

# La pittura nel film

Karol Irzykowski

◇ eSamizdat 2024 (XVII), pp. 151-153 ◇

MOMENTI STATICI, OVVERO IL MOVIMENTO IMMOBILE - I MOTIVI SILHOUETTE - IL CAMEO ROCOCÒ - L'UOMO NON COMPRENDE IL MOVIMENTO, SOLO IL CAMBIAMENTO

DESCRITTI nel capitolo precedente, gli effetti cinematografici in parte sono modellati sull'esempio della pittura illustrativa, fiorente un tempo ma che oggi – a causa della fotografia e della convinzione che la fotografia debba guardarsi dalla letteratura – è completamente scomparsa. Posseggo una vecchia edizione illustrata delle opere di Shakespeare, piena per l'appunto di simili motivi, già pronti per dei camei cinematografici: in *Amleto*, come vignetta per uno degli atti, c'è un serpente che striscia attraverso una corona; nel *Macbeth*, dopo il II atto, due mani che innalzano degli stilette; in *Così è se vi pare* un gruppo di ubriachi seduti a terra schiena contro schiena, che tra le gambe tengono delle fiaschette; alla fine di *Lucrezia* ci sono dei romani ingiunochiati che levano le braccia per effettuare un giuramento; alla fine del *Mercante di Venezia*, degli amorini che portano un anello; alla fine della *Tempesta*, un libro e una bacchetta magica. Certamente sono momenti prevalentemente statici, ma non dobbiamo immaginarci che il cinema, sebbene il suo nome derivi da 'movimento', sia destinato a contenere esclusivamente quello. L'etimologia non può essere la causa di nessuna norma estetica. Così come un quadro o una statua possono essere la sintesi di momenti diversi – e non soltanto meccanica, evocata da procedimenti futuristi – all'inverso, l'immagine filmica può contenere un momento puramente statico, in qualità di scopo raggiunto, pausa, momento di riflessione, preparazione, fermata. Effettivamente, tutte le scene cinematografiche presentate in precedenza erano statiche; se vi è un movimento, questo oscilla

intorno al nucleo statico, come il lieve ondeggiare delle onde sottolinea ancor di più la quieta superficie di un lago.

Analogamente, discende dalla pittura la passione per i motivi delle silhouette plastiche, soprattutto nelle fotografie notturne. I contorni merlati di torri e mura che si stagliano nitidi sullo sfondo del pallido cielo notturno sembrano quasi emettere per loro natura oscure figure umane, per esempio, soldati con elmi, lance, e queste forme di equipaggiamento potenziano il gioco degli scuri contorni che attaccano il monotono colore del cielo con una distinta linea a zig-zag che si staglia in maniera perfetta. In *Lucrezia Borgia*, è in questo modo che i cavalieri passano lentamente di notte sul ponte levatoio e per una porta turrita. Il film *Memorie di un cane* ricorda esattamente la pittura rococò: una elegantissima dama sale sulla carrozza con un cagnetto, ma si vede soltanto un frammento, ovvero tutto ciò che compare sul predellino: il suo piedino, la parte inferiore dell'abito, il cagnetto. Nello stesso film, c'è il seguente taglio pittorico: le mani che pagano alle mani dei banditi il denaro per far sì che rapiscano un bambino. Sicuramente Da Vinci ha dipinto uno schizzo preparatorio del genere, per il suo *Giuda*.

Alcuni teorici condannano l'impiego della pittura nel cinema<sup>1</sup>. Sicuramente, si sono verificati usi indebiti, allorché gli stessi registi nutrivano ambizioni pittoriche, copiavano quadri o componevano i cosiddetti 'quadri viventi' (noti anche prima del cinema). Ma l'elemento pittorico nel cinema deve la sua ragione d'essere a un altro motivo, psicologico. C'è una certa differenza tra la visione fisica e la percezione, ovvero la comprensione del movimento. Non comprendiamo bene il movimento se non ne cogliamo

---

<sup>1</sup> Si veda come esempio l'articolo di Anatol Stern su "Skamander", 1923, n. 29/30.

gli obiettivi e i risultati, ancorché momentanei. Lo si dimostra nel caso dei movimenti improvvisi e molto rapidi, nei quali spesso si perde parte di quello scalpore che si ripromettono i cineasti – per esempio: Chaplin nelle vesti di bandito sgattaiola davanti a poliziotti che rimangono a guardare a bocca aperta e con una qualche astuta movenza li fa cadere nell'acqua; la mossa, quella non si vede. In questo caso, si comprende il cambiamento di situazione, piuttosto che il 'movimento in sé', quando i movimenti lenti o che si ripetono di continuo (una cascata, il vento che smuove le fronde di un albero) vengono percepiti come se in quel punto fosse avvenuto qualcosa, come se uno scopo fosse stato raggiunto. Il cinema deve pagare il debito maturato nei confronti di questo duplice carattere del movimento, inframmezzando momenti statici a scene di movimento, cosa che peraltro non presenta grandi analogie con la pittura.

Una differenziazione tra la pittura e il cinema basata sulla negazione del diritto del cinema a momenti statici sarebbe meramente formale. Ravviso una differenza molto maggiore nel fatto che, mentre un quadro pittorico può rappresentare un paesaggio, animali, piante o frutti senza la partecipazione di esseri umani dando, ciò nonostante, l'impressione di essere un'opera nel suo complesso conclusa e appagata, un film basato su scene di tale natura darebbe un'impressione di incompletezza. È una cosa importante, giacché, in base alla nostra formula della visibilità del rapporto dell'uomo con la materia, si affaccia l'interrogativo se ogni quadro e ogni opera cinematografica debbano rappresentare sullo schermo l'uomo insieme alla materia. D'altra parte, possiamo immaginarci intere opere cinematografiche senza la partecipazione dell'uomo, che si svolgano, per esempio, tra gli animali, tra il fuoco e l'acqua.... La materia nel suo specifico!

Così, per esempio, Häfker<sup>2</sup> ritiene che il compito più grato del cinema sia quello di rendere "la bellezza del movimento naturale" e, al primo posto, enumera riprese della natura viva (acqua, bosco, animali, nuvole ecc.) scelte, ma non organizzate, mentre propone la drammaturgia cinematografica organizzata.

Tannenbaum<sup>3</sup> rivolge la sua attenzione al cinema dei trucchi, "fenomeno che non ha un corrispondente in nessun altro campo dell'arte dell'espressione umana", espone il contenuto di un film di questo genere (un trasloco automatico: i mobili si imballano da soli, senza l'intervento umano, traslocano, escono dagli imballaggi e si dispongono autonomamente nel nuovo appartamento) e constata come "il mondo del cinema si collochi al di fuori della nostra vita, non ha niente in comune col mondo antropocentrico e intellettualizzante del teatro".

Ma la ragion d'essere di film consimili, in fin dei conti, sarà l'uomo e il suo rapporto, nella fattispecie da osservatore, con la materia. Lui sarà sempre il loro protagonista, celato come spettatore, come artefice, come possibile partecipante che se ne sia andato o che debba arrivare. Sarà come se si trattasse di semplici frammenti di un ipotetico grande dramma cinematografico che preveda in sé la partecipazione dell'uomo. E, quanto più estranea e transumana nel film sembrerà essere la materia, con tanta maggior forza verrà rimarcato quel confine a cui si riferisce la nostra formula. Perché questa formula non è una prescrizione per il contenuto di specifici quadri o opere, contenuto nel senso superficiale della parola, ma una bussola interiore per l'individuo che abbia il senso del cinema.

Credo che non ci sia miglior espressione, per la materia nel suo specifico, dei movimenti dei pianeti. L'uomo sembra esserne escluso. Ma immaginiamoci una tragedia di questa materia: una catastrofe cosmica, la cosiddetta fine del mondo. Non potrà essere una vera fine del mondo senza un Giudizio Universale che dovrà allora mostrare l'uomo sulle rovine della materia. Da questo punto di vista, il cinema condivide le leggi della poesia ed è altrettanto antropocentrico, quantunque in un modo diverso e talvolta paradossale, e può essere altresì altrettanto drammatico, allorché l'immagine pittorica non può mai essere drammatica.

[www.esamizdat.it](http://www.esamizdat.it) ◇ K. Irzykowski, *La pittura nel film*. Traduzione dal polacco di Luca Bernardini (ed. or.: Idem, *Malarstwo w filmie*, in Idem, *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina*, Kraków 1924, pp. 88-92) ◇ eSamizdat 2024 (XVII), pp. 151-153.

<sup>2</sup> Häfker, *Kino und Kunst*, Mönchengladbach 1913.

<sup>3</sup> Häfker, *Probleme des Kinodramas*, "Bild und Film", 1913/14.

◇ K. Irzykowski, *Paintings in Films* ◇

Translated by Luca Bernardini

**Abstract**

Italian translation of *Malarstwo w filmie*, in *Dziesiąta muza. Zagadnienia estetyczne kina* by Karol Irzykowski.

**Keywords**

Cinema, Paintings, Illustrations, Theatre.

**Author**

Karol Irzykowski (1873-1944) was a Polish author, literary critic, and film theoretician. He wrote essays (*Czyn i słowo – Action and Word*, 1913; *Słoń wśród porcelany – The Elephant Among Porcelain*, 1934), a groundbreaking avant-garde novel, *Paluba* (1907), and the short story collections *Nowele* (1906) and *Z pod ciemnej gwiazdy* (*Under the Dark Star*, 1922). His work *Walka o treść* (*The Struggle for Content*, 1929) reflects the influence of Benedetto Croce. He collaborated with literary journals such as “Skamander” and “Wiadomości Literackie”, and from 1921 to 1933 contributed to “Robotnik”. During the Second Polish Republic, between 1933 and 1939, he became a member of the Polish Academy of Literature.

**Translator**

Luca Bernardini is Associate Professor of Slavic Studies and teaches Polish Literature at the University of Milan. He has contributed to *Storia della letteratura polacca* edited by Luigi Marinelli (Einaudi, 2004), written a monograph on *Viaggiatori e residenti polacchi a Firenze* and edited the Italian editions of works by Tadeusz Borowski, Miron Białoszewski, Hanna Krall, Wisława Szymborska and Adam Zagajewski. His research has focused on authors such as Nikolai Gogol', Jerzy Grotowski, Stanisław Lem, Dmitrii Nabokov, Henryk Sienkiewicz, Stanisław Wyspiański and Czesław Miłosz. In the context of historical relations between Italy and Poland, he has written on figures such as Roderigo Alidosi, Cesare Correnti and Aleceo Valcini. He has written essays and articles on representations of the Shoah in Polish literature.

**Publishing rights**

This work is licensed under **CC BY-SA 4.0**  
© (2024) Luca Bernardini

