

Francesco Casetti

L'ESPERIENZA FILMICA: QUALCHE SPUNTO DI RIFLESSIONE

1. Il cinema e la questione dell'esperienza

Tra i diversi modi di considerare il cinema, può essere utile tener conto della maniera in cui esso offre al suo spettatore una specifica esperienza, appunto l'*esperienza filmica*¹. Per esperienza in generale si intende da un lato la possibilità di percepire una realtà in prima persona e quasi daccapo ("fare esperienza"), dall'altro l'acquisizione di una conoscenza e di una competenza che consentono di affrontare la realtà e di darle senso ("avere esperienza")². Per analogia, possiamo definire l'esperienza filmica come la particolare modalità con cui l'istituzione cinematografica fa fruire ad uno spettatore un film, quale esso sia, e insieme la modalità con cui essa consente a questo spettatore di rielaborare la propria fruizione in un sapere e in un saper fare, che investono sia, riflessivamente, l'atto che lo spettatore sta compiendo, sia, proiettivamente, il suo rapporto con se stesso e il mondo. Dunque, almeno in primissima battuta, l'esperienza filmica è un

** questo paper riflette i lavori del seminario "Experience and Reflexivity" tenuto a Yale nello Spring Semester 2007. Sono grato ai miei studenti per la passione e l'intelligenza con cui hanno contribuito ai lavori del seminario, e dedico a loro questo lavoro.

¹ Il concetto di "esperienza filmica" è stato dapprima elaborato nel quadro della filmologia, che lo ha legato alle particolari modalità della percezione delle immagini in movimento (cfr. in particolare la grande sintesi delle ricerche filologiche offerta da Dario Romano, *L'esperienza cinematografica*, Firenze, Ed. Universitaria - G. Barbera, 1965) A partire dagli anni '90, il termine è entrato nel dibattito teorico, o come applicazione al cinema della riflessione fenomenologica (Vivian Sobchack *Address of the eye : a phenomenology of film experience*. Princeton, Princeton University Press, 1992), o come prosecuzione della riflessione benjaminiana (Miriam Hansen, "Benjamin, Cinema and Experience: «The Blue Flower in the Land of Technology»", in *New German Critique*, 40 (Winter 1987), pp. 179-224).

² Per una definizione dell'esperienza, si vedano almeno Paolo Jedlowski, *Il sapere dell'esperienza*, Milano, Il Saggiatore, 1994 e Martin Jay, "Songs of Experience", in *Cultural Semantics. Keywords of Our Time*, Amherst, Univ. of Massachusetts Press, 1998. Jedlowski distingue tra esperienza come: a. percezione delle cose; richiamo al rapporto col mondo che ci circonda ("l'esperienza della vita di città è diversa da quella della vita di campagna"); b. esercizio con e sulle cose; un "fare" e un "saper fare" ("quel medico ha molta esperienza"); c. elaborazione riflessiva del proprio vissuto; vissuto rivisitato ("questa esperienza mi ha profondamente cambiato"). Jay distingue tra esperienza come a. [an] immediate sentient observation, which is generally prior to any reflection on its meaning"; b. [the] acquisition of an insight or a wisdom ("only comes with experience"); c. mediating between abstract concepts and concrete particulars, which is why we can "learn from experience" - p.44. Incrociando le definizioni, mi pare che ne emerga appunto da un lato un'esperienza come percezione, tendenzialmente al di fuori di una situazione in cui il mondo è dato-per-scontato, dall'altro un'esperienza come rielaborazione di questa percezione, tale da "dar senso" a quanto si è percepito (rendendolo un vissuto) e di trasformarlo in base per un sapere e un saper fare (e dunque di una conoscenza e di una competenza).

vedere che in qualche modo sfida l'ovvietà di una attività scopica e che porta – o può portare – lo spettatore a saper-vedere e a saper-di-vedere sia il film in quanto tale, sia la realtà a cui quest'ultimo fa cenno.

Ci sono almeno tre buoni motivi per mettere l'esperienza filmica al centro dell'attenzione. Il primo è che la visione di un film, nei diversi modi in cui si è realizzata, se per un verso costituisce un'esperienza particolare, per un altro verso incide e riorienta il senso della nostra esperienza in generale. Basta pensare a come il cinema riesca a farci vedere di nuovo ciò spesso l'abitudine o l'indifferenza ci avevano fatto perdere di vista, come già nel 1924 ben sottolineava Béla Balázs³. O anche come esso qualche volta arrivi a farci vedere le cose non solo "di nuovo", ma "come per la prima volta", rifondando il nostro rapporto con il mondo⁴. O infine come il cinema sappia evidenziare aspetti inediti, mai prima focalizzati, che ci permettono una vera e propria reinterpretazione della realtà alla luce di quanto appare sullo schermo⁵. La conclusione è che la visione quotidiana si trova spesso a seguire l'esempio della visione filmica; al punto da diventare una visione "cinematografica", e da chiedere al reale di diventare a sua volta un po' "cinematografico" per poter essere colto davvero. Il cinema è dunque il luogo di un'esperienza che ha cambiato il significato dell'esperienza.

La seconda ragione è di natura storico-culturale. Nel corso del Novecento l'esperienza in generale ha conosciuto una profonda crisi: le maniere di percepire il mondo e di rielaborare questa sua percezione hanno incontrato delle progressive difficoltà. Di fronte alla complessità degli eventi e ad una realtà in continua trasformazione, per un verso è sembrato ormai inutile "avere un'esperienza" a cui appoggiarsi per trovare delle soluzioni, per un altro è sembrato ormai impossibile "fare un'esperienza" di quanto stava realmente

³ Bela Balázs, *Der Sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Wien und Leipzig, Deutsch-Osterreichisches Verlag, 1924 (tr. it. parziale, *Tipo e fisionomia*, in «Bianco e Nero», 1, 1941, pp. 6-27; e in *L'uomo visibile*, in Alberto Barbera, Roberto Turigliatto (a cura di), *Leggere il cinema*, Milano, Mondadori, 1978, pp. 108-110). Il tema sarà ripreso da Benjamin attraverso il concetto di "inconscio ottico": vedi "L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica", in *Opere complete di Walter Benjamin. Scritti 1934-1937*, VI, Torino, Einaudi, 2004.

⁴ Sul tema si veda l'ampio saggio di Pietro Montani, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini e Associati, 1999. Tra i molti rimandi possibili, da ricordare il fondamentale saggio di Maurice Merleau-Ponty, "Le doute de Cézanne", in *Sens et non-sens*, Paris, Nagel, 1948 (tr. it. "Il dubbio di Cézanne", in *Senso e non senso*, Milano, Il Saggiatore, 1967).

⁵ L'idea che un testo (e più in generale un evento) "permettano" una rilettura del reale è avanzata da Michel de Certeau. Mi limito qui a ricordare il suo straordinario passo in cui, parlando di *Playtime* di Tati, dice: "Ainsi, au sortir de *Play-Time*, le spectateur se met-il à remarquer l'humour des rues, comme s'il avait le regard de Tati. Le film a rendu possible une observation humoristique qui, sans lui, ne se serait pas produite. Il en va de même pour la lecture d'un poème, la rencontre de quelqu'un, le remuement d'un groupe. Si le registre de la perception ou de la compréhension s'en trouve modifié, c'est que l'événement a rendu possible et, en un sens très réel, a permis cet autre type de rapport au monde". Michel de Certeau, *La faiblesse de croire*, Paris, Seuil, 1987, p.210. Più avanti, nel paragrafo 4, riprenderò questo tema parlando della capacità del cinema di *ri-figurare* il mondo.

accadendo⁶. Nel cuore di questa crisi, il cinema, punta di diamante di un'intera serie di media in via di affermazione, ha proposto quasi paradossalmente un rilancio delle possibilità di esperienza: quando si guarda un film, si percepisce una realtà in maniera particolarmente intensa e si costruisce un vissuto particolarmente efficace nel fornire indicazioni di senso e regole di azione. Tuttavia questa proposta è stata ben lontana dal rappresentare una "restaurazione" dell'esperienza previa. Un po' perché essa stessa faceva spazio a molti degli elementi che stavano alla radice della crisi: basta pensare a come la visione filmica attivi anch'essa quella percezione basta sullo shock, tipica della modernità, che rende difficile ricomporre in un vero e proprio "vissuto" quanto man mano percepiamo⁷. Un po' perché questa proposta introduceva a sua volta degli elementi "distruttivi": basta pensare a come la visione filmica dipenda strettamente da una tecnologia, che non solo media tra l'osservatore e l'osservato, ma addirittura si pone come condizione essenziale perché qualcosa possa essere visto, e dunque contribuisce ulteriormente ad allontanare la realtà dal nostro orizzonte immediato⁸. La conclusione è che quello che poteva sembrare un antidoto, si è rivelato il più delle volte un aggravante. O meglio, qualcosa che ha ulteriormente richiesto di ripensare e ridefinire ciò che l'esperienza in se stessa è.

La terza ragione investe il momento che stiamo vivendo. Con la moltiplicazione dei modi di fruire un film e la fine della centralità della visione in sala, l'esperienza filmica da una parte ha allargato i propri confini, acquistando nuove forme, dall'altra si è anche sciolta in una più generica esperienza mediale, perdendo la propria specificità⁹. In che misura guardare un film sul proprio computer o sul telefonino è ancora una "visione filmica"? E in che

⁶ Cfr. la dialettica tra Erfahrung e Erlebnis in Walter Benjamin, soprattutto in saggi come *Erfahrung und Armut*, in *Gesammelte Schriften*, v. II, t. 1, p. 219, Frankfurt a M., 1972 (tr. it. *Esperienza e povertà*, in Aa.Vv., *Critica e storia*, a cura di F. Rella, Venezia, 1980, p. 208, già apparsa in *Metaphorein*, 1978, n. 3, (marzo-giugno 1978), p. 16.), o "Leskov. Il narratore", originariamente apparso in «Orient und Occident» nell'ottobre 1936, ora "Il narratore", in W. Benjamin, *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Torino, Einaudi, 1962, pp. 235-36.

⁷ Ricordo a questo proposito la fulminante osservazione di Walter Benjamin in "Su qualche motivo in Baudelaire": "Così la tecnica sottoponeva il sensorio dell'uomo ad un training di ordine complesso. Venne il giorno in cui il film corrispose a un nuovo e 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", in *Angelus Novus*, Torino, Einaudi, 1962, p. 107.

⁸ Di nuovo Benjamin: "la vista sulla realtà immediata è diventata una chimera nel paese della tecnica", *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* in «Zeitschrift für Sozialforschung», I, 1936, ora *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* in *Gesammelte Schriften*, VII/1, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1972-1989 (tr. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, in *Opere complete di Walter Benjamin. Scritti 1934-1937*, VI, Torino, Einaudi, 2004, p. 293). Sul tema, si veda anche Hansen, "Benjamin, Cinema and Experience", cit.

⁹ Sull'esperienza mediale, può essere utile riandare alle idee di "interazione mediata" o di "quasi-interazione mediata" (che si affiancano all'interazione faccia a faccia) sviluppate da John B. Thompson, *The Media and Modernity*, Cambridge: Polity Press, 1995 (tr. it. *Mezzi di comunicazione e modernità*, Bologna, Il Mulino, 1998, p. 121 e segg.).

misura è invece un'esperienza nuova, contrassegnata da una discontinuità rispetto al passato, e imparentata con altre forme di visione? Ma anche se è un'esperienza nuova, attraverso quali strade può eventualmente ritornare ad essere una "visione filmica"? La visione di un film, che un tempo pareva caratterizzata da una serie di tratti stabili e precisi, oggi tende a acquisire contorni più ambigui: soprattutto quando si realizza attraverso nuovi dispositivi e in nuovi luoghi di fruizione, per un verso la sua identità sembra sparire, ma per un altro, sembra rinnovarsi e trovare una nuova identità. Interrogarsi sull'esperienza filmica può aiutare a scavare meglio tra le pieghe delle trasformazioni attuali nel campo dei media (ma anche nel campo delle arti), per capire se siamo alla fine di una storia o ad una diversa fase di un cammino già lungo; insomma, per capire dove siamo arrivati e verso dove stiamo andando¹⁰.

A partire da queste tre ragioni, e di altre che possono essere egualmente invocate, mi pare che si apra la possibilità di mettere l'esperienza filmica al centro dell'interesse. In particolare, mi pare che ci si possa legittimamente chiedere quali sono gli elementi e le dinamiche che la caratterizzano; in quale modo essa ha contribuito alla ridefinizione dell'esperienza moderna; quali diverse forme essa ha assunto, anche in competizione tra di loro; come a sua volta si è evoluta, fino alla situazione attuale; quale spazio ancora possiede; e infine come l'ulteriore mutamento dell'orizzonte esperienziale che oggi stiamo sperimentando si riflette nelle esperienze mediali, ma anche trova in esse un nutrimento.

2. L'esperienza filmica e i film studies

Prima di entrare nel merito di queste questioni, è opportuno collegare meglio la riflessione sull'esperienza filmica al quadro dei film studies.

Innanzitutto ci sono parecchi aspetti dell'esperienza filmica che costituiscono oggetti tradizionali di ricerca. Penso ad esempio alle ricerche di psicologia sperimentale sviluppatasi nel quadro della filmologia – tra l'altro il primo approccio a far emergere il concetto di "esperienza filmica"¹¹. Ma penso anche alla semio-pragmatica, e alla sua descrizione dei diversi quadri istituzionali in cui un film può essere collocato¹². E penso infine a molti dei temi toccati dalla ricerca sulla spectatorship, dal ruolo dell'apparato al

¹⁰ Su questo tema si veda una prima esplorazione italiana in Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi (a cura di), *Terre incognite. Lo spettatore italiano e le nuove forme dell'esperienza di visione del film*, Roma, Carocci, 2006. Si veda anche Barbara Klinger, *Beyond the Multiplex. Cinema, New Technologies, and the Home*, Berkeley-Los Angeles-London, California University Press, 2006

¹¹ Si veda l'ampia sintesi di queste ricerche fornita da Dario Romano, *L'esperienza cinematografica*, cit.

¹² Fondamentale in questo quadro il lavoro di Roger Odin. Si veda in particolare *Cinéma et production de sens*, Paris, A. Colin, 1990, e *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000 (tr. it. *Della finzione*, Milano, VeP, 2005).

posizionamento dello spettatore, dalle forme di consumo alle nuove modalità della visione legate alla modernità e alla post-modernità. Non si tratta quindi di aprire una porta su un terreno del tutto nuovo. Tuttavia l'indagine sull'esperienza filmica può introdurre anche una piccola svolta rispetto ad una tradizione consolidata.

In primo luogo studiare l'esperienza filmica significa interrogarsi sui modi in cui uno spettatore guarda un film da una parte tenendo conto dell'intera situazione in cui egli si trova, dall'altro tenendo conto dei modi di vita di una società. Dunque non è più solo in gioco il senso di un testo, sia pur nei suoi effetti ideologici o sociali; né solo dei comportamenti di consumo, sia pur nel quadro delle più ampie pratiche sociali. Sono in gioco le *condizioni di intelleggibilità* dell'insieme degli atti che concorrono e conseguono alla fruizione di un film. Quando possiamo dire che stiamo vedendo un film? Seguendo quali modalità realizziamo tale visione? E quali significati attribuiamo al fatto di vederlo?

Naturalmente non si tratta di avanzare un'unica risposta. Come ogni esperienza culturale, anche l'esperienza filmica è soggetta ad una serie di determinazioni storiche e sociali, che non solo ne hanno via via cambiato i connotati, ma che hanno anche provveduto a far emergere modelli differenti sia pur spesso coesistenti. Definire l'esperienza filmica vuol anche dire articolarla sul piano storico – oltre che in rapporto al gender, alla classe, alla collocazione geografica, ecc.

In secondo luogo, studiare l'esperienza filmica significa provare a intrecciare meglio evidenze empiriche e dati testuali. Infatti la sua ricostruzione può anche utilizzare l'osservazione diretta di tipo etnografico; non può però prescindere dall'esistenza di una serie di discorsi di varia natura, legati tra di loro in una sorte di grande "rete" che avvolge l'esperienza filmica e ne mette in luce i caratteri portanti. Tra tali discorsi, due sembrano avere una posizione di rilievo. Da un lato abbiamo le "biografie degli spettatori", rintracciabili nelle "storie di vita" affidate ai diari o alle narrazioni, ma anche nelle recensioni critiche o nei resoconti saggistici più soggettivi. Dall'altro lato abbiamo i film che raffigurano situazioni o modalità di visione, e che dunque operano riflessivamente sulle condizioni della ricezione filmica (sia la loro che in generale). Tanto le biografie che i film forniscono dei "resoconti" (account) che evidenziano le modalità di realizzazione e il senso dell'esperienza filmica, e quindi ne fanno emerge l'intelleggibilità. In particolare, questi discorsi lavorano sul *riconoscimento* sociale e individuale dell'esperienza filmica. Ci dicono infatti che essa risulta *identificabile* agli occhi di chi la compie o di chi vorrebbe farlo, e che appare *legittimata* sul piano dei comportamenti collettivi (riconoscere significa appunto

insieme individuare e autorizzare)¹³; e ce lo dicono sia come testimoni di una serie di operazioni che la società compie al proposito, sia come parti attive di questi processi (un discorso è sempre una rappresentazione ma anche una azione). Sotto questo aspetto possiamo ben dire che l'esperienza filmica non è veramente tale se non è "attestata", anche discorsivamente; sono queste "attestazioni" che fanno emergere quella "coscienza" individuale e sociale senza cui essa non avrebbe una effettiva esistenza. In altre parole, l'esperienza filmica, come ogni altra esperienza, non sarebbe tale se non trovasse un'eco nella rete dei discorsi che la circondano: le pratiche discorsive che la investono (a partire da quelle fornite dallo spettatore e dal cinema stesso), nel renderla riconoscibile, ne sanciscono anche l'effettività.

Dunque la riflessione sull'esperienza filmica, se da un lato sembra allontanarci dai testi, dall'altro lato ce li avvicina. Innanzitutto perché parliamo pur sempre di un'esperienza di fruizione di testi. Ma poi anche perché sono i testi (compreso i testi che vengono fruiti, e cioè i film) a offrircene la prova e la ratifica.

È a partire da qui che si rende possibile una descrizione dell'esperienza filmica nelle sue componenti e nelle sue dinamiche.

3. L'esperienza filmica: tratti caratterizzanti

Ci sono almeno cinque tratti che sembrano caratterizzare l'esperienza filmica quale si è venuta definendo in quella che possiamo chiamare l'epoca classica del cinema:

- a. innanzitutto si tratta di un'esperienza resa possibile da un *dispositivo*. Mi riferisco da un lato alla *tecnologia* grazie a cui si costituisce sullo schermo l'immagine che si offre al nostro sguardo (e il suono che si offre al nostro orecchio), dall'altro, più in generale, alle *attrezzature* che permeano l'ambiente di visione e lo predispongono a svolgere questa sua funzione (dalle poltrone all'arredamento). Ciò in cui si è collocati è dunque un ambiente artificiale.
- b. In secondo luogo si tratta di un'esperienza che riguarda delle *immagini* (e dei suoni). Queste immagini sono delle rappresentazioni che delineano un "mondo possibile", quello messo in scena e raccontato da un film. Esse tuttavia fanno anche riferimento al "mondo effettivo", sia perché ne sono un'impronta (in quanto immagini fotografiche, che registrano di ciò che è passato davanti alla macchina da presa), sia perché ne sono una copia (in quanto immagini mimetiche, che ripropongono i contorni e le fattezze delle cose). Ciò significa che queste immagini per un verso "costruiscono" un

¹³ Il riconoscimento implica sempre sia una conoscenza che una accettazione.

reale, per un altro verso lo “ricordano” e lo “ripropongono”. Esse dunque sono “invenzioni”, ma anche “tracce” e “repliche” della realtà (seguendo la trilogia peirciana, possono essere sia simboli, che indici e icone).

Al diverso statuto dell'immagine si collega un diverso statuto dello *schermo* su cui esse appaiono: questo può apparire un “quadro” su cui si distribuiscono delle forme figurative, ma anche una “finestra” spalancata sul mondo, o uno “specchio” su cui si riflettono e si ricompongono le forme della realtà¹⁴.

- c. In terzo luogo si tratta di un'esperienza che ruota attorno alla presenza di un *osservatore*, e cioè di un soggetto che è prima di tutto un soggetto scopico. L'esperienza filmica infatti, a parte l'udito, mobilita soprattutto la vista, in una forma insieme accentuata (la vista al cinema è “acuta”) e specializzata (la vista al cinema si trova a dover sostituire anche gli altri sensi, ad esempio il tatto, costruendo effetti aptici oltre che ottici)¹⁵.
- d. In quarto luogo si tratta anche di un'esperienza collettiva, basata su un *incontro sociale*, in cui un aggregato informe di individui, una folla, diventa un nucleo organico, un pubblico. Questa costituzione del pubblico è resa possibile dal fatto che i comportamenti e i saperi degli spettatori sono “condivisi”: ciascuno risponde alle sollecitazioni dello schermo in sincronia con gli altri.
- e. In quinto luogo si tratta di un'esperienza per cui lo spettatore paga del denaro: al cinema (non cominciando da esso, ma certamente a partir da esso in modo definitivo) trionfa l'idea che il vedere è collegato ad uno scambio monetario (e dunque la logica dell'uno è collegata alla logica dell'altro)¹⁶. Ciò significa che al cinema si realizza una mercificazione dell'esperienza che pesa sul significato stesso di ciò che l'esperienza è e può essere.

¹⁴ Le metafore a proposito dello schermo possono anche essere più numerose: si pensi ad esempio a quella che lo considera la “pelle” del corpo del mondo che ci si offre allo sguardo. È interessante notare come le diverse metafore usate per lo schermo rimandano a diversi tipi di approcci: la “finestra” rimanda alle teorie del realismo, il “quadro” agli approcci formalisti, lo “specchio” (in cui il soggetto scopico ricomponne il mondo e ricomponne se stesso come parte del mondo) rimanda alla psicanalisi, la “pelle” potrebbe rimandare all'idea merleau-pontiana di carne del mondo, ecc.

¹⁵ Sulla scissione di toccare e vedere nella modernità, un utile rinvio è Johnatan Crary, *Techniques of the Observer*, Cambridge, Mass. - London, MIT Press, 1990, in particolare il Cap. 1. Sulla ricomposizione tra vedere e toccare nell'atto pittorico, trovo splendida la seguente osservazione di Aby Warburg: “A metà tra un immaginario toccare con mano e la contemplazione concettuale si pone quel saggiare l'oggetto manipolandolo che dà luogo ad un rispecchiamento plastico o pittorico che viene chiamato l'atto artistico” (Aby Warburg, *Introduzione all'Atlante Mnemosyne (1929)*, in Italo Spinelli, Roberto Venuti (a cura di), *Mnemosyne. L'Atlante della memoria di Aby Warburg*, Roma, Artemide, 1998, p. 23).

¹⁶ George Simmel, *Philosophie des Geldes*, Berlin, Duncker & Humblot Verlag, 1900 (tr. it. *Filosofia del denaro*, Torino, UTET, 1984; *Il denaro nella cultura moderna*, Roma, Armando, 1998).

4. L'esperienza filmica: rituali, visioni, e ri-figurazione del mondo

Questi cinque tratti ci consentono di capire bene come l'esperienza filmica sia in sintonia con la modernità. Essi mettono in discussione aspetti quali la naturalità, l'immediatezza, la soggettività, la socialità e la gratuità – aspetti appunto che la modernità non dà più per scontati. Lungo questa strada, l'esperienza filmica appare come uno dei luoghi privilegiati in cui il senso dell'esperienza in generale è stato ridiscusso e riformulato.

Ma questi cinque tratti ci consentono anche di cominciare a definire in modo sintetico l'esperienza filmica, se non altro nella fase classica del cinema. Si tratta infatti di un'esperienza che da un lato mette in gioco una visione, centrata su un soggetto scopico, dall'altro mette in gioco un assembramento di persone, e dunque dei soggetti sociali.

Quanto al secondo aspetto, basterà ricordare come il cinema dia luogo a veri e propri *riti collettivi*, che hanno il loro inizio nella sala.¹⁷ Sono questi riti, legati al fatto che gli spettatori rispondono in modo uniforme alle sollecitazioni provenienti dallo schermo, come dei fedeli ad una cerimonia laica o religiosa, che consentono di trasformare la folla convenuta nella sala in una collettività, in un pubblico. Dunque al cinema, grazie ad un rito, un individuo si aggrega o si riaggrega in un gruppo sociale, e diventa membro di una comunità.

Vanno aggiunte almeno due osservazioni. L'essere al cinema implica delle azioni comuni (anche se non necessariamente uniformi), ma anche dei saperi e delle credenze condivise. Il rito richiede appunto una partecipazione sia fisica che mentale. Inoltre l'essere al cinema costituisce un momento in cui interviene qualcosa di singolare e unico (si è lì per questo film e non per un altro), ma anche un riferimento ad una serie di comportamenti consolidati (si è lì come sempre al cinema). Il rito è appunto qualcosa che fa convergere l'eccezionalità e l'abitudine¹⁸.

Quanto al primo aspetto, e cioè alla visione, il film punta a "riempire gli occhi" dello spettatore, a sollecitarlo sensorialmente. L'esperienza filmica mobilita una intensità percettiva che porta lo spettatore ad "immergersi" in quanto sta vedendo. In questo senso possiamo dire che le immagini filmiche, più che un oggetto da vedere, costituiscono un ambiente di visione. Ma il film sembra fare anche dell'altro: esso sembra voler "restituire" allo spettatore quel reale che sullo schermo non è presente se non nelle sue apparenze; e sembra volerlo fare attraverso un'illusione.

¹⁷ Parlando dell'esperienza filmica in quanto *rito*, bisogna naturalmente confrontarsi con l'opposizione proposta da Benjamin tra valore culturale e valore esibitivo del cinema (cult value e exhibition value): cfr. Walter Benjamin, *L'opera d'arte...*, cit., parr. 5 e 6.

¹⁸ Naturalmente sul tema si vedano le riflessioni di Benjamin, *L'opera d'arte...*, cit., sulla visione filmica come *shok* e insieme come abitudine.

Non c'è dubbio che al cinema noi ri-vediamo il mondo: sia quello effettivo in cui viviamo, sia quello possibile in cui potremmo vivere. La "restituzione" avviene su diversi piani: le immagini filmiche possono essere viste come "traccia" o "impronta" di ciò che è passato davanti alla macchina da presa; possono essere viste come "copia" o "facsimile" del mondo in cui abitiamo; e infine possono essere viste come "ricostruzione" o "ipotesi" rispetto alla realtà. Proprio la diversità di questi piani crea una sorta di doppia situazione. Per un verso infatti il mondo sembra "prolungarsi" nella realtà sullo schermo, e dunque venirci incontro esattamente come fa nell'esperienza quotidiana. Per un altro verso il mondo sembra trovare un "sostituto" in una serie di segni, di discorsi, che lo simulano nella maniera il più possibile perfetta – e che simulandolo ne offrono ora una magnificazione, ora una possibile nuova versione, ora un modello ideale, ecc. I due aspetti si sovrappongono: il mondo mi viene incontro; ma è un sostituto di mondo; tanto è vero che quel mondo che mi viene incontro può essere anche un mondo altro da quello in cui abito, un mondo riorganizzato, un mondo ipotetico, un mondo di fantasia; e nondimeno quel mondo mi viene incontro esattamente come fa il mondo in cui abito nel momento in cui lo esperisco.

In questo senso possiamo ben dire che le immagini filmiche sanciscono l'eclissi del reale, e nello stesso tempo si propongono come rimedio di questa eclissi – sia pur attraverso l'illusione. La realtà si ritira dal nostro orizzonte percettivo, e al suo posto appare una realtà diversa, che però ha tutti (o quali tutti) i caratteri della precedente. Meglio ancora: la realtà si ritira, e al suo posto subentra una rappresentazione, che conserva un legame con il rappresentato (ne è appunto una traccia e una copia), e che insieme ne evidenzia i punti di forza e le possibilità (l'immagine sullo schermo esalta alcuni aspetti della realtà effettiva, ma anche mette in luce una realtà ipotetica). Al cinema, il mondo in cui viviamo si dissolve, per riapparire nei suoi tratti essenziali e nelle sue varianti possibili. In una parola, al cinema ciò che abbiamo è una perdita della realtà e una sua riconquista nella forma dello spettacolo.

Il dispositivo tecnologico su cui il cinema si basa accentua entrambi gli aspetti. Esso evidenzia la non-naturalità della situazione in cui lo spettatore è immerso; e nello stesso tempo assegna un più forte "effetto di realtà" alle immagini filmiche. O anche, esso ci "segrega" rispetto al mondo esterno, e nello stesso tempo ci offre una serie di immagini che "sfondano" l'orizzonte abituale delle nostre osservazioni. Il cinema ci fa vivere una particolare "esperienza del reale" in cui noi perdiamo il contatto con il mondo, e insieme rafforziamo i nostri legami con esso.

Dunque, anche grazie al suo dispositivo, il cinema ridà corpo al reale che pure contribuisce a sopprimere. Lo fa in forma illusoria: sullo schermo c'è un "quasi" reale. Questo "quasi" reale però, nel ripercorrere e ricostruire il reale effettivo, è in grado di esaltarne alcuni aspetti. E ancor più, questo "quasi" reale, nel ricostruire in forma ipotetica il reale effettivo, è in grado di evidenziarne le possibilità intrinseche, le potenzialità, le virtualità, le prosecuzioni. Magnificazione dell'effettivo e esaltazione del possibile: la restaurazione del reale da parte del cinema porta con sé questi due aspetti. Ciò che essa ci restituisce è dunque il mondo che ci è stato sottratto più una attenzione e una immaginazione.¹⁹ In questo senso, possiamo ben dire che nel ridar corpo al reale, il cinema dà corpo anche ai "fantasmi" che attraversano una società, e cioè alle sue ossessioni, ai suoi punti di interesse, ai suoi desideri – compreso quel fantasma particolare che è la nostalgia del reale che stiamo perdendo. O, più correttamente, esso dà corpo all'immaginario – quell'immaginario che in accordo a Morin da sempre costeggia il reale e ne consente la apprensione personale²⁰.

Proprio questo aspetto ci fa capire che la forma illusoria con cui il reale è restituito allo spettatore non è necessariamente un deficit, né una forma di inganno. Essa può diventare anche l'occasione in cui lo spettatore, recuperando il reale che gli è sottratto, lo riarticola sulla base dei punti di attenzione e delle forma di immaginazione che il film gli suggerisce (se si vuole: secondo i modi che gli vengono suggeriti dall'immaginario incarnato nel film). In altre parole al cinema la realtà illusoria che appare sullo schermo può anche permettere allo spettatore di *rifigurare il mondo*. Il desiderio di reale consente a questa rifigurazione di operare più spesso e più a fondo. Quando ciò accade, l'esperienza filmica si fa per così dire piena: essa diventa un percepire come di nuovo e come daccapo, e dunque un'occasione in cui lo spettatore rielabora una conoscenza e una competenza al di là del senso comune. Quando la visione filmica rifigura il mondo, ecco che allora *ri-conosciamo* le cose.²¹

In questo gioco di sottrazione, restituzione e rifigurazione del reale, la visione di un film non opera come semplice "identificazione" del rappresentato, come talvolta sembrerebbe dire la psicologia cognitivista. Essa attiva un incontro tra osservatore e osservato che

¹⁹ Il film che forse meglio tematizza questa restituzione accompagnata da attenzione e immaginazione è *Lady in the Window* di Fritz Lang, a partire dalla stupenda sequenza in cui il Professore osserva il ritratto di donna in una vetrina, quando sulla vetrina appare il riflesso della donna, e alle sua spalle appare in carne ed ossa la donna che egli stava contemplando nel dipinto.

²⁰ Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, Paris, Minuit, 1956 (tr. it. *Il cinema, o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica*; Milano, Feltrinelli, 1982).

²¹ Pietro Montani in *L'immaginazione narrativa*, cit., ha splendidamente esplorato questo momento.

implica un muto compenetrarsi lungo un percorso sostenuto dal desiderio di ri-esperire il mondo.²²

Va aggiunto che questo percorso trova parecchi riscontri nell'ambiente culturale che ha visto nascere il cinema: il senso di perdita e di riconquista del mondo, la sua teatralizzazione e il ricorso all'illusione, ecc. sono fenomeni tipici della seconda metà dell'Ottocento. C'è però di più. Il cinema, implicando delle immagini che ripropongono il mondo a partire dalle sue tracce, combina una attitudine scientifica (la ricostruzione dell'invisibile) con un'attitudine magica (il ritorno dell'assente). E implicando delle immagini che consentono di ri-figurare il mondo, ha altresì qualcosa di ascetico, secondo la bella intuizione di Ejzenstejn,²³ e dunque fa spazio ad una esperienza in qualche modo "religiosa".

Questo sintetico ritratto dell'esperienza filmica si riferisce al cinema quale è stato nei suoi primi cent'anni di vita. C'è naturalmente da chiedersi che cosa sta cambiando in questa esperienza, sia per l'avvento delle immagini elettroniche, sia per il moltiplicarsi di tipi di schermi su cui noi guardiamo le immagini in movimento (solo alcune delle quali rientrano ancora nella definizione di quello che siamo soliti chiamare un film). L'immagine digitale, soprattutto là dove vira verso una esplicita rielaborazione anti-realistica del mondo rappresentato, ha ancora come scopo un recupero e una rfigurazione della realtà? E il progressivo espandersi di immagini di tipo didattico-informativo (penso ad esempio al navigatore sulle nostre automobili, autentico erede dei travelogues delle origini), così come l'espandersi di immagini che rinviano a delle pratiche di sorveglianza (penso alla web cam, erede delle vues lumiériane), la cui presenza caratterizza ormai anche il cinema,²⁴ introducono altre dimensioni nell'esperienza filmica tradizionale? Ad esempio, spostano il gioco che abbiamo descritto dal piano della conoscenza a quello del controllo, del potere? Trasformano la ri-figurazione in mappatura? Garantiscono non una restituzione ma un accesso?

²² Importante in questo senso il recupero della lezione fenomenologica. Si veda Vivian Sobchack, *The Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*, Princeton, N.J., Princeton University Press, 1992.

²³ Il riferimento è alla riflessione sul meccanismo del pathos in Sergei M. Ejzenstejn, *Neravnodušnaja priroda* in *Izbrannye proizvedenija v šesti tomach*, III, Moskva, Iskusstvo, 1963-1970 (tr. it. *La natura non indifferente*, in *Opere scelte di Sergej M. Ejzenštejn*, III/1, Venezia, Marsilio, 1992).

²⁴ Si veda, in particolare per il modo in cui il cinema (e l'arte contemporanea) recuperano le pratiche di sorveglianza, l'eccellente lavoro di Thomas Y. Levin, Ursula Frohne, Peter Weibel (a cura di), *Ctrl (space) : rhetorics of surveillance from Bentham to Big Brother*, Karlsruhe, ZKM Center for Art and Media - Cambridge, Mass., MIT Press, 2002.

5. L'esperienza filmica: la definizione della situazione

Per comprendere il senso della esperienza filmica è necessario però tener conto anche di altri aspetti. Ho detto come sia importante partire dalla “coscienza” che se ne ha sul piano individuale e sociale. I soggetti vivono una certa situazione; ma oltre a viverla, e mentre la vivono, essi anche la “definiscono”, e attraverso questa strada riconoscono di vivere un'esperienza e il tipo di esperienza che stanno vivendo. Ebbene, un modo fondamentale di definire l'esperienza filmica pare essere, perlomeno nell'epoca classica del cinema, quella che fa riferimento da un lato al quadro spaziale in cui essa avviene, dall'altra al quadro mentale con cui essa si svolge.

L'esperienza filmica richiama una definizione d'ordine spaziale: si tratta di riconoscere in quale ambiente ci si sta muovendo e come si distribuiscono in esso i diversi elementi in gioco. Ciò che qui emerge è il *setting* della visione. Il fatto che lo spettatore si senta collocato “di fronte” all'immagine schermica, che il dispositivo appaia “alle sue spalle” (e insieme che la tecnologia lo “circondi”), che la realtà a cui l'immagine fa riferimento sia per così dire “al di fuori” del campo visivo, che in cambio “al di là dello schermo” si costituisca un vero e proprio (nuovo) mondo, ecc., sono dei tratti non di poco conto. Essi delineano appunto la situazione fisica in cui si sviluppa l'esperienza, e in parallelo ancorano l'esperienza ad una precisa situazione fisica. Riconoscere il *setting* significa allora saper rispondere alla domanda non “cosa è il cinema?”, ma “dove è il cinema?”.²⁵

Questo “dove” può naturalmente cambiare, come avviene soprattutto di recente. Lo sviluppo del cinema oggi appare legato da un lato all'affermarsi di nuovi impianti spaziali (pensiamo ad esempio al trasferimento della visione filmica in ambito domestico, e a come questo ambito trasformi le relazioni tra le diverse componenti), dall'altro alla perdita di un preciso aggancio spaziale (pensiamo alla visione filmica via computer, e al modo in cui essa “azzera” il senso del luogo)²⁶. Definire l'esperienza diventa appunto più difficile.

In parallelo ad una definizione di tipo spaziale, l'esperienza filmica si presta anche ad una definizione di tipo per così dire “mentale”, che investe il modo in cui i soggetti caratterizzano globalmente ciò che stanno vivendo. Qui, più che un ambiente, si tratta di riconoscere la circostanza che si sta affrontando, il quadro d'azione in cui ci si trova a

²⁵ Questa linea di ricerca – che porta ad un approccio fortemente anti-essenzialista al cinema – è stata recentemente portata avanti in modo molto persuasivo da Janet Harbord, *Film Cultures*, London - New Delhi, Sage, 2002. Harbord in particolare costruisce una “genealogia” degli attuali luoghi di consumo del cinema, partendo dalla contrapposizione tra nickeodeon, art galleries e cineclubs.

²⁶ In quest'ottica potrebbe essere utile dedicare una particolare attenzione alla presenza del cinema in quelli che Marc Augé chiama i non-luoghi, per vedere se esso risemantizza o meno questi spazi. Marc Augé, *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Seuil, 1992 (tr. it. *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera, 1993).

muovere: in una parola, il *frame* in cui si sta operando e si accetta di operare. Un frame stabilisce uno stato di cose, i comportamenti ad esso adatti, e la sua possibile evoluzione; riconoscere il frame significa dunque capire in quale tipo di contesto si è e insieme assumerlo come quadro di riferimento.

L'esperienza filmica classica, quella della visione in sala, associava e sovrapponeva due frame: da un lato quello di un incontro sociale, di un gathering, in cui lo spettatore era a tu per tu con altri spettatori; dall'altro lato quello di una visione vera e propria, rivolti allo schermo, in cui lo spettatore era a tu per tu con il film. L'esperienza filmica nasceva da due matrici che fondeva tra loro²⁷. Oggi non solo questa combinazione non sembra più essere un tratto necessario; cambiano anche, assieme ai luoghi, anche i frame. Basta pensare, per fare due casi opposti, alla visione di un film d'artista in una galleria, e alla visione di un film su un aereo o in un pullman, e ai mutamenti che essi comportano sull'atteggiamento spettatoriale. Anche qui, definire l'esperienza diventa più difficile.

Resta in ogni caso il fatto che l'esperienza filmica si è prestata a lungo ad un riconoscimento che partiva dall'ambiente e dalla circostanza in cui essa avveniva. Questo riconoscimento ci restituisce per così dire la "coscienza" più immediata dell'esperienza – "coscienza" che investe il "dove" e il "come" di questa esperienza, un settino e un frame. Contemporaneamente, questo riconoscimento ha fatto apparire l'esperienza filmica come un'esperienza *situata e perimetrata*.

Innanzitutto, un'esperienza *situata*. Uno spettatore vede sempre un film in un qualche luogo e in un qualche quadro d'azione. È dunque un soggetto che ha una sua collocazione, fisica o mentale. È in questo "spazio" ma anche di questo "tempo" dell'esperienza filmica, che il film "viene incontro" allo spettatore: talvolta come dono, talaltra come minaccia aggressiva, talaltra ancora come enigma, ecc. Ed è in questo "dove" e in questo "quando" che la visione filmica prende corpo: talvolta fermandosi allo "spettacolo" offerto sullo schermo, talaltra mettendo in gioco la realtà che ci circonda, talaltra infine costruendo una spola produttiva tra i due. Una "geopolitica" dell'esperienza filmica non può che partire da questo dato.²⁸

²⁷ Per questo aspetto, si veda Eric Feldmann, *Considérations sur la situation du Spectateur au Cinéma*, in «Revue Internationale de Filmologie», 26, 1956.

²⁸ Bisognerà infatti domandarsi, oltre a quali forme di rappresentazione ogni cultura ha elaborato, a confronto e contro il modello mainstream di Hollywood, che significato ha avuto l'andare al cinema nelle diverse culture – anche al di fuori dell'esperienza filmica cui il mondo occidentale ci ha abituato.

Parallelamente, una esperienza *perimetrata*, e cioè dotata di confini, sia fisici che mentali²⁹. La visione di un film ha i suoi luoghi e le sue circostanze che non si confondono con altri. E questi luoghi e circostanze sono marcati da precise soglie. Ciò non impedisce all'esperienza filmica di aggregare a sé una serie di altri comportamenti e di altre azioni: è tipico dei fan, ad esempio, associare alla visione di un film una serie di attività che più che proseguirla, vi si integrano e la completano. Così come ciò non le impedisce di assumere un'*esemplarità* che la fa vivere al di là dei suoi stretti confini: pensiamo a come le sue modalità si proiettano spesso su altre occorrenze ("sembrava di essere al cinema") e dunque assimilano queste ultime ad una visione filmica vera e propria.

6. L'esperienza filmica: il ruolo delle regole

Per essere riconosciuta individualmente e socialmente – e d'altra parte essa non esisterebbe senza questo riconoscimento – l'esperienza filmica deve sottomettersi ad una serie di regole che la modellano, e modellandola le consentono appunto di acquisire sia una identificabilità che una legittimazione. Queste regole investono fin da subito la visione filmica a parecchi livelli: ad esempio riguardano il fatto che l'immagine assuma "buoni contenuti" o "buone composizioni"; ma anche che la fruizione avvenga in un "buon ambiente" e si svolga con "buone modalità"; che gli spettatori adottino "buoni comportamenti sociali"; ecc. Esse nel complesso delineano una vera e propria "disciplina" nel senso foucaultiano del termine³⁰, nel cui raggio anche il cinema sembra entrare. È indubbio che questa disciplina è mirata ad "assoggettare" gli spettatori e a renderli così "funzionali" ai disegni sociali. Il cinema inaugura un'esperienza che ha in sé qualcosa di "eccessivo" (basti pensare all'intensità della percezione) e di "liminale" (basta pensare al "mondo a parte" che si crea in una sala): ne deriva la necessità di tener sotto controllo tutto quanto è di "troppo" o va "oltre" i limiti consueti. Tuttavia le regole non servono solo a riportare alle "giuste" misure la visione filmica (e a farla diventare appunto una "buona" visione). Esse servono anche e soprattutto ad ottenere un riconoscimento sociale, e cioè a far sì che la visione stessa diventi un atto ben identificabile (proprio perché basato su precise regole) e accettato (proprio perché non al di fuori della norma). Insomma, il cinema deve "disciplinare" il suo modo d'essere, non tanto per creare così corpi e menti "docili" in

²⁹ Sulla delimitazione della situazione, si veda Francesco Casetti, "Communicative Situations: The Cinema and the Television Situation", in «Semiotica», 1/2, 1996, poi in *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Milano, VeP, 2002.

³⁰ Michel Foucault, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Gallimard, Paris, 1975 (tr. it. *Sorvegliare e punire*, Torino, Einaudi, 1976).

vista di una finalità produttiva, quanto perché solo attraverso una “regolazione” esso assume un assetto riconoscibile e riconosciuto.

L’“eccessività” e la “liminalità” dell’esperienza filmica non scompaiono però mai del tutto: esse continuano ad operare e non solo sullo sfondo. Di qui un movimento contrario, che si intreccia con il processo disciplinare: lo spettatore mette in campo una serie di tattiche che gli consentono di “appropriarsi” degli elementi a disposizione (elementi “regolati”) per confezionare un’esperienza che sia effettivamente sua. Di nuovo, questa “appropriazione” funziona a diversi livelli: dalla messa in opera di “letture devianti” alla messa in opera di comportamenti “sconvenienti”. Soprattutto sul piano della lettura, abbiamo spesso a che fare con interpretazioni “non autorizzate” del film proiettato, in cui la fantasia dello spettatore gioca un ruolo grandissimo (sia per dar corpo alle proprie ossessioni, sia per trovare risposte ai dilemmi della propria vita)³¹. Insomma, se è vero che lo spettatore fa fronte ad una disciplina, è anche vero che nel quadro dell’esperienza filmica egli pratica volentieri il bracconaggio (per usare il bel concetto avanzato da de Certeau)³².

7. Forme dell’esperienza filmica: alcuni spunti tematici e storici

Nel momento in cui viene definita, così come nel momento in cui viene regolata, l’esperienza assume una forma precisa. Ed è appunto in questa sua forma (o meglio ancora, nelle sue nelle forme, al plurale) che essa viene riconosciuta in quanto tale, e cioè, identificata e istituita sia individualmente che socialmente.

La presenza di una forma è importante. Per un verso infatti essa ci ricorda che il cinema è stato capace di elaborare non solo forme di rappresentazione, né solo forme di percezione, ma anche quelle che possiamo chiamare forme di vita. Per un altro verso ci apre un campo di studio preciso: le forme dell’esperienza filmica ci dicono come il cinema è stato visto e vissuto nelle sue diverse fasi; o anche, quale “coscienza” della sua presenza si è man mano avuta. Partendo da quest’ultimo spunto, proverò assai sinteticamente a ricordare qualche passaggio rilevante.

a. (*modernità e popolarità*) Il cinema fin da subito si caratterizza come un fenomeno moderno e insieme popolare. Da un lato infatti l’esperienza filmica sembra contenere

³¹ Un esempio di contrasto tra interpretazione autorizzata e non autorizzata ci è offerto da *Rear Window* di Alfred Hitchcock, grande metafora della visione filmica: il detective Doyle (portatore per eccellenza di una “lettura” regolata dalla legge) vorrebbe fermarsi a ciò che è certo, mentre il reporter Jeff (giornalista, e dunque affascinato dalle storie) spinge la sua interpretazione oltre il lecito. Inutile dire che Jeff avrà ragione...

³² Michel de Certeau, *L’invention du quotidien*, 2 voll., Paris, Gallimard, 1990-1994 (tr. it. *L’invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro, 2001).

tutti i tratti tipici del suo tempo³³: essa si confronta con il bisogno di economicità, con il gusto della velocità, con la progressiva meccanizzazione della vita, con il rilievo sempre maggiore dei fenomeni contingenti e fuggevoli, con un pensiero che assume le forme del flusso incontrollato, ecc., come ben evidenziano moltissimi interventi saggistici dei primi due decenni del Novecento³⁴. Dall'altro lato l'esperienza filmica si presenta anche come un'esperienza "popolare": coinvolge infatti una fascia larga e trasversale di popolazione, con un linguaggio accessibile a tutti, e proponendo valori che sono largamente comuni³⁵. Anche in questo caso il cinema risponde ad una esigenza del suo tempo, quella di una grande "democrazia artistica"³⁶. È importante sottolineare che la modernità e la popolarità nel cinema assumono una veste particolare, quella che propriamente danno loro i film; si tratta però di una veste che si impone con larghissima diffusione, e che anche per questo tende a diventare canonica³⁷ (la velocità, la meccanizzazione, il flusso, ecc., diventano l'idea che di essi è fornita dal cinema). Ciò significa che al cinema la modernità finisce con il trovare la sua faccia per così dire più popolare; e in parallelo che la popolarità assume al cinema la faccia moderna che esso le dà – rielaborata e proposta da un medium di massa, diventa infatti una popolarità "di massa" e "mediatica".

Questo orientamento dell'esperienza filmica verso la modernità e la popolarità, fa sì che essa, nei primi due decenni del Novecento, importi soprattutto per la sua capacità di offrire una nuova gamma di sensazioni e di costruire un nuovo tipo di collettività. Ciò che la visione filmica ri-figura sono appunto questi due aspetti, che trovano il loro punto di confluenza in uno spettatore che riscopre il proprio corpo come corpo sensibile e insieme collettivo.

Un autore come Canudo è da rileggere proprio in quest'ottica. Per quanto molti dei suoi scritti siano costituiti da recensioni filmiche, egli è soprattutto attento ai modi in cui il

³³ Sotto questo aspetto il cinema offre un'esperienza "della" modernità, dal momento che grazie ad esso si esperiscono i nuovi parametri tipici del tempo; ma il cinema è anche un'esperienza "nella" modernità, dal momento che il suo tempo gli offre un contesto adeguato ad esprimere le proprie potenzialità.

³⁴ Per l'Italia, basterà pensare a Giovanni Papini, *La filosofia del cinematografo*, in «La Stampa», Milano, XLI, 18 maggio 1907, e a Enrico Thovez, *L'arte di celluloido*, in «La Stampa», XLII, 209, Torino, 29 luglio 1908.

³⁵ Si veda l'importante intervento di Si veda l'importante intervento di Louis Delluc, *Le cinéma, art populaire* (1921), ora in *Écrits cinématographiques. Le cinéma au quotidien*, II/2, Paris, Cinémathèque Française, 1990, pp. 279-288.

³⁶ Il concetto è avanzato tra gli altri da Eugenio Giovannetti, *Il cinema e le arti meccaniche*, Palermo, Sandron, 1930.

³⁷ Per questo processo, cfr. il concetto di "messa in forma negoziata" avanzato da Francesco Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Milano, Bompiani, 2005.

cinema attiva nuove sensibilità e nuovi aggregati sociali³⁸. Dalle sue pagine emerge con chiarezza come in questa prima fase dell'esperienza filmica uno spettatore è tale non tanto perché “vede un film”, quanto per quello che “prova” e “sperimenta” attraverso la visione di un film sul piano estetico, psicologico e sociale³⁹.

- b. (*l'istituzionalizzazione*). A partire alla fine della prima guerra mondiale, ciò che emerge è il lavoro di “regolazione” sia delle forme di rappresentazione filmica che dei modi di comportamento spettatoriale. Il cinema deve rispondere ai bisogni di una morale, di un'etichetta, di una igiene: solo così può dar luogo ad una “buona” esperienza. Questa “regolazione” accompagna e scandisce un processo più generale: il cinema si “istituzionalizza”, e cioè stabilizza i propri modi di essere e di fare, e nel contempo diventa una “istituzione sociale”, e cioè qualcosa di riconoscibile e di riconosciuto⁴⁰.

Due osservazioni. Innanzitutto per cogliere questo processo di istituzionalizzazione a livello di esperienza, può essere utile seguire l'aspro contrasto tra cinefili e cinefobi (riedizione del vecchio scontro tra iconoclasti e iconofili) che caratterizza il dibattito sul cinema soprattutto nel secondo decennio del secolo⁴¹. Entrambi i fronti infatti, ma da due prospettive opposte, evocano un “modello” di cinema – per gli uni realizzato, per gli altri tradito – capace di legittimarne la presenza. La seconda osservazione riguarda le possibili connessioni tra il processo di istituzionalizzazione e l'emergere di due bisogni, quello di racconto (espresso soprattutto dal pubblico, e che è alla base della progressiva lievitazione del lungometraggio di finzione), e quello di artisticità (espresso dal ceto intellettuale, e che è alla base della progressiva “santificazione” dell'opera filmica).

- c. (*l'attendance*) L'istituzionalizzazione del cinema porta verso un modello di esperienza filmica che potremmo chiamare dell'*attendace*. Esso si caratterizza per la rilevanza che ha l'oggetto della visione rispetto all'ambiente in cui avviene la visione o allo sfondo su cui si ritaglia. Lo spettatore cerca un rapporto con il film, più che con il pubblico che è con lui in sala; lavora su di un vedere, più che su un generico sentire; e accompagna questo suo vedere, più che con dei comportamenti fisici (che pure non scompaiono),

³⁸ Si veda in particolare Ricciotto Canudo, *Lettere d'arte. Trionfo del cinematografo*, in «Nuovo Giornale», 25 Novembre 1908, ora in «Filmcritica», XXVIII, 278, Novembre 1977, pp. 296-302

³⁹ Un gruppo di film, da *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (E. Porter, Usa, 1902) fino a *Mabel's Dramatic Career* (Sennet 1913) o a *A Movie Star* (sup. Sennet, 1913) ci illustrano con grande chiarezza questo nodo centrale dell'esperienza filmica.

⁴⁰ Non è un caso che Noel Burch chiami “forma istituzionale di rappresentazione” quello che altri denominano come cinema classico, o cinema mainstream, o cinema dell'assorbimento diegetico, ecc.

⁴¹ Un buon indicatore di questo dibattito è la polemica che in Francia oppone Pierre Souday e Emile Vuillermoz: cfr. P. M. Heu, *Le Temps du cinéma. Émile Vuillermoz père de la critique cinématographique*, Paris, L'Harmattan, 2003.

con una continua proiezione e identificazione mentali con quanto è rappresentato⁴². Inoltre agisce una forte regolazione dei modi della visione: il corpo dello spettatore è progressivamente limitato nei suoi comportamenti; e se l'attività scopica è esaltata, essa incontra anche un oggetto in cui la visibilità è normata (cresce la "disciplina dell'occhio", sia sul piano dei contenuti – il codice Hays – che sul piano della sintassi compositiva e narrativa – l'elaborazione di una "grammatica filmica", a cui contribuiscono interventi teorici come quello di Pudovkin, di Arnheim, di Spottiswoode, ecc.).⁴³ L'esperienza filmica consiste soprattutto nel concentrarsi su un film e accompagnarne lo svolgimento.⁴⁴ Ciò che essa rifigura è allora soprattutto un mondo come gigantesco spettacolo: al cinema la realtà che ci circonda, i nostri sogni, il nostro stesso corpo, rivelano il loro aspetto seduttivo in quanto oggetti per la vista.⁴⁵

- d. (*crisi dell'attendance*) Il modello dell'attendance entra in crisi, sul piano generale prima ancora che pratico, già a partire dal secondo dopoguerra. La crescente coscienza del film come atto politico (rilanciata dal Neorealismo italiano) e insieme come atto creativo di un autore (rilanciata dal "manifesto" di Astruc che equipara la macchina da presa ad una penna con cui il regista scrive la sua opera), fanno sì che lo spettatore non sia più chiamato semplicemente ad "assistere" ad un film: egli deve "rispondere" al film, e insieme "corrispondere" al suo autore. Nell'esperienza filmica entrano in gioco da un lato gli effetti perlocutivi del film, e cioè quello che esso "fa fare" o può "far fare" allo spettatore, dall'altro la possibilità di un "dialogo" con il regista, che crea una comunità

⁴² Si tratta, come è noto, di una doppia identificazione: da un lato con i personaggi e gli oggetti della visione, dall'altro con lo sguardo che entro il cui raggio si trovano. Cfr. Christian Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, Union générale d'éditions, 1977 (tr. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Venezia, Marsilio, 1989).

⁴³ Vsevelod I. Pudovkin, *Kinorežissër i kinomaterial*, Moskva, Kinopeciat, 1926; e *Kinoscenari*, Moskva, Kinopeciat, 1926 (tr. it. in *Film e fonofilm. Il soggetto, la direzione artistica, l'attore, il film sonoro*, Roma, Le Edizioni d'Italia, 1935; poi in *La settima arte*, Roma, Editori Riuniti, 1961); R. Arnheim, *Film als Kunst*, Berlin, Ernst Rowohlt Verlag, 1932 (tr. it. parziale *Film come arte*, Milano, Il Saggiatore, 1960); R. Spottiswoode, *Grammar of the Film, An Analysis of Film Technique*, London, Faber and Faber, 1935 (trad. it. parziale, *Grammatica del film*, in «Bianco e Nero», (II), 6, 1938).

⁴⁴ Nell'attendance abbiamo la conversione di un soggetto pragmatico in un soggetto cognitivo: lo spettatore passa da una visione attraverso cui "mette alla prova" il mondo e se stesso (cfr. la nozione di visione filmica come test in Benjamin, in *L'opera d'arte...*, cit.) ad una visione in cui ripercorre un mondo predisposto per lui, illudendosi di farne parte. Dunque passa anche dalla paura al piacere; dalla curiosità allo stupore; da un atteggiamento di conquista ad un atteggiamento più contemplativo; il che per il mondo rappresentato vuol anche dire passare dal ruolo di minaccia da domare a quello di dono da accogliere. Il passaggio da un atteggiamento all'altro è magnificamente rappresentato da Buster Keaton in *Sherlock Junior* (*La palla numero 13*): egli passa dal disorientamento iniziale, quando entrando nello schermo si trova in un mondo che continuamente lo sorprende, all'adeguamento successivo, quando sempre dentro lo schermo diventa personaggio della storia e ne guida lo svolgimento.

⁴⁵ Faccio qui diretto riferimento al concetto di "to-be-looked-at-ness" elaborato da Laura Mulvey, *Visual and other pleasures*, Bloomington, Indiana University Press, 1989). Più in generale, possiamo dire che per molti aspetti la teoria della "posizione spettatoriale" (subject position) degli anni '70 e '80, è – in ritardo, quando il modello sarà già andato in crisi – una teoria dell'attendance.

“esclusiva” di cui fan parte l'autore i suoi spettatori prima ancora che gli spettatori e il complesso della cittadinanza.

e. (*verso la performance*). A partire dagli anni '80, il cambiamento si fa ancor più netto. Due sembrano essere i drive di questo cambiamento. Da una parte abbiamo l'emergere di un bisogno di *relazionalità* da parte dei soggetti sociali: la propria identità dipende dal rapporto con gli altri. Il cinema offre una rappresentazione del mondo, ma meno spazi di scambio (l'incontro sociale prima e dopo la proiezione, il dialogo virtuale con l'autore, i discorsi nei circoli cinefili, ecc.). Altri media invece rispondono meglio a questa richiesta; il cinema se vuole continuare ad avere un posto centrale, deve recuperare da essi e su essi⁴⁶. Dall'altra parte abbiamo l'emergere di un bisogno di *espressività* da parte dei soggetti sociali: la propria identità dipende da come ci si mette in scena. Il cinema offre un'occasione di assistere ad uno spettacolo, ma non di farsene protagonisti se non virtualmente. Altri media sembrano far questo meglio; il cinema deve aggiornarsi⁴⁷

In questa rincorsa alle nuove esigenze, il cinema lavora sul proprio impianto tradizionale, sviluppando alcune possibilità intrinseche: penso al consumo di culto (i cineclub, le sale specializzate) con la comunità di fan che interagiscono tra loro e con lo schermo, spesso replicando in sala ciò che stanno vedendo; ma anche al consumo nelle “salette” o nei “d'essai” in cui ci si sente “a casa”. Ma attiva anche nuove forme di fruizione mai prima sperimentate: il consumo domestico, tramite VHS e poi DVD; il consumo televisivo che sfocia poi nei canali tematici, ecc. Quello verso cui si va è sempre più un'esperienza *personalizzata*, nel senso di una fruizione che risponde a dei bisogni specifici, anziché indistinti, ma anche che avviene in spazi sempre più privati, anziché pubblici; dunque un'esperienza che vede il consumatore riprendersi una posizione centrale in quanto soggetto (sociale, o forse trans-sociale).

Due note. Innanzitutto questa esperienza personalizzata reinterpreta a fondo lo spostamento che interviene nella cultura popolare nel quadro del post-moderno. Si tratta di una cultura che esalta la partecipazione ad una rete di relazioni interpersonali piuttosto che la appartenenza ad un aggregato di individui, e che privilegia la proiezione di sé all'esterno attraverso diversi canali di comunicazione, piuttosto che l'assorbimento dentro di sé di rappresentazioni offerte da alcune grandi agenzie di

⁴⁶ La televisione è capace più del cinema di adattarsi a questa esigenza emergente: da dispensatore di programmi (paleo-tv) diventa negli anni '80 mezzo di contatto con i telespettatori, grazie alla linea di ritorno del telefono, all'inclusione nei programmi di gente qualunque, ecc. (neo-tv).

⁴⁷ In questo caso il medium più rapido a rispondere a questo bisogno di espressività è forse la moda: il cinema si limita a fornire identificazioni simboliche, e cioè vestiti puramente mentali.

comunicazione; dunque non più una cultura di massa e mediatica, ma una cultura post-massiva e iper-mediatica. In secondo luogo questa esperienza personalizzata segna la fine di uno spettatore che fruisce semplicemente di uno spettacolo, e il sorgere di uno spettatore che interviene su quanto si appresta a fruire: egli è chiamato non solo a vedere, ma anche a fare (se non altro fare quanto poi gli consente di vedere)⁴⁸. Per questo vorrei caratterizzare questo tipo di esperienza come *performance*.

I livelli di performance in cui lo spettatore è impegnato sono peraltro molteplici. C'è, come ho accennato, un fare relazionale e espressivo: l'esperienza filmica è ormai punteggiata dalla costruzione di reti sociali e dalla manifestazione di sé. C'è un fare cognitivo, legato alla attivazioni di diverse forme e percorsi di interpretazione, di incorporazione e di uso delle risorse simboliche offerte dai film. C'è infine un fare pratico, legato ai comportamenti messi in atto dal processo di consumo, e che va dal fatto di compiere determinati percorsi spazio-temporali per arrivare al luogo di fruizione fino al fatto di dover intervenire sulla tecnologia della visione per poter attivare la fruizione e comporre il "menu" di quello che si vuol vedere.

- f. (windows) Tuttavia questo insieme di comportamenti, che vedono tendenzialmente lo spettatore come agente attivo, non assumono senso se non li si riporta ai nuovi quadri in cui avviene la fruizione. Il cinema si vede ormai in un numero assai ampio di circostanze, in diversi e numerosi ambienti e attraverso diversi e numerosi mezzi. E, aggiungo, facendo i conti con una amplissima gamma di prodotti, diversificati per supporto, per funzione e per format. È opportuno in questo senso identificare le diverse *windows* che consentono l'esperienza filmica, caratterizzandole appunto in termini spazio-temporali, in termini tecnologici, in termini sociali, e con riguardo al tipo di prodotto implicato. È dentro questo quadro che poi si può ricostruire il ruolo e il percorso dello spettatore, e dunque definire in ultima istanza il tipo di esperienza che egli incontra.

Possiamo concludere il nostro piccolo percorso segnalando una discontinuità. A lungo l'esperienza filmica si rendeva immediatamente riconoscibile grazie ad un setting e ad un frame, e cioè alla situazione spaziale in cui essa avveniva e al quadro mentale a cui

⁴⁸ Régis Debray, trattando il passaggio alla "videosfera", parla apertamente di "fine dello spettacolo", associandola anche ad un più generale indebolimento del ruolo della vista. Cfr. *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, 1992 (tr. it. *Vita e morte dell'immagine*, Milano, Il Castoro, 1999, p. 228 e segg.).

poteva essere riportata: oggi bisogna definirla anche in rapporto a quella che abbiamo chiamato una *window*. Ciò comporta almeno tre cose: indebolire le determinazioni spaziali (l'esperienza filmica non dipende più primariamente da un luogo); introdurre una determinazione mediale (l'esperienza filmica prima era legata al medium cinema; oggi può riproporsi attraverso media diversi); riformulare il frame (non abbiamo più a che fare con la sovrapposizione di un gathering, di un incontro sociale, e di una visione). C'è tuttavia un elemento che ritorna, ed è l'intervento di processi disciplinari, in continua dialettica con la creatività dei soggetti, con la loro anti-disciplina (abbiamo parlato di "bracconaggio"). Questa "regolazione" delle windows serve sia a normare i comportamenti spettatoriali e i contenuti della visione, sia a rendere riconoscibili e riconosciute le nuove modalità della visione. Sotto questo aspetto possiamo forse dire che sarà il gioco di disciplina e antidisciplina ciò che alla fine fornirà la definizione delle nuove forme di esperienza filmica – così come fornirà la risposta alla domanda, radicale, se l'esperienza filmica sopravviverà in queste mutate condizioni, o si esaurirà diventando un fenomeno archeologico.

© Francesco Casetti
Yale, Marzo 2007

www.francescocasetti.net



Rilasciato sotto Licenza Creative Commons Attribuzione 2.5 Italy
<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/it/>