, o nell’*ekphrasis*, nelle citazioni della pittura al cinema, ecc.

Appare più interessante una recente proposta di De Giusti (2008), nella sua introduzione a un volume collettivo sulle forme intermediali. Gli scambi e le sovrapposizioni resi possibili oggi dalla fluidità digitale, ricorda De Giusti, riducono le differenze tra media disegnando nuove zone di frontiera che sono linee di confine, ma anche aree comuni. Mentre Bolter e Grusin, come abbiamo visto, collocano tutto sotto il termine ombrello “rimediazione”, Gaudreault (1998) definisce come intermediale «il processo di trasferimento e di migrazione, tra i media, di forme e di contenuti». Ma ci sarebbero degli *spazi di intersezione*, che gli studiosi chiamano in modi diversi: Bellour (2002) li pensa come delle polisemiche zone “fra le immagini”.

² WOLF e BERNHAR (2006) propongono ad esempio una prospettiva unificante in cui l’intermedialità tra arti visive, letteratura e altri media si basa su dei “*secondary frameworks*”, intesi come metaconcetti vicini alle “sceneggiature intertestuali” di Umberto Eco (cfr. ECO 1979). A sua volta, ELLESTRÖM (2010) ritrova dei tratti “transmediali” comuni e trasferibili da un medium all’altro, mentre cerca di rifondare gli *Intermedial Studies* ripartendo dalla semiotica di Peirce.

Come appare già da questa rapida carrellata, ha ragione Silvestra Mariniello, co-direttrice del Centro di Ricerca sull'Intermedialità (CRI) di Montreal (attivo dal 2000)³, quando avverte «l'esigenza di una classificazione dei modi e delle forme dell'intermedialità» che, allo stato attuale, piuttosto che un'area di sapere con un oggetto ben definito, designa «un orientamento, una prospettiva, un indirizzo di studio», nonché un nuovo paradigma dell'esperienza mediale (Mariniello 2008: 14). Rispetto agli studi sull'*intertestualità*, la nozione di *intermedialità* «porta con sé l'invito a spostare l'accento dall'individuo al sistema, così che l'attenzione passi dal rapporto singolativo fra testi a quello corale tra insiemi e dispositivi» (De Giusti, *op. cit.*: 15), richiamando la dimensione dialogica di provenienza bakhtiniana. Per Mariniello, in effetti, l'intermedialità non è un sistema chiuso, ma piuttosto «un asse di pertinenza che mette in relazione la tecnica con le comunità che, attraverso di essa, si costruiscono, s'interpellano e concepiscono i loro scambi» (Mariniello, *op. cit.*: 22). Quindi il termine “intermedialità” indica al contempo diversi concetti:

Le relazioni tra i media; il crogiolo di media e tecnologie da cui emerge e progressivamente si istituzionalizza un medium specifico (per esempio il cinema emerge dall'intricata rete di relazioni tra panorama, lanterna magica, teatro di varietà, circo, fotografia, letteratura, fumetto); il *milieu* che risulta dall'evoluzione complessa e non lineare dei media, delle comunità e delle loro relazioni; un nuovo paradigma che permette di capire le condizioni materiali e tecniche della trasmissione e dell'archiviazione dell'esperienza (Mariniello, *op. cit.*: 22).

Lo sviluppo della tecnologia digitale ha imposto l'intermedialità come fenomeno sempre più rilevante, ad esempio rispetto alla necessità di comprendere le relazioni tra media, tra fusioni e contaminazioni. Per Mariniello si tratta però di considerare «una nuova concezione di medium che si presenta sempre, necessariamente, già come una configurazione di media e in cui la tecnica è inseparabile dalle istituzioni culturali che ne delimitano le possibilità, non senza esserne contaminate» (ivi: 23). L'intermedialità si distingue allora dall'intertestualità

³ Il Centro di Ricerca sull'Intermedialità (CRI) di Montreal, dal 2000, pubblica la rivista *Intermédialités*, diretta da Silvestra Mariniello, con Jean-Marc Larrue.

(e dallo studio dell'interrelazione tra le arti) perché riflette sulla nozione di medium e sull'evento della mediazione, e in quanto rivendica «la centralità della tecnica», come a dire che «non può ignorare la base materiale del medium, il modo di trasmissione, la materialità della comunicazione» (ivi: 34)⁴. In sintesi, l'intermedialità va ripensata come discorso ampio sulla medialità, intesa al contempo come canale materiale, mezzo tecnologico e insieme di convenzioni culturali, cioè forme semiotiche di comunicazione. Per Zecca (2008), ripartendo da Costa (2002) e Aumont (1990),

L'intermedialità rappresenta un ampliamento del campo di esplorazione dell'intertestualità e nello stesso tempo il suo presupposto, poiché si interessa ai rapporti instaurati fra diversi media in quanto dispositivi, intesi cioè come l'insieme delle determinazioni fisiologiche, psicologiche e sociali, che gestiscono la produzione, diffusione, fruizione e relazione delle differenti forme testuali (Zecca 2008: 38).

Come accennavamo, alcuni studiosi non si allineano del tutto su queste definizioni, ad esempio Pethő nel suo *Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between* (2011). Secondo Pethő, l'intermedialità va concepita come una sorta di eccesso, «un surplus nella immagine cinematografica» (2011: 7), e per studiarla bisogna affrontare l'aspetto sensibile dei testi. Diventa necessario aprire a una ridefinizione fenomenologica dell'intermedialità, con una contrapposizione di base, che appare come una semplificazione provocatoria: «mentre leggere le relazioni intertestuali coinvolge le nostre capacità intellettuali, leggere le relazioni intermediali richiede, più che ogni altra cosa, uno spettatore *embodied* che sia in sintonia (“*in touch*”) con il mondo del film» (ivi: 4, trad ns.).

Questo perché l'intermedialità si fonda, per Pethő, nella «(inter)sensorialità stessa del cinema, nell'esperienza dello spettatore che nasce simultaneamente a differenti livelli della coscienza e della percezione» (*ibidem*). La proposta è allora di ripensare l'essenza dell'intermedialità al cinema come «una saturazione di media dentro i media, media che sovrascrivono media, aperta all'interpretazione, ma che in effetti deriva la propria espressività dal fatto che non è qualcosa che si

⁴ Si veda su questo MÉCHOULAN 2003, p. 10; RODOWICK 2001.

possa facilmente tradurre in parole, poiché essa appartiene, innanzitutto, al dominio del sensoriale» (ivi: 7, trad ns.).

Terremo conto, nelle analisi che seguono, di queste due tensioni, interne ad ogni tipo di rimediazione: una definizione di intermedialità attenta alla “tecnica”, oltre che ai protocolli socio-culturali, e uno sguardo che pensa alla materialità non solo come base materiale del medium, ma come interrelazione “sensibile” tra diverse materie e sostanze dell’espressione. Rispetto alle convenzioni socio-culturali che identificano (e trasformano) un medium, questo sguardo intermediale si interessa ai differenti modi di articolare discorsi e testualità per creare forme diverse di esperienza mediale.

3. Titoli di testa tra lettura figurativa e plastica

Iniziamo da un confronto prettamente “figurativo” (Greimas 1984) tra materiali paratestuali molto diversi come i titoli di testa di *Sherlock Holmes* di Guy Ritchie (2009), giocati sulla manipolazione digitale di quella che negli anni Novanta si chiamava *computer grafica* ed è ormai diventata, con i nuovi software digitali, *composizione in postproduzione* delle immagini in movimento. Una *softwarizzazione* del cinema che permette gli effetti speciali di *Sherlock Holmes*, e che sembra invece venire azzerata (almeno idealmente) dalla rivisitazione artigianale fatta da Gianluigi Toccafondo nei titoli di coda di *Robin Hood* di Ridley Scott (2010).

Il film di Ritchie rilancia la fortunata saga letteraria ottocentesca con azioni spettacolari e scenari, costumi e dettagli votati al realismo. Watson, alla pari di Holmes, è avventuroso e scaltro, e la coppia attoriale (Robert Downey Jr. e Jude Law) è piena di ironia. Una scelta vincente (in termini di botteghino), confermata nel sequel del 2011 *Sherlock Holmes – Gioco di ombre*. Ritchie tende però ad esagerare con gli effetti digitali per magnificare le scene di azione: i ricchi scenari metropolitani risultano a volte volutamente artificiali coi loro contorni stilizzati e opacizzati, quasi a voler lasciar trasparire il tratto digitale dell’architettura visiva, e l’uso del *ralenti* nelle scene di lotta diventa un inatteso *slow motion* nelle scene delle esplosioni, con una ostentazione del lavoro digitale sulle immagini in movimento. Quello

di *Sherlock Holmes* di Ritchie è un caso di “cinema design” (Manovich 2010), dichiarato fin dai titoli di testa nei quali alle riprese realistiche si sovrappongono, nel montaggio successivo, improvvisi effetti di *defigurazione*, che grazie alla composizione digitale asciugano, per così dire, le densità figurative iconizzanti, fino a ritrovare la semplice *silhouette* grafica “sotto” o “prima” delle immagini fotografiche. I titoli di testa di *Sherlock Holmes* presentano situazioni sociali in cui il protagonista è trasgressivo o divertente, ma anche lotte e scene di azione, legate insieme solo dalla musica extradiegetica della colonna sonora, senza rumori o dialoghi.

In termini narrativi, anche nei titoli di coda in forma di epilogo del *Robin Hood* di Scott si trova il riuso di scene del film, rimontate per condensare il racconto in poche scene e figure chiave come la presentazione dei personaggi principali e alcune situazioni narrative pertinenti alle dominanti valoriali del film. Visivamente cupo, il prequel di Ridley Scott⁵ abbonda di battaglie con spade e armature, infarcendo i dialoghi di banalità. Tuttavia, mentre ricalca l'eroe Robin Hood/Russel Crowe sul protagonista de *Il Gladiatore* (USA 2000) cita efficacemente la scena dello sbarco in Normandia di *Salvate il soldato Ryan* di Spielberg, con nugoli di frecce che colpiscono i soldati sott'acqua.

Il valore del film risiede nell'apporto dato dal videoartista e illustratore Toccafondo, che apre i titoli di testa con il breve volo di un gufo e, propone un “a parte” mozzafiato nel finale, quasi un contro-epilogo, che richiama e precede i titoli di coda. Nel suo remix, Toccafondo ci fa intravedere scene del film appena trascorso, rimontante in modo dinarrativo: lo sbarco degli invasori francesi in Inghilterra, con battaglie sanguinose; le violenze dei soldati sulla gente comune; pezzi delle guerre medioevali in cui si riconosce Riccardo Cuor di Leone alle crociate, o il fratello reggente in sua assenza. Insomma, è il mondo discorsivo di attori, spazi e tempi del film, con le sue logiche narrative e attanziali e le sue linee guida figurative e tematiche quello che viene esposto in forma condensata, come fosse un trailer “postumo”, o meglio un omaggio al film appena visto. A differenza dei titoli di testa di

⁵ *Robin Hood* di Ridley Scott (con Russel Crowe e Cate Blanchett, USA 2010) è un *prequel* che riapre le origini di Robin (un umile arciero al servizio di Riccardo durante le Crociate) e arriva fino alla sua scelta di diventare un fuorilegge contro l'impostore Giovanni.

Sherlock Holmes, però, qui alla colonna musicale si affiancano rumori iperrealistici che ancorano le immagini nel loro effetto di verità. Ricordiamo che Toccafondo

Si è specializzato in una tecnica che coniuga in maniera molto singolare immagine fotografica e texture pittorica. Il procedimento consiste nel partire da sequenze filmate, ridurle prima a singoli frame, dunque a fotocopie su cui dipingervi sopra – spesso scontornando le figure e lasciandole fluttuare in un mare di colore – per poi rianimarle a passo uno (Di Marino 2002: 113).

Per quanto il livello figurativo e discorsivo, con la loro narrativa condensata, siano le basi su cui fondare la nostra competenza per entrare nei racconti finzionali dei film, con un primo patto di fiducia con lo spettatore (Odin 2000), la partecipazione affettiva dello spettatore passa attraverso ben altri livelli. Dobbiamo, infatti, addentrarci in una zona di frontiera testuale in cui si mescolano rimediazione e astrazione figurativa, intermedialità e figuralità.

Tenendo presente le distinzioni tra livello figurativo e livello plastico di Greimas (1984), potremmo iniziare dicendo che nel confronto tra i *titoli di coda* ridipinti di *Robin Hood* e titoli di testa manipolati digitalmente di *Sherlock Holmes*, la pittura di Toccafondo riapre il senso, rivitalizza le passioni, espande visivamente e affettivamente, mentre l'uso del disegno in *Sherlock Holmes* al contrario raffredda, chiude il racconto in una serie di singole situazioni. Il disegno in questo caso funziona a congelare, a bloccare il racconto “fissandone i contorni”, anche se non dimentichiamo il dinamismo dato dall'uso di macchie di colore mobili, come inchiostro colorato in espansione graduale su carta assorbente. Nei titoli di *Sherlock Holmes* il livello plastico isola e fissa, con un figurativo che diventa “astratto” e fornisce *silhouettes* stilizzate, restando legato a una illusione referenziale. Le macchie di colore in espansione sono, tuttavia, un'operazione di interpellazione dello spettatore (un *embrayage* enunciazione), poiché rivitalizzano con ironia le situazioni fissate dal gioco di desaturazione e fissazione dei contorni dei personaggi.

L'operazione pittorica di Toccafondo, invece, nel suo rifilmare i fotogrammi a passo uno dopo averli dipinti, è un modo di trasformare il film in cinema di animazione, ossia cambiarlo di genere e di pro-

prietà rispetto agli stili e agli orizzonti di significazione attesi. Tocca-fondo riapre il senso svasando le forme: le sue plaghe di colore diventano campiture che rigiocano il rapporto tra figura e sfondo, nonché le relazioni tra le figure stesse. Il livello plastico in questo caso sopravanza il figurativo e lo ridetermina. Al contempo, il figurativo perde la sua tensione alla verosimiglianza ed entra in una dimensione di fiaba cruenta e magica, cioè un altro mondo possibile narrativo e discorsivo.

4. Intermedialità tra design cinema e crossover

Manovich (2010) propone di ripartire dal medium nel suo aspetto tecnologico e digitale per affrontare le attuali logiche del *software*, le loro forme e le scelte di enunciazione, ad esempio la «comparsa simultanea di molteplici linguaggi all'interno dello stesso fotogramma» (ivi: 114). Pensando alle proposte di Bolter e Grusin (1999), potremmo definirla una “ipermediazione digitale” del cinema contemporaneo. I titoli di *Sherlock Holmes*, come dicevamo, sono definibili come “design cinema”, che usa la *motion graphics* (con il software Adobe After Effects tra i più comuni). Manovich spiega che la grafica in movimento ha importato l'intero linguaggio grafico del ventesimo secolo, e questa evoluzione dà luogo ad una “estetica stilizzata”: è questo che chiama “design cinema”, a indicare «sequenze di immagini in movimento dove prevalgono la tipografia e il design» (Manovich, *op. cit.*: 112).

Diverso è il caso delle scene di *ralenti* o *slow motion* del film, così come la costruzione smaccatamente disegnata dell'architettura visiva e dell'arredo urbano della Londra ottocentesca, per le quali sembra più corretto parlare di “crossover”, poiché siamo di fronte a qualcosa di nuovo, che non è né (solo) cinema né (solo) effetto speciale. Le interazioni tra le tecniche medialità simulate dal software definiscono per Manovich l'estetica della cultura contemporanea dell'immagine in movimento:

Se negli anni Novanta i computer venivano utilizzati per creare effetti speciali molto spettacolari oppure *effetti invisibili*, verso la fine di quel decennio è emersa una nuova estetica visiva *oltre l'effetto*. In questa estetica l'intero pro-

getto – sia esso un video musicale, uno spot televisivo, oppure la parte di un film – presenta uno stile iperrealistico in cui la manipolazione del materiale di ripresa non è completamente invisibile ma allo stesso tempo non richiama l'attenzione su se stessa nel modo in cui gli effetti speciali erano soliti fare (ivi: 113-114).

5. La potenza figurale del colore

Tutto al contrario, la pittura di Toccafondo sui fotogrammi del film “rimedia” *Robin Hood* di Ridley Scott con una sua forma di “ipermediazione all’indietro”: cioè verso la manipolazione artigianale dei singoli fotogrammi. Toccafondo come dicevamo non lavora con la grafica digitale, ma torna a materiali pittorici come i pastelli, gli olii e gli acrilici, nonché al supporto cartaceo su cui lavorare. Le scene selezionate, e poi rimontate in ordine sparso, vengono attraversate da “modulazioni cromatiche”, come le chiamerebbe Deleuze, grazie alle quali «non vi è più dentro né fuori, ma soltanto una spazializzazione continuata, l'energia spazializzante del colore» (Deleuze 1981, trad. it.: 199). Sono modulazioni che rifigurano il mondo del film in modo continuo e variabile, graduale e “aptico”⁶. Il bianco e nero che contrasta con gli sprazzi di colori squillanti di Toccafondo rimodulano i formanti figurativi del film cui normalmente associamo nomi e figure, leggendo nel mondo narrativo e discorsivo cavalieri in battaglia e loro vittime, cavalli e lupi, spazi marini o boschivi, casolari o castelli. Le sferzate di rosso brillante, o la cupezza del bianco e nero, riempiono le forme, saturano e cancellano le *silhouettes* figurative, o le svuotano e le rarefanno. A questo uso del “colorismo” (ivi: 223) si associa una predilizione per l’allungamento e lo svasarsi di contorni e *Gestalt* definite, che si aprono così a forme nuove, dinamiche e “post-umane”, con ibridazioni di animali a volte inquietanti, a volte utili a far divenire una forma “pesante”, ancorata a terra, oppure “leggera” e in volo, con le braccia che diventano ali (o, subito dopo, aquiloni). Tutto un

⁶ «Il colorismo (modulazione) non consiste solo nei rapporti di caldo e di freddo, di espansione e di contrazione che variano in base ai colori considerati; esso consiste anche nei regimi di colori, nei rapporti fra i regimi stessi, negli accordi tra toni puri e toni spezzati. Ciò che chiamiamo *visione aptica* è appunto questo senso dei colori» (DELEUZE 1981, trad. it., p. 223).

lavoro sulle categorie plastiche, in particolare cromatiche e eidetiche, che inspessisce i contorni, li deforma e allunga e sfigura, mentre li contagia tra loro, così da coniugare tra loro terra e cielo, figure e sfondi, e donare ad ogni formante (figurativo e plastico) una nuova potenzialità di forma, o una ardita e realizzata contiguità con le altre. Se a questo si aggiunge il lavoro ritmico, e temporalizzante, della sequenzialità delle immagini in movimento, nonché l'uso del sonoro dai rumori realistici che contestualizzano e figurativizzano anche le azioni o i personaggi più indefiniti, iniziamo a cogliere la complessità del lavoro di *remix* e rielaborazione, riappropriazione e rfigurazione condotto da Toccafondo, certo aiutato, in questa seconda fase, dallo studio di post-produzione⁷.

Potremmo dire che quando Toccafondo ripittura e rifilma forme e figure di *Robin Hood* per svasarne i contorni, aprire e deformare le forme, collegare tra loro le figure ed espandere le masse dei corpi fondendole tra loro, o confondendole con lo sfondo, ritrova l'essenza del cinema come mezzo di *registrazione di onde e vibrazioni*, prima che la lettura figurativa le qualifichi e definisca. Ce lo insegna Rancière (2011), parlando del cinema come trasformatore dello statuto della "realtà":

L'automatismo cinematografico [...] non riproduce le cose così come vengono [...] a offrirsi allo sguardo, ma le registra piuttosto nel modo in cui l'occhio umano non le vede, ossia così come esse avvengono, sotto forma di onde e vibrazioni, prima che possano essere qualificate come oggetti, persone o eventi identificabili in funzione delle loro proprietà descrittive o narrative (ivi: 10).

Il colore serve a Toccafondo per invadere le inquadrature, rigiocare le relazioni tra le forme, rilanciare percettivamente le scie di movimento, di calore, di energia dissipata, lasciate dai corpi e dai loro oggetti. Arcieri e archi tesi diventano tutt'uno e così la tensione dell'arco tirato diventa piena e visibile, le fughe e i combattimenti si imprimono sulla pellicola come forze in contrasto cromatico e eidetico tra loro. Le

⁷ Per i titoli di testa e di coda animati per *Robin Hood* di Ridley Scott, Toccafondo ha lavorato con la produzione Acme Filmworks per la Universal Pictures Imagine Entertainment, Scott Free Productions, in collaborazione con la società americana Prologue di Kyle Cooper.

tensioni e i ritmi di cui è portatrice l'immagine-movimento vengono insomma come *rivelate dalla pittura*, che rende visibili le forze invisibili (Deleuze 1981).

6. Frattura *V/S* continuità

Nel nostro esempio, come in molto cinema contemporaneo, i titoli di testa diventano un condensato di invarianti figurative e plastiche che funzionano da soglia introduttiva al mondo narrativo, figurativo e discorsivo, enunciativo e stilistico del film. I titoli di *Sherlock Holmes* di Ritchie aprono all'ipermediazione della pagina disegnata sotto la pelle/pellicola del film, giocando sullo "svelamento". Mentre mostrano al lavoro la composizione digitale, instaurando una dominante espressiva di tutto il film, ci introducono, in modo raffinato, alle isotopie di fondo. Non c'è infatti solo l'esagerare con la graficità e i chiaroscuri del piano espressivo, bensì la tematizzazione della scoperta di *verità nascoste* sotto la superficie, con l'enfasi sulle strategie segrete (le manipolazioni politiche) che nel corso del racconto l'infallibile detective dovrà comprendere e svelare.

Al contrario, il falso epilogo di Robin Hood evidenzia una cesura, o meglio una "frattura figurale"⁸ giocata nella discontinuità con il livello narrativo, discorsivo e stilistico del film. Non si tratta di sintesi semisimboliche della narrazione che si apre, come in *Sherlock Holmes*, ma di qualcos'altro: un'esplosione di forze e di ritmi visivi, un'increspatura, che rende la sequenza finale autonoma nella sua costruzione di senso. L'*a parte* di Toccafondo, pur rimarcando a sprazzi alcuni valori e temi di base del film come la violenza e l'orrore della guerra, si concede una libertà poetica che permette allo spettatore esperienze estetiche inedite, e sembra sfuggire alla stessa logica simbolica del film, come se agisse in modo incontrollato. Qui il *livello figurale* costruisce una contro-logica affettiva e ritmica, che percuote lo spettatore con passioni *horror*, momenti di terrore *splatter*, pur nel gioco a incastro con il livello intelligibile delle figure narrative in cui riconosciamo arcieri, inseguimenti, battaglie. Un mondo pervaso dal

⁸ Riprendiamo l'idea di "frattura figurale" da RODOWICK 2001.

contrasto fra le esplosioni cromatiche del sangue e i momenti di ferocia nell'immobilità funerea, desaturata o in bianco e nero, come quando nel campo di battaglia abbandonato, cosparso di pezzi di corpi, si aggira famelico un lupo.

Avremo quindi, da una parte, una continuità figurativa e plastica (o meglio semisimbolica) nei titoli di *Sherlock Holmes*, che usano una “figuratività astratta” (Bertrand 2007), che riduce in *silhouettes* le figure del mondo, dall'altra invece, grazie al colorismo di Toccafondo, una discontinuità e una frattura, quasi un avvertimento o un monito di tipo affettivo e “figurale” allo spettatore.

Ma di che figurale stiamo parlando? Non della rete testuale di (dinamici) sistemi semi-motivati, dal funzionamento semisimbolico, che crea una logica del sensibile legata al discorso plastico, cioè il *modo poetico* del linguaggio teorizzato inizialmente da Greimas (1984) e Floch (1985). Un figurale, questo, molto spesso “legato” a logiche figurative e narrative (certo non solo per supportarle, anche per contraddirle o rovesciarle), e in ogni caso una figuralità testualmente “motivata”, che dona coerenza e coesione alle relazioni semiotiche intermediali (o intramediali, come nei titoli di testa).

Si tratta, invece, di una figuralità testualmente “incoerente”, eccessiva, slegata: è il figurale studiato dai teorici del cinema e della videoarte (come Bellour, Dubois, Aumont, Bertetto), riprendendolo da Lyotard e da Deleuze, con approcci psicoanalitici ed estetici, e che ormai fa parte dei dizionari dell'immagine⁹. Un figurale inteso appunto come frattura, esplosione, che produce “effetti di presenza”, è dell'ordine della “forza” e della “potenza”, e può diventare pertinente per i titoli di coda di *Robin Hood* ridipinti da Toccafondo quando lo si definisce come una “figuralità impura”, anzi “variamente dissennata”, in cui si dà una «produzione mista di immagini ibride, eterogenee, in cui si depositano fantasmi inconsci, figure e motivi di origine diversa» (Bertetto 2007: 182-189).

Dove si toccano, allora, queste due ipotesi figurali? Forse proprio nel mettere in campo un livello “altro” da quello figurativo, che sia plastico o tensivo o di costruzione di affetti e di logica della sensazio-

⁹ Rinviamo, per semplificare, solo a JUHEL, VANOYE et. al. 2006; BERTETTO 2007.

ne. Una costruzione dell'esperienza mediale che ha a che fare comunque, secondo noi, anche nelle fratture e negli eccessi, con il percettivo e il sensibile organizzati testualmente. Sono queste le rimediazioni e intermedialità che ci interessano, perché tengono conto degli effetti sensoriali ed affettivi, iscritti nelle strategie testuali e discorsive, che investono i fruitori dei prodotti mediali.

Riferimenti bibliografici

- AUMONT J., *L'image*, Nathan, Paris 1990.
- BELLOUR R., *L'Entre-Images*, La Différence, Paris 2002.
- BERTETTO P., *Lo specchio e il simulacro*, Bompiani, Milano 2007.
- BERTRAND D. [2006], *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma 2007.
- BOLTER J. D. e GRUSIN R. [1999], *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini & Associati, Milano 2002.
- CLÜVER C., "Intermediality and Interart Studies", in J. ARVIDSON, M. ASKANDER et. al., eds., *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality*, Intermedia Studies Press, Lund 2007.
- COSTA A., *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.
- DE GIUSTI L., a cura di, *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008.
- DELEUZE G. [1981], *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1995.
- DI MARINO B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni, Roma 2002.
- DUSI N., *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis, Milano 2015.
- ECO U., *Lector in fabula*, Bompiani, Milano 1979.
- ELLESTRÖM E. ed., *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Palgrave MacMillan, London-New York 2010.

- EUGENI R., "Il profeta involontario", *Link*, monografico su *Marshall McLuhan 1911-2011*, 2011, pp. 138-148.
- FLOCH, J.M., *Petites Mythologies de l'œil et de l'esprit*, Hadès-Benjamin, Paris-Amsterdam 1985.
- GAUDREAU A., *Du littéraire au filmique: système du récit*, Klincksieck, Paris 1988.
- GREIMAS A.J. "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", *Actes sémiotiques, Documents*, 60, 1984.
- JENKINS H. [2006], *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano 2008.
- JUHEL F. e VANOYE F. et. al., *Dictionnaire de l'image*, Vuibert, Paris 2006.
- LANDOWSKI E. [2005], *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano 2010.
- LATOUR B. [1993], *Non siamo mai stati moderni: saggio di antropologia simmetrica*, Eleuthera, Milano 1995.
- LOTMAN JU. [1993], *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993.
- MANOVICH L. [2008], *Software Culture*, Olivares, Milano, 2010.
- MARINIELLO S., "L'intermedialità dieci anni dopo", in De Giusti, a cura di, 2008, pp. 21-36.
- MECHOULAN É., "Intermédialités. Le temps des illusions perdues", *Intermédialités*, 1, 2003.
- ODIN R. [2000], *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano 2005.
- PETHŐ A., *Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between*, Cambridge Scholars, Newcastle upon Tyne 2011.
- RAJEWSKI I., "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermédialités*, 6, 2005, pp. 43-64.
- RANCIÈRE J. [2001], *La favola cinematografica*, ETS, Pisa 2006.
- RODOWICK D. N., *Reading the figural, or, Philosophy after the New Media*, Duke University, Durham-London 2001.
- WOLF W. e BERNHART W., eds, *Framing borders in literature and other media*, Rodopi, Amsterdam, New York 2006.
- ZECCA F., "Elementi per una genealogia intermediale", in DE GIUSTI, a cura di, 2008, pp. 37-54.

