

UADERNI  
del D.A.M.S.  
Corso di Laurea  
in Discipline dell'Arte,  
della Musica  
e dello Spettacolo

Serie audiovisivi



**FRANCESCO  
CASETTI**

# L'OCCHIO DELLO SPETTATORE



LOOK  
1



QUADERNI DEL CORSO DI LAUREA IN DISCIPLINE DELL'ARTE,  
DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO (D.A.M.S.)

**FRANCESCO CASETTI**

**L'OCCHIO  
DELLO SPETTATORE**

Milano 2000

© 2000 I.S.U. UNIVERSITÀ CATTOLICA – LARGO GEMELLI, 1 – MILANO  
*<http://www.unicatt.it/librario>*  
ISBN 88-8311-062-5  
Finito di stampare nel mese di maggio 2000  
dalla Litografia Solari di Peschiera Borromeo (Milano)

## *Indice*

|   |           |
|---|-----------|
| 1. AL CINEMA.....   | 5         |
| 2. GENESI DELLO SPETTATORE (UNO): IL TURISTA E<br>L'ACQUIRENTE .....    | 11        |
| 3. GENESI DELLO SPETTATORE (DUE): IL LETTORE<br>VISIONARIO.....         | 19        |
| 4. GENESI DELLO SPETTATORE (TRE): IL PRIGIONIERO<br>DELLA CAVERNA ..... | 33        |
| 5. VERSO IL CINEMA .....  | 41        |
| 6. TESTIMONIANZE.....   | 47        |
| <i>i. Venghino signori venghino.....</i>                                | <i>47</i> |
| <i>ii. Imparar guardando.....</i>                                       | <i>52</i> |
| <i>iii. Fenomenologia dello spettatore.....</i>                         | <i>52</i> |
| <i>iv. Gianni e gli altri.....</i>                                      | <i>58</i> |
| 7. L'ESPERIENZA CINEMATOGRAFICA.....                                    | 65        |
| 8. LO SPAZIO DELLO SPETTATORE .....                                     | 71        |
| 9. SUL MARE IN TEMPESTA.....  | 75        |
| 10. RICONOSCERE, FARSI SFUGGIRE.....                                    | 83        |
| 11. COGLIERE IL SIGNIFICATO, SOSPENDERE IL SENSO .....                  | 87        |
| 12. PARTECIPARE, ESTRANIARSI .....                                      | 97        |
| 13. TEMPESTA E TERRAFERMA .....   | 101       |
| 14. AL DI FUORI DEL CINEMA.....   | 109       |
| 15. LA FINE DELLO SPETTATORE.....                                       | 113       |
| BIBLIOGRAFIA DI BASE SULLA MODERNITÀ .....                              | 119       |



## 1. *Al cinema*

Desiderio. “Stavano andando tutti al cinema – al Paramount, all’Astor, allo Strand, al Capitol o in un’altra di quelle gabbie di matti. Erano tutti in ghingheri perché era domenica e questo peggiorava le cose. Ma il peggio era che si capiva benissimo che volevano andare al cinema. (...) Posso capire che uno vada al cinema perché non ha nient’altro da fare, ma quando uno vuole proprio andarci e si affretta perfino per arrivare prima, questo mi riduce proprio a terra”.

Altrove. “La passione di Marcovaldo erano i film a colori, sullo schermo grande che permette d’abbracciare i più vasti orizzonti: praterie, montagne rocciose, foreste equatoriali, isole dove si vive coronati di fiori. Vedevo il film due volte, usciva solo quando il cinema chiudeva; e col pensiero continuava ad abitare quei paesaggi e a respirare quei colori”.

Partecipazione. “Lui dice ti amo. Lei dice ti amo anch’io. Il cielo oscuro dell’attesa si rischiarava di colpo. Folgore di un bacio come quello. Gigantesca comunione della sala e dello schermo. Come vorremmo essere al loro posto. Ah come vorremmo”.

Parallelismi. “Nell’oscurità della sala si distingue appena il volto di Nanà rischiarato dalla luminosità dello schermo. Di fianco a lei, un uomo fa scivolare il suo braccio sulla spalla di Nanà. Stupita, di riflesso, Nanà non dice una parola, guarda fissa lo schermo, poi china la guancia verso la mano dell’uomo. Rapida inquadratura dello schermo bianco e luminoso, dove si legge “Nous sommes venus pour te préparer à la mort” seguito immediatamente da un primissimo piano della Falconetti che interpreta *La passion de Jean d’Arc* di Dreyer. Primo Piano di Giovanna, poi primo piano del monaco Jean (Antonin Artaud), quindi inquadrature successive dei due. Ritorno nell’oscurità

della sala cinematografica: Nanà guarda avidamente lo schermo, con le lacrime agli occhi. Primo Piano del monaco, Primo Piano di Giovanna, poi sequenza di Primi Piani dei due. Inquadratura molto ravvicinata di Nanà che piange, poi ritorno sullo schermo bianco molto luminoso sul quale si può leggere: LA MORT. Dissolvenza”.

Libertà. “La sala del cinema, buia com’è, ci restituisce il senso di una sconfinata libertà e l’agio di denudarci moralmente. Inabissandosi nell’ombra le facce dei nostri vicini, scompaiono tutte le convenzioni”.

Toccarsi. “Irene continuava a cercare di svincolare la mano, cocciuta. Tommaso gliela dovette stringere con tutta la forza, e quasi non gliela faceva. Quando Irene si stancò e rilasciò la mano, per un po’ Tommaso si dovette accontentare di tenerla ferma quasi sul ginocchio. Ripresero per un po’ a guardarsi con calma il Quo Vadis”.

Distacco. “Si accende la luce nella sala. Arrigo e Luciana ci chiamano per uscire. Olga è tuttora immedesimata nella favola, ne parla con un trasporto che denuncia la sua sensibilità e la sua innocenza; le passano sul volto sofferenza e sconforto tali da sorprendermi per la partecipazione che ne traspare. Ma basta un nulla per distrarla dalla sua intensità: basta la mostra di una pasticceria ove sono esposti pani di cioccolata e di torrone, perché essa batta le mani desiderosa, o che da una porta di negozio, aperta e chiusa un istante, ci raggiunga la voce della radio che trasmette canzoni di guerra, perché la realtà la possenga di nuovo”<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> I brani sono tratti nell’ordine da: J.D. Salinger, *Il giovane Holden* [1951], Torino, Einaudi, 1961 p. 136; I. Calvino, *Marcovaldo* [1963], Torino, Einaudi, 1966, p. 80; M. Duras, *Una diga sul Pacifico* [1950], Torino, Einaudi, 1985, p. 164; J.L. Godard, “Questa è la mia vita”, in *Cinque film*, Torino, Einaudi, 1972, pp. 121-122 (non ho trascritto i sottotitoli indicati in sceneggiatura); G. Debenedetti, “Cinematografo”, in *Solaria*, 3, 1927 (ora in L. Micciché (a cura di), *Al cinema*, Venezia, Marsilio, 1983, p. 4); P.P. Pasolini, *Una vita violenta*, Milano, Garzanti, 1959, p. 97; V. Pratolini, *Il quartiere* [1943], Milano, Mondadori, 1989, p. 153.

\*\*\*

Sentimenti spesso confusi, attese sul filo dell'exasperazione, reazioni improvvise, comportamenti e conoscenze già sedimentate: incontriamo tutto questo e altro ancora, nei pressi e dentro una sala cinematografica. Ed è su questa zona magmatica, spesso contraddittoria, comunque sempre intensa, che ora si sposta la nostra attenzione. Affronteremo in particolare l'*esperienza cinematografica*, quella che lo spettatore ha di o con un film. Per *esperienza* si intendono generalmente tre cose: il complesso degli eventi che si svolgono attorno a noi e con cui noi entriamo in contatto (come suggerisce la frase "l'esperienza della vita di città è diversa da quella della vita di campagna"); una conoscenza e una pratica delle cose acquisita direttamente ("quel medico ha molta esperienza"); e l'insieme dei fatti che sono stati interiorizzati ("quest'esperienza mi ha profondamente cambiato"). L'*esperienza* dunque rinvia al rapporto che un soggetto intrattiene con qualcosa o con qualcuno; ad un "fare" e a un "saper fare" consolidato e utilizzabile; e infine ad un vissuto rivisitato<sup>2</sup>. Di

<sup>2</sup> Richiamandosi alla tradizione fenomenologica, Paolo Jedlowski definisce l'esperienza come atto riflessivo, momento di sospensione dalla realtà, di presa di distanza e di svelamento del dato per scontato. L'esperienza si configura come uno stato di grazia, una sorta di risveglio che consente di dare continuità ai propri vissuti (inserendoli in un progetto) e quindi consistenza alla propria identità. Per l'idea di esperienza cinematografica si rimanda invece a Gerald Mast (*Film/Cinema/Movie. A Theory of Experience*, Chicago, The University of Chicago, 1983) e a Edoardo Bruno (*Il film come esperienza*, Roma, Bulzoni, 1986). Per Mast il film è un microcosmo che unisce una componente mimetica e una componente cinesica, l'esperienza dello spettatore è dunque un'esperienza complessa, razionale e emotiva insieme, che per questo può essere assimilata al vivere. Anche in Bruno l'esperienza dello spettatore è complessa: è esperienza dello "sguardo" (chi segue un film è un complice attivo, pronto a partecipare a quanto vede, e a riconoscersi come soggetto vedente); è esperienza della "significazione" (il film si legge, si comprende); ed è infine l'esperienza di un "altro reale" (di un universo diegetico che si propone allo spettatore come spazio dell'immaginazione e della fantasia).

conseguenza, parlare di *esperienza cinematografica* significa innanzitutto cercare di mettere a fuoco la natura di una relazione che è in gran parte scopica, e cioè analizzare la maniera in cui il film incontra gli occhi del suo spettatore e uno spettatore incontra con gli occhi il suo film. In secondo luogo significa far emergere le competenze, le azioni, gli atteggiamenti, le posizioni, ecc., che lo spettatore attiva e che insieme gli sono richieste nel momento in cui segue un film: appunto, il suo saper muoversi consolidato e radicato. Infine significa provare a capire il modo in cui il cinema “fa vivere” le immagini e i suoni a chi è in sala, ma anche, parallelamente, il modo in cui la sala “vive” le immagini e i suoni del film: insomma, analizzare le condizioni della visione, oltre che i suoi oggetti.

È appunto lungo queste linee che si muoveranno le prossime pagine. L’obbiettivo sarà, ancora una volta, mettere in luce il senso e il peso della presenza del cinema nella cultura novecentesca: ed è indubbio che l’esperienza che ne hanno avuto gli spettatori costituisce una cartina di tornasole essenziale, quanto almeno la capacità di questo strumento espressivo e comunicativo di dar corpo alle tensioni e ai problemi della modernità. Ora questa esperienza si presenta già di primo acchito come un punto in cui, a fianco di tratti di assoluta novità, entrano in gioco elementi che hanno trovato una loro prima definizione in altri ambiti. Alcuni dei frammenti che la compongono vengono infatti da situazioni pregresse: l’attenzione a delle figure su uno schermo era già stata sperimentata dalla lanterna magica; il gusto per un paesaggio mobile e mutevole era già stato promosso dai viaggi in ferrovia; la confidenza con mondi “altri”, o perché dislocati in zone lontane, o perché parto di un’accesa immaginazione, era già stata messa in campo dal romanzo di viaggio o dalla letteratura fantastica; la processione della folla verso il luogo dello spettacolo era già stata vista nelle cerimonie barocche, nelle fiere foranee, nelle manifestazioni civili; ecc. Può essere allora utile abordarne l’esperienza cinematografica sondandone le radici: un po’ per vedere

la linfa da cui ha tratto nutrimento, un po' per apprezzare ancora di più l'originalità della configurazione che ne è derivata. È quello che faremo qui, esaminando prima di tutto alcuni degli elementi che, in modo effettivo o solo ideale, costituiscono la "genesì" dello spettatore cinematografico.



## 2. *Genesi dello spettatore (uno): il turista e l'acquirente*

La prima grande radice dell'esperienza cinematografica può ben essere individuata in tutti quei momenti in cui il mondo assume l'aspetto di una scena, capace di esercitare una particolare attrazione fatta ora di meraviglia, ora di stupore, ora di spavento; e in parallelo in tutti quei momenti in cui gli uomini si atteggiavano a osservatori curiosi e attenti, pronti attraverso il loro sguardo a impadronirsi e a godere di quanto sta loro di fronte. Ciò che in definitiva abbiamo è una realtà che si fa spettacolo e degli individui che si fanno spettatori. È evidente che simili momenti sono rintracciabili in qualunque epoca e in qualunque luogo: una loro rassegna rischierebbe di coincidere con un'enciclopedia senza fine. Ci sono tuttavia dei passaggi in qualche modo decisivi: in particolare una serie di situazioni e di figure che si affacciano sulla scena della prima modernità, in cui la presenza di uno spettacolo e di uno spettatore viene esaltata e nello stesso tempo viene riportata alla vita corrente, senza bisogno di mettere in campo allestimenti e messe in scena.

Penso ad esempio alla coscienza della natura che si sviluppa in epoca romantica. Il paesaggio non è più solo ciò che il nostro occhio coglie entro il giro dell'orizzonte; è piuttosto un insieme di elementi che suscitano il nostro sentimento, sia esso di ammirazione o di paura; dunque qualcosa con cui entriamo in uno stretto rapporto di partecipazione; qualcosa che si dispiega per noi e in cui noi ci proiettiamo. Ciò fa della natura, più che un'entità già definita, uno

scenario che si schiude ai nostri occhi e insieme ci ingloba<sup>1</sup>. Ancora, penso alla vita urbana come si viene configurando a seguito della rivoluzione industriale. Benjamin ha descritto con una efficacia senza eguali alcuni scorci della metropoli del XIX secolo: i grandi boulevard parigini, prima ancora che rappresentare delle soluzioni funzionali, appaiono al cittadino che vi passeggia come delle splendide quinte; le Gallerie – i Passages- prima ancora che operare da luoghi di commercio, appaiono come un’occasione in cui mettere e mettersi in scena; la folla, prima ancora che rivelarsi una massa informe, appare come ambito in cui sia singolarmente che collettivamente si può far mostra di sé<sup>2</sup>. Infine penso all’affermarsi di una serie di figure che fanno dell’occhio il loro organo principale. L’intenditore, di cui il Morelli rievocato da Ginzburg è forse l’esempio canonico<sup>3</sup>, riconosce dal piccolo dettaglio la provenienza del quadro o della scultura, che da quel momento diventano per lui degli oggetti trasparenti. Il detective,

<sup>1</sup> E dunque l’oggetto di un’esperienza vicina a quella del *sublime*, così come la intendeva E. Burke, in *Inchiesta sul bello e il sublime* [1757], Palermo, Aesthetica 1985, e come la ripensava Schiller, dopo Kant, in F. Schiller, “Del sublime” (1801), in *Saggi estetici*, Einaudi, Torino 1961.

<sup>2</sup> W. Benjamin, *Das Passagen-Werk* [1927-1940], Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1982 (tr.it. *Parigi capitale del XIX Secolo*, Torino, Einaudi, 1986). Citiamo a titolo di esempio alcuni brani significativi: “Le strade sono le abitazioni del collettivo [...]. Per tale collettivo le splendide insegne pubblicitarie sono un ornamento pari e, forse, superiore a un dipinto a olio in un salotto borghese e le mura con “defense d’afficher” sono il suo scrittorio, le edicole la biblioteca, le cassette delle lettere i bronzi, le panchine i mobili della camera da letto e le terrazze dei caffè la veranda da cui osserva la sua vita domestica. [...] Il *passage* è il loro salotto. In esso più che altrove, la strada si dà a conoscere come l’*interieur* ammobiliato e vissuto dalle masse” (p. 553); “La fantasmagoria del *flâneur*: leggere dai volti il mestiere, l’origine e il carattere” (p. 559); “Era costume chiamare i magazzini di lusso coi nomi dei *vaudevilles* di maggiore successo della stazione. E poiché tali negozi di galanterie nei *passages* erano la parte più importante, a tratti la galleria sembrava l’imitazione di un teatro” (pp. 1025-26).

<sup>3</sup> C. Ginzburg, “Spie”, in *Miti, emblemi, spie*, Torino, Einaudi, 1986, pp. 158-209.

che trova i propri capostipiti nel Dupin di Poe o nello Sherlock Holmes di Conan Doyle individua le tracce che il criminale ha lasciato dietro e di sé, e in questo modo ricostruisce, ma si potrebbe anche dire riallestisce, la scena del delitto. L'esploratore si avvia lungo sentieri mai percorsi, attento alle tracce sparse sul suo cammino e pronto a tradurre le informazioni raccolte in mappe, descrizioni, disegni. Il giornalista assiste agli eventi, ma descrivendoli per il grande pubblico li trasforma in sorprese, avventure, epopee: se si vuole, in altrettanti episodi del dramma allestito dalla storia<sup>4</sup>. In tutte queste situazioni, pur così diverse tra loro, e che ho intenzionalmente accatastato, ciò che notiamo è la capacità della realtà di proporsi come una sorta di spettacolo e contemporaneamente la capacità dei soggetti

<sup>4</sup> Del resto, i due soggetti sociali "generati" dalla metropoli moderna sono caratterizzati da specifiche passioni del guardare: il primo, il *flâneur*, è lo "spettatore del nuovo", ovvero "del fuggitivo, del fugace, del transitorio [...] la folla è il suo dominio, la sua passione, la sua professione è di sposare la folla. Per il perpetuo ozioso, per l'osservatore appassionato è un immenso godimento eleggere come domicilio la folla, l'ondeggiante, il movimento, il fuggitivo e l'infinito [...] l'osservatore è un principe che serba dovunque il suo incognito" Cfr. C. Baudelaire, *Le peintre de la vie moderne* [1868], (tr.it. *Il pittore della vita moderna*, Venezia, Marsilio, 1994, pp. 67-69); Benjamin commenterà: "la folla è il velo attraverso il quale la città ben nota appare al *flâneur* come fantasmagoria; essa diviene ora paesaggio, ora stanza, ed entrambi compongono il magazzino". Cfr. W. Benjamin, "Parigi. La capitale del XIX secolo", in *Angelus Novus*, Torino, Einaudi, 1986, pag. 155. Il secondo soggetto sociale è il blasé simmeliano: "L'essenza dell'essere *blasé* consiste nell'attutimento della sensibilità rispetto alle differenze fra le cose, non nel senso che queste non siano percepite - come sarebbe il caso per un idiota -, ma nel senso che il significato e il valore delle differenze, e con ciò il significato e il valore delle cose stesse, sono avvertiti come irrilevanti. Al *blasé* tutto appare di un color uniforme, grigio, opaco, incapace di suscitare preferenze" (G. Simmel, *Die Grosstädte und das Geistesleben* [1903]; tr.it. *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma, Armando, 1995, p. 43). Un commento a queste due figure in D. Frisby, *Fragments of Modernity: Theories of Modernity in the Work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Cambridge, Polity Press, 1985 (tr.it. *Frammenti di modernità*, Bologna, Il Mulino 1992).

sociali di disporsi in guisa di spettatori: e tutto questo nel fluire stesso della vita. Insomma, abbiamo una spettacolarizzazione dell'esistenza e una spettatorializzazione dell'esperienza. Per trovare un universo che attrae e degli individui che si concentrano ad osservarlo, non occorre più andare a teatro.

In questo quadro, vorrei ricordare due esperienze forti, che in qualche modo si segnalano tra le più caratteristiche del XIX secolo: quella del viaggiatore in treno e quella dell'acquirente dei grandi magazzini. Wolfgang Schivelbusch ha dedicato un eccellente studio alla nascita e all'affermarsi della ferrovia<sup>5</sup>. Egli nota come l'esperienza del viaggio su strada ferrate sia marcata, nella prima metà dell'ottocento, da due tratti essenziali. Il primo è l'enorme ricchezza di sensazioni, soprattutto visive, che esso comporta. Il continuo variare del panorama, in uno spazio che si contrae violentemente e in un tempo che si accorcia fino quasi a annullarsi, fa sì che il viaggiatore riceva un numero di stimoli sensoriali assai superiore alla norma; l'occhio, anziché distendersi sul paesaggio, si trova ad inseguirlo e insieme ad esserne costantemente sorpreso. Ne può addirittura derivare una sorta di shock: le sensazioni non solo colpiscono, ma anche urtano; non solo si impongono, ma anche stravolgono. Il viaggio stanca e lascia talvolta stremati. La presenza di uno shock sensoriale ci riporta peraltro a una condizione più generale del soggetto moderno: la realtà, soprattutto quella urbana, produce una continua e esasperata sollecitazione sensoriale, che costringe a una sistematica vigilanza: "Muoversi attraverso il traffico comporta per il singolo una serie di shock e di collisioni. (...) Se i passanti di Poe gettano ancora (apparentemente) senza motivo occhiate da tutte le parti, quelli di oggi devono farlo per forza per tenere conto dei segnali

<sup>5</sup> W. Schivelbusch, *Geschichte der Eisenbahnreise*, München, Carl Hanser Verlag, 1977 (tr.it. *Storia dei viaggi in ferrovia*, Einaudi, Torino, 1988). Sul viaggio panoramico si veda in particolare p. 64 e segg.

del traffico”<sup>6</sup>. Anche il viaggiatore deve attrezzarsi: e lo fa attraverso l’elaborazione di una nuova forma di sguardo, quello che Schivelbush chiama lo sguardo panoramico. Esaminiamo meglio questo secondo elemento che entra nell’esperienza del viaggiatore, e che si pone come contropartita o rimedio dell’eccesso urtante di sensazioni visive. Lo sguardo panoramico privilegia innanzitutto la visione d’insieme. La maggior parte delle cose che si colgono dal finestrino sono estremamente fuggevoli; appaiono e scompaiono in un attimo; è dunque pressoché impossibile soffermarsi sui singoli dettagli; quello che invece si può e si deve ritenere è un’impressione complessiva del paesaggio attraversato. In secondo luogo, lo sguardo panoramico abolisce la profondità e lo spessore del mondo, a favore di una sorta di indistinta piattezza. Dal finestrino, la prospettiva cambia continuamente; inoltre, gli oggetti più vicini scivolano velocemente via; è dunque pressoché impossibile avere il senso esatto delle distanze; la conseguenza è che ci si sente in qualche modo staccati da quanto si sta vedendo; si attraversa il paesaggio, quasi vi ci si immerge, ma lo si coglie come al di fuori di sé. In terzo luogo, lo sguardo panoramico sa emanciparsi dal mondo effettivo, per rivolgersi ad un mondo immaginario: se il paesaggio al di là del finestrino in parte scompare, appunto per la fuggevolezza e per l’indistinzione che caratterizzano molte delle sue componenti, in cambio può apparire un paesaggio sostitutivo, quello che il viaggiatore immerso nella lettura durante il viaggio ricostruisce a partire dalle pagine del suo libro. Insomma, quello panoramico è uno sguardo che fa aggio sul colpo d’occhio, se non altro per disbrigarci nella complessità degli oggetti

<sup>6</sup> È da notare che Benjamin continua il suo discorso con un riferimento al cinema: “Venne il giorno in cui il film corrispose a un nuovo urgente bisogno di stimoli. Nel film la percezione a scatti si afferma come principio formale. Ciò che determina il ritmo della produzione a catena condiziona, nel film, il ritmo della ricezione”. W. Benjamin, “Di alcuni motivi in Baudelaire”, in *Angelus Novus*, cit., p. 110.

che presentano alla vista; è uno sguardo che vive un certo distacco dalle cose, pur immergendosi nel paesaggio attraversato; ed è uno sguardo che mescola visione e immaginazione.

Dunque shock visivo e nuove forme di sguardo: l'esperienza del viaggiatore si distende tra questi due poli. L'acquirente vive una situazione che, per quanto diversa, ricalca in alcuni tratti quella che abbiamo appena esaminato. Chi passa in rassegna le merci abbondantemente esposte nelle vetrine dei grandi magazzini e poi sui banconi dei diversi reparti, chi vi si avvicina, le controlla, e magari le acquista, deve infatti far fronte innanzitutto a una intensa sollecitazione sensoriale: gli oggetti in mostra, così come l'arredamento del grande magazzino, il personale addetto, gli avvisi, la pubblicità dentro e fuori dell'edificio, ecc., forniscono un continuo richiamo, destinato a provocare tanto la sua attenzione quanto il suo interesse. Parallelamente anche l'acquirente deve attivare una apprensione della realtà circostante capace di scivolare sui singoli oggetti, di capire con un'occhiata sola come stanno le cose, di catturare al volo una indicazione piuttosto che un'altra, di immergersi nel profluvio delle merci e subito dopo di sapersene ritrarre. Il suo è uno sguardo che mescola rapidità, variabilità e distrazione, anche se sa fissarsi quando occorre: uno sguardo che, come ha ben ricordato Anne Friedberg, ricorda assai da vicino quello del flâneur<sup>7</sup>. In più, l'acquirente si trova in una situazione caratterizzata anche dalla presenza di una transazione economica: egli non è lì solo per vedere, ma anche per acquistare; il suo sguardo si intreccia con una circolazione di denaro. Nell'esperienza del viaggio, che pure evidenziava altri caratteri simili all'esperienza dell'acquirente,

<sup>7</sup> Friedberg sostiene: "The modes of distracted observation of the flâneur and flâneuse became the prototype for the shopper, a social character who was not afraid of the marketplace (agoraphobia), and who became agoraphilic instead". A. Friedberg, *Window Shopping*, Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press, 1993, p. 58.

quest'ultimo tratto sembrava collocarsi più sullo sfondo. Emerge però quando passiamo dal viaggiatore ad una sua estensione diretta qual è quella rappresentata dal turista: nel turismo, ci si fa trasportare per vedere; e pagando il trasporto, si paga la possibilità di gettare uno sguardo. Anzi, nel caso del turista, il cortocircuito tra visione e denaro si fa ancora più forte che per l'acquirente: la transazione economica non riguarda più solo l'oggetto dello sguardo, e cioè i beni che si acquisiscono (anche se in un grande magazzino si percorrono i diversi reparti e ci si prepara a sborsare dei soldi, oltre che per entrare in possesso di un bene, anche per sentirsi partecipi dello spettacolo delle merci...), ma riguarda lo sguardo stesso, l'esperienza scopica in sé. Come succederà appunto nel cinema, in cui si paga per vedere, e non per diventare proprietari di qualcosa che si è visto.

Ma ritorniamo un attimo alle due esperienze del viaggiatore e dell'acquirente. Al di là delle loro differenze, ciò che entrambe mettono in gioco è dunque uno sguardo particolare: uno sguardo di grande intensità, dato che viene sottoposto a continue e forti sollecitazioni; uno sguardo mobile, libero com'è di andare avanti e indietro nello spazio e nel tempo<sup>8</sup>; uno sguardo che si apre sull'immaginazione, dal momento che si confronta con qualcosa che viene da altrove (la merce) o con qualcosa che sostituisce il mondo effettivo (il libro letto sul treno); uno sguardo direttamente connesso al desiderio (desiderio di esserci, di avere, di vivere...); ma anche uno sguardo che ha un corrispettivo economico (il costo del viaggio, l'acquisizione delle merci). Ciò pesa sul rapporto scopico implicato in

<sup>8</sup> Chi più ha sottolineato questa dimensione di mobilità sono stati rispettivamente Anne Friedberg (in *Window Shopping*, cit.), che fa riferimento esplicito, fin dal titolo, al viaggiatore e all'acquirente come modelli di partenza (e che aggiunge anche al carattere della mobilità quello della virtualità, che cercherò di mettere in luce sottolineando un'altra radice dell'esperienza cinematografica), e Jacques Aumont, che sonda invece la pratica pittorica coeva al cinema, nel suo *L'oeil interminable*, Paris, Séguier, 1989 (tr.it. *L'occhio interminabile*, Venezia, Marsilio 1991).

queste due esperienze: il mondo, si tratti del paesaggio attraversato dal treno o della vetrina e del bancone del grande magazzino, assume ancor di più i caratteri dello spettacolo; e l'osservatore si collega ancor di più a quanto vede, desiderandolo, immaginandolo, integrandolo, e infine facendosene carico da un punto di vista economico. In queste situazioni insomma si è letteralmente presi dal vedere; si vede per apprendere e per stupirsi; e si paga per far propria questa visione (o i suoi contenuti).

Il cinema, come abbiamo già qua e là accennato, proseguirà su questa linea, perfezionando uno sguardo in grado di tenere insieme, nello stesso circuito, desiderio e meraviglia, conoscenza e economia. Semmai esso aggiungerà alle diverse dimensioni, e in particolare a quella della mobilità, una più accentuata dimensione di virtualità (legata al fatto che il mondo osservato è un mondo rappresentato). In questo senso possiamo ben ratificare la suggestione che il finestrino del treno e la vetrina del negozio siano due precisi antecedenti dello schermo cinematografico. È appunto di fronte al finestrino e alla vetrina che nasce uno sguardo acceso, mobile e virtuale e che il vedere si collega a un consumo. È di fronte ad essi che un osservatore comincia a liberare il proprio occhio e insieme a legarlo ad una transazione monetaria. Lo schermo darà a questi atteggiamenti una nuova possibilità di manifestarsi, rendendoli qualcosa di ancor più diffuso e di ancor più comune.

### **3. *Genesis dello spettatore (due): il lettore visionario***

La seconda radice dell'esperienza cinematografica può essere ritrovata in quei momenti in cui un testo, e in particolare il testo verbale, dispone gli eventi di cui parla in modo che essi diventino quasi "visibili" per il lettore; lettore che si fa allora pressoché "spettatore" di quanto gli viene detto. Di nuovo, circoscriviamo subito l'area a cui fare un effettivo riferimento: quello cui sto pensando è in particolare il romanzo ottocentesco, o perlomeno quella parte del romanzo ottocentesco che tende a "mostrare" quanto narra, grazie a una scrittura che simula i procedimenti della messa in scena. Si tratta di una narrazione che può ben essere chiamata icastica, dati gli effetti che persegue: il mondo rappresentato sembra concretizzarsi in una serie di "scene"; e la lettura adotta in qualche modo i ritmi della visione. Ad essa si potrebbero affiancare altri fenomeni, paralleli e coevi. Penso ad esempio al libro illustrato, che conosce lungo il secolo una crescente fortuna, e nel quale gli avvenimenti narrati si rendono direttamente visibili in una serie di "tavole" che accompagnano il testo scritto. Il rotocalco da un lato, il fumetto dall'altro, non faranno altro che ampliare e radicalizzare questa tendenza. O penso a quei casi in cui le parole sulla pagina formano una vera e propria figura: esse non si affiancano più l'una all'altra in una successione ordinata, ma si dispongono in modo più libero, non necessariamente lineare, spesso mimetico, fino a riprodurre i contorni delle cose di cui parlano, o a ridisegnare frammenti di mondo. Dai Calligrammi di Apollinaire fino alle poesie futuriste, gli esempi di composizione grafica sono numerosi. Ma se qui insisto sulla narrazione icastica, è perché contiene almeno due

motivi di interesse. Essa infatti ci fa cogliere con grande forza il bisogno di visualità che penetra e si impone in una civiltà basata soprattutto sulla parola; e parallelamente ci fa capire che la visualità non è legata alla presenza di immagini, ma piuttosto alla forma che assume la descrizione o il racconto<sup>1</sup>. La narrazione icastica preannuncia il bisogno di vedere in un tempo in cui domina ancora l'ascoltare; e chiarisce che per vedere non occorre che l'occhio incontri delle figure, ma basta che il discorso assuma certi andamenti.

Non è certo difficile fornire esempi di narrazione icastica: dal descrittivismo fotografico di molti romanzi veristi al bozzettismo di molta narrativa popolare, le pagine in cui si “mostra” quanto si narra non mancano. Ma basterà ricordare un inizio celebre, di un libro che peraltro contiene tra le righe una densa e problematica riflessione sul vedere e sui suoi rapporti con il leggere (scelgo quest'esempio in modo un po' proditorio, proprio perché viene spesso ricordato, senza sottolinearne il valore di spia rispetto al luogo e al tempo in cui si colloca)<sup>2</sup>. “Quel ramo del lago di Como, che volge a mezzogiorno, tra due catene non interrotte di monti, tutto a seni e a golfi, a seconda dello sporgere o del rientrare di quelli, vien, quasi a un tratto, a restringersi, e a prender corso e figura di fiume, tra un promontorio a destra, e un'ampia costiera dall'altra parte; e il ponte, che ivi congiunge le due rive, par che renda ancora più sensibile all'occhio questa trasformazione, e segni il punto in cui il lago cessa, e l'Adda ricomincia, per ripigliar poi nome di lago dove le rive, allontanandosi di nuovo, lascian l'acqua distendersi e rallentarsi in nuovi golfi e nuovi

<sup>1</sup> Possiamo parlare, più in generale, di un bisogno di riempire i sensi, compreso il senso della vista; e di un bisogno che si può soddisfare anche in maniera indiretta, attraverso un gioco di sinestesie.

<sup>2</sup> Ho cercato di ricostruire l'idea di visione ne *I promessi sposi* e in parallelo le strategie di messa in scena del racconto in F. Casetti, “La pagina come schermo. La dimensione visiva nei *Promessi sposi*”, in G. Manetti (a cura di), *Leggere i Promessi sposi*, Milano, Bompiani, 1989.

seni". Il brano, come è noto, prosegue soffermandosi via via sulla costiera e sul Resegone, su Lecco e sulle stradette che intersecano la campagna, e si conclude su don Abbondio che torna "bel bello dalla passeggiata verso casa". Ora, pur avendo ad oggetto una porzione di terra lombarda, esso non colpisce tanto per la sua precisione geografica, quanto per la presenza di un elemento che filtra letteralmente il paesaggio: c'è uno sguardo che ripercorre le cose, uno sguardo che parte da lontano (e precisamente dal punto che consente di cogliere l'intero ramo del lago), per spostarsi poi su porzioni di territorio sempre più ristrette e puntuali (il ponte, la costa, il borgo le stradette), fino a inquadrare un personaggio da cui avrà avvio la storia. Il filtro è esplicito, come sottolineano termini quali "al primo vederlo", "alzando lo sguardo", "di qui la vista spazia". E la progressione è continua, dalla visione d'insieme alla ricerca del dettaglio. Insomma, è come se il tutto fosse colto da una cinepresa che si tiene in alto, plana dolcemente, e poi si tuffa su di un punto specifico (sono di nuovo proditorio: è un po' come in molti inizi hitchcockiani; in *The Lady Vanishes* passiamo dal totale di una landa imbiancata dalla neve alla figura intera di una vecchia signora che aspetta un treno; in *Psycho* vaghiamo per un attimo sopra gli edifici e di fronte ai grattacieli di Phoenix, per introdurci poi in una stanza d'albergo in cui una coppia di amanti sta rialzandosi dal letto...). Ne deriva comunque un effetto preciso: la terra lombarda di cui si parla non si presenta certo nella forma della mappa, bensì come una successione di vedute. E in parallelo chi ripercorre la descrizione si ritrova nei panni non di un geografo, ma di un osservatore. Insomma, la pagina scritta diventa una vera e propria scenografia; e il lettore (rispondendo ad un autore-regista) la scorre come se fosse uno spettatore.

All'avvio de *I promessi sposi* potremmo accostare numerosi altri esempi. Lo stesso Manzoni ce ne offrirebbe parecchi: pensiamo al brano in cui Renzo si avvicina a Milano, con la città che gli si rivela

poco a poco. Ma troveremmo pagine assai significative anche in altri autori, come Hoffmann, Poe, Sue, ecc.: pensiamo alle numerose situazioni che nei loro racconti assumono le caratteristiche di autentiche “sequenze teatrali” e che obbligano il lettore a ripercorrerle in qualche modo con i propri occhi<sup>3</sup>. Quello che tuttavia qui vorrei sottolineare è come in questo tipo di descrizione o di racconto, l’“effetto visivo” nasca da un gioco assai complesso. Vi spicca innanzitutto un’operazione di messa a fuoco: viene identificata una specifica porzione di realtà, e su di essa viene posta tutta l’attenzione, tralasciando il resto (prima naturalmente di passare ad altro). Poi c’è la creazione di una prospettiva: viene determinata la maniera in cui queste porzioni di mondo vanno presentate, e cioè la distanza, l’angolo o l’inclinazione da cui sono colte (da lontano anziché a ridosso, di faccia anziché di lato, dall’alto anziché orizzontalmente, ecc.). Parallelamente, c’è l’iscrizione di un osservatore: viene “fatta sentire” la presenza di qualcuno che guarda la porzione di mondo messa a fuoco e disposta in prospettiva; questa presenza di un “osservatore” viene ratificata tacitamente (se c’è uno sguardo che coglie le cose, ci deve essere qualcuno che guarda), o può essere fatta coincidere con la presenza di un personaggio che filtra attraverso i suoi occhi la descrizione o il racconto; in ogni caso la descrizione o il racconto vengono “ancorati” e “attribuiti”<sup>4</sup>. Sul versante in qualche

<sup>3</sup> Si veda ad esempio l’analisi che Milner riserva alla letteratura fantastica di Hoffmann, sottolineando l’importanza che in essa riveste lo sguardo, in M. Milner, *La fantasmagorie*, Paris, PUF, 1982 (tr.it. *La fantasmagoria*, Bologna, Il Mulino, 1989); o l’ampia rassegna, che spazia dalla letteratura poliziesca al romanzo d’appendice, compiuta da Abruzzese a proposito del nesso tra letteratura e immaginario collettivo, in A. Abruzzese, *La grande scimmia*, Roma, Napoleone, 1979.

<sup>4</sup> Nel brano manzoniano prima ricordato, in cui Renzo si avvicina a Milano, è interessante notare come vengano intrecciati l’osservatore rappresentato dall’autore e quello rappresentato da Renzo stesso, cui si aggiunge un riferimento allo sguardo del lettore. Per una analisi di questo intreccio, si veda F. Casetti, “La pagina come schermo”, cit.

modo opposto, c'è quello che si potrebbe chiamare l'allestimento della scena: la porzione di mondo interessata alla descrizione o al racconto viene organizzata come dovesse offrirsi agli occhi di qualcuno, e in particolare di colui che funge da osservatore; essa dunque viene predisposta come se fosse una scenografia, con alcuni elementi bene in vista e altri più defilati, alcuni in primo piano e altri sullo sfondo, alcuni afferrabili di primo acchito e altri individuabili appena dopo. Infine viene fatta scattare l'identificazione del lettore con l'osservatore: lo sguardo che ha percorso gli eventi e per il quale questi assumono la veste di una scenografia coincide con lo sguardo di chi sta seguendo sulla pagina la descrizione o la narrazione; è dunque per il lettore che la scena si dischiude; e costui può vedere quello che il testo gli rivela.

Focalizzazione, costruzione di una prospettiva, iscrizione di un osservatore, allestimento della scena e identificazione tra osservatore e destinatario: la manovra può apparire un po' complessa. La si può tuttavia riassumere dicendo che la descrizione o il racconto icastici, anziché restituirci una realtà come se si manifestasse da sola, in una forma qualsiasi, puntano a coglierla secondo una certa ottica; quest'ottica porta a evidenziare certe componenti anziché altre; ma queste componenti consentono al lettore di ricostruire e eventualmente di far propria l'ottica da cui la realtà è stata colta. In linea con quanto avviene nei processi di aspettualizzazione<sup>5</sup>, il mondo è osservato in una certa maniera; questa maniera incide su come il

<sup>5</sup> Sull'*aspettualizzazione* (insieme di modalità secondo cui l'occhio di un osservatore modula, spazio-temporalmente, i processi che coglie) si veda A.J. Greimas, J. Cortes, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979 (tr.it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher, 1986, p. 21). Un aggiornamento della questione in A.J. Greimas, *Sémiotique des passions*, Seuil, Paris, 1991 (tr.it. *Semiotica delle passioni*, Milano, Bompiani, 1997). Per ciò che riguarda il cinema, si veda F. Casetti, *Dentro lo sguardo*, Milano, Bompiani, 1986.

mondo si manifesta, dato che ne mette in luce di preferenza alcuni lati (appunto, alcuni aspetti); ma tali aspetti conducono il destinatario a riattivare la maniera in cui il mondo è stato osservato. Detto ancor più sinteticamente, la descrizione o il racconto icastici costruiscono un punto di vista su ciò di cui parlano, fanno di questo punto di vista il principio che regola la presentazione degli eventi, e lo spartiscono con il lettore. Ora è proprio questo tipo di scelta che consente alla letteratura icastica di “far vedere” ciò di cui parla; ed è questo tipo di scelta che le consente di candidarsi a possibile antecedente del cinema.

“Far vedere” le cose di cui essa parla, innanzitutto. Ciò che rende realmente “visibile” un mondo composto da parole non è la vivezza dei dettagli, o il brio dello stile: è appunto la decisione di offrirlo assieme ad un punto di vista. L’intervento di quest’ultimo permette infatti di far emergere la presenza di uno sguardo che ripercorre le cose e che nello stesso tempo le dischiude all’occhio. Uno sguardo non innocente, dal momento che seleziona, sottolinea, gerarchizza; e non innocente nella misura in cui cerca nel lettore un complice. Ma anche uno sguardo che disponendo le cose in una certa maniera, e chiedendo di prenderle nello stesso modo, esalta il fatto che la realtà può essere afferrata, e che c’è qualcuno pronto ad afferrarla. È in questo senso che abbiamo parlato di uno sguardo che ripercorre le cose e che nello stesso tempo le dischiude all’occhio: ciò che esso mette in luce è tanto la capacità quanto la predisposizione del mondo di cui si parla a farsi cogliere visivamente; diciamo, tanto il suo essere visto che il suo darsi a vedere. Ripensiamo al brano manzoniano: la grande carrellata aerea sulla terra lombarda ci dice che quei monti, quelle acque, quei villaggi, quei viottoli, sanno accogliere un’occhiata e insieme sanno provocarla; e questo li rende non dei semplici oggetti inerti, ma un paesaggio vivo per il quale provare curiosità, piacere, forse nostalgia. Insomma, è solo quando viene associato ad un punto di vista che il mondo raffigurato mostra appieno la sua disponibilità

ad essere osservato, e dunque dichiara a chiare lettere la sua “visibilità”. Senza un punto di vista (o meglio, senza i procedimenti che lo instaurano: focalizzazione, prospettiva, ecc.) questo mondo resterebbe lì, sganciato da ogni sguardo, letteralmente opaco<sup>6</sup>.

Possibile antecedente del cinema, in secondo luogo. La strada che la letteratura icastica esplora, diventa nei film una via maestra: questi ultimi fanno esattamente, e per così dire automaticamente, quello che nella pagina scritta appariva come una scelta. I gesti che la macchina da presa compie sono infatti gli stessi che abbiamo prima passato in rassegna: nel soffermarsi su una porzione di realtà, essa la mette a fuoco; inquadrandola da una certa posizione, la colloca in prospettiva; disponendola per le riprese, la mette in scena; fissandola su pellicola, la conserva assieme allo sguardo che l’ha colta; e proponendola allo spettatore, chiede a costui di farsi carico di questo sguardo. In più, la macchina da presa sembra compiere questi gesti in modo naturale: tanto che sullo schermo il mondo sembra dischiudersi e farsi afferrare per così dire spontaneamente (sembra farlo: in realtà, anche qui abbiamo l’intervento di tutta una serie di procedimenti; solo che quelli di cui abbiamo parlato sono presi in carico dallo stesso apparecchio di base, e dunque possono far sembrare una vocazione “ontologica” quella che è una determinazione tecnica...)<sup>7</sup>. Il risultato comunque è

<sup>6</sup> Ci può essere un racconto o una descrizione senza un punto di vista? Apparentemente no: ogni discorso, compreso il discorso narrativo, ha alla propria base un punto di vista. Ma si possono ben immaginare discorsi in cui il punto di vista sia insufficiente (l’accumulo di dettagli) o sia neutro (la descrizione minuziosa senza alcun principio d’ordine). In questi casi, il punto di vista non viene iscritto nel discorso, e il mondo raffigurato non si dà ad alcun sguardo. Cfr. P. Pugliatti, *Lo sguardo nel racconto: teorie e prassi del punto di vista*, Bologna, Zanichelli 1985.

<sup>7</sup> La critica alla rappresentazione cinematografica come rappresentazione non-naturale viene elaborata soprattutto negli anni ’60, sulla rivista *Cinetique*. Si veda in particolare G. Leblanc, “Direction”, *Cinetique*, 5, 1969, e la sua idea del cinema come intrinsecamente ideologico, perché occulta il lavoro della macchina filmica sui materiali della realtà.

che il mondo sullo schermo risulta in ogni momento nel mirino di un occhio; la sua visibilità è costantemente affermata, al punto da apparire un fatto scontato. Insomma, in un film abbiamo sempre un punto di vista che emerge; e la realtà è sempre aperta allo sguardo. In questo senso possiamo ben pensare al cinema come erede diretto della letteratura icastica.

Rimangono alcuni problemi. Il più evidente è che lo sguardo del cinema non si sovrappone del tutto a quello della letteratura: il primo è uno sguardo in senso proprio, mentre il secondo lo è in senso figurato. Per rispondere a questa obiezione, riprendiamo alcune osservazioni avanzate da S.M. Ejzenštejn e che costituiscono uno dei momenti più alti della riflessione sui rapporti tra il cinema e la letteratura, e più in generale tra il cinema e le altre arti<sup>8</sup>. Come è noto, Ejzenštejn in *Teoria generale del montaggio* propone di distinguere tra “rappresentazione” e “immagine”. La “rappresentazione” (visiva, verbale, musicale, ecc.) è una riproduzione del mondo che punta semplicemente a restituircene i profili o i contorni: è un ricalco, magari virtuosistico, della realtà. L’“immagine” (anch’essa visiva, verbale, musicale, ecc.) ha invece un’ambizione in più: oltre ai contorni o ai profili del mondo, vuole restituircene l’apprensione, e cioè il movimento attraverso cui questo mondo è colto, diventa una realtà “per noi”, e diventando “per noi” rivela fino in fondo la sua

<sup>8</sup> Basterà ricordare le sue letture di Dumas, Zola, Dostoevskij o Gogol’ in vista di possibili messe in scena, o ancora i suoi riesami di Balzac, Puskin, Whitman, Ignazio di Loyola nell’ottica dei processi espressivi attivati dal cinema: per il primo aspetto, si vedano in particolare S.M. Ejzenštejn, *Stili di regia*, Venezia, Marsilio, 1993 (il volume raccoglie materiali didattici elaborati da Ejzenštejn tra il 1933 e il 1934), mentre per il secondo aspetto si vedano S. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio, 1985 (il volume raccoglie uno scritto in parte inedito databile 1937) e S.M. Ejzenštejn, *La natura non indifferente*, Venezia, Marsilio, 1981 (volume steso tra il 1945 e il 1947).

composizione e il suo funzionamento<sup>9</sup>. Dunque, mentre la “rappresentazione” rimane alla superficie delle cose, l’“immagine” le apre alla nostra conoscenza. Ora l’apprensione del mondo non è solo un’apprensione ottica: certamente essa parte da uno sguardo concreto, da una occhiata effettiva; tuttavia si sviluppa anche attraverso un processo mentale più articolato, che associa alle percezioni raccolte grazie ai sensi (a tutti i sensi) un’elaborazione intellettuale di tipo ora intuitivo, ora astrattivo, ecc. L’apprensione è anche un sentire e un capire. Ciò significa che l’“immagine” fa appello non solo alla facoltà della vista (che pure costituisce per essa un riscontro essenziale), ma a tutte le facoltà conoscitive (prima tra tutte, come diremo, l’immaginazione); in questo senso essa implica un vedere tanto in senso stretto quanto in senso ampio (ad esempio, un vedere nel senso del figurare o del prefigurare). Aggiungiamo due elementi. Il primo è che l’“immagine”, se vuole mettere in luce l’apprensione del mondo, deve smontarlo, rimontarlo, manipolarlo; deve appunto riproporre il percorso che lo porta a dischiudersi e insieme ad essere afferrato; e non può farlo che grazie a dei procedimenti formali che simulano l’atto di conoscenza. Ciò significa che nell’“immagine” la realtà non appare mai come un “dato”, ma sempre come un “costrutto”; è qualcosa che nasce da un continuo

<sup>9</sup> Va sottolineato il fatto che l’iscrizione dell’apprensione dell’oggetto nella sua “immagine” non comporta il trionfo della soggettività; al contrario, l’“immagine” deve rivelare, oltre all’atteggiamento con cui l’oggetto viene accostato, anche la natura di quest’ultimo, natura che può esplicitarsi proprio perché l’oggetto è colto da qualcuno; in questo senso soggettività e oggettività si intrecciano, ed anzi, nelle opere veramente riuscite, coincidono. Per una intelligenza complessiva della lezione ejzenstejniana, si vedano perlomeno le varie introduzioni all’opera completa che Pietro Montani sta editando presso Marsilio; oltre agli scritti dello stesso Montani, che ha saputo non solo interpretare il pensiero di Ejzenštejn, ma anche richiamarlo alla luce di nuove questioni, come in P. Montani, *L’immaginazione narrativa*, Milano, Guerini e Associati, 1999. Per il concetto di “immagine” si veda anche F. Casetti, “L’immagine del montaggio”, introduzione a *Teoria generale del montaggio*, cit.

lavoro di ricomposizione. In secondo luogo ogni arte può ambire a produrre delle “immagini”: basta che applichi i procedimenti formali che consentono di iscrivere nel mondo raffigurato la sua apprensione; basta che lavori ad una costante ricomposizione della realtà. Qualunque sia la materia dell’espressione usata (parole, suoni, figure), i risultati potranno essere simili: un’“immagine” letteraria potrà restituirci le cose nella loro visibilità quanto un’“immagine” audiovisiva e viceversa. È sulla base di questa serie di assunti (che si perfezionano nel tempo, fino al disegno espresso nelle sue opere della maturità) che Ejzenstejn può accostare il cinema alla letteratura: può leggere Dickens e trovarvi Griffith; ma anche osservare El Greco e vedervi i propri film, passeggiare nel Partenone e ritrovarsi al cinema...<sup>10</sup>.

Questo breve detour attraverso Ejzenstejn ci aiuta non solo a risolvere il problema che prima abbiamo incontrato, ma anche a cogliere meglio il complesso dei fatti che stiamo esplorando. Innanzitutto, la letteratura icastica può ben essere presa come un tentativo di costruire un’“immagine” della realtà: iscrivendo in quanto racconta un punto di vista che mette in luce sia l’esser guardate che il farsi guardare delle cose, ne evidenzia il processo di apprensione; abbiamo un mondo e il suo offrirsi ad un occhio; abbiamo un mondo e il suo darsi a comprendere. In secondo luogo, la letteratura icastica non è certo da sola nel fare questo: qualunque opera d’arte costruisce “immagini” ogniqualvolta mette in atto i procedimenti formali che smontando e rimontando la realtà, con il rischio spesso di renderla quasi irriconoscibile, ci restituiscono il gesto della sua apprensione. Nelle arti del XIX e del XX secolo questo avviene con particolare frequenza: pensiamo a come la pittura, il teatro, la musica, ecc., oltre

<sup>10</sup> Su Dickens si veda S.M. Ejzenštejn, “Dickens, Griffith e noi”, in *La forma cinematografica*, Torino, Einaudi, 1964, pp. 204-266; il saggio “El Greco i kino” (iniziato nel 1937) è in versione parziale in *La natura non indifferente*, cit. pp. 115-128; L’analisi dell’impianto del Partenone è in *Teoria generale del montaggio*, cit., pp. 78-102.

che la letteratura, cerchino di rendere conto degli atteggiamenti con cui ci si accosta al reale più ancora che di rendere conto del reale stesso; quello che importa non è tanto restituire i contorni delle cose, quanto il processo che ha portato a farle proprie. Scelte pur assai diverse tra di loro come il fatto di filtrare la percezione degli eventi attraverso gli occhi di un personaggio, la messa in luce delle sensazioni che il mondo ci può dare, l'indagine sulla struttura profonda della realtà, il gusto per l'autoriflessività, fino al diventar soggetti degli oggetti e viceversa, rispondono tutte alla medesima logica. La letteratura icastica, con il suo lavoro esplicito su di un punto di vista che "pungola" il lettore, è dunque un episodio di una storia più ampia, e in particolare di una storia che caratterizza a fondo il modernismo artistico. Infine anche il cinema costruisce "immagini": lo fa avendone tutti mezzi (anche se non sempre i film sanno operare in maniera consapevole e matura: tanto che in alcuni di essi gli oggetti raffigurati non danno l'idea della loro apprensione, e quindi rimangono per così dire "opachi"); e lo fa con un grande senso di naturalezza (anche se la naturalezza nasconde in realtà delle determinazioni tecniche: è l'apparecchiatura di base che opera comunque delle scelte). In questo quadro, il fatto che la visibilità del mondo sullo schermo sia letterale, mentre su una pagina di romanzo è solo metaforica, è un elemento importante, ma non certo decisivo. Abbiamo già detto come l'apprensione iscritta nell'"immagine" sia un processo complesso, che mescola sensazioni ricavate dai sensi ed elaborazioni mentali. Ciò significa che nell'"immagine" il vedere va inteso in senso ampio, sia come uso dell'occhio fisico, per scandagliare la superficie del mondo, sia come uso dell'occhio della mente, per figurarsi e rfigurarsi la realtà. Anzi, nell'"immagine" il vedere travalica sempre i propri apparenti confini: se è vero che in essa è in gioco un atto di conoscenza, il vedere si deve spingere costantemente oltre i dati sensibili, fino ad aprirsi a tutto quanto nutre questa conoscenza. In particolare, deve aprirsi ad una vera e propria

immaginazione, intesa non solo come la capacità di concepire, escogitare o supporre, ma più precisamente come la capacità di mettere insieme concetti ed enti, o ancor meglio come la capacità di operare “un’intermediazione tra qualcosa che è dato e qualcosa che ha senso”<sup>11</sup>. Aprirsi all’immaginazione; e insieme, non solo per assonanza, all’immaginario<sup>12</sup>. Dunque il campo di esercizio dello sguardo impigliato nell’“immagine” è assai largo: e nondimeno è in qualche modo unico, dato che fa comunque riferimento ai processi cognitivi. (Oltre che in perfetta sintonia con la modernità, che non a caso dà all’immaginazione uno spettro d’azione più ampio, affiancando alla mera immaginazione mimetica un’immaginazione che Milner chiama creativa e fantastica, e che sempre non a caso lavora alla messa a punto di un immaginario di massa come fonte parallela all’esperienza diretta, visiva, delle cose)<sup>13</sup>.

Insomma, immagine, apprensione, visibilità, visione, immaginazione: è attorno a questi termini che si gioca la partita; è attorno ad essi che la letteratura icastica e il cinema possono apparire legati tra loro (e aperti all’espressività moderna). È l’iscrizione dell’apprensione del reale nella sua raffigurazione, la conseguente “visibilità” delle cose, e infine la comune appartenenza del vedere e dell’immaginare ai processi conoscitivi, che rendono per davvero parenti il lettore visionario e lo spettatore cinematografico. È questa

<sup>11</sup> P. Montani, *L’immaginazione narrativa*, cit.

<sup>12</sup> Per l’immaginazione a partire da Ejzenštejn, cfr. P. Montani, *L’immaginazione narrativa*, cit. Quanto all’immaginario, non si tratta di un termine direttamente ejzenstenjano: lo prendo qui soprattutto nel senso sviluppato da Edgar Morin, che però a me pare perfettamente compatibile con il quadro ejzenstenjano, visto appunto che mette in gioco il processo di conoscenza del reale. Cfr. E. Morin, *Le cinéma ou l’homme imaginaire*, Minuit, Paris 1956 (tr.it. *Il cinema o l’uomo immaginario*, Milano, Feltrinelli 1982).

<sup>13</sup> Per i diversi tipi di immaginazione che si confrontano nella modernità, si vedano le penetranti osservazioni di M. Milner, *La fantasmagoria*, cit. Per la costituzione di un immaginario di massa, si veda A. Abruzzese, *La grande scimmia*, cit.

struttura complessa, e non delle generiche somiglianze, che consentono di cogliere nelle due esperienze l'intervento degli stessi percorsi, dello stesso fare e saper fare, insomma della stessa trama. Leggere una pagina, assistere a uno spettacolo filmico: ora vi possiamo veramente vedere due facce della medesima medaglia, o due tappe di un solo cammino.



#### 4. *Genesis dello spettatore (tre): il prigioniero della caverna*

Proviamo a fare non uno, ma dieci passi indietro rispetto all'invenzione del cinema (anche se sono passi che ci riporteranno presto assai più vicini a noi); e prendiamo come antecedente dell'esperienza legata alla visione di un film qualcosa che rimonta a almeno ventitré secoli prima. Una situazione solo immaginata, e nondimeno descritta con una precisione quasi maniacale. Qualcosa che con il cinema non c'entra, anche se gli studiosi di cinema vi hanno spesso fatto riferimento. Si tratta dell'allegoria della caverna che Platone presenta nel VII libro della *Repubblica*.

“Devi immaginare una dimora sotterranea, una lunga caverna, il cui sbocco si apre alla luce per tutta l'ampiezza. Nel fondo di questa caverna, immagina degli uomini che stanno dentro fin da bambini, hanno catene alle gambe e al collo, non possono muoversi né cambiare posto, sono costretti a guardare solo davanti a sé, perché le catene impediscono loro di girare la testa. Alle loro spalle, là in alto e lontano, splende la luce di un gran fuoco. Tra il fuoco e gli incatenati c'è una strada, rialzata: lungo questa immagina un muretto costruito un po' come i paraventi che i burattinai pongono tra sé e gli spettatori, e al di sopra dei quali fanno spuntare i loro pupazzi. (...) Ora immagina, lungo questo muretto, una processione di uomini che portano oggetti di ogni sorta; ed ecco spuntar fuori, al di sopra del muro, statuette di uomini, figurine di animali, modellini di pietra e di legno, tutti lavorati in mille modi. (...) In simili condizioni (i prigionieri) non possono vedere altro che delle ombre, quelle proiettate dal fuoco sulla parete della caverna che sta di fronte a loro. (...) E supponi che possano parlare tra di loro: saranno convinti di

parlare di cose reali, di chiamarle con il loro nome, mentre non si riferiscono ad altro che a ciò che vedono, a delle ombre (...) E immagina che il fondo della prigione rimandi un'eco, e che uno dei passanti in processione stia parlando: i nostri prigionieri sentono, ma crederanno che a parlare sia quell'ombra che sta passando per la parete. (...) E senza alcun dubbio, trovandosi in quelle condizioni, crederanno che la realtà consista in quel mondo di ombre"<sup>1</sup>.

Le somiglianze con il cinema sono veramente sorprendenti: in Platone abbiamo una caverna al buio (la sala cinematografica); dei prigionieri immobilizzati al loro posto (gli spettatori sulle loro sedie, non certo incatenati, ma comunque dotati di una mobilità assai ridotta); un gran fuoco alle spalle dei prigionieri che illumina la parete sul fondo della caverna (il proiettore con il suo raggio di luce); una serie di sagome che passano davanti al fuoco restando alle spalle dei prigionieri (la pellicola); delle ombre proiettate sulla parete di sfondo, create dalle sagome che passano davanti al fuoco (l'immagine schermica); e infine il prendere queste ombre per realtà da parte dei prigionieri (l'illusione filmica). In un'allegoria chiamata a dar l'idea del rapporto degli uomini con la realtà, Platone sembra descrivere alla perfezione l'esperienza cinematografica.

Ho detto come il passo platonico sia stato ripreso da parecchi teorici del cinema<sup>2</sup>. In particolare Jean-Louis Baudry ha sviluppato una serie di osservazioni assai produttive<sup>3</sup>. Innanzitutto ciò che viene messo in gioco sia nel brano platonico che nel cinema, è l'esistenza di

<sup>1</sup> Platone, *Repubblica*, Traduzione di Mario Vitali, Milano, Feltrinelli, 1995, vol. II, pp. 605-607.

<sup>2</sup> Si vedano ad esempio M. Lapierre, *Le cent visage du cinéma*, Paris, Grasset, 1948; A. Ayfre, *Le cinéma et sa vérité*, Paris, Editions du Cerf, 1968 e *Cinéma et mystère*, Paris, Editions du cerf, 1969 (tr.it. *Verità e mistero del cinema*, Paoline, Roma 1971) ma anche F. Fornari, *La riscoperta dell'anima*, Bari, Laterza, 1984.

<sup>3</sup> J.L. Baudry, "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", in *Communications*, 23, 1975, pp. 56-72.

un dispositivo, di un apparato: abbiamo a che fare con delle vere e proprie “macchine”, costituite rispettivamente dal complesso fuochi/corpi/ombre/caverna, e dal complesso proiettore/pellicola/schermo/sala. Entrambi i dispositivi sono dotati di una relativa complessità: richiedono l'intervento di una tecnologia comunque sofisticata (anche in Platone: davanti ai fuochi non passano oggetti, ma simulacri; i prigionieri non sono solo immobili, ma ben legati...), così come richiedono un'organizzazione ben oliata (che riduca i rischi di smagliature, come quella che si realizza con la fuga dalla caverna di uno dei prigionieri). Ci si può allora legittimamente chiedere quale necessità li animi, o a quale bisogno facciano fronte. Baudry risponde: entrambi i dispositivi sono espressione di un desiderio profondo, il desiderio di impressione di realtà.

Effettivamente sia sulla parete della caverna che sullo schermo non c'è la realtà, bensì un gioco d'ombre: un gioco d'ombre che però si fa prendere per la realtà. Questo scambio è favorito dal fatto che quanto viene offerto alla vista ha tutte le apparenze di un oggetto o di un evento effettivi. Ma l'equivoco, se di equivoco si può parlare, trova le sue radici anche in alcune delle condizioni create dal dispositivo, come l'esclusività dell'attenzione rivolta verso la parete e lo schermo, o l'immobilità del prigioniero e dello spettatore, che impediscono ogni verifica o ogni comparazione: appunto, ogni “prova di realtà”. Il risultato è in ogni caso quello di far prendere una raffigurazione del mondo per il mondo stesso; meglio ancora, di far prendere una rappresentazione per una vera e propria percezione. Si crede di vedere ciò che è lì solo in effigie: al punto che lo sguardo rischia di sfiorare l'allucinazione.

Baudry nota che questo avviene anche nel sogno: anche nel sogno dei pensieri diventano immagini che presentandosi alla coscienza assumono la valenza di autentiche percezioni; anche nel sogno vedere una figura può essere scambiato per vedere la realtà (anzi, spesso un qualcosa di più-che-reale). Tuttavia il riferimento al sogno, e cioè ad

un campo di pulsioni, ci conferma anche che dietro all'intero meccanismo c'è la presenza di un vero e proprio desiderio: l'impressione di realtà non è mai subita, ma cercata. Del resto i prigionieri di Platone rifiutano di uscire all'aperto e di accettare la verità che l'unico fuggitivo cerca loro di imporre; così come gli spettatori cinematografici ritornano in sala per un nuovo film, nonostante abbiano il mondo vero a disposizione; nella caverna e nel cinema si intende restare<sup>4</sup>. Dunque desiderio. Desiderio di illusione: si vuole credere in quanto si vede, o almeno sospendere la propria incredulità di fronte a quella che è una messa in scena<sup>5</sup>. Desiderio di indistinzione: si cerca di prendere qualcosa per qualcosa d'altro (appunto, una rappresentazione per una percezione; ma anche un interno per un esterno, una stasi per un moto, ecc.). Desiderio di regressione: si vuole ritornare ad uno stadio psichico antecedente, "ad una forma di relazione con la realtà che si potrebbe chiamare avviluppante, e nella quale i limiti del proprio corpo e dell'esterno non sono del tutto precisati"<sup>6</sup>. Desiderio di inconscio: i due dispositivi rimandano al dispositivo psichico stesso; ed operando, parlano a un soggetto che forse continua a ignorare il luogo in cui è.

Il piccolo detour, questa volta attraverso Baudry, ci consente di capire meglio che cosa unisce, ben più che alcune analogie di superficie, due esperienze all'apparenza estranee come quella dei prigionieri della caverna e quella dello spettatore cinematografico.

<sup>4</sup> Baudry focalizza soprattutto la sua attenzione sulla "immobilizzazione forzata", e non mi pare che invece sottolinei questo dato – evidente nel racconto platonico, in cui il prigioniero liberato è recalcitrante ad uscire dalla caverna – e che a mio avviso rende l'analogia caverna/cinema ancor più pregnante.

<sup>5</sup> Il desiderio di illusione, solo sfiorato da Baudry, ci riporta al bel volume di O. Mannoni, *Clefs pour l'imaginaire*, Paris, Seuil, 1969 (tr.it. *La funzione dell'immaginario*, Bari, Laterza, 1972).

<sup>6</sup> J.L. Baudry, "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", cit., p. 69.

Tanto l'allegoria platonica che la fruizione di un film in sala mettono in gioco un dispositivo nel quale si insinua un desiderio di impressione di realtà: un dispositivo, e cioè una macchina complessa, dotata di una realtà concreta e insieme capace di incidere sui rapporti tra un soggetto vedente e l'oggetto della sua visione; e un desiderio di impressione di realtà, e cioè la voglia di scambiare una raffigurazione per il raffigurato, di prendere una rappresentazione per una percezione effettiva, con tutto quello che ne consegue. Ma Baudry, pur collocando la sua analisi al di fuori di ogni preoccupazione storiografica, ci permette anche di riavvicinarci a quella zona calda che costituisce il più immediato terreno di coltura dell'esperienza spettatoriale. Mi riferisco a quella serie di dispositivi, la cui nascita o la cui affermazione si colloca tra il XVII e il XIX secolo, che cercano egualmente di rispondere al bisogno espresso dall'allegoria platonica; dispositivi a cui il cinema guarderà concretamente e da cui trarrà alcune specifiche suggestioni. Penso alla camera oscura, il cui successo non più come ausilio alla pittura ma come macchina per lo spettacolo, è a partire dalla metà del '600 del tutto sorprendente. Il gesuita Atanasio Kircher da un lato, e il matematico Johann Christoph Sturm dall'altro ne sono i propagatori. O penso alla lanterna magica, preceduta dalla lanterna viva, che ottiene il medesimo effetto della camera oscura attraverso un tragitto per così dire inverso, e cioè proiettando su una parete un'immagine precedentemente predisposta, anziché raccoglierla dall'esterno. Il suo sfruttamento ai fini spettacolari è ancor più ampio, grazie anche ai "savoyards" che per tutto il Settecento e oltre attraversano l'Europa con il loro apparecchio sulle spalle, offrendo in ogni luogo la visione delle loro lastre; ad essi succedono dei "lanternisti" specializzati, che arrivano a comporre dei programmi assai raffinati, con un buon assortimento di "vedute" e di brevi racconti, e con numerosi effetti compreso l'abbozzo di immagini in movimento. Ma penso anche ai grandi allestimenti spettacolari come la Fantasmagoria, il Panorama, il

Diorama, ecc., che non di rado usano e combinano tra di loro i dispositivi precedenti. La Fantasmagoria, inaugurata a Parigi nel 1798 da Etienne Gaspard Robert detto Robertson, si avvaleva di una serie di lanterne magiche sia fisse che mobili, che consentivano alle figure proiettate di spostarsi, ingrandirsi, sovrapporsi; la séance prevedeva una serie di scene ispirate ora alla storia e ora alla fantasia, e comprendeva ad esempio Robespierre che esce dalla tomba, i preparativi del sabba, una danza delle streghe, ma anche la nascita dell'amor campestre, Petrarca e Laura alla fontana di Valchiusa, il paradiso di Maometto, ecc. Il Panorama, inventato dall'irlandese Robert Barker sul finire del Settecento e diffuso in Europa fino alla fine del secolo successivo, consiste invece in un dipinto circolare molto accurato nei dettagli e nelle prospettive, raffigurante per lo più un paesaggio (sia il Panorama inaugurato a Londra nel 1792 che quello inaugurato a Parigi nel 1799 presentano una vista della città); lo spettatore è posto al centro della sala, in modo che il suo orizzonte visivo sia interamente occupato dalla rappresentazione. Infine il Diorama, inventato da Daguerre nel 1822 a Parigi e immediatamente riproposto in moltissime città europee, presenta più vedute, realizzate disponendo degli oggetti reali di fronte a un fondale dipinto sui due lati, visibili entrambi quando si passa da un'illuminazione diretta a una per trasparenza; lo spettatore è collocato su di una piattaforma mobile, che ruotando passa da una veduta all'altra. Un richiamo finale merita anche il teatro, che nel corso dell'Ottocento accumula una massa impressionante di invenzioni scenografiche, volte ad accentuare gli effetti di movimento, il realismo dell'ambientazione, il senso di naturalezza (anzi, a spettacolarizzare questa naturalezza), oltre che a introdurre trucchi sorprendenti e curiosi.

La storia di questi dispositivi spettacolari è al centro oggi di parecchie ricerche: tra gli studiosi più impegnati, ci sono ad esempio Gianpiero Brunetta, Laurent Mannoni, Antonio Costa, Anne

Friedberg, ecc.<sup>7</sup>. Non cercherò dunque di ripercorrerla in modo dettagliato. Quello che mi preme sottolineare sono invece due aspetti, tra di loro strettamente collegati. Innanzitutto questa serie di “invenzioni” vanno rilette non solo come delle mere applicazioni tecnologiche che preparano un’“invenzione” finale costituita dal cinema: esse si presentano anche come altrettanti tentativi di soddisfare quel bisogno di illusione di cui ci parla l’allegoria della caverna; bisogno che troverà nell’esperienza dello spettatore cinematografico un’altra delle sue manifestazioni. Macchine platoniche, se si vuole, e in una tale ottica, più che in qualsiasi altra, sulla stessa linea del dispositivo filmico<sup>8</sup>. Del resto, se le abbiamo introdotte a partire da Platone e dalla rilettura compiuta da Baudry, è proprio per questo. In secondo luogo non è probabilmente un caso che il desiderio di impressione realtà incontri tante risposte tra il XVII e il XVIII secolo: in quest’arco di tempo c’è effettivamente un addensarsi di soluzioni che colpiscono per la loro continuità e il loro successo. Oltre ai dispositivi che qui abbiamo ricordato, basta

<sup>7</sup> In particolare nei volumi: A. Costa (a cura di), *La meccanica del visibile*, Firenze, La Casa Usher, 1983; L. Mannoni, *La grand art de la lumière et de l’ombre. Archeologie du cinéma*, Paris, Nathan, 1994; G.P. Brunetta, *Il viaggio dell’icononauta*, Marsilio, Venezia, 1998. Per una sintesi delle scoperte tecnologiche che hanno portato alla nascita del cinema, in un quadro interpretativo assai personale, si veda G. Grignaffini, *Signori e signori, il cinematografo!*, Venezia, Marsilio, 1995.

<sup>8</sup> In questo quadro, andrebbe certo approfondita una tendenza particolare all’interno del pre-cinema: quella che mette in primo piano, in vista della costruzione di un’illusione di realtà, una serie di scelte come la concentrazione dell’esperienza (non solo vivacità dello stimolo, ma abolizione dell’ambiente, o meglio, lo spettacolo che diventa ambiente); la centralità del soggetto (esclusività del suo rapporto con lo spettacolo); la messa in sordina del dispositivo, che si mostra nei suoi effetti, non nel suo funzionamento (si gode dell’illusione, non della macchina che la produce: opera tacitamente, e di essa si gode secondariamente). Tutto questo porta verso i processi di simulazione e avvicina in maniera più radicale queste “macchine” all’illusione di realtà del cinema.

pensare, in ordine volutamente sparso, alla ricerca di un'illusione di movimento nella scultura barocca, di un'illusione di profondità nel trompe-l'oeil, di un'illusione di vita negli automi, di un'illusione di presenza nella fotografia, di un'illusione di istantaneità nella pittura espressionista, ecc. L'elenco, lo ripeto, è volutamente incompleto e disordinato: segnala solo che gli episodi significativi non mancano. Alla loro affermazione indubbiamente contribuiscono alcuni elementi presenti nel contesto culturale dell'epoca, come il gusto per i gabinetti scientifici (di cui le meraviglie dell'ottica sono una parte importante) o la crescente diffusione dell'intrattenimento di massa. Ma là di là di tali fattori, resta il fatto che il bisogno di illusione, di questa illusione, è qualcosa che marca, e in modo deciso, la modernità: ciò accade forse a causa del gusto per la rappresentazione diffusa; forse per la necessità di tenere in continua tensione l'occhio; o forse perché la realtà sta andando incontro ad una sorta di eclisse, e assieme a tutto ciò che è solido, come nota Berman sulla scorta di Marx, si dissolve nell'aria<sup>9</sup>. Il cinema, a questa tendenza, porrà una sorta di suggello.

<sup>9</sup> M. Berman, *All that is Solid melts into Air. The Experience of Modernity*, New York, Simon & Schuster, 1982 (tr.it. *L'esperienza della modernità*, Bologna, Il Mulino, 1985).

## 5. *Verso il cinema*

Caverne male illuminate, grandi magazzini, interni accuratamente dipinti, ambienti descritti in modo puntuale, teatri ricchi di sorprese, vagoni ferroviari, piazze con spettacoli di lanterne magiche, brani di romanzi, immagini che vanno e che vengono: nelle pagine precedenti abbiamo vagato attraverso molti luoghi, seguendo un filo che a tratti potrà esser sembrato forse un po' labile. Ma se abbiamo preso in esame, sia pure in maniera sintetica, questa serie di situazioni, è stato per avere più chiari sia il terreno sul quale il cinema affonda le proprie radici, sia il modo in cui esso utilizza un patrimonio di esperienze precedenti.

Il terreno è quello di una serie di processi cui dà avvio o perlomeno consolidamento la prima modernità<sup>1</sup>. Ripassiamoli rapidamente. Innanzitutto (come ci illustra particolarmente bene una figura quale quella del viaggiatore o quella dell'acquirente), abbiamo la messa a punto di uno sguardo sulla realtà caratterizzato da una grande intensità e da una inedita mobilità; e in parallelo l'intervento di una dimensione economica che fa del vedere stesso una merce. Poi abbiamo (come ci testimonia bene il lettore visionario) la presenza di testi che puntano a mostrare quanto dicono; e in parallelo la capacità dei mondi rappresentati, fatti di parole, di chiamare in causa sia la visione che l'immaginazione. Infine (come sanno bene i frequentatori di Panorami, Diorami, lanterne magiche, ecc.) abbiamo l'esistenza di

<sup>1</sup> Su di una possibile articolazione della modernità in tre fasi (la prima, dall'inizio del XVI secolo alla fine del XVIII; la seconda, nell'ultimo decennio del XVIII secolo; la terza, durante il XX secolo), si veda Berman, *L'esperienza della modernità*, cit., pp. 26-27.

dispositivi spettacolari, che regolano il rapporto scopico non solo in termini materiali, ma anche psichici; e in parallelo la congiunzione di vedere e credere di fronte a una realtà simulata ma con tutti i caratteri di quella effettiva. Alcuni di questi processi sono un po' come dei fiumi carsici: appaiono e scompaiono nel corso della storia. La visibilità del mondo, cara alla letteratura icalistica, emerge ogniqualvolta una narrazione o una descrizione mettono in campo uno sguardo che ripercorre gli oggetti e gli eventi. L'effetto di realtà, caro alle macchine come il Panorama o il Diorama, emerge ogniqualvolta si realizzano le condizioni perché una rappresentazione sia presa per percezione. Tuttavia sulla scena della modernità sette-ottocentesca questi processi sembrano acquisire una rilevanza, e insieme agire con una sintonia, che mai si erano viste prima: è in questo arco storico che essi assurgono al ruolo di veri e propri protagonisti del panorama sociale e culturale<sup>2</sup>. Del resto questi processi investono direttamente le nuove condizioni di vita connesse alla rivoluzione industriale, le nuove forme di testualità promosse dalla nascente industria culturale e le nuove applicazioni tecnologiche dovute a un sempre maggiore utilizzo dei ritrovati e delle scoperte scientifiche. Da questo punto di vista, essi intervengono a fondo nelle esperienze di cui abbiamo parlato, ma si ritrovano anche altrove, in situazioni parallele, come l'affollarsi degli individui nelle strade della città, l'organizzazione del

<sup>2</sup> Quando si sonda il pre-cinema, si tende spesso (e la vecchia storiografia lo faceva facilmente) a seguire il filo delle suggestioni, e a porre sul terreno episodi a tutto campo, come le caverne di Altamira, l'uomo di fronte al fuoco, ecc. Insistendo su alcune situazioni che emergono o si consolidano nel XIX secolo, ho voluto precisare e insieme circoscrivere la "genesì" dello spettatore cinematografico, sia da un punto di vista cronologico che da un punto di vista teorico: lo spettatore rappresenta infatti una figura che va interpretata secondo un certo taglio, che arrivi a metterne in luce alcuni profili sintomatici; così come rappresenta (anche e soprattutto) una figura storica precisa, sul cui profilo hanno pesato le circostanze in cui si è formata.

lavoro nella fabbrica, le nuove forme di divertimento popolare, ecc. L'intensità e la mobilità dello sguardo, lo scatenamento dell'immaginazione, l'intervento del denaro, ecc., se marcano con particolare evidenza l'esperienza del viaggiatore, dell'acquirente, del lettore visionario o del frequentatore di Panorami e Diorami, sono in realtà patrimonio diffuso di questa fase storica.

Il cinema intercetta questi processi, se ne appropria, e li combina in una struttura nuova. Come una spugna, li assorbe dal contesto in cui opera; ma anche, come un reagente, li trasforma in un composto che prima non c'era. In questo senso essi costituiscono dei "mattoni" essenziali dell'esperienza cinematografica, nei tre aspetti del termine che abbiamo in partenza ricordato: sono elementi che sia per la loro provenienza, sia per le loro nuove funzioni, contribuiscono a definire il quadro in cui lo spettatore si muove (esperienza come situazione con cui si entra in rapporto); delineano alcune delle conoscenze e delle competenze che lo spettatore è chiamato ad attivare (esperienza come sapere e saper fare); e prefigurano alcune delle modalità grazie a cui lo spettatore rielabora e si impadronisce di quanto ha visto (esperienza come vissuto). Insomma, forniscono un solido materiale, su cui si potrà ben contare.

Dunque il cinema intercetta questi processi, se ne appropria, e li combina in una struttura nuova. È per questo che possiamo ben dire che in una sala cinematografica si sta dietro a una realtà fuggente esattamente come su un treno; o che si fa commercio di sensazioni esattamente come in un grande magazzino; o che si sovrappongono parole, immagini e immaginazioni esattamente come in una descrizione letteraria particolarmente vivace; o che ci si trova davanti a degli effetti speciali che riproducono eventi naturali e ad una messa in scena che si confonde con la realtà esattamente come in un Panorama. E ancora, che si vive qualcosa assieme agli altri esattamente come nel cuore della folla; o che si attivano reazioni all'unisono esattamente come in una fabbrica; o che ci si confronta

con delle situazioni estreme esattamente come su di una giostra di un parco di divertimenti; o che ci si abbandona al fluire del tempo esattamente come su una spiaggia per il week-end. Esattamente, ma anche diversamente. Il cinema infatti appropriandosi di questi processi dà loro anche un segno nuovo. Se non altro perché li combina tra di loro: nell'esperienza cinematografica elementi prima talvolta separati (come ad esempio il gusto della realtà e il piacere dell'illusione) si trovano a convivere strettamente. O anche perché li mette in parallelo: nell'esperienza cinematografica si creano inediti cortocircuiti (com'è quello tra la pulsione a vedere e la disponibilità economica, o quello tra la ricerca di uno shock visivo e la presenza di immagini programmate). O anche perché dà a questi processi un'accensione particolare: nell'esperienza cinematografica ad esempio la mobilità dello sguardo, o la sua ritmicità, o la sua penetrazione, raggiungono traguardi mai prima toccati; così come il senso di partecipazione collettiva, a causa di una performance che può essere ripetuta all'infinito e dislocata dovunque, diventa in qualche modo massimo. Combinazione di processi diversi; parallelismo tra differenti piani d'azione; intensificazione degli elementi in campo: al cinema vecchie sensazioni possono trasformarsi in qualcosa di nuovo.

Detto in altre parole, il cinema certo eredita in pieno l'esperienza del viaggiatore, dell'acquirente, del lettore visionario, del frequentatore di Panorami (e ancora, dell'uomo della folla, del visitatore dei parchi di divertimento, dell'operaio in fabbrica...). Anzi, la presenza di alcuni tratti forti ci consente di riconoscere già in quelle esperienze l'affacciarsi del cinema: in qualche modo l'acquirente del grande magazzino era già uno spettatore cinematografico, così come lo era il lettore di un romanzo icastico, o il frequentatore "imprigionato" del Panorama. Tuttavia quelle esperienze pregresse, confluendo nel cinema, trovano una nuova configurazione, che le porta a innestarsi l'una sull'altra, a rafforzarsi reciprocamente, a estendere il loro raggio d'azione. In questo senso il cinema non è solo

grande magazzino, pagina di letteratura, caverna platonica: è pagina di letteratura, proiettata in una caverna di Platone addobbata come un grande magazzino. Il vedere, l'immaginare, il credere, possono mescolarsi tra loro e raggiungere così il calor bianco.



## 6. *Testimonianze*

Intercettazione di processi attivi anche altrove; costruzione di una struttura esperienziale nuova. Per capire meglio quale sia il risultato, proviamo a rivisitare alcune testimonianze che ci parlano del cinema e della sua fruizione. Si tratta di testimonianze volutamente diverse tra di loro, dato che vanno dal saggio scientifico alla collezione di immagini. Così come si tratta di testimonianze che fanno riferimento solo ad alcune delle forme di fruizione che il cinema ha elaborato nel corso della sua vita, e che dunque non coprono quell'ampio arco che si tende tra la proiezione occasionale nei caffè fino alle multisale e ai multiplex, transitando per l'offerta ambulante, l'inserimento di un film in uno spettacolo preesistente, i primi cinema stabili, i grandi cinema palace, i piccolissimi per cinefili, i cinema a luci rosse, ecc. Si tratta però in ogni caso di testimonianze che ci aiuteranno a cogliere con maggior precisione, e nelle sue molteplici sfaccettature, quell'esperienza particolare che chiamiamo esperienza cinematografica.

### *i. Venghino signori venghino*

Depositata presso la Cineteca Italiana di Milano, esiste una raccolta di una trentina di cartoline pubblicitarie edite attorno al 1909 da una sala allora attiva a Milano, il Cinematografo Centrale, ubicato sotto i portici della Galleria. Questa raccolta costituisce un eccellente testimonianza, sia pur mediata dalle intenzioni propagandistiche, del modo in cui il consumo cinematografico viene illustrato e proposto in un periodo come quello a cavallo tra il primo e il secondo decennio

del XX secolo, in cui si passa dalla fase per così dire primitiva (quella dei baracconi o delle birrerie, tanto per intenderci) ad una fase nuova, che dominerà il campo per oltre ottant'anni, caratterizzata dalla presenza di sale stabili, sul modello dei teatri (i Cinema Palaces, in cui si esercita una fruizione appunto di tipo theatrical).

In corpus di cartoline può essere variamente articolato: qui proverò a leggerlo come una sorta di piccolo racconto. C'è infatti un gruppo di cartoline (ed è il gruppo in qualche modo più numeroso) che illustra il sorgere della curiosità per il nuovo tipo di spettacolo. Esse per lo più mettono in scena alcuni individui di fronte ad un annuncio dell'esistenza della sala nella forma del cartellone o del manifesto: gli individui appaiono intenti a leggere l'annuncio, così come appaiono visibilmente colpiti da esso. Ci sono parecchie variazioni sul tema: tre in particolare meritano attenzione. La prima riguarda il tipo di individui che sostano davanti all'annuncio: abbiamo sia dei rappresentanti della buona borghesia cittadina che dei rappresentanti degli strati più popolari, per lo più provenienti dalla campagna (oltre che in una cartolina degli scolari, identificabili per il grembiule e la cartella); i borghesi sono raffigurati in modo mimetico, i popolari con qualche deformazione caricaturale; dunque quello che si afferma è l'interclassismo della fruizione, ma anche la preferenza per il ceto medio, interpellato in modo da rispettarne (ed anzi sottolinearne) la dignità. La seconda variante riguarda il tipo di annuncio che viene raffigurato: si tratta o di manifesti a stampa, appesi a qualche muro o a qualche colonna (ma in una cartolina guardano una scritta tracciata su di un assito), o di volantini lasciati in giro (e in una cartolina, una bambina ne raccoglie un mazzo da una carriola...); per lo più essi contengono solo il nome e l'indirizzo della sala, ma in uno a questi dati si aggiunge una frase indicativa, "Ritrovo delle famiglie e della colonia estera", a marcare di nuovo la qualità e le inclinazioni del luogo. La terza variante riguarda la collocazione dell'annuncio che gli individui leggono rispetto all'ubicazione della

sala: il Cinematografo Centrale era situato nel cuore della città, a fianco del Duomo, e il Duomo viene evocato quasi sempre in questa serie di illustrazioni; solo che in alcuni casi è posto sullo sfondo come semplice indicatore geografico (“a Milano...”), in altri viene portato più in primo piano, come punto di riferimento specifico (“in questa parte della città..”). Ciò che viene dunque tracciato è una sorta di percorso progressivo, che conduce dalla periferia al centro, e insieme dalla semplice notizia dell’esistenza della sala alla sua precisa identificazione; in questo percorso, i due poli possono ben essere rappresentati l’uno da una cartolina in cui si vedono dei viaggiatori in una carrozza ferroviaria accompagnati dalla scritta “chi scendesse a Milano non tralasci di visitare il Cinematografo Centrale sotto i portici della Galleria” (il parallelismo non potrebbe essere più esplicito...), l’altro da una cartolina in cui si vede una signora che chiede lumi ad un vigile urbano, sebbene si possa scorgere un po’ più lontano il luogo cercato (anche l’autorità pubblica collabora a trovare il Cinematografo Centrale; e anche l’autorità pubblica è d’accordo che lo si frequenti ...).

Un secondo gruppo di cartoline (anch’esso abbastanza folto) illustra in qualche modo il passo successivo del percorso. Esse infatti mettono in scena la folla che aspetta di entrare nel cinema: la decisione di godere dello spettacolo ormai è stata presa; ed è una decisione largamente condivisa. Qui il pubblico è generalmente piuttosto elegante e composto; l’attesa sembra costituire un’occasione di conversazione e intrattenimento; l’atmosfera è rilassata e distesa. In questo universo ordinato, traspare tuttavia un piccolo senso di fermento: nella folla c’è dell’animazione (un accenno di calca, uno squadernare i programmi di sala). Ciò che dunque questo gruppo di cartoline tende a fare è da un lato rassicurare ulteriormente lo spettatore potenziale, dall’altro anche non fargli perdere il gusto dello spettacolo che potrà fruire: andare al cinema non è un’attività stressante (anche se le cronache del tempo ci dicono che la folla in

coda tendeva ad esprimere impazienza e indisciplinazione); è però un'attività eccitante. Ordine ed eccitazione: il cinema sembra in grado di conglobare le due misure.

Il passo ulteriore è costituito dalla visione dei film. Le cartoline che si riferiscono a questa fase mettono generalmente in scena gli spettatori seduti in modo più o meno ordinato, davanti a uno schermo collocato sullo sfondo in cui appare una scena tratta da una pellicola. Vanno notate alcune cose. Innanzitutto c'è una simmetria tra il modo di rappresentare gli spettatori e il modo di riportare la scena tratta dal film: alcune cartoline presentano le due cose in forma realistica, altre ne danno una raffigurazione più sommaria, attraverso uno schizzo; in ogni caso lo spazio della sala e quello dello schermo sono concepiti come omogenei, e il disegno non li disgiunge mai. In secondo luogo la situazione di fruizione si presta anche a delle rappresentazioni di tipo simbolico o parodistico: c'è ad esempio una cartolina che schiera davanti allo schermo una serie di topolini, mentre un gatto gira la manovella del proiettore; un'altra che mette a manovrare il proiettore una sorta di figura mitica (la Musa del cinema?), dotata di grandi ali avvolgenti. Aggiungo che nel pubblico davanti allo schermo la curiosità e l'attenzione sono evidenti; ma è anche evidente la possibilità di socializzare tra gli spettatori. Al cinema lo sguardo corre verso il film, ma può anche incrociare quello dei vicini.

Il quarto gruppo di cartoline riporta quelle che potrebbero ben essere delle scene di film. I grandi generi sono riconoscibili: abbiamo la pantomima, con due Pierrot che sorridono guardando davanti a sé; abbiamo la commedia familiare, con tre donne e due bambine in conversazione tra loro; abbiamo il numero da circo, con tre clown che fanno evoluzioni in bicicletta; abbiamo il film a inseguimenti, con un personaggio che per sfuggire ad un treno in piena velocità che lo coglie di spalle, sembra arrampicarsi sul margine superiore dell'immagine come se fosse un cornicione. Anche qui non mancano

le varianti: tratteniamoci in particolare su due. L'una è costituita da quelle cartoline che collocano la scena filmica accanto alla folla in attesa, giocando su un piccolo dislivello grafico tra le due situazioni: un esempio è fornito da una colorata maschera comica che frigna in primo piano, mentre la folla, monocroma, è sullo sfondo. Ciò che viene messa in scena è, letteralmente, la prefigurazione dello spettacolo che gli spettatori si apprestano a vedere. L'altra variante, veramente straordinaria, è costituita invece da quelle cartoline che, quasi chiudendo il cerchio, vedono dei personaggi da film incappare nell'annuncio dell'esistenza del Cinematografo Centrale: ecco Napoleone a cavallo che riceve un foglietto informativo da una maschera della sala; ecco in un paesaggio polare un orso che annusa un volantino; ecco un uomo che si alza da una panchina appena dipinta e si ritrova stampato sul vestito "Cinematografo Centrale - Milano". Il film storico, il documentario geografico, la comica finale si fanno autopropaganda; o se si vuole, con linguaggio moderno, si aprono alla più pura delle autoriflessività.

Ultimo gruppo di cartoline, non molto numerose, ma del tutto significative. Esse raffigurano una scena di fantasia, generalmente abbastanza astratta, in cui il mondo è come visto attraverso gli occhi del cinematografo. Un dirigibile il cui pennone porta la scritta "al cinematografo", un aeroplano in controluce accanto ad un Duomo appena accennato, quasi aurorale, e degli uomini che scendono con il paracadute. Ancora, una possente corazzata che avanza a tutto motore, doppiando un vascello più piccolo, e che emette dal faro di prua il solito annuncio "Cinematografo Centrale...". Ancora, un dirigibile nella notte con i suoi fari che squarciano il buio, un uomo in cilindro e frac che si protende in avanti dalla terrazza di una torre in ferro, e sullo sfondo la sagoma del Duomo che lancia raggi quasi fosse un sole nascente, con un'aureola costituita dalla scritta "Cinematografo Centrale". Ciò che queste cartoline sembrano celebrare è l'irruzione nella realtà della tecnica più moderna

(aeroplani, dirigibili, torri in ferro, corazzate, elettricità...) e la conseguente spettacolarizzazione che la realtà ne ricava (il magico paesaggio urbano dell'ultima cartolina descritta). Il cinema partecipa di questo movimento: anch'esso è una tecnologia avanzata, e anch'esso trasforma l'universo circostante in qualcosa di più spettacolare. Ne deriva una sorta di piccola ma decisiva lezione: che gli spettatori entrino nel Cinematografo Centrale; che paghino il biglietto e godano del programma predisposto per loro; ma che sappiano anche che il mondo attorno a loro è cambiato, in qualche modo è addirittura come lievitato, e quello che lo schermo ci fa intravedere è ormai diventato reale.

### ***ii. Imparar guardando***

Analisi di *Sherlock Jounior (La palla numero 13)* di Buster Keaton (con riferimenti, all'indietro, a *A Drunkard's Reformation* di David W. Griffith e, in avanti, a *The Purple Rose of Cairo* di Woody Allen)

### ***iii. Fenomenologia dello spettatore***

Sul numero 26 della *Revue Internationale de Filmologie*, appare il testo della conferenza di un sociologo tedesco, Erich Feldmann, dal titolo "Considérations sur la situation du Spectateur au Cinéma". Il contributo non ha forse il rilievo e la densità di altri studi ospitati dalla *Revue*, come ad esempio i saggi di Michotte sul senso di partecipazione che lo spettacolo cinematografico crea, o sull'illusione di realtà che il film produce<sup>1</sup>: tuttavia esso presenta un duplice motivo

<sup>1</sup> Sulla filmologia, si veda la breve sintesi in F. Casetti, *Teorie del cinema. 1945-1990*, Milano, Bompiani, 1993, pp. 99-101; per uno sguardo più ampio, E. Lowry,

di interesse. Innanzitutto è una descrizione che riguarda la *situazione* dello spettatore: con una preoccupazione che oggi si direbbe “ecologica”, Feldmann non vuole studiare chi va al cinema attraverso esperimenti di laboratorio, come la filmologia tende a fare, ma analizzarlo nel suo ambiente reale e nei suoi comportamenti diretti, guardando cioè a cosa succede nella sala cinematografica. In secondo luogo si tratta di una descrizione *fenomenologica*: in essa non viene solo portato alla luce quanto effettivamente capita in una sala cinematografica, ma viene anche evidenziato il contributo dello spettatore a formare la situazione il cui si trova. Quest’ultimo non è solo la pedina di un gioco più ampio: è anche co-autore della partita.

Date queste premesse, Feldmann comincia per così dire dall’inizio: dall’ingresso dello spettatore nella sala, previo il pagamento di un biglietto. In questa fase, chi va al cinema è soprattutto un cliente che chiede un servizio in grado di soddisfare un desiderio o un bisogno; in particolare, è qualcuno che acquista un’esperienza, e dunque qualcuno che sborsa del denaro per vedere e insieme per vivere. Tuttavia, a monte e a valle di questa fase, lo spettatore si pone anche come membro di una collettività. Egli è innanzitutto parte del pubblico: un pubblico composito, senza una precisa caratterizzazione sociale, e dunque simile alla folla; un pubblico con cui lo spettatore non entra globalmente in contatto, e che nondimeno “a causa dell’accettazione di ciascun individuo di un insieme di convenzioni”<sup>2</sup> conserva un’apparenza di unità. Ma lo spettatore è anche spesso parte di un gruppo più ristretto: quello formato dai conoscenti e dagli amici con cui ha deciso di andare al cinema; sono essi che, sedendoglisi accanto, costituiscono il suo “vicinato” più immediato; ed è con essi che egli è in effettivo contatto. Infine lo spettatore può anche essere parte di

*The Filmology Movement and Film Study in France*, Ann Arbor, UMI Research Press, 1985.

<sup>2</sup> E. Feldmann, “Considération sur la situation du spectateur au cinéma”, *Revue Internationale de Filmologie*, 26, 1956, p. 86.

una coppia: al cinema si va volentieri in due, per “vivere qualcosa insieme”<sup>3</sup>.

Una volta in sala, la scelta del posto in cui sedersi è importante. Da un lato essa influenza il rapporto che lo spettatore avrà con quanto appare sullo schermo: la collocazione nella sala determina la direzione dello sguardo e dell’ascolto, e conseguentemente la postura corporea che lo spettatore assume e il grado di attenzione e di concentrazione che egli adotta. Dall’altro lato la scelta del posto influenza la “disposizione dello spettatore verso l’insieme del pubblico e i suoi più immediati vicini”<sup>4</sup>: la collocazione nella sala consente di entrare in contatto con gli altri o di isolarsi, di sentirsi parte di una collettività o sentirsi soli. In ogni caso, è frequente che prima dell’inizio della proiezione lo spettatore esplori l’ambiente circostante: lo fa attraverso la vista, gettando delle occhiate attorno a sé; attraverso l’udito, allungando l’orecchio; ma, vorrei aggiungere, anche attraverso il tatto (al cinema ci si tocca...) e attraverso l’odorato (al cinema ci si annusa...).

Durante l’attesa del film, lo spettatore sente comunque l’eccitazione che serpeggia nella sala: per quanto il suo interesse sia assorbito dall’imminenza del film, egli avverte l’ambiente che lo circonda; “il mondo attorno a lui rimane reale e vivo, finché la sua attenzione non è distratta e catturata dal film”<sup>5</sup>. Quando le luci si abbassano e la proiezione ha inizio, la sua situazione invece cambia completamente: il mondo circostante viene come sospeso, e rimane viva solo la relazione tra lui e quanto appare sullo schermo. “Mentre fin qui lo spettatore apparteneva al pubblico in quanto individuo immerso in una attesa distratta, da questo momento in poi diventa un partecipante isolato, che guarda e ascolta il film davanti a sé. Con

<sup>3</sup> ibidem, p. 89.

<sup>4</sup> ibidem, p. 88.

<sup>5</sup> ibidem, p. 90.

l'oscuramento della sala, egli perde il contatto visivo con il mondo reale che lo circonda, si concentra su delle impressioni sensibili, e si dispone ad accogliere ciò che agirà su di lui". In questo senso possiamo ben dire che "chi va al cinema è un cliente per un esercente; è membro del pubblico e nello stesso tempo del gruppo in cui si trova; ma non è uno spettatore in senso proprio finché la rappresentazione non comincia"<sup>6</sup>.

L'inizio del film, spesso posto in medias res, costringe lo spettatore non solo a prendere atto di quanto accade sullo schermo, ma anche a individuare il filo complessivo dell'azione. Per far questo, egli ha bisogno di mobilitare la propria immaginazione, in modo "da comprendere le relazioni tra i personaggi, la loro situazione e le loro intenzioni, così che il progredire dell'azione abbia un senso"<sup>7</sup>. Questo esercizio sortisce un curioso effetto: il mondo rappresentato dal film, che pure non ha una consistenza effettiva, assume uno statuto di realtà, e diventa qualcosa in sé, cui si può assistere e persino partecipare. Ciò significa che il senso di verità che promana dallo schermo dipende non solo dalla presenza di un'immagine fotografica, che ricalcando il mondo nei suoi contorni più fini, sembra restituircelo; dipende anche dal lavoro mentale dello spettatore, che nel ripercorrere il mondo rappresentato, dà ad esso appunto uno statuto di realtà. E questo nonostante lo spettatore sembri passivo di fronte al film; di fatto, il suo lavoro mentale è decisivo. Dunque il film presenta una situazione irreali; lo spettatore, aderendovi, la prende tuttavia per reale; dimentica la situazione effettiva in cui si trova, e "vive in maniera immaginaria nel mondo irreali, in cui si crede veramente presente in quanto spettatore". Il prosieguo della pellicola consolida questa situazione: "man mano che avanza il film, che di fatto non è altro che una successione di immagini in movimento,

<sup>6</sup> ibidem, p. 91.

<sup>7</sup> ibidem, p. 91.

nasce l'illusione di un evento oggettivo e di una partecipazione soggettiva"<sup>8</sup>.

La partecipazione dello spettatore alle vicende presentate sullo schermo merita qualche precisazione. Essa è indubbiamente sollecitata dallo stesso film: le storie che esso racconta, di solito estremamente coinvolgenti, e il mezzo con cui le racconta, e cioè le immagini in movimento, provocano quei processi di proiezione e identificazione che sono alla base del fenomeno<sup>9</sup>. Tuttavia lo spettatore appare come frenato nel suo desiderio di aderire strettamente al mondo rappresentato: "un'inibizione inconscia reprime di solito gli impulsi naturali al mimetismo e la velleità di intervenire nella vicenda del film"<sup>10</sup>. Le circostanze della fruizione gli impediscono ulteriormente di agire come se fosse sul luogo effettivo dell'azione. Ciò significa che la partecipazione dello spettatore al film non è mai completa. Il suo coinvolgimento nelle vicende raccontate è segnalato da comportamenti ricorrenti, come il pianto di fronte a situazioni drammatiche o il riso di fronte a situazioni comiche. Ma continua a esserci una sottile barriera tra lui e il mondo sullo schermo. Questa barriera gli consente ad esempio di seguire il film come una serie di peripezie su cui è impossibile intervenire: anzi, "più le impressioni offerte dal film sono forti, più intensamente lo spettatore si immagina che l'azione drammatica del film deve essere accettata come un destino predeterminato e le situazioni devono essere lasciate

<sup>8</sup> ibidem, pp. 92 e 91.

<sup>9</sup> Il meccanismo della proiezione-identificazione, come costitutivo della partecipazione, e come proprio del film a tutti i suoi livelli, viene analizzato nell'importante volume di E. Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, Paris, Editions de Minuit, 1956 (tr.it. *Il cinema o dell'immaginario*, Milano, Feltrinelli, 1982): un'opera assai prossima alle ricerche filmologiche ed edita nello stesso anno del contributo di Feldmann.

<sup>10</sup> E. Feldmann, "Considération sur la situation du spectateur au cinéma", cit., p. 92.

alla loro dinamica”<sup>11</sup>. Ma questa barriera gli consente soprattutto di non scordarsi di essere, oltre che spettatore, anche membro di una collettività: l'esistenza di una situazione reale, quella della sala, a fianco della situazione irreali presentata sullo schermo, non viene mai completamente cancellata.

Con questo entriamo nel cuore stesso dell'esperienza cinematografica: lo spettatore, oltre a essere cliente di un servizio, è sempre, in qualche modo contemporaneamente, membro del pubblico e fruitore del film. Da un lato vive in uno spazio sociale ben concreto, che ha le stesse qualità del suo mondo di vita; dall'altro vive in uno spazio immaginario, a cui attribuisce le caratteristiche della realtà, e dal quale è sempre sul punto di essere assorbito completamente. I due spazi non coincidono, se non nel punto occupato dallo spettatore, che appunto li abita entrambi e insieme funge da loro linea di confine. Ma se i due spazi non coincidono, ciò non significa che non abbiano relazioni reciproche: lo spazio immaginario si propone come allargamento dello spazio vitale dello spettatore, attraverso un'illusione di continuità (è il caso in cui il film sembra assorbire la nostra stessa vita); e parallelamente nel suo spazio vitale lo spettatore può far riferimento allo spazio immaginario, e anzi assumerlo come metro di giudizio (è il caso in cui si giudica la vita a partire dai film). Insomma, “lo spettatore cinematografico si trova in una situazione duplice che non ha eguali”: gli è chiesto “di inserirsi in una situazione irreali, restando nello stesso tempo, nella situazione reale della sala, un essere sveglio che crede alla realtà del film che l'assorbe”<sup>12</sup>. Sovrapposizioni, mescolamenti, incroci: l'esperienza cinematografica ha questi processi come propria misura.

<sup>11</sup> *ibidem*, p. 92.

<sup>12</sup> *ibidem*, p. 84.

#### ***iv. Gianni e gli altri***

In un armadio di fronte a me ho un centinaio di “autobiografie” di spettatori. Si tratta di una serie di testimonianze, raccolte da intervistatori istruiti ad intervenire il minimo possibile sul discorso dell’intervistato, frutto ciascuna di più incontri, e che a partire da un avvio assai generale (del tipo: “Mi parli della sua vita...”) stringono progressivamente sui rapporti che chi parla ha avuto nel corso degli anni con i media, dai giornali alla radio alla televisione al cinema. Si tratta dunque di veri e propri racconti autobiografici, di cui sono protagonisti un gruppo di italiani di diverse età (diciamo: da coloro che avevano vent’anni durante gli anni ’50 a coloro che hanno vent’anni negli anni ’90), di diversa appartenenza geografica (con una concentrazione nella Lombardia, nella Puglia e nel Friuli), di diverso ceto sociale e di ambo i sessi. Racconti autobiografici che, pur nella molteplicità degli episodi di cui parlano (ma proprio anche grazie alla ricchezza e alla densità degli intrecci) fanno emergere i diversi tipi di esperienza mediale che si sono affiancati e alternati nel nostro Paese nella seconda metà del XX secolo, e insieme mettono in evidenza il peso che sull’esperienza in generale l’intervento dei media e il loro consumo hanno avuto<sup>13</sup>.

Come ho detto, all’interno di queste “autobiografie” il cinema fa spesso capolino, e in alcuni casi assume anche un ruolo quasi da

<sup>13</sup> Il nucleo centrale di queste “autobiografie” è stato raccolto in occasione di una ricerca condotta da F. Casetti e M.G. Fanchi sulle trasformazioni delle funzioni dei media dagli anni ’50 agli anni ’90 in Italia. Cfr. F. Casetti, M.G. Fanchi, *Esperienze mediali: media e mondo di vita negli anni ’50 e negli anni ’90*, Venezia, Centro Studi San Salvador, dicembre 1996 (con un’appendice che illustra il metodo delle “storie di vita”). Alle 40 “autobiografie” di quella ricerca, se ne sono poi aggiunte oltre 60 raccolte in occasione di una ricerca successiva, condotta da M.G. Fanchi, e dedicata al contributo della televisione nella costruzione dell’identità nazionale. Cfr. M.G. Fanchi, *L’eredità mediale*, in corso di stampa. Infine al corpus si sono ulteriormente aggiunte più di una cinquantina di altre autobiografie, volte a “saturare” il campione.

protagonista. È appunto un cinema filtrato attraverso il ricordo e il vissuto, e dunque che spesso perde i propri contorni precisi e sfuma in una dimensione ora mitica, ora fin troppo personale; ancora, è un cinema che si mescola con altre presenze, non solo mediali, e che in questo senso gioca in qualche modo a rimpiazzare con i grandi appuntamenti della vita, dall'incanto del bambino alla fatica del diventar grandi, dall'appuntamento galante alla rinuncia a favore della comoda poltrona televisiva; ma appunto per questo, è anche un cinema che manifesta appieno la sua capacità di farsi esperienza e insieme di entrare nell'esperienza del mondo.

Tra tutte queste "autobiografie", ne pesco una, un poco a caso: Gianni S., nato a Lecce nel 1949, residente nella stessa città, divorziato, con due figli. Leggo. La sua è, per dirla con Giuseppe Pontiggia, una classica vita di uomo non illustre; ma sebbene la trascrizione accurata delle sue parole non arrivi certo alla qualità letteraria del libro cui mi sto riferendo<sup>14</sup>, tuttavia la sua vicenda umana è, come tutte, densa di cose e di passioni, di appuntamenti obbligati, di occasioni mancate, di piccole cose di grande importanza. Leggo, e la sua storia mi prende. Così come mi prende il racconto (certo senza grandi episodi, e oltretutto intessuto di non detto, ma proprio per questo affascinante, per la sua gloriosa "ordinarietà") del suo rapporto con il cinema.

"Il sabato o la domenica si poteva andare a passeggiare in via Salvatore Trinchese a fare le vasche e lì si incontravano questi amici, oppure ci si incontrava a casa di qualcuno a giocare a stoppa, a carte, vabbè, al cinema...". Incontriamo il cinema già avanti nella testimonianza, dopo che si sono affacciate altre storie (il matrimonio, il lavoro, la crisi familiare, la primissima infanzia, ecc.); ma lo incontriamo connesso a una situazione felice, i fine settimana durante la scuola superiore, come occasione di divertimento e di compagnia, a

<sup>14</sup> G. Pontiggia, *Vite di uomini non illustri*, Milano, Mondadori, 1993.

fianco, o in alternativa, alle “vasche” e alla stoppa. Questa prima rievocazione si piega però subito su di un altro registro: Gianni ricorda anche che pochi anni prima di quelli appena rievocati, il padre poliziotto faceva servizio al campo sportivo e lo portava con sé; al termine della partita lo accompagnava al cinema per poterlo lasciare lì, ed essere così libero di stare con gli amici; Gianni preferiva il cinema al pallone, ed anzi accompagnava il padre proprio per potersi poi vedere il film; ma il fatto di essere lasciato solo forse gli brucia ancora un po'. Dunque il cinema è il luogo del desiderio e della compagnia; ma anche del disincanto e della solitudine: la sua prima apparizione nell'autobiografia di Gianni B. è in qualche modo all'insegna dell'ambiguità.

“Adesso mi viene un'altra esperienza di cinema e questa l'ho fatta sicuramente da bambino, quando abitavo nella prima casa, e non in questa, e lì da bambino io andavo con mia madre mi portava al cinema e ricordo un cartellone con New York...”. Il racconto della vita di Gianni è andato molto avanti (siamo già al secondo appuntamento con il suo intervistatore), ed ecco che dopo un piccolissimo richiamo all'esperienza cinematografica di cui egli ha già parlato, il ricordo si sposta su di un altro scenario: dalla prima adolescenza all'infanzia, dal padre alla madre. Questa seconda rievocazione è più sfumata: Gianni ricorda il cartellone di New York, ma non il film in questione o gli altri che allora andava a vedere; piuttosto, ricorda anche che con un biglietto si poteva assistere a due film, e che questo fatto consentiva di uscire dalla sala che era già notte. Il racconto dunque si tinge di un tono un po' favolistico: il cinema appare come un luogo incantato, in cui si parla di un altrove, e in cui il tempo si consuma. Ma proprio questo ricordo consente come di levare un tappo alla memoria, e di disporre in una sequenza serratissima tutta una serie di episodi che si richiamano per fili sottili.

“Poi un'altra esperienza di andata al cinema, questa alle scuole superiori di sicuro, perché di marinare le scuole lo facevi alle scuole

superiori, primo o eri troppo ingenuo, oppure non avevi la possibilità di marinare la scuola e allora al cinema la mattina mi pare, allora no...un altro ricordo, adesso ti dico questo, sicuramente prima dei dieci anni c'erano le mattinate, la domenica mattina si andava al cinema e o andavo con i fratelli miei, con mia madre, mio padre...". Il tappo della memoria è saltato, e i ricordi si affollano. Tanto da sovrapporsi e da lottare per uscire per primi. Gianni incrocia infatti due periodi e due esperienze: comincia con il cinema alla mattina per marinare la scuola, e subito vi inserisce il cinema alla mattina con la famiglia intera. È questo episodio a occupare per primo il campo: Gianni lo lega all'immagine di un pubblico che prende talmente a cuore le vicende raccontate dal film, da tifare apertamente per i buoni contro i cattivi ("c'era il tifo proprio nella sala per americani e indiani..."); non che questo tifo oggi manchi, tanto è vero che Gianni può citare la visione assai più recente di *Robin Hood* in cui il pubblico entusiasta applaude Kevin Costner che uccide tutti i cattivi; solo che questo tifo era il segno di una partecipazione allora straordinaria; una partecipazione che scattava anche alle scene d'amore, ai baci. "Il bacio, questo bacio era interminabile, era lungo": talmente lungo che "innanzitutto si urlava 'Mastice', come per dire, 'Statti attaccato lì e non la mollare'; ma era anche "una cosa di quelle, per noi ragazzini era l'unico esempio che noi vedevamo per avere il rapporto con l'altro sesso e questa era l'esperienza del cinema la mattina da bambino". La scena del bacio è una componente topica del cinema, e Gianni non potrebbe illustrarlo meglio: è qualcosa a cui il pubblico risponde appieno, magari con l'ironia più scanzonata ("Mastice"), ma è anche qualcosa che apre gli occhi e accende la fantasia, mettendo in scena "il rapporto con l'altro sesso". Partecipazione e pedagogia; entusiasmo e piccole malizie: il cinema la mattina, da bambino, per Gianni era proprio questo.

Ora, è esattamente sulla rievocazione del bacio che Gianni può ritornare senza soluzione di continuità alle altre matinée, quelle

utilizzate per marinare la scuola: il *trait-d'union*, chiaro anche se inespresso, è costituito dal gusto del proibito presente nelle due situazioni. “Il lunedì e il venerdì come sempre c’era il mercato, come c’è tuttora, e il lunedì e il venerdì al cinema proiettavano i film; non lo so per quale motivo lo facessero, posso immaginare che la gente che veniva dalla provincia stava qui e poi tornava alla una, alle due, nel tardo pomeriggio, forse per pause, per incontri o cose del genere usava il cinema, non lo so; comunque era frequentato da tutti gli studenti che non andavano a scuola, comunque era il rifugio il cinema, per cui si stava al coperto, stavi nascosto...”. Star nascosto, stare al coperto: il cinema consente non solo di cogliere con uno sguardo magari furtivo ciò che non si dà troppo facilmente alla vista; consente anche di sfuggire ai doveri, di imboscarsi. È un antro delle meraviglie, ma anche una tana. Su questa stessa linea, la memoria può anche fare un passo in più, e confessare un’altra connessione tra il cinema e il proibito. “E poi ricordo che si fumava”; “Nei cinema?”; “Pensavo che tu conoscessi questa cosa qui, nei cinema si fumava, per cui si andava al cinema anche perché l’inizio della trasgressione era quella nell’adolescenza le prime sigarette, si vendevano anche sfuse le sigarette...”. Il bacio, la fuga dalla scuola, le prime sigarette: il cinema è il luogo in cui si celebrano le prime curiosità e le prime trasgressioni; è il luogo di un’infrazione all’ordine, e insieme di un primo tentativo di comportarsi da grandi; in questo senso è il luogo di una sfida, ma anche di una maturazione; insomma, offre l’occasione per formarsi, al margine dei percorsi tradizionali.

Ed è proprio a questo punto che Gianni può tornare al punto da cui era partito, e cioè al cinema nel week end, con gli amici: “Poi man mano che si cresceva e si diventava adolescenti, il cinema era un modo per passare la domenica con gli amici, si andava quasi sempre la domenica, gli altri giorni della settimana no...Si andava la domenica, sì, il cinema infrasettimanale non c’era, tranne questo di mattina...”. Il cinema con gli amici è un’esperienza ormai pacificata, ormai da quasi-

grandi; che si ricorda con piacere, ma senza l'emozione che prima era affiorata.

“E poi la televisione ha ucciso anche il cinema”. La serrata sequenza dei ricordi cinematografici si conclude con una constatazione un poco dolorosa. Il tempo del cinema è finito; la frequentazione della sala appartiene al passato. Gianni continua la sua storia, e tocca numerosi altri temi: il cinema non sembra più poter affiorare. Quando d'un tratto riappare. Dapprima mascherato: è il cinema delle videocassette, viste con una delle figlie che ha paura delle scene più violente, e che si rifiuta di vederle, ma vuole che il padre glielne racconti; ed è il cinema alla televisione, soprattutto i film nel cuore della notte, da vedersi da soli, un po' per stanchezza e un po' per disperazione (“poi c'erano i film notturni, ma i film notturni erano per lo più i film della crisi matrimoniale, questa voglia di stare più a rincoglionirsi davanti alla televisione che caso mai a parlare con mia moglie...”). Poi il cinema riappare anche come tale. Siamo già al terzo incontro con l'intervistatore, e Gianni parla dell'oggi: “quindi molto cinema...”; “Il cinema?”; “Non vado regolarmente, vado qualche volta, accompagno...ecco, è un modo per stare insieme a mia figlia, anche se al cinema non si sta insieme, però poi si parla, si commenta, per cui vado con loro...”. Il cinema ritorna ad essere il segno di un bisogno di compagnia, o se si vuole il segno di una possibile esperienza condivisa. Certo, ci sono ormai ostacoli evidenti a questa condivisione (e, commenta Gianni, il costo di più biglietti è ormai pesante; oltretutto la televisione dopo pochi mesi offre gli stessi prodotti gratuitamente); però è la voglia di spartire pezzi di vita che conduce in una sala cinematografica: “perché fa piacere andare al cinema comunque e in più andare con mia figlia, perché sono gli unici momenti per un separato di...poi Ilaria sta crescendo bene”. Con la figlia, ma anche con gli altri: “c'era un'amica che diceva ‘a me piace andare al cinema con Gianni, perché lui ride io rido e mi diverte questa cosa qui”. Dunque andarci in compagnia e per la compagnia.

Ed è quasi in controcanto che appare l'ultima citazione del cinema nell'autobiografia di Gianni: il bisogno di compagnia può anche portare a frustrazioni; alcune serate al cineforum, evocate da Gianni sono proprio di questo tipo ("qualche volta che sono andato e non incontravo nessuno mi vedevo il film e tornavo..."). Il cinema, che era apparso nella veste gloriosa di occasione di socialità, abbandona il campo nella veste disincantata di un'occasione talvolta fallita. Luogo di desiderio, ancora una volta, di partecipazione e di eccitazione; ma che può diventare freddo come una sala d'aspetto<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> Per una analisi più sistematica delle funzioni sociali a cui il cinema sembra rispondere, con le relative verbalizzazioni, si veda la ricerca *Esperienze mediali...*, cit.

## 7. *L'esperienza cinematografica*

Quando si parla di cinema, i discorsi sono come le ciliegie: uno tira l'altro. Anche le testimonianze che abbiamo ripercorso potrebbero facilmente moltiplicarsi: aggiungendo nuove rievocazioni; intrecciando molti raccolti<sup>1</sup>. Tuttavia i documenti che abbiamo rivisitato, proprio nella loro diversità, già ci sono di buon aiuto: essi infatti ci permettono di cogliere alcuni tratti ricorrenti dell'esperienza cinematografica; se si vuole, alcune delle sue caratteristiche di fondo. Proviamo a sintetizzarle rapidamente.

Innanzitutto l'esperienza cinematografica si basa sulla creazione di un rapporto, intenso e portante, tra una realtà che si presenta come spettacolo e dei soggetti sociali che si dispongono nel ruolo di spettatori. Spettacolo e spettatore si implicano vicendevolmente: lo spettacolo è tale, perché uno spettatore lo osserva; e lo spettatore è tale, perché uno spettacolo si dà a vedere. Tra i due poli, il legame è assicurato soprattutto dallo sguardo: uno sguardo che si distende nel tempo (il tempo della proiezione) e che si misura con una realtà cangiante (la realtà mutevole che appare sullo schermo); dunque uno sguardo dotato di tenuta e di mobilità; ma anche uno sguardo che affonda le proprie radici nel desiderio (desiderio di vedere, di afferrare con gli occhi; oltre che come diremo desiderio di credere) e che si prolunga a sua volta nella forma dell'immaginazione.

In secondo luogo l'esperienza cinematografica è caratterizzata dal fatto che lo spettatore si confronta non con il (o con un) mondo, ma con una serie di immagini e di suoni. Ciò che ha di fronte non è la

<sup>1</sup> Si vedano i numerosi documenti raccolti e commentati da G. Brunetta in *Buio in sala*, Venezia, Marsilio, 1989.

(una) realtà, ma una sua rappresentazione. Questa rappresentazione trasforma la realtà in un insieme di segni, grazie a cui cose ed eventi possono essere “riorganizzati” in vista di una loro “esibizione”; e tuttavia al cinema questa rappresentazione ha anche tutta l’evidenza della realtà. Dunque lo spettatore cinematografico fronteggia un discorso sul mondo; un discorso che, in quanto discorso, non è certo il mondo; ma che però ha la densità del mondo. Di qui la natura “irreale” della realtà rappresentata, e insieme l’“effetto di realtà” che la rappresentazione possiede. Lo sguardo dello spettatore in questo senso non solo si caratterizza per la sua tenuta e la sua mobilità, ma anche per il fatto di inoltrarsi sui sentieri della virtualità.

In terzo luogo l’esperienza cinematografica ha luogo in un ambiente peculiare, costituito da una sala mantenuta al buio (o almeno relativamente poco illuminata), da uno schermo su cui sono proiettate delle immagini in movimento (in alcuni casi collegate all’emissione di suoni registrati o dal vivo), da un proiettore, da una pellicola che passa nel proiettore, e da una folla di individui che ricevono gli stimoli luminosi provenienti dallo schermo, ma a cui è sottratta la visione del proiettore che li emette. Si tratta di un vero e proprio dispositivo, che ha una sua consistenza fisica (l’ambiente è per così dire attrezzato e predisposto), ma anche dei risvolti di tipo cognitivo (l’ambiente produce una forma specifica di visione). In particolare, questo dispositivo è mirato alla concentrazione dell’attenzione e alla costruzione di un’illusione: quanto viene proiettato sullo schermo tende ad occupare l’intero campo visivo, e insieme a dare l’impressione di essere una realtà “vera”. Ciò conferma il fatto che lo sguardo dello spettatore incontra un mondo virtuale: il suo occhio si confronta, e in modo quasi esclusivo, con qualcosa che sembra avere i caratteri del mondo effettivo, ma senza averne l’effettiva consistenza. Lo sguardo dello spettatore, ma anche lo sguardo del pubblico: nell’ambiente costituito dal dispositivo

sala/schermo/proiettore/pellicola, l'esperienza individuale si fonde con (o diventa) esperienza collettiva.

Infine l'esperienza cinematografica trova alimento, e insieme si prolunga, nell'universo di vita degli spettatori. Si nutre e rilancia dei desideri (di vedere, di sapere, di credere, di possedere...). Soddisfa dei bisogni sociali (di divertimento, di evasione, di illusione, di conoscenza, di infrazione...). Si allinea ad altre esperienze, con cui entra talvolta in conflitto, talvolta in risonanza (il gioco, la compagnia, il ballo, la lettura...). È oggetto di discussione diffusa (la chiacchiera tra amici, il commento critico, il dibattito pubblico...). Più in generale, crea un rapporto con le cose che talvolta sembra riproporsi anche altrove ("Era come al cinema..."). Affina capacità e conoscenze condivise con altri campi d'azione. Raccoglie e rilancia vissuti. Insomma, si fa esperienza diffusa.

Queste, in sintesi, le caratteristiche di fondo dell'esperienza cinematografica. Esse andrebbero certo ulteriormente articolate, ad esempio tenendo conto delle trasformazioni che nel corso degli anni hanno subito la fruizione e il consumo filmici. Andar al cinema infatti non è sempre stata la stessa cosa, come del resto ci hanno fatto intravedere le testimonianze prima ripercorse; dalla prima serata Lumière ad oggi sono intervenuti dei cambiamenti, esattamente come sono intervenuti nella maniera di costruire i film. Si potrebbe dunque (anzi si dovrebbe) tenere conto di una vera e propria storia dell'esperienza cinematografica. Questo studio può contare già su alcuni validi contributi, che hanno cominciato a esplorare con sistematicità sia la situazione in cui lo spettatore viene inserito, sia l'insieme delle competenze e delle conoscenze che gli sono richieste, sia infine il vissuto che egli viene elaborando<sup>2</sup>. In questo quadro, uno

<sup>2</sup> Un'utile sintesi dell'evoluzione delle teorie della spectator si trova nel testo di L. Williams (ed), *Viewing Position. Ways of Seeing Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, 1995. Esempi classici dell'applicazione della teoria dello spettatore sono lo studio di Janet Staiger sull'esperienza spettatoriale del cinema americano

dei possibili obbiettivi è appunto quello di mettere in correlazione l'evoluzione dei modi di rappresentazione posti alla base dei film e i modi di fruizione e di consumo praticati dagli spettatori<sup>3</sup>. Sul versante dei modi di rappresentazione, è in qualche modo acquisito nella storiografia contemporanea pensare a quattro grandi fasi, o quattro grandi forme; quella “primitiva” caratterizzata da una “esibizione” della realtà sullo schermo, si tratti di una realtà naturale o di una teatrale, in modo che essa costituisca di per sé una vera e propria “attrazione”; la fase “classica”, contrassegnata dall'intervento di una narrazione e insieme di una scrittura “trasparente”, che fanno sì che sullo schermo la realtà sembri raccontarsi, e raccontarsi da sola; la fase “moderna”, caratterizzata sia dalla ricerca di un più forte contatto con il reale, sia da una forte metadiscorsività, che portano il film a darci un più deciso senso di vero e insieme una più profonda coscienza dei propri mezzi espressivi e della propria natura di discorso; e la fase contemporanea, che alcuni chiamano “postmoderna”, in cui le immagini filmiche, che possono ormai essere prodotte elettronica-

(*Interpreting Films. Studies in the Historical Reception of American Cinema*, Princeton N.J., Princeton University Press, 1997) e, in Italia, lo studio di GianPiero Brunetta presentato nel volume *Buio in sala* (Marsilio, Venezia, 1989); alcuni tentativi di applicazione più innovative della spectatorship si trovano invece in F. Casetti, M.G. Fanchi, *Esperienze Mediali...cit.*; M.G. Fanchi, *L'eredità mediale*, cit.; M.G. Fanchi e R. Lietti, “Il ruolo del cinema nella formazione dell'identità italiana negli anni '50”, in F. Anania (ed), *«La pedagogia dei media nel secondo dopoguerra». Memoria e Ricerca. Rivista di storia contemporanea*, n. 10, pp. 9-33.

<sup>3</sup> È una strada ben sintetizzata da Tom Gunning quando suggerisce che “ogni trasformazione nella storia del cinema implica una trasformazione nel modo di rivolgersi del film al suo spettatore, e ogni periodo costruisce uno spettatore a suo modo” (“Every change in film history implies a change in its address to the spectator, and each period constructs its spectator in a new way”): T. Gunning, “The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde”, in Th. Elsaesser (ed.), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London, BFI, 1990, pp. 56-62; cit. da p. 61.

mente, e che quindi non rispecchiano più forzatamente il reale come nell'immagine fotografica, hanno più la caratteristica dell'“invenzione” o dell'“illustrazione” che della “testimonianza”. In parallelo, è possibile ipotizzare quattro grandi fasi, o quattro grandi forma, anche per quanto riguarda i modi di fruizione e di consumo: abbiamo una fruizione e un consumo che si possono definire anch'essi “primitivi”, caratterizzati da una interpellazione diretta dello spettatore, che viene “attratto” ma anche “provocato” dal film, e che perciò non viene mai “assorbito” completamente da quanto appare sullo schermo, pur partecipando allo spettacolo con grande intensità; una fruizione o un consumo “classici”, basati su uno o più lungometraggi di finzione, e collocati in sale dalla struttura teatrale, con lo spettatore che viene letteralmente immerso nello spettacolo, e che quindi vive in qualche modo dall'interno il mondo messo in scena dal film; una fruizione o un consumo “moderni”, molto legati ad un atteggiamento cinefilo o selettivo, che porta lo spettatore a cominciare a confrontarsi con il film piuttosto che con il cinema, e che vede intervenire una sorta di vigilanza critica diffusa; e una fruizione e un consumo “postmoderni”, di cui parleremo più avanti, non più legati alla presenza di una sala, ma affidati a una pluralità di situazioni, e dunque caratterizzati da un assetto assai vario sia sul piano ambientale che su quello mentale.

Qui non proseguiamo sulla strada della ricostruzione storica. Il profilo sintetico dell'esperienza cinematografica che abbiamo prima tracciato ci aiuterà invece a ritornare con più forza al nostro assunto di partenza: cercheremo infatti di capire che cosa rende quest'esperienza così rilevante per il suo tempo, da costituire un riferimento diffuso; meglio ancora, tenteremo di comprendere che cosa ne fa un'esperienza tipica e insieme emblematica nell'ambito del Novecento. Insomma, ci interrogheremo sulla sua “modernità”: e vedremo come quest'ultima dipenda dalla capacità di far rifluire dentro una tale esperienza dei tratti diffusi della cultura del XX secolo, sia per esaltarne (ed esasperarne) la portata; sia per rimediarne

(o almeno tamponarne) le conseguenze. Ma avviamoci per questa via (che per la verità non abbiamo mai smesso di seguire): e cominciamo con il mettere ancora più in evidenza un aspetto che il profilo tracciato poco sopra aveva peraltro suggerito.

## 8. *Lo spazio dello spettatore*

Se riprendiamo i grandi tratti dell'esperienza cinematografica così come li abbiamo prima sintetizzati, non può non colpire come in essa confluiscono e si mescolino elementi che fanno riferimento ad almeno tre spazi: lo spazio sociale, quello discorsivo e quello tecnologico. Lo spazio sociale è rappresentato dall'ampia gamma di atteggiamenti e di comportamenti, sia individuali che collettivi, che riguardano il vedere, l'immaginare, l'interagire, ecc.; lo spazio testuale dalla presenza di testi e di linguaggi che trasformano il mondo in una rete di segni, e che nello stesso tempo consentono a questi segni di rimandare a loro volta al mondo; e lo spazio tecnologico dall'intervento di apparecchiature che permettono di allestire un ambiente e di renderlo funzionale. Ebbene, la caratteristica del cinema non è solo quella di convocare questi tre spazi utilizzandoli a fondo, ma anche quella di farli scivolare l'uno sopra l'altro, fino a formare una sorta di terreno comune. Detto altrimenti, il cinema crea l'occasione di una serie di interferenze e di sovrapposizioni, che portano a spezzare vecchi ambiti e vecchie divisioni: i testi si prolungano in comportamenti, le macchine supportano degli atteggiamenti, l'immagine colta da ciascuno si fa patrimonio comune, lo sguardo si allaccia ad un gesto. Il risultato è la costituzione di uno spazio nuovo, posto in qualche modo all'incrocio dei precedenti, e in cui gli elementi godono di una pluralità di valenze e di connessioni. Appunto, una "terra comune" in cui non vale più alcun confine.

Per avere un'idea chiara di questa situazione, basta guardare allo spettatore e a ciò che egli si trova a fronteggiare. Gli è chiesto di concentrarsi sullo schermo, ma anche di interagire con gli altri spettatori in sala; di mantenere una relativa immobilità fisica e insieme

di compiere le più sorprendenti piroette mentali; di proiettarsi in un mondo immaginario e insieme di portare con sé tutto il proprio concreto vissuto; di adeguarsi ad un ambiente del tutto peculiare e insieme di neutralizzarne la presenza; di sentirsi come nella realtà corrente e insieme di svegliarsi al termine della proiezione del film. L'esperienza cinematografica è veramente fatta di una vertiginosa sovrapposizione di istanze e di piani, che porta chi segue un film ad abitare più luoghi insieme, e nello stesso tempo a transitare dall'uno all'altro senza soluzione di continuità. Del resto il senso di eccitante libertà che lo spettatore prova al cinema deriva proprio da questo gioco di continue aggregazioni e di continui scivolamenti. Aggregazioni e scivolamenti che si realizzano tanto sullo schermo, quanto soprattutto nella sala. Sullo schermo il mondo rappresentato congloba pezzi di realtà e squarci onirici, accelerazioni e stasi, insistenze e ellissi: come decine di teorici hanno scritto, la macchina da presa può attraversare e far proprio l'universo intero. Nella sala, quasi a specchio, e in forma ancor più decisa, lo spettatore può unire un più acuto senso di sé e il più completo abbandono, il gusto dell'appartenenza alla folla e la creazione di una nicchia propria, il piacere di farsi guidare da una macchina e la possibilità di scordarsi di essere in una situazione artificiale. Quello abitato dallo spettatore è un territorio aperto: in cui ci si deve inoltrare con il gusto dell'avventura.

Ma l'idea del cinema come luogo che si pone all'incrocio dello spazio sociale, dello spazio testuale e dello spazio tecnologico, emerge anche dall'esame di altri aspetti dell'esperienza cinematografica. In particolare ce n'è uno che meriterebbe di essere approfondito più di quanto non possiamo fare qui. Ho detto come il cinema recuperi una serie di elementi provenienti da ciascuno dei tre spazi a cui fa riferimento: esso fa propri atteggiamenti, comportamenti, discorsi, linguaggi, tecnologie, ecc. che si manifestano anche altrove. Recuperando questi elementi, il cinema recupera anche il sistema di regole che ne disciplinano il funzionamento: gli atteggiamenti e i

comportamenti sono sempre incanalati in ottiche e rituali predeterminati; i discorsi e linguaggi obbediscono sempre a grammatiche e retoriche; le dotazioni hanno sempre alla base una norma. Questo doppio recupero, sia degli elementi che delle loro regole sottostanti, consente al cinema di far propria un'azione che era già presente nei grandi spazi di riferimento, ma di cui esso si fa ora interprete, con l'intenzione anzi di perfezionarla: ciò che interviene è la possibilità di dar corpo, più e meglio che negli spazi sociale, linguistico e tecnologico, ad una "regia dello sguardo", ad una "regia della narrazione", e ad una "regia della folla". Ora, la peculiarità del cinema consiste non solo nel dispiegare queste regie, ma soprattutto nel farlo allacciandole tra di loro, l'una come prosecuzione dell'altra: la sintassi della narrazione diventa anche sintassi della visione; l'adesione dell'occhio è anche la base dell'adesione collettiva; la regolazione dei gesti del pubblico intero è anche regolazione di un racconto che colpisce ciascuno singolarmente; ecc. Insomma, il cinema intreccia tre linee d'azione, e ne fa un gioco unico; o appunto, convoca tre spazi, e li trasforma un territorio comune, intessuto di continue transizioni. Dopo i grandi spettacoli barocchi soprattutto in occasione di cerimonie religiose e civili (ma il cinema è un grande spettacolo barocco....) questo non era forse mai avvenuto con una tale sistematicità. E soprattutto, con una tale efficacia (ma il cinema è anche un prodotto della funzionalità industriale....). Il cinema opera oltre ogni confine, e oltre ogni percorso separato.

In questo quadro, anche l'esame di alcuni segmenti specifici ci può confermare un tale dato di fondo. Prendiamo l'impressione di realtà, che dell'esperienza spettatoriale è certo una componente essenziale. Essa indubbiamente nasce dalla natura fotografica dell'immagine; ma, come peraltro ho avuto modo di dire, si nutre anche del desiderio di vedere il mondo in effigie, e si mantiene viva a causa di un dispositivo che concentra l'attenzione su quanto appare sullo schermo senza farne vedere la provenienza. Ciò significa che lo spettatore "crede"

nel mondo rappresentato grazie alla natura dei segni filmici, che ricalcando la realtà nei suoi contorni visibili, sembrano riproporla direttamente sullo schermo; ma anche grazie alla propria predisposizione di fruitore, che ambisce ad uno spettacolo basato sull'illusione ottica; e grazie all'ambiente in cui il film è proiettato, che mette quest'illusione al riparo da ogni possibile distrazione o smentita. In una parola, grazie alla convergenza di fattori linguistici, sociali, e tecnologici. Ne deriva che nel momento in cui lo spettatore "aderisce" a quanto vede sullo schermo (e deve "aderirvi", se vuole portare avanti il suo ruolo), si trova collocato su di un terreno articolato su più livelli: livelli di cui deve tenere conto contemporaneamente e tra cui deve transitare continuamente. A conferma appunto di quello che si viene dicendo: che è l'incrocio e il passaggio la vera misura del suo operato.

Dunque l'esperienza cinematografica non solo convoca, ma anche unisce elementi che fanno riferimento alla dimensione sociale, alla dimensione testuale e alla dimensione tecnologica. Meglio ancora, essa si colloca nel luogo di confluenza di questi territori: in una zona in cui fattori, istanze e livelli diversi si fondono abolendo le loro tradizionali separazioni; e in una zona in cui si realizza una fitta rete di scambi, un gioco continuo di transiti. Quella che lo spettatore abita è dunque una terra senza confini, in cui abbondano le mescolanze e le sovrapposizioni: il cinema, sotto questo aspetto, è fin da subito un meticcio. Una terra senza confini, in cui chi segue il film sembra chiamato a far i conti con passaggi diversi eppure legati tra loro, quasi saltabecando, senza il riparo di zone franche. Una terra senza confini, da attraversare appunto con un senso di eccitazione e di libertà che mai prima si era provato. Ora è proprio questa idea di territorio aperto, in cui si è chiamati a vivere un'esperienza complessa, mutevole, intensa e in qualche modo a rischio, che ci riporta all'idea moderna di spettatore.

## 9. *Sul mare in tempesta*

In un volume breve ma denso, Blumemberg ripercorre l'evoluzione nel corso dei secoli di una tipica metafora dell'esistenza umana: la metafora del naufragio, che include anche la figura dello spettatore che dalla riva assiste alle peripezie della nave e del suo equipaggio<sup>1</sup>. Ora se l'ideale classico è quello di uno spettatore che guarda la nave in difficoltà, e gode del fatto di essere su terraferma, l'ideale moderno è quello di uno spettatore che sa che la tempesta costituisce una minaccia di morte, ma pensa anche che il turbine è ciò che rende la vita degna d'essere vissuta, e dunque si proietta idealmente sulla nave in mezzo alle onde, accettando il rischio di affondare con essa. Lucrezio aveva proposto un'immagine celebre, a sintetizzare la posizione del saggio che segue le vicende umane senza farsene travolgere: "Bello, quando sul mare si scontrano i venti / e la cupa vastità delle acque si turba, / guardar da terra il naufragio lontano: / non ti rallegra lo spettacolo dell'altrui rovina, / ma la distanza da una simile sorte"<sup>2</sup>. Nella modernità, e per Blumemberg con particolare chiarezza dall'Illuminismo<sup>3</sup>, questo modello sembra non tenere più; non c'è più un terreno saldo e inattaccabile da cui osservare il mondo; non c'è più alcuna distanza di sicurezza tra la

H. Blumenberg, *Schiffbruch mit Zuschauer: Paradigma einer Daseinsmetapher*, Frankfurt, Suhrkamp, 1979 (tr.it. *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, Bologna, Il Mulino 1985).

<sup>2</sup> Lucrezio, *De rerum natura*, Proemio al libro II (cito la traduzione di E. Cetrangolo, Lucrezio, *Della natura*, Firenze, 1969, p. 73).

<sup>3</sup> Remo Bodei, nell'Introduzione a Blumemberg, suggerisce che il punto di svolta va collocato piuttosto in Pascal, e nel quadro concettuale conseguente alla "rivoluzione copernicana".

calma e il turbinio delle acque. Al contrario, il tumulto invade ogni angolo dell'esistenza, e ne costituisce anzi una ragione positiva. "Tra gli uomini, i venti sono le passioni necessarie per mettere in moto tutto, benché sovente provochino delle bufere"<sup>4</sup>: la vita è retta dai sentimenti più forti; essi sono la leva di qualunque cosa; dunque bisogna cercare le raffiche, e se necessario buttarsi nella tempesta. Del resto, vivendo, ciascuno di noi si ritrova già imbarcato<sup>5</sup>. Si tratta allora di rinunciare ad ogni punto di vista definitivo e privilegiato: "Ogni termine al quale pensiamo di ormeggiarci e di fissarci vacilla e ci lascia". Così come si tratta di accettare la precarietà della propria situazione: "Noi vaghiamo in un vasto mare, sospinti da un estremo all'altro, sempre incerti e fluttuanti"<sup>6</sup>. Insomma, lo spettatore (l'individuo) moderno non può più contare su di un terreno protetto, né può sottrarsi allo scontro dei venti: deve porsi di fronte alla realtà a viso aperto, deve sentirsi dentro le cose. Per viverle pienamente. Per vivere. (Sapendo all'occorrenza anche sopravvivere).

Lo spettatore cinematografico ripropone con forza questa situazione emblematica: egli non è semplicemente "di fronte" a un film; è "dentro" una situazione complessiva, in cui, come si è detto, si saldano aree diverse, saltano i tradizionali confini, e si instaura una fitta rete di transiti. Al cinema si è sempre sospesi tra terra e mare; e insieme si è sempre in viaggio, alla mercé dei venti. La cosa appare ancor più chiara se facciamo un ulteriore piccolo passo. Parlando nelle pagine precedenti dell'esperienza spettatoriale, abbiamo insistito sulla sua natura di esperienza aperta, fatta di confluenze e di passaggi;

<sup>4</sup> La frase è di Erostrato, cit. in Blumentberg per evidenziare l'emergere di una nuova coscienza nel quadro dell'Illuminismo; Blumentberg fa riferimento in particolare ad alcuni passaggi di *Zadig* di Voltaire.

<sup>5</sup> "Vous êtes embarqué" è citazione pascaliana messa da Blumentberg ad esergo del proprio libro.

<sup>6</sup> B. Pascal, *Pensées* (Tr. it. *Pensieri*, Torino, Einaudi, 1967, p. 124). Il brano pascaliano è ricordato da R. Bodei nella sua Introduzione a Blumentberg, cit.

la possiamo anche caratterizzare come un'esperienza totale, in cui tutte le cose si fondono (e forse anche un po' si confondono), e contemporaneamente arrivano a saturare l'orizzonte in cui ci si muove. Dunque un'esperienza totale: capace di raggruppare una serie di stimoli tra loro difforni, o di collegare livelli di realtà tra loro distanti, racchiudendoli in un unico grande ambito. Un'esperienza totale: che assorbe e congloba, riempie e completa. Un'esperienza totale: che fa della spiaggia e del mare, così come dello stare e dell'andare, un tutt'uno.

Nell'ambito del dibattito teorico, il tema è stato spesso al centro dell'attenzione: numerosi interventi hanno avanzato l'idea che il cinema costruisca un'esperienza onnicomprensiva, in cui tratti diversi convergono, formando un nuovo insieme di inedita ricchezza e di straordinaria densità. Penso ad esempio alla riflessione di Ricciotto Canudo, e in particolare alla sua idea (percorsa peraltro da echi wagneriani) che il cinema fondi le diverse arti tra loro, fondi lo spettacolo con la vita, e infine fondi i singoli spettatori in un corpo unico. Canudo distingue tra arti dello spazio, che includono l'Architettura, la Scultura e la Pittura, e arti del tempo, in cui rientrano la Musica, la Poesia e la Danza. Ebbene, il cinema si propone come "Settima Arte", capace di riunire le caratteristiche delle une e le caratteristiche delle altre: è "una Pittura e una Scultura sviluppantesi nel tempo, alla maniera della Musica e della Poesia"<sup>7</sup>; è un'"Arte Plastica che si sviluppa secondo le leggi dell'Arte Ritmica"<sup>8</sup>. Ciò significa che al cinema l'emozione estetica offre in un sol colpo quello

<sup>7</sup> R. Canudo, "La naissance d'une sixième Art. Essai sur le Cinématographe", in *Les Entretiens Idéalistes*, 25 ottobre 1911 (tr.it. "La nascita di una sesta arte. Saggio sul cinematografo", in *Cinema Nuovo*, 225, 1973, p. 361). Qui Canudo parla ancora di Sesta Arte, e non di Settima come farà più avanti, dopo aver incluso la Danza tra le arti dello spazio.

<sup>8</sup> R. Canudo, *L'Usine aux images*, Paris, Chiron, 1927 (tr.it. *L'officina delle immagini*, Roma, Bianco e Nero, 1966, p.68).

che ciascuna delle arti tradizionali offriva partitamente. Aggiungiamo che il cinema salda tra di loro anche la dimensione più propriamente artistica e la dimensione tecnico-scientifica: in esso confluiscono e si uniscono anche l'intensità di un sentire e la precisione di un dispositivo, o come dice Canudo, il Sentimento e la Macchina. Ora, questa capacità di conciliare i Ritmi dello Spazio e i Ritmi del Tempo e contemporaneamente l'Arte e la Scienza<sup>9</sup>, fa del cinema il luogo in cui la vita, soprattutto la vita moderna, può rispecchiarsi e riproporsi nei suoi tratti essenziali. Infatti il cinema, convocando e riunendo sotto un unico tetto fili così diversi, è in grado di restituire, in modo sintetico e non necessariamente mimetico, la realtà contemporanea in quello che meglio la contraddistingue: la velocità, l'abolizione delle distanze, soprattutto la complessità. Luogo di convergenze, il cinema sa rendere la varietà e la ricchezza del mondo. Il risultato sarà (Canudo parla al futuro, esprimendo un auspicio e non una constatazione) la realizzazione di quell'"arte totale verso cui hanno teso tutte le arti, da sempre"<sup>10</sup>; un'arte totale che risponde appunto al "desiderio eterno della Rappresentazione della vita totale"; un'arte totale, infine, che si manifesterà sotto le vesti "di una Festa nuova, di una nuova unanimità gioiosa, realizzata in uno spettacolo, dove gli uomini si trovino tutti insieme, dove attingano, in misura più o meno grande, l'oblio della loro individualità isolata"<sup>11</sup>. Confluenza delle arti, connessione con la vita, creazione di un corpo collettivo: è alla totalità (totalità degli stimoli, dei riferimenti, delle individualità....) che il cinema punta come proprio inevitabile destino.

L'intervento di Canudo si colloca in un momento per così dire "aurorale" del dibattito cinematografico: ma gli spunti che abbiamo messo in luce, forse sforzando un po' il pensiero di un autore non

<sup>9</sup> Si veda a questo proposito il paragrafo conclusivo di "La naissance..", cit.

<sup>10</sup> R. Canudo, *L'officina delle immagini*, cit., p. 66.

<sup>11</sup> R. Canudo, "La naissance..", cit., p. 370 tr.it.

sempre rigoroso, troveranno un ampio seguito nella riflessione estetica successiva. In particolare sia l'idea che il cinema operi una sintesi delle arti (sul modello della Gesamtkunstwerk, l'opera d'arte totale teorizzata da Wagner), sia l'idea che il cinema tenda ad abolire i confini tra rappresentazione e vita (riproponendo di quest'ultima le caratteristiche forti, anzi, il suo stesso pulsare), si riaffacceranno con regolarità: e questo tanto presso chi porterà avanti una concezione "formalista" del cinema, che esalta la presenza di tecniche e di procedimenti e dunque porta a vedere in quella vissuta dallo spettatore un'esperienza essenzialmente "artificiale", quanto presso chi difenderà una concezione "realistica" del cinema, che esalta la contiguità tra lo spettacolo filmico e il mondo che ci circonda, e dunque porta a vedere nell'esperienza cinematografica una semplice declinazione dell'esperienza quotidiana; tanto presso Eizenstejn quanto presso Bazin, per intenderci. È appunto curioso notare come quando rievocano il senso della totalità, le differenze tra le due impostazioni si attenuino e emergano accenti non di rado simili. Prendiamo Bazin: la sua convinzione è che il cinema debba letteralmente sciogliersi nella vita (ricordiamo la celebre conclusione della sua recensione a *Ladri di Biciclette*: "Niente più attori, niente più storia, niente più messa in scena, cioè finalmente nell'illusione estetica perfetta della realtà, niente più cinema")<sup>12</sup>; e tuttavia per arrivare a questo il film deve anche accorpare tecniche espressive diverse, come il colore, il suono, il rilievo, allargando progressivamente la gamma dei sensi che lo spettatore mobilita, e in qualche modo saturando il suo orizzonte percettivo (come viene suggerito in un saggio tal titolo sintomatico: "Il mito del cinema totale")<sup>13</sup>. E prendiamo in parallelo

<sup>12</sup> In A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*. IV, Paris, Ed. du Cerf, 1962 (tr.it. *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1973, p. 318).

<sup>13</sup> In A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma*. I, Paris, Ed. du Cerf, 1958 (tr.it. *Che cosa è il cinema*, Milano, Garzanti, 1973). Il titolo del saggio baziniano troverà un eco in un libretto di René Barjavel (*Le cinéma total*, Bruxelles, Editions de l'Onyx, 1947) dal

Ejzenstejn: la sua convinzione è che il cinema offra l'opportunità di conglobare forme estetiche differenti; anzi, che consenta un "salto di qualità" continuo dall'espressione figurativa a quella astratta, a quella plastica, fino ad una sorta di rappresentazione archetipica; ma questo movimento in qualche modo "estatico" non porta solo lo spettatore a uscire da sé in una sorta di ebbrezza provocata dalla situazione in cui si trova; gli consente anche di mettersi sulla lunghezza d'onda del mondo, di coglierne la cifra, di individuarne la tessitura; tanto è vero che il cinema nel suo punto più alto può avere la stessa densità e tensione della vita, e formare uno spettacolo "sintetico" che riunisce tutti gli elementi di una giornata qualunque, e forse coincide con essa<sup>14</sup>. Dunque confluenza delle arti e insieme abolizione dei confini tra rappresentazione e vita: quando si parla di cinema come luogo di una totalità, i due temi emergono assieme.

L'idea di esperienza cinematografica come esperienza totale potrebbe essere ulteriormente approfondita. Qui ci siamo limitati a sottolineare come il tema sia presente nel dibattito teorico, come esso veda convergere impostazioni altrimenti diverse, e come porti all'attenzione dei processi tipici innescati dal film, quale il saldarsi di differenti aree espressive (totalizzazione della dimensione estetica), il combinarsi di una ricca gamma di stimoli (totalizzazione della dimensione percettiva) e il sovrapporsi di spettacolo e di vita

tono un po' profetico e un po' fanatico, ma che esasperandola evidenzierà bene questa linea di pensiero.

<sup>14</sup> Mi riferisco al bellissimo passaggio in cui si descrive "l'irripetibile spettacolo di montaggio che riunisce l'ambiente naturale, l'insieme urbano, le masse e i protagonisti che vi agiscono, il mare di colore e di fuoco, di musica e di radio, il teatro e il film sonoro, i battelli del canale "Mosca-Volga" e le squadriglie di aeroplani" – spettacolo o domenica moscovita? – in S.M. Ejzenstejn, *Teoria generale del montaggio*, cit., p. 395 (non a caso nel paragrafo intitolato "L'immagine sintetica"...). Gli altri riferimenti ejzenstejniani relativi al "salto di qualità" e all'"estasi" sono evidentemente in *La natura non indifferente*, cit.

(totalizzazione della dimensione più generalmente esperienziale). Ritornando alla metafora di Blumemberg, l'esperienza cinematografica come esperienza totale ci fa ben capire come il terreno su cui si colloca lo spettatore non sia attraversato da confini netti, che consentono di separare l'osservatore dall'oggetto della sua visione, ma al contrario sia una sorta di grande cerchio in cui tutte le cose tendono a fondersi (e anche un po' a confondersi) tra di loro, e contemporaneamente a saturare il quadro complessivo di riferimento. Insomma, quello dello spettatore è un territorio onnicomprensivo e insieme comprendente, che riunisce elementi diversi, abolisce ogni distinzione e ogni distanza, e rinchiude il tutto in un orizzonte esaustivo. Spiaggia, mare, vento; anzi, spiaggiarevento. Approdi e rotte, bonacce e mulinelli, si impastano in un'unica storia. Spiaggiarevento. Lo spettatore cinematografico assiste agli eventi: ma è già imbarcato, da sempre; verso il turbino, verso la tempesta.

Come in ogni tempesta che si rispetti, all'eccitazione si affianca però anche la possibilità che la nave ceda. Sentirsi vivi, e rischiare di morire: le due cose non possono essere separate; anzi, ogni rotta contiene in sé un naufragio imminente. Il cinema offre al suo spettatore entrambi gli esiti. Lo vediamo bene se mettiamo a fuoco alcune situazioni non rare nell'esperienza cinematografica: situazioni che tra l'altro richiamano degli impacci ricorrenti nella vita moderna – piccole esitazioni, blocchi subitanei, vertigini improvvise -. Il film, fra le sue molte virtù, ne ha tre di cui può menar vanto. Innanzitutto ha la capacità di rendere il mondo direttamente riconoscibile agli occhi del suo spettatore: quanto appare sullo schermo si fa afferrare senza apparente sforzo. In secondo luogo il cinema ha la capacità di dare il senso delle cose: raffigurando il mondo, o meglio ancora raccontandolo, ne fa vedere la trama interna, la logica soggiacente. Infine, quasi a coronamento di tutto, il cinema ha la capacità di innescare una vera e propria partecipazione alle vicende rappresentate: vedere è in qualche modo sempre vivere. Provocare il

riconoscimento; evidenziare il senso; innescare la partecipazione: il cinema può essere orgoglioso di queste sue abilità. Tuttavia non di rado capita che il mondo riprodotto con tanta perfezione sullo schermo appaia d'un tratto estraneo; che gli eventi raccontati smarriscano d'un tratto il loro significato; e che la partecipazione alle vicende presentate d'un tratto cessi. In parallelo con quanto capita di rado nella vita corrente, in cui succede di sentirsi d'un colpo smarriti, perplessi o disinteressati in situazioni che pure si conoscono, il cinema porta talvolta il suo spettatore in una sorta di vicolo cieco. Al riconoscimento subentra allora il misconoscimento; al sensato subentra l'insensato; alla partecipazione subentra l'estraneità. Il cinema conosce entrambe questi due tipi di soluzioni: è il luogo in cui uno spettacolo può raggiungere gradi imprevedibili di intensità, ma anche aprirsi a dei passaggi a vuoto; in cui l'occhio può trovare nutrimento e soddisfazione, ma anche rebus insolubili; in cui lo spettatore può dispiegare appieno la sua azione, ma anche trovarsi d'un tratto in panne. Appunto: viaggi e naufragi.

Ma iniziamo dal primo dei tre aspetti, quello che porta la visione a declinarsi sul riconoscimento insieme a misurarsi con il misconoscimento.

## 10. *Riconoscere, farsi sfuggire*

Se al cinema c'è qualcosa che lo spettatore ha l'impressione di fare con facilità, è di afferrare alla prima occhiata ciò che gli si presenta sullo schermo. Il suo vedere coincide con un riconoscere. Questo riconoscimento, che costituisce una sorta di gesto automatico, e che nello stesso tempo è alla radice di uno dei più forti piaceri che si provano assistendo ad un film, nasconde una dinamica complessa su cui conviene trattenersi un attimo.

Riprendiamo il termine "riconoscere". E esso presenta due accezioni. Da un lato riconoscere significa identificare (come nell'espressione "riconoscere qualcuno sotto mentite spoglie"); dall'altro significa invece stabilire (come nell'espressione "riconoscere qualcuno come proprio erede"). Dunque da un lato abbiamo un atto che consiste nel ritrovare qualcosa o qualcuno che si era già incontrato in precedenza; dall'altro un atto che consiste nell'assegnare uno statuto a qualcosa o qualcuno che in precedenza non lo aveva. Nel primo caso si svela un'identità già familiare; nel secondo la si attribuisce, perché diventi familiare. Le due forme di riconoscimento operano congiuntamente, appoggiandosi l'una all'altra: il cane Argo riconosce nel mendicante il proprio padrone Ulisse; ma lo fa perché da sempre riconosce Ulisse come proprio padrone. Ebbene, quello che al cinema succede è che il riconoscimento nel senso uno viene portato in primo piano, nascondendo l'intervento di un riconoscimento in senso due. Più precisamente, lo spettatore al cinema vede nella realtà sullo schermo una riapparizione della realtà che lo circonda (quasi fosse Ulisse che ritorna...); e non vi vede invece un costrutto che si è stabilito valere per realtà (oblitera l'atto di "investitura" o di "legalizzazione" che ha dato all'immagine schermica

quello statuto; salta il passaggio che ha consentito a Ulisse di essere accettato come padrone...). L'effetto è di perturbare l'ordine profondo su cui il riconoscimento opera: il fatto di portare in primo piano l'identificazione (il riconoscimento della realtà sotto le spoglie dell'immagine) e di obliterare l'assegnazione di uno statuto (il riconoscimento che l'immagine funga da realtà), porta a una sorta di circolo perverso. Lo spettatore infatti può riconoscere come vera la realtà sullo schermo (può dargli lo statuto di realtà effettiva) perché vi riconosce la realtà che è abituato a incontrare (perché la identifica come realtà); anziché riconoscerla (nel senso di ritrovarla) perché la ha precedentemente riconosciuta (nel senso di stabilita e accolta). Al cinema, si accetta perché si rivede, anziché rivedere ciò che si è accettato: ciò che appare sullo schermo ha l'aria di realtà, e dunque lo si considera come tale; anziché stabilire la sua natura e il suo ruolo, e re incontrarlo in questa veste, per così dire, di prefissata-realtà. Insomma, è un po' come se il cane Argo, che rivede in Ulisse il suo padrone (lo riconosce nel senso uno) perché lo ha accettato appunto come suo padrone (lo ha riconosciuto nel senso due), rovesciasse quest'ordine logico, e accettasse Ulisse come suo padrone semplicemente perché lo rivede.

Di qui un paradosso, che caratterizza l'esperienza cinematografica e che ne fa un'esperienza mediale insieme tipica e peculiare. Lo spettatore vede il mondo attraverso la mediazione di un linguaggio (il film in quanto testo), di un dispositivo (il film proiettato in una sala su di uno schermo), e di un consenso collettivo (il film in quanto oggetto di fruizione generalizzato); in una parola, vede la realtà attraverso la mediazione di un medium, che "costruisce" le proprie rappresentazioni (e le relazioni con esse che gli spettatori intrattengono), e che "costruendole" assegna loro il particolare statuto di "immagini trasparenti" della realtà; ma lo spettatore cinematografico tende anche a mettere tra parentesi questa mediazione, e a trasformare la propria visione in una apprensione

immediata. Egli appunto può far a meno di pensare che la realtà sullo schermo va accettata come realtà, prima di essere rivista come realtà; semplicemente, vi rivede la realtà, e ciò gli basta per accettarla in quanto tale.

Dunque una mediazione, e una sua messa tra parentesi. C'è da dire tuttavia che nell'esperienza cinematografica questa messa tra parentesi appare di fatto intermittente. Interviene spesso; ma spesso anche si dissolve. Non mancano infatti i momenti in cui per identificare la realtà sullo schermo non si può far appello a una realtà già conosciuta (da ritrovare appunto sotto le spoglie dell'immagine), ma bisogna riportare in primo piano la "costruzione" delle immagini e la loro definizioni quali "immagini della realtà". Insomma, Argo deve talvolta ritrovare le ragioni che gli hanno fatto accettare Ulisse quale padrone, per poterlo continuare a scorgere sotto le vesti con cui si ripresenta a casa. Questi momenti sono quelli in cui l'impressione di realtà, che peraltro domina la fruizione filmica, d'un tratto vacilla: e vedere non è più un ri-vedere. Ciò accade quando il lavoro del medium non è tacibile: ad esempio quando si manifesta attraverso una esplicita strutturazione (figurativa, narrativa) del mondo presentato sullo schermo; ecco allora che al senso di immediatezza subentra un senso, non sempre negativo, di artificiosità (lo spettatore sente di essere di fronte non alla realtà, ma a un costruito che pretende di esserlo). Ma ciò accade anche quando i contenuti che il medium elabora appaiono in qualche modo imprevisi: ad esempio quando la sintassi del racconto non appare filante; ecco allora che l'esplorazione si apre a delle autentiche sorprese (lo spettatore si trova di fronte a una realtà che non dovrebbe esserci, e che se c'è è per un gesto esterno). Così come accade quando zone di irrapresentabile raggiungono uno statuto di visibilità: ecco allora che all'identificazione subentra una sorta di folgorazione (lo spettatore sente di essere di fronte a ciò che non sospettava esserci e che deve accettare per esistente). In tutti questi casi il riconoscimento della realtà sullo schermo passa attraverso un

momento di sospensione, di perturbazione: “forse” si tratta di realtà; forse di realtà “vera”. Al riconoscimento si mescola un misconoscimento: un battito d’occhi a vuoto, uno sguardo sul punto di perdersi.

L’esperienza spettatoriale è piena di questi piccoli passaggi a vuoto, che interrompono un rituale altrimenti monocorde. Il piacere del riconoscimento può misurarsi con questi passaggi a vuoto, sia per sussultare di fronte al rischio di una cessazione anticipata del gioco (en sortant de l’illusion, prima ancora che en sortant du cinéma, per dirla con Barthes)<sup>1</sup>, sia per godere di una sua subitanea riaffermazione. Riconoscimento, misconoscimento. In un vai e vieni continuo.

<sup>1</sup> Il rimando è ovviamente al saggio barthesiano “En sortant du cinéma”, in *Communications*.

## 11. *Cogliere il significato, sospendere il senso*

La seconda piccola tensione che interviene di frequente nell'esperienza cinematografica è quella che si stabilisce tra la possibilità di attribuire un senso pieno a quanto appare sullo schermo e dei momenti in cui questa possibilità sembra svanire. La realtà esibita dal film, e per estensione la realtà a cui il film fa riferimento (diciamo, la realtà tout court) appare quasi sempre ricca di significati e perfettamente intelligibile; non mancano tuttavia momenti in cui lo spettatore sembra come non raccapezzarsi più di fronte a ciò che vede e a ciò che sente. In questi casi, quel circuito virtuoso, che portava una realtà riconosciuta ad essere anche compresa, sembra d'un tratto cedere: il mondo sullo schermo si sfrangia, si opacizza, si confonde. E il senso delle cose rimane sospeso.

Ma su che cosa riposa la "sensatezza" del mondo sullo schermo, quella "sensatezza" appunto che sembra alimentare la comprensione e più in là la conoscenza? La prima risposta che si potrebbe avanzare, è che essa nasce dall'evidenza che assume la realtà raffigurata. Il mondo che il film ci presenta, e con esso il mondo in quanto tale, si dimostra perfettamente "afferrabile": è lì, ed è per noi. E consegnandosi nelle nostre mani, ci consegna anche i significati di cui si fa portatore o si fa custode. Questa idea emerge ogni volta che si sottolinea come il compito primario del cinema sia quello di esplorare il reale: il film soddisfa la propria più intima vocazione quando si dimostra capace di ripercorre eventi e cose; rivisitati da una macchina che sa coglierne tutti gli aspetti e tutte le pieghe, gli eventi e le cose palesano la loro natura; dunque ogni esplorazione è anche uno squadernamento. Non a caso Kracauer parla di registrazione e insieme di rivelazione del

reale: mettere in vista il mondo equivale a mettere in luce i significati<sup>1</sup>. Tuttavia l'associazione tra sensatezza e evidenza non soddisfa del tutto: non basta esplorare il mondo per renderlo intelligibile; ci vuole qualcosa di diverso, o qualcosa in più. Quello di cui si ha bisogno è un intervento su quanto viene raffigurato: il cinema ci dà il senso delle cose non perché ce le restituisce nella loro integralità, ma perché ne evidenzia la trama o il meccanismo sottesi; e per farlo, deve in qualche modo riorganizzare la realtà che sta raffigurando, esaltandone i punti chiave, facendone emergere le principali connessioni, ricostruendone le linee di forza. Insomma, il mondo (sullo schermo, fuori dello schermo) diventa "intelligibile" quando il cinema ce ne offre non solo un "riflesso", ma anche un "modello"; è in questa maniera, e solo in questa, che avremo, oltre allo splendore dell'esistente, anche la densità di un significato.

"Modelli" del mondo; o anche, come avrebbe detto Ejzenstejn, "immagini" del mondo; e persino, come avrebbe detto Mitry, raffigurazioni che diventano "segni" del mondo<sup>2</sup>. Ciò su cui sto cercando di attirare l'attenzione è il fatto che le cose sullo schermo appaiono "sensate" non tanto perché fanno bella mostra di sé, quanto perché sono investite da un'azione che letteralmente le disloca: diciamo, perché sono investite da una "riscrittura" che trasforma la loro apparizione in un "discorso" sulla realtà. È questa riscrittura, è questo discorso, che fanno emergere il senso delle cose. Dunque non un'evidenza, ma un operato. Qui non affronterò il problema in tutta la sua ampiezza: non è il luogo, né c'è spazio, per analizzare una questione che rimanda in definitiva ai processi di significazione,

<sup>1</sup> Si veda S. Kracauer, *Theory of Film*, New York, Oxford University Press, (tr.it. *Film: ritorno alla realtà fisica*, Milano, Il Saggiatore, 1962).

<sup>2</sup> Per la nozione ejzenstenjana di "immagine", cfr. *Teoria generale del montaggio*, cit. Per J. Mitry, si veda *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Edition Universitaires 1963 – 1965.

dentro e oltre il cinema. Mi soffermerò solo su pochi aspetti, peraltro rilevanti.

Innanzitutto, il lavoro che il cinema compie sulla realtà, consiste in una vera e propria “messa in forma” del mondo<sup>3</sup>. “Mettere in forma” è un’operazione complessa, che comporta ad esempio il fatto di “ritagliare” la realtà, per poterne isolarne specifiche porzioni o specifici aspetti; ma anche il fatto di “impaginare” la realtà, in maniera da riordinarla in un disegno preciso; così come comporta il fatto di “associare” all’oggetto di cui ci si occupa una serie di presupposti, alcune implicazioni, un certo sviluppo; ma anche il fatto di “fissare” il disegno ottenuto, in maniera che si presenti come una figura stabile; ecc. Il risultato è quello di porre l’attenzione su di una data situazione, metterne allo scoperto le nevature, e contemporaneamente farne emergere le valenze, fino a renderla in qualche caso esemplare: come quando si prende un personaggio (penso a Jim Stark di *Goventù bruciata*, interpretato da James Dean)<sup>4</sup>, se ne evidenziano i comportamenti e gli atteggiamenti intrisi di insicurezza, e lo si fa diventare l’equivalente, se non l’icona, di uno stato esistenziale proprio di una generazione; o come quando si prende un gruppo di commensali che si rifocillano nella pausa di un viaggio in diligenza (penso alla sequenza di *Dry Fork Station* in *Ombre Rosse*), li si contrappongono sulla base del loro diverso statuto sociale, e si trasforma questo breve pasto comune in un condensato delle diseguaglianze e dei pregiudizi che impregnano una società che pur si pensa come democratica<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> Sulla nozione (che ha ascendenze ejzenstejniane) di “messa in forma”, si veda in particolare F. Casetti – R. Eugeni, “I media in forma”, in F. Colombo (a cura di), *Persuasori non occulti*, Milano, Lupetti & Co, 1989, pp. 43-62.

<sup>4</sup> *Goventù bruciata* (*Rebel Without a Cause*, Nicholas Ray, USA, 1955).

<sup>5</sup> *Ombre rosse* (*Stagecoach*, John Ford, USA, 1939). Per un’analisi pregnante di questa sequenza, si veda in particolare D. Dayan, *Western Graffiti*, Paris, Clancier Guenaud 1983, p. 244.

Più in generale, e in più propriamente, “mettere in forma” significa presentare una situazione in modo tale che questa si disponga secondo un certo ordine (ottenuto appunto attraverso un lavoro di ritaglio, di impaginazione, di associazione, ecc.), e che l’ordine con cui essa si palesa ne riveli anche la struttura o il funzionamento interno<sup>6</sup>. Ciò consente di fare emergere sia gli elementi qualificanti della situazione in gioco, sia il principio che la regge: l’ordine, la struttura e il funzionamento portano in primo piano sia le caratteristiche di fondo del mondo raffigurato, comprese quelle caratteristiche che lo rendono tipico (per questo abbiamo parlato di possibile esemplarità), sia la logica a cui esso obbedisce, logica che talvolta trova il suo corrispondente o una sua sintesi in un qualche concetto (per questo abbiamo parlato di possibile emblema dell’insicurezza o della diseguaglianza). Detto altrimenti, la “messa in forma” con il suo operato porta da un lato a fissare i connotati fondamentali della situazione ritratta dal film, dall’altro a far emergere l’idea che questa situazione esprime o incarna. Ciò significa che grazie alla “messa in forma” quanto è raffigurato trova una definizione e insieme un’intelligibilità: il mondo sullo schermo non è più semplicemente lì,

<sup>6</sup> Può essere utile ricordare con M. Perniola (*L’estetica del Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1997, p. 47 e segg.) che nell’idea di forma convivono sei diverse accezioni: forma come *eidòs, species*, e cioè forma intelligibile, struttura immanente; forma come *morbhè*, forma (lat.), e cioè forma sensibile, struttura dell’apparente; forma come *schema, habitus*, e cioè ordine canonico delle azioni, struttura rituale del comportamento; forma come *shape* (il termine è di Arnheim), e cioè configurazione; forma come *gestalt*, e cioè struttura percettiva; forma come *Form* (nel senso di Kant), e cioè condizioni a priori della conoscenza, categorie in quanto forme dell’intelletto, o in quanto forme della sensibilità – per quanto attiene allo spazio e al tempo. In questo quadro, la “messa in forma” può apparire come la presentazione di un oggetto attraverso un ordine esterno – *morbhè* o *schema* o *shape* – che rivela un ordine interno, immanente e necessario, in quanto intimamente appartenente all’oggetto o alla nostra apprensione dell’oggetto – *eidòs*, ma anche *gestalt*, in quanto concetto percettivo, o anche *Form*, in quanto categoria dell’intelletto o della sensibilità.

nella sua evidenza; assume anche un'identità, e soprattutto si carica di un senso. Aggiungiamo che l'azione della "messa in forma" si manifesta soprattutto come un lavoro di organizzazione o di riorganizzazione del reale (non a caso abbiamo fatto riferimento ad un processo di modellizzazione); tuttavia un tale lavoro si riverbera anche sull'esperienza di chi segue un film, e diventa organizzazione o riorganizzazione dell'esperienza cinematografica, o più in generale organizzazione o riorganizzazione dell'esperienza del reale. Pietro Montani, riprendendo Ricoeur, parla di configurazione e rfigurazione<sup>7</sup>: il lavoro del cinema è quello di strutturare il mondo, perché questa strutturazione possa essere fatta propria dallo spettatore (ma, va aggiunto, attraverso un lavoro di negoziazione, in cui lo spettatore può presentarsi come co-protagonista).

Questa capacità del film di presentare una situazione in modo da evidenziarne i caratteri fondamentali e l'idea sottesa, o se si vuole questa capacità del film di "riscrivere" il reale per poterne "discorrere", avvicina e insieme distingue l'esperienza cinematografica rispetto alle altre esperienze mediali. Anche gli altri media, infatti, nel momento in cui ripropongono la realtà, ne operano una "riscrittura": ne trattengono solo qualche aspetto (il telefono restituisce la voce di un individuo, non il suo corpo); ne esaltano alcune connessioni (la pittura porta in primo piano le relazioni spaziali tra gli elementi raffigurati); la caricano di alcune implicazioni (la parola stampata fa supporre che il tono o il timbro della voce siano elementi superflui), ecc. Insomma, tutti i media declinano la realtà; e ogni medium la declina a modo suo. Detto meglio: tutti i media, nel momento in cui trasmettono un'informazione, la codificano; e ciascun medium possiede, o sceglie, il proprio codice. Questa azione non solo porta a collegare i media a degli specifici modi di rappresentazione; porta a vedere in essi anche delle vere e proprie "forme culturali", e cioè dei

<sup>7</sup> P. Montani, *L'immaginazione narrativa*, cit.

luoghi nei quali parametri fondamentali quali l'idea di spazio, di tempo, di soggetto, ecc. vengono definiti o ridefiniti, e nello stesso tempo messi concretamente in pratica<sup>8</sup>. Ciò che stiamo suggerendo dei media si può anche dire dei linguaggi (verbali, visivi, gestuali, ecc.): tutti i linguaggi “codificano” la realtà, imponendole dei parametri particolari; e ogni linguaggio lo fa a modo suo. È per questo che si può pensare al linguaggio (a partire da quello verbale, che compie questa azione in forma esemplare, a tal punto da porsi come linguaggio-guida rispetto a tutti gli altri)<sup>9</sup>, come a un formidabile dispositivo di strutturazione della realtà: parlando del mondo, se ne mettono in luce il meccanismo e la trama (o quelli che si presume, o si pretende, siano il meccanismo e la trama); se ne fanno emergere il disegno e la logica (o un certo disegno e una certa logica). Da questo punto di vista rappresentare la realtà significa sempre e comunque assumersi un onere: quello di darne ragione, e talvolta anche di darne “la” ragione.

Se anche gli altri media “mettono in forma” il reale, ciascuno a suo modo, il cinema però gode di una posizione di relativo vantaggio: lo può fare associando le strategie di alcune arti visive, e in particolare della fotografia (oltre che ovviamente della pittura) con le strategie delle arti narrative, in primo luogo il racconto. I due fronti hanno dei punti di contatto: anche il racconto può descrivere una situazione con

<sup>8</sup> L'idea che i media siano forme culturali emerge già dai contributi classici di M. McLuhan, *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962 (tr.it. *La Galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, Armando, Roma, 1976) e *Understanding Media. The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York 1964 (tr.it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano, 1974); nonché dal fortunato contributo di R. Williams, (tr.it. *Televisione, Tecnologia e forma culturale*, De Donato, Bari, 1981).

<sup>9</sup> Per il linguaggio verbale come sistema modellizzante primario, si veda R. Barthes, “Elements de semiologie”, *Communications* 4, 1964, (tr.it. *Elementi di semiologia*, Torino, Einaudi, 1966).

una fedeltà e con una minuzia che sembrano propri della fotografia; e anche la fotografia può raccontare le situazioni che presenta (offrendocele come momento di una catena di fatti di cui si implicano le altre fasi). Tuttavia le due strategie operano anche su fronti differenti: ad esempio “mettono in forma” il tempo in modo quasi opposto. La fotografia esalta l'attimo: essa interviene sul flusso temporale prelevandone una piccola frazione, un semplice passaggio; può anche trattarsi del punto culminante di una azione (la morte del miliziano spagnolo di Capa), o di un atto in qualche modo esemplare (il bacio di Doisneau); anche in questi casi, tuttavia, il momento che la fotografia ha fissato non è che uno tra i tanti possibili momenti, non è che una piccola piega nel gran divenire delle cose. In altre parole, ciò che la fotografia ci offre è l'istante: non a caso i suoi prodotti sono delle “istantanee”, che neppure la pratica della “posa” riesce a promuovere a momento assoluto. Un istante; un istante fuggente; un istante tendenzialmente qualunque. In questo senso possiamo ben dire che la fotografia è l'arte della contingenza. Al contrario, la narrazione esalta la concatenazione degli eventi: il flusso temporale è organizzato sia in forma cronologica (ogni fase segue l'altra), sia in forma logica (ogni fase consegue ad un'altra); anzi, cronologia e logica si sovrappongono vistosamente (il principio su cui il racconto si basa è quello del “post hoc ergo propter hoc”); con il risultato di fare del divenire delle cose il progressivo realizzarsi di un destino. In questo senso possiamo ben dire che la narrazione è l'arte della necessità.

Contingenza, necessità: il cinema riesce a combinare queste due misure; esso ci restituisce ad ogni passaggio nient'altro che dei frammenti di vita, strappati al suo fluire; e insieme fa di questi frammenti delle tappe di una vicenda che avanza, implacabile, passo dopo passo. Nel cinema vediamo affacciarsi l'attimo qualunque, e insieme affermarsi una catena causale di eventi. In questo senso la messa in forma della realtà compiuta dal cinema, e dunque la sua capacità di attribuire un senso alle cose, appare assai forte: il “così è”

del mondo si coniuga al suo “così dev’essere”. Tuttavia, proprio la sovrapposizione di queste due strategie è anche fonte di possibili battute a vuoto. Pensiamo a quella forma di senso un po’ paradossale che Barthes chiama “terzo senso”<sup>10</sup>: il particolare che colpisce e che punge, un po’ a capriccio, allontanandosi dai processi di significazione che dominano l’insieme (in *Ivan Groznoj*, è il belletto di uno dei cortigiani, il naso stupido di un altro, il disegno fine dei sopraccigli di un altro ancora), quel particolare che forse non dice nulla ma che emoziona, costruendo un legame con il destinatario che è più forte di qualunque intendersi, ebbene, quel particolare è un elemento che in qualche modo non sa disbrigarci tra la contingenza e la necessità; è un qualcosa di più che un semplice passaggio qualunque, e certo assai meno di un momento dovuto; forse è tra i due, un “già più d’esserci” e un “non ancora dover esserci”. O pensiamo ad altre forme di vacillamento dei significati, come il farsi strada di un momento esemplare in una sequenza narrativa che sembra non aver questo tra i suoi obbiettivi (Montani discute parecchi casi al riguardo)<sup>11</sup>; ciò che ci si offre agli occhi non è completamente chiaro in tutte le sue implicazioni, e nondimeno sembra sollecitare la nostra interpretazione; sotto questo aspetto è qualcosa che vuole uscire dallo statuto di presenza qualsiasi, per diventare “quella” presenza determinata capace di farsi emblema di un concetto; ma si trova ancora a metà strada, appunto tra un “non più soltanto” e un “non ancora del tutto”. O pensiamo a quelle occorrenze in cui una metafora si logora, e forgiata per farsi figura-chiave di un certa situazione, finisce con il saper fare riferimento solo a se stessa (la scalinata di Odessa, e le molte volte in cui è stata citata e con questo svuotata): qui la situazione è in qualche modo inversa alle precedenti;

<sup>10</sup> Cfr. R. Barthes, “Le troisième sens”, *Cahiers du cinéma*, 222, 1970 (tr.it. “Il terzo senso”, in *L’ovvio e l’ottuso*, Torino, Einaudi, 1985).

<sup>11</sup> Si veda l’esempio del cinema di Godard, in P. Montani, *L’immaginazione narrativa*, cit., pp. 17-20.

e tuttavia l'indecisione è la stessa, tra una necessità ormai perduta e una contingenza non ancora ratificata.

I vacillamenti di senso sono ben più numerosi; e d'altra parte essi non sono solo legati alla dialettica tra contingenza e necessità di cui abbiamo qui parlato. Ma i casi a cui ho fatto brevemente cenno, mi paiono assai indicativi proprio perché investono uno dei punti di forza del cinema, quella sua capacità di conservare la freschezza del dato e insieme immetterlo in una struttura cogente che dà ragione di quanto accade, o se si vuole di quanto ci accade. "Messa in forma" e dissoluzione del senso: lo spettatore vive non troppo di rado, davanti allo schermo, questa situazione. Alla sicurezza subentra il vacillamento; al ritrovarsi il perdersi. E l'esperienza cinematografica si sfrangia e si inabissa.



## 12. *Partecipare, estraniarsi*

A fianco delle due esitazioni di cui abbiamo parlato, quella tra il riconoscimento e il misconoscimento, e quella tra l'attribuzione di un significato e la sospensione del senso, ce n'è una terza che spesso si incontra al cinema. La visione del film è solitamente accompagnata da una grande partecipazione: non si assiste solo a quanto viene raccontato; lo si vive in prima persona. Tuttavia non di rado questa partecipazione si ingarbuglia: o per eccesso, come quando l'immedesimazione con le vicende raccontate è così forte che non si riesce a scrollarsene di dosso; o per difetto, come quando il film ci sembra d'un tratto così distante, che noi ci accorgiamo che esso è altra cosa rispetto a noi, e dunque proviamo un senso di estraneità.

Analizziamo il meccanismo della partecipazione, cui abbiamo fatto qua e là cenno, e che costituisce peraltro una caratteristica forte dell'esperienza cinematografica. Nell'ambito della filmologia, Michotte vi ha dedicato uno studio in qualche modo fondativo, mettendone in luce i principali aspetti<sup>1</sup>. Innanzitutto vi sono diversi gradi di partecipazione al film da parte dello spettatore: si va dalla semplice sincronizzazione dei suoi movimenti con i gesti di chi agisce sullo schermo, fino ad una piena immedesimazione con quanto accade nello spettacolo; insomma, si va da semplici reazioni motrici a vere e proprie relazioni empatiche. In secondo luogo vi sono diversi punti di innesco della partecipazione: essa scatta a causa delle condizioni in cui avviene l'esperienza filmica (la relativa immobilità e l'abbandono sulla poltrona ci aiutano a perdere il senso del nostro

<sup>1</sup> Cfr. A. Michotte, "La participation émotionnelle du spectateur à l'action représentée à l'écran", *Revue internationale de filmologie*, 13, 1953.

corpo; il buio e l'isolamento ci portano a dimenticare che siamo in una sala cinematografica; l'acutezza dello stimolo visivo accentua la nostra attenzione verso ciò che succede sullo schermo, ecc.), ma contemporaneamente si appoggia anche a processi psicologici ricorrenti, e in particolare al meccanismo di proiezione e di identificazione, grazie a cui rispettivamente ci si mette e ci si ritrova nei panni di qualcun altro. Il risultato, ben sottolineato da Morin nel suo *Il cinema o l'uomo immaginario*, è che lo spettatore e il film puntano, e solitamente arrivano, a formare una sorta di tutt'uno: il primo aderisce a quanto gli propone il secondo, e il secondo rivive negli occhi del primo. "Il cinema è proprio questa simbiosi: un sistema che tende ad integrare lo spettatore nel flusso del film; un sistema che tende ad integrare il flusso del film nel flusso psichico dello spettatore"<sup>2</sup>.

Dunque la partecipazione costituisce una condizione non solo diffusa, ma anche in qualche modo costitutiva del funzionamento del cinema. È anche sulla sua base che il riconoscimento e la comprensione di quanto si mostra sullo schermo diventano credenza. La partecipazione (è sempre Morin che lo sottolinea) non si realizza solo rispetto alle azioni cruciali, alle scene madri, ai personaggi portanti; nell'esperienza cinematografica essa è in qualche modo diffusa, e si manifesta anche rispetto ad un paesaggio, ad una folla, a degli oggetti; anzi, essa scatta rispetto al fatto stesso che qualcosa appaia sullo schermo, e che il mondo si duplichi in un suo simulacro. Noi "viviamo" il film, qualunque cosa esso ci racconti. E questo "vivere" è in qualche modo la parte più incandescente (anche se non la sola) dell'esperienza cinematografica. La partecipazione è infatti ciò che consente ad una relazione con qualcosa attorno a noi, e a un nostro fare e saper fare, di diventare vita interiorizzata. E appunto in questo senso è ciò che "chiude" l'esperienza dello spettatore al suo

<sup>2</sup> Cfr. E. Morin, *Il cinema o l'uomo immaginario*, cit. p. 111.

livello più alto (se si vuole: dà alla parola esperienza il suo terzo significato, grazie a cui sanzionare i primi due).

Aggiungiamo che la partecipazione non solo attiva dei processi psicologici, di cui il più evidente è l'arrivare ad assumere una nuova identità che ci proietta fuori di noi e ci identifica con qualcun altro. Essa attiva anche una vera e propria ritualità individuale e sociale: segna il passaggio di una soglia e l'ingresso in un mondo diverso; passaggio e ingresso che richiedono o comportano tutta una serie di gesti singoli o collettivi come l'abbandono, l'attenzione esasperata, la reazione all'unisono, ecc.. Partecipare è mutare pelle e mutare luogo, ma anche ripetere degli atti cerimoniali.

Insomma, il cinema è inscindibile dalla partecipazione. Eppure non di rado lo spettatore avverte un senso di estraneità rispetto a quanto sta seguendo. Ciò può avvenire sia per una caduta della nostra immedesimazione con il film sia paradossalmente per un eccesso di immedesimazione. Quest'ultimo caso si realizza ad esempio quando la proiezione/identificazione con quanto si sta vedendo è così forte, da portare a compiere dei gesti o a mettersi in uno stato d'animo che segnano la rottura del gioco. Un vecchio film muto ci racconta questo caso (*Uncle Josh*). Un campagnolo va al cinema: lo spettacolo lo attira a tal punto che la sua immedesimazione con la situazione rappresentata diventa totale; egli allora si alza dal suo posto, si slancia verso lo schermo, cerca di entrarvi e in questo modo lo lacera; ciò porta all'interruzione del film, e alla rivolta da parte degli altri spettatori. A fianco di effetti comici come nella situazione appena descritta, l'eccesso di partecipazione ha anche un versante drammatico. Usiamo di nuovo un film come prezioso documento (*Vivre sa vie*). Nana entra in una sala cinematografica; è in un momento strano della sua vita, fatto di interrogazioni non poste e di comportamenti forse non voluti; sullo schermo passano le immagini del processo a Giovanna d'Arco; gli inquisitori che incombono sulla loro vittima, e soprattutto il volto della Falconetti con la sua straordinaria intensità, creano in Nana un

grandissimo turbamento; alla brutale dichiarazione di condanna di Giovanna, le lacrime rigano il volto di Nana; le due donne sono ormai una sola, e la morte dell'una non è altro che la morte dell'altra; la vita ha ripreso le sue ragioni, e sullo schermo c'è ormai solo l'annuncio di quello che sarà un destino reale.

Per contro, la partecipazione si può interrompere anche per difetto. È ovviamente il caso più frequente, legato al fatto che sullo schermo appaiono cose che non interessano, o che sono troppo distanti dalla nostra vita, o per le quali proviamo disprezzo o disapprovazione. O anche delle vicende architettate in modo talmente esplicito da rivelare nient'altro che la loro natura del tutto artificiale. In questi casi, noi siamo di nuovo altrove, ma non là dove il film ci aspetta. Siamo in qualche modo ai margini, o del tutto fuori, dal quadro dell'esperienza cinematografica: siamo solo degli spettatori in sala (e non anche degli spettatori davanti a uno schermo); o siamo degli individui che già pensano alla fine del rito. Ciò che allora si impone, è un senso di lontananza, di distacco, di disinteresse. Rimane il disagio della sala buia, e l'imbarazzo di restare soli con se stessi.

### 13. *Tempesta e terraferma*

Riconoscimento e misconoscimento; sensatezza e perdita del senso; partecipazione e estraneità. Nel cuore dell'esperienza cinematografica ci sono tre passaggi problematici, nei quali la visione può o rinsaldarsi o perdersi. Con essi, di nuovo, il cinema si dimostra un luogo emblematico per la modernità novecentesca: quest'ultima infatti conosce bene l'alternarsi e il sovrapporsi di formato ed informe, di sensato e insensato, di immedesimazione e distacco; conosce questo alternarsi e questo sovrapporsi, e insieme ne fa un autentico problema. In questo senso il cinema si propone bene come uno dei "paradossi della modernità"<sup>1</sup>; e parallelamente lo spettatore cinematografico si costituisce come emblema dello spettatore (e forse anche dell'individuo) moderno, pronto ad affrontare la tensione e il contrasto. Appunto, non più un osservatore che si rifugia sulla riva, ma un viaggiatore imbarcato da sempre che si proietta nella tempesta, fino a rischiare di perdersi.

Ma si perde veramente lo spettatore cinematografico? La risposta, francamente, è no. È ben vero che egli si trova dentro ad un'esperienza di grandissima intensità, che avvolge e coinvolge, e che per di più conosce strappi improvvisi ed improvvise eclissi. Tuttavia chi segue un film, pur vivendo fino in fondo questa esperienza anche nei suoi lati più esposti, non rischia di suo. Potremmo anche dire: non

<sup>1</sup> Il conflitto fra senso della perdita baudelairiano e senso della conquista tipico delle avanguardie sembra riassunto perfettamente dal cinema, che dunque condensa queste due facce della modernità, illustrate da Antoine Compagnon (*Les cinq paradoxes de la modernité*, Paris, Seuil 1990; tr.it. *I cinque paradossi della modernità*, Bologna, Il Mulino 1993).

rischia fisicamente; lo spettatore può trovarsi sulla linea del fuoco, ma non sarà mai colpito (*The Great Train Robbery*, Porter, 1903). Ma, dati i passaggi su cui abbiamo insistito, diciamo più semplicemente: non rischia neppure sul piano cognitivo; può incontrare battute a vuoto, può sentirsi vicino al naufragio; ma riesce sempre a stare sul pelo dell'acqua. Ritorniamo al film di Porter e al suo spettatore: quest'ultimo può essere "colpito" nel senso di meravigliato e stupito<sup>2</sup>; e nondimeno sa "ricomporsi" subito.

Ma vediamo meglio in che cosa consiste questa capacità di "ricomposizione cognitiva". Essa si basa soprattutto sulla possibilità che l'esperienza cinematografica offre allo spettatore di "negoziare" con il film. Per "negoziante comunicativa" si intende quel gioco di continui confronti che si instaura tra i soggetti che comunicano tra di loro, o tra i testi e i soggetti che ne sono destinatari: gioco volto a far emergere convergenze e divergenze, al fine di far lievitare le prime e abbassare o isolare le seconde, in modo che tra i soggetti, o tra i testi e i soggetti, si stabilisca un accordo consenta agli uni di sentirsi "sintonizzati" con gli altri. La "negoziante" è sempre un processo aperto e in fieri: man mano che la comunicazione avanza, le proposte degli uni trovano negli altri accettazione, rifiuto, richiesta di riformulazione, controproposte, ecc., così che le maglie dell'accordo possano stringersi o allargarsi secondo i casi. Ciò avviene, sia pur in forma diversa, non solo nei casi di comunicazione realmente interattiva (come ad esempio nella conversazione), ma anche nei casi di comunicazione apparentemente predefinita e a una via (com'è quello di un film proiettato ad un pubblico): quello che appare sullo schermo è comunque una proposta, spesso formulata tenendo conto preventivamente delle reazioni del pubblico, e che comunque attende

<sup>2</sup> Questa condizione dello spettatore emerge bene nell'idea di "cinema delle attrazioni" (T. Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Film its Spectator and the Avant-Garde", cit.).

una verifica che le consenta di incontrare il suo destinatario. Voglio dire che anche nel caso del cinema si instaura tra schermo e spettatore un gioco di confronti reciproci, magari dislocati nel tempo (la proposta è “preventivamente” attenta al suo destinatario, il destinatario retroagirà solo “in seguito” ad essa, ecc.), ma che operano appieno, e che sono mirati a raggiungere una reciproca “sintonizzazione”<sup>3</sup>. In questo quadro, varrà la pena di ricordare che la “negoziante” investe diversi livelli della comunicazione: tra film e spettatore essa riguarda ad esempio la posizione che il secondo può prendere rispetto alle cose che il primo racconta o al modo in cui le racconta; o ancora essa riguarda l’insieme dei riferimenti intertestuali che il primo compie (compresa la sua collocazione di genere) e che il secondo è invitato a riattivare per poter comprendere meglio cosa gli viene mostrato e perché; o anche essa riguarda le funzioni che il primo può soddisfare (bisogno di conoscenza, di divertimento e di evasione, di identificazione, ecc.) e che prefigurano i diversi usi che il secondo può fare di quanto sta vedendo o ha visto; ecc.<sup>4</sup>. Tra questi diversi livelli, ci sono anche i tre che abbiamo prima incontrato. Il film può “negoziare” con il suo spettatore il riconoscimento o meno di quanto gli presenta: può darglielo subito, ma anche ritardarlo ad

<sup>3</sup> Ho affrontato il problema della negoziazione, fornendo una bibliografia di riferimento, in F. Casetti, “Tra analisi dei testi e analisi del consumo. I processi di negoziazione”, in *L’Ateneo*, 13, 1999, e in “Film genres, negotiation processes and communicative pact”, in L. Quaresima, A. Raengo, L. Vichi (a cura di), *La nascita dei generi cinematografici*, Udine, Forum 1999.

<sup>4</sup> Più in generale: è in gioco la negoziazione con il testo (negoziare il senso, negoziare la propria posizione); la negoziazione con l’ambiente della performance (negoziare la propria permanenza alla performance, negoziare con il tipo di performance che in quell’ambiente avvengono); la negoziazione con il mondo di vita (negoziare le funzioni del testo, l’uso che se ne può fare nella propria esistenza). Inoltre, non si tratterà solo di negoziare a ciascuno di questi livelli, ma anche di negoziare ciascun livello con gli altri. Cfr. F. Casetti, “Film genres, negotiation processes and communicative pact”, cit.

arte, con la tacita intesa che il recupero costituirà una sorta di piccolo premio; o può sottrarglielo, ma a ragion veduta, perché ci sia un guadagno da qualche altra parte. La stessa cosa si può dire del senso delle cose mostrate sullo schermo: anche qui i significati non possono che scaturire da un gioco incrociato di suggerimenti, di attese, di anticipazioni, di impazienze, ecc., che può portare di ad una accordo pieno che ad una distonia avvertita e magari accettata. Così come la stessa cosa si può dire della partecipazione allo spettacolo: talvolta sostenuta, e talvolta messa in crisi, ma perché il rimedio appaia di maggior soddisfazione, o perché la frustrazione appaia compiuta a ragion veduta.

Se dunque accettiamo l'idea che tra schermo e spettatore ci sia sempre un gioco serrato i confronti, che porta entrambe le parti a agire da protagoniste, e che abbia di mira una "regolazione" del rapporto, dobbiamo allora accettare anche l'idea che lo spettatore, anche nei momenti in cui sembra perdersi, in realtà sta lavorando per ritrovarsi. In questo senso la presenza di una "negoziiazione" ci può apparire come il segno più evidente della capacità da parte del destinatario del film di sapersi (o almeno di avere la possibilità) di disbrigarsi cognitivamente anche là dove il film sembra sottrargli il riconoscimento degli oggetti, il senso del racconto o la partecipazione allo spettacolo. Quelle che abbiamo visto come delle piccole lacerazioni, possono anzi diventare delle opportunità: il misconoscimento può costituire l'occasione di includere nella propria mappa cognitiva nuove forme o nuovi oggetti; la latitanza del senso l'occasione per interrogarsi sulla regolarità e l'anomalia di quanto appare; la caduta della partecipazione l'occasione per decidere se aderire alle cose o cercare un riparo.

Negoziiazione, navigazione. A questo punto possiamo anche ritornare a Blumentberg e alla sua analisi dello spettatore. Negoziare in fondo è attraversare una situazione comunicativa cercando di

gestirla (e insieme di esserne gestito). In questo senso la negoziazione può ben essere vista come un equivalente del “navigare sulla nave nel cuore della tempesta” che prima abbiamo evocato sulla scia appunto di Blumentberg. Ma un navigare che consente sia di misurarsi con la procella, sia di cavarsi d'impaccio: lo spettatore cinematografico ha l'opportunità di giocare contemporaneamente con entrambe le possibilità. Sicuro (quasi sicuro) di non rimetterci.

Questa opportunità potrebbe apparire curiosa, rispetto alla richiesta della modernità di azzerare la distanza tra lo spettacolo e chi vi assiste, e dunque di togliere ogni rete di protezione. Nella misura in cui esenta dal pericolo, il cinema sembrerebbe contraddire la sua capacità di assicurare un totale coinvolgimento. Tuttavia questa opportunità ci rinvia anch'essa allo spirito della modernità; solo che lo fa seguendo un'ulteriore via. La modernità infatti è sia il gusto del naufragio di cui parla Blumentberg, sia la possibilità di raggiungere un'“eccitazione senza costo” di cui parla Goffman nel suo affascinante saggio “Where the Action is”<sup>5</sup>. Eccitazione senza costo: e cioè intensità del vivere senza che questo minacci realmente la vita. Lo spettacolo moderno, oltre che cancellazione dei confini tra rappresentazione e chi vi assiste, è anche ricerca di shock senza effettive conseguenze (o di shock che allenano ad una risposta). Ecco allora che le due misure che il cinema mette in campo diventano entrambe sintomatiche. Il cinema crea una situazione di grande densità e di grande vivezza quale il tempo richiede; sempre come il tempo richiede, prefigura all'interno di questa situazione dei momenti di rischio; ma anche, come il tempo continua a richiedere, fa di questi momenti di rischio non delle occasioni di sconfitta, ma delle minacce un po' a vuoto (spaventarsi per finta...), o più ancora delle opportunità

<sup>5</sup> Cfr. E. Goffman, “Where the Action is”, in *Interaction Ritual*, Doubleday, Garden City 1967 (tr.it. “Where the Action is” in *Il rituale dell'interazione*, Il Mulino, Bologna 1988).

per vedere come si potrebbe reagire (spaventarsi per mettersi alla prova...). In altre parole: la situazione cinematografica costruisce uno spettatore totalmente “esposto” allo spettacolo cui assiste; esaspera le possibili tensioni, i possibili sbilanci, che questa estrema esposizione crea; ma insieme costruisce uno scudo, o almeno prepara a costruirsi uno. In questo senso non abbiamo parlato a caso di “negoziazione”: essa non solo rinvia a quel confronto che nella comunicazione sta alla base sia dell’interpretazione del messaggio che della definizione del suo possibile uso, ma più in generale rimanda a quell’“arte di arrabattarsi”, a quella capacità di disbrigarsi in mezzo alla complessità dell’esistenza, trovandone le ragioni e l’utilità, di cui sempre Goffman e poi gli etnometodologi hanno discusso.

Navigare, negoziare, disbrigarsi. Sia chiaro: in questo il cinema ripropone una situazione che anche altri campi comunicativi e artistici del secolo conoscono. Ma lo fa con una forza, e si potrebbe dire con una proditorietà, che non ha eguali. Nessun’altra esperienza mediale o artistica ha comunemente una vivezza simile a quella offerta dall’esperienza cinematografica (alcune punte possono essere anche superiori: ma appunto è il fatto che essa sia “comunemente” presente, che rende la cosa interessante); nessun’altra esperienza mediale o artistica sa esibire delle figure che si danno a riconoscere ma anche che si sottraggono, un senso che si forma ma che sa anche disfarsi, una partecipazione che si fa immedesimazione ma anche estraneità; infine, nessun’altra esperienza mediale o artistica sa far convivere con altrettanta disinvoltura radicalità e aggiustamenti, estremismi e compromessi, sporgenze irriducibili e soluzioni a portata di mano. Il cinema fa sua sia la complessità che la negoziazione; anzi, le allaccia l’una all’altra; in modo che la complessità non pesi mai troppo, e che la negoziazione non si chiuda mai del tutto. Perfetto segno di un tempo in cui il tumulto e la funzionalità (due misure così “moderne”,

se è vero che la modernità si esprime sia nell'estremismo della rivoluzione che nell'efficienza del controllo..) trovano modo di affermarsi l'una contro l'altra e insieme di scambiarsi continuamente la mano.



## 14. *Al di fuori del cinema*

Ma insistiamo ancora un poco sul tema della negoziazione e sulla sua complementarità rispetto al coinvolgimento e alla complessità. La presenza di una negoziazione e il senso della sua azione non si coglie solo nel lavoro cognitivo compiuto dallo spettatore magari senza accorgersene. C'è un qualcosa in cui essa si manifesta e come si deposita: sono le parole che il cinema suscita e nutre. La visione cinematografica innesca, e è accompagnata da, un costante lavoro di verbalizzazione. Nell'esperienza cinematografica, non è il silenzio a dominare, ma la parola: una parola che scandisce la proiezione del film (talvolta repressa dai vicini, specie se cinefili puristi; ma molto spesso quasi richiesta dalla meraviglia dello spettacolo); una parola che prolunga questa proiezione oltre la sua soglia, a commento, a rimemorazione, a giustificazione, a confronto; una parola che si scioglie infine nell'intreccio dei discorsi sociali che punteggiano la nostra esistenza, e che ne costituiscono ora un'interrogazione, ora un tentativo di renderne ragione. Ebbene, è proprio questa parola che rende avvertibile più di ogni altra cosa l'attività di filtro e di riappropriazione che lo spettatore fa di quanto vede.

Si tratta innanzitutto di una parola esplicante. I discorsi dello spettatore possono infatti essere ben presi come una "glossa", e cioè dei tentativi di spiegazione ex post dell'esperienza vissuta; commenti che puntano a "razionalizzare" (sulla base di una razionalità pratica) quanto si è visto e come lo si è visto, l'oggetto della visione e le sue modalità (atteggiamenti, motivazioni, reazioni, ecc.). Aggiungo che sul piano dei processi culturali, anche la critica e la teoria possono essere

considerate glosse, che puntano a definire e inquadrare il fenomeno cinema<sup>1</sup>.

Si tratta poi di una parola spartita. I discorsi di ogni spettatore si incrociano con i discorsi di altri spettatori, trovando in essi una continuazione o un completamento, una adesione o una correzione, un rispecchiamento o un nuovo sviluppo. Sotto questo aspetto, oltre a un'interpretazione individuale, esiste anche un'interpretazione collettiva dei film (e più in generale del fenomeno cinema). Un lavoro anonimo (ma forse bisognerebbe dire transpersonale), spesso favorito dall'esistenza di specifiche istituzioni (dal dibattito giornalistico al cineforum), che mette in luce l'esistenza di una vera e propria costruzione sociale del senso. Questo fatto ci permette anche di vedere nello spettatore non semplicemente un individuo impegnato in un'esperienza del tutto singolare, ma il membro di una comunità che lavora appunto alla messa a punto di interpretazioni mosse da motivazioni e da ragioni di tutti e a loro volta da consegnare a tutti<sup>2</sup>.

In terzo luogo, e proprio sulla base di quanto si è appena detto, la parola qui in esame è una parola assimilata. Il frutto del lavoro sociale è quello di "incorporare" nella comunità i significati messi a fuoco, di renderli patrimonio collettivo, cui ognuno possa far ricorso. Abbiamo già accennato a questo processo di incorporazione: esso si attua attraverso passaggi come la traduzione, la traslazione, l'appropriazione<sup>3</sup>. Aggiungiamo che il risultato è tendenzialmente

<sup>1</sup> Sull'idea di critica e teoria come "glosse", si veda Casetti, "La 'teoria del cinema' nella storia del cinema italiano", intervento al convegno "Il cinema Italiano", Torino, 1999 (di prossima pubblicazione).

<sup>2</sup> Sulla comunità interpretativa, si veda la ricca corrente del "reader response criticism", e in particolare S. Fish, *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*, MA, Cambridge (tr.it. *C'è un testo in questa classe?*, Torino, Einaudi, 1987).

<sup>3</sup> Cfr M.G. Fanchi, "Identità nazionale, memoria e mass media", *Comunicazioni sociali*, n. 3, luglio-settembre 1999; F. Casetti, "Tra analisi dei testi e analisi del consumo. I processi di negoziazione", cit.

quello di fare del senso messo a fuoco un “senso comune”, inteso come senso insieme diffuso e condiviso; anzi, talmente diffuso e condiviso da operare come qualcosa di “dato per scontato”<sup>4</sup>. Un “dato per scontato” che nondimeno possiede un valore vincolante: il senso comune è come l’aria che si respira, che non sentiamo quando entra nei polmoni, ma di cui certo non possiamo fare a meno.

In quarto luogo, e in qualche modo reciprocamente a quanto si è fin qui sottolineato, la parola che stiamo esaminando è anche una parola controversa. Ogni società presenta più poli di interpretazione, più comunità interpretative, ciascuna delle quali propone i propri significati, e spesso lotta perché essi trionfino sugli altri. Di qui una “battaglia per l’interpretazione”, uno *struggle for meaning*, che è in opera sia tra film (ciascuno dei quali propone un modello di mondo), sia tra le letture che di questi film compiono individui e gruppi. La visione come possibile momento di resistenza. La comunità interpretativa può essere vista anche come una “sfera pubblica”: un’arena in cui prendono corpo temi e problemi latenti, in cui si costruiscono “visibilità”; e contemporaneamente in cui questi temi resi visibili vengono confrontati, soppesati, valutati, ecc. Dunque, come in ogni arena, un luogo di confronto e insieme di lotta<sup>5</sup>.

E infine, la parola che qui stiamo evocando può essere anche, e spesso è, una parola mancata. Voglio dire: una parola che promette e

<sup>4</sup> Sul ruolo del senso comune in quanto “dato per scontato”, cfr. P. Jedlowski, *Il sapere dell’esperienza*, cit.; ma a questo proposito può anche essere utile rivisitare il concetto di visibilità così come presentato da Pierre Sorlin (in P. Sorlin, *Sociologie du cinéma: ouverture pour l’histoire de demain*, Paris, Aubier Montagne 1977; tr.it. *Sociologia del cinema*, Milano, Garzanti, 1979) e in parallelo il concetto di positività elaborato da M. Foucault (in M. Foucault, *Archeologie du savoir*, Paris, Gallimard, 1969; tr.it. *Archeologia del sapere*, Milano, Rizzoli, 1971).

<sup>5</sup> Per il concetto di sfera pubblica applicato specificatamente al cinema, si veda M. Hansen, *Babel and Babylon. Spectatorship in American Silent Film*, Cambridge-London, Harvard University Press 1991.

non mantiene, perché non centra il suo obiettivo, o perché si ritrova altrove rispetto al luogo in cui il suo oggetto la vorrebbe. C'è infatti nell'esperienza cinematografica qualcosa di sfuggente, che nessuna verbalizzazione sa veramente totalmente restituire e totalmente inglobare. Forse qualcosa che è dell'ordine della sorpresa, o forse ancor più dello stupore; forse qualcosa che ha una componente patemica che nessuna dimensione razionale riassorbe; forse qualcosa che pertiene il cuore dei soggetti, e che non si fa per davvero scoprire. Qualcuno ha provato a costruire parole che non stanno sulle labbra di chi le pronuncia (Ghezzi, e i suoi discorsi fuori sincrono: che tradotti sulla pagina fanno però emergere solo la maniera decostruzionista di cui sono intessuti, e non più il disagio e la tensione da cui nascono); altri soggettivizzano il loro discorso credendo che con questo torni in campo ciò che sfugge (i giovani turchi della critica militante che ancora sopravvivono alla ferocia della macchina dell'industria culturale). Da parte mia, che ho scelto qui un discorso che cerca di afferrare e comprendere, non posso che segnalare un punto di scacco. Ma, come è chiaro, un punto significativo. La parola media e risolve; ma talvolta deve anche arrendersi. Lo ripeto, c'è a partire dall'esperienza cinematografica un residuo irriducibile che si prolunga anche fuori della sala; così come c'è (lo abbiamo detto prima) una lotta per la significazione che il cinema, apparentemente arte dell'evidenza, ha a sua volta rilanciato.

Negoziazione: ma anche conflitto e residuo. Forse è proprio attorno a queste misure che in ultima istanza la presenza del cinema nella cultura novecentesca va ripensata. Forse è per la capacità di metterle in campo che il cinema è stato grande. Negoziazione, conflitto, residuo: nella spiaggiare che abitiamo, nelle tempeste paurose e insieme rassicuranti che come spettatori affrontiamo, nel distendersi delle nostre vite, tra cattedrali e rovine vecchie e nuove, il cinema ci restituisce la coscienza degli intrecci della modernità.

## 15. *La fine dello spettatore*

Cerchiamo di riassumere brevemente il filo della nostra analisi. Abbiamo affrontato l'esperienza cinematografica, e ne abbiamo innanzitutto identificato tre possibili radici. Lo spettatore sembra riprendere il cammino avviato dal turista e dall'acquirente ottocentesco (e nel far ciò si misura con una merce), dal lettore visionario moderno (e nel far ciò si confronta con un testo), e infine dai frequentatori dei diversi "teatri ottici", riedizioni della caverna platonica, diffusisi a partire dal Seicento (e nel far ciò si misura con un dispositivo: dispositivo di visione e di conoscenza). Queste tre radici, che si riattivano e si mescolano nell'esperienza cinematografica, danno luogo a una situazione contrassegnata da una grande vivezza: l'idea di esperienza totale che alcuni studiosi hanno avanzato sembra render ben ragione della complessità con cui lo spettatore si misura. Una grande vivezza, ma anche dalla presenza di alcuni rischi: che vengono bene alla luce se si esaminano tre aspetti chiave dell'esperienza cinematografica. Innanzitutto lo spettatore, vedendo il mondo sullo schermo, lo riconosce immediatamente come tale; nel far questo tende a mettere tra parentesi la mediazione compiuta dal medium; ma si tratta di una parentesi fragile, che spesso salta rendendo evidente il lavoro di statuazione o di legalizzazione compiuto dalla macchina cinematografica. In secondo luogo lo spettatore, vedendo il mondo sullo schermo, tende a coglierlo come un mondo dotato di un significato: effettivamente il cinema dà senso a quanto ripropone; ma si tratta di un senso ondeggiante, che spesso si ritrae, mostrando il sorgere e il variare della significazione. Infine lo spettatore partecipa alla situazione rappresentata sullo schermo; partecipa fino ad immedesimarvisi; ma si tratta di una partecipazione

che rischia di saltare quando non si appoggia ad una buona misura, sia per eccesso che per difetto. In questi suoi tratti, l'esperienza cinematografica rivela una evidente esemplarità rispetto ai processi che caratterizzano la modernità, soprattutto novecentesca. Dando corpo all'ideale, appunto tipicamente moderno, di uno spettatore che cerca delle sensazioni dirette, che vuole arrivare al cuore delle cose, che intende abolire ogni distanza tra sé e l'evento cui assiste, evidenzia anche i pericoli (altrettanto tipici della modernità) che questa abolizione delle distanze crea; in particolare la possibilità del misconoscimento, della perdita di senso, dell'estraneità. C'è da dire però che il cinema non mette mai realmente a rischio il suo spettatore: né sul piano fisico, né su quello cognitivo. Anzi, esso offre allo spettatore l'occasione di una costante negoziazione: negoziazione tra ciò che egli si aspetta e ciò che arriva a scoprire, tra ciò che egli sa e ciò che viene a sapere, tra ciò che egli e la sua cultura hanno già incluso nel proprio patrimonio e ciò che sono pronti ad accettare; ma anche tra ciò di cui ha bisogno e ciò che si trova davanti, tra situazioni pregresse e situazioni attuali, ecc. Questa negoziazione si fa particolarmente evidente quando esaminiamo il circuito delle parole che nascono e si sviluppano dall'esperienza cinematografica: un circuito che mostra il lavoro non del semplice spettatore, ma di comunità interpretative di cui egli fa parte, e che contemporaneamente mostra il costituirsi una sfera pubblica in cui vengono letteralmente resi visibili, per essere ora accolti, ora respinti, temi di interesse collettivo; un circuito che però non sempre si chiude, e che talvolta tende a farsi emblema del tentativo incessante di catturare, con la rete delle parole, un mondo sempre sfuggente. Dunque vivezza e libertà, apertura e esposizione; ma anche negoziazione; e a fianco della negoziazione, di nuovo il conflitto e il residuo. In questo senso l'esperienza cinematografica costituisce il terreno su cui si sviluppano sia momenti di intensa dialettica, sia momenti di proficuo compromesso; in linea con un secolo che ha

trovato la propria cifra sia nella rottura che nella funzionalità; e in vittoriosa concorrenza, proprio per questa sua capacità di compenetrare radicalità e riaggiustamenti, con tutti gli altri campi comunicativi o artistici del tempo.

Ma spostiamoci ora sull'oggi, sulla contemporaneità nostra e del cinema: di nuovo, forse siamo alla fine di un'epoca. Il ritratto che abbiamo tracciato conosce crepe sempre più profonde; i processi che abbiamo esaminato conoscono intoppi sempre più evidenti.

Innanzitutto le tre radici da cui si è sviluppato e ha tratto nutrimento l'esperienza cinematografica sembrano spezzarsi: lo spettatore contemporaneo non sembra più avere parentele con il lettore (lo statuto di testo del film sembra affievolirsi parecchio), né con l'acquirente (è ben vero che il valore di merce del film è ormai del tutto evidente, ma è anche vero che la catena mercantile travalica ormai il film per spostarsi su prodotti paralleli), e neppure con il prigioniero della caverna (il cinema non è più il dispositivo principe in cui si esprime il bisogno di impressione di realtà, e insieme soddisfa anche altri desideri, come un bisogno di sentire senza necessariamente sapere; d'altra parte la configurazione della macchina cinematografica eccede ormai il complesso pellicola/proiettore/schermo/sala). Ne deriva che lo spettatore non è più collocato con sicurezza sul triplice terreno dei processi linguistici, dei processi sociali, dei processi tecnici; e dunque non sa mediare all'interno di ciascuno di questi piani o tra un piano e l'altro. La complessità si presenta come un dato irriducibile; e la negoziazione opera come a mosca cieca.

Non è un caso che ad esempio sul piano dei processi di riconoscimento, quel gioco di ri-vedere e di accettare-di-vedere che stava alla base di un continuo circuito tra l'identificazione e la statuazione oggi si rompa: abbiamo da un lato una pura statuazione, al limite senza identificazione (il cinema degli effetti speciali), dall'altra una pura identificazione, senza statuazione (il servizio televisivo?). Ancora, non è un caso che sul piano dei processi di costruzione del

senso, quella capacità di vedere nelle immagini del film un “modello” di mondo, con cui far i conti nella propria quotidianità, si spezzi: abbiamo una “lettura” che o si ferma alla superficie dei dati, o al contrario si inoltra nei terreni di un’interpretazione che non ha più alcuna reale legittimazione nel testo di partenza. Infine, non è un caso che sul piano dei processi discorsivi, la rete delle parole che si sviluppano a partire da e attorno a l’esperienza cinematografica non sappia più catturare veramente alcunché: ne è un sintomo il fatto che il rilancio dei temi proposti nei film è ormai quasi solo operazione giornalistica (lo scandalo cinematografico in prima pagina), e non più affacciarsi di una qualsivoglia coscienza collettiva; e parallelamente che l’interesse verso un film o l’altro si manifesti per così dire localmente, nella contingenza del momento esistenziale in cui si trova lo spettatore (in una contingenza che non diventa mai “occasione”, e cioè momento in cui un destino può piegarsi verso una strada o l’altra: la contingenza, a differenza dell’occasione, è un presente determinato ma indifferente...). Da questo punto di vista, risulta veramente difficile parlare ancora di una capacità di dominare la complessità senza chiuderla nel compromesso, o di operare una mediazione che sa rinnovarsi di continuo.

Del resto, l’esperienza spettatoriale non si presenta più come un’esperienza che caratterizza un territorio ben delimitato, sia pur esemplare. Al contrario, la fruizione di un film costituisce un’esperienza spuria, che si incrocia con altre. Quando si pensa allo spettatore oggi, non si pensa più a qualcuno che fronteggia solo delle immagini e dei suoni di un film, ma un flusso quale proviene dalla televisione, dai videogiochi, dal computer, e più radicalmente ancora da un mondo che si è trasformato in una attrattiva spettacolare e insieme in uno scenario dal senso incerto.

In questo quadro, lo spettatore finisce con l'assomigliare all'abitante dei non luoghi di cui ci parla Marc Augé<sup>1</sup>. Lettore che si orienta a malapena, che decrittta il paesaggio non per coglierne il senso, ma semmai le istruzioni di percorso. Non per scoprirne le meraviglie, ma per attraversarlo indenne. Leggero, perché privo di identità. Leggero, perché nulla è veramente in gioco. Trovarsi, perdersi, ritrovarsi. In un territorio in cui immagini, suoni, parole – ma anche realtà e significati- sono solo un rumore di fondo. In un territorio che è nostro eppure in qualche modo non ci appartiene più. Nelle terre di nessuno.

<sup>1</sup> M. Augé, *Non-lieux*, Paris, Seuil 1992 (tr.it. *Non luoghi*, Milano, Eléuthera, 1993).



## **Bibliografia di base sulla modernità**

- M. Berman, *All that is Solid melts into Air. The Experience of Modernity*, New York, Simon & Schuster, 1982 (tr.it. *L'esperienza della modernità*, Bologna, Il Mulino, 1985).
- A. Compagnon, *Les cinq paradoxes de la modernité*, Paris, Seuil 1990 (tr.it. *I cinque paradossi della modernità*, Bologna, Il Mulino 1993).
- D. Frisby, *Fragments of modernity. Theories of Modernity in the Work of Simmel, Kracauer and Benjamin*, Cambridge, Polity Press, 1985 (tr.it. *Frammenti di modernità*, Bologna, Il Mulino 1992).
- S. Kern, *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Cambridge, Harvard University Press, 1983 (tr.it. *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1988).
- D. Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Basil Blackwell, 1990 (tr.it. *La crisi della modernità*, Milano, Il Saggiatore, 1993).

*Su un piano più largamente sociologico e filosofico si vedano:*

- A. Giddens, *Le conseguenze della modernità: fiducia e rischio, sicurezza e pericolo*, Bologna, Il Mulino, 1994.
- A. Touraine, *Critica della modernità*, Milano, Il Saggiatore, 1997.

*Sul moderno dal punto di vista storico segnaliamo:*

P. Johnson, *La nascita del moderno, 1815-1830*, Milano, Corbaccio, 1994.

S.N. Eisenstadt, *Modernità, modernizzazione e oltre*, Roma, Armando, 1997.

*Infine ricordiamo due classici sulla modernità:*

W. Benjamin, *Das Passagen-Werk* [1927-1940], Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1982 (tr.it. *Parigi capitale del XIX Secolo*, Torino, Einaudi, 1986).

G. Simmel, *Il conflitto della civiltà moderna* (a cura di Giuseppe Rensi), Milano, SE 1999.

# EB BOOK

Pubblicazioni dell'I.S.U. Università Cattolica  
<http://www.unicatt.it/librario>  
versione digitale 2007  
ISBN 978-88-8311-062-7