

## IL MONDO È UN CINEMA REALISTICO

*Lui.* (*Uscendo dalla sala proiezione.*) Il cinema che si riesce a fare oggi è davvero straordinario. Sul piano tecnico, intendo. È davvero incredibile l'effetto realistico di certe scene.

*Lei.* Il cinema realista o neo-realista ha una lunga storia.

*Lui.* Sì, ma non sto parlando di quello, non sto parlando di *quel* realismo. Mi riferisco al realismo delle scene: sembrano vere. E questo vale anche per il cinema di fantascienza, persino il cinema surrealista. Vale anche per i film di pura immaginazione creati interamente al computer, come *Avatar*. Realista o no, il cinema tende a essere realistico. E il cinema in 3D che abbiamo appena visto è, ovviamente, il passo più spettacolare in questa rincorsa alla ricostruzione assolutamente realistica dei mondi e delle storie che ci vengono proposte.

*Lei.* Non c'è da sorprendersi. In fondo, a differenza delle fotografie, dei dipinti, delle statue, dei disegni, ecc., il cinema è dinamico. C'è movimento. E la nostra esperienza della realtà è l'esperienza di una realtà in continuo movimento: più o meno frenetico, a seconda di dove ci si trovi, ma comunque sempre in movimento.

*Lui.* Però sappiamo bene che nel cinema il movimento è un'illusione, un'illusione ottica. Vediamo le immagini dei personaggi che si muovono sullo schermo, ma sappiamo che in realtà si tratta di una sequenza di immagini statiche. Una sequenza discreta, non continua. E lo si vede bene quando prendiamo in mano una pellicola: è una lunga serie di fotografie, una leggermente diversa dall'altra, che vengono mostrate in rapida successione in modo da creare, appunto, l'illusione di un'unica sequenza dinamica. L'illusione del movimento.

*Lei.* (Consegnando gli occhiali 3D all'addetto.) Vero. Col digitale le cose sono cambiate, ma non in modo sostanziale. Porzioni differenti dello schermo si illuminano, pixel diversi si attivano, e voilà, l'effetto è quello di un'immagine dinamica.

*Lui.* Eppure, per quanto si fondi su questa illusione, su questo trucco, il cinema vuole assomigliare alla realtà, anche quando ci parla di realtà puramente immaginarie.

*L'addetto alla raccolta degli occhiali.* Ammesso che si tratti davvero di un trucco.

*Lui.* Eh? Che cosa vuole dire?

*Addetto.* Che potrebbe essere così anche nella realtà. Ci pensi: se fosse il mondo ad assomigliare al cinema, e non viceversa? Se tutta la nostra storia non fosse che un lungo, immenso film in 3D? Ad ogni istante di tempo, porzioni diverse di spazio sono occupate da oggetti distinti, oggetti momentanei che non durano nel tempo ma lasciano il proprio posto ad altri oggetti momentanei, formando sequenze fra loro simili e omogenee al punto da attrarre la nostra attenzione e indurci a identificarne i membri attribuendo loro un'identità e una persistenza che tuttavia è fittizia, perché a ben vedere si tratta, appunto, di sequenze. Come in un film.

*Lui.* Ma che idee! Forse tutti quegli occhiali le hanno dato alla testa?

*Lei.* Non è poi un'idea così folle come può sembrare. Se non ricordo male, già Malebranche aveva immaginato qualcosa del genere. Per lui era dio che ad ogni istante di tempo creava e ricreava questi oggetti momentanei, che come tali non avevano alcun potere causale perché tutto il potere era nelle mani di dio. Ma anche lasciando da parte questa versione teocentrica, l'idea che il mondo e la storia funzionino così, come un gigantesco film nel quale il movimento delle cose e il flusso degli eventi sono a ben vedere un'illusione «cinematografica» è stata ripresa più volte nel corso dei secoli.

*Lui.* E per quale motivo uno sosterebbe una teoria del genere?

*Addetto.* Per mille motivi. A partire dal fatto che se le cose fossero davvero così, se il movimento e la persistenza nel tempo fossero davvero un'illusione, allora tutta una lunga serie di problemi filosofici che sin dai tempi dei Presocratici si accompagnano alla nozione di movimento e a quella di persistenza nel tempo si dissolverebbero. Sarebbero problemi finti. Proprio come finto è, appunto, anche il cinema più realistico.

*Lui.* E che vantaggio c'è a dire che si tratta di problemi finti?

*Lei.* Che si dissolvono, appunto. Non hanno mordente. Possono farci soffrire e anche piangere, ma tant'è: si soffre e si piange anche al cinema.

*Addetto.* Soprattutto se il film è fatto bene e la scena è realistica!

---

Roberto Casati e Achille C. Varzi      *Il Sole 24 Ore*, 22 dicembre 2013