

Colorization.

Thanatopractice and survivance of archive images

Roberto Pisapia
rpisapia@unisa.it

The anthropological desire to revitalize images runs throughout the history of cinema and is particularly linked to colour and colorization practices. But, as Barthes notes, any attempt to revitalize is nothing more than a cosmetic, the kind used to paint corpses. When we look at a colorized image, we cannot fail to see death beneath the opaque layer of colour. In this article, we highlight and analyse three colorization techniques corresponding to as many attempts to bring images to life (hand painted, rotoscope and AI automatic colour) before proposing colorization as a tactics for the archival image to satisfy algorithmic desire of «*survivre*».

Keywords: colorization, archive, thanatopractice, survivance.

Colorizzazione.

Tanatoprassi e sopravvivenza delle immagini d'archivio

Roberto Pisapia
rpisapia@unisa.it

1. Un'esigenza di mercato, un sogno estetico

Nel 1986, Ted Turner, neoproprietario della vasta libreria MGM, decide di seguire un trend che ha portato la fortuna di qualche vecchia pellicola in bianco e nero: avrebbe colorizzato le opere in bianco e nero della libreria¹. La Director's Guild of America, l'American Film Institute, Frank Capra, John Huston, Woody Allen, Martin Scorsese, Steven Spielberg e perfino George Lucas si opposero a quella che Roger Ebert avrebbe definito una «[...] volgarità ad opera delle sue gang di graffitari computerizzati»². Due anni dopo, venne finalmente trasmessa in televisione la versione colorizzata di *Casablanca*, capolavoro di Michael Curtis del 1942. Le colorizzazioni di Turner, come molte altre sul mercato, agivano su copie digitalizzate senza intaccare materialmente l'originale. Su un gemello computazionale in bianco e nero veniva sovrapposto un velo di colore digitale, che fungeva da disegno preparatorio per una sovrascrittura man mano più pervasiva, puntuale e infine totale. Secondo gli oppositori, la presenza della sola copia a colori, non opzionabile con quella in bianco e nero, nella distribuzione televisiva e *home video* avrebbe indotto il pubblico a pensare erroneamente che *La vita è meravigliosa* (1946) fosse stata girata a colori e non in bianco e nero. All'opposto, per i detentori dei diritti, questa possibilità era solo una delle tante motivazioni per un rinnovato interesse e nuovi consumi, e, dunque altre occasioni di profitto. L'accanimento di Turner continuò fino al 1995 quando un definitivo calo di pubblico

¹ J. Voland, *Turner defends move to colorize films*, in "Los Angeles Times", 23/10/1986, Consultato il 10 febbraio 2022, URL: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1986-10-23-ca-6941-story.html>

² R. Ebert, *'Casablanca' get colorized, but don't play it again, Ted*, in "Chicago Sun-Times", 30/10/1988. Consultato il 10 febbraio 2022. URL: <https://www.rogerebert.com/interviews/casablanca-gets-colored-but-dont-play-it-again-ted>

mise fine alla distribuzione di colorizzazioni. Nel frattempo la questione diventò assai problematica e dibattuta, anche sotto legale e giurisprudenziale, fino ad arrivare al Senato degli Stati Uniti³ per una legge che tutelasse le pellicole dalla diffusione in modalità e formati non autorizzati. A contribuire al declino della pratica fu dunque la manipolazione irrispettosa ai danni dell'autorialità del film, in termini non solo estetici ed artistici: venivano aggiunti oggetti e contorni dove prima c'erano fitte ombre nere, o dettagli non presenti negli originali, non ci si limitava a una riproduzione ma si alterava l'identità numerica, fisica e materiale dell'opera, e dunque si intaccavano i diritti dell'autore⁴. Sintomo di un humor nero inconsapevole e di una ben più problematica e fondamentale questione iconografica e iconologica – contigua a quella dell'incarnato in pittura⁵ –, Turner metteva in circolo cadaveri con un impossibile colorito che parevano essere tornati davvero in vita, non come gli zombie o gli anemici vampiri e altre creature dalla carne insensibile e il corpo per così dire non vissuto⁶. Tuttavia, su quei corpi la vita era solo dipinta – una coloritura deposta sulla pelle del film.

Com'è noto, Roland Barthes, discutendo le origini della fotografia, ritrova una matrice teatrale nella posa del soggetto immortalato, senza respiro, congelato in un istante infinitamente presente e pur sempre passato. E in questo fermarsi per sempre dell'immagine, ogni aggiunta, ogni eccesso di definizione, come il colore, è solo imbellettamento, trucco su un cadavere⁷. Una tanatoprassi⁸ atta a riconciliarci con l'idea

³ Cfr. G. Edgerton, *The Germans wore grey, you wore blue: Frank Capra, Casablanca, and the Colorization Controversy of the 1980s*, in "Journal of Popular Film and Television", XXVII/4, 2000, pp. 24-32.

⁴ Cfr. alla serie di saggi *Figure* (1969-1976) di Gérard Genette, in Italia editi da Einaudi, Torino.

⁵ Si veda almeno a G. Didi-Huberman, *La Pittura Incarnata. Saggio sull'immagine vivente*, IlSaggiatore, Milano 2008; tale questione è riscontrabile anche nelle prime pellicole colorizzate a mano di fine '800, in cui gli artisti non dipingevano mai l'incarnato degli attori, salvo rare occasioni, concentrandosi su elementi d'arredo e capi di vestiario: R. Misek, *Chromatic Cinema*, Wiley-Blackwell, Chichester 2010, pp. 14-24.

⁶ R. Greene e K.S. Mohammad (a cura di), *Zombies, Vampires, and Philosophy. New life for the undead*, Open Court, Chicago-La Salle 2010, cap. II; B. Curran, *Encyclopedia of the Undead. A field guide to the creatures that cannot rest in peace*, Career Press, Franklin Lakes 2006, pp. 15-76 e 127-214.

⁷ R. Barthes, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 2003, pp. 32-33. Si vedano anche L. Mulvey, *Death 24x a second. Stillness and moving images*, Reaktion Books, Londra 2006 per la complessa relazione tra passato e presente nella e della immagine in movimento.

⁸ Per un approfondimento sulle tanatoprassi e in particolare la tanatoestetica, si rimanda a N. Charest-Papagano, *Handbook of Desairology for Cosmetologists Servicing Funeral Homes*, JFF Pub, Winnipeg 1996 e P. Larribe, *La tanatoprassi. Manuale descrittivo della pratica di tanatoprassi secondo la tradizione francese*, Centro Studi Oltre, Torino 2004.

di vita anche in presenza della morte, la quale attraverso l'illusione vitale del movimento giunge a noi per un'ontologia del cinema: presentare il passato registrato come fosse presente vivo⁹.

Eppure la tensione ad aggiungere il colore alle immagini bianco e nero non ha abbandonato la storia dell'immagine in movimento fino ad oggi, né tantomeno ha origine negli anni '80 e spesso coincide con l'avvento di innovazioni tecnologiche. Eppure, fino ad ora, il tentativo di revitalizzare queste immagini ha spesso sancito un ritorno all'originale in bianco e nero. Non per fare esegesi dell'originale, intoccabile e immanipolabile, il contrario: la colorizzazione è un procedimento necessario e, come forma di riuso, una delle speranze di vita dell'archivio.

2. Colored films: dipingere la vita

Tutto ciò che è comunemente noto delle prime proiezioni dei fratelli Lumière è la reazione del pubblico alla vista del treno che veniva loro in contro. La sensazione che il treno fosse lì scalzò ogni ragionevole dubbio che quella fosse solo un'immagine – anche se, come tale, non priva di *agency*. Il realismo di un'immagine in movimento era di gran lunga più coinvolgente rispetto a quello di un'immagine statica, e la facilità con cui i primi spettatori vi si abbandonavano ne era in parte la prova. Ma un articolo del 1896 portò all'attenzione due mancanze per fare del cinema «*l'illusion complète*»: il suono e il colore¹⁰. E non fu l'unico: Maxim Gorky affondò ancor più il coltello: «non è vita, ma la sua ombra»¹¹. Tra il 1895 e gli anni '20 del Novecento, furono numerosi gli esperimenti per colorare le immagini del cinematografo, che presero due strade distinte: una verso l'invenzione di un supporto capace di catturare l'intero spettro dei colori

⁹ Cfr. L. Malavasi, *Il Linguaggio del Cinema*, Pearson Italia, Milano-Torino 2019, p. 23.

¹⁰ Un recensore per *Le Press* di Montreal, sul giornale del 29 giugno 1896, citato in A. Gaudreault, «*À Montréal, des sujets hauts en couleur, dès 1897...*», in "24 Images", 78-79, 1995, pp. 79-84.

¹¹ J. Leyda, *Kino: A History of the Russian and Soviet Film*, Princeton University Press, Princeton 1960, p. 407. Stoichita pure, osservando il cinema espressionista tedesco, rileva nel regista la funzione di "uomo che mostra le ombre", colui che sottolinea l'analogia tra ombra e immagine filmica. V.I. Soichita, *Breve Storia dell'Ombra*, IlSaggiatore, Milano 2000, pp. 138-142. L'ombra, inoltre, porta con sé indessicalità, rapporto con la pittura e spiritismo. Per un approfondimento sull'ombra nella pittura occidentale rimandiamo a E.H. Gombrich, *Ombre. La rappresentazione dell'ombra portata nell'arte occidentale*, Einaudi, Torino 1996. Per un approfondimento sulla relazione con lo spiritismo, rinviamo a M. Solomon, *Magic, Spiritualism, and Cinema, circa 1895*, in "Cinema & Cie", 3 2003, pp. 39-45.

direttamente dall'obiettivo della macchina e l'altra verso le tecniche di colorizzazione del supporto. Mentre i primi fallivano più spesso, le seconde si evolvevano altrettanto velocemente.

I primi film a colori erano film colorizzati¹²: pellicole su cui veniva manualmente dipinto o che venivano bagnate in acidi colorati. Ma il colore, come il colorito, nel tempo sbiadisce e la pelle del film torna al suo originale bianco e nero. Questa considerevole controindicazione e l'insostenibilità della richiesta per il lavoro artigianale della colorizzazione fecero cedere il passo alla ricerca di un supporto che nativamente catturasse i colori. Questo tipo artigianale di *film color* era limitato a pochi elementi dell'immagine, immergendoli così nel bianco e nero, e inoltre arbitrariamente applicato, senza necessariamente una rilevanza narrativa, simbolica o estetica diegetica ma solo per spettacolo¹³. Il pubblico, per di più, considerava più fine e realistico il bianco e nero del colore¹⁴, per cui non c'era nessuna necessità in questo senso semiotica dietro la ricerca del colore. Eppure il cinema, così, continuava a non avere i connotati della vita e ad apparire come la sua ombra, i suoi resti. Negli anni che seguono la sua nascita, il cinema fu introdotto nei discorsi sull'oggettività della macchina ottica proprio grazie alle marche che permettevano di percepire l'immagine-di come qualcosa di vivo pur non essendolo, e dipingere sulla prova-impronta della visione oggettiva significava reintrodurre l'azione umana – tra l'altro, delegata a una manualità artigianale con altre competenze tecniche – quindi soggettivizzare di nuovo la visione. Il cinema (ri)diventava pittura o fotografia in movimento, perdendo la sua immediatezza e la sua verità ontologica. Il movimento come informazione biologica che anima i corpi bastava per riconoscere la superiorità della rappresentazione viva cinematografica rispetto alla fissità delle immagini prodotte dai media di allora.

¹² La colorizzazione era pervasiva al punto in cui ai film a colori vi si riferiva chiamandoli «film colorati». R. Misek, *Chromatic Cinema*, cit., p. 16.

¹³ Cfr. T. Gunning, *Colorful Metaphors: the Attraction of Color in Early Silent Cinema*, in “Fotogenia 1” 1995. Consultato il 10 febbraio 2022. URL : <https://archivi.dar.unibo.it/files/muspe/wwcat/period/fotogen/num01/numero1d.html>

¹⁴ Motivo, inoltre, per cui le pellicole più spesso colorizzate erano quelle designate allo spettacolo del cinema e non di carattere documentario. R. Misek, *Chromatic Cinema*, cit., pp. 17-19.

Con l'invenzione e la diffusione delle pellicole Technicolor, il rapporto con il colore cambia: inizia ad opporsi al bianco e nero¹⁵ per la maggiore vitalità dell'immagine, e lentamente lo soppianta per realismo. I film guadagnano una nota squisitamente umana grazie al colore, ovvero la possibilità di vedere una quotidianità della quale si riconosce il colorito. L'immediatezza d'esposizione del colore si impone e le immagini in bianco e nero affrontano un drastico calo di pubblico. In questo contesto, in cui si canta la morte del bianco e nero e la vita del colore, grazie alle tecniche di animazione sviluppate ad inizio del '900 le immagini in bianco e nero potranno tentare di riprendere vita.

3. Il rotoscope: animazione, revitalizzazione

Il *rotoscope* è una tecnica di animazione che permette il disegno e la colorazione *frame per frame*, ricalcando riprese *live action*. Essa è legata alla nascita di una tecnologia, un'apparecchiatura¹⁶ inventata tra il 1915 e il 1917 dall'animatore Max Fleischer¹⁷, che «consisteva in una macchina da presa montata dietro un tavolo da animatore, la quale proietta materiale filmico su una lastra di vetro smerigliato. [...] Un sistema di carrucole permetteva all'animatore di avanzare la pellicola, *frame dopo frame*»¹⁸. Un lavoro, in pratica, molto simile a quello fatto dagli artisti che colorizzavano le pellicole, ma che nell'ambito dell'animazione serviva allo studio e al disegno del movimento in sequenze complesse, come quelle di danza. Il *rotoscope* aveva in comune con la cronofotografia e la *camera obscura* la capacità di mostrare all'occhio umano ciò che era incapace di cogliere, concedendogli un nuovo modo di guardare. Un *pictorial turn* che ha cambiato il modo in cui veniva prodotto un cartone animato e che ha aumentato la capacità dell'artista di animare le immagini attraverso un più preciso e realistico disegno del movimento.

Nella sua natura eminentemente tecnica, il *rotoscope* si presta alla diffusione oltre il suo iniziale ambito di applicazione. Di fatti, grazie a software come *Rotoshop* di Bob

¹⁵ Cfr. *Ivi*

¹⁶ Cfr. alla definizione di *Apparatur* tecnica di Walter Benjamin in W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Tre versioni (1936-39)*, Donzelli Editore, Roma 2012.

¹⁷ Cfr. G. Bendazzi, *Animazione. Una storia globale*, UTET, Torino 2017, cap. IV.

¹⁸ B. Bratt, *Rotoscoping. Techniques and tools for the aspiring artist*, Focal Press, Oxford 2011, p. 1.

Sabiston¹⁹ e alla digitalizzazione del materiale analogico, il *rotoscope* permise la colorizzazione di film senza intaccare l'integrità dell'originale: la pellicola veniva scannerizzata e tradotta in codice sul quale si operavano le modifiche, fino alla stampa di una nuova pellicola – momento che fu sostituito con l'esportazione di un file, poi, con la diffusione dei proiettori digitali. Con il «colore digitale»²⁰ non si applicava semplicemente un velo opaco sull'immagine originale: si sarebbe modificato il corpo stesso per ottenere un'alterazione della sua pelle. La colorizzazione digitale avrebbe scosso l'immagine come la scarica di Galvani, sollevando in seguito simili questioni riguardanti la loro controversa spettacolarizzazione²¹.

La serie documentaria *Apocalypse* (2009-2021) realizzata per la tv francese France 2 da Isabelle Clarke e Daniel Costelle rappresenta il nuovo tentativo di colorizzazione e insieme l'inizio di una nuova *querelle*. Gli episodi, divisi in stagioni dedicate ai principali eventi bellici del '900, riutilizzano materiale audiovisivo d'archivio in parte inedito, proveniente da collezioni e polverose soffitte di privati. Dunque, l'opera di colorizzazione si imposta non solo come riuso e manipolazione di materiale stipato ma sorvegliato, come quello di archivi istituzionali, ma anche come occasione di portare alla luce quello nascosto. La colorizzazione di ogni stagione basa la sua resa cromatica su un supporto a colori coevo alle immagini. Così, i materiali della Prima Guerra Mondiale si colorano secondo i risultati dei processi chimici delle fotografie *autochrome* e quelle della Seconda Guerra secondo le possibilità delle prime pellicole a

¹⁹ Cfr. *Ivi*, pp. 3-4; R. Misek, *Chromatic Cinema*, cit., pp. 173-176.

²⁰ Ovvero «il colore risultato dalla manipolazione digitale dei valori colorimetrici di un'immagine» la cui unità è il pixel, «un'unità di valore colorimetrico assegnato ad uno specifico punto sullo schermo». Dunque un colore risultato di processo di *color correction* e *color grading* o simili che vanno a armeggiare con il codice e le virtualità del colore – che in un ambiente digitale vanno da 0 a 255 per ognuno dei tre canali RGB, valori che contengono ogni colore – bianco e nero compresi, che secondo Misek sono, a questo punto, colori. Così, la definizione comprende anche le conversioni digitali di materiale su pellicola pure se riportato su pellicola, un processo sempre più comune che porta alla nascita dei *Digital Intermediates* (o DI) tra gli anni '80 e gli inizi del 2000. R. Misek, *Chromatic Cinema*, cit., p. 152.

²¹ Gli esperimenti di Galvani, insieme alla batteria di Volta, hanno dato via alla spettacolarizzazione dell'impulso nervoso e delle nevrosi. Per approfondimenti, si rimanda a A. Violi, *Il Teatro dei Nervi. Fantasmie del moderno da Mesmer a Charcot*, Bruno Mondadori, Milano 2004; S. Connors, *Dream Machines*, Open Humanities Press, Londra 2017; M.I. Barnabei, *Un'Emozione Puramente Visuale. Film scientifici tra sperimentazione e avanguardia*, Lettera Ventidue Edizioni, Siracusa 2021.

colori²². Un doppio movimento temporale: delle immagini verso il presente, inserite in un palinsesto mediale ormai pervaso da immagini a colori, e del pubblico verso il passato, grazie alla marca di passato data della colorizzazione storica. Tuttavia, *Apocalypse* venne ugualmente criticata, per la gratuità dell'operazione. Per Georges Didi-Huberman²³ si trattava di autocelebrazione e spettacolarizzazione dell'immagine storica, una presa di posizione politica. Per lo storico del cinema Federico Rossin pure si trattava di una presa di posizione politica ma con la grammatica della propaganda, secondo cui «il ricco belletto colorato su delle immagini sporche e povere ci è venduto come il solo modo di vederne la presunta verità nascosta, laddove invece se ne cancellano le rugosità, le opacità, le ambiguità [...]»²⁴.

Interessante fu la scelta degli autori di lasciare le immagini dell'Olocausto nel loro nativo bianco e nero. La ragione dichiarata fu per evitare che le si tacciasse di essere manipolate²⁵, per conservare l'indessicalità dell'immagine analogica e del suo statuto testimoniale ed esistenziale. Ma più interessante e meno immediato è che neanche le immagini digitalmente e verosimilmente colorizzate potevano restituire la dirompenza delle marche della vita, che neanche la colorizzazione poteva revitalizzare le immagini estreme e inumane dell'Olocausto.

A partire dal paradigma analogico, l'intromissione dell'umano nel processo di riproduzione materiale dell'immagine è segno di un montaggio e una manipolazione e sintomo di un eccesso tecnico e di un deficit ontologico. È banale, seppur utile, rendersi conto della stretta relazione tra le tecnologie e la *Weltanschauung*, che contribuiscono alla costruzione della visione e dei regimi scopici secondo i quali, come moltitudine e come singoli, interpretiamo le immagini e le riconosciamo. Nonostante ciò: tecnologie diverse, stesse obiezioni. Pure intaccando il corpo stesso dell'immagine, ritorna il monito di Barthes: oltre qualsiasi orpello, vedremo nient'altro che cadaveri. E, in fondo, come per l'elettricità biologica di Luigi Galvani, non basta una scossa a rianimare un

²² A. Pinotti e A. Somaini, *Cultura Visuale*, cit., pp.214-215.

²³ G. Didi-Huberman, *En mettre plein les yeux et rendre «Apocalypse» irregardable*, cit.

²⁴ F. Rossin, *Cinema e Storia. Immagine d'archivio e uso politico nel cinema documentario*, Fondazione Giangiacomo Feltrinelli, Milano 2016, pp. 14.

²⁵ R. Blumenthal, *Film from the Frontlines: New Glimpses of a War*, in "The New York Times", 09/11/2009 Consultato il 10 febbraio 2022. URL: <https://www.nytimes.com/2009/11/10/arts/television/10war.html>

corpo morto. A questo punto, si fa strada una nuova possibilità, forse pur sempre riconducibile alla storia e all'archeologia mediale del desiderio trans-culturale e trans-storico che istanzia le pratiche tanato-cromatiche degli oggetti iconici: che la revitalizzazione delle immagini sia possibile solo in assenza dell'umano. La macchina prende il suo posto, automatizzando quasi del tutto il processo e avviando una sorta di clonazione e potenziamento dell'immagine in bianco e nero verso il colore, in un'ottica insieme *sci-fi* e arcaico-magica, in cui la macchina si rivolgerebbe all'umano dicendo «siamo come voi, ma migliori: noi possiamo dare vita alle immagini. Anche a quelle non fatte per noi.».

4. *Colorizing all We GAN: la macchina e il punto morto*

Tra il 2019 e il 2020 spopolarono in rete brevi video che proponevano scorci di vita quotidiana di inizio '900 in un perturbante 4K 60fps e a colori²⁶. La fascinazione, e l'orrore, proveniva dal fatto che l'*upscaling*, la pulizia e la colorizzazione dell'immagine venivano interamente elaborate e processate in autonomia da intelligenze artificiali. Il fenomeno lentamente crebbe, portando all'apertura di numerosi canali YouTube specializzati e alla moltiplicazione di video risultato del processo. I *travelogues*²⁷ che iniziano a popolare YouTube e la sezione video di Facebook sono esperimenti in larga parte casalinghi che fanno uso di complessi algoritmi chiamati reti neurali (NN), in particolare fanno più spesso uso di *Generative Adversarial Networks* (GAN). La peculiarità di questi ultimi è essere composti da due *deep neural networks*

²⁶ 4K si riferisce alla misura orizzontale (lato più lungo) di un'immagine digitale ad altissima risoluzione, che nel caso del 4K o UltraHD (*Ultra High Definition*) misura 4096x2160 pixel. Le dimensioni e il livello di definizione di questa immagine sono davvero considerevoli se si prendono a paragone le immagini che, ad esempio, siamo soliti guardare sul nostro cellulare o proiettate al cinema, le quali sono per la maggiore FullHD (*Full High Definition*), ovvero misuranti 1920x1080 pixel. La dicitura 60fps si riferisce invece alla frequenza con la quale in un secondo di susseguono le singole immagini (frame) nella costruzione di un'immagine in movimento. In questo caso particolare, in un secondo si susseguono sessanta immagini fisse, conseguendo una sensazione di movimento più fluida rispetto, per esempio, a quella solitamente dei film prodotti per la sala cinematografica, che hanno una frequenza di circa ventiquattro fotogrammi al secondo.

²⁷ I *travelogues* sono filmati luoghi lontani, esotici, che nei primi anni del cinematografo caratterizzavano il lavoro e la ricerca principali dei Lumière e della loro squadra. Questi brevi filmati non erano attraversati da una volontà narrativa: l'autore, il "cacciatore di immagini" si limitava a filmare per fermare le bellezze e le particolarità del luogo, come farebbe oggi un turista. Non sono documentari, dunque, sono documenti. M.C. Lasagni, *Nanook Cammina Ancora. Il cinema documentario, storia e teoria*, Pearson Italia, Milano-Torino 2014, pp. 32-35.

(DNN): uno chiamato Generatore e l'altro Discriminatore. Come è intuibile dai nomi, il primo genera le immagini a partire da rumore video casuale²⁸ che invia poi al Discriminatore, il cui compito è criticare (ovvero, valutare in percentuale la somiglianza delle immagini generate), sulla base dell'insieme di addestramento²⁹ con cui è stato allenato, l'immagine del Generatore. L'avversarietà dei due DNN genera un loop di proposta e *feedback* (*back propagation*) o *noise*, finché il Generatore non diventa capace di ingannare il Discriminatore, il quale lascia passare l'immagine riconoscendola per una data percentuale. La capacità adduttiva della macchina e la sua logica rimane in larga parte un mistero³⁰, tuttavia questo sistema è capace di generare immagini credibili, come il famoso esperimento *The Next Rembrandt* in cui una IA genera un dipinto inedito con lo stile del pittore, sfidando chiunque a riconoscere la “mano” di una macchina³¹.

Superato l'iniziale entusiasmo e la vertigine quasi fantascientifica che porta con sé, alla visione di un filmato colorizzato da una IA si riconoscono immediatamente i tratti delle immagini originali. L'imprecisione con cui sostituiscono il bianco e nero ricorda quella del gesto pittorico sulla pellicola, che copre malamente il gelo con un colore appena caldo. Per di più, la macchina fatica a lavorare su immagini poco definite e i processi di *upscaling* dipendono dai dati già presenti nell'immagine e dalla capacità della macchina di elaborarli a partire dal suo insieme di addestramento. Così si possono vedere volti, mani che passano continuamente dal colorito innaturale di una pelle umana sintetica al bianco e nero originali, oppure capi di vestiario e oggetti che hanno colori diversi ogni manciata di frame. L'immagine così viene soffocata da tutte le storture

²⁸ Per rumore video casuale intendiamo la continua disposizione casuale di pixel a causa dell'assenza di segnale visivo, il cui risultato è la visualizzazione del cosiddetto “effetto neve”. Nel caso specifico, la generazione di questo sfarfallio permette al Generatore di inviare delle prove casuali al Discriminatore che risponde con percentuali di somiglianza, grazie alle quali, con un continuo rinvio, le successive immagini del Generatore saranno sempre più simili a quelle presenti nell'insieme di addestramento del Discriminatore.

²⁹ L'insieme di addestramento, o *training set*, è una raccolta che conta un vastissimo numero di immagini accomunate da una caratteristica chiave (ad esempio: immagini di sedie) usate dal Discriminatore per confrontarvi le immagini generate dal Generatore e dichiarare con una certa percentuale la loro somiglianza all'insieme con cui è stato allenato.

³⁰ Da ultimo, la storia e il funzionamento delle IA e delle NN è esemplarmente riassunta in R. Eugeni, *Capitale Algoritmico*, Editrice Morcelliana, Brescia 2021, cap. V.

³¹ Per ogni informazione sul progetto e la visione dell'opera, si rimanda al sito ufficiale: <https://www.nextrembrandt.com/> e all'articolo di approfondimento: <https://news.microsoft.com/europe/features/next-rembrandt/>

tecniche di una macchina che non la vede davvero e che non la capisce. La revitalizzazione, che pareva più vicina eliminando dall'equazione il più possibile il fattore umano, si allontana ancor più e pare tornare agli albori del cinema, quando l'applicazione del colore era artigianale e imprecisa. La colorizzazione in questo caso abbassa la temperatura dell'immagine³² e la rende opaca: vi si può distinguere l'immagine originale e il codice in continua elaborazione e movimento, quasi come le pennellate delle prime pellicole dipinte. In esse fatichiamo allo stesso modo nel trovare delle marche di vita, ma il loro essere “marcatura non marcata” le predispone alla sopravvivenza.

In linea con questo discorso, un video caricato sul canale “my-stuff” rappresenta un caso davvero particolare. La colorizzazione questa volta non ha a che fare con *travelogues*, ma con un documentario girato dalle truppe americane alla loro entrata nei campi di concentramento nazisti appena liberati, dal titolo *I Campi di Concentramento Nazisti* (1945) di cui conosciamo anche il regista, George Stevens, e usato come prova contro i generali nazisti nel Processo di Norimberga³³. Il documentario è stato colorizzato utilizzando DeOldify, un NoGAN *open source*³⁴, e caricato sulla piattaforma il 16 novembre 2019. Mentre la stragrande maggioranza dei video colorizzati presenti su YouTube si confronta con scene di vita quotidiana di esseri umani, questo fa interagire e coesistere corpi vivi e cadaveri. I vivi tendono ad avere un colorito epatico, simile a quello del terreno, ma in diversi sprazzi ne assumono uno più realistico a seconda della qualità della sorgente video. La stessa cosa accade ai cadaveri. Specifiche scene sono particolarmente disturbanti: quella di un cadavere con il braccio disteso verso il corpo di un suo compagno, morto a qualche metro da lui, e quelle in cui vengono ripuliti i terreni e le recinzioni che circondano i campi e le fosse comuni. Nella prima scena, il cadavere deve essere stato riconosciuto dalla macchina come “più probabilmente essere umano” poiché la pelle sembra viva, più viva di quella dei soldati

³² M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, ilSaggiatore, Milano, 1967.

³³ Il video è visibile al seguente link: https://www.youtube.com/watch?v=Ilnow8_Unlw Tuttavia, è soggetto a restrizioni di età per contenuti particolarmente sensibili e non si esclude la possibilità che venga rimosso in caso di eccessivi reclami. L'originale in bianco e nero è visibile al seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=TCy02267X8A>

³⁴ Il funzionamento e la tecnologia vengono descritti dallo stesso autore dell' algoritmo, Jason Antic, al seguente link: <https://github.com/jantic/DeOldify#about-deoldify>

americani e dei sopravvissuti, eppure noi sappiamo essere gelida e senza vita. Nelle altre, i coloriti delle pelli sono esattamente gli stessi sia per i vivi che per i morti che abitano insieme il frame. Questa assenza di distanza tra ciò che è e ciò che non è più è la prima marca a suggerirci che qui la colorizzazione non può aver revitalizzato le immagini. Anzi, di più: l'avvicinamento indiscriminato tra vita e morte, fino alla loro confusione e indiscernibilità, non fa altro che rimarcare il destino dell'immagine, essere un cadavere truccato.

Invece di ottenere immagini finalmente con le fattezze della vita, il risultato è stato ottenere immagini morte, incapaci di illuderci pienamente di essere vive. In ultima analisi, si riscontrano ancora larghi margini di miglioramento e si auspica che la macchina possa raggiungere risultati anche migliori di quelli umani, come *The Shall not Grow Old* (2018) di Peter Jackson dove la colorizzazione mediante *rotoscope* raggiunge livelli tecnici davvero rimarchevoli. Ma dopo tanti fallimenti, il desiderio di revitalizzare le immagini ha raggiunto un punto morto.

5. Conclusioni: una tanatoprassi per la sopravvivenza

Il Nosferatu di Werner Herzog si lascia andare ad una confessione: «Io adoro solo l'oscurità e le ombre. Il tempo è un abisso, profondo come mille notti. I secoli vengono e vanno...Non avere la capacità di invecchiare è terribile.» Il corpo imperituro del non-morto non si corrompe col tempo, non sente se viene toccato ed è freddo. Il desiderio mitico di sconfiggere la morte si scontra con un'altra faccia di questo desiderio: essere morti per sempre pur sembrando vivi. L'immagine in movimento, nonostante porti con sé marche della vita più pronunciate ed evidenti rispetto all'immagine fotografica, segue immancabilmente questo destino e ogni tentativo di riscaldarne la pelle, di ridarle vita, non è che belletto per farla apparire viva, null'altro. Pratiche, tanatoprassi utili più agli umani per alleviare la morte con l'idea della vita che alle immagini.

Tuttavia, possiamo sporgerci ancora verso un'altra prospettiva. Tutti gli interventi di colorizzazione che abbiamo osservato hanno in comune la re-immissione delle immagini in un circuito che prima non gli apparteneva, donandogli un nuovo spazio possibile di esperienza e di senso, e, nell'apparente sostituzione all'originale, attuare o

simulare la distruttibilità dell'archivio³⁵. Questa prospettiva iconoclasta va nella direzione che Christa Blumlinger rileva nell'«immagine intera», capace di «“restaurare” tutto ciò che è stato sottratto per renderla interessante, o al contrario per creare una specie di vuoto, di rarefazione»³⁶, e in quella che potremmo dire affine alla sopravvivenza derridiana, al *survivre*³⁷ dell'archivio, secondo cui la riproduzione è forma del performativo assoluto. Questo modo di essere dell'immagine d'archivio risponde ad un desiderio non antropologico, come quello della revitalizzazione, ma algoritmico, costantemente in bilico tra vita e morte, futuro e passato, conservazione e distruzione, che pur senza coscienza afferma incondizionatamente la vita. È essa stessa la ragione per la sua sopravvivenza. In questi termini, Paolo Cherchi Usai legittima la presenza umana attraverso la figura del conservatore, ovvero colui che può accompagnare l'immagine verso la sua distruzione o verso la migrazione, tenendo conto che essa può morire o vivere in ogni momento poiché la natura del materiale è di decomporsi.

La conservazione dell'immagine in movimento sarà dunque definita come la scienza della sua graduale scomparsa e come l'arte del copiare con delle conseguenze, molto simile ad un medico che accetta l'inevitabile morte perfino mentre continua a lottare per la vita del paziente. Monitorando il processo di decadimento dell'immagine, il conservatore si assume la responsabilità di seguirlo finché l'immagine non sarà totalmente scomparsa, o si sia assicurato la sua migrazione ad un altro tipo di esperienza visiva, interpretando nel mentre il significato della scomparsa per il beneficio delle future generazioni. Facendo ciò, il conservatore – non meno dello spettatore – gioca un ruolo creativo che in qualche modo è comparabile al lavoro dell'*image maker*³⁸.

Quasi come conservare un corpo facendolo sembrare vivo anche quando ormai la vita l'ha abbandonato. E se le immagini sono sempre state cadaveri, il lavoro del conservatore è di fare in modo che esse sembrino come quando erano vita viva, secondo i contesti, le culture, i regimi scopici. Nel conservare, l'umano accompagna nel viaggio migratorio l'immagine, un po' come il tanatoprattore di *Departures* (2008), verso una

³⁵ C. Blumlinger, *La Vertigine Temporale dell'Archivio*, in A. Somaini, É. Grignard e M. Rebecchi (a cura di), *Time Machine. Vedere e sperimentare il tempo*, Skira, Milano 2020, p. 224.

³⁶ *Ivi*, p. 225.

³⁷ J. Derrida, *Sopra-vivere*, in J. Derrida, *Paraggi. Studi su Maurice Blanchot*, Jaca Book, Milano 2000, pp. 175-272.

³⁸ P. Cherchi Usai, *The Death of Cinema. History, memory and the dark digital age*, Bfi Publishing, Londra 2001, p. 105.

riproduzione mai identica ma da preferirsi sempre non alla morte quanto alla negazione della vita. Così, la colorizzazione cambia parte sostanziale del suo carattere, perdendo quello di un disperato tentativo di revitalizzazione e diventando possibilità di sopravvivenza per il materiale d'archivio. Si può dunque intendere la colorizzazione come una pratica tanatoestetica per la preparazione delle immagini d'archivio alla loro sopravvivenza nel tempo presente, in cui la presenza non è vincolata alla storicità o all'integrità quanto più alla capacità di entrare in relazione con i vari contesti. Una riproduzione contro la fissazione, verso una condensa temporale perfettamente naturale al medium cinema e, nondimeno, l'unica speranza di vita viva dell'archivio.