

Andrea Mariani (Università degli studi di Udine)

L'immagine di ritorno.

Gesto, esperienza e medium nelle fotografie di backstage dei Cineguf

Concentrerò la mia attenzione su materiali di scarto, fotografie di *backstage*, ma anche tagli, segmenti interstiziali di frammenti pellicolari isolati e alcune tracce documentali. Queste in bilico tra tensione antropologica, teorica e politica, ci offrono la testimonianza dell'emersione e sopravvivenza di una tenzone cruciale per la cultura, l'arte e l'evoluzione del cinema tra le due guerre: l'incontro fisico del corpo organico con la macchina e dell'uomo con il dispositivo tecnologico¹. Rivolgo la mia indagine sui giovani e la pratica cinematografica del passo ridotto nelle sezioni cinematografiche dei Gruppi universitari fascisti (Guf), ovvero su chi nell'Italia tra le due guerre assunse per elezione il privilegio di «ogni esperienza, ogni nuovo tentativo nel campo cinematografico generale»², così come recitava l'articolo introduttivo al volume celebrativo pubblicato dal Cineguf Milano per i sette anni della sezione cinematografica. A partire dal 1934, la formazione di una competenza tecnica cinematografica viene progressivamente affidata alle strutture dei Cineguf. Le attività cinematografiche nei Guf vennero dapprima genericamente incoraggiate dal segretario dei Guf Achille Starace, nel corso del 1933, nella forma di un «apprendistato cinematografico» in seguito coercitivamente inquadrate all'interno dei Guf, per opera della Direzione Generale della Cinematografia nella persona di Luigi Freddi, a partire dal mese di Dicembre del 1934³. Tra il 1934 e il

¹ Su questi temi in relazione allo studio di caso qui presentato si veda anche A. MARIANI, *Regimi della competenza, passioni della tecnica*, «Fata Morgana», 2014 (23), pp. 89-96.

² ANON., *I sette anni del Cineguf Milano*, «Cineguf», 1941 (n° unico), p.7.

³ Per un quadro generale della materia e i rimandi alla bibliografia precedente si rimanda al contributo segnalato a nota 1 e a A. MARIANI, S. VENTURINI, *Sapessi com'è strano incontrare Poe a Milano*, «Bianco e Nero. Rivista quadrimestrale del Centro Sperimentale di Cinematografia», 2014 (579), pp. 49-61. Tra le fonti primarie L. CHIARINI, *Il cinema e i giovani*, «Lo Schermo», 1935 (1); G.F.C., *Attualità cinematografiche*, «Libro e Moschetto», 1933 (24 aprile), p. 4; ANON., *Nuova organizzazioni dei passi ridotti*, «La Stampa», 1934 (11 dicembre), p. 6 e F. SACCHI, *Nuovi indirizzi per il cinedilettantismo. Un esperimento interessante*, «Corriere della Sera», 1934 (12 dicembre), p. 6. Per una copia della comunicazione diretta a tutte le prefetture per l'organizzazione dei Cineguf: Archivio di

1943 i Cineguf diedero vita ad una produzione imponente di cortometraggi per lo più a passo ridotto, tra film di finzione e documentari, cui essi diedero il nome di «Cinema Sperimentale», con l'intento di marcare una definitiva distanza dal cinema dei dilettanti e amatoriale. Domenico Paolella, del Cineguf di Napoli, autore nel 1937 di quello che a tutti gli effetti può essere considerato un manifesto, una storia e un manuale sulla realizzazione del «film sperimentale», scriveva «La parola *sperimentale* ha perduto il suo antico valore, per essere appropriata ad una categoria più estesa, in cui il tentativo consiste proprio nella costruzione totale del film, in tutte le sue parti, di qualunque genere esso sia»⁴.

Gli obiettivi di questo contributo sono in un certo senso molteplici e tenterò di presentarli e trattarli con uguale esaustività, sebbene con questo articolo non si pretenda di andare oltre un primo quadro introduttivo e metodologico: da una parte interrogare la nozione di «sperimentale» così come si configura per la pratica cinematografica dei Guf e dunque la loro esperienza di «costruzione totale del film», dall'altra ricorrere alle tracce visuali backstage come modello euristico d'investigazione per pensare e informare l'impatto dell'ambiente esterno (il set) sull'utente/produttore d'immagini tecniche. Ricorrere ai materiali di backstage come «immagini di ritorno» significa per noi tentare di decifrarne il potenziale riflessivo, in senso insieme filosofico e fotografico, rivolgendo lo sguardo a quella situazione in costante dinamismo e mutamento che è il set cinematografico, non solo dunque nel profilmico ma anche nel prefilmico. I Cineguf hanno lasciato una grande quantità di tracce visuali di backstage, oggi rintracciabile nelle collezioni private di chi prese parte al movimento, ma anche nelle pubblicazioni gufine e nelle riviste maggiori: «L'eco del Cinema», in particolare, ma poi anche «Film», «Cinema», «Scenario», «Bianco e Nero».

Sul piano iconografico e filologico si tratta di un materiale complesso e intrigante, che può essere sussunto sotto diverse tradizioni: in primis certamente la pratica del fotoamatore abituato a farsi fotografare con l'apparecchio tecnologico di fronte al volto: un elemento spesso utilissimo anche per il ricercatore che può servirsi di queste tracce per riconoscere dall'anonimato la persona del fotoamatore all'interno di una collezione fotografica, dunque un'esplicita funzione deittica, identitaria e auto-rappresentativa⁵. (Fig. 1)

Stato di Udine, Gabinetto di Prefettura, busta 21, f.78: Pubblica sicurezza disposizione di massima fascicolo generale 1932-1933-1934, Comunicazione ai prefetti del Regno del 27 dicembre 1934, n°8200-94.

⁴ D. PAOLELLA, *Cinema Sperimentale*, Casa Editrice Moderna, Napoli 1937, p.13. Corsivo in originale nel testo

⁵ Sui temi dell'attestazione personale e dell'autorappresentazione si vedano almeno A.

In secondo luogo la fotografia di scena, questa di matrice industriale e in qualche modo evocativa del mondo scintillante dell'industria cinematografica (coinvolge più spesso gli attori che non l'operatore, ma è interessante perché vi si esprime anche il piano di un desiderio che avvolge di un'aura magica la funzione di questi materiali); infine la pubblicità e la pratica comune a più livelli per i fotografi professionisti di esporre l'equipaggiamento tecnologico di cui si dispone a fini commerciali⁶.

Vorrei tentare di rintracciarne però una loro specificità ravvisando al loro interno gli elementi fondamentali di quell'esperienza del dispositivo cinematografico che loro andavano chiamando «sperimentale», tentando di fornire una lettura problematica della loro funzione rappresentativa e auto-rappresentativa.

Sul piano metodologico vogliamo servirci dei materiali di backstage nella convinzione che questi siano la fonte che più efficacemente può tradurci la complessità di una pratica e quindi essenzialmente di un gesto, un movimento e l'esperienza che da essa scaturisce, che per i cinegufini era la «costruzione totale del film». Una delle definizioni che il mediologo tedesco Vilém Flusser dà della fotografia è esattamente la descrizione di un gesto, che Flusser ci restituisce come un movimento problematico per cui non esiste spiegazione di carattere causale soddisfacente: un movimento che va interrogato, esplorato⁷. Quello che emerge dalla fotografia di backstage dei Cineguf è un movimento che, «oltre a essere “guardato”, è anche e più esattamente fotografato, tipografato, cinematografato, e cioè trascritto in una visione che procede per pose e posizioni»⁸, una sequenza di oggettivazioni in cui lo sguardo di un soggetto osservatore cerca una distanza per così dire trascendente – una distanza che preluderebbe o invocherebbe una riappropriazione, come scrive Federico Leoni – ma è

CATI, *Pellicole di ricordi. Film di famiglia e memorie private (1926-1942)*, Vita e pensiero, Milano 2007, in part. pp. 99-106 e 113-121. Ancora imprescindibile su questo punto P. DUBOIS, *L'Atto fotografico*, QuattroVenti, Urbino 1996, in part. il capitolo 2.

⁶ La macchina da presa si carica di valori plastici ed estetici – intrinseci alle sue qualità materiali – che non vanno trascurati; gli anni tra i Venti e i Trenti sono quelli che Anty Pansera chiama del «protodesign», quando cioè si esprime «quel nuovo rapporto arte/industria, disegno/prodotto che comincia a toccare ambiti nuovi e tradizionalmente non interessati a instaurare un rapporto esplicito con il progettista (artista/architetto): una produzione in serie attenta dunque anche alle valenze di esteticità»; i nuovissimi modelli di macchine da presa leggere guadagnano un posto privilegiato nelle coloratissime fotografie pubblicitarie sulle riviste di settore. Si veda A. PANSERA, *Storia del disegno industriale italiano*, Laterza, Roma-Bari 1993, p. 36.

⁷ V. FLUSSER, *Per una filosofia della fotografia*, Bruno Mondadori, Milano 2006, pp. 39-49; ID., *Gestures*, Minnesota University Press, Minneapolis 2014, p. 14.

⁸ F. LEONI, *Habeas Corpus. Sei genealogie del corpo occidentale*, Bruno Mondadori, Milano 2008, p. 74.

anche un soggetto che in quella situazione vi è completamente immerso: al centro della foto e della situazione c'è l'operatore e i tecnici. E questi nella foto non sono altro che corpi uniti a mezzi tecnologici. L'uomo con la macchina da presa sul set è un'immagine che attrae la curiosità dei gufini: la registrano, diffondono e riproducono assai frequentemente. È singolare che persino durante la mostra di scenografia allestita nel corso del loro primo convegno nazionale a Como nel 1936, i cinegufini non si limitino a ricostruire delle scenografie, ma vi ricreino dei set, includendo l'uomo con la macchina da presa. (Fig. 2)

Dunque da dove arriva questa loro urgenza rappresentativa? E cosa ci restituisce davvero?

A tutta prima, queste fotografie rappresentano la messa in scena dell'interrogazione incuriosita del corpo e della sua, chiamiamola per il momento con un termine generico, «interazione», con il mezzo tecnologico. (Fig. 3)

La rappresentazione del corpo e della tecnologia in queste foto ci porta ancora oltre: sono gli anni in cui le avanguardie che i cinegufini conoscevano molto bene esprimevano – e ricorro alle parole di Hans Belting nella sua antropologia delle immagini – «un concerto dove i corpi, come delle macchine viventi, suonano insieme a delle macchine vere e proprie»⁹; nella trattazione di Belting, poi, si mette in evidenza la perdita di un'immagine/concetto comune di corpo, per cui «gli artisti evocano la sua presenza mediante allusioni e perifrasi», perché «nel momento in cui viene meno la sicurezza del corpo, l'arte risolve le sue figure in esperimenti, parafrasi, fantasmi»¹⁰.

Dall'altra parte Dziga Vertov ci mostra e scrive di una macchina liberata finalmente dall'immobilità e che persegue funzioni e movimenti sempre più perfettibili: pensiamo alla «danza» della macchina da presa sul treppiede in *L'uomo con la macchina da presa* (1929). Ed è d'altronde in questa fase storica, la Modernità, che Vilém Flusser rileva giustamente il momento in cui le macchine diventano soggetti problematici e quindi interessanti: nuovo strumento per la ricerca scientifica ma anche strumento da ricercare, interrogare (diventa più rilevante il «come» della loro funzione che il «per che cosa?»). È ancora Flusser a intuire correttamente che al centro del set – lo stesso che osserviamo nelle immagini di backstage – c'è l'operatore che viene fotografato, «l'uomo con la macchina da presa» il quale sembra aver perso coscienza – e comprensione – di alcuni suoi movimenti, «by looking at his gestures, we can actually notice that

⁹ H. BELTING, *Antropologia delle immagini*, Carocci, Roma 2011. Vi si evocano naturalmente le sequenze di *Ballet mécanique* (F. LÉGER, 1924).

¹⁰ Ivi.

he himself is not aware of some of his movements»¹¹. Da una prospettiva solo apparentemente diversa, Federico Leoni afferma che «solo un'umanità che ha perduto i suoi gesti [...] può e forse deve fare di essi l'oggetto di un sapere specifico e di una specifica verità oggettiva»¹²: è in questo senso che il corpo e ciò che viene mostrato di esso è posto sotto interrogazione e appunto «tipografato» nelle fotografie di backstage. Le tracce di lavoro dei cinegufini lasciano prova evidente della complessità di un tale incontro. Da una parte è certamente il corpo a dover scoprire nuovi movimenti e nuovi gesti, così tanto l'attore quanto l'operatore mettono in scena il loro complesso adattamento all'interno del processo: il corpo dell'attore, come quello dell'operatore che lo insegue con la macchina da presa mobile, agile e leggera a passo ridotto, sembrano disarticolare il loro corpo, producendo movimenti ripetitivi e schizoidi in un processo di complessa risposta al set e alle direzioni del regista. (Fig. 4)

Dall'altra la macchina da presa si presenta come essa stessa un corpo liberato, dinamico: un corpo da esplorare ed esporre, ma anche un corpo capace di movimenti. (Fig. 5)

Qui si ravvisa anche la tradizione iconografica pubblicitaria: la nuovissima tecnologia del passo ridotto a 16mm che viene ufficialmente standardizzata come formato ufficiale anche in Italia nel 1934. Sono gli anni in cui Walter Benjamin affronta la questione dell'incontro tra questi due sistemi che si mostrano problematici e dinamici in ugual misura.

Benjamin parla di una complessa «metabolizzazione», che egli condensa nell'immagine del «gioco» (come aveva già fatto Kracauer che però la leggeva più in termini di scommessa): nel gioco «la tecnica sottoponeva il sensorio umano a un *training* di tipo complesso»¹³, in un processo che Benjamin chiama di «innervazione», ovvero di «incorporazione» non distruttiva in cui effettivamente, come Miriam Hansen ha ben chiarito, i confini tra corpo e tecnologia sono più porosi e il complesso adattamento è reciproco¹⁴; l'uomo si trova così nella condizione di un «test meccanizzato» dove il rapporto dell'uomo col mezzo tecnologico si rivela in uno «spazio di gioco» in cui l'uomo esprime una nuova coscienza. Al centro di questo test, in Benjamin c'è soprattutto l'attore: Chaplin ne diventa la figura archetipica.

¹¹ FLUSSER, *Gestures*, cit., p. 75.

¹² LEONI, *Habeas Corpus*, cit., p. 67.

¹³ W. BENJAMIN, *Su alcuni motivi in Baudelaire*, in ID., *Charles Baudelaire. Un poeta lirico nell'età del capitalismo avanzato*, a cura di G. Agamben, B. Chitussi, C-C. Härle, Neri Pozza, Vicenza 2012, p. 874.

¹⁴ M. B. HANSEN, *Benjamin and Cinema: Not a One-Way Street*, «Critical Inquiry», 1999 (25), p. 313.

Ora, rileggere il contributo di Benjamin per concentrarsi sulla figura dell'operatore o del tecnico – il soggetto delle immagini di backstage – e non dell'attore né dello spettatore, comporta una serie di piccole forzature che certamente riconosciamo, ma che ci proponiamo di aggirare con gli argomenti proposti dal teorico tedesco Claus Pias. Discutendo i «doveri del giocatore di computer games»¹⁵ Pias riprende e aggiorna persuasivamente le nozioni di gioco e di test. Pias inquadra la riflessione questa volta dal punto di vista dell'utente, o meglio ancora e più esplicitamente dello *shooter*: il bambino con il joystick, per esempio. È una prospettiva certamente congeniale al nostro problema, perché anche il nostro operatore, il soggetto delle fotografie di backstage, è letteralmente uno *shooter*. Non solo: da questo punto di vista il set si configura certamente come uno spazio meccanizzato, ma anche letteralmente come un *network*, all'interno del quale dispositivi periferici ricevono e restituiscono segnali¹⁶. Questa visione ci offre la possibilità di leggere il set come sistema all'interno del quale la complessità è temporalizzata e la «costruzione totale del film» si traduce in una «economia di sincronizzazione», come la chiama Pias, dove ogni dispositivo periferico deve sottostare a una procedura, e in questo senso Pias richiama giustamente la disciplina del campo di battaglia dove non c'è spazio per la «coscienza personale»/etica e dove lo *shooter* deve necessariamente sottostare a un sistema di regole, pena la morte o il *game over* (se il parallelo disciplinare tra il soldato e il cineoperatore è fin troppo esplicito nella copertina del numero speciale di «Cineguf» che qui riproduciamo, questo va nella stessa direzione dell'idea del cineoperatore come chirurgo descritta da Walter Benjamin nel saggio sull'*Opera d'arte all'epoca della sua riproducibilità tecnica*: siamo dunque assai lontani – agli antipodi, anzi – dall'idea del cineoperatore mago/sciamano di Sol Worth e John Adair¹⁷). (Fig. 6)

Condizione di possibilità per il gioco, scrive Pias, è una perdita di coscienza. Non siamo così lontani dall'idea benjaminiana di «uno spazio elaborato inconsciamente» nell'inconscio ottico¹⁸, fondante quella «nuova

¹⁵ C. PIAS, *The Game Player's Duty: The User as the Gestalt of the Ports*, in *Media Archaeology. Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, a cura di E. Huhtamo, J. Parikka, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2011, pp. 164–183.

¹⁶ Sulla posizione di Pias e la figura dello *shooter*-osservatore si veda anche il recente S. WALBROU, *Résonances de l'observateur à travers la pratique des jeux vidéo*, in *At the Borders of (Film) History. Temporality, Archaeology, Theories*, a cura di A. Beltrame, G. Fidotta, A. Mariani, Forum, Udine 2015, pp. 167-176.

¹⁷ S. WORTH, J. ADAIR, *Through Navajo Eyes. An Exploration in Film Communication and Anthropology*, Indiana University Press, Bloomington 1975.

¹⁸ W. BENJAMIN, *Piccola storia della fotografia*, in ID., *Aura e Choc. Saggi sulla teoria dei*

coscienza» nel *training*. Ma in questo caso ancora più esplicitamente e chiaramente corpo umano e tecnologia giocano e si estendono reciprocamente in un'oscillazione costante di tecnocentrismo e antropocentrismo: il corpo si modifica e deve rispondere per tempo alla macchina così come la macchina deve rispondere ai comandi dell'operatore e articolarsi secondo tutte le sue possibilità – finalmente «liberate» –; quest'ultima poi, riprendendo Flusser, sempre di più utilizza l'operatore/utilizzatore come feedback per migliorare le proprie possibilità perché – tornando a Vertov – è perfezionabile (si considerino, a partire dalla pubblicitaria, le sempre crescenti acclamazioni all'aggiornamento dei dispositivi: una tensione o frenesia che troviamo per l'attrezzatura del cineamatore, ma che pare la fase germinale dell'odierna parossistica corsa alla nuova generazione di *iPhone*). Il test dunque non è semplicemente meccanizzato, ma seguendo Pias, è un test di compatibilità. I tagli che possiamo osservare nella figura 6 sono scarti d'informazione ridondante nell'economia di sincronicità del set. L'attività di coordinamento e sintesi è allora cruciale come sottolinea Luigi Veronesi nel manuale tecnico pubblicato dal Cineguf di Milano *Note di cinema* del 1941¹⁹. L'importanza determinante e prioritaria delle procedure è confermato non solo dalla parcellizzazione delle istruzioni tecniche sulle riviste gulfine e di settore, ma anche dalla profusione dello sforzo teorico dei giovani gulfini (due i manuali pubblicati: i citati *Cinema Sperimentale* e *Note di Cinema*, dove vi si esprime un'ansia di testimonianza dell'incontro con la costruzione del film: Paolella dedica tre capitoli su dieci alla ricostruzione dettagliata della realizzazione di tre film «sperimentali»: *Arco Felice* (D. PAOLELLA, R. DEL GROSSO, 1935), *Cronaca o fantasia* (D. PAOLELLA, 1936), *Uno della montagna* (D. PAOLELLA, 1937), ricostruendo in forma narrativa il contesto e le vicissitudini produttive che hanno accompagnato la realizzazione). La «costruzione totale del film» alla base della nozione di «sperimentale» rimanda all'esperienza di questa complessa dinamica interattiva prima che a una ricerca formale o stilistica. In un contesto in cui il discorso sul film pare subordinato alla tentazione dominante di rimuovere il problema dell'incontro con il mezzo tecnologico dalla sfera dell'arte e la teoria esprime una sostanziale tecnofobia, come l'ha ben descritta recentemente Francesco Pitassio²⁰, le tracce *backstage*

media, a cura di A. Pinotti, A. Somaini, Einaudi, Torino 2012, p. 230.

¹⁹ A. GIOVANNINI, L. VERONESI, A. CHIATTONE, *Note di cinema*, Edizione del Cineguf, Milano 1942.

²⁰ F. PITASSIO, *Technophobia and Italian Film Theory in the Interwar Period*, in *Technē/Technology. Researching Cinema and Media Technologies – Their Development, Use, and Impact*, a cura di A. Van Den Oever, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2014pp. 185-195.

della pratica sperimentale dei Cineguf ci traducono un' esplorazione appassionante del mezzo tecnologico (e uso il termine «passione» declinandolo dalla «passione della materialità» di Vivien Sobchack²¹).

Le tracce visuali di *backstage* restituiscono esplicitamente quei modi in cui i giovani delle sezioni cinematografiche dei Guf hanno inteso il senso dell' esperienza e della pratica cinematografica che stavano esplorando, la loro maniera di distanziare e, così, di 'avere' dei gesti e di avere più in generale il senso del mondo che doveva ospitarli, il cinema e la costruzione totale del film.

²¹ V. SOBCHACK, *Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 2004.