

Michelangelo Antonioni, *Blow-up*, 1966



L'ingrandimento è un'azione che ha conseguito molto successo al cinema nel film *Blow-up* (1966). Qui, Michelangelo Antonioni l'ha reso tema centrale. Gli interessava analizzare il meccanismo della fotografia che assume un significato particolare nella vicenda raccontata in cui Thomas, un fotografo di moda londinese, ritrae due amanti in un parco. La donna se ne accorge e cerca disperatamente di farsi dare i negativi. Questo gesto ansioso incuriosisce Thomas che viene spinto a supporre che le immagini celino qualcosa di importante. A quel punto, ingrandendo il materiale fotografico, scopre la presenza di un cadavere, ma gli scatti sono oscurati e incomprensibili. *Blow-up* è un film che ha scritto la storia del cinema affrontando il tema dell'ingrandimento, dell'investigazione, del giallo e del mistero. È simbolo e spiegazione dell'essenza immateriale della carta fotografia. Le riflessioni di Thomas, fondate sulla realtà, sul suo essere stato testimone oculare di un

omicidio si frantumano nell'impossibilità di dimostrare la verità; una verità che lui stesso ha visto, che la sua macchina fotografica ha registrato, ma che è impossibile testimoniare. L'ingrandimento del cadavere si smaterializza progressivamente in una serie di chiazze astratte che <<assomigliano ad un quadro di Bill>> dice l'amica del protagonista. A dimostrazione di ciò, Antonioni costruisce una sequenza, quella dell'ingrandimento, impegnata nel procedimento di attraversare la realtà. Antonioni mette in scena un film in cui il massimo dell'obiettività, cioè la riproduzione fotografica del reale, coincide con l'indecifrabilità. Gli interessa l'ambiguità che emerge dalla scomposizione dell'immagine. L'immagine che offusca la realtà vera, di cui è possibile cogliere soltanto aspetti scomposti e granulosi non può essere percepita, ma ne è possibile avvertire soltanto una realtà che nessuno vedrà mai.

Il film termina con una sequenza emblematica: la pantomima di una partita di tennis alla quale si unisce anche il fotografo che, insieme agli attori, isolato e disancorato da ogni strumento di obiettività e sicurezza, sembra voler abbracciare quella realtà come fosse *la* realtà nella sua indeterminatezza. Il sottofondo irrazionale diventa momento estetico come unica soluzione utile a superare le contraddizioni dell'esistenza. "Farsi prendere dal gioco" pantomima del tennis "allora, potrebbe voler dire introdurre sì nel messaggio del film l'ambiguità, ma risolverla poi esteticamente nella forma. *L'apparenza* è copertura, ma è pure fascino"¹. Antonioni gioca con la metafora ed i significati complessi. Sul finale emerge l'"instabilità tra reale ed irreale che costringe, in un certo senso, all'illusione. "In *Blow-up* si insiste sul divario tra immagine (realtà nel suo apparire) e sua indagine (ingrandimento), si giunge anzi ad affermare che il *più* di significato che essa può avere sembra coincidere con un *più* di ambiguità"².

Antonioni si interroga sul ruolo dell'arte-immagine nell'epoca dei consumi ed anticipa oculatamente argomenti di grande modernità. Nel film c'è una precisa volontà di scomposizione, la stessa che la civiltà tecnologica vive nei suoi tempi brevi e frammentati. Elementi di significazione, messi in relazione, paradossalmente perdono di chiarezza pur raggiungendo il massimo dell'obiettività. Il regista gioca sulla possibilità di attingere dalla realtà e trovarla sfuggente fino ad arrivare in fondo alla questione ed accettare che il punto di arrivo è la confusione tra mistificazione ed oggettività. *Blow-up* voleva mettere in discussione <<il reale presente>> e, come lui stesso ha affermato: vedere o non vedere il giusto valore delle cose. *Blow-up* vuole insegnare a guardare il mondo con altri occhi, gli occhi dell'immaginazione. L'individuo per quanto si sforzi di pervenire la realtà non arriva alla sua vera essenza. Tra individuo e ambiente si viene così a creare un rapporto

¹) G. Tinazzi, *Michelangelo Antonioni*, Milano, il Castoro cinema, 2002, p.99.

²) Ivi., p.98.

riflessivo che finisce con l'accettazione dell'intangibilità del reale. In ultimo, l'accettazione del protagonista al gioco di finzione, si rivela metafora intima l'irrealità delle cose. In questa visione estremamente moderna, Antonioni anticipa le trasformazioni alle quali l'individuo ha dovuto cedere con l'arrivo del digitale. Precisamente, in riferimento alla fotografia ed a tutti i dibattiti sulla perdita del suo statuto realistico. Entrati nella filosofia dell'inafferrabilità dell'essenza reale, non è più necessario puntare il dito contro le tecnologie che minano l'attendibilità dell'immagine, quando (retoricamente si ripete) non è mai stata in grado di cedere un'impronta interamente reale.



