

**IPOTESI DI UNA DRAMMATURGIA DIDATTICA.  
PER UN'INTERPRETAZIONE DEL CINEMA IN RELAZIONE  
AI NEW MEDIA**  
di TONI D'ANGELA\*

***Abstract***

This theoretical intervention would be primarily a theoretical practice and a structural reflection but, at the same time, disseminated, on what we are visibly compromised: the manufacture of images and spectacle as a collection of images. A heterogeneous space of meditation, divided, not hierarchical a map played between desire and expectations, actions and reactions of teacher and student, analyst and user, and read to pass through films, objects, images, building a plural place, a laboratory of permutations and resonances that transform the linear course of things and the academic course in a ruled drama course set, and rigorous, but it is, at the same time, an environment without privileges, roots, arborescence, a vital space of expression where express of the desire to shake the nervous system, the fixed paintings of the present societies, the close-meshed network of language and of the Academy.

Cette intervention se veut, en premier lieu, pratique théorique et réflexion structurelle, lesquelles se répandraient ensemble dans ce en quoi que nous sommes, visiblement, compromis: la fabrication des images et du spectacle comme collection d'images. Un espace de méditation hétérogène, divisé, non hiérarchique, une cartographie se jouant entre désir et attentes, actions et réactions des enseignants et des élèves, des analystes et utilisateurs, avant de le traverser et de lire films, objets, images, en

---

\*.Studioso di estetica e, in particolare, di cinema. Ha creato il sito [www.lafuriaumana.it](http://www.lafuriaumana.it) totalmente dedicato all'evento cinematografico. Suoi scritti sono stati tradotti in Brasile, Francia e Spagna.

construisant un lieu pluriel, un laboratoire de permutations et de résonances qui transforme le cours linéaire des choses et le cours académique en une dramaturgie réglée et rigoureuse mais qui soit, à la fois, un environnement sans privilèges, racines, arborescences, un espace vital d'expression où manifester la volonté de secouer le système nerveux, les cadres fixes de la société, les maillons serrés du réseau linguistique et de l'Académie.

Questo intervento teorico vorrebbe essere anzitutto una pratica teorica e una riflessione strutturale ma, insieme, disseminata, su ciò in cui siamo visibilmente compromessi: la fabbricazione delle immagini e lo spettacolo come accumulazione di immagini. Uno spazio di meditazione eterogeneo, diviso, non gerarchico, una cartografia giocata fra desiderio e aspettative, azioni e reazioni di docente e studente, analista e fruitore, per attraversare e leggere film, oggetti, immagini, costruendo un luogo plurale, un laboratorio di permutazioni e risonanze che trasformi il corso lineare delle cose e il corso accademico in una drammaturgia certamente regolata, e rigorosa, ma che sia, al tempo stesso, un ambiente senza privilegi, radici, arborescenze, uno spazio vitale di espressione dove manifestare la volontà di scuotere il sistema nervoso, i quadri fissi della società presente, le maglie strette della rete linguistica e dell'Accademia.

I. Questo intervento teorico vorrebbe essere anzitutto una pratica teorica e una riflessione strutturale ma, insieme, disseminata, su ciò in cui siamo visibilmente compromessi: la fabbricazione delle immagini e lo spettacolo come accumulazione di immagini. Uno spazio di meditazione eterogeneo, diviso, non gerarchico, una cartografia giocata fra desiderio e aspettative, azioni e reazioni di docente e studente, analista e fruitore, per attraversare e leggere film, oggetti, immagini, costruendo un luogo plurale, un laboratorio di permutazioni e risonanze che trasformi il corso lineare delle cose e il corso accademico in una drammaturgia certamente regolata, e rigorosa, ma che sia, al tempo stesso, un ambiente senza privilegi, radici, arborescenze, uno spazio vitale di espressione dove manifestare la volontà di scuotere il sistema nervoso, i quadri fissi della società presente, le maglie strette della rete linguistica e dell'Accademia.

Siamo stati abituati a distinguere, dividere, come ci fosse un abisso, fra continentali e analitici, e, quel che è peggio, fra analisi marxiste e analisi libertarie, fra scienza e poesia, arte e politica, sprofondando sempre più nella schizofrenia occidentale: trionfo definitivo della divisione del lavoro. Occorre, al contrario, iniziare a respingere questo insegnamento, questa pessima

pedagogia. Infiammare le analisi – come suggerisce Bellour (1) – depistare la linearità e solcare disegni nella fusione di un mondo sempre più miniaturizzato, compiere gesti liberi fra le immagini, montare insieme cose diverse e lontane fra loro, che, raccordate, possano creare nuove idee, finestre aperte, spazitempo. È un modo per esprimere se stessi e per esprimere energia, senza chiedere il permesso alle autorità (compresa quella della Logica) e, al tempo stesso, per fare rete, articolarsi in una moltitudine senza sacrificare la propria singolarità sull'altare della Disciplina (di Partito o Accademia) che unifica e controlla, né per arrendersi alle lucreziane manie dello spirito (identitarie) o alle forme chiuse, comprese quelle dell'*intérieur* in cui troppo spesso l'uomo si racchiude, come in un astuccio. L'infinito bruniano – invito a superare la finitezza e i limiti fra gli universi – infatti, concatenava spinozianamente l'assoluto desiderio di autoaffermazione dell'uomo, permanenza vitale e valida, con una collettività organica, un'umanità proiettata verso un futuro comune e nel presente impegnata nella lotta per un sapere che agisca sul mondo: *potentia multitudinis*.

L'analisi del film non è un genere separato, un mondo chiuso, una sequenza finita, né è necessario votarsi alla delimitazione per assicurarsi uno statuto di rigore, perfino "scientifico". Il cinema, anzi, il *film* è un corpo polisemico, eccitante, eccedente, un corpo sfuggente (Bellour), che resiste alla morsa delle pinze della critica dilettantistica, giornalistica, della critica cinefila, della filmologia e della semiologia del cinema. Il testo filmico è perfino *illeggibile*, libero dal consumo e connesso al godimento, al contrario dell'opera che è oggetto di consumo (2).

Più che un corso, una linea, una trasmissione quasi di comandi a cui si deve rispondere, indipendentemente dalla sostanza semantica, si propone una *diagonale* che spezzi la serie lineare inseguendo tracce e distanza, praticando trasformazioni e abitando i testi nella dissoluzione del soggetto-sostanza. Estrarre teoria da dove essa si trova allo stato puro, esponenzialmente superiore e deflagrante: la pratica. E leggere il testo non come un oggetto pieno e frontale, ma come un frammento obliquo, un gioco numerico e differenziale, una pratica discontinua e multipla che, certamente, rifiuti tanto il tematismo, quanto il formalismo. La storia attraverso la sua decomposizione, il testo in quanto pratica e confine, la relazione docente-discente come trans-produttività e reversibilità differenziale. Una teatralità dinamica che è imbricatura, gioco, deriva, pratica, spazio di gioco e gioco di spazio (3).

II. Il cinema come psicommeccanica, enunciabile ma non enunciato, materia formata ma non-linguisticamente (4). Macchina pensante: critica della semiologia e della semiotica, che chiudono il Significante su se stesso

escludendo le immagini, e riducono le immagini e i segni ad un linguaggio. La semiologia del cinema distingue fra racconto, descrizione e immagine (5), introducendo divisioni che, se da un lato superano e contestano lo stadio empiristico della critica cinematografica, dall'altro appaiono fin troppo rigide. Roland Barthes, acutamente, ha scritto che c'è un'avventura del segno filmico che il segno linguistico non conosce affatto. In *La ronde* di Max Ophuls, nell'esemplare scena al termine del ballo fra Simone Simon e Serge Reggiani, quando Anton Walbrook conduce Simone Simon nella *promenade dans le temps*, c'è una coalescenza fra tempo della cosa raccontata e tempo del racconto, immagine-racconto e immagine-descrizione, che la semiologia tendenzialmente distingue e separa. L'attraversamento dello spazio ne piega i confini curvandolo sul tempo della passione che getta la Simon nelle braccia tremebonde ed eccitate di Gerard Lavin.

Il cinema è sistema di immagini e segni prelinguistici, per questo la frattura dal muto al parlato non è essenziale nella storia del cinema. Il cinema non è il linguaggio, né la lingua (Barthes). Sono invece essenziali le immagini-movimento e le immagini-tempo: cinestrutture e cronogenesi: *Stagecoach* di John Ford (6) e *Citizen Kane* di Orson Welles (7), la ruota perfetta e il movimento tellurico.

III. Il cinema fa quello che le altre arti si accontentano di esigere o dire, cioè "fa" il movimento. Le immagini pittoriche non sono immobili, ma è la mente che deve "fare" il movimento (Deleuze). Le immagini coreografiche o drammatiche sono dipendenti da un mobile. «Il movimento conferisce all'immagine degli oggetti una corporalità, un peso, un volume apparente che la staccano dal piano e la aprono ad un'esistenza quasi autonoma» (8). L'impressione di realtà (9) che induce nello spettatore l'effetto-affetto della partecipazione, l'aura di realtà, è impressa proprio dal movimento. Come ha spiegato Roland Barthes la fotografia è un'arte più fittizia del cinema, rinvia ad un esserci-stato, non alla presenza vivente. Il movimento dà corpo agli oggetti filmici negando il loro carattere di pura, o sola, effigie, segno, immagine derealizzante. Questa corporeità, osservava Albert Michotte (10), è il rilievo che si stacca e stacca dallo sfondo, il profilo che si delinea e libera dal supporto, individualizzandosi, prendendo vita. Un movimento di vita attuale che oltrepassa il movimento passato solo alluso dalla fotografia che rimanda all'indietro, al passato. Ciò che è in questione nel cinema è il movimento nella sua realtà, anche se gli oggetti filmici sono finzioni, il movimento *degli* oggetti e *fra* gli oggetti è reale. E, al tempo stesso, è immagine, simulacro: il movimento del treno non tramortisce realmente lo spettatore.

Nel cinema il movimento è automatico, ereditando la sfida essenziale delle altre arti, converte in potenza la loro possibilità. È la costante e stupefacente reversibilità tra affettività (corpo) e tecnicità (macchina) rivelata da Elie Faure nel suo *Fonction du cinéma*. L'automatismo materiale del cinema si impone al nostro automatismo mentale, alla nostra genesi passiva come direbbe Edmund Husserl. Nella luce del cinema appare evidente la subordinazione dell'anima umana agli utensili che essa stessa crea, e viceversa. Automatismo dell'immagine e automatismo mentale superano il reale linearizzato nello schema soggetto pieno-oggetto definito.

«L'uomo non è in grado di pensare nella misura in cui ne ha la possibilità. Solo che questa possibilità non ci garantisce ancora che ne siamo capaci», Heidegger (*Che cosa significa pensare?*). Il cinema ha la pretesa di conferire questa potenza, attraverso lo *choc*. L'immagine-movimento risveglia il pensatore che è in noi. Un automa soggettivo e collettivo che culmina nell'arte delle masse di Eizenstejn. Tuttavia il cinema è inciampato nelle ambiguità di tutte le altre arti, nel formalismo, nelle buffonate formaliste, nelle rappresentazioni commerciali: dal pugno-speranza di un'arte politica messa in scena in *La corazzata Potemkin* di Eizenstejn alla finzione di una politica "artistica" plasticamente contestata in *Hitler, un film dalla Germania* di Syberberg (istruttivamente ricordati con *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* di Walter Benjamin e *Le finzioni del politico* di Philippe Lacoue-Labarthe, a loro volta confrontati con *Il trionfo della volontà* di Leni Riefensthal). L'automa spirituale diventa un fantoccio, da potenza rivoluzionaria a strumento di propaganda. L'arte industriale, il connubio di cultura e macchina sognato da William Morris e John Ruskin degenera nell'estetica politicizzata e kitsch, messa in scena del politico, arte totale come rappresentazione del totalitarismo o, nella versione delle democrazie liberali, soap opera di massa (11).

IV. Gli automi spirituali lasciano il posto ad automi di calcolo, il nuovo automa del cinema è il correlato dell'automatismo elettronico e interattivo delle nuove forme di rappresentazione e narrazione, l'immagine video e l'immagine televisiva e oggi, soprattutto, i videogames. L'immagine elettronica, la sua nascita, spinge Jean-Luc Godard a meditare intorno alla fine prossima e imminente del cinema, già negli anni Settanta: il "plurilinguismo" godardiano e i suoi esperimenti video (*Numero Deux*). Occorre allora interrogare, inquisire, incalzare il rapporto fra le immagini del cinema e le nuove immagini, in particolare, pragmaticamente, riflettere sugli effetti di queste, sulle differenze non solo tecniche, ma soprattutto fenomenologiche, sui differenti comportamenti che queste immagini producono. I videogames, per esempio, sono nuove immagini che non hanno

più esteriorità, un *fuori campo*, semmai un diritto e un rovescio, sono l'oggetto di una perpetua riorganizzazione, uno spazio onnidirezionale, dove gli angoli variano di continuo e il verticale e l'orizzontale si scambiano incessantemente di posto. Lo schermo non rinvia più alla postura umana dello spettatore chiuso nel buio, isolante e insieme collettivo, della sala, lo schermo non è più una finestra leibniziana, ma una tavola di informazione che sostituisce la Natura e la Realtà. La fenomenologia del comportamento spettatoriale nell'home-world diventa azione ipnotica, liberando il corpo dalle inibizioni delimitate dallo spazio rituale e condizionante della sala cinematografica.

La domanda è: creazione cerebrale o deficienza del cervello? *eXistenz* di David Cronenberg e *Paycheck* di John Woo sono due meditazioni profonde e radicali, spostate più sul secondo *côté*. La verifica infatti riguarda il nesso fra il nuovo automatismo, per esempio quello della videoarte o del videogames, con una potente volontà d'arte, desiderosa di dispiegarsi fuori dell'economica lineare, attraverso movimenti involontari e, dunque, liberi da condizionamenti. Già la sostituzione dell'immagine-movimento con l'immagine-tempo, che marca lo snodarsi fra classico e moderno, segna la pulsazione di questa volontà. L'artista reclama nuovi mezzi e, al tempo stesso, può temere che questi annullino ogni volontà trasformandola in commercio o intrattenimento. È la questione del videogame: analisi di alcuni videogames d'autore (*F3AR* di John Carpenter, *Stranglehold* di John Woo) e non che hanno a che vedere con l'immaginario cinematografico (*Red Read Redemption*, *L.A. Noire*) e di alcuni campioni di videoarte (per esempio Bill Viola nel rapporto fra cinema e altri media, dalla televisione ai cartelli pubblicitari fino alle installazioni, nell'analisi di Raymond Bellour).

V. Ma lo spazio, ancor prima dell'irruzione del videogames e delle tecnologie che in questi anni si sono intersecate con la registrazione reale nel reale, è scompigliato nelle sue direzioni e perde ogni suo orientamento già nel cinema: *La région centrale* di Michael Snow. Ma potremmo citare il maestro che raccorda classicismo e modernità, Yasujiro Ozu, che con i suoi raccordi a 180° rivoltava i piani e rovescia i contrari gli uni negli altri o i flash-back/feed-back di Alain Resnais (*Anatomia di un suicidio*).

VI. E questo vale anche per il tempo. Scenografia del tempo fuoricampo mentale e libertà dello spettatore: sul cinema matematico e scultoreo di James Benning. Boris Eichenbaum: «il metter in scena si scontra con la "resistenza della materia" che bisogna vincere in un modo o nell'altro: il cinema esige un montaggio nel quale lo spettatore abbia la sensazione del tempo» (12), anche quando il pianosequenza sembra dominante, come in

Welles, Ophuls o Benning. (Il cinema è arte del tempo, l'azione, il gesto *durano* sullo schermo quanto durano nella realtà, l'immagine cinematografica conserva questa durata).

VII. La decostruzione spaziotemporale nel cinema-cristallo di Max Ophuls. Corsa e stasi, movimento e immobilità, desiderio e paura (gelo), giostra delle forme e superfici delle apparenze, si arrotolano, piegano, distendono e biforcano, fra sovraimpressioni e flashback, miseria del presente e magnificenza del passato, nello spaziotempo ophulsiano che, abolendo il dualismo oppositivo degli oggetti (situazioni e personaggi, durate e emozioni), supera la separazione, accendendo nel reale cortocircuiti del desiderio impaziente, anche se spesso poi questo è vinto: sublime conferma della sentenza di Jean Louis Schefer (13): al cinema, dunque, imparo a stupirmi di poter vivere in molteplici mondi.

VIII. Ancora sulla libertà dello spettatore, prima di Welles e prima del videogame, nel confronto con il racconto classico: *A Corner in Wheat* (1909) di D. W. Griffith. Denis Lévy (14) legge questo film con rigore e libertà, come un documento straordinario, una delle prime critiche cinematografiche del capitalismo e della miseria, del corpo e dello spirito, che esso genera, attraverso uno sviluppo narrativo che procede su tre livelli paralleli: i produttori, i consumatori e gli speculatori. Un racconto filmico complesso che esprime un'idea, un pensiero radicale e forte, che oltrepassa l'assuefazione al manicheismo che contrappone ricchi e poveri. Non solo, ma questo pensiero si esprime nelle forme dello specifico cinematografico, nel montaggio, nei movimenti di macchina, nel *récit*. L'antagonismo popolo-speculatori prende corpo nell'opposizione fra l'agitazione febbrile e frenetica degli speculatori e la lentezza dei contadini che vivono al di fuori della grande città e ha luogo nell'eterogeneità degli ambienti, gli spazi chiusi in un caso, gli spazi aperti nell'altro. La messa in scena griffithiana stabilisce un legame fra le situazioni eterogenee sul modello della relazione causa-effetto. Il lusso degli uni causa la miseria degli altri, l'inferno di cui parlava Fernand Braudel. Ma questo nodo è a sua volta complicato dalla terza situazione narrativa: i clienti della periferia che non hanno diretto accesso ai produttori, poiché la relazione è immediata e violentata dagli speculatori, non solo quelli grandi, ma anche da quelli piccoli (bottegai piccolo-borghesi). Nel racconto cinematografico la causa della morte dello speculatore, la causa cinematografica nel montaggio delle inquadrature, è proprio la rivolta popolare, non la caduta accidentale nei silos. L'immagine della caduta è *fra* quella della protesta per il rincaro del pane e quella rivolta sedata dai manganelli della polizia. Il film di Griffith mostra la degradazione del mondo

per opera del capitale ed esalta il duro lavoro, le bellezze del gesto griffithiano restituisce grandezza e nobiltà al lavoro, consegnando alla libertà dello spettatore il compito di costruire il suo montaggio mentale e comprendere la struttura delle relazioni sociali e le cause della sofferenza e della potenzialità del mondo umano.

IX. Del resto, l'immagine-azione del classicismo non è mai puramente lineare, se non nella sua struttura denotativa: l'esempio magistrale del cinema di Raoul Walsh (15). Sia il cinema della presenza (realista, classico) che quello dell'evocazione (sperimentale, moderno), procedono per scomposizione del reale. *Spettacolo* e *scrittura* (B. Amengual).

X. Un artista nel paradosso fra nuovi mezzi e volontà artistica. Tarkovskij e la questione della tecnica con incursione nel territorio cartografato da Fredric Jameson (16): *Stalker*. Tarkovskij inventa un suolo umido, bagnato dalle acque, segnato dall'orma dell'uomo, un'impronta di passaggio che denota la sua sparizione prossima, la sua estinzione, traccia fossile, indice di una catastrofe tendenziale dello spazio umano estenuato dal dominio della tecnica, mentre al contrario la natura, al cospetto della morte annunciata dell'uomo, sembra rinascere e proprio grazie al sacrificio umano. Ma questa, segnala Jameson, è anche la grande contraddizione di Tarkovskij che celebra la resurrezione di una natura che finalmente si sbarazza della tecnologia sviluppata dall'uomo, attraverso il dispositivo fotografico tecnologicamente più avanzato, il cinema.

XI. Chi ha saputo organizzare le risorse tecnologiche senza cadere in paradossi è Joe Dante con la sua interruzione dell'immagine televisiva. Questo autore dissacratorio e inventivo è lucido e consapevole nella sua decostruzione del corpo mostrificato della finzione televisiva. La sua infatti è una pedagogia dell'immaginario nell'epoca del dominio della tv, che riduce il sapere e la sua trasmissione ad una sequenza evanescente e viscosa di immagini che appaiono e scompaiono sulla superficie di uno schermo che più volte Dante sfregia. La televisione, la stampa, i mass-media non hanno *découpage*. La forma televisiva assimila il reale attraverso la visione, anziché per mezzo dell'interpretazione e della comprensione. Spezzetta e frammenta il reale per mezzo dell'*insérage* (Daney dixit), senza preoccupazione per raccordi e ritmo narrativo, che trasforma la cultura, le rappresentazioni del reale, in uno scenario provvisorio e inaccessibile alla ragione.

XII. Videogames, comportamenti, questione dell'autore. Il cinema è la negazione di uno spettacolo cui si assiste dall'esterno. Il videogames esplicita questa tendenza? È la significazione di questo senso? Tuttavia nel cinema il soggetto sembra negato nella sua autonomia poiché non può intervenire sull'azione drammaturgica, è impotente al cospetto del rullo delle immagini che scorrono inesorabilmente senza il suo assenso. Ma il corpo al cinema sperimenta tensione, paura, sofferenza, gioia, intensamente, come nella "realtà". Ma al cinema queste emozioni non hanno a che vedere con quelle dispiegate nella "realtà". Il corpo del cinema è rifatto, smembrato, virtuale. Come il corpo nel comportamento attivato dai videogames. Il corpo aderisce totalmente alle immagini, "sente" le immagini, le condivide, sebbene esse siano in-esistenti, ma insistenti. Immagini che non ci appartengono e che non dipendono da noi, che, nondimeno, ci coinvolgono *come se* fossero nostre. Il cinema è la protesta filosoficamente più alta contro la supposta autosufficienza del soggetto, contro l'autarchia del corpo. Il cinema rivela l'essenza del corpo: la sua intersoggettività che non è fusione, nella sala sono solo e insieme ad altri. Il sentire di questi corpi al cinema è un vortice, un sentire senza sentiente, una morte senza cadavere, un godimento senza sessualità. Il videogames rilancia questo paradosso gettandoci nel ruolo dell'uccisore che non lascia mai cadaveri dietro di sé. Non c'è comunque reale messa in gioco, se non la realtà di questo gioco che nella realtà può produrre determinati effetti e comportamenti, che, appunto, occorre indagare (17). I corpi del cinema possono farsi macchine e fasci intricati di pulsioni e stratificazioni, risolversi in robotica (l'HAL di *2001* di Kubrick) o dissolversi nello sfacelo cézanneano e metamorfico (*The Act of Seeing with One Own Eyes* di Stan Brakhage) o trasformarsi in una deflagrazione potenziale (*La congiura degli innocenti* di Alfred Hitchcock).

XIII. Gli improbabili rovesciamenti messi in campo dal videogames, sono operanti già nel cinema e non solo in quello espanso, sperimentale o "elettronico". Le normali strutture oppositive e categoriali sono cortocircuitate, per esempio, in un film considerato minore di Roberto Rossellini come *La macchina ammazzacattivi*, scritto da Eduardo De Filippo. Prima ancora del videogame, Rossellini reagisce alla rottura fra uomo e mondo, alla disumanizzazione prodotta da tale rottura (che implica evidentemente la modernità del capitalismo e il dominio della tecnica in cammino dal sorgere inaugurale e destinale della metafisica). Il cinema moderno non filma o registra il mondo, ma la *credenza* nel mondo, restituendoci la "fede" in questo mondo solo nella misura in cui questo mondo è *fatto*, nel suo farsi e disfarsi, dal potere del cinema, cioè dagli strumenti tecnici e dalla conoscenza dell'uomo (18). In questo senso Rossellini è l'esatto opposto di Tarkovskij.

XIV. Il punto nodale è, infine, nel contesto della crisi sociale dei comportamenti spettatoriali più tradizionali (il declino della sala a vantaggio della fruizione home-video), il videogame ha questa potenza che aveva il cinema e in particolare il cinema moderno? Il corpo al cinema si immedesima con le infinite macchine attoriali e fantasmatiche, con il dispositivo e con il personaggio. Il corpo al cinema è immagine, anche il corpo dello spettatore. È in rapporto con qualcos'altro. Il cinema ha la potenza di resuscitare i corpi – come nel film di Hitchcock o quello di Brakhage. Il cinema secondo Eizenstein risveglia la coscienza e muove il pugno; il cinema resuscita i corpi dalla loro massa oggettuale, dalla pura oggettualità, da un sentire soggettivo chiuso su se stesso, anche se nel cinema, nessuno rischia di suo, come nel videogame. Vero è che nel videogame il giocatore sembra più libero di variare lo spettacolo con il suo comportamento, ma anche il *player* non rischia nulla. La tragedia produce la *catarsi* nello spettatore perché esso si identifica e, al tempo stesso, si distanzia dalle passioni e dalle azioni dei personaggi. Nel videogame si corre il rischio, per l'identificazione ipnotica, di un inciampo, di un solipsismo delirante? Il corpo cinematografico non incappa nel delirio di onnipotenza poiché non è mai disegnabile né contornabile, nessuno può realmente possederlo, né possedere il suo – in quanto ingranato nel sistema dei corpi altrui – né quello del personaggio filmato – ovviamente distante, una distanza che nell'istanza identificatoria è di-stanza. *Elephant* di Gus Van Sant e *Super Columbine Massacre* (videogame), *Avatar*: film e videogioco.

(Ipotesi sul film epocale di James Cameron: che l'Avatar sia il cinema - del futuro - e il guidatore lo spettatore? Il 3D e le nuove tecnologie digitali, innestandosi in esse, modificano e moltiplicano le potenzialità del cinema in quanto esperienza - provvisoriamente o profeticamente - liberatoria? La sua materia è fatta di sogni? Quello dell'ex-Marine non è forse un sogno in stato di veglia fatto di giorno, il *Tagtraum* freudiano che Christian Metz accostava allo stato filmico - *Cinema e psicoanalisi* -? Quando lo spettatore entra in sala allenta la tensione sfiorando il sonno ma è proprio il suo lasciarsi trascinare nelle virtù agogiche del film, la sua azione, che lo risveglia nell'esperienza di uno squilibrio mentale - per brevi istanti -, facendogli approvare o disapprovare lo spettacolo, come succede al caporale. Il sogno (l'azione rappresentata nella messa in scena) risveglia e per questo «fa troppa paura», Metz -, la suscita nel glaciale colonnello che sintomaticamente nel racconto tenta più volte di interromperlo. Ma il sogno dei film d'avventura è «un mulinello di suoni e immagini che sovralimentano le nostre zone d'ombra e di irresponsabilità, è una macchina che macina affettività, inibendo l'azione», Metz. Metz conferma i timori di un Élie Faure

che nutrive sospetti sulla funzione di chock attribuita al cinema. Tuttavia il sogno sospende il principio di realtà, quello che governa il regime delle coscienze dei Marines che sparano ancor prima di respirare. Il film, con il suo flusso di immagini, si installa dentro il nostro pensiero, sostituendolo e mutandolo, come osservava Walter Benjamin. Ma questo *choc*, che ri-leve i nostri pensieri abituali, non è di per sé inibitorio, soprattutto perché, sogno in stato di veglia, «esige di essere accolto con maggiore presenza di spirito» - Benjamin. La domanda è consegnata).

Che, sul piano tecnologico, il mondo videoludico rappresenti l'avanguardia su settori come le realtà virtuali, le simulazioni, l'*hardware*, non vi è dubbio, ma resta aperta la domanda circa il valore etico ed estetico del videogame. Alberto Abruzzese ha scritto che i: «videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e il nostro più affascinante futuro [...]. Ma in sé, nella loro forma d'uso, nel loro territorio, evidenziano una netta censura, un vuoto: vi è assente la matrice dell'Occidente, la linearità della storia, la mentalità moderna (*homo sapiens* contro *homo ludens*). I *videogame* non riguardano infatti la logo-sfera. Questo è il motivo per cui l'enfasi moderna con cui si tende a ragionare sulle innovazioni del computer che più si riferiscono al rapporto scrittura/lettura tende a oscurare la controtendenza dei videogiochi, in quanto strategie destinate a scomporre e non a ricomporre i paradigmi del sapere moderno, a vincerli e non a salvarli». Insomma è compito del pensatore di immagini e del narratologo, inquisire il modo in cui i videogiochi producono significazione, comprendendo le chiavi di lettura di questi media interattivi. Senza spingere la meditazione destinalmente lungo il crinale dell'apocalisse, evocando per esempio lo spettro dell'alienazione, fino ad oggi, l'indagine, anche sistematica e rigorosa, è stata condotta con strumenti mutati dall'apparato semiologico o narratologico (recuperando Greimas o Genette) che tende, però, ad isolare l'oggetto dal contesto relazionale. E troppo spesso si dice che lo strumento ludico agglutina processi di socializzazione. Addirittura, secondo gli studiosi dei videogames, lo spettatore cinematografico è immobilizzato nella sala buia, nel silenzio, mentre il *player ride*, scherza, si muove insieme ai suoi compagni di gioco. In effetti, empiricamente, questo succede anche al cinema. Ma, ancora più isolante, secondo costoro, sarebbe la lettura di un libro, totem di una cultura verbocentrica, così questi studiosi su skateboard, con allegria e disinvoltura, pensano così di depennare il logocentrismo di Jacques Derrida. Leggere è un atto corporeo, come ha scritto Ivan Illich, che attesta il senso generato ed è anche un processo di soggettivazione e, certo di assoggettamento ad una disciplina del leggere che esige una determinata postura, contraria a quella scomposta che caratterizza i soggetti attraversati nella loro quotidianità dalla

multimedialità: sms, chat, I-pod, I-tunes, internet e, magari il capitolo di storia da studiare per il giorno seguente.

Del resto lo spettatore può riconoscere, immedesimarsi nell'azione e nei personaggi, può fare istanza proprio perché c'è distanza che è la stanza della sua partecipazione, del suo distacco, della sua riflessione e, dunque, della sua libertà, che altrimenti non avrebbe spazio per manifestarsi, schiacciata dalla fusione fra lo spazio vissuto e lo spazio videoludico. È bene usare il martello, per infrangere la linearità destinale a cui siamo stati consegnati dal logocentrismo, dalla tecnica, dalla storia della metafisica, ma, come ammoniscono Deleuze e Guattari, per farsi un corpo-senza-organi occorre prudenza, una *dose* di prudenza, arte delle dosi, per scongiurare la caduta nell'over-dose. L'invito è a leggere il relais fra cinema e videogame fuori di dicotomia fra apocalittici e integrati. Leggendo i materiali bibliografici provenienti dal campo di studi delle forme dei videogames (VG), si ha la netta sensazione che spesso manchi proprio questi equilibrio.

XV. Il testo di un VG, dicono gli studiosi del *medium* (19), è un'entità fluida, una continua riscrittura che il gamer ridefinisce ad ogni iterazione. Questo è vero. Una ri-scrittura attraversa la quale esercita una criticare nei confronti della realtà attraverso ciò che nel gioco egli fa o non può fare: questo, al contrario, è da dimostrare. La libertà interattiva del gamer sarebbe data dal fatto che egli stesso è co-autore del testo videoludico: ideologia di per sé, ontologicamente opposta alla fruizione passiva di un'esperienza puramente cinematografica. (Da un'analisi a prima vista, crediamo che sarebbe pertinente aprire una riflessione sullo statuto filosofico di "ideologia" e "ontologia", tuttavia vi per rinunciamo poiché non è questa la sede per inquisire concetti che occorrerebbe maneggiare con più cura e consapevolezza).

Che il cinema sia un'esperienza puramente passiva è solo un *cliché*, al quale può dare credito uno studente distratto che – consentitemi la battuta – passa troppo tempo davanti o dentro i videogames. Perché interpretare un film, una forma d'arte che è forma di pensiero singolare, o leggere Stendhal richiede più *conatus*, più sforzo, più coraggio, una forza capace di rompere l'inerzia costante del *Si* gioca, piuttosto del *Sé* che pensa e agisce.

Secondo gli studiosi *integrati* del VG, questo new media, al contrario del cinema, rappresenta a tutti gli effetti una (v)ideologia refrattaria alla promozione pubblicitaria indiscriminata. Che il videogame sia lontano dalla promozione pubblicitaria suona come una provocazione il cui abisso teoretico non ci sentiamo di accostare. Del resto, intendiamoci, anche il cinema è un'industria. E non si ha difficoltà ad ammetterlo.

(Certamente osservare che la tecnologia di Massive applicata ai VG, che consente di variare le inserzioni sulla base dei dati trasmessi dall'utente e di archiviare dati utili durante il gioco, come il tempo di esposizione verso specifici annunci, da un lato comporti la monitoraggio delle realtà virtuali in cui il gamer è compromesso realmente in quanto cittadino, e dall'altro che non si tratta di un fenomeno allarmante, perché il gamer, a differenza dello spettatore, è attivo, è un enunciato alquanto provvisorio. Il videogioco sarebbe immune dalle forme di controllo in quanto spazio dinamico video-interattivo per eccellenza entro il quale tutto ciò che avviene sensorialmente grazie allo stesso determina polivalenti significati? Questa è solo una formula di maniera, un manierismo ad effetto, un illusionismo pirotecnico. E la società del controllo di Gilles Deleuze? E l'ideologia del postmoderno come marketing che sprofonda sempre più il soggetto nell'abiezione dell'uomo indebitato? Dopo il logocentrismo vogliamo liquidare il pensiero critico? Ha detto molto bene Paolo Virno: non è il caso di scatenare rancorose nostalgie contro il popolo dell'elettronica, fantasticando di bar perduti e flipper, all'epoca della fabbrica, della socialità diffusa e della contestazione. Nessuna iattura nei confronti di chi frequenta i videogames, nessun rimpianto per i flipper, anche perché, semmai, il problema è un altro: c'è chi non ha smesso mai di comandare nel mondo delle lucciole, dei flipper e infine dei videogiochi. Come hanno scritto Michael Hardt e Antonio Negri (20), sulla scorta delle analisi di Harvey e Jameson, l'agire comunicativo è in funzione della valorizzazione della produzione e l'ideologia del mercato mondiale è sempre stata ed è un discorso antiessenzialista, mobile, non-lineare, decostruito al punto da disarticolare gli stati-nazione. Tutte queste differenze, frettolosamente vantate e ascritte al VG, in assonanza con l'effimero dominio di del paradigma postmodernista – filosofia del marketing a basso costo – sono ingabbiate nelle reti globali del potere rinforzato proprio da questi dispositivi differenziati e mobili. Il mercato mondiale non è lineare, ma una politica della differenza e il postmodernismo ne è la sua logica culturale. Il VG offre più opzioni al gamer, mentre nel film il finale è imposto? Ma anche il marketing è basato sulle differenze e sulla proliferazione dei targets. È la faccia, disinvolta e allegra, del consumo contemporaneo: ogni differenza è un'opportunità. Anche le multinazionali investono e scommettono sul libero gioco, sulle differenze, sulla creatività, sull'interazione nell'ambito di un dispositivo di gestione della diversità in funzione del plusvalore).

Il cinema è *narrazione*, il videogame *interazione*: acqua e olio, scrive Matteo Bittanti, fra gli studiosi più quotati del VG (21). Il gameplay prevede una successione di eventi debolmente collegati tra loro, una serie di prove da superare, l'attraversamento di spazi di possibilità. Un film, invece, è lineare e

sequenziale. E quando il cinema adatta un videogame l'effetto è sempre deludente. Bittanti *dixit*.

(A proposito dell'adattamento, su cui hanno scritto molto André Bazin, James Naremore o Pietro Montani, il cinema in passato ha già dovuto fronteggiare gli assalti di romanzieri e critici. Ogni tanto se ne trova anche qualcuno, come James G. Ballard, che confessa perfino l'inferiorità della parola scritta o il maggior potere alchemico e di evocazione del cinema. Ballard è un bravo scrittore, e originale, ma il *Crash* di Cronenberg è un testo superiore al romanzo del 1973. Come il *2001* Kubrick o il *Furore* di Ford. E proprio per la sua forma dispersiva, che in fondo lo stesso Ballard "invidiava" e riconosceva al film in un'intervista ai «Cahiers du Cinéma»).

Non si rende un buon servizio al VG e allo statuto epistemologico degli studi di settore, precipitando nell'ovvietà indagata, affermando che il film è lineare e sequenziale. La sequenza chiusa di cui parla Christian Metz nel suo *Semiologia del cinema*? Di che si parla? E su che basi?

Tutti i film sono lineari? Anche Brakhage o Resnais? Il film è lineare? Il film classico?

Certo potremmo citare campioni del cinema moderno, ma la questione della linearità del cinema si dirime ancor di più attraversando quel cinema trasparente, hollywoodiano, classico che sembrerebbe esserne la conferma implacabile. Il cinema di genere di Raoul Walsh, un autore senza firma, con un nome scritto sull'acqua, legato agli studios, campione di classicismo, come abbiamo cercato di mostrare altrove, è un perfetto esempio di dispositivo narrativo lineare nella sua faccia denotativa e radicalmente derapante nella sua faccia connotativa.

Come direbbe Hume, qui occorre frequentazione, esercizio, coltivazione del gusti, abitudine a stabilire confronti, propensione all'analisi infiammata, alla pratica dell'*entre-images*, insomma un metodo critico e se si difetta di questo, allora è meglio sospendere il giudizio. (Non a caso sul tema specifico del videogame siamo aperti, prudenti, disponibili alla ricerca e inclini, su alcuni punti, sia a sospendere il giudizio che ad accogliere conoscenze e competenze altrui).

Il cinema, anzitutto, non è strumento o mezzo, non è semplicemente tecnica, non è uno strumento di rappresentazione della realtà. Non è una rappresentazione catturante, e lineare. Il suo realismo non è realtà. In realtà, il cinema fin dall'inizio, cioè da Louis Lumière e Georges Méliès, è dialettica di presenza e assenza, spettacolo e scrittura, reale e immaginario. Si dice che il cinema è narrazione, il VG interazione. Vero è che il cinema trasforma il dato reale in narrazione, mette in movimento il reale, lo scuote, anziché conservarlo o rispettarlo nella sua inerzia. Come ha detto Greimas, la narrativa è la forma più generale del pensiero attraverso la quale l'uomo è nel

mondo, sta nel mondo, esprime il suo essere nel mondo. La narrazione nel cinema, cioè attraverso l'immagine, immagine-racconto e immagine-descrizione, immagine-movimento e immagine-tempo, restituisce il reale, forse se ne impadronisce, ma solo perché l'ha originariamente scomposto, e non linearizzato, decostruito nel *découpage*, nella selezione delle inquadrature, nel montaggio parallelo e nel montaggio alternato, coniugando tempi e spazi, nelle immagini-percezione, come direbbe Deleuze citando Bergson. Imitare è inventare diceva Cesare Zavattini, il padre del neorealismo italiano. Lo spazio e il tempo del cinema sono astratti, non convenzioni reali come nel teatro e spesso presenza e evocazione sono mescolati nello stesso film, come in *La guerra è finita* o *Il compromesso*. Il modo d'essere di un film è infinitamente complesso, come ha scritto Noël Burch (22). Il cinema non è la semplice, lineare riproduzione di un dramma ma, lo scriveva Merleau-Ponty negli anni Quaranta (23), comporta una organizzazione interna che il creatore deve inventare. La foglia ripresa nell'inquadratura, quella foglia che si trova in natura, non è la foglia che si trova in natura, ha un senso in più. La foglia inquadrata non è mai semplice rappresentazione lineare. Il cinema personalizza il frammento, come diceva Fernand Léger, la foglia non è più un elemento della scena naturale, ma un avvenimento se non un evento, elemento di affabulazione, collisione fra oggettività e soggettività, non identità, cioè linearità. Già dire che l'immagine rappresenta la foglia, per quanto impreciso, è annunciare una differenza, non un'identità. Siamo già nel Due, non nell'Uno: l'immagine e la foglia.

Noël Burch (24) ha dedicato un saggio autorevole, documentato e rigoroso alla domanda: il sistema di rappresentazione hollywoodiano è stato (o è ancora) un sistema la cui funzione è stato (o è) quella di fuorviare e anestetizzare le masse degli spettatori. Mostrando che il "linguaggio" cinematografico non è mai stato affatto naturale, eterno, ma storico e prodotto della Storia, un Modo di Rappresentazione Istituzionale (M.R.I.), costituito fra il 1895 e il 1929, che ha modellato una competenza di lettura che tutti noi abbiamo assimilato e codificato. Una storia radicata nell'Occidente capitalista e nella concezione proprietaria dello spazio di cui aveva già parlato Pierre Francastel (25). «Sono gli uomini che creano lo spazio in cui si muovono e in cui si esprimono. Gli spazi nascono e muoiono come le società: vivono, hanno una storia». Anche le leggi della prospettiva non sono affatto naturali e comuni alla natura e all'uomo, ma storiche e costruite. Lo spazio rinascimentale è uno spazio euclideo e mitico. E lo spazio del cinema non è né lineare, né naturale, né riproduttivo. Secondo la lezione di Henri Bergson, l'inquadratura è ritaglio, quadro che non è incastrato come cosa. L'inquadratura è percezione, immagine-percezione, sottrazione, taglio. Il piano di Raoul Walsh nel western *Un re per quattro*

*regine* non è che un punto incandescente, un fuoco, una messa a fuoco che nasconde e racchiude il talismano di quel colore, di quella forma rocciosa, come se lo sguardo di Walsh interrogasse il visibile secondo i suoi stessi voti, dall'interno. Il suo piano è uno snodo che raccorda intorno a sé un tessuto disseminato, la tessitura del visibile. Come dicono Merleau-Ponty e Raymond Bellour: il mondo non riposa in fondo a se stesso, ma attende una messa a fuoco, lo sguardo dell'uomo che, a sua volta, percepisce perché c'è qualcosa da percepire. È un cinema del presente, per dirla con Daney. Esiste per far tornare ciò che è già stato. È il lavoro filmico che minaccia e derapa la linearità testuale, l'omogeneità fra enunciazione e enunciato, il rimontare di un *fuori* inespresso o, meglio non comunicato, che si esprime nella immagine narrativa. Una pulsazione interindividuale. Immagine di vita che è vita dell'immagine.

XVI. Non solo il VG non è lineare – e nemmeno il cinema lo è – esso è anche interattivo, mentre lo spettatore inchiodato nella poltrona di sala è ostaggio dello spettacolo, prigioniero inerte. Al contrario il *gamer* è un eroe, un uomo d'azione, un rivoluzionario, un comunardo, un uomo fattivamente impegnato nell'interpretazione dei processi di trasformazione sociale e nella mobilitazione per governare o sovvertire questi processi. Davvero il cinema non implica, richiede, suscita l'interazione e la libertà dello spettatore? Già da Griffith, come abbiamo visto attraversando il suo lontano *A Corner in Wheat*.

Il cinema è messa in scena della reciprocità tra uomo e materia (Walter Benjamin), messa in scena di una interazione. È vero ma, si obietterà, è solo una rappresentazione, perché il *medium* del cinema non attiva né permette l'interazione fra spettacolo e spettatore. A proposito di *medium*, ricordiamo, di passaggio, la nota di Marshall McLuhan (26). Il cinema è un *medium*, ma questo non è solo un mass-media, uno strumento del comunicare. Ogni cosa può essere un *medium* poiché il *medium* non è una cosa. *Medium* è tutto ciò che sta in mezzo, che media, dal vestito al computer. Media fra soggetto e oggetto. Il *medium* estende i nostri sensi, i modi della nostra interazione con il mondo, ecco perché il cinema è il corpo delle immagini: il corpo è il primo *medium*, formatore del soggetto e dell'oggetto (Merleau-Ponty).

Qualcuno potrebbe osservare, magari richiamandosi all'autorevolezza di un André S. Labarthe, che, al massimo, solo il cinema moderno, essenzialmente e programmaticamente, svolge la funzione di liberare lo spettatore dalla sua leggendaria passività, conferendogli lo statuto di produttore di senso. Lo spettatore, con Welles, Godard, Resnais, è chiamato infatti a integrare, costruire, cucire la rete polisemica dei significati innescati non solo dalle immagini di *Citizen Kane*, *The Trial* o *La cinese*, ma

anche dal corpo a corpo *fra* le immagini del film e la mente che interviene su esso per introdurre nel film ancora più valore, un senso in più, come dice Edoardo Bruno, criticando la teoria del rispecchiamento (27). Il film, secondo Bruno, è un tutto inscindibile tra finito e infinito, contenendo tutte le possibili interpretazioni.

Come nel film di Griffith, a dire il vero, un film classico, o nel classicismo derapante di Raoul Walsh, sebbene in forme di fruizione e azione diverse. Insomma non è vero che il cinema non sia interattivo. Non è così, perché occorre pensare.

L'immagine cinematografica è una fessura, non uno spettacolo bell'e pronto, che riposa in se stesso, non scalfibile e impermeabile. È l'aprirsi di un mondo, aprirsi-illuminarsi che scava l'essere e nel punto, lungo la soglia su cui si incontrano i corpi, corpo dello spettatore (il corpo è un'immagine fra le immagini, dice Bergson) e corpo della pellicola proiettata sullo schermo. Nell'immagine si apre un mondo, ma l'immagine non è solo la pellicola sbobinato sul telo bianco, è un corpo a corpo. È un farsi-corpo del visibile, il visibile prende corpo nell'immagine, si raggruma in essa. L'immagine cinematografica non solo implica la partecipazione dello spettatore, ma è tale soltanto in quel *clinamen* dell'uno verso l'altro, del film verso lo spettatore e viceversa. Questa pendenza originale e originaria è la dischiusura sorgiva. Se non inquisiamo questo imbricamento, fuori di questa fenomenologia, c'è solo il vicolo cieco e morbido dell'astrazione e delle formule mandate a memoria come una nenia rassicurante. L'immagine cinematografica è la catastrofe (Michel Serres), l'apertura del mondo, una pendenza carnale fra corpo del film e corpo dello spettatore. Il cinema espone corpi ed è il corpo del visibile, ma solo nel corpo a corpo, nello schianto con lo spettatore. Solo per effetto di questa collisione l'essere si apre e illumina, è la messa in scena di *Mulholland Drive*. E la nostra libertà, la nostra tensione a sperimentare, qualora venga raccolta la sfida, è ancora più eccitate, per esempio, rispetto al teatro, proprio perché manca la presenza "reale" dei corpi degli attori e degli spazi convenzionali. Al cinema siamo consegnati solo a granelli danzati e polvere luminosa, lo spazio è bianco nella notte sperimentale: l'invito è ad agire.

Il senso di un film è implicato nell'azione filmica, nella narrazione, nel concatenamento degli eventi e nella serie delle trasformazioni dove il senso risuona nel sensibile del corpo (del regista e dello spettatore) perché «lo stesso corpo in cui sensibile risuona appartiene al sensibile. L'espressione artistica e l'espressione in generale, come ha osservato l'estetologo Mikel Dufrenne (28), non è una collezione di cose, né un sistema cosciente di potenzialità ancora non operanti, ma «un essere di porosità» e «colui davanti al quale si apre l'orizzonte», sia esso un artista o un uomo

comune, «è preso e inglobato in esso». Il senso è «carne accordata alla carne dell'opera» e «non può risolversi in sapere», ma è *godimento* »provato nell'immediatezza della presenza dell'opera, in una relazione carnale con l'opera». «Il senso che giunge a noi», ha scritto il barthesiano Jean Louis Schefer nel suo *L'Homme ordinaire du cinéma*, «ci giunge perché, a rigore, siamo un luogo di risonanza degli effetti e della "profondità" delle immagini»: la significazione ha la sua genesi nell'esperienza della visione. Il senso che aggiungiamo all'immagine, «nell'incertezza di afferrarne la totalità», siamo «noi stessi»: «prima di ogni apprensione di un senso nuovo, apprendiamo che qui il significato è un corpo».

XVII. Gli studiosi del VG insistono. Come tale il cinema procede senza l'intervento dello spettatore. Procede meccanicamente in modo inesorabile. Ma la ragione ultima è sempre fuori della sequenza finita e chiusa, perfino la semiologia ha compreso che la sostanza semantica non è circoscritta al racconto. La percezione, come insegna Leibniz, non dipende dalla meccanica, dal meccanismo supposto lineare, più o meno concatenato delle sequenze imposte dal regista e dalla produzione allo spettatore. Nell'esperienza dello spettatore cinematografico c'è una *entelechia*, una soggettivazione della sostanza, che agisce attraverso la percezione. La significazione non coincide con la meccanica dello sbobinamento ma implica la percezione dello spettatore. Se non bastasse il Leibniz della *Monadologia*, allora ci affidiamo ad un pensatore di segni, immagini, narrazioni, discorsi, che ha saputo cogliere lo *spirito* non solo del cinema, del corpo a corpo fra film e spettatore. Roland Barthes, da grande *scrittore*, è l'autore di pagine suggestive e profonde, che riportiamo quasi per intero, tolte da un piccolo *essay* intitolato *Uscendo dal cinema*, che ribaltano lo stucchevole luogo comune della passività dello spettatore cinematografico (29).

Ritrovandosi nella strada deserta, dopo il film, appena usciti dalla sala cinematografica, ci sentiamo disarticolati, irresponsabili, quasi in uno stato di ipnosi. Una condizione che richiede vacanza, ozio, disponibilità, momenti in cui si entra al cinema per lasciarsi andare al nero, abbandonarsi all'anonimato della sala buia, alla fantasticherie e all'erotismo diffuso, poiché la sala è il luogo della disponibilità. Il buco nero del tessuto urbano a maglie strettissime, dove finalmente si esercita la libertà del corpo. Lo spettatore del cinema ritrova qui il suo bozzolo di soggettività e libertà, nel nero che cancella lo spazio familiare, articolato, domestico, addomesticato, quello certo dell'home video ma anche del VG. Il cono danzante perfora il nero e un lungo stelo disegna i limiti di una fessura, una serratura, una finestra attraverso la quale vedere, vedere attraverso il buco, praticare un foro nel reale. È quasi intontito, ipnotizzato appunto, e proprio questo intontimento,

questa ipnosi cinematografica mi fa stare nella storia, lo vuole la verosimiglianza, ma al tempo stesso io sto altrove. Il cinema è un immaginario distanziato che implica e permette scrupolo e consapevolezza. C'è questa distanza nel VG? Questa distanza che è spazio di scrupolo, consapevolezza e buca il reale. Nella sala lo spettatore schiaccia il naso sullo specchio vivente dello schermo, anche se lontano. Vivente perché nel campo percettivo-proiettivo del film entrano, intersecandosi, le mie percezioni e le mie proiezioni insieme alle percezioni e alle proiezioni altrui, degli altri corpi. L'immagine infatti mi cattura, io mi incollo alle immagini ma, insieme, posso "decollarmi", prendere il volo, staccarmi, liberarmi, o con la mia cultura, la mia vigilanza, la mia complicità con il cinema moderno, per esempio degli Straub, che risvegliano dall'ipnosi con metodi particolari, come lo straniamento, oppure lasciandomi affascinare ancor di più, precipitando a picco, perdendomi nel nero, nella grana del suono, nella massa delle immagini, nella densità della luce, narcisisticamente e perversamente, sperimentando, in situazione, la molteplicità, la folla del mio corpo: un corpo narcisistico che guarda perduto l'immagine e un corpo perverso che feticizza l'eccedenza (il nero, la sala...). Godimento.

Il grande merito del cinema è di far venir voglia ai ragazzi di fare l'amore e alle ragazze di fuggire di casa, di renderli impazienti, scriveva Marguerite Duras. La grande notte del cinema è la più vera di tutte le notti, aperta a tutti. «Gigantesca comunione della sala e dello schermo».

Secondo Paul Virilio, urbanista e filosofo, l'inquinamento dromosferico ha cancellato tutto quello di cui parlano Barthes e la Duras, l'orizzonte, i rumori, i vapori, a vantaggio della sola cornice dello schermo virtuale. Il teleattore extra-mondano è infatti la vittima di un'inerzia senza precedenti nella storia dell'umanità. Un tratto inedito che profonda le sue radici proprio nel declino dell'industria cinematografico registrato, o celebrato, dagli studiosi del VG. L'intrusione in seno al sistema nervoso e allo schema senso-motorio di dispositivi elettronici, elettro-ottici, virtuali, ha di fatto macchinizzato la percezione e svuotato le sale buie dei cinema, introducendo un grado sempre maggiore di disordine nella percezione, facendo del soggetto percipiente un handicappato dello sguardo entropico (*Fino alla fine del mondo* di Wim Wenders), un invalido equipaggiato che controlla il suo ambiente, lo varia di continuo, lo differenzia, senza spostarsi mai fisicamente, e certo ancora meno dello spettatore, perché appena si distrae, alza, volta il capo (come succede durante la proiezione), perde, viene ucciso, finisce il suo gioco e il suo mondo.

Da altra angolazione, il sociologo David Le Breton osserva anch'egli che la cybercultura assume troppo spesso forme e connotati di un millenarismo che annuncia la fine dei corpi e l'inizio di un paradiso virtuale,

generando una confusione tale che alcuni individui fanno sempre più fatica ad orientarsi nel reale e a sperimentarlo cogliendone profili e possibilità (come i figli di Adam Sandler in *Grown Ups* di Dennis Dugan); a distinguere fra virtuale e reale, come quei bambini che volevano sparare ad un negoziante, come nel VG, ma non provocarne la morte. Il fatto *virtuale* di sparare, violentare, vivere in un mondo dove i morti si rialzano e si accumulano l'uno sull'altro, in cui si fanno salti nel vuoto senza alcuna ferita, rischia di condurre all'oblio delle *reali* conseguenze. Il discorso sulla fine del corpo è religioso e proclama l'avvento di un mondo meraviglioso aperto alle mutazioni e ai mutanti capaci di inventare un universo altro e alternativo.

Forse queste analisi suonano un po' troppo apocalittiche (30), certo quelle di molti studiosi del VG – con tutto il rispetto, meno attrezzati di un Virilio – sono a tutti gli effetti troppo integrate.

XVIII. Ejzenstejn, evocando una sorta di armonia prestabilita fra autore e spettatore, film e ricezione, scriveva che il cinema:

Attira lo spettatore all'interno di un atto creativo in cui la sua personalità non è dominata da quello dell'autore, ma si sviluppa in piena armonia con la concezione dell'autore, proprio come la personalità di un grande attore si fonda con quella di un grande drammaturgo nel processo creativo di un'immagine classica sul palcoscenico.

---

98

Burch commenta che una completa lettura del processo artistico è un'attività liberatoria. Il modo di essere di un film è complesso, forse infinitamente introvabile, richiede sforzo, impegno, un mettersi in gioco. Domandiamo: siamo sicuri che *ogni* gamer eserciti sforzo, impegno e si metta in gioco nel rapporto con il VG? Dovremmo forse prendere in considerazione, probabilisticamente, l'attendibilità di studio medico-clinici, pedagogici, sociologici che mettono in guardia o, addirittura, diffidano dall'utilizzare questi videogame? Non ci sentiamo di approvare né l'una, né l'altra opzione, solo di suggerire più avvedutezza e prudenza a coloro che, in rapporto al VG, dequalificano il cinema, o, in rapporto al gamer, dequalificano lo spettatore e la sua libertà. Salvo poi che, forse, dovremmo essere un po' più aristotelici e un po' meno platonici e ricordarci che l'universale, il vero, è il concreto, *questo* spettatore, *questo* gamer. Come ricorda Gilles Deleuze, non dobbiamo confondere la mediocrità dell'autore e dello spettatore, la mediocrità dell'epoca, con l'arte e le sue potenzialità. La quantità di film brutti non testimonia della mediocrità del cinema, del resto ci sono sempre stati pessimi pittori, pessimi scrittori.

Secondo la prassi teorica di Eizenstejn Epstein, Artaud, Godard, e la gaia scienza di Deleuze, l'immagine cinematografica ha come correlato una soggettività capace di trasformare e oltrepassare il reale. Forse sbagliavano? Certo è che prima di formulare la condanna a morte del cinema sarebbe onesto e rigoroso confrontarsi con costoro, e non con qualche manuale universitario di semiologia dei mass-media. La funzione del cinema, scriveva Antonin Artaud, è produrre *choc*, un'onda nervosa che germina il pensiero, la "cosa" meno diffusa al mondo. «*Il più considerevole è che noi ancora non pensiamo*; continuiamo ancora a non pensare», Heidegger (31) è in rima con Rossellini: noi non sappiamo assolutamente nulla.

XIX. Paul Valéry in un testo dedicato al cinema, scriveva che nel film l'ordine dei fatti, la linearità, può essere capovolta. I morti rivivono e ridono. E rimproverava il cinema di rubare la vita allo spettatore, proprio per questa sua potenza insolente. Anche Thomas Mann, qualche anno prima, commentava con dolore lo strano matrimonio, mostruoso, celebrato dal cinema nell'animo umano: il piacere per lo spettacolo e il sentimento di impotenza. Testimoni pessimisti, dolorosi, ma anche "interessati". Walter Benjamin pur consapevole dei limiti inaugurava una riflessione politica sul cinema come arte delle masse, un'arte potenzialmente politica, più politica della pittura, capace di accedere alla masse. E infatti qualificava infondata e superstiziosa l'accusa di un George Duhamel che recuperava un vecchio *refrain* (Mann, Valéry) secondo il quale le masse consumano l'arte solo in forme screditate, come fossero passatempi rozzi per creature incolte e miserabili, spettatori addormentati, ipnotizzati, inchiodati alla poltrona viscosa della passività. Il cinema mi ruba il pensiero, è furto di pensieri, ciò che vedo mi è imposto, mi invade consumando lo spazio del pensiero. Semmai il cinema rivela l'impotenza del nostro pensiero, la sua labilità, il fatto che non è al sicuro, non è saldo come pensiamo per abitudine e utilità fisiologica (secondo la lezione di Hume e Nietzsche).

L'accusa allora trovava giustificazione nella differenza di ricezione fra pittura e cinema. Lo spettatore è distratto, non ha devozione, rispetto, culto dell'oggetto fruito, mentre nel museo il visitatore rimane incantato, contempla, pensa, sprofonda nella sacralità impenetrabile dell'opera d'arte. In sala è il film ad entrare dentro lo spettatore. Ma proprio questo *choc*, che contrassegna la forma di ricezione cinematografica, è ciò che risveglia lo spettatore, svincolandolo dalla pratica culturale, dalla devozione, laicizzando la relazione con l'arte, smontandone l'aura, la separatezza (32).

XX. Quando gli studiosi di VG annunciano che il cinema è stato in gran parte soppiantato da altre forme di rappresentazione, altri *media*, in

particolare modo proprio dai videogiochi, probabilmente hanno ragione sul terreno dei consumi. E hanno ragione quando, opportunamente, riconoscono che il cinema è il *medium* che, più di altri, ha formato l'immaginario del Novecento e che, di conseguenza, i nuovi linguaggi dei *media* sono stati profondamente influenzati dal cinema (33). Come è vero che, secondo le parole di Bittanti, il vero cinema tecnologico, il cinema che adatta un VG, è quello che assorbe alcune convenzioni del gioco digitale, reinterpretandole per fini narrativi, come in *Speed Racer*. Gli adattamenti funzionano solo quando sono trasversali, indiretti, inaspettati. E questo vale anche per l'adattamento cinematografico di un romanzo.

Per concludere, quasi e smorzare toni e polemiche. Può essere che gli studi di semiotica o socio-semiotica del VG, quando esaltano il comportamento libero del gamer rispetto alla subalternità dello spettatore, prendano in considerazione la generalità dei film, il cinema come *medium* sociale, e non come forma d'arte, allora, in questo caso, precisiamo le regole del gioco enunciando che per noi, essenzialmente, il cinema è una forma di pensiero singolare. A volte, o spesso, è vero, il film si accontenta di uno stato di ipnosi, di una partecipazione immaginaria. Ma forse tutti i videogames sono capolavori? Nondimeno, scrive Gilles Deleuze, l'essenza del cinema, che non è la generalità dei film, ha come obiettivo più elevato il pensiero, nient'altro che il pensiero e il suo funzionamento. Allora l'ipnosi diventa sospensione del mondo, *epoché*, fase preparatoria, se non distruttiva, per rifare il mondo, non accordargli il nostro consenso passivo. Il movimento di sospensione del mondo fa nascere continuamente il mondo nell'atto di visione e pensiero. Un pensiero finalmente liberato dal dominio (supposto tale) dell'*io* possessivo e proprietario, pieno e trasparente, che non ammette zone di impensato, né *Fuori*, ingolfato nel delirio di onnipotenza, nel costruttivismo a tutti i costi. Un soggetto assoluto che sorvola il mondo e dall'alto del campanile, impugnando la *console* confonde uomini con manichini, performance e realtà. Un soggetto, fittizio e nocivo, debitamente espulso dalla porta dell'immagine automatica del cinema e dal pensiero più influente e determinante della seconda metà del Novecento (Lacan, Althusser, Foucault, Deleuze) che ha messo in scena un uomo come concetto storico e costruito, assoggettato ad un determinato regime del *discorso*, del desiderio e delle catene simboliche, prodotti da un processo, o in seno ad un processo storico senza soggetto. Un soggetto (ridicolo e) assoluto che, a quanto pare, vuole rientrare, o sta rientrando, dalla finestra allegra e disinvolta del VG.

Seguendo Edmund Husserl (34) potremmo chiudere questo passaggio delicato – che richiede prudenza e un pensiero interrogante – suggerendo che la ricezione dello spettatore cinematografico sia una

passività nella attività, una modificazione intenzionale nei limiti della passività, della condizione in cui sprofonda lo spettatore rasentando il sonno e il sogno. Una coscienza di un presente fantasmatico, strano, slabbrato da ritenzione e protensione, dal concatenamento delle immagini, delle inquadrature: immagine narrativa. Le prensioni del soggetto, che ripercorre le immagini, lo svolgersi narrativo delle immagini, sono attive. Contemplazione esplicativa, attività scaturente dell'afferramento e del mantenere-nella-presenza. Siamo sempre sicuri che Guy Debord abbia acutamente e definitivamente criticato l'atteggiamento contemplativo e passivo, tuttavia esiste una contemplazione che è attività. Il contemplare non è meramente percettivo, percepire è un'operazione, un agire e «non un semplice subire delle impressioni». Vedere un film non è un semplice subire, non è un comportamento passivo, se non per la coscienza ingenua. Lo sguardo riflessivo è un'attività conoscitiva: un *giudizio*. Giudizio allignato nel ganglio vitale di una presenza (il cinema è al presente, anche quando il tempo è passato) che è sempre presenza a distanza (Blanchot), una distanza assoluta e irriducibile, che il VG sembra sempre più minacciare, insieme con la potenza di emissione dei new media.

*XXI. Il cinema non più il cinema, ma un insieme di forze, potenze, idee, miti, storie che attraversa i film industriali e quelli non-industriali e che, soprattutto, attraversa la storia del secolo scorso e di questo. Effetto-cinema. Nonostante il DVD, il VOD, il 3D, il videogame, il cinema c'è ancora (35). Ma il cinema è ancora tutto ciò che appare sullo schermo a patto che sia stato registrato nel mondo? Perché Avatar, per esempio, non è stato tutto registrato nel mondo. Il cinema è ancora il nostro contemporaneo? Questa arte che è la più singolare fra le arti del XX secolo, nata fra industria e scienza, sospesa sempre fra intrattenimento e curiosità, arte del movimento e arte del tempo, questo realismo che è il regno della finzione, è costruzione, un'intensificazione del reale, senza dover necessariamente ricorrere all'interattività proposta dal videogame. E ad ogni modo la storia del cinema dimostra chiaramente quanto questo medium sia stato fin dall'inizio multimediale, aperto, permeabile agli altri "linguaggi" implicando forme di interazione. Il significante è eterogeneo (vista e udito), polivalente (esprime molti significati), combinatorio (per es. lo sfondo e i gesti) ed intramato con musica, prossemica, storia, poesia, trasformazioni sociali, costumi. Cinema e fotografia, cinema e teatro, cinema e romanzo, cinema e televisione, cinema e video, cinema e fumetto, cinema e pittura (si veda la lectio di Jacques Aumont e del Godard di Passion), cinema e installazioni (Douglas Gordon e The Searchers).*

Il cinema è passione deleuzeana per la novità, creazione del nuovo.

- 1 R. BELLOUR, *Fra le immagini. Fotografia, cinema, video*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- 2 ROLAND BARHTES, *Dall'opera al testo*, in Paolo Madron (a cura di), *L'analisi del film*, Parma, Pratiche, 1984.
- 3 P. SOLLERS, *Sul materialismo*, Milano, Feltrinelli, 1973.
- 4 G. DELEUZE, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Milano, Ubulibri, 1989.
- 5 C. METZ, *Semiologia del cinema. Saggi sulla significazione nel cinema*, Milano, Garzanti, 1972.
- 6 T. D'ANGELA, *John Ford. Un pensiero per immagini*, Milano, Edizioni Unicopli, 2010.
- 7 TONI D'ANGELA, *L'infinito. Sul cinema di Orson Welles*, «La furia umana», n°4, [http://www.lafuriaumana.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=137:linfinito-sul-cinema-di-orson-welles&catid=51:la-furia-umana-nd-4-springtime-2010&Itemid=61](http://www.lafuriaumana.it/index.php?option=com_content&view=article&id=137:linfinito-sul-cinema-di-orson-welles&catid=51:la-furia-umana-nd-4-springtime-2010&Itemid=61)
- 8 B. AMENGUAL, *Per capire il film*, Bari, Dedalo, 1981.
- 9 A. LAFFAY, *Logique du cinéma*, Paris, Masson, 1964.
- 10 A. MICHOTTE, *Le caractère de "réalité" des projections cinématographiques*, in «Revue internationale de filmologie» nn. 3-4, 1948.
- 11 P. LACOUÉ-LABARHTE, *Le finzioni del politico. Heidegger, l'arte e la politica*, Genova, il melangolo, 1991.
- 12 G. KRAISKI (a cura di), *I formalisti russi nel cinema*, Milano, Garzanti, 1987.
- 13 J. L. SCHEFER, *L'uomo comune del cinema*, Macerata, Quodlibet, 2006.
- 14 D. LEVY, *Gagner son paino u faire du blé: A Corner in Wheat (Le spéculateurs) de D.W. Griffith*, «L'art du cinéma», n°70-71.
- 15 Toni D'Angela, *Raoul Walsh o dell'avventura singolare*, Roma, Bulzoni, 2008.
- 16 F. JAMESON, *Fictions géo-politiques. Cinéma, capitalisme, postmodernité*, Paris, Capricci, 2011.
- 17 Massimo Donà, *Abitare la soglia. Cinema e filosofia*, Milano, Mimesis, 2011
- 18 B. ROBERTI, *Fatto e disfatto*, in «Fata Morgana», n°4.
- 19 L. MARRONE, *Il Product Placement di Ultimatum alla Terra e i Videogiochi: ideologie mediatiche a confronto*, <http://www.scherminterattivi.org/saggi/>
- 20 M. HARDT – A. NEGRI, *Impero*, Milano, Rizzoli, 2000.
- 21 M. BITTANTI, *Dolore massimo, o dell'incompatibilità strutturale tra cinema e videogame*, <http://www.scherminterattivi.org/2008/12/dolore-massimo-o-dellincompatibilit%C3%A0-strutturaletra-cinema-e-videogame-.html>
- 22 N. BURCH, *Prassi del cinema*, Milano, Il Castoro, 2000.
- 23 M. MERLEAU-PONTY, *Il cinema e la nuova psicologia*, in *Senso e non senso*, Milano, Garzanti, 1974.

- 24 N. BURCH, *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001.
- 25 P. FRANCASTEL, *Studi di sociologia dell'arte*, Milano, Rizzoli, 1976.
- 26 T. D'ANGELA, *Quando la carne si fa corpo*, «La furia umana», [http://www.lafuriaumana.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=186:quando-la-carne-si-fa-corpo&catid=52:la-furia-umana-nd5-summer-2010&Itemid=61](http://www.lafuriaumana.it/index.php?option=com_content&view=article&id=186:quando-la-carne-si-fa-corpo&catid=52:la-furia-umana-nd5-summer-2010&Itemid=61)
- 27 E. BRUNO, *Film: altro reale*, Milano, Il Formichiere, 1978.
- 28 M. DUFRENNE, *L'arte e i discorsi*, in Emilio Garroni (a cura di), *Estetica e linguistica*, Bologna, Il Mulino, 1983.
- 29 R. BARHTES, *Sul cinema*, Genova, il melangolo, 1997.
- 30 P. VIRILIO, *La velocità di liberazione*, Milano, Mimesis, 1997; David Le Breton, *Homo-silicium*, «Lettera internazionale», n°107.
- 31 M. HEIDEGGER, *Che cosa significa pensare?*, Milano, SugarCo, 1996.
- 32 W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2000.
- 33 V. CATRICALÀ, *Resident Evil 4, uno studio di caso*, <http://www.scherminterattivi.org/saggi/>
- 34 E. HUSSERL, *Esperienza e giudizio*, Milano, Silva Editore, 1960.
- 35 J. AUMONT, *Moderno? Come il cinema è diventato la più singolare delle arti*, Torino, Kaplan, 2008.