

Antonio Costa

*La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock. Il senso delle cose nei film*

Torino, Einaudi, 2014, 370 pp.

«Sono diecimila persone, forse, che non hanno dimenticato la mela di Cézanne ma sono un miliardo gli spettatori che si ricorderanno dell'accendino di *Delitto per delitto*» (5). Così Godard recitava all'interno delle *Histoire(s) du cinéma*, e così si apre il saggio di Antonio Costa, prendendone spunto anche per il titolo. Un titolo quindi per cinefili, o per esperti e studiosi di cinema: questo è il target al quale si rivolge un saggio complesso, densissimo, aperto a suggestioni letterarie, pittoriche, architettoniche, del mondo della videoarte e del design. Un pubblico di lettori attenti e già familiari non solo con la storia del cinema, ma anche e soprattutto con un certo modo di analizzare gli oggetti culturali, siano essi film, libri, opere d'arte.

L'indagine di Costa viene condotta attraverso un rigore, una sistematicità e una precisione che ci ricorda i formalisti russi, o la più recente narratologia, alla quale l'autore attinge copiosamente fin dall'*Introduzione*, in cui espone gli obiettivi del proprio lavoro con una chiarezza molto vicina all'impostazione dell'*essay* anglosassone. Fin da subito vengono chiariti i protagonisti del saggio: sono gli esistenti-cose, «tanto gli elementi del mondo naturale quanto gli artefatti di varia origine che entrano in gioco nella vita dei personaggi, nelle azioni che essi compiono o negli eventi che essi subiscono» (XIV).

Il saggio esibisce la propria vocazione alla forma atlante in diversi aspetti: dal punto di vista analitico/strutturale, perché lo scopo è quello di classificare tutte le possibili funzioni che gli oggetti possono assumere all'interno di una sequenza cinematografica (Costa ne individua quattro fondamentali: strumentale, narrativa, simbolica, plastica/estetica); dal punto di vista storico, perché l'autore prende in esame film che

appartengono all'intera storia del cinema, con una predilezione per alcuni momenti specifici (il cinema delle origini, quello delle avanguardie, il periodo italiano degli anni Sessanta e Settanta, senza tralasciare il cinema narrativo di Hollywood); dal punto di vista esemplificativo, perché la quantità di film citati e analizzati rispetto alla presenza e all'uso di questo o quell'oggetto è davvero notevole; infine dal punto di vista classificatorio, perché il tentativo (ben riuscito) è quello di coprire tutte le possibili categorie oggettuali, sino a concludere con un vero e proprio mini-dizionario degli oggetti filmici più significativi: l'automobile, la bicicletta, la caffettiera, il cappello, Juicy Salif (il tappo-ragno progettato da Philippe Stark per Alessi), il libro, la panchina, il pianoforte, le scarpe, la tazzina da caffè, e ovviamente l'accendino-Zippo.

La propensione alle classificazioni, enumerazioni, schematizzazioni è particolarmente manifesta all'interno del primo capitolo, il più teorico, in cui i riferimenti a Chatman, a Casetti e Di Chio, alla teoria semiotica, a Barthes, a Aumont, a Odin avvengono spesso sotto forma di elenchi puntati dal sapore a volte un po' meccanico, ma indubbiamente efficaci nell'aiutare il lettore a districarsi all'interno di un ginepraio di griglie dalle quali è possibile emergere grazie all'uso puntuale degli esempi filmici. La componente esemplificatoria supporta e rende intellegibile l'apparato strumentale, sventando così il rischio di una certa sterilità imputata proprio alle correnti formaliste, strutturaliste e narratologiche.

Dopo aver acquisito dunque il lessico fondamentale sulle possibili letture e interpretazioni semiotiche degli oggetti, e avendo in mente le principali distinzioni delle funzioni definite da Costa, il lettore può intraprendere con maggiore consapevolezza la lettura dei restanti capitoli, che affrontano tematicamente diverse tipologie oggettuali. Interessante è la scelta di aprire la mappatura degli oggetti filmici da ciò che apparentemente sfugge maggiormente all'occhio dello spettatore cinematografico in quanto oggetto: gli elementi naturali, come aria, acqua, terra, notte, nebbia, luce, fuoco, vengono analizzati in base a «come il dispositivo cinematografico ne determini la *rappresentazione* e, di conseguenza, la *percezione*» (53). Nei paragrafi che trattano singolarmente i vari elementi, Costa è abile nel tratteggiare collegamenti fra epoche, tecniche e generi cinematografici, attingendo anche ad altri

ambiti disciplinari, ad esempio la teoria del paesaggio pittorico e letterario, l'iconografia, gli studi sull'immaginario.

Il terzo capitolo, ancora di carattere spiccatamente teorico, mette a punto un'analisi degli "oggetti in prospettiva", dove il termine è inteso soprattutto nel senso di punto di vista e di inquadratura: ovvero, il modo in cui i personaggi interagiscono con gli oggetti, e soprattutto il modo attraverso il quale lo spettatore percepisce questa interazione, dipendono dal modo in cui viene costruita l'immagine cinematografica (e qui ritorna prepotentemente la teoria, con la bipartizione di Burch fra modo di rappresentazione primitivo e modo di rappresentazione istituzionale, e le immagine-movimento e immagine-tempo di Deleuze). Da qui muove l'analisi di tre momenti chiave della storia del cinema, e dei rispettivi oggetti più rappresentativi: il treno del cinema delle origini, la rivolta degli oggetti nel cinema d'avanguardia europeo e in quello comico americano (Chaplin e Buster Keaton), e il ruolo del design nel cinema italiano (il cosiddetto *Italian Style*).

I capitoli IV e V indagano due aspetti cruciali dell'immaginario oggettuale cinematografico: da un lato, i dispositivi ottici (finestre, occhiali, specchi, telescopi ecc.), dall'altro il perturbante per eccellenza, ovvero l'oggetto che si anima, l'oggetto antropomorfo (bambole, manichini, marionette e affini, fino ai contemporanei cyborg). Nel primo caso, il fatto di porre l'accento su oggetti collegati all'atto della visione assume un duplice, anzi, un triplice significato, ben esplicitato da Costa nell'apertura del capitolo stesso:

Il cinema non è soltanto uno dei principali dispositivi che definiscono l'esperienza della modernità ma è anche un contenitore di dispositivi attivi tanto nell'universo domestico quanto nel panorama urbano. Ed è pertanto un osservatorio di primaria importanza per la comprensione del loro funzionamento, sia di quelli che si presentano sotto forma di artefatti di architettura (per esempio la finestra) sia di quelli che si presentano sotto forma d'oggetti d'uso (per esempio lo specchio). Preliminare a ogni studio degli effetti della proliferazione dei dispositivi è la fenomenologia della loro presenza nella vita quotidiana del soggetto. I differenti dispositivi che permeano l'esistenza quotidiana danno luogo a comportamenti e sequenze d'azioni che possono costituire il nucleo di un determinato sviluppo narrativo e drammaturgico: è compito dell'analisi e dell'interpretazione mettere in evidenza tutte le

implicazioni di questa rete di relazioni tra oggetti e personaggi.  
(175-176)

Una particolare importanza rivestono i dispositivi che hanno diretta attinenza con l'esperienza visiva, che definiscono e condizionano la rete degli sguardi e delle apparenze in una sorta di raddoppiamento, di *mise en abyme* dell'esperienza costitutiva del cinema stesso. (177)

L'analisi dei dispositivi di visione nel cinema ha quindi una triplice valenza: dirci qualcosa sul rapporto fra soggetto e oggetti nella realtà, dirci qualcosa sulla rappresentazione di questo rapporto e dirci qualcosa sull'esperienza stessa del cinema.

Il rapporto fra il cinema e la simulazione del vivente viene indagato a partire da un metodo caro all'autore, quello cioè della comparazione fra il cinema e le altre arti (Costa ha pubblicato nel 2002, sempre per Einaudi, il volume *Il cinema e le arti visive*). Dalle reciproche influenze fra cinema e scultura, si passa ai congegni artificiali che hanno popolato la storia culturale da prima ancora che esistesse la macchina da presa, per giungere, con la consueta precisione, a delimitare il campo di indagine a «casi in cui pupazzi, bambole, marionette compaiono all'interno del cinema dal vero» a «quelli in cui l'attore in carne ed ossa viene chiamato a mimare movenze e gesti da marionetta o addirittura impersonare il ruolo della marionetta» (256).

Chiude il volume *Undici voci per un dizionario degli oggetti nel cinema*, che abbiamo già citato in apertura: non proprio una conclusione, che d'altronde sarebbe stata impossibile da approntare per una mappatura così ampia, vasta ed eterogenea, bensì un'implicita dichiarazione di intenti. Prima di affrontare il catalogo degli oggetti presentati e di chiudere, ciclicamente, con l'oggetto di apertura (l'accendino, appunto), l'autore ragiona proprio su alcune forme, o potremmo dire dispositivi, di accumulazione del sapere, cui il proprio saggio, in fin dei conti, pare ispirarsi: l'inventario, l'esposizione, l'atlante, il museo. Costa ravvede una tendenza alla classificazione che ha per oggetto il rapporto fra cultura materiale e forma artistica all'interno di una serie di studi: da quello di Francesco Orlando sugli oggetti desueti in letteratura, alle *Mythologies* di Barthes, all'*Atlante delle emozioni* di Giuliana Bruno. E il

saggio sembra volersi collocare all'interno di questo solco, colmando una lacuna più volte ribadita nel corso della trattazione.

Una scrittura asciutta, netta, quasi chirurgica nell'affondare la lente del critico sulle pellicole cinematografiche consente di tenere le fila di una trattazione complessa, articolata e vastissima, che a tratti rischia di soverchiare un lettore meno esperto. Tuttavia, il tecnicismo teorico viene ben controbilanciato dalla dimensione più narrativa degli esempi filmici, che consentono di dare un corpo a classificazioni di oggetti, funzioni, immagini. Il saggio è dunque uno strumento indispensabile per chiunque si occupi e ami il cinema, ma anche per tutti coloro che si interessano del rapporto fra il cinema e le altre arti.

## L'autrice

### Beatrice Seligardi

Beatrice Seligardi ha studiato a Parma e a Bologna, e ha conseguito i titoli di Dottore di Ricerca e di Doctor of Philosophy all'interno del dottorato in Letterature Euroamericane nell'ambito del progetto dottorale internazionale PhDnet in Literary and Cultural Studies (cotutela Università degli Studi di Bergamo - Justus Liebig Universität Gießen). Si è occupata di *stream of consciousness*, metafiction, university fiction, teoria della rappresentazione e dei generi letterari, e dei rapporti fra letteratura e arti visive. È cultrice della materia in Letterature Comparete presso l'Università degli Studi di Parma, con cui collabora. Fa parte della redazione di *Between* e di *Studi Culturali*.

Email: [beatrice.seligardi@gmail.com](mailto:beatrice.seligardi@gmail.com)

## La recensione

Data invio: 31/01/2016

Data accettazione: 15/04/2016

Data pubblicazione: 31/05/2016

## Come citare questa recensione

Seligardi, Beatrice, "Antonio Costa, *La mela di Cézanne e l'accendino di Hitchcock*. Il senso delle cose nei film", *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. A. Bernardelli – E. Federici – G. Rossini, *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>