1

Quando il cinema scopre di poter essere magia

Doctor Strange apre le mani, e Londra si piega su sé stessa. I palazzi si sollevano come pagine di un libro, le strade diventano pareti verticali, la telecamera attraversa finestre che si moltiplicano all'infinito. La gravità non è solo assente: è diventata un giocattolo, qualcosa che il personaggio può attivare e disattivare a piacere. Lo spettatore non vede più una città, vede uno spazio impossibile dove le leggi fisiche sono state sospese.

O Tony Stark in *Iron Man*: il suo corpo si smaterializza pezzo per pezzo mentre la corazza rossa e oro si assembla intorno a lui, braccio per braccio, gamba per gamba, fino al casco che si chiude con un click metallico. La trasformazione dura tre secondi sullo schermo, ma richiede mesi di animazione digitale, ogni riflessione sulla superficie metallica calcolata frame per frame.

Queste immagini sembrano invenzioni digitali del XXI secolo, possibili solo grazie a computer sempre più potenti e software sempre più sofisticati. Eppure, guardale da vicino: quel trucco della dissolvenza, la testa che si gonfia e scompare, la *stop-motion* che anima l'inanimato, il corpo che si smonta e si rimonta. Sono ricette vecchie di oltre un secolo, nate non in studi hollywoodiani con *render farm* e *motion capture*,

ma nelle fiere parigine di fine ’800, dove il cinema era solo un’attrazione tra acrobati e mangiatori di fuoco.

Nello stesso periodo, il cinema irrompe nel mondo come un fenomeno da fiera, un’attrazione travolgente che mescola stupore tecnologico e spettacolo popolare. Non sono ancora le sale buie con poltrone comode dove il pubblico borghese contempla un’opera d’arte. Sono tende polverose, padiglioni itineranti, teatri di vaudeville dove il pubblico – operai con le mani ancora sporche di grasso, borghesi curiosi in cerca di novità, bambini urlanti che corrono tra le file – paga pochi centesimi per vedere «la vita vera» muoversi su uno schermo.

Nelle prime proiezioni dei Lumière, *L’arrivo del treno alla stazione di La Ciotat* mostra un convoglio nero e fumante che sembra schizzare fuori dallo schermo, e si racconta che abbia fatto fuggire a gambe levate gli spettatori terrorizzati. È realismo puro, documentaristico: operai che escono dalla fabbrica, un bambino che fa i primi passi, la vita quotidiana catturata fedelmente, frame per frame. Il cinema sembra destinato a essere una macchina per riprodurre la realtà, un’imitazione perfetta del mondo esterno, più vivida di qualsiasi fotografia.

Ma bastano pochi anni perché questa visione si incrini. Il cinema non è solo un occhio meccanico sul reale: è uno strumento creativo, capace di generare illusioni impossibili.

Siamo tra il 1895 e il 1910, un’epoca di fermento febbrile. L’Europa è attraversata dalla Belle Époque, un turbine di innovazioni: l’elettricità illumina le città, trasformando la notte in giorno artificiale; i primi aerei solcano i cieli, sfidando la gravità che per millenni aveva tenuto l’uomo a terra; la Torre Eiffel domina Parigi come simbolo metallico del progresso, una freccia di ferro che punta verso il futuro. La scienza, con pionieri come Edison, i Lumière e i fratelli Wright, alimenta sogni di dominio assoluto sulla natura. Ogni settimana

porta una nuova invenzione, un nuovo brevetto, una nuova meraviglia tecnologica.

Eppure, c'è anche un sottofondo irrazionale che pulsa sotto questa superficie luminosa. Lo spiritismo è di moda nei salotti borghesi: i tavolini tremano nelle sedute medianiche, medium in trance dichiarano di parlare con i morti, fotografi affermano di catturare su lastra lo spettro dei defunti. La teosofia di Madame Blavatsky mescola Oriente e occulto, promettendo una saggezza antica capace di spiegare i misteri dell'universo. Il confine tra scienza e magia appare poroso come non mai: l'elettricità stessa, per molti, ha qualcosa di soprannaturale, come può una forza invisibile accendere lampadine e far muovere tram?

È il terreno perfetto per chi vede nel cinematografo non un registratore passivo della realtà, ma un generatore di meraviglia. In questo contesto nascono i visionari: artisti, prestigiatori, caricaturisti, inventori che guardano alla nuova macchina e vedono non uno strumento per documentare il mondo, ma un modo per violarlo, piegarlo, reinventarlo completamente.

Il cinema da fiera, con le sue lanterne magiche e le ombre cinesi, incontra l'illusione professionale dei prestigiatori teatrali. Georges Méliès, a cui i Lumière rifiutano di vendere il loro apparecchio, se ne procura uno a Londra e lo trasforma in un laboratorio alchemico. Per lui il cinema non è uno strumento per registrare il mondo, ma un dispositivo per reinventarlo. Non più riproduzione, ma creazione.

Parallelamente, l'animazione precede Disney di decenni. Émile Reynaud, già nel 1892, presenta il Théâtre Optique al Musée Grévin di Parigi: nastri trasparenti dipinti a mano, con figure che danzano su uno schermo, accompagnate da musiche dal vivo. Sono *Pantomimes lumineuses*, storie senza

parole dove bagnanti si svestono e rivestono, dove Pierrot corteggia invano Colombina. Reynaud non ha pellicola fotosensibile: i suoi personaggi sono disegni colorati, mossi meccanicamente. È proto-cinema, un ponte tra lanterna magica e proiettore moderno.

L'Italia non sta a guardare. I futuristi Arnaldo Ginna e Bruno Corra, tra 1911 e 1912, realizzano pellicole astratte colorate a mano, macchie pure in movimento, senza oggetti riconoscibili, solo ritmo cromatico, energia visiva pura. Questi esperimenti avvengono in un clima culturale esplosivo: il Futurismo di Marinetti esalta velocità e macchine, il Cubismo di Picasso frantuma la prospettiva tradizionale, Kandinsky dipinge astrazioni emotive che non rappresentano nulla di concreto. Il cinema assorbe tutto: dal teatro illusionistico al disegno animato, dalla fiera popolare all'avanguardia artistica più radicale. Ed è la fiera popolare, nel frattempo, a tenere in piedi l'intera macchina: il pubblico ama lo spettacolo puro. Paga per vedere diavolerie, prodigi che sfidano le leggi della fisica. Méliès riempie i suoi film di razzi lunari, donne che si decapitano, demoni evocati dal nulla. Non interessa raccontare moralità edificanti o storie realistiche: interessa incantare, stupire, far credere all'impossibile anche solo per dieci minuti.

Ma c'è un paradosso storico che attraversa questi anni: mentre il cinema popolare si piega sempre più al narrativo, con brevi slapstick comici, drammi sentimentali e inseguimenti mozzafiato, questi pionieri continuano a spingere i limiti formali del mezzo. Non vogliono raccontare storie: vogliono dimostrare che il cinema può fare cose che nessun altro medium può fare. Il cinema scopre la sua natura doppia, sospesa tra realismo e magia, tra documentazione e fantasia. E per un breve momento, prima che Hollywood industrializzi il mezzo, sceglie la seconda.

Questa fase dura poco. La Grande Guerra spazzerà via la Belle Époque, e l'industria hollywoodiana razionalizzerà il cinema trasformandolo da attrazione da fiera a prodotto narrativo standardizzato. Ma in quella finestra di possibilità, tra il 1892 e il 1915 circa, tutto era ancora aperto. Il cinema poteva diventare qualsiasi cosa. E alcuni visionari hanno scelto le strade più radicali, quelle che ancora oggi ci sembrano le più moderne.

Gli effetti speciali dei film Marvel, la Pixar che anima emozioni impalpabili, i filtri Instagram che trasformano selfie in sogni psichedelici: tutto discende da queste fiere polverose, da questi maghi che per primi intuiscono che il cinema può non solo mostrare il mondo, ma reinventarlo da zero.

In questo spazio ancora informe, dove il cinema non ha ancora deciso cosa essere, emergono quattro gesti fondativi: animare il disegno, fermare il tempo, liberare la linea dall'obbligo della rappresentazione, dissolvere la figura nella metamorfosi continua. Quattro intuizioni diverse, nate quasi in parallelo, che mostrano come fin dall'inizio il cinema non fosse una sola cosa, ma un territorio aperto di possibilità infinite.

Émile Reynaud: il movimento prima della fotografia

Quando il cinema non esiste ancora come lo intendiamo oggi, Émile Reynaud ha già intuito una verità fondamentale: l'immagine in movimento non ha bisogno della realtà per vivere. Quel 28 ottobre 1892, al Musée Grévin, la sera in cui apre il Théâtre Optique, il pubblico che entra nel *cabinet fantastique* non sa ancora che cosa lo aspetta: sulle pareti scorrono figure colorate che camminano, si inchinano, litigano, rido-

no. Non fotografie del reale, ma disegni dipinti a mano che sembrano improvvisamente dotati di vita propria.

Reynaud, nascosto dietro l'apparecchio, fa scorrere lentamente una lunga banda perforata mentre un pianista suona dal vivo una musica composta apposta per quelle immagini: immagine e suono sono pensati come un unico gesto, la musica segue il respiro dei personaggi, rallenta e accelera con loro. Ogni serata è diversa, ogni proiezione uno spettacolo unico, più vicina a un atto di magia che a una dimostrazione tecnica. In una Parigi ossessionata sia dal progresso elettrico sia dai fantasmi evocati nei salotti borghesi, il Théâtre Optique si inserisce come un rito laico: una seduta spiritica di luce, dove non si evocano morti ma figure disegnate che sembrano dotate di vita propria.

Il Théâtre Optique, brevettato nel 1888 e perfezionato fino al 1892, è una macchina in grado di proiettare su schermo scene animate lunghe diversi minuti, usando una banda flessibile di disegni dipinti a mano, perforata per permettere all'operatore di rallentare, accelerare o invertire il movimento. A differenza dei dispositivi precedenti, limitati a brevi loop ripetitivi, il sistema di Reynaud è pensato per un tempo narrabile, estensibile, manipolabile, che può dilatarsi o contrarsi come in uno spettacolo teatrale. La luce di una lanterna, riflessa da lenti e specchi, ingrandisce le figure fino a farle diventare quasi attori in carne e ossa su uno schermo teatrale, davanti a un pubblico seduto in una sala oscura: una forma di proto-cinema che anticipa la proiezione cinematografica di alcuni anni pur senza usare la fotografia.

Tra il 1892 e il 1900, al Musée Grévin, Reynaud presenta le sue *Pantomimes lumineuses*: quasi 13.000 spettacoli e oltre mezzo milione di spettatori assistono alle proiezioni, un successo popolare enorme per l'epoca. Della vasta produzione