

Francesco Casetti

## Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediata

in «Fata Morgana», 8, *Visuale*, 2009

Anna e Nicole si sono date appuntamento al cinema. Ma sono finite in due sale diverse: la prima a vedere *Vivre sa vie* di Jean Luc Godard, l'altra a vedere *The Adjuster* di Atom Egoyan. Anna si mette in contatto con Nicole attraverso un SMS dal suo cellulare; Nicole lo riceve, e risponde. Nel film di Godard che Anna sta seguendo, Nana, la protagonista, è entrata in una sala cinematografica, dove proiettano *La passion de Jeanne d'Arc* di Dreyer. Uno spettatore si siede accanto a Nana, interessato a lei anziché al film; nello stesso momento, anche nel film che Nicole sta guardando la protagonista, Hera, è al cinema ed è accostata da un uomo. Nana continua a vedere *La passion de Jeanne d'Arc*: un frate, interpretato da Antonin Artaud, incalza Jeanne, che gli risponde; Nana si commuove alle lacrime. Anna invece, che vede queste stesse immagini ospitate dal film di Godard, è colpita dalla bellezza di Artaud. Sempre con il suo cellulare, riprende allora la scena, e la invia a Nicole, che si trova così a seguire un secondo film, oltre a quello per cui ha pagato. Nel momento in cui nelle immagini che le arrivano sul telefonino viene pronunciata la parola "mort", ecco che sullo schermo davanti a lei passa una sequenza di *The Adjuster* con un grande rogo.

*Artaud double Bill* di Atom Egoyan<sup>1</sup> è un film che in tre minuti crea un incredibile gioco di incastri. Abbiamo due spettatrici dei nostri giorni, Anna e Nicole, che siedono in due sale separate ma che partecipano l'una alla visione dell'altra; abbiamo due film, *Vivre sa vie* e *The Adjuster*, che per quanto diversi, hanno però entrambi delle protagoniste che vanno al cinema; in particolare Nana, protagonista di *Vivre sa vie*, vede *La passion de Jeanne d'Arc* commuovendosi; Anna, che vede anche lei *La passion de Jeanne d'Arc* attraverso gli occhi di Nana, reagisce quasi all'opposto; in cambio gli avvenimenti sui diversi schermi si inseguono e si completano l'un l'altro (l'aggressione sessuale, il rogo); in più abbiamo lo schermo di un cellulare che catturando e trasmettendo delle immagini prolunga lo schermo cinematografico; e abbiamo delle parole, sempre sul cellulare, che descrivono quello che le due amiche stanno vedendo.<sup>2</sup> Il gioco degli incastri – ben sottolineato dai

---

Desidero ringraziare Sara Sampietro per le sue osservazioni e suggerimenti

<sup>1</sup> Si tratta di un episodio del film *Chacun son cinéma ou Ce petit coup au coeur quand la lumière s'éteint et que le film commence* (Francia, 2007). Il film, prodotto dal Festival di Cannes, è diretto da una quarantina di registi, da Théo Anghelopoulos a Zhang Yimou

<sup>2</sup> Ricordo inoltre che Egoyan è l'autore sia di *Artaud Double Bill* che di uno dei due film che le due spettatrici vanno a vedere, *The Adjuster*; inoltre Nicole, spettatrice del film di Egoyan, ne è anche l'interprete.

nomi che si richiamano: Anna, Nana, Jeanne<sup>3</sup>... – crea un piccolo capogiro: il mondo sembra vacillare, e noi perderci. Ma nell'infilata delle situazioni che si rispecchiano reciprocamente, emergono comunque delle precise indicazioni su che cosa può significare oggi vedere un film in una sala cinematografica.

Seguiamo allora il triangolo costituito da Anna, Nana e Nicole, attenti alle divergenze che sembrano istituirsi tra Anna e Nana, spettatrici dello stesso film, ma su piani e soprattutto in epoche diverse, e alle convergenze che sembrano crearsi tra Anna e Nicole, spettatrici di film diversi, ma ansiose di trovare delle sintonie.

Il primo tratto che certo colpisce è che se Nana nel film di Godard guarda il film di Dreyer e basta, Anna, nel film di Egoyan, si trova davanti ad un oggetto più complesso. Innanzitutto vede il film di Godard e, dentro il film di Godard, il film di Dreyer: è spettatrice di una doppia serie di immagini. Poi vede *La passion de Jean d'Arc* di Dreyer ma anche Nana che vede le stesse immagini: è spettatrice di una visione. Ancora, vede nel film di Godard qualcosa – Nana accostata da uno spettatore – che ha luogo anche nel film visto dalla sua amica, e forse alla sua amica stessa: è spettatrice di una storia che ha un ulteriore sviluppo. Infine vede un film e insieme manda e legge messaggi sul proprio cellulare: è spettatrice e insieme lettrice. Nicole, la sua alter ego, si trova in una situazione del tutto analoga: anche lei vede il suo film e il brano di Dreyer che le invia la sua amica; anche lei vede cose viste da altri; anche lei vede cose che completano altre (il rogo che si sovrappone alla condanna a morte di Jeanne); anche lei vede e legge.

Il fatto è che Nana da un lato, e Anna e Nicole dall'altro, si misurano con due oggetti diversi. La parola "film" per loro non significa la stessa cosa. Per Nana è un'opera singola e ben definita: è "questo" film, e non un altro, da fruire singolarmente e direttamente. Per Anna e Nicole invece è un discorso che ospita altri discorsi, che si affianca ad altri discorsi, e infine che genera altri discorsi: è "questo" film, ma è anche una diversa pellicola in cui ci si può imbattere, magari grazie alla mediazione di qualcuno che ti aiuta a raggiungerlo; così come è anche una serie di immagini che spingono a scrivere un SMS che riflette quanto si sta vedendo; è una serie di situazioni che si ritrovano o si completano in altri film, o magari nella vita; ed è un catalogo di situazioni tipiche (l'orgia, il rogo) che può funzionare anche come un album di immagini del tutto personale (il primo piano di Artaud per Anna). Insomma, se Nana, spettatrice tradizionale, si confronta ancora con un *testo*, le due spettatrici moderne si confrontano con un *ipertesto*, con le sue diverse componenti, i suoi link, le sue possibili espansioni.<sup>4</sup> O anche con una *rete di discorsi*

---

<sup>3</sup> Debbo a Carol Jacobs una ricchissima serie di osservazioni sul modo in cui i nomi in questo film costituiscono una catena di anagrammi e cifrature – sia sull'asse delle protagoniste (peraltro Anna, spettatrice del film di Godard, porta il nome dell'attrice, Anna Karina, che lo interpreta), che sull'asse del regista, a partire dall'"ego" iscritto nel suo nome (che fa da specchio al "je" di Jean (Je e An...) Luc Godard.

<sup>4</sup> Sull'ipertesto, si vedano i classici lavori di Gorge Landow, in particolare *Hypertext 2.0*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997, e *Hypertext 3.0 : Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2006.

*sociali*, capace di allineare e insieme di incastrare occorrenze, generi, regimi e livelli discorsivi diversi, e entro cui il film in senso stretto può giocare un ruolo rilevante ma non certo esclusivo.<sup>5</sup>

Il secondo tratto investe non l'oggetto della visione, ma le sue modalità. Nana indirizza completamente il suo interesse verso film che sta vedendo: è letteralmente tutt'occhi. Anna invece ha un atteggiamento più articolato: segue il film, ma nel frattempo si preoccupa di capire dove è finita l'amica, le scrive quello che prova vedendo *Vivre sa vie*, isola un dettaglio del film, lo cattura con il suo cellulare, fa emergere le sue passioni cinefile, ecc. Insomma, mentre Nana si concentra, Anna si decentra.

Questo decentramento ha qualcosa della percezione distratta che Benjamin attribuiva al cinema, e che dopo Benjamin è stata attribuita meglio alla televisione.<sup>6</sup> Siamo agli antipodi della contemplazione che la vecchia opera d'arte sembrava pretendere, e prossimi appunto ad una apprensione più occasionale, meno coinvolgente, quale i media chiedono di sviluppare. In questo senso, usando rispettivamente i termini di John Ellis e di Stanley Cavell, possiamo ben dire che Anna e Nicole non riservano al film uno sguardo in senso proprio (*gaze*), ma delle occhiate (*glance*);<sup>7</sup> non si impegnano in una osservazione (*viewing*), ma passano in rassegna (*monitoring*) quanto incontrano.<sup>8</sup> Nel far questo tuttavia le due donne non rinunciano all'attenzione: piuttosto la indirizzano su una pluralità di oggetti e di pratiche. Ecco infatti che seguono la storia ma la abbandonano anche per dei dettagli, badano al film ma anche al loro cellulare, reagiscono alle immagini ma anche a quello che sta loro accanto. Dunque, a dir il vero, esse non si "distraggono": semplicemente passano da un fronte all'altro; moltiplicano i loro obiettivi; modulano il loro sguardo. Attivano appunto un'attenzione "decentrata", e cioè senza un centro obbligato, ma con molti bersagli e molti scopi; un'attenzione multitasking.<sup>9</sup> Nel far questo, in ogni caso, esse si impediscono di "risacralizzare" il film che hanno di fronte (come invece fa Nana, lei sì pronta a contemplare il mondo che le si spalanca davanti agli occhi); lo guardano come si può guardare uno dei tanti oggetti che si incontrano nel proprio mondo di vita, ora da prendere e ora da lasciare.

Di qui un terzo tratto. Nana non solo si concentra sul film che sta vedendo: vi si immerge. Attraverso un esplicito gioco di identificazioni e proiezioni, la protagonista di *Vivre sa vie* si cala nella vicenda raccontata da Dreyer fino a sentirsene parte. La conseguenza è lo scattare della catarsi. Lo vediamo nella lacrima che le riga il volto alla didascalia "mort": nel destino di Jeanne

---

<sup>5</sup> Sulla rete dei discorsi sociali, si veda Francesco Casetti, "Cinema, letteratura e circuito dei discorsi sociali", in: a cura di I. Perniola, *Cinema e letteratura: percorsi di confine*, Venezia, Marsilio, 2002, pp. 21-31, e "Adaptations and Mis-adaptations: Film, Literature, and Social discourses", in R. Stam, A. Raengo (eds), *A Companion to Literature and Film*, Malden, Oxford, Blackwell, 2005, pp. 81-91

<sup>6</sup> Sulla percezione distratta, si veda Walter Benjamin, "L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée." *Zeitschrift für Sozialforschung*, I, 1936

<sup>7</sup> L'opposizione *gaze/glance* è proposta da John Ellis, *Visible Fictions*, London, Routledge, 1982 e conoscerà un largo successo nel campo dei film studies. Sul dibattito, si veda Maria Grazia Fanchi, *Spettatore*, Milano, Il Castoro, 2005, p. 38 e segg.

<sup>8</sup> L'opposizione *viewing/monitoring* è proposta da Stanley Cavell in "The Fact of Television", *Daedalus*, Fall 1982; reprinted in *Themes out of School*; reprinted in *Cavell on Film*, Albany, Suny Press, 2005, pp. 59-85

<sup>9</sup> Sullo sguardo multicentrico, si veda Maria Grazia Fanchi, *Spettatori*, Milano, Il Castoro, 2005, p. 43 e segg.

d'Arc Nana vede il proprio destino; piange per la Pulzella e insieme piange per sé. Anna, al contrario, resta alla superficie di quanto vede: afferra i particolari che le interessano, li isola dal resto, e li spedisce alla sua amica. Insomma, più che tuffarsi nel film, vi scivola sopra, onda dopo onda, in una specie di *surfing*. Ciò impedisce la realizzazione di una qualsiasi catarsi: Anna non si identifica e non si proietta né in Jeanne, né in Nana; rimane se stessa, distante e distinta rispetto ai personaggi che ha davanti.<sup>10</sup> Semmai, ha una reazione di tipo estetico: è colpita dalla bellezza di Antonin Artaud. Ma si tratta appunto di una reazione epidermica, nel senso che mobilita una sensazione, non certo dei significati; e che dunque tiene lontano da una vera adesione a ciò che si mostra. Insomma, Anna guarda, ma ciò che vede non la riguarda.

Sotto questo aspetto – usando la bella espressione di Roland Barthes – possiamo ben dire che Anna è uno spettatore che non riesce ad “incollarsi” allo schermo.<sup>11</sup> Essa non entra nel mondo diegetico; al massimo lo attraversa. Non prende parte alla storia; al massimo ne prende una parte. Del resto le circostanze non la aiutano: la assenza della amica le pesa; il bisogno di contattarla la distrae. Anna, per restare a Barthes, non riesce dunque neppure a “decollare”, e cioè ad approfittare della situazione in cui si trova per aggiungere al fascino del film il fascino della sala. Rimane “scollata” dall’uno e dall’altra. La conseguenza è una caduta della ritualità della visione: quest’ultima evidenzia la sua natura occasionale, provvisoria, irregolare. Vedere un film diventa un’avventura senza basi d’appoggio.

Ho parlato dell’ambiente: il quarto tratto riguarda appunto la sala. Nana cerca nel cinema una sorta di rifugio: entra per isolarsi dal mondo esterno, per fuggire dalle proprie vicende quotidiane. Così facendo, si metterà in qualche modo in trappola: vedendo il film di Dreyer scoprirà che anche lei è destinata alla morte. Ma questa illuminazione le è consentita proprio perché si è allontanata dal suo universo; solo un personaggio del tutto altro qual è la Pulzella le può far capire che cosa la aspetta. Anna al contrario è entrata nella sala per passare del tempo con l’amica: considera il cinema non è una alternativa, ma una prosecuzione del suo mondo quotidiano. Perciò nel momento in cui si accorge che l’amica non la ha raggiunta, si mette subito in contatto con lei: proprio perché in continuità con il mondo esterno, la sala è anche una postazione in cui si può restare collegati agli altri. Non stupisce allora che quanto che appare sullo schermo possa poi migrare altrove. Ecco infatti che il primo piano di Artaud, catturato da Anna, finisce sul telefonino di Nicole. Ancora, ecco che l’aggressione sessuale adombrata in *Vivre sa vie* ha luogo anche nel film visto da Nicole. E infine, ecco che il rogo annunciato in *Jeanne d’Arc* si concretizza alla fine in *The Adjuster*. Tuttavia nessuno di questi elementi che migrano risulta decisivo. Mentre la condanna di Jeanne rivelava a Nana il senso della sua vita, questi richiami appaiono a Anna e Nicole come dei

---

<sup>10</sup> Sulla catarsi cinematografica e sulla sua attuale caduta, si vedano le belle osservazioni di Gabriele Pedullà, *In piena luce. I nuovi spettatori e il sistema delle arti*, Milano, Bompiani, 2008, p. 219 e segg.

<sup>11</sup> Roland Barthes, En sortant du cinéma, in «Communications», 23, 1975, pp. 104-107 poi in *Le Bruissement de la langue, Essais critiques*, IV, Paris, Seuil, 1984, p. 407-412

semplici spunti con cui confrontarsi. Schegge di immaginario a disposizione di tutti, legate tra loro da una catena più casuale che misteriosa.

Detto meglio, la sala di Nana è un luogo eterotopo nel senso classico del termine:<sup>12</sup> è un recinto chiuso, che offre una passerella verso un mondo altro, da cui traiamo risorse per il mondo nostro. La sala di Anna e di Nicole, invece, opera diversamente: non c'è un recinto in senso proprio, ma una zona che appartiene al mondo quotidiano; questa zona ha anche dei varchi su universi differenti rispetto a quello in cui abitiamo, ma non siamo mai chiamati a passare delle vere e proprie soglie, oltre le quali scoprire noi stessi; gli elementi con cui ci confrontiamo rappresentano semplicemente degli eventi possibili, non delle chiavi di lettura di quanto ci sta capitando; e questi elementi sono accessibili anche a molti altri spettatori, quale sia il film che stanno vedendo. Insomma, mentre la sala di Nana circoscrive un pubblico che riscopre sullo schermo l'essenza della propria vita, grazie ad una rappresentazione che pur sembra lontana dalla realtà, la sala di Anna e di Nicole tiene insieme un pubblico disperso, più simile all'audience televisiva o ai partecipanti ad un social network – un pubblico che si confronta con delle immagini che non funzionano necessariamente come delle rivelazioni, ma a cui in cambio può accedere anche a distanza, cogliendovi dei significati che possono emergere in un punto qualunque della rete degli spettatori.

Dunque la fruizione di un testo, a cui si contrappone la fruizione di un ipertesto, o di una rete di discorsi sociali; una visione concentrata sul film, a cui si contrappone una visione decentrata, che coinvolge più oggetti e più attività; la possibilità di immergersi nella vicenda raccontata, a cui si contrappone un restare più sulla superficie; lo scattare della catarsi, a cui si contrappone una attività più simile al bricolage; un luogo chiuso, che circoscrive un pubblico, a cui si contrappone un luogo più aperto, che funziona come snodo di una rete ideale; la rappresentazione di un mondo "altro", che però parla del mondo "reale", a cui si contrappone la rappresentazione di un mondo "possibile", che può trovare ovunque la sua "realizzazione". *Artaud Double Bill* disegna un campo preciso: triangolando tra Nana, Anna e Nicole, ci ricorda che cosa è stata la visione del film nel passato e che cosa è diventata nel nostro presente. Ora, di fronte a questo ritratto offertoci da Egoyan, quale lezione possiamo trarre?

Diciamo innanzitutto che sia nel caso di Nana che nel caso di Anna e di Nicole, non siamo di fronte a quella che si è soliti chiamare una *ricezione* (reception). Per quanto il termine sia consacrato nel campo degli studi sul film, esso appare profondamente inappropriato. Nessuna delle tre spettatrici infatti "riceve" delle immagini e dei suoni: semmai li "vive", e cioè si misura con essi, vi reagisce, li inserisce nel proprio quadro di vita, cerca di appropriarsene, ecc. Per questo più che di ricezione vorrei parlare di *esperienza filmica*: chi è davanti allo schermo viene sorpreso e preso da quello che gli si presenta agli occhi (e alle orecchie), e nello stesso tempo, riflessivamente, cerca di

---

<sup>12</sup> Sull'eterotopia si veda il fondamentale intervento di Michel Foucault, *Des espaces autres* (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octobre 1984, pp. 46-49 ; republié en *Dits et écrits*, tome 1, 1994

riconoscere cosa gli si presenta e cosa gli sta capitando, fino ad assumere appunto il profilo di uno spettatore.

Contemporaneamente, però, Nana, Anna e Nicole ci dicono anche che i profili dell'esperienza filmica sono profondamente mutati dagli anni '60 ad oggi. Abbandoniamo per un attimo il film di Egoyan, e guardiamo più in generale al campo della spettatorialità. Se c'è una cosa chiara è che siamo alla fine di un modello che ha dominato a lungo, quello per cui uno spettatore "assisteva" ad un film. Assistere (to attend) significa porsi di fronte a qualcosa che non dipende necessariamente da noi, ma di cui ci troviamo ad essere testimoni. Si tratta dunque di essere presenti ad un evento, e insieme di aprire gli occhi su di esso, sia per poterlo accogliere, come si fa con un dono, sia per poterlo acquisire, come si fa con una conquista.<sup>13</sup> Oggi questo modello non sembra più tenere: la visione di un film comporta sempre più spesso un intervento diretto dello spettatore, che si trova a dover letteralmente gestire sia ciò che ha di fronte, sia l'ambiente in cui si muove, sia infine se stesso.

Lo fa ad esempio scegliendo gli strumenti da usare: può trattarsi dell'apparato tradizionale, pellicola-proiettore-schermo, ma anche di un DVD player o del proprio computer. Ancora, lo fa modulando tempi e luoghi della propria visione: un film può essere fruito tutto intero, ma anche a frammenti, differendone la conclusione, o limitandosi a godere le scene madri. Oppure lo fa dando tutto lo spazio necessario alla propria situazione: un film può servire a soddisfare un desiderio di spettacolo, ma anche a riempire il tempo morto di un viaggio o a soddisfare la curiosità di un navigatore su internet. Soprattutto lo fa ridefinendo il campo di gioco: un film può essere oggetto di visione, ma anche oggetto di collezione, di culto,<sup>14</sup> di manipolazione o di scambio grazie a programmi di file sharing. La presenza di opzioni là dove prima regnava un'abitudine, la necessità di esplicitare le regole del gioco là dove prima esse apparivano implicite, lo stretto collegamento con il proprio mondo di vita là dove prima si operava un distacco, e infine un allargamento di prospettiva là dove prima il campo era delimitato, sono tutti elementi che dicono quanto il quadro complessivo sia cambiato.<sup>15</sup> Se lo spettatore tradizionale si faceva modellare dal film, ora è lui che lo modella o lo rimodella su di sé, grazie ad un insieme di pratiche puntuali e mirate, che investono l'oggetto, le modalità e le condizioni della visione. L'effetto è quello di diventare protagonista del gioco, e protagonista attivo. Lo spettatore non è più qualcuno cui si chiede di essere presente ad

---

<sup>13</sup> Stanley Cavell riassume assai bene questa condizione quando ad esempio osserva che al cinema "we wish to see ... the world itself" e nello stesso tempo "we are wishing for the condition of seeing as such." Stanley Cavell, *The World Viewed. Enlarged edition*, Cambridge: Harvard University Press, 1979, pp. 101-102

<sup>14</sup> Rispetto alle odierne pratiche di collezione e di culto, si rimanda a Barbara Klinger, *The contemporary Cinephile Film Collecting in the Post Video Era*, in Melvyn Stokes - Richard Maltby (eds), *Hollywood Spectatorship. Changing Perceptions of Cinema Audiences*, BFI, London 2001, pp. 131-51.

<sup>15</sup> Secondo Mariagrazia Fanchi al nuovo spettatore filmico si apre un ampio spazio negoziale: si trova anzitutto a dover definire una propria cartografia dei media, poi si trova ad assegnare a queste piattaforme ruoli e funzioni, infine è chiamato a svolgere un'azione demiurgica sull'apparato, definendone i tempi, i modi, le situazioni d'uso. Mariagrazia Fanchi, *L'esperienza della visione*, in Francesco Casetti - Severino Salvemini, *È tutto un altro film. Più coraggio e più idee per il cinema italiano*, Milano: Egea, 2007, p. 90.

una proiezione con gli occhi spalancati, ma qualcuno che agisce: l'*attendance* lascia il posto ad una *performance*.<sup>16</sup>

Dunque il vedere si trasforma in un fare – in un fare molteplice, che coinvolge diversi aspetti della fruizione, e che tende anche ad andare al di là della mera attività scopica, al di là dell'esercizio della vista.<sup>17</sup> Tra le pratiche chiamate in causa dalla visione di un film, alcune possono apparire tradizionali, se non fossero esse stesse declinate in un modo nuovo. Ad esempio, continuiamo ad attivare un *fare sensoriale*, che investe la nostra attività percettiva, ma questo fare allarga decisamente i suoi confini. Oltre ad impegnare la vista, ci troviamo infatti sempre più a coinvolgere anche altri sensi: l'udito (vedere un film è entrare in un ambiente sonoro); ma anche il tatto (se il film è visto sul DVD player o sul personal computer, lo spettatore deve intervenire con la propria mano...).<sup>18</sup> Allo stesso modo, continuiamo ad attivare un *fare cognitivo*, grazie a cui interpretiamo quanto stiamo vedendo, ma esso per così dire si decentra. Più che "comprendere" un film, oggi lo spettatore si trova o, a monte, ad "esplorare" quanto si ha di fronte, per potersi meglio orientare (penso al bisogno di afferrare il genere del film che si sta vedendo, una volta dato per scontato, e oggi sempre più incerto); oppure, a valle, ad accumulare elementi da tenere in riserva per successive visioni, magari più selettive (come quando si estraggono da un DVD le "scene madri" che hanno fatto più godere). Stessa cosa anche per il *fare patemico*. Da sempre il film "tocca" il suo spettatore.<sup>19</sup> Oggi tuttavia le componenti emozionali e passionali connesse alla visione sembrano acquisire un peso abnorme: per un verso si va sempre più al cinema per essere sopraffatti dagli effetti speciali; per un altro verso, la presenza di scene particolarmente intense porta a spezzare la trama del racconto, e a guardare il film "a blocchi" o "a frammenti". Ma la *performance* coinvolge anche e soprattutto nuovi livelli del fare. Ad esempio, c'è un *fare tecnologico*: là dove l'accesso al film non è diretto, ma mediato da un device che lo spettatore deve attivare (è il caso del VHS, del DVD, dell'Home theatre, ecc.), o da un device attraverso cui sceglie cosa e come vedere (il video on demand, MySky, ecc.), si richiede tutta una serie di operazioni sulla apparecchiatura per le quali ci vuole una specifica competenza.<sup>20</sup> C'è un rilevante *fare*

---

<sup>16</sup> Il termine *performance* è usato da Timoty Corrigan in *A Cinema Without Walls. Movies and Culture after Vietnam* (New Brunswick: Rutgers University Press, 1991). Qui comunque provo a dare al termine una diversa estensione e un diverso contenuto.

<sup>17</sup> 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.

<sup>18</sup> Sul coinvolgimento sinestisico dello spettatore si rinvia al saggio Alain J. J. Cohen, *Virtual Hollywood and the Genealogy of its Hyper-Spectator*, in Melvyn Stokes - Richard Maltby (eds), *Hollywood Spectatorship. Changing Perceptions of Cinema Audiences*, London: BFI, 2001, pp. 131-51.

<sup>19</sup> Sulla dimensione patemica, si veda Carl Plantinga, Greg M. Smith (eds.), *Passionate Views*, Baltimora, John Hopkins University, 1999, e in una prospettiva diversa, M. Brütsch, V. Hediger, U. von Keitz, A. Schneider, M. Tröhler (Hg.), *Kinogefühle. Emotionalität und Film*, Marburg, Schüren, 2005.

<sup>20</sup> Su questo tipo di fare, si veda Francesco Casetti, Mariagrazia Fanchi, (eds) *Terre incognite*, Carocci: Firenze, 2006. Rispetto alla possibilità del soggetto di interagire con il device si rimanda alla ormai classica categorizzazione dei livelli di interattività presente in Jan A.G. M. Van Dick - Loes De Vos, "Searching for the Holy Grail. Images of interactive television", in «New Media & Society», 2001, 3(4), pp. 443-465; ma anche a

*relazionale*: soprattutto fuori della sala, quando lo spettatore apparentemente è solo, spesso è spinto a costruirsi un gruppo con cui spartire la propria esperienza; di qui la messa in opera di un sistema di contatti che accompagna fruizione, si tratti di una telefonata, o di un messaggio inviato a *Twitter*. C'è un rilevante *fare espressivo*: se la visione di film di culto come *Rocky Picture Show* o *Star Wars* era già spesso accompagnata da un "mettersi in maschera", oggi l'esibizione di sé si celebra anche attraverso un post che lo spettatore mette su un blog<sup>21</sup> o in qualche social network<sup>22</sup>, in cui racconta le proprie personali reazioni a quanto sta vedendo o ha visto. E infine c'è un *fare testuale*, determinato dal fatto che lo spettatore ha sempre più la possibilità di manipolare il film che fruisce, non solo nel senso di "aggiustarlo" alla propria visione (come quando sul proprio video sceglie di mantenerne il formato o di trasformarlo, di vederlo in bassa definizione o in alta definizione, ecc.), ma anche nel senso di intervenire sopra espressamente (è quel che succede con i filmati rimontati e risonorizzati che popolano *You Tube*).<sup>23</sup>

In questa breve descrizione del nuovo spettatore, siamo inevitabilmente scivolati dalla sala cinematografica ad altri ambiti e ad altri dispositivi, fino a scavalcare i confini stessi della visione. Vedere un film non è più una attività localizzata, e non è più solo una attività scopica. È un fare che scatta al di là della presenza di un grande schermo, e che va oltre la semplice apertura degli occhi. Ora è interessante notare che gli aspetti più innovativi della nuova spettatorialità sembrano nascere proprio da pratiche che si sviluppano fuori della sala e fuori dagli stretti confini della visione, a ridosso magari di altri media, e in altri quadri di azione: in particolare a ridosso dei tre nuovi schermi con cui sempre più ci troviamo a confrontarci, lo schermo televisivo, quello del computer e quello del telefonino. Prendiamo l'attività esplorativa, quella che risponde ad un bisogno di orientarsi più che di capire: non c'è dubbio che essa sorga dal contatto con la televisione con i suoi numerosissimi canali che noi perlustriamo con il telecomando alla ricerca di quel che più ci aggrada. Ma prendiamo anche l'attività accumulativa, quella che porta a selezionare e a mettere in riserva

---

Edward J. Downes - Sally J. McMillan, "Defining Interactivity: a Qualitative Identification of Key Dimensions", in «New Media & Society», 2000, 2(2), pp. 157-179.

<sup>21</sup> Rispetto ai processi di costruzione identitaria nei blog si rimanda a Jan Schmidt, "Blogging practices: an analytical framework", in «Journal of Computer-Mediate », Vol 12(4), 2007, pp. 1409-1407 e a Susan C. Herring - Lois Ann Scheidt - Elijah Wright - Sabrina Bonus, "Weblogs as a bridging genre", in «Information Technology and People», 18(2), 2005, p. 142-171.

<sup>22</sup> Rispetto alla costruzione del sé nei social network si veda Danah M. Boyd - Nicole B. Ellison, "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship", in «Journal of Computer-Mediated Communication», 13(1), 2007, <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>; Sonia Livingstone, "Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression", in «New Media & Society», Vol. 10(3), 2008, pp. 393-411 e Barbara Scifo, *Prácticas y rituales de consumo de la telefonía móvil multimedia entre jóvenes italianos* in Juan Miguel Aguado Terrón - Inmaculada José Martínez Martínez, *Sociedad móvil. Tecnología identidad y cultura*, Madrid: Biblioteca Nueva, 2008, pp. 239-263

<sup>23</sup> Rispetto al fare testuale del pubblico si rimanda a Nick Abercrombie - Brian Longhurst, *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London-Thousand-Oaks: Sage, 1998. Sempre rispetto al tema dell'agire manipolatorio del pubblico può risultare interessante anche il richiamo alla figura del *prosumer* descritta da Alvin Toffler, *The Third Wave*, New York: Bantam, 1980 e da Derrick De Kerckhove, *Brainframes Technology, Mind and Business*, Utrecht: Bosch & Keuning, 1991

porzioni di film di particolare interesse: essa trova indubbiamente la propria origine in pratiche come quelle messe in opera dai fan, che grazie a strumenti di cattura delle immagini come i videorecorder costruiscono e si scambiano degli “album di immagini” altamente personalizzati.<sup>24</sup> Prendiamo egualmente la visione patemizzata, quella che ruota attorno ad una forte intensificazione del “sentire”: essa trova il proprio background soprattutto nella presenza di una enorme quantità di stimoli sia nel mondo mediatico, sia nel mondo urbano – stimoli che da un lato ci chiedono di alzare il nostro livello di “sintonizzazione”, dall’altro ci possono anche costringere ad una sorta di isolamento dal mondo, con l’effetto in entrambi i casi di farci uscire definitivamente dalla dimensione tradizionale del sublime. Quanto alla capacità di selezionare ciò che si vuol vedere, essa ci rimanda ad esempio alla crescente abilità del pubblico di muoversi tatticamente *on line*, alla ricerca di contenuti e informazioni per lui salienti; mentre la capacità di sganciarsi dagli obblighi della programmazione è certo aiutata dalla diffusione di piattaforme mobili, che consentono visioni *everywhere* e *everytime*<sup>25</sup> Quanto alla attività di manipolazione, che vede lo spettatore intervenire sui mezzi della propria visione, essa nasce apertamente dall’uso di dispositivi come l’home theatre, che richiedono una continua regolazione e manutenzione. L’attività relazionale, che vede lo spettatore costruirsi un proprio gruppo di appartenenza, nasce invece dal progressivo peso dei social networks, vere e proprie comunità virtuali grazie a cui si trova una rete di appartenenze. Questi stessi social network alimentano anche l’attività “espressiva”, quella che porta a costruire ed esporre un sé: è su *YouTube* che i soggetti sociali hanno sperimentato fino in fondo il piacere di raccontarsi e insieme la possibilità di “far commercio” del proprio io. Infine il fare testuale è indubbiamente alimentato dalla possibilità di catturare ciò che si vede e insieme di rimontarlo sul proprio computer grazie a programmi a basso costo. Insomma, lo spettatore filmico d’oggi trova fuori della sala la sua palestra e la sua scuola. È lontano dal cinema e dai suoi luoghi canonici che sembra arrivare a formarsi.

E tuttavia... Se è vero che oggi si diventa spettatori filmici cercando il cinema dove non era mai stato, è anche vero che è proprio là dove il cinema ha stazionato a lungo che lo spettatore trova fino in fondo se stesso. Le pratiche di cui abbiamo parlato, e che hanno il loro terreno di incubazione in altri ambienti e a ridosso di altri media, sono pronte a rifluire dentro la sala cinematografica, e a ridisegnare le forme tradizionali dell’esperienza filmica. Marche di una spettatorialità ormai migrata altrove, ritornano là dove la visione del film aveva assunto i suoi tratti costitutivi; rientrano insomma

---

<sup>24</sup> Sulla attività dei fan, non solo di accumulo di brani, ma anche di vera e propria ricostruzione del loro oggetto di culto, si veda il classico studio di Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television fans and participatory culture*, New York, London : Routledge, 1992.

<sup>25</sup> Si veda John Urry, *Sociology beyond Societies. Mobilities for Twenty-First Century*, London - New York: Routledge, 2000; e Mimi Sheller - John Urry, *The new mobilities paradigm*, in «Environment and Planning», A, 38(2), 2006. Per una trattazione esaustiva del concetto di mobilità in ambito italiano si veda Barbara Scifo, *Culture mobili. Ricerche sull’adozione giovanile della telefonia cellulare*, Milano: Vita & Pensiero, 2005 e Giovanna Mascheroni, *Le comunità viaggianti. Società reticolare e mobile dei viaggiatori indipendenti*, Milano: Franco Angeli, 2007.

nella madrepatria, un po' sull'onda della nostalgia, ma soprattutto per offrirle una lezione appresa nel frattempo.

È esattamente quello che *Artaud Double Bill* ci dice con grande nettezza, mostrandoci due spettatrici odierne che, per quanto si comportino in modo apparentemente anomalo, stanno guardando il loro film proprio in una sala. Ma il disegno può essere allargato. Basta pensare ai gruppi di spettatori che si ritrovano al cinema a seguito di un fitto scambio di mail o telefonate, degno di un social networking. O all'accendersi dei numerosissimi telefonini, pur silenziati, che tengono vivo il contatto con l'esterno. O alla sempre più frequente distribuzione all'ingresso di critiche e commenti, quasi a fornire un prodotto multimediale. O alla prosecuzione della visione nelle chiacchiere post-film, mentre si mangia una pizza assieme a coloro che ci hanno accompagnato. O all'acquisto del DVD del film appena visto, da rivedere una volta a casa. Insomma, se è vero che stanno emergendo pratiche extra-sala e extra-film, è anche vero che queste pratiche sono anche pronte a reinstallarsi in sala, rinnovando anche lì i tratti dell'esperienza filmica. Con la conseguenza che anche nel tempio dell'*attendance* il vedere un film diventa una *performance*.

Dunque un rientro nella madrepatria. Chiamerò *ri-rilocazione* questo rientro: a significare un doppio movimento, la fuoriuscita della sala alla ricerca di nuovi ambienti e di nuovi dispositivi (rilocazione), e il ritorno nella sala ricchi di un nuovo patrimonio accumulato nel frattempo (ri-rilocazione, appunto). Aggiungo, per completezza, che questo doppio movimento mette in realtà in luce l'emergere di uno scacchiere complesso. Non ci sono infatti solo i nuovi ambienti e i nuovi dispositivi verso cui il cinema converge, arricchendo e trasformando l'esperienza di visione. Né c'è solo la sala a cui il cinema ritorna, portando con sé nuove pratiche di visione. Ci sono anche nuovi ambienti e nuovi dispositivi che nell'accogliere il cinema cercano il più possibile di conservare i tratti della visione tradizionale (è il caso di un salotto attrezzato con un home theatre, in cui guardo un film accomodandomi nella mia poltrona, abbassando le luci, e chiedendo il silenzio attorno a me, e dunque riproducendo quasi alla lettera la visione più tradizionale). E c'è la sala che rifiuta l'introduzione di nuovi modi di visione, per conservarsi il più possibile qual era (cosa che avviene soprattutto in situazioni "cerimoniali" come un festival, una "prima", o una rassegna per cinefili doc, in cui si chiede allo spettatore di continuare ad "assistere" ad un film e nient'altro). Ne derivano più traiettorie: oltre alla rilocazione che possiamo chiamare innovativa (verso nuovi ambienti e devices), avremo anche un movimento di rilocazione conservativa (verso ambienti e devices che ripropongono l'esperienza tradizionale); e oltre alla ri-rilocazione (ritorno in sala che rinnova i modi della visione), avremo anche una non-rilocazione (il cinema dentro la sala ma che chiude le porte ad ogni possibile novità).

Ma concentriamoci di nuovo sul caso che stavamo esaminando. Perché ritornare alla madrepatria, portando con sé il nuovo che si è acquisito? Il quadro complessivo ci agevola una

risposta. Alla base della ri-rilocazione, mi pare infatti che ci siano almeno quattro buone ragioni, che rispondono tutte a delle esigenze di fondo.

La prima riguarda un “bisogno di territorialità”. Vedere un film è sempre stata, e continua ad essere, una questione di luogo – un “dove” vedere, oltre che un “cosa” vedere. Ora i nuovi modi di fruizione offrono allo spettatore solo una “bolla esistenziale” in cui rintanarsi (penso al viaggiatore sul treno che guarda un film sul suo DVD player e si isola dal contesto semplicemente indossando delle cuffie e ignorando quanto gli succede attorno); una “bolla” fragile, precaria, che basta un nulla per rompere (il controllore che chiede il biglietto, il treno che arriva in stazione...). Per contro, la sala costituisce un territorio più solido, più definito, più protetto. In particolare, essa continua ad associarsi all’idea di “abitare”, sia in quanto spazio in cui si sosta assieme ad altri (un tetto per la comunità), sia in quanto spazio in cui ci si trova immersi in un immaginario comune (heideggerianamente, il linguaggio che ci ospita). Luogo fisico e insieme simbolico, la sala è quella dimora che il cinema e il suo spettatore continuano a cercare.

La seconda risposta mette invece in luce un “bisogno di domesticazione”. La rilocazione introduce indubbiamente un cambiamento: minimizzato, come nel caso della rilocazione che abbiamo chiamato conservativa, o massimizzato, nella rilocazione innovativa. Sia in un caso che nell’altro, ne deriva comunque una sfida ai modi tradizionali – che rischiano non tanto l’estinzione, quanto il fatto di non essere più riconosciuti come elementi propri della visione filmica. La ri-rilocazione, il ritorno in sala, serve allora a far sì che le novità vengano letteralmente “incorporate” in una esperienza che mantiene esplicitamente vive le sue radici: riconfluendo in un luogo “tipico”, queste novità appaiono “accettabili” e insieme “familiari” – praticabili e insieme consuete. In questo modo la visione come *performance* – per quanto lontana possa sembrare dalla tradizione – riceve un pieno riconoscimento, nel senso doppio del termine: viene accolta quale modalità appropriata di vedere un film (riconoscimento come legittimazione) e insieme viene esibita quale esempio a cui chiunque si può rifare (riconoscimento come identificazione).

In terzo luogo il ritorno alla madrepatria mette in luce un “bisogno di istituzione”. Quando noi operiamo con i nuovi devices o in nuovi ambienti, la nostra visione si trova a convivere, e a sovrapporsi, con altre attività ospitate da questi medesimi dispositivi o da questi medesimi spazi, come l’ascoltare la radio, navigare in internet, scaricare file, ricevere SMS. Allo stesso modo, anche i film che noi vogliamo vedere si trovano a convivere, e spesso a sovrapporsi, ad altri prodotti ospitati in quei dispositivi e in quei luoghi, come i documentari turistici, la pubblicità, i corti di YouTube, le opere rizzate o rimontate in rete, ecc. Insomma, scivoliamo inevitabilmente dal terreno del cinema a quello dei media in generale, e dal terreno del film a quello dei prodotti audiovisivi in generale. Questo doppio passaggio è il riflesso della *convergenza*<sup>26</sup> che marca la

---

<sup>26</sup> Sulla convergenza, si veda Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006. Sull’affermarsi del digitale, si veda Nicholas Negroponte, *Being Digital*, Knopf: New York, 1995; Roger Fidler, *Mediamorphosis: Understanding New Media*, Thousand Oaks:

nostra epoca: i vecchi apparati (compreso quello cinematografico, legato allo schermo/proiettore/pellicola) si dissolvono a favore di piattaforme multifunzionali (e i tre nuovi schermi, il televisore, il computer e il telefonino sono proprio questo); i vecchi prodotti legati al singolo medium (compreso il lungometraggio di finzione) si dissolvono a favore di una ricca gamma di prodotti multipiattaforma, crossover, ecc. (il film da vedere in sala, il director's cut da collezionare, il clip da scaricare sul proprio cellulare, ecc.). Ora, in epoca di convergenza, tener fermo il recinto del cinema e il profilo del film può sembrare una impresa disperata. Ebbene, la ri-rilocazione serve ad assicurarci che un medium a cui siamo stati a lungo affezionati continua ad avere un suo luogo e una sua identità. Essa ci dice che qualunque cosa possa succedere, il cinema continua ad esistere, e ad esistere come cinema.

In quarto luogo, quello che ho chiamato il ritorno alla madrepatria mette in luce un “bisogno di esperienza”. Il punto è il più delicato, ma anche il più decisivo. La migrazione verso nuovi ambienti e verso nuovi devices presenta un doppio rischio: da un lato, come ho accennato, scioglie l'esperienza filmica in una più generica esperienza mediale; dall'altro costringe questa esperienza dentro dei binari obbligati – quei binari che si impongono soprattutto nel caso di tecnologie fortemente predeterminate, vuoi a causa del funzionamento del dispositivo, vuoi a causa del modo in cui lo usano gli utenti.<sup>27</sup> Nel primo caso la visione filmica perde la sua peculiarità, e con essa la sua forza; nel secondo perde la sua imprevedibilità, e dunque la sua libertà. La ri-rilocazione pone un rimedio a questa situazione. Offre delle condizioni ambientali che ridanno forza alla visione: il grande schermo, sovrastando lo spettatore, lo interroga, anziché obbedirgli docilmente come fa il display di un telefonino o di un computer. E richiede un atteggiamento che ridà libertà alla visione: il fatto di doversi spostare per vedere un film, anziché farselo recapitare in mano (questa è la ri-rilocazione), consente allo spettatore di operare delle scelte più nette e impegnative. L'esperienza filmica riacquista un senso preciso e personale.

Possiamo anche essere più radicali: un po' di *attendance* può sostanziare un'esperienza che la *performance* spesso promette ma non realizza. Una visione che si intreccia con un fare sembra mettermi al centro del gioco, ma questa centralità – e questo gioco – rischiano anche di apparire illusori. Per un verso questo fare mi riporta alle pratiche quotidiane, e dunque tende a colorarsi di indifferenza. Penso al mio computer, che mi offre un film come potrebbe offrirmi qualunque altra cosa. Per un altro verso questo fare mi assorbe a tal punto, che non ho più spazio per affrontare

---

Pine Forge, 1997; Tony Feldman, *An Introduction to Digital Media*, London: Routledge, 1997. Su convergenza e nuovi prodotti, si veda Simone Murray, “Brand Loyalties: Rethinking Content Within Global Corporate Media”, in «Media, Culture and Society», 27 (3), 2005, p. 415-35 e Ivan D. Askwith, *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*, Thesis, Master of Science in Comparative Media Studies, Massachusetts Institute of Technology, 2007, (<http://cms.mit.edu/research/tese/IvanAswith2007>). Sulla convergenza e le nuove strategie di consumo si veda Will Brooker, Deborah Jermyn (eds), *The Audience Studies Reader*, London: Routledge, 2003, pp. 323-325.

<sup>27</sup> Sulla canalizzazione dell'esperienza operata dai media contemporanei, si veda la bella analisi di Pietro Montani in *Bioestetica*, Firenze, Carocci, 2007

quello che mi si presenta, e cioè per vedere davvero ciò che incontro. Penso alle pratiche di file sharing, che spesso sembrano esaurirsi nel puro e semplice scambio del materiale; o alle pratiche di remix, che spesso servono solo a dimostrare la propria abilità. In queste situazioni, cosa veramente mi sorprende e mi prende? E come riesco a riacquistare una consapevolezza di me e di quel che ho di fronte? Insomma, vivo davvero un'esperienza – quell'esperienza che per essere tale richiede uno stupore e un riconoscimento? Nell'attendance lo spettatore si misurava ancora con un mondo – sullo schermo e attorno allo schermo – capace di interrogare e insieme di fornire risposte. Di qui il senso di un incontro non scontato, e nello stesso tempo la possibilità di impadronirsi di ciò che si incontrava. Sui nuovi devices, invece, lo stupore lascia il posto all'autocompiacimento, e il riconoscimento all'abilità. Non c'è sorpresa, ma piacere di sé; non c'è consapevolezza, ma virtuosismo. Lo spettatore opera, ma il suo operare appare spesso fine a se stesso. Il ritorno alla madrepatria, per quanto porti con sé i nuovi modi di guardare, sembra riconsegnarmi le condizioni per cui lo stupore e il riconoscimento possono riprendere quota. In una sala, infatti, il film continua ad apparire come un evento con cui mi trovo a dovermi misurare, e a partire dal quale posso riscoprire quanto mi circonda. Basta pensare a come lì, più che altrove, esso non si riduca del tutto a qualcosa di ordinario, di consueto – conserva una salienza rispetto alla quotidianità. O a come esso mi costringa a dei passi per incontrarlo – uscire di casa, prenotare un biglietto, mescolarmi ad una folla – che danno valore a ciò che sto facendo. O a come esso si faccia condividere con altri a fianco di me, in una sorta di piccolo privilegio. O a come esso mi imponga un ritmo, e insieme mi immetta un rito.<sup>28</sup> Sì, nella sala più che altrove, il film è un evento: e in questo senso un piccolo enigma che mi provoca, e che insieme può restituirmi una coscienza di me e di quanto mi circonda. Il risultato è che per quanto la mia visione sia intessuta di un fare – e dunque ormai lontana dal semplice fronteggiare un oggetto – essa potrà recuperare il senso di un'esperienza. Qualcosa torna a sorprendermi e a prendermi; e io torno a far spazio alla mia consapevolezza. In questo senso possiamo ben dire che grazie alla ri-rilocazione l'attendance ci consegna un lascito – abbiamo parlato di dono e conquista – che colma i buchi della performance. Vedere un film non rischierà quasi per forza di diventare un esercizio narcisistico, né di affondare nell'indifferenza.

Ecco: un evento; il permanere di una sorpresa e di un riconoscimento; il resistere al narcisismo e all'indifferenza. La ri-rilocazione, sovrapponendo attendance e performance, intrecciando tradizione e novità, si apre meglio di qualunque altro gesto ad una dimensione esperienziale. È questa dimensione di esperienza la posta vera in gioco. È questa dimensione ciò che vale la pena.

---

<sup>28</sup> In questo quadro, può essere interessante notare la parallela tendenza del pubblico televisivo a spostarsi fisicamente nel luogo in cui si svolgono le riprese, a partecipare a grandi eventi *on the ground* relativi a singoli programmi o a un intero canale (es: l'evento *Mtv Day*). Rispetto a questo tema si veda Nick Couldry "*The View from Inside the "Simulacrum": Visitors' Tales from the Set of Coronation Street*", in «Leisure Studies», 17(2), 1998, pp. 94-107 e Matthew Hills, *Cult Geographies. Between the "Textual" and the "Spatial"*, in Id., *Fan Cultures*, London: Routledge, 2003. La riflessione sul tema è poi ripresa anche in Anna Sfondini, *Reality tv. Pubblici fan, protagonisti, performer*, Milano: Unicopli, 2009.