

## Sensi, narrazioni, passioni di una figura cinematografica

Giacomo Tagliani

**Abstract.** The battle can be conceived as a quintessential cinematic figure. Like other objects that have had a metonymic function for film art – the train, for example – the battle also seems to share many distinctive features with the cinematic language, potentially becoming a real “theoretical object”. Through the analysis of *Napoléon* (1927) by Abel Gance, *Alexander Nevskij* (1938) by Sergej Ejzenštejn and *Dunkirk* (2017) by Christopher Nolan, the essay aims to show how the battle has been used as a specific opportunity to experiment with technical and formal leaps in cinematic language geared to represent the significant dimension of the event with ever greater effectiveness. Analysing the representations of the battle in films seems therefore a profitable way of reassessing the history of cinema and rethinking its relationship with the system of arts and images of its time.

Il rapporto tra cinema e guerra ha suscitato un’ampia riflessione teorica, analitica e critica sin dagli albori della settima arte, che è cresciuta in termini esponenziali a partire dagli anni Novanta del Novecento con la Prima Guerra del Golfo. Recentemente, questa riflessione si è ulteriormente espansa a causa di una serie di fattori concomitanti, a partire dalla presenza sempre più massiccia e incisiva – in termini quantitativi e qualitativi – di mezzi e dispositivi di riproducibilità tecnica negli eventi bellici. Da un lato, la diffusione delle tecnologie di ripresa permette di moltiplicare i processi testimoniali, articolando una pluralità di punti di vista anche laddove gli organi di informazione non riescono a essere presenti. Dall’altro, la trasformazione delle immagini stesse in veri e propri strumenti bellici ha ribaltato l’idea stessa di “immagini di guerra” per concentrarsi sul concetto di “guerra di immagini” (Mitchell 2011; Mirzoeff 2016). Quest’ultimo aspetto, tra l’altro, sta acquistando un rilievo sempre maggiore, come testimonia la fortuna del concetto di “immagini operazionali” coniato da Harun Farocki, cioè “immagini che sono parte di un’operazione” (Parikka 2023) e che estendono il loro territorio di applicazione anche oltre lo scenario bellico. Come sintetizza Massimiliano Coviello, a partire dal lavoro seminale di Paul Virilio *Guerra e cinema. Logistica della percezione*:

parallelamente al racconto dei cinegiornali e delle altre forme di propaganda visiva, si potenzia il processo di captazione degli effetti di sorpresa – tecnica e psicologica, scrive Virilio – del cinema da parte degli ‘autori’ della guerra. Nella guerra delle immagini alla logistica militare si affianca la logistica della percezione: la regia di comando si evolve in una regia cinematografica, dove alla visione del materiale girato seguono le operazioni di montaggio e in cui la percezione del conflitto è mediata da schermi, mappe e diagrammi [...] grazie ai quali è possibile mediare la propria potenza di attacco sui regimi visivi (Coviello 2015, p. 37).

Negli ultimi anni, la dialettica tra guerra e cinema è stata sottoposta a due pressioni opposte: da una parte l’anniversario della fine della Prima guerra mondiale – l’evento che per la prima volta è stato segnato dall’impiego massiccio dell’audiovisivo all’interno del conflitto – ha rianimato il film storico di guerra, permettendo così ai *film studies* di tornare su alcuni passaggi aurorali della teoria cinematografica in prospettiva storico-archeologica (Alonge 2020); dall’altra, i fenomeni terroristici internazionali hanno sollecitato una serie di lavori che hanno provato a evidenziare le logiche, le tattiche e le estetiche contemporanee dell’uso di immagini in ottica bellica (Donghi 2016; Previtali 2022). In generale, la relazione tra evento bellico e immagine cinematografica è stata dunque affrontata soprattutto in termini

di reciproco rapporto di influenza sui rispettivi regimi di visibilità, pensati all'incrocio tra innovazione tecnologica ed efficacia estetica.

In questo scenario ricco e variegato, la relazione tra cinema e battaglia rimane invece ancora poco esplorata. Se “*la storia delle battaglie è innanzitutto quella della metamorfosi dei loro campi di percezione*”, come già notava Virilio (1984, p. 21), allora la conclusione che “il vero *film di guerra* non dovesse rappresentare la guerra o una qualsiasi battaglia” (*ivi*, p. 22) porta con sé un'inevitabile conseguenza: guerra e battaglia hanno due estensioni semantiche e funzionali diverse all'interno del cinema. Come visto, è la guerra ad aver catturato le attenzioni maggiori da parte della riflessione critica e teorica; eppure, è la battaglia che sembra configurarsi come il vero oggetto strettamente cinematografico. Quanto è in gioco sono infatti soprattutto problemi di visualizzazione e di visibilità: la battaglia è intimamente segnata da un'opacità percettiva che sollecita processi di discorsivizzazione dello sguardo e delle sue tattiche, configurandosi come un momento fortemente autoriflessivo nella messa in scena filmica. In questo senso, la battaglia costituisce allora un “oggetto teorico” (Calabrese 2012) che costringe il cinema a mobilitare tutte le sue risorse drammaturgiche e compositive per rendere pienamente conto dell'orizzonte significante di questo “fatto somatico e percettivo totale”.

Nella storia del cinema, la componente teorica dell'“oggetto battaglia” non è tuttavia stata sempre sviluppata in egual misura, e certi periodi ne hanno avvertito l'urgenza molto più di altri. Un caso emblematico è la memoria della Grande Guerra durante gli anni Trenta, quando “per rappresentare la natura intimamente moderna della battaglia dei materiali, il cinema ricorre a tecniche di gusto modernista, incentrate sulla frantumazione dell'esperienza percettiva” (Alonge 2020, p. 16): distaccandosi dai modelli precedenti che “mostrano di non saper raccontare la novità di una guerra tecnologica di massa” (*ivi*, p. 15), i film del tempo infrangono dunque le consuetudini ancora fragili della nascente narrazione filmica per includere soluzioni estetiche formalizzate in altri territori espressivi. All'estremo opposto dello spettro cronologico, anche le battaglie visuali del presente sollecitano un allargamento del linguaggio del cinema contemporaneo, che ricorre con sempre maggior frequenza a forme intermediali che mescolano immagini di finzione e d'archivio (Montani 2011), all'elaborazione di immagini ibridate con la visualizzazione di dati, o alla restituzione di punti di vista aerei che richiamano il protagonista dello scenario bellico odierno, il drone (Chamayou 2013): il cinema diventa così un territorio di rielaborazione di forme del visibile originariamente sviluppate con finalità belliche che trasforma in tratti identitari del proprio fare contemporaneo.

Questa strada non è tuttavia maggioritaria, dato che la battaglia è stata perlopiù concepita come un momento narrativamente cruciale e visivamente spettacolare. Eppure, nei casi in cui ne sono state considerate appieno le molteplici strategie significanti, questa ha fornito al cinema un mezzo ideale per sviluppare nuove possibilità espressive e – in un certo senso – uscire dai propri confini, secondo un procedimento estetico che è, tra le altre cose, “una potenziale occasione di esplicitazione, di *esposizione*, delle forme di costruzione del pensiero efficace” (Zucconi 2014, pp. 143-144). Per provare a individuare alcuni tratti di questa densità teorica della battaglia, questo saggio farà riferimento a tre film molto diversi tra loro: *Napoléon* di Abel Gance del 1927, *Aleksandr Nevskij* di Sergej Ejzenštejn del 1938 e *Dunkirk* di Christopher Nolan del 2017. Distanti nello spazio e nel tempo e appartenenti a tre epoche distinte della storia del cinema, i tre oggetti d'analisi mettono in scena tre battaglie di epoche e geografie differenti che sembrano però assolvere alla medesima funzione di elaborazione di nuove possibilità linguistiche e configurazioni estetiche. L'analisi che segue cercherà di rendere conto delle strategie discorsive che presiedono alle rappresentazioni della battaglia, mostrandone i regimi di senso implicati e l'interdipendenza con una riflessione metateorica.

## 1. Al cinema come in battaglia

*Napoléon* di Abel Gance è forse il primo esempio che compiutamente pensa la battaglia come un problema insieme tecnico e semiotico, con il quale provare a confrontarsi nella sua globalità nonostante al cinema mancasse ancora il sonoro. Si tratta di uno dei film più celebri e meno visti della storia del cinema, tra l'altro per il numero elevatissimo di versioni differenti conosciute e per la sua lunghezza inusuale<sup>1</sup>. Il film è noto per le soluzioni tecniche innovative per l'epoca: una grande mobilità della macchina da presa, il viraggio in rosso e in blu che compone nel finale la bandiera francese, il montaggio rapido, il ricorso a sovrimpressioni che stratificano i livelli di rappresentazione, l'uso dello *split screen* e soprattutto il *polyvision*<sup>2</sup>. Già da questo sintetico elenco delle principali innovazioni si avverte l'impressione di uno sforzo generale teso a portare il linguaggio filmico oltre i limiti canonici: come nota Francesco Casetti, infatti, i vari espedienti tecnici ci danno "l'idea di un quadro del tutto instabile, che cerca disperatamente di uscire dai propri confini per catturare nuove fette di realtà. [...] Non è difficile riconoscere in questi procedimenti, che il film spesso combina tra loro, la stessa logica della sintesi cubista o futurista" (Casetti 2005, p. 65).

Il film racconta la prima parte della vita di Napoleone Bonaparte, dall'infanzia in collegio sino alla notorietà conquistata grazie alla Campagna d'Italia che lo porterà a diventare imperatore, o più semplicemente "Napoleone". Nella ricostruzione di questo frammento dell'esistenza la battaglia gioca un ruolo decisivo, schema compositivo e matrice di senso che informa la vita del protagonista, sin dalla prima sequenza che lo vede – ancora bambino – impegnato in una battaglia di palle di neve. La battaglia è dunque il motivo decisivo che accompagna il soggetto, prefigurando una serie di tratti iconografici e caratteriali che diventeranno costitutivi della figura del generale, tra i quali il coraggio, il carisma, la competenza strategica e la capacità di adattare l'ambiente al proprio volere. La prima sequenza espone in pochi minuti l'acquisizione delle competenze decisive da parte del futuro generale e la loro prima messa in pratica: l'audacia del fare, l'efficacia del far fare, la capacità di estrarre informazioni salienti dall'ambiente visualizzandole in un percorso narrativo rivolto al futuro, la capacità percettiva in grado di superare i potenziali ostacoli – materiali e ideologici – che possono pregiudicare il compimento dell'azione. Il cartello che conclude la sequenza condensa questi tratti in poche parole: "Mostrando un'autorità inaspettata, dava ordini, stando immobile in mezzo alla mischia".

L'accento posto sull'immobilità del personaggio acquista però anche un senso ulteriore se considerato all'interno delle strategie di messa in scena e ripresa che articolano l'orizzonte tecnico e semiotico del film: la battaglia è infatti segnata dal movimento e la restituzione di questo diventa uno dei problemi principali che Gance affronta. L'immobilità di Napoleone viene così contrapposta alla mobilità dei suoi compagni e della situazione in generale, ma anche della macchina da presa. La sovrimpressione – stratificata, rapsodica e a tratti inintelligibile – che accompagna la sequenza non si limita a mostrare questa disimmetria, ma definisce anche una teoria del potere (Fig. 1): Napoleone fa fare – dopo aver fatto in prima persona mostrando un eroismo eccezionale – attraverso dei segni esteriori che mettono la forza in riserva (Marin 1981), prefigurando dunque il ruolo di imperatore che chiude la parentesi della Rivoluzione Francese e si ricollega idealmente al tempo dell'Assolutismo. Il suo abbigliamento singolare diventa così schema iconografico dotato di un'efficacia pragmatica e patemica, capace di incutere contemporaneamente fiducia e reverenza: l'eccentricità del ragazzo, inizialmente oggetto di scherno, è adesso progetto di configurazione identitaria riconoscibile.

---

<sup>1</sup> L'attuale copia restaurata dal British Film Institute a cura di Kevin Brownlow si attesta attorno alle cinque ore e mezza; l'edizione della Cinémathèque française, in corso da più di dodici anni e che dovrebbe essere ultimata nel 2024, promette di arrivare a oltre sette ore. Il film inoltre doveva essere il primo di sei episodi, di cui i restanti cinque non furono mai realizzati.

<sup>2</sup> È una soluzione tecnica mai più replicata che ha reso celebre il finale del film: consiste nell'accostamento di tre schermi che formano un rapporto d'aspetto di 4:1 (mentre tutto il resto del film è girato nel rapporto classico di 1,33:1) sui quali vengono proiettate tre diverse pellicole, a volte registrate da tre macchine da presa accostate in fase di ripresa così da formare un'unica veduta panoramica, altre volte capaci di generare un complesso montaggio orizzontale tra tre inquadrature differenti, spesso a loro volta stratificate in profondità grazie a numerosi sovrimpressioni interne.



Fig. 1

Dopo quasi cinque ore che mostrano le sfaccettature del personaggio – politico, militare e amante – la parte finale convoca nuovamente la figura della battaglia seppure in forme totalmente diverse da quelle precedenti, a partire dall'allargamento del formato, “il culmine di una ricerca volta a costruire uno sguardo capace di andare oltre i propri limiti [...] sfondando appunto lo schermo e dunque rompendo i limiti più evidenti della visione filmica” (Casetti 2005, p. 67). La concitazione della battaglia iniziale viene totalmente eliminata, così come ogni prospettiva interna ad essa costruita mediante l'ampio uso di macchina a mano, soggettive e piani ravvicinati. Quel momento fondativo iniziale è il punto di insorgenza della consapevolezza della competenza da parte del soggetto, condensata nell'immobilità sottolineata dalla sovrimpressioni del volto di Napoleone con i combattenti effettivi. Da quell'esperienza si origina dunque la grande capacità strategica napoleonica e la polivisione è la forma più adeguata a restituire lo sguardo sinottico del generale in questo momento storico: le vicende sono approdate infatti alla Campagna d'Italia, durante la quale nasce il mito napoleonico. Non serve dunque nemmeno mostrare la battaglia, né il suo esito: è Storia e i fatti si sono già raccontati da soli (Benveniste 1974). Il sapere di Napoleone si esercita anzitutto attraverso una prestazione scopica fuori dall'ordinario: per questa focalizzazione e ocularizzazione devono coincidere. “Il suo occhio d'aquila iscrive nel cielo italiano tutti i suoi desideri e le sue vittorie”, come recita uno dei cartelli finali: lo sguardo richiama il passato – inclusi i suoi fantasmi – e lo dispone in un programma narrativo rivolto al futuro (Fig. 2). La battaglia è solo l'attesa di un'altra battaglia, fino alla fine della guerra quando l'Europa non avrà confini e tutti i suoi abitanti potranno calpestarne il suolo sentendola in ogni parte la propria patria. L'occhio d'aquila sintetizza però anche una fondamentale competenza tecnica che nasceva proprio in quegli anni, e che avrebbe costituito la matrice per la conduzione delle battaglie contemporanee:

Il compito del generale era quello di “visualizzare” il campo di battaglia nel suo insieme, pur non avendolo sotto gli occhi. Questo richiedeva una buona dose di intuito, immaginazione e perspicacia, per visualizzare la scena dall'alto, per immaginare la posizione delle proprie forze, prevedere la situazione del nemico e anticipare i possibili sviluppi. Quest'abilità, inizialmente attribuito del generale, si è evoluta in seguito in un complesso di tecnologie altamente specialistiche. Il risultato è una visione del mondo dall'alto, che non si presenta come trasparente o semplice, ma difficile, accessibile soltanto ai pochi altamente qualificati in grado di interpretare i dati delle macchine (Mirzoeff 2015).

Tanto Napoleone si distingue per il rilievo conferito alla vista come senso principale preposto al sapere, facendo del suo occhio quello dell'Ottocento, così il cinema è l'arte che sta rivoluzionando il vedere, proponendosi come occhio del Novecento appena iniziato. La battaglia diventa la figura più adatta a testare questo passaggio di testimone mostrandone le linee di continuità: del resto, come nota ancora Casetti in riferimento a Gance, “filmare è come andare in battaglia; e dunque richiede lo stesso tipo di atteggiamento” (Casetti 2005, p. 67). Per questo il film trattiene anche la memoria della Grande Guerra nella sua componente più riconoscibile, la trincea, che compare come primo elemento nell'inquadratura

di apertura, operando una sutura anacronistica tra la fine del XVIII secolo e l'inizio del XX: Napoleone è il cinema, e la battaglia è la sua espressione più completa.

Il film sembra però anche prefigurare i tempi della sua storia, cercando di restituire sul piano visivo la dimensione sonora, che acquista nel finale una centralità inedita. Pur trattandosi di un film muto, e pur essendo pensato con una colonna sonora che in realtà – anche a causa della lunghezza così variabile delle diverse versioni – non era mai stabilita una volta per tutte, nell'ultima sequenza Gance introduce alcune immagini di tamburini che sanciscono la vittoria della battaglia, mai effettivamente mostrata (Fig. 3). Dopo aver sfondato i limiti orizzontali, portando lo sguardo oltre i propri confini, il film sembra cimentarsi anche con uno sfondamento verticale: per il momento semplicemente rappresentato, ma già virtualmente slanciato verso l'infrazione di altre soglie, probabilmente immaginate negli ulteriori capitoli mai realizzati.



Fig. 2



Fig. 3

## 2. L'estasi del conflitto

Chi raccolse l'eredità – tecnica ma per certi aspetti anche ideologica – di *Napoléon* fu Sergej Ejzenštejn con la celebre sequenza della battaglia sui ghiacci in *Aleksander Nevskij*. Si tratta di una delle scene più famose dell'intera storia del cinema, che il regista girò in un periodo molto particolare della sua vita: reduce da quasi un decennio di inattività anche per contrasti con la dirigenza del partito, accettò con entusiasmo di girare un film patriottico in un momento cruciale della storia, nel quale si metteva in scena la vittoria dell'esercito russo guidato dal principe eponimo contro i Teutoni invasori. La componente anacronistica è tangibile e si inserisce in una più ampia concezione dell'opera come montaggio di tempi diversi che attraversa la riflessione e la pratica ejzenstejniane tra anni Trenta e Quaranta<sup>3</sup>: da un lato, il riferimento all'attualità della minaccia nazista è resa esplicita da una serie di dettagli iconografici quali una mano aperta su un braccio teso come decorazione di un elmo, o le croci dell'esercito che richiamano le svastiche; dall'altro, si percepisce al contrario un “senso di arcaicità che pervade tutto il film e che crea uno «scarto» temporale rispetto al riferimento alla contemporaneità” (Somaini 2011, p. 285).

A differenza di *Napoléon*, qui la battaglia occupa più di un terzo del film e ne viene messo in scena l'intero

<sup>3</sup> Su questa dimensione anacronistica si vedano soprattutto le riflessioni sviluppate a proposito del “tamburo ritmico” in Ejzenštejn (2020).

decorso. La battaglia non è più solo luogo decisivo di performance di un soggetto del fare, ma anche luogo di compiuta elaborazione di un soggetto di stato e delle passioni che lo descrivono. L'attesa è la passione che meglio identifica il momento storico della lavorazione dell'opera e in quanto disgiunzione molto particolare con un oggetto di valore si caratterizza come un vuoto di senso che va riempito (Pezzini 1996, pp. 61-63). La sua importanza nell'economia passionale del racconto è testimoniata anche dalla sua durata, i primi sei minuti della lunga sequenza nei quali il vedere è il senso principale dentro lo spazio diegetico, con i comandanti russi che scrutano da un'altura l'avvicinarsi delle truppe nemiche, mentre il montaggio comincia a far lavorare "verticalmente" la componente visiva e quella sonora (Figg. 4-5). Questa lunga attesa, segnata da un sostanziale immobilismo e dalla rigida separazione delle due parti in causa, è infranta dallo scontro fisico, nel quale gli schemi ordinati delle truppe si sciolgono in favore dei tratti propri della mischia, quali caos e concitazione. La narrazione costruisce così una sintassi di stati timici, che iniziano con il timore (accentuato dai combattimenti pregressi che mostrano la fragilità dei russi e la ferocia dell'esercito teutonico) e conducono all'euforia, sancita infine dagli sposalizi finali che riportano l'ordine dentro lo spazio della storia.



Fig. 4



Fig. 5

Al di là del patriottismo e del ruolo funzionale a una propria riabilitazione pubblica che questa opera avrebbe dovuto avere nelle intenzioni di Ejzenštejn, è interessante vedere come lo sperimentalismo che permea la ricerca ejzenštejniana compia qui un salto ulteriore, se non altro perché si tratta del primo film sonoro del regista sovietico. Lo scarto introdotto dal sonoro, concepito in stretta collaborazione con uno dei più importanti compositori del tempo, Sergej Prokof'ev, è restituita dal lavoro analitico a posteriori – pratica usuale per il regista sovietico – che Ejzenštejn stesso compie sul film, culminante nella redazione di un vero e proprio diagramma delle diverse linee "melodiche" che compongono la partitura, la tessitura audiovisiva della scena. A fianco dello sviluppo orizzontale della melodia si origina quindi un corrispettivo movimento armonico – per restare dentro un lessico musicale – che definisce una nuova concezione del montaggio, cioè il montaggio verticale (Fig. 6)<sup>4</sup>.

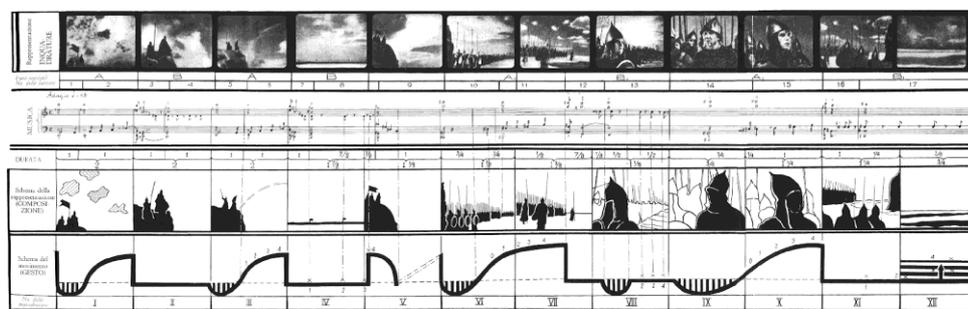


Fig. 6

<sup>4</sup> Il diagramma, culmine dell'analisi, si trova in Ejzenštejn (1963-1970, pp. 129-215).

Il problema di Ejzenštejn adesso non consiste più soltanto nel restituire efficacemente la competenza cognitiva e strategica del comandante come in *Gance*, preoccupazione che comunque rimane, dato il carattere propagandistico dell'opera; occorre ora trovare la forma adeguata a sollecitare anche le passioni dello spettatore, in un momento storico dove la chiamata alle armi sembrava – come di fatto fu – imminente. È questo il principio della “formula del pathos”, che iscrive il problema dell'efficacia all'interno delle forme filmiche e assume il “termine generico” di *ek-stasis*, uscita da sé:

l'estasi, traducendosi in termini linguistici e compositivi, si fonda come pratica efficace poiché istruisce un piano di relazioni attraverso il quale diviene possibile, per il soggetto individuale o collettivo, elaborare le forme di comprensione e superamento del fenomeno-oggetto, che spesso assume i tratti di un fenomeno traumatico (Zucconi 2014, p. 148).

L'efficacia è dunque pensata come un salto ulteriore nelle forme di elaborazione cognitiva, indirizzata a “mettere fine al dissidio tra il «linguaggio della logica» e il «linguaggio delle immagini»” (Ejzenštejn 2002, p. 53) per elaborare forme di comprensione di uno stato di crisi, quale appunto quello di una guerra imminente. Se l'idea di efficacia è sempre stata al centro della riflessione teorica di Ejzenštejn, a partire dalla metà degli anni Trenta si coagula più chiaramente attorno al concetto di anacronismo, dovendo “recare inscritta in sé la tensione, il ‘conflitto’ fra stratificazioni storiche diverse, e di riproporre al fruitore l'esperienza della transizione dalle une alle altre” (Somaini 2011, p. 264). Questo conflitto, nella sua dimensione più generale e più profonda, risiede nella risalita a forme di pensiero prelogico, cioè nell'individuazione di elementi – nel caso di *Aleksander Nevskij* ritmici ed estatici – che sollecitano nello spettatore una risposta passionale prima ancora che cognitiva.

Come sottolinea Antonio Somaini, il “film costituisce il massimo tentativo di avvicinamento all'estetica del realismo socialista, ma al tempo stesso un ulteriore terreno di sperimentazione del metodo fondato sulle ‘vie del regresso’” (*ivi*, p. 281) che consistono nel “ritorno a stati di estasi concepiti in termini erotici o provocati dall'esposizione a ritmi ripetitivi, capaci di esercitare effetti ipnotici sullo spettatore e di predisporlo a recepire in modo più profondo e persuasivo il messaggio ideologico trasmesso dal film” (*ivi*, p. 286). Le parole di Somaini – che rielaborano quanto espresso da Ejzenštejn in termini più barocchi nella sua ultima opera *Metod* (2002) – rendono evidente come l'efficacia cognitiva dipenda e anzi discenda da un'efficacia estetica ed estesica, perseguita attraverso il ricorso, ad esempio, a elementi arcaizzanti tanto sul piano figurativo quanto su quello musicale, all'uso di determinati timbri sonori, o alla ripetizione come principio strutturante che rimanda a una serie di tradizioni culturali e cultuali distanti. Ma ancora oltre, questa efficacia patemica viene esplicitamente testualizzata nel cuore della battaglia, nella scena nella quale compare una piccola orchestra di fiati (Fig. 7) “che sembra trasformare la lotta cruenta tra i russi e i Teutoni in una cerimonia estatica di *danzantes*” (Somaini 2011, p. 286).



Fig. 7

Se in *Napoléon* i musicisti apparivano alla fine dello scontro per sancire il trionfo e assolvere a una funzione sinestesica che prefigurava la nascita del sonoro, in *Aleksandr Nevskij* il loro ruolo totalmente avulso dal contesto bellico orienta la funzione della musica in un'altra direzione, diventando spia del tentativo di allargare la superficie della significazione oltre il visibile e il dato esplicito. Che Ejzenštejn abbia sperimentato per la prima volta questa formula del pathos nel cuore della battaglia non sembra una coincidenza: da un lato, come visto, l'arte è conflitto, dunque questo scenario diventa l'involucro più adatto per sondarne le potenzialità; dall'altro, la battaglia in sé, in quanto fatto somatico totale, diventa l'evento più efficace per accogliere la sperimentazione sulla relazione tra passione, estetica e significazione. Anche in questo caso, la battaglia assume la funzione di oggetto teorico che si configura come *pendant* ideale del cinema: e se "il cinema viene considerato da Ejzenštejn [...] un medium in continua evoluzione, un *expanded cinema* ante litteram, sempre impegnato a riflettere su come sviluppare appieno le proprie possibilità, e per questo sempre intento a guardare al di là dei propri confini" (Somaini 2011, p. XVI), la battaglia è allora quella figura capace di fornire uno scenario di rappresentazione ideale per questa uscita da sé.

### 3. La battaglia come esperienza estetica

La battaglia è una figura che racchiude tutte le problematiche formali e significanti che il cinema stava elaborando in quella fase di esplorazione e innovazione dei propri mezzi espressivi compresa tra la Prima e la Seconda Guerra Mondiale, cioè tra i due eventi che hanno sancito l'apice della centralità della battaglia nello scenario bellico e nella memoria collettiva. Se il cinema di guerra è stato florido nel secondo dopoguerra, rappresentando perlopiù l'eroismo da parte dei soldati e dei generali degli eserciti nazionali oppure la drammaticità e la tragicità della guerra come insensatezza, la battaglia non ha più avuto quel ruolo teorico così rilevante per tutta una serie di questioni storiche e culturali, enfatizzando piuttosto la dimensione spettacolare della rappresentazione dell'evento<sup>5</sup>.

Più recentemente, invece, *Dunkirk* di Christopher Nolan sembra partire proprio dall'esempio ejzenstejniano per interrogarne nuovamente la complessità, elaborando una serie di elementi specifici che ne articolano la dimensione estetica come oggetto eminentemente teorico. Il film mette in scena l'evacuazione di Dunkerque, avvenuta dal 27 maggio al 4 giugno 1940, durante la quale i soldati alleati, stretti dalla morsa dell'esercito tedesco, riuscirono a lasciare la costa francese grazie a un'operazione di salvataggio partita dalle coste Inghilterra e composta in parte da mezzi civili come pescherecci e natanti da diporto, oltre a pochi aerei della RAF. Nolan ricostruisce l'evento dando eguale peso ai tre diversi ambienti coinvolti, pur nella differenza delle rispettive durate: la spiaggia, con i soldati in attesa di evacuazione lungo l'arco di una settimana; il mare, con i civili partiti per la missione di salvataggio da compiere in un giorno; il cielo, con i soldati dell'aeronautica impegnati una sola ora; allo stesso modo, anche ai personaggi coinvolti in ciascuno degli ambienti viene conferito un ruolo comparabile, pur nella diversità di condizione – totale attività opposta a totale passività, ad esempio – e di effettiva presenza nelle attività del conflitto.

Data questa eterogeneità spaziale, temporale e attoriale, l'evento produce esperienze molto distanti tra di loro anche nella dimensione aspettuale, la cui messa in scena pone problemi nuovi rispetto a situazioni

---

<sup>5</sup> Le liste stilate da varie riviste cinematografiche delle scene di battaglia nei film si concentrano genericamente sul loro impatto visivo, prediligendo dunque casi più recenti dove la computer graphic svolge un ruolo fondamentale, come ad esempio nella trilogia de *Il signore degli anelli* (2002-2004) di Peter Jackson o addirittura *300* (2007) di Zack Snyder. Da questo punto di vista, la battaglia si configura comunque come un terreno ideale per il linguaggio cinematografico per sperimentare soluzioni innovative, su un piano tecnico più che teorico. Eccezioni in queste liste sono di solito costituite da *Orizzonti di gloria* (1957) di Stanley Kubrick e *Salvate il soldato Ryan* (1998) di Steven Spielberg. Su quest'ultimo film, in una prospettiva analoga a quella qui sviluppata, si rimanda alle analisi di Eugeni (2005) e Polidoro (2017) che mettono in rilievo proprio l'importanza della componente passionale dentro i percorsi di costruzione del senso da parte del testo filmico.

più consolidate, quali ad esempio il racconto di un singolo evento da due punti di vista contrapposti<sup>6</sup>; in particolare, in Nolan si avverte l'urgenza di tentare di ridurre lo iato tra il "sentire" e il "conoscere" (Greimas, Fontanille 1991, p. 14) pensando la battaglia come problema insieme strategico, estesico ed estetico. Per restituire i livelli di stratificazione di questo scenario, *Dunkirk* articola tre diversi percorsi narrativi, uno per ciascun ambiente, che alternandosi mostrano la temporalità stratificata interna all'evento, giocando con le attese dello spettatore e con la sua capacità di elaborare cognitivamente il racconto. Benché di grandezza disomogenea nel mondo della fabula, le tre linee occupano infatti porzioni pressoché equivalenti nel mondo dell'intreccio, sovrapponendosi in momenti che ritornano in più occasioni attraverso punti di vista alternativamente interni a una delle situazioni. Rispetto agli altri due film, in questo caso la battaglia non occupa una porzione limitata, più o meno estesa, ma diventa il tutto del testo, il quale ne mostra l'intero arco narrativo senza farne un momento culminante della narrazione di guerra. Nella prospettiva delle formule di genere consolidate, si tratta di una scelta particolarmente insolita:

In most climax sections (third acts), we know everything we need to know about the action. All the relevant motivations and backstory have been supplied in the earlier stretches, so we can concentrate solely on what happens next. In *Dunkirk*, we don't see those prior sections, so we're plunged into the prolonged suspense characteristic of climaxes (Bordwell 2017).

Come nota David Bordwell, l'azione vera e propria viene messa tra parentesi in favore di un prolungato stato di suspense che pone al centro le passioni interne alla battaglia. Attesa<sup>7</sup>, speranza e timore – le componenti alla base del meccanismo cinematografico del suspense<sup>8</sup> – vengono esplicitamente indicate nello scarno cartello iniziale, che fornisce una succinta descrizione della situazione condensando in poche righe quanto ci si aspetterebbe fosse sviluppato nei primi due atti: "Il nemico aveva condotto le truppe inglesi e francesi al mare. Intrappolate a Dunkerque, aspettavano il loro destino. Sperando in un salvataggio. In un miracolo"<sup>9</sup>. L'attesa è dunque la condizione che definisce i soggetti e, più in generale, la stessa battaglia di Dunkerque, concepita come attesa di un'altra battaglia, la Battaglia d'Inghilterra, evocata più volte nel corso del film e sulla cui prefigurazione si chiude il racconto, attraverso il famoso discorso di Winston Churchill in fuori campo.

La scomposizione dell'evento in tre diverse temporalità determina anche uno sfasamento nella distribuzione cronologica delle passioni a livello della fabula, che vengono invece fatte convergere a livello narrativo e drammaturgico. L'attesa sul molo, che è ciclica e durativa si articola lungo due percorsi antitetici: da un lato il timore del prossimo bombardamento, dall'altro l'impazienza per l'arrivo della prossima nave e la partenza. Sulla barca, invece, che non è belligerante ed è un obiettivo secondario per il nemico ("cercano pesci più grandi di noi", dice il comandante ai ragazzi), l'attesa è verso l'ignoto, dato che i ragazzi non sanno esattamente verso cosa si stanno dirigendo; sugli aerei, infine, l'attesa concerne solo l'inizio della narrazione, perché sono loro gli unici belligeranti effettivi e perché il tempo della loro battaglia è estremamente compresso, subordinando così le passioni all'azione.

L'attesa come condizione preliminare di un percorso passionale e d'azione è dunque legata direttamente alla temporalità e inversamente all'azione: all'aumentare del tempo e al diminuire del poter-fare aumenta l'intensità e la varietà delle passioni coinvolte. In tutti i casi, comunque, le tre diverse linee narrative articolano la modulazione tra passione d'azione e passione d'esser agito legandola alle diverse esperienze sensoriali che coinvolgono la vista e l'udito, cioè i sensi del testo filmico e del suo spettatore.

<sup>6</sup> Ne è un esempio il dittico *Flag of Our Fathers* (2006) e *Lettere da Iwo Jima* (2006) di Clint Eastwood, che racconta da prospettiva statunitense e giapponese la battaglia di Iwo Jima; si tratta comunque di due film distinti, benché concepiti in un progetto unitario, che pongono problemi formali molto diversi rispetto a *Dunkirk*.

<sup>7</sup> È da notare che l'attesa "non rappresent[a] una 'figura' passionale fra le altre", ma può essere considerata uno stato preliminare necessariamente presupposto all'insorgere di altre passioni (Pezzi 1996, pp. 61-64).

<sup>8</sup> Per la descrizione di questo meccanismo si rimanda alla famosa intervista di François Truffaut ad Alfred Hitchcock (1966, pp. 60-61).

<sup>9</sup> Nell'originale inglese: "The enemy had driven the British and French armies to the sea. Trapped at Dunkirk, they await their fate. Hoping for deliverance. For a miracle".

Vedere e udire vengono tematizzati esplicitamente in tutte e tre le linee narrative dando luogo a una tassonomia di competenze che determinano specifiche (im)possibilità d'azione, attraverso una relazione complementare nella quale al crescere dell'uno diminuisce l'altro.

Sintetizzando questo scenario all'interno delle tre situazioni, appare dunque più chiaro l'articolarsi delle diverse forme dell'esperienza che contraddistinguono i soggetti dentro l'evento. I personaggi sulla spiaggia – che rimangono tali anche quando sono salpati – esperiscono l'evento per una settimana in balia delle truppe tedesche e provano un'ampia gamma di passioni, che ne determina i tratti identitari (Fig. 8). La loro attesa è segnata dalla preminenza dell'udito sulla vista: odono il nemico prima di vederlo, come del resto gli spettatori all'inizio del film, e anche accrescere la competenza scopica attraverso dispositivi tecnici come il binocolo non comporta incrementi di efficacia dell'azione. I soldati in fila sulla spiaggia che attendono di essere imbarcati (e dunque di essere salvati) sono così caratterizzati da un'impossibilità d'azione, come nella scena del bombardamento aereo che li coglie alla sprovvista: il non-vedere (il nemico) determina quindi un non-sapere (la sorte che li attende) e un non-potere (intervenire sulla situazione). Quelli che tentano di convertire attivamente la dimensione passiva dell'attesa (fingendosi barellieri, nascondendosi sotto il pontile) non ottengono effetti concreti, piuttosto dannosi, come la morte di uno dei ragazzi civili provocata dal naufrago nell'unico sussulto di attività.



Fig. 8

Sulla barca, invece, le passioni hanno un'intensità tiepida e costante; l'alterazione è determinata dall'irruzione di una carica passionale esterna, ad esempio il naufrago ripescato. Tale carattere mediano è definito da un'azione "senza azione", o quantomeno propedeutica a un'altra azione più importante, cioè il navigare finalizzato al salvataggio dei soldati per riportarli in Inghilterra. In questo caso, la percezione sensibile – nella quale vista e udito si equivalgono – definisce risposte d'azione adeguate, come nella manovra riuscita per evitare il mitragliamento di un aereo tedesco, ma non è uno strumento di efficacia bellica. Qui, il sapere determina un far-fare, ma non un'azione diretta che determina gli esiti della situazione conflittuale. La "tiepidezza" delle passioni scaturisce dunque dal carattere "mediano" delle possibilità di percezione e d'azione, restituite spazialmente dalla natura "intermedia" dell'ambiente in cui i personaggi si muovono (il Canale della Manica) e temporalmente dalla durata della loro esperienza dell'evento (Fig. 9).

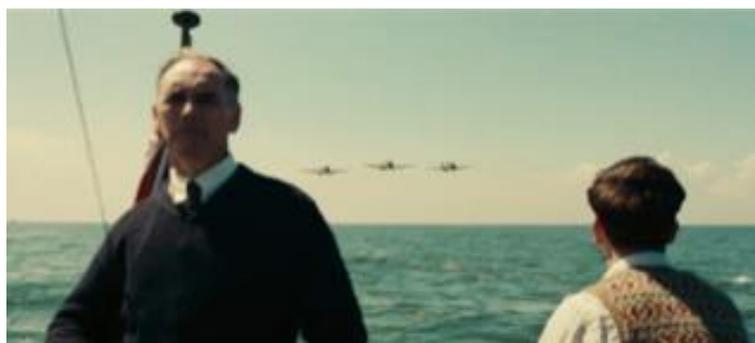


Fig. 9

All'estremo opposto rispetto alla spiaggia, i personaggi dell'aria – che rimangono tali anche quando atterrano – sono gli unici che agiscono attivamente nella battaglia, ma non sono segnati dalle passioni dei soldati in attesa di essere evacuati, come mostra la scena dell'ammarraggio forzato, caratterizzata dall'apparente imperturbabilità del pilota anche di fronte alla prossimità della morte. Questo perché sull'aereo, anche in fase di attesa, l'azione è sempre segnata dalla tensione, come il pilotare in sé, o la rottura dell'indicatore della benzina: il pericolo o la situazione estrema non vengono percepiti come tali e non producono alterazioni passionali dei soggetti, come si evince dalla fine della missione dell'aereo che atterra sulla spiaggia di Dunkerque. Il vedere diventa l'unico senso implicato, scisso tra la condizione di vantaggio rispetto agli altri due ambienti – data dall'efficacia sinottica dello sguardo aereo (Fig. 10) – e la condizione paritetica rispetto ai velivoli tedeschi, che definisce rapporti di potere alternativamente asimmetrici tra Soggetti e Anti-soggetti. Il sapere determina dunque un fare, sulla cui efficacia si basa l'esito dell'azione.



Fig. 10

La battaglia in *Dunkirk* non è uno spazio dove affermare una competenza percettiva in un discorso esplicitamente autoriflessivo, come in *Napoléon*, o testare le strategie di efficacia patemica attraverso i nuovi mezzi espressivi del cinema, come in *Aleksandr Nevskij*; piuttosto, sembra il territorio dove sviluppare il lavoro sulle forme aspettuali del racconto – tipico della poetica di Nolan – e dell'esperienza spettatoriale per affermare il carattere contemporaneo del cinema. Rimanendo apparentemente dentro l'alveo della classicità, il film si muove in realtà nell'orizzonte mediale odierno nel quale la produzione di immagini è diventata di dominio comune e le tecniche cinematografiche si configurano come ordinari strumenti bellici<sup>10</sup>. Se in Gance ed Ejzenštejn il problema era quello di cartografare nuovi territori per il cinema, portandolo fuori dai confini assegnati, in Nolan il problema sembra quello di rinegoziare questi stessi confini sotto la pressione di forze esterne che ne stanno erodendo lo spazio di manovra. Se in generale “il cinema ha spesso affrontato cambiamenti che sembravano portarlo oltre i suoi confini tecnologici, linguistici o istituzionali, e nel contempo ha sempre cercato di restare se stesso, magari anche negoziando o incorporando le novità” (Casetti 2015, pp. 11-12), nel caso specifico di *Dunkirk* è proprio la battaglia a essere occasione autoriflessiva per porsi in relazione con l'altro da sé e al contempo riaffermare un'identità determinata dalla spinte e dalle contropinte del proprio tempo.

#### 4. Attraversare la storia del cinema

Se la battaglia si costituisce all'incrocio di azioni, percezioni, cognizioni e passioni, è in questo incrocio che prendono avvio i processi di soggettivazione degli attori coinvolti. Sono processi di soggettivazione che ovviamente restituiscono anche uno specifico universo valoriale associato alla battaglia, e in generale all'evento bellico. Tuttavia, questi processi di soggettivazione sembrano determinare anche una riflessione sullo statuto del cinema in quanto sistema espressivo in trasformazione. In questo senso, la

<sup>10</sup> Questa preoccupazione è alla base anche dall'ultimo film di Nolan, *Oppenheimer* (2023).

battaglia come evento significante complesso e fatto somatico totale diventa il terreno sul quale mettere alla prova la centralità di certi aspetti formali e concettuali che concorrono a definire il collocamento del cinema in un dato momento storico. Attraverso i tre film presi in esame, dei quali le analisi hanno provato a mettere in rilievo il carattere esemplare, sembra possibile individuare alcuni elementi fondamentali che definiscono altrettante tappe della storia del cinema.

In *Napoléon*, il cinema è un'arte dello spazio: l'allargamento dei limiti dell'immagine coincide con l'espansione della percezione visiva e corrisponde alla straordinaria competenza scopica del Generale. In *Aleksandr Nevskij*, il cinema è un'arte audiovisiva: la funzione estetico-estatica del montaggio verticale corrisponde alla sovrapposizione tra lo sguardo dell'eroe (la vista dall'alto che apre la sequenza) e del popolo che combatte per la patria (la prospettiva interna all'evento) in una prospettiva di efficacia della rappresentazione<sup>11</sup>. In *Dunkirk*, il cinema è un'arte del tempo: la scomposizione della temporalità nelle diverse aspettualità e la restituzione delle diverse forme dell'esperienza dei soggetti coinvolti corrispondono allo sforzo collettivo (nel quale non ci sono eroi né comandanti) e alla singolarità dell'evento, condotto in contemporanea su tre ambienti diversi, che rimanda alla specificità della guerra tecnologica odierna.

Ripercorrere le rappresentazioni della battaglia al cinema può allora essere pensato come un possibile varco di accesso a una storia del cinema. Una storia del cinema che non rimane però solo confinata nello "specifico mediale", ma che si costruisce sempre in una prospettiva comparata con un universo espressivo che lo circonda, lo influenza, lo sfida e con il quale a sua volta il cinema deve continuamente negoziare i propri tratti di identità e di pertinenza. Nel caso di Gance, il confronto sembra svilupparsi con la pittura: il problema consiste nel restituire il movimento e le interazioni tra osservatore e spazio del conflitto. Nel caso di Ejzenštejn, il confronto è con la messa in scena tradizionale: la preoccupazione risiede nel montaggio dei diversi punti di vista a partire da una struttura drammaturgico-musicale di matrice operistica. Nel caso di Nolan con il "visuale" contemporaneo (Daney 1991): la questione, ora, è restituire la configurazione complessa dell'evento nei diversi attori, spazi e tempi che lo definiscono.

In tutti e tre i casi, la battaglia sembra assumere la funzione di oggetto teorico attraverso il quale esplorare i limiti espressivi del cinema in un dato momento storico. Più di altre figure, e più ancora del concetto di guerra in generale, la battaglia racchiude ed estremizza temi e categorie fondamentali per il cinema quali "il tempo e lo spazio; gli attori in gioco e il loro volere o potere, il loro sapere e saper-fare; la loro capacità di pianificare l'azione; il rapporto fra passione, percezione e azione" (Montanari 2004, p. 9). A questo elenco si deve aggiungere un'altra componente fondamentale, cioè la dialettica tra vedere e sapere determinata da specifiche condizioni tecnologiche. In virtù di questa condizione liminale localizzata nella singolarità di un evento, la battaglia diventa così una potente lente di ingrandimento per i principali problemi che il cinema si è trovato ad affrontare nel corso della sua storia. Nelle sue rappresentazioni più interessanti, si può allora intravedere lo sforzo di sottrarre il proprio linguaggio alle esigenze ideologiche della macchina bellica – con la quale intrattiene un inevitabile rapporto di prossimità e contraddizione – riaffermando la propensione a confrontarsi con quanto sta fuori dai propri confini per sperimentare incessantemente nuove strategie significanti.

---

<sup>11</sup> Questa funzione estetico-estatica è – nel novero dei film analizzati – quella più prossima a un problema di efficacia per precise ragioni storiche, come visto; come notano Paolo Fabbri e Federico Montanari a partire dalle considerazioni di Juri Lotman proprio in merito all'esercito russo in epoca napoleonica, "un modo di vedere, di rappresentare la guerra, da parte di una data cultura, può produrre degli effetti all'interno di questa stessa cultura: divenire efficace addirittura sul piano strategico, fino a retroagire sulla stessa condotta di un esercito o di un conflitto" (2004, p. 2).

## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Alonge, G., 2020, *Un'ambigua leggenda. Cinema italiano e Grande Guerra*, Bologna, Il Mulino.
- Benveniste, E., 1974, *Problèmes de linguistique générale II*, Paris, Gallimard; trad. it. *Problemi di linguistica generale II*, Milano, il Saggiatore 1985.
- Bordwell, D., 2017, "Dunkirk Part 2: The art film as event movie", in *David Bordwell's website on cinema*, [www.davidbordwell.net/blog/2017/08/09/dunkirk-part-2-the-art-film-as-event-movie/](http://www.davidbordwell.net/blog/2017/08/09/dunkirk-part-2-the-art-film-as-event-movie/), consultato l'1 febbraio 2024.
- Calabrese, O., 2012, *La macchina della pittura. Pratiche teoriche della rappresentazione figurativa tra Rinascimento e Barocco*, Firenze, La Casa Usher.
- Casetti, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani.
- Casetti, F., 2015, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Milano, Bompiani.
- Chamayou, G., 2013, *Théorie du drone*, Paris, La fabrique éditions; trad. it. *Teoria del drone. Principi filosofici del diritto di uccidere*, Verona, DeriveApprodi 2014.
- Coviello, M., 2015, *Testimoni di guerra. Cinema, memoria, archivio*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari.
- Daney, S., 1991, *Devant la recrudescence des vols de sacs à main, cinéma, télévision, information: 1988-1991*, Lyon, Ed. Aléas; trad. it. *Cinema, televisione, informazione*, Roma, Edizioni e/o 1999.
- Donghi, L., 2016, *Scenari della guerra al terrore. Visibilità bellica, testimonianza, autoritratistica*, Roma, Bulzoni.
- Ejzenštejn, S. M., 1963-1970, *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach, vol. II*, Iskusstvo, Moskva; trad. it. *Il montaggio*, a cura di P. Montani, Venezia, Marsilio 1986.
- Ejzenštejn, S. M., 2002, *Metod*, Moskva, Iskusstvo; trad. it. *Il metodo. Volume I*, a cura di A. Cervini, Venezia, Marsilio 2018.
- Eugeni, R., 2005, "Sentire la battaglia. Tattiche della percezione nel cinema di guerra contemporaneo", in G. Manetti, A. Prato, a cura, *Guerre di segni. Semiotica delle situazioni conflittuali*, Torino, Centro Scientifico Editore, pp. 319-329.
- Fabbi, P., Montanari, F., 2004, "Per una semiotica della comunicazione strategica", in *E|C*, [www.ec-aiss.it](http://www.ec-aiss.it).
- Greimas, A. J., Fontanille, J., 1991, *Sémiotique des passions: Des états de choses aux états d'âme*, Paris, Éditions de Seuil; trad. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d'animo*, Milano, Bompiani 1996.
- Hitchcock, A., Truffaut, F., 1966, *Le Cinéma selon Alfred Hitchcock*, Paris, Éditions Robert Laffont; trad. it. *Il cinema secondo Hitchcock*, Milano, il Saggiatore 2009.
- Marin, L. 1981, *Le portrait du roi*, Paris, Minuit.
- Mirzoeff, N., 2015, *How to See the World. An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and more*, London, Penguin Books; trad. it. *Come vedere il mondo. Un'introduzione alle immagini: dall'autoritratto al selfie, dalle mappe ai film (e altro ancora)*, Milano, Johan & Levi 2017 (versione e-book).
- Mitchell, W. J. T., 2011, *Cloning Terror: the war of images, 9/11 to present*, Chicago, The University of Chicago Press; trad. it. *Cloning Terror. La guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, Firenze, La Casa Usher 2013.
- Montanari, F., 2004, *Linguaggi della guerra*, Roma, Meltemi.
- Montani, P., 2011, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma-Bari, Laterza.
- Parikka, J., 2023, *Operational Images: From the Visual to the Invisual*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Pezzini, I., 1996, *Semiotica delle passioni. Saggi di analisi semantica e testuale*, Milano, Bompiani.
- Polidoro, P., 2017, "Tensioni e passioni nella prima sequenza di Saving Private Ryan", in *Carte Semiotiche*, Annali 5, *La sintassi del visibile*, Firenze, La Casa Usher, pp. 46-59.
- Previtali, G., 2022, *L'altra metà del conflitto. La comunicazione jihadista da al-Qaida allo Stato Islamico*, Roma, Meltemi.
- Somainsi, A., 2011, *Ejzenštejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Torino, Einaudi.
- Virilio, P., 1984, *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*, Paris, Éditions de l'Étoile; trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau 1996.
- Zucconi, F. 2014, "L'estasi semiotica di Ejzenštejn", in *E|C*, [www.ec-aiss.it](http://www.ec-aiss.it).