This is a pre print version of the following article:

DAL CINEMA AI MEDIA DIGITALI
Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni / Dusi, N.M.. - STAMPA. - (2014).

MImesis
Terms of use:

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

11/09/2026 06:10

(Article begins on next page)

MIMESIS INSEGNE

N. 13

Collana diretta da *Paolo Fabbri* e *Gianfranco Marrone*

Comitato Scientifico
Jacques Fontanille (*Università di Limoges*)
Jean-Marie Klinkenberg (*Università di Liège*)
Jorge Lozano (*Università Complutense, Madrid*)
Isabella Pezzini (*Università La Sapienza, Roma*)

Il testo contenuto in questo volume è stato valutato con il sistema double-blind *peer review*

Nicola Dusi

DAL CINEMA AI MEDIA DIGITALI

Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni

MIMESIS
INSEGNE

© 2014 – Mimesis Edizioni (Milano – Udine)
Collana: *Insegne* n. 13
Isbn: 9788857527840
www. mimesisedizioni. it
Via Monfalcone 17/19 – 20099 Sesto San Giovanni (MI)
Telefono +39 02 24861657 / 02 24416383
Fax: +39 02 89403935
E-mail: mimesis@mimesisedizioni.it

INDICE

Ringraziamenti 9

Nota ai testi 11

Introduzione 13
Cinema, testualità e semiotica
tra logiche del senso e logiche del sensibile

1. Azioni e passioni del telefonino nel cinema contemporaneo 31

2. Oggetti, paesaggi, corpi nel cinema di fantascienza 55

3. La fragilità del tossico
e le sue rappresentazioni sullo schermo 67

4. Dal film alle forme brevi:
il trailer e le manipolazioni traduttive 89

5. Forme di *movie remix* e *remix trailer* nel Web 2.0 125

6. *Dr. House* (prima stagione):
libido abduttiva e visioni iperreali 145

7. Tra cinema e videoarte: *Cremaster 3* di Matthew Barney 171

8. Cinema e nuovi media, tra passioni sensibili e regimi di senso 201

9. Verso una teoria *embodied* della visione 221

Bibliografia 231

Filmografia 249

A Cecilia e al piccolo Alessandro

RINGRAZIAMENTI

Nella forma attuale, riscritta e trasformata in modo coerente, convivono singoli saggi pubblicati in versioni parzialmente o totalmente diverse, per riviste nazionali e internazionali come *Alfabeta2*, *E/C*, *Link*, *Protée*, *Revista de Occidente*, *Segnocinema*, *Versus*, *Uzak*, oppure in volumi collettanei per vari editori tra cui Forum, Meltemi, Marsilio, Routledge, Editora Estação das Letras e Cores. Ringrazio per la loro disponibilità gli editori, i direttori delle riviste e i curatori delle opere collettive, tra i quali: Alice Auteliano, Laura Barcellona, Christine Burrough, Mario Calderale, Ana Claudia De Oliveira, Luciano De Giusti, Owen Gallagher, Elio Grazioli, Giovanni Manetti, Eduardo Navas, Cora Rampoldi, Valentina Re, Francesca De Ruggieri.

Molti dei saggi sono stati presentati *in nuce* in convegni e in seminari universitari e hanno quindi beneficiato delle critiche avute in quelle sedi. Ringrazio tutti coloro che, a vario titolo, come colleghi e come studenti, mi sono stati ad ascoltare in quelle occasioni e hanno condiviso le riflessioni raccolte nel volume.

Alcuni amici mi hanno regalato il loro tempo e la loro pazienza per leggere le bozze, dandomi consigli preziosi. Desidero ringraziare Enrico Bizzarri, Vanni Codeluppi, Giovanni Curtis, Lorenza Di Francesco, Giorgio Grignaffini, Ruggero Eugeni, Guglielmo Pescatore.

Per le ricerche e le discussioni condivise ringrazio Juan Alonso Aldama, Federico Montanari, Paolo Peverini, Isabella Pezzini, Maria Pia Pozzato, Lucio Spaziante. Un grazie in particolare a Paolo Fabbri e a Gianfranco Marrone, senza i quali questo volume non esisterebbe.

NOTA AI TESTI

PER L'INTRODUZIONE E IL CAPITOLO 9

N. Dusi, "Cinema e semiotica oggi: lo stato dell'arte. Multimedia, corpo, sensorialità", *Segnocinema*, 156, 2009, pp. 26-30; N. Dusi, "Datemi, dunque, un corpo. La semiotica contemporanea verso una teoria *embodied* della visione", *Segnocinema*, 165, 2010, pp. 10-12.

PER I CAPITOLI 1-3

N. Dusi, "Cinema portatile. Azioni e passioni", in G. Marrone, *C'era una volta il telefonino. Un'indagine socio-semiotica*, Roma, Meltemi, 1999, pp. 41-57; N. Dusi, G. Marrone, F. Montanari, "Micro-rites, paraboles et récits de l'univers portable", *Protée*, 2001, vol. 29, 1; N. Dusi, F. Montanari, "Interfacce sociosemiotiche e pratiche inter-oggettuali. Qualche esempio dal mondo dei telefoni cellulari", *Versus*, 2002, 91/92, pp. 181-202.

N. Dusi, "Estasi e incanto nel cinema di fantascienza", in E. Grazioli, a cura di, *Incanto. Lo sguardo sul mondo/Enchantement. A gaze at the world. Fotografia Europea/European Photography*, Mondadori Electa, Milano, 2010, pp.162-176.

N. Dusi, "Toxic cinema, toxic dream", in G. Marrone, a cura di, *Sensi alterati. Droghe, musiche, immagini*, Meltemi, Roma, 2005, pp. 85-112.

PER I CAPITOLI 4-5

N. Dusi, "Le forme del trailer come manipolazione intrasemiotica", in I. Pezzini, a cura di, *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002; N. Dusi,

"Les logiques du trailer", *Bulletin de l'Association Française de Sémiotique*, Université de Limoges, 2003, 3, pp. 33-38; N. Dusi, "Le goût du trailer", in A. Auteliano, V. Re, a cura di, *Il racconto del film. La novellizzazione: dal catalogo al trailer/Narrating the film. Novelization: From the Catalogue to the Trailer*, Forum, Udine, 2006, pp. 429-438.

N. Dusi, "Cinema bricolage, cinema remix", *Alfabeta2*, 16, III, febbraio 2012, pp. 26-27 (trad. sp., "Cine bricolaje, cine *remix*", *Revista de Occidente*, 2012, 370, pp. 12-18); N. Dusi, "Remixing Movies and Trailers Before and After the Digital Age", in E. Navas, O. Gallagher, C. Burrough, eds., *The Routledge Companion to Remix Studies*, Routledge Companions, New York, 2014.

PER I CAPITOLI 6-8

N. Dusi, "Dr. House: l'ambizione di capire", in M.P. Pozzato, G. Grignaffini, a cura di, *Mondi seriali. Semiotica e Fiction,* Link Ed., 2008, pp. 25-48; N. Dusi, "La visione potenziata. Vedere dentro, sapere tutto, nella nuova serialità televisiva americana, *Segnocinema*, 2008, 150, pp. 8-10.

N. Dusi, "Lo spettatore incompetente e la flagranza della performance: *Cremaster 3* di Matthew Barney, tra cinema e videoarte", *E/C* (www.ec-aiss.it), 2008; N. Dusi, "Squarci di cinema nella videoarte : *Cremaster 3* di Matthew Barney", in L. De Giusti, a cura di, *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008, pp. 146-161.

N. Dusi, "Datemi, dunque, un corpo. La semiotica contemporanea verso una teoria *embodied* della visione", *Segnocinema*, 165, 2010, pp. 10-12; N. Dusi, "La risonanza contagiosa", in G. Manetti, L. Barcellona, C. Rampoldi, a cura di, *Il contagio e i suoi simboli. Saggi semiotici*, ETS, Pisa, 2003, pp. 153-166; N. Dusi, "Passioni sensibili e regimi di senso tra film, romanzi, nuovi media", in A.C. De Oliveira, a cura di, *As interações sensíveis. Ensaios de Sociossemiótica a partir das obras de Eric Landowski*, Editora Estação das Letras e Cores , São Paulo, 2013.

INTRODUZIONE

Cinema, testualità e semiotica tra logiche del senso e logiche del sensibile

Mentre avanza il paradigma delle neuroscienze, gli studiosi di cinema si interrogano sulle derive delle teorie e gli studiosi di semiotica tornano a lavorare sul cinema, con una estetica che diventa estesia e si declina in sociosemiotica, semiotica dell'esperienza, semiotica del sensibile.

La semiotica attuale si propone come metodologia di analisi dei nuovi materiali mediali, mentre si interessa al corpo e alla sensorialità, o meglio a come il cinema e i media costruiscano territori di traduzione e interazione col sentire dei fruitori, interrogandosi al contempo sulle loro interpretazioni e sulla circolazione di saperi, affetti e passioni.

1. *Parole chiave e paradossi del contemporaneo*

La semiotica del cinema in voga fino agli anni Ottanta, una disciplina nata vent'anni prima in Francia dagli studi di Christian Metz e, in Italia, da quelli di Gianfranco Bettetini, si è radicalmente trasformata proprio *mentre* chi scrive la studiava all'università. Se durante gli anni Ottanta era attuale portare all'esame di Filmologia i 'dispositivi narrativi' e quelli dello 'sguardo' cinematografico – o in termini tecnici le 'modalità enunciative ed enunciazionali', le prime legate ai modi del racconto, le seconde alla relazione tra enunciatore ed enunciatario, cioè alle relazioni con lo spettatore modello –, già nei primi anni Novanta il dibattito sembra voltare pagina, anzi per dir meglio sembra *chiudersi*, e questo si deve, in parte, alla sintesi dello stesso Metz riguardo ai problemi di enunciazione e di riflessività al cinema.[1]

1 C. Metz, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Ed. Scientifiche Italiane, Napoli 1991. Non ci occuperemo qui della discussione delle teorie dell'enunciazione applicate al cinema nell'ultimo libro di Metz, ma consigliamo la lettura di A. Sainati, "Cinema e enunciazione nell'analisi di Christian Metz", in G. Manetti, P. Bertetti (a cura di), *Semiotica: testi esemplari*.

Si chiude, apparentemente, un percorso iniziato con la prima semiologia degli anni Sessanta, diventata una autorevole semiotica del cinema, che si era lasciata alle spalle la confutazione della nozione di 'segno' per arrivare allo studio del 'linguaggio' cinematografico, passando per un tentativo di classificazione dei 'codici' del cinema e il loro repentino abbandono verso una più ampia e dinamica nozione di 'testo' filmico. Un percorso che, mentre formalizzava una metodologia di analisi del film, si confrontava con i problemi del racconto e del punto di vista cinematografico ma, soprattutto, si scontrava con le diverse definizioni di enunciazione e di testo, in prevalenza orientate pragmaticamente alla relazione tra film e spettatore. Ricordiamo solo che Metz propone di ripensare all'enunciazione filmica in un versante pienamente testuale, a livello delle configurazioni del film, ma come una sorta di ripiegamento del film su se stesso, con una natura metadiscorsiva, più che deittica e "antropoide" (Metz 1991). Le posizioni di Metz, secondo alcuni, anticipano un ripensamento di fondo della semiotica del cinema di taglio pragmatico: seguendo Bettetini (1996: 158-159)[2] essa si riposizionerà infatti come "scienza locale delle condizioni di esperienza del testo", collocate storicamente e culturalmente.

Detto a grandi linee, a partire dagli anni Novanta la direzione dominante in Italia e in Francia sembra diventare l'analisi storiografica, in gran parte legata alle ricerche sul cinema delle origini, affiancata da un resistente filone di indagini estetiche e narratologiche sul cinema.[3] E mentre la semiotica pragmatica allarga il campo di lavoro, oscillando tra televisione e nuovi media, mentre privilegia l'analisi dei contesti di ricezione, indagando i saperi e la memoria degli spettatori, gli aspetti storici e sociologici della visione e della fruizione, la

Storia, teoria, pratica, proposte, Testo e Immagine, Torino 2003.

2 G. Bettetini, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano 1996.

3 Per le indagini estetiche e narratologiche in Francia pensiamo, tra gli altri, ai lavori seminali di Jost 1987, e di Gaudreault 1988, con il primo che lavorerà poi soprattutto sulla televisione (Jost 1992), e il secondo che si dedicherà al cinema delle origini (Gaudreault 2004); ma anche alle indagini su cinema e letteratura di Vanoye 1989; 1991; o alle raffinate analisi su cinema e pittura di Aumont 1989, il quale si soffermerà spesso a riflettere sul suo metodo di lavoro, come in Aumont 1996. Si veda anche Leutrat (a cura di), 1994. In Italia citiamo, tra i molti esempi di quegli anni, le ricerche di Bernardi 1994; 2002; Costa 1994; Cuccu, Sainati (a cura di), 1987; De Vincenti 1993; Termine 2002; Termine, Simonigh 2003; Tinazzi 1983.

semiotica post-strutturale (anche etichettata come "post-semiotica"[4]) diventa studio delle passioni iscritte e veicolate dai testi, e si trasforma in una sociosemiotica dei media.

Riassumere lo svoltare del secolo in poche righe rischia di sembrare caricaturale, perché si tratta di paradigmi in trasformazione e di ricerche in divenire, come la dilagante prospettiva cognitivista e culturalista, di cui non ci occuperemo qui. Abbiamo usato, come premessa, una retorica della reticenza, con più "sembra" ripetuti: è il caso allora di mettere in chiaro alcuni fraintendimenti e alcune mancanze. Lo faremo ripartendo da alcune parole chiave, nel tentativo di mostrare come la ricerca nel campo della semiotica del cinema e dei media non sia affatto estinta e la nozione di *testo filmico* non sia (ancora) da buttare, ma anche come il paradigma teorico sia nel frattempo cambiato, mettendo al centro della scena il problema dell'*interpretazione* e quello degli *effetti di senso* del film in quanto materiale mediale tra gli altri, in una semiotica attenta ai *sensi* del film e dello spettatore.

Per non rischiare una apologia della semiotica contemporanea, e non perdersi nei suoi filoni volta per volta 'sociosemiotici', 'visuali', 'tensivi', 'discorsivi' o 'interpretativi', tutti con un recente occhio di riguardo per il cinema, ci limiteremo in questa introduzione a pochi cenni, lasciando perlopiù in nota autori e scuole. Proviamo a riassumere dicendo che, innanzitutto, lo sguardo teorico passa dalle indagini sul testo filmico, e le sue strategie di enunciazione, alle ridefinizioni della testualità a seconda del "prodotto culturale"(cinema, Tv, nuovi media) e si estende ai discorsi e alle pratiche,[5] il cinema torna ad essere interessante in quanto *impuro* (come diceva Bazin), cioè come medium che vive e promuove traduzioni intersemiotiche (o trasposizioni), reinterpretazioni e rimediazioni,[6] ci si confronta inevita-

4 F. Casetti, *Teorie del cinema, 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993.

5 F. Colombo, R. Eugeni (a cura di), *Il prodotto culturale*, Carocci, Roma 2001. Sulla nuova serialità televisiva si veda V. Innocenti, G. Pescatore (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipo, Bologna 2008; M.P. Pozzato, G. Grignaffini (a cura di), *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Link, Milano 2008; L. Barra, M. Scaglione (a cura di), *Tutta un'altra fiction*, Carocci, Roma 2014.

6 J. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) 1999. Si veda anche A. Costa, *Il cinema e le arti visive,* Einaudi, Torino 2002; N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006; I. Pezzini e R. Rutelli (a cura di), *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, ETS, Pisa 2005; L. De Giusti (a cura di), *Immagini*

bilmente con i media digitali e le nuove piattaforme interattive, che rilanciano il cinema (o la sua memoria) come materiale per nuove arti performative. Si tratta, potremmo dire, di un *neo-rinascimento*, più che di un post-(post)-moderno, che porta ad interrogarsi sui nuovi meccanismi di incontro, scontro e relazione tra soggetti e testualità, riprendendo a studiare il film come oggetto 'sincretico' portatore di saperi e di esperienze, prodotto cioè non solo di forme del contenuto (racconti e punti di vista) ma anche di forme e sostanze dell'espressione (come il ritmo e il montaggio), rivalutati però nella loro primigenia *materialità*. Lo sguardo si sposta infatti sulla serie di forze in gioco, e sui campi di tensioni, da rimodulare e organizzare nel *corpo a corpo tra film e spettatore*. Mossi anche dal confronto con le ricerche delle neuroscienze, ad esempio riguardo alla scoperta dei neuroni-specchio e ad alcune ipotesi sui meccanismi dell'empatia, le parole d'ordine diventano allora, per gli studiosi di semiotica attenti al cinema, quelle legate a corporeità, sensorialità e tensione, in una apertura alle logiche del sensibile e dell'estesia; mentre gli studiosi di cinema ragionano sull'empatia e l'esperienza all'interno di un discorso sui meccanismi di 'negoziazione' tra il film, inteso come 'materiale mediale', e lo spettatore.[7]

Tornano in gioco i confronti sulle diverse metodologie di analisi.[8] Negli studi di cinema si va dalla (mai scomparsa) analisi del testo filmico, aperta però al confronto comparativo tra punti di vista critici, all'analisi del film come meccanismo pragmatico della comunicazione da reinserire nella rete di senso tra spettatori (pubblico) e produzione; dall'attenzione ai contesti e saperi socioculturali legati alla scrittura

---

migranti. *Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia 2008; Guagnelin, Re, *Visioni di altre visioni*. *Cinema e intertestualità*, Archetipo, Bologna 2007.

7 Rinviamo al capitolo finale di questo volume sulle forme 'incarnate' della visione. Si veda F. Casetti, *L'occhio del Novecento*. *Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005; R. Eugeni, *Semiotica dei media*. *Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010; G. De Vincenti, E. Carocci (a cura di), *Il cinema e le emozioni: estetica, espressione, esperienza*, Fondazione Ente dello spettacolo, Roma 2012.

8 P. Bertetto (a cura di), *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Roma 2006. Si veda, anche, P. Bertetto (a cura di), *L'interpretazione dei film*. *Dieci capolavori della storia del cinema,* Marsilio, Venezia 2003, dove si passa dalla semiotica all'ermeneutica e alla narratologia, dall'attenzione al lavoro tecnico della messa in scena agli aspetti tematici e stilistici, dalla filologia alla psicoanalisi e alla Feminist Film Theory.

del film (sceneggiatura e soggetti), all'ermeneutica del testo che indaga i meccanismi "figurali", e che rilancia gli strumenti psicoanalitici,[9] con una rinnovata attenzione per la filosofia del cinema.[10]

Paradossalmente, mentre – almeno in Italia – nei convegni degli studiosi di cinema ci si pone volentieri nell'ottica di una post-teoria[11] (oltre la semiotica del cinema metziana), nei convegni degli studiosi di semiotica il cinema torna invece negli ultimi anni ad essere oggetto di indagine approfondita per parlare dell'estetica contemporanea, e diventa fertile campo di prova delle teorie più recenti.[12] In alcuni lavori collettivi di semiotica si mettono infatti a confronto metodi diversi per l'analisi di un film, mostrando come epistemologie distanti tra loro possano convergere o perlomeno tradursi a vicenda: diventano così comparabili le proposte delle teorie interpretative (che ripartono da Peirce, Jakobson e Eco), e quelle post-strutturali e sociosemiotiche (che riprendono da Hjelmslev e Greimas),[13] o si confrontano diverse interpretazioni dello stesso film.

---

9 Rinviamo a R. Eugeni, *La relazione di incanto*, Vita e Pensiero, Milano 2003; G. Pescatore, *Il narrativo e il sensibile. Semiotica e teoria del cinema*, Hybris, Bologna 2001; A. Sainati, M. Gaudiosi, *Analizzare i film*, Marsilio, Venezia 2007; P. Bertetto, *Lo specchio e il simulacro*, Bompiani, Milano 2007; R. Bellour, *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*, POL, Traffic, Paris 2009.

10 Sulla filosofia del cinema, a partire da Deleuze (1983; 1985); rinviamo all'utile rassegna di Wartenberg, Curran 2005; e, per approfondimenti, a Cavell 1979; Carroll 1996; 2003; Rancière 2001; Badiou 2009; Bertetto 2007; 2014; De Gaetano 1996; 2012. Appare indicativa la nascita, nel 2006, della rivista accademica *Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni*, che si occupa prevalentemente di filosofia e estetica del cinema.

11 Oltre all'onnivoro volume di D. Bordwell, N. Carroll, *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996, segnaliamo per l'Italia i lavori raccolti in G. Carluccio, F. Villa (a cura di), *Dentro l'analisi: soggetto, senso, emozioni*, Kaplan, Torino 2008; e, delle stesse curatrici, anche i precedenti *La post-analisi*, Kaplan, Torino 2005; e *Il corpo del film*, Carocci, Roma 2006.

12 Pensiamo ai lavori di G. Marrone, *La cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Einaudi, Torino 2005; R. Rutelli, *Dalla quotidianità allo schermo e ritorno*, ETS, Pisa 2007. Ma si veda anche un numero della rivista on-line *Ocula*, n. 9, monografico su *Tensioni nel cinema*, reperibile su www.ocula.it.

13 G.P. Caprettini, A. Valle (a cura di), *Semiotiche al cinema*, Mondadori, Milano 2006; e M.P. Pozzato (a cura di), *Variazioni semiotiche. Analisi interpretazioni metodi a confronto*, Carocci, Roma 2007. Si veda anche G.P.

L'apertura dei semiotici italiani all'analisi cinematografica, da intendersi come un movimento esteso e però estemporaneo, rientra probabilmente in una comune presa di consapevolezza, nel settore degli studi umanistici, sulla utilità delle narrazioni cinematografiche per rinnovare i propri esempi teorici e per divulgare le proprie ricerche. Mai come in questi ultimi anni il cinema è stato infatti oggetto di studi e riflessioni non solo di taglio filosofico, ma di psicologia e psicanalisi, di sociologia dei media e antropologia visuale. Per arrivare fino ai corsi di specializzazione nei più diversi ambiti, come ad esempio quelli per manager della 'creatività di impresa'. Molto dipende dalla cosiddetta rivoluzione digitale, o meglio dalla convergenza mediale,[14] e dalla facilità con cui è oggi possibile procurarsi esempi tratti da film e audiovisivi grazie alla capillare diffusione della rete, alla velocità della connessione a banda larga e allo *streaming video*, ai programmi *open source* o alle possibilità di *video sharing* dei *social network*.[15]

2.1. *Testualità e design narrativo*

Il cinema rimane, anche in questo secondo decennio del Duemila, una grande officina di racconti e di forme testuali prevalentemente tradizionali, ossia con una soglia esplicita di entrata e uscita, una sequenzialità nello sviluppo narrativo, e una relazione – sbilanciata dalla parte del produttore – di comunicazione retta da un progetto di comunicazione forte, che prefigura una "cooperazione interpretativa" con lo spettatore implicito, o spettatore "modello" (Eco 1979). Un film, che sia di finzione o documentario, insomma, rimane nella maggior parte dei casi un prodotto con una precisa strategia testuale, che prevede pragmaticamente le reazioni cognitive e affettive del suo destinatario. Nel panorama attuale, tuttavia, non si può prescindere

Caprettini, *Colpi di testo*, ETS, Pisa 2005. G. Ferraro, A. Santangelo (a cura di), *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*, Aracne, Roma 2013.

14 Rinviamo alla bibliografia finale del volume per i riferimenti a Negroponte 1995; Manovich 2001; Jenkins 2006a.

15 Anche se con le recenti possibilità di *streaming video* la tendenza si è affievolita, è la norma per molti utenti del web "scaricare" film e sequenze gratuitamente. Molti li consumano e gli archiviano, diventando fornitori a loro volta nella logica *peer-to-peer*, ed accedono quindi ad archivi digitali sempre più vasti di cinema e di video.

dall'inserire il cinema nel più ampio ventaglio delle nuove testualità e forme mediali, in cui le strategie di cooperazione con lo spettatore tendono invece a divenire sempre più aperte e casuali, rilanciando così il senso del racconto (o dei racconti) con una incessante scommessa interpretativa. Il cinema contemporaneo diventa un cinema "espanso" e "aperto",[16] che convive ormai massicciamente con le molte piattaforme digitali, attraverso le quali riapre, dilata o complica i suoi racconti: a partire dalle piattaforme ipertestuali come i DVD, e ai siti Web del film, per arrivare alle fruizioni multimediali personalizzate dell'ultimo *smartphone*, un film può permettersi di raccontare nuovi finali o di riaprire i destini dei singoli personaggi, di far ripercorrere con un videogioco le sue parti salienti, fino a dare carta bianca agli appassionati fruitori per trasformarne le direzioni del racconto, proporre scenari e incontri, come avviene in rete per le comunità fandom delle serie Tv.

Inevitabilmente, il proliferare di nuove forme ibride, intertestuali e transmediali diventa una sfida per la teoria: come risponde la semiotica contemporanea? Innanzitutto diventando una 'semiotica dei media', non più solo 'del cinema' ma della semiosfera mediale,[17] e proponendo nuovi modelli e nuovi sguardi, ad esempio quello di una sociosemiotica delle *procedure di senso* e dei *regimi testuali* e *discorsivi* tutta in divenire, a cui accenneremo in queste pagine.

Una proposta di Eugeni e Bellavita,[18] ad esempio, promuove la nozione di *design narrativo*, per definire alcuni grandi modi della progettazione testuale, in vista dell'incontro con lo spettatore-fruitore. Rispetto al un modello tradizionale di testo che abbiamo definito più sopra, a *design stabile,* i media contemporanei propongono nuovi modelli, che possono contribuire a comprendere anche un certo cinema attuale, ad esempio film come *Magnolia* (di Anderson, 1999) o *Babel* (di Iñárritu, 2006): sono film a racconti multipli, concatenati, pensati come simultanei (nel tempo della storia), che si basano su un modello derivante dall'ipertesto, con un *design variabile*. Si tratta di

16 Si veda Youngblood 1970; Saba, Poian (a cura di), 2006; Peverini, De Blasio (a cura di), 2010.

17 Sulla semiosfera e i media rinviamo a Lotman, Tsivian 1994; Torop, Saldre 2012; sulla "mediasfera" si veda Appadurai 1996; Debray 1994.

18 R. Eugeni e A. Bellavita, "Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in Dusi, Spaziante, 2006, cit.. Nello stesso volume analizzavamo *Lola corre* in confronto a *Le cinque variazioni* di L. Von Trier (2003) (si veda Dusi 2006).

un reticolo di narrazioni che lo spettatore si trova a percorrere seguendo una logica eterodiretta (cioè una strategia a monte), per giungere al dipanare il senso dell'intreccio delle vite raccontate in parallelo: la narrazione viene costruita come un 'reticolo di possibilità', ma queste sono comunque limitate e predefinite[19]. Lo stesso si può dire per film che teorizzano la potenzialità di riaprire il racconto dall'interno, ma poi accettano l'imperativo testuale della coerenza narrativa: come in *Smoking-No Smoking* di Resnais (1993), o in *Lola corre* (di Tom Tykwer, 1998), dove le varianti multiple trasformano i destini dei personaggi e tuttavia li racchiudono dentro un prologo unico e dei finali espliciti. C'è però anche un *design dinamico*, in cui la narrazione non è altro che una *matrice* di possibilità di gioco, inizialmente date, che si implementa degli sviluppi legati alle scelte dei giocatori, dei fruitori o degli spettatori. Il modello *dinamico* sposta dalla parte dell'enunciatario-destinatario la responsabilità del racconto, che decide volta per volta come far sviluppare il corso degli eventi. Sono forme testuali interattive apparse con la rete, e con i videogiochi di seconda generazione,[20] se pensiamo ai mondi virtuali immersivi di *The Sims* e più recentemente a *Second Life*, la cui logica contamina anche i media tradizionali come la Tv, basti pensare a format come *Grande Fratello* o *L'isola dei famosi*. Al cinema, l'idea di matrice dilaga soprattutto nel territorio paratestuale 'tutto attorno al film' di alcuni *cult*: un caso esemplare resta la saga di *The Matrix*, accompagnata da videogiochi con percorsi di approfondimento o alternativi, riaperta dai contenuti speciali dei DVD e dei siti dedicati in cui si promuovono ulteriori narrazioni, precedenti o parallele, che sviluppano dimensioni latenti del racconto principale, o con fumetti a più mani come *Animatrix*, le cui storie si propongono come prequel dei film.[21] Altre volte assistiamo a film che si promuovono come seriali e multipli, si infarciscono di riferimenti intermediali e intertestuali, ma per continuare a mantenere il racconto comprensibile e 'accettabile' dallo spettatore medio riconducono tutto nei binari di una strategia di

19 Sulle nuove narrazioni hollywoodiane si veda Bordwell 2006.

20 Come i *god games* di cui parla Meneghelli 2007; si veda anche l'analisi di *Myst* in R. Eugeni, *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*, Vita e Pensiero, Milano 1999.

21 È ormai un classico l'analisi di Jenkins intitolata "Inseguendo l'unicorno origami. *Matrix* e la narrazione transmediale" (uno dei capitoli di Jenkins 2006a). Si veda anche G. Pescatore (a cura di), *Matrix. Uno studio di caso*, Perdisa, Bologna 2006.

senso *stabile*, come accade in *Kill Bill 1* e *Kill Bill 2* di Tarantino.[22] Più interessanti, forse, restano quei racconti che, nell'apparente e rassicurante forma narrativa di finzione a design testuale tradizionale, *non* permettono allo spettatore di comprendere a fondo la narrazione, lavorando invece sul piacere della indecidibilità e sull'apertura del senso, date per ambiguità (o meglio polisemia) intrinseca, strutturale, come avviene – per fare solo un esempio – in alcuni film di David Lynch come *Mulhollad Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006).[23]

2.2. *Pratiche ricreative intermediali e transmediali*

Pervasive, nell'estetica dei nuovi media, sono le condizioni di simultaneità e istantaneità della comunicazione, date dalla velocità dell'attraversamento dello spazio e dall'immediatezza temporale che pone tutto al presente (Manovich 2001). Come accade nel Web, lo spazio diventa globale, tutto è interconnesso e avviene in compresenza, in un sistema di media in cui la singola differenza tende a scomparire a favore della coesistenza tra le diverse forme testuali, discorsive e narrative, che siano "stabili", "variabili" o "dinamiche"; singole, reticolari o seriali; più o meno multimediali e interattive.

Fin dagli anni Novanta, al pari delle altre discipline come la sociologia dei media e l'estetica, la semiotica si è confrontata con i nuovi media, nella loro relazione con il cinema.[24] E recentemente studia i fenomeni di trasposizione, reinterpretazione e *remaking*, intermedialità e rimediazione,[25] riflettendo anche sulle pratiche di consumo e di riappropriazione 'dal basso' dei film e del loro immaginario.[26] Perché

22 Si veda l'analisi di Demaria, Mascio 2006.

23 Per l'analisi di Lynch dal punto di vista semiotico e da quello filosofico rinviamo a P. Basso Fossali, *Interpretazione tra mondi*, ETS, Pisa 2006; e al già citato Bertetto 2007. Si veda anche Curtis 2007.

24 Si veda il seminale G. Bettetini, F. Colombo, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano 1998; Manovich 2001; e il più recente G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2004 (nuova ed. 2010).

25 Ad esempio, il libro a cura di De Giusti (2008, cit.) raccoglie analisi e riflessioni di taglio storico-sociologico, estetico e semiotico sulle forme intermediali tra cinema e videoclip, videogiochi, videoarte.

26 Si veda F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano 2012; importante anche l'approccio interdisciplinare di H. Jenkins, S. Ford, J. Green, *Spreadable media. I*

anche un testo filmico rientra nella brillante definizione barthesiana per cui ogni 'testo' non è che un "intertesto" (Barthes 1974), una forma di 'tessitura' che si può sempre riaprire, scomporre e rigiocare: una sorta di fisarmonica che si apre e dilata, o al contrario si condensa, a seconda delle esigenze del fruitore e del contesto di ricezione, che pesca nella vasta enciclopedia del materiale visuale collettivo. Come sappiamo, il Web non è altro che l'incarnazione contemporanea di quel mitico 'archivio degli archivi' (libreria delle librerie e videoteca delle videoteche) che Eco (1984) teorizzava a partire dal racconto *La biblioteca di Babele* di Borges: quell'insieme dei testi, delle immagini e dei suoni, e di tutte le loro interpretazioni, che circolano in una cultura (o meglio, nelle diverse culture). Presi in queste semiosfere, i film si possono ripensare non come strutture rigide e predefinite, bensì come 'processi' ripercorribili, che diventano a loro volta agenti *attivi* di concatenazione e di riformulazione, e permettono di creare nuovi testi o configurazioni, oppure semplici flussi di concatenazioni tematiche o figurative (come d'altronde ha intuito da anni un programma come *Blob* di RAI 3). Nelle pratiche destrutturanti dei Vj (*visual dj*), ad esempio, l'immaginario cinematografico diventa parte di un archivio di immagini potenzialmente riattivabili, da concatenare con ritmi e performance musicali e teatrali; oppure pensiamo ad oggetti di studio marginali della storia del cinema, come i *trailer* cinematografici di cui ci occupiamo in questo volume. I trailer diventano oggi oggetti di culto e di manipolazione transmediale nel Web partecipativo, mentre passano senza problemi dagli schermi delle sale e della Tv agli schermi urbani e a quelli portatili.[27] I film diventano in tal modo parte della rete di immagini più o meno note e riconoscibili, in una estetica del frammento (Calabrese 1987) e della ricombinazione (Bourriaud 2002) che ne trasforma inevitabilmente il progetto di senso originale, mentre apre a nuovi usi e, forse, diversi destini. Chi non ha riconosciuto con un brivido, dietro alle immagini di una provocante bionda in un recente spot di Chanel per un rossetto, l'incipit saturato di luce rossa e blu di *Le Mépris* (*Il disprezzo*) di Godard (1963)?

---

media tra condivisione, circolazione, partecipazione, Apogeo-Maggioli, Rimini 2013.

27 Si veda Arcagni 2010; De Rosa 2013. Vedi anche V. Codeluppi, *L'era dello schermo. Convivere con l'invadenza mediatica*, Franco Angeli, Milano 2013.

3.1. *Semiopragmatica del cinema e del film*

Alla fine degli anni Novanta, l'analisi semiotica *pragmatica* applicata agli studi cinematografici, in particolare nei lavori di Casetti (1999) e di Eugeni (1999)[28] ripensa il film come un testo che opera attivando e selezionando una rete di saperi sociali, dalla dimensione storica a quella privata e quotidiana, passando per le competenze intertestuali e metatestuali di ogni spettatore.

L'ipotesi si avvicina, in parte, alla ricerca "semiopragmatica" di Roger Odin (1983; 2000), per il quale un'istituzione dominante come ad esempio quella del "cinema di finzione" vincola la produzione del senso di un film come testo narrativo e orientato ad uno spettatore con una competenza finzionale di base, diversa da quella del "cinema sperimentale" o dell'*home movie*.[29]

Eugeni (1999) ricorda che la "rete di saperi sociali" su cui poggia un film *non è un sistema coerente*, bensì un insieme complesso di *risorse* dal quale il testo viene definito. Partendo da un confronto critico con le proposte della sociologia della cultura, Eugeni intende passare da una *semiopragmatica del cinema* (come quella proposta da Odin) ad una *semiopragmatica del film*. La tesi di fondo è infatti che se i "saperi sociali innervano tutto il testo" diventa importante pensarli come "multimediali": per questo è necessario "conservare una specifica attenzione teorica e analitica al testo, all'interno di una rinnovata attenzione alle complesse e plurime relazioni tra il testo e il suo contesto socioculturale" (Eugeni 1999: 4).

3.2. *La sociosemiotica dell'École de Paris*

Negli stessi anni, e poi nei primi anni Duemila, la semiotica attenta alle relazioni tra costrutti testuali e saperi sociali nei media si sviluppa

28 F. Casetti, "Film Genres, Negotiation Processes and Communicative Pact", in L. Quaresima, A. Raengo, L. Vichi, a cura di, *La nascita dei generi cinematografici*, Forum, Udine 1999; Eugeni 1999, cit.

29 R. Odin, "Pour une sémio-pragmatique du cinéma", *Iris*, I, 1, 1983, pp. 67-82; ma anche il più recente *Della Finzione*, Vita e Pensiero, Milano 2000, con una lunga introduzione di F. Casetti e R. Eugeni. Si veda anche R. Odin, "Dinamiche di lettura", in *Segnocinema*, 95, 1999. Un'avvincente rilettura delle proprie posizioni teoriche si trova in R. Odin, *Gli spazi di comunicazione. Introduzione alla semio-pragmatica*, La scuola, Milano 2013.

a partire dalla sociosemiotica francese di Eric Landowski,[30] per il quale "comprendere non è scoprire un senso già dato, è al contrario costituirlo a partire dal dato manifesto (di ordine testuale o altro), spesso negoziarlo, sempre costruirlo" (2004: 16). Potremmo dire ad esempio che il fatto che i film rientrino in un patrimonio collettivo, disponibile negli archivi digitali, permette anche a testi apparentemente chiusi di essere continuamente riapribili e riconfigurabili, e che la distinzione tra un *testo* e una *pratica* risulta, a volte, prettamente convenzionale, del tutto operativa: si tratta di decidere quale punto di vista adottare nell'analisi. Marrone (2001), nel suo libro *Corpi sociali*, riepiloga i percorsi della sociosemiotica strutturale soffermandosi proprio su tre concetti: *testo, discorso, corpo*. Per Marrone il "testo" non è l'oggetto della semiotica, ma solo un potente "modello" di analisi: può essere infatti inteso come testo "qualsiasi costrutto culturale articolabile in [almeno] un piano dell'espressione e un piano del contenuto [dato che] produce una forma di significazione, di senso sociale".[31] Una definizione operativa e molto generale, che pensa al *testo* come un prodotto culturale, mentre lo differenzia dal *discorso*: in quest'ultimo, il piano dell'espressione diventa relativamente indifferente. Si parla infatti di "genere discorsivo", come nel discorso della moda, della pubblicità, del cinema, e di "produzione discorsiva", che si lega alla prassi dell'enunciazione. Il *trailer* di un film, per esempio, non offre solo dei contenuti, più o meno nascosti, di tipo persuasivo, ma si inserisce in un tipo specifico di discorso: quello promozionale che accompagna l'uscita di un film o quello pubblicitario. Senza questo *frame* comunicativo, che esso porta al suo interno, non sarebbe possibile intenderne a fondo il senso.[32]

4.1. *Corpo, sensorialità e tensione: l'estetica del sensibile ovvero il ritorno dell'estesia*

Negli anni Duemila, la *semiotica* testuale riprende la fenomenologia di Merleau-Ponty nell'indagine delle "figure semiotiche del

30 E. Landowski, *La società riflessa*, Meltemi, Roma, 1999 (ed. or. 1989); ma anche *Passions sans nom*, PUF, Paris 2004. Si veda anche P. Fabbri, *La svolta semiotica,* Laterza, Roma-Bari 1998, incentrato sulla "semiotica delle passioni".

31 G. Marrone, *Corpi sociali*, *Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino 2001, p. XX.

32 Rinviamo ai capitoli sui trailer 'tradizionali' e su quelli 'postmediali' in questo volume.

corpo", e propone una *semiotica del corpo* e della *sinestesia*. Già l'ultimo libro di Greimas, *Dell'imperfezione* (1987), aveva iniziato l'indagine della dimensione figurale del discorso estetico nei termini di una "estesia" cercando di riannodare il patto tra sensibile e senziente, tra affettività e percezione. Parlare di *estesia* significava tornare alla componente affettiva e sensibile dell'esperienza estetica, che si presenta come una momentanea fusione (o 'presa')[33] tra soggetto ed oggetto, un'esperienza di pienezza e euforia nel 'patire insieme', ad esempio tra spettatore e film, grazie all'emergenza di una o più percezioni sensoriali che si intrecciano e traducono tra loro. Da qui all'analisi delle diverse sintassi del sensibile all'opera in un film, il passo è breve.

Si deve però al lavoro di Jacques Fontanille (2004), e alla sua proposta di una semiotica del corpo in tensione tra involucro sensibile e corpo interno ("carne del mondo"), il merito di un decisivo ritorno dei film tra gli oggetti di studio della semiotica testuale e discorsiva.[34] Come vedremo in questo volume, in particolare negli ultimi capitoli, se la sociosemotica di Landowski lavora sul contagio e sul regime di "aggiustamento all'altro", le analisi puntuali di film di Godard (*Passion*, 1982) o di Von Trier (*L'elemento del crimine*, 1984) presentate da Fontanille ritrovano delle *sintassi* delle operazioni sensibili, e i loro effetti sul sentire dei soggetti, nei termini di tracce e impronte iscritte nei testi.[35] Fontanille si interroga anche sulla relazione della semiotica con la psicologia della percezione e con la psicanalisi, cercando una sutura tra *logiche del senso* (narrative e figurative), e *logiche del sensibile* (plastiche, tensive e figurali). Sulla stessa linea, lavorando su *Arancia Meccanica* e la relazione tra il libro di Burgess e il film di Kubrick, Marrone parla di corporeità per concentrarsi sui

33 A.J. Greimas, *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo 1988 (ed. or. 1987). Sull'estesia e sulla presa estetica si veda Fabbri 1998a; Geninasca 1997; Fabbri, Marrone (a cura di), 2001.

34 J. Fontanille, *Figure del corpo*, Meltemi, Roma 2004. Fontanille affina le analisi di Deleuze sulle "logiche del sensibile" nella pittura di Bacon, che dipingeva le "forze al lavoro sulla tela", per mostrare gli effetti sulle figure delle deformazioni e delle tensioni provocate da ritmi e forze in competizione tra loro.

35 Sugli intrecci tra sensorialità, figuralità e traduzione intersemiotica si incentrano alcune ricerche uscite nei prini anni Duemila: N. Dusi, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Utet Libreria, Torino 2003; P. Basso Fossali, *Confini di cinema*, Lindau, Torino 2003.

"processi percettivi esterni e interni che si innescano a livello figurativo facendo uso di espedienti retorici precisi, e che così facendo finiscono per influenzare anche il livello fondamentale del testo, la sua intelligibilità complessiva" (Marrone 2005: 132).[36]

4.2. *Il 'corpo del film': verso una semiotica dell'esperienza*

Il ritorno al 'corpo' dello spettatore e l'analisi di quello 'del film', inteso come testo sincretico che produce senso attraverso sintassi *sensibili*, interessa campi di ricerca molto diversi. Il corpo è in effetti un "grande trasformatore, traduttore, luogo delle trasposizioni, dei trasferimenti", una sorta di oggetto cerniera, "corpo-*relais* e convertitore",[37] e anche per questo può diventare punto di partenza per le indagini delle relazioni tra percezione, sensorialità e (inter)medialità nei processi comunicativi contemporanei.

Come accennavamo all'inizio di questa Introduzione, nel dibattito italiano più recente si assiste ad una svolta teorica che si confronta con le neuroscienze e la filosofia del linguaggio, con le teorie dell'*embodiement* e gli studi sulla coscienza, per porre l'*esperienza individuale* al centro di una ricerca sulla *messa in forma dell'esperienza*. Nello specifico, Casetti (2005)[38] studia la dinamica di *negoziazione* tra sensibile e sensato nel cinema classico e moderno, analizzando l'aspetto sensoriale della narrazione, che grazie al montaggio ricuce e orienta gli *shock* visivi cari ad una logica delle attrazioni. È una "tensione tra l'eccitazione e l'ordine", spiega Casetti (2005: 286), perché "seguire un film è mettere alla prova i nostri sensi", ma anche garantirsi un mondo reso intelligibile attraverso un racconto: lo spettatore è pur sempre immerso in una visione che sa di dominare, "al riparo da ogni rischio" (2005: 289). Eugeni, invece, si interroga

36 G. Marrone, *La Cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Einaudi, Torino 2005.

37 Come ricorda F. Marsciani, "Il corpo", in C. Demaria e S. Nergaard, *Studi culturali*, McGraw-Hill, Milano 2008; ma si veda anche il capitolo dedicato al corpo nel cinema moderno e contemporaneo in A. Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.

38 F. Casetti, *L'occhio del novecento*, cit., in cui si discutono anche le teorie sul pathos e il montaggio di Ejzenštejn; si veda anche F. Casetti, "Soggettività, senso, emozioni: alcune possibili chiavi di analisi", in Carluccio e Villa (a cura di), cit., 2008.

su come un film produce senso dal punto di vista dell'emozione nel suo farsi, che viene percepita e interpretata anche dall'analista stesso. Affronta così una soggettività costruita in modo differente da quella legata ai saperi sociali condivisi, più instabile e individuale, o meglio fenomenologica ed esistenziale, e propone di ripartire da zero: "non esiste un senso, ma differenti *reti di sensi* variamente collegate", cioè una *rete di sensi percettivi,* una *rete di sensi narrativi* e una *rete di sensi relazionali* (Eugeni 2008a: 14-15). Secondo Eugeni sono tutti "strati dell'esperienza" dello spettatore, che passa ininterrottamente tra i contrasti della percezione, le trasformazioni del racconto, e *l'empatia* (o l'intesa) con il vissuto e il corpo dell'attore-personaggio sullo schermo.

Questa proposte, che spostano l'attenzione dell'analista verso "l'esperienza viva, molecolare, contingente, che il film dispone, sollecita e guida per lo spettatore" (Eugeni 2008a: 11), provocano anche un notevole distacco dal modello del *testo filmico*, per giungere al suo abbandono in vista di un'analisi dei processi di senso e di sensibilità *nel loro accadere*. Vi sono tuttavia posizioni diverse e, gradualmente, più drastiche:[39] c'è chi, ed è l'ipotesi che guida questo nostro volume, ritiene che il nuovo lavoro sul sensibile-emozionale-esperienziale non faccia che ampliare le possibilità dell'analisi dei testi filmici e dei loro sistemi interni, intesi come 'sistemi singolari' ricostruiti a posteriori, e non serva buttare via strumenti ancora utili; chi invece sostiene che la testualità come è stata studiata fino a qui sia un limite per lo studio dell'esperienza filmica, e vada eliminata del tutto a favore di nuovi modelli teorici; e chi, tra i due estremi, cerca una soluzione in una testualità *debole* parlando dei film come 'oggetti concreti' che il ricercatore deve affrontare in quanto tessuto di elementi percettivi da indagare per frammenti e per profili (per modulazioni e andamenti) dell'esperienza. Eugeni (2008a) definisce la prima posizione un *neo-testualismo*, la seconda un *antitestualismo radicale*, la terza, a metà tra le due, un *antitestualismo moderato* (o "post-testualismo"):[40] Rinunciare al testo per analizzare l'esperienza filmica non significa infatti negare che questa sia, proprio dal film, organizzata, regolata, progettata. Certo il *lavoro sul film* rimane, anche in un'ottica radicale:

39 Rinviamo ai saggi di Bertetto 2008; Pescatore 2008; De Vincenti 2008, contenuti in Carluccio,Villa (a cura di), cit., 2008.

40 Per un confronto critico si veda anche Eco 1992; G. Marrone, *L'invenzione del testo*, Laterza, Roma-Bari 2010.

si tratta in fondo di riconoscere che, oltre ai tre tipi di *design narrativo* che abbiamo raccontato, siamo sempre – anche – di fronte a raffinate forme di *design dell'esperienza*.

5. *I percorsi di questo volume*

Per ragionare di corpi, oggetti e trasformazioni passionali e figurative nel cinema e nei media contemporanei, iniziamo, nel primo capitolo, da una ricerca sul ruolo del *telefono cellulare* nei primi film in cui appare e definisce le sue caratteristiche narrative e discorsive. Il telefonino è tra gli oggetti tecnologici che hanno maggiormente trasformato la nostra comunicazione e le nostre relazioni intersoggettive e 'interoggettive', e nel nostro capitolo esploriamo l'ipotesi di Latour (1999a) di considerare gli oggetti tecnologici alla stregua di "attori sociali". Il telefonino diventa non solo un attante narrativo alla pari, ma un vero *trasformatore narrativo* di spazi, tempi, corporeità e relazioni messe in scena dai soggetti. Il telefono cellulare entra cioè nelle azioni e nelle passioni degli eroi dei racconti, aiutandoli o opponendosi ai loro percorsi, mentre impone trasformazioni discorsive e nuove prassi.

Nel secondo capitolo, lo sguardo sugli oggetti tecnologici nei film si sposta sugli *oggetti impossibili*, o meglio al futuro, dei film di fantascienza, in particolare quelli tratti dai racconti di Philip K. Dick. Nel genere *science-fiction*, infatti, alcuni film riescono a costruire la propria credibilità all'interno del proprio peculiare mondo possibile grazie ad invenzioni figurative che sono, a volte, anticipatrici di tecnologie che verranno. O forse, più spesso, si tratta di mettere in scena i nostri desideri rispetto a innovative relazioni tra soggetti e oggetti.

Nel terzo capitolo, dedicato alle *passioni tossiche*, ci interessa invece indagare le figure dei corpi annichiliti, oppure esaltati e perfino visionari, che diventano al cinema il fulcro dei racconti di finzione dedicati al 'farsi' o all'uscita dalle droghe pesanti. Il corpo tossico si trasforma, per così dire, dall'interno, mentre a causa delle sostanze stupefacenti mutano, assieme ai regimi percettivi, le relazioni sociali tra i personaggi.

Come accennavamo, la parte centrale del volume è dedicata a ricerche sui *trailer cinematografici*, intesi come forme brevi audiovisive promozionali che, da un lato, traducono in una nuova sintesi gli elementi salienti di un film, dall'altro manipolano lo spettatore per i

propri scopi comunicativi, creando – quando funzionano – interesse e curiosità. Ma i trailer possono anche mentire, come raccontiamo alla fine del quarto capitolo. Oggetti mediali particolari, i trailer affollano le nuove pratiche ludiche e partecipative della rete, e a partire dai primi anni Duemila troviamo una variopinta messe di forme ibride, tra *remix trailer*, *compilation video*, *fake trailer* e quant'altro. Nel quinto capitolo proponiamo alcune analisi di questi nuovi prodotti transmediali riaperti 'dal basso', cioè dalle comunità e dai fan nel Web, mentre confrontiamo teorie e tipologie, inevitabilmente *in progress*.

Il capitolo sesto è invece l'esplorazione di una serie televisiva contemporanea di successo, con l'analisi semiotica della prima stagione di *Dr. House* (*Dr. House – Medical Division*, 2004), una serie arrivata ormai all'ottava stagione (conclusasi nel 2012). House presenta, tra le altre qualità negative, quella di essere un 'tossico', ed allarga quindi la cerchia dei personaggi indagati nel terzo capitolo. Ma egli è soprattutto un medico-detective, che usa una logica semiotica per risolvere casi rari e in apparenza impossibili, un personaggio in bilico tra 'libido abduttiva' e sindrome da controllo totale. A proposito di controllo, la serie ci porta a vedere cosa accade dentro i corpi dei pazienti, e le spiegazioni diventano delle visioni 'iperreali'.

Serialità e videoarte sono le parole chiave del capitolo settimo, nel quale indaghiamo il mondo proteiforme creato da Matthew Barney per il suo *Cremaster Cycle*, e in particolare per l'ultimo anello della saga, il film *Cremaster 3*. Una testualità espansa, quella del ciclo di film, che Barney traduce coerentemente in altri linguaggi come il disegno e la fotografia, il design di oggetti, costumi, set, e soprattutto le sculture e le installazioni (Dusi, Saba 2012). Nel ciclo *Cremaster* non si tratta solo di situazioni narrative misteriose ed ermetiche, ma di testare nuove modalità di relazione con lo spettatore, messo sull'avviso da incessanti *effetti di presenza*. Rifacendoci a Odin (2000), le indichiamo come "modi performativi" che entrano in gioco quando le istruzioni per interpretare ciò che vediamo sono assenti, o sono altrove. La lettura performativa di un prodotto di videoarte diviene la via d'uscita rispetto a due passioni opposte vissute dallo spettatore: la noia e la fascinazione.

L'ottavo capitolo si addentra nella teoria sociosemiotica con un percorso concentrico, a spirale, attraverso l'analisi di passioni 'sensibili' apparentemente marginali come l'usura, il contagio, l'abitudine viste all'opera nei film e nella letteratura (da *Roma* di Fellini a *Il deserto dei Tartari* di Buzzati, trasposto da Zurlini). Il confronto si fa

più serrato quando le proposte teoriche di Landowski (2005) riguardo ai *regimi di senso* delle interazioni vengono rilette come modelli utili a comprendere le diverse testualità e i design narrativi del cinema e dei nuovi media (ad esempio i *viral video*).

Quasi in un chiasmo, il nono e ultimo capitolo riprende e rilancia le domande poste da questa Introduzione. Come abbiamo detto, nella proposta di Eugeni (2008a) di una semiotica dei media che analizzi i passaggi e le osmosi tra mondo "diretto" e mondo "indiretto", i problemi di testualità, narratività, sensorialità, passioni, diventano aspetti di una complessa reti di saperi e di sensi (percettivi, narrativi, relazionali). Logiche del senso e logiche del sensibile tessono allora una teoria dell'esperienza mediale in cui la visione si fa 'incarnata' o, meglio, *embodied*.

Cosa resta, infine, allo studioso di cinema che usa gli strumenti semiotici? Rimane la ricerca costante di una 'osservazione partecipante', uno sdoppiamento che permette di vivere (con) il film ma al contempo di interpretarne gli effetti, nella consapevolezza della produzione dell'esperienza stessa. È lo strato della "rappresentazione riflessiva", ci ricorda Eugeni, qualcosa che resta fondamentale nell'approccio al film e fa parte della sua comprensione, ma anche del piacere di scriverne. Il discorso sui film prodotto dalla critica e dai teorici, in effetti, trascrive l'esperienza di spettatori presi tra sensi e saperi, le nostre visioni *embodied*. La scrittura ripercorre e analizza a posteriori, e così facendo "riproduce, dipana e prolunga l'esperienza di visione del film con altri termini e all'interno di altri dispositivi" (Eugeni 2008a: 21).[41]

41 R. Eugeni, "Introduzione. Soggetto, senso, emozioni: lavorare sul film, ancora", in Carluccio, Villa, cit., 2008; e R. Eugeni, "*Grave Danger*. Il design dell'esperienza", in M.P. Pozzato, G. Grignaffini (a cura di), *Mondi seriali. Semiotica e Fiction,* Link, Milano 2008.

I.
AZIONI E PASSIONI DEL TELEFONINO NEL CINEMA CONTEMPORANEO

Lui: – *Ho sentito di uno che è entrato in una banca con un telefono portatile. Dà il telefono al cassiere. Una voce dall'altro capo del telefono dice: 'abbiamo la figlioletta di quest'uomo, se non gli date tutti i vostri soldi, la uccideremo'.*

Lei: – *Ha funzionato?*

Lui: – *Ha funzionato sì, è questo che voglio dire: […] una rapina in banca con un telefono!*

Al telefonino può venire affidato un ruolo inaspettato, che estremizza le sue funzioni giocando sulla menzogna, cioè la costruzione di un altro mondo possibile, virtuale, almeno in termini comunicativi.[1] Il dialogo si svolge in un ristorante americano, i due sono – almeno a prima vista – una dolce e un po' strampalata coppietta, che un attimo dopo si produrrà in una nevrotica rapina a mano armata. L'*incipit*, qualcuno lo avrà riconosciuto, viene da *Pulp Fiction*,[2] film feticcio poiché luogo di convergenza di miti, riti e figure della nostra postmodernità. Per questo lo abbiamo scelto come base di partenza della nostra breve incursione nell'immaginario cinematografico alla ricerca delle funzioni e dei ruoli connessi al telefonino.

Ipotizzeremo una prima mappatura della rete di relazioni in cui prolifera nei film questo nuovo 'oggetto sociale', che in pochi anni ha visto decrescere la sua funzione di *status symbol*[3] fino a quella di 'ab-

1 In questo capitolo rielaboriamo in una nuova sintesi alcuni saggi e articoli usciti rispettivamente in Dusi 1999; Dusi, Montanari 2002 (si veda la "Nota ai testi"). Questa indagine si basa su un campione di circa quaranta film di vario (e spesso indecidibile) genere, dalla commedia al thriller-horror, prodotti in Europa e in USA tra il 1992 e il 2001, e regolarmente distribuiti in Italia.

2 *Pulp Fiction*, (*Pulp Fiction*) di Quentin Tarantino, USA 1994.

3 Una delle prime apparizioni del telefonino nel cinema, si trova in *Taxisti di notte* di Jim Jarmusch (*Night on Earth,* USA/Giappone/Francia 1992), come elemento connotatore dello status privilegiato del personaggio interpretato

bordabile' strumento comunicativo della vita quotidiana. In qualità di parente – certo rivoluzionario – di uno strumento più antico, già massicciamente presente nell'iconografia cinematografica,[4] il telefonino si ritrova spesso in convivenza o in conflitto con le figure tradizionali della telefonia fissa, come vedremo.

1.1. *Le valorizzazioni pratiche: l'emergenza e l'Aiutante magico*

In molti film d'azione, ma anche nelle commedie, troviamo un uso del cellulare che ne esalta le funzioni "salvifiche" (Pratesi 1996). Il telefonino permette di chiedere aiuto o avvisare tempestivamente del proprio problema o ancora meglio di organizzare una contro-strategia in tempi ridotti e risolvere le eventuali situazioni di pericolo. Tutto questo si trova già nel film di Tarantino, ma con una piccola complicazione: l'emergenza si svolge nell'illegalità.

La giovane e conturbante moglie del boss (Uma Thurman), che uno svogliato Vincent Vega (John Travolta) ha portato su commissione a ballare, riesce a fine serata ad entrare in *overdose*. Vincent la carica in auto e mentre guida a folle velocità estrae dalla giacca un cellulare, sfila l'antenna con i denti e compone, lasciando squillare a lungo, imprecando, il numero del suo *pusher* privato. Non può certo presentarsi all'ospedale, anzi, toccherà proprio a lui improvvisare l'iniezione di adrenalina che salverà la donna. Più avanti nel film, il telefonino torna ad essere usato per una seconda – ancora paradossale – emergenza: Vincent ha sparato per sbaglio, in auto, a un tipo seduto nel sedile di dietro, in piena faccia. Lui e il suo socio sono sporchi di sangue, con un cadavere a bordo, in pieno giorno, in una strada di città. Anche questa volta la situazione è presa in carico da chi guida, che chiama col telefonino un amico per farsi ospitare nel suo garage. Risolta la 'sporca' faccenda, i due chiamano un taxi con il telefonino e finiscono proprio nel ristorante visto all'inizio.

---

da Gena Rowlands, *talent scout* per un produttore hollywoodiano.

4 Due esempi: l'episodio *La voce umana* interpretato da Anna Magnani nel film di Rossellini *L'amore* (Italia 1948), un lungo monologo al telefono trasposizione dell'atto unico di Jean Cocteau *La voix humaine*, e la nota sequenza con Tippi Hedren asserragliata in una cabina telefonica per difendersi dai furiosi attacchi di corvi e gabbiani ne *Gli Uccelli* di Hitchcock (*The Birds,* USA 1963).

Al di là degli esempi, varianti figurative di temi e ruoli più astratti, iniziamo a mettere insieme qualche criterio generale di classificazione. L'uso del telefonino nel cinema, innanzitutto, in quanto Oggetto in relazione a un Soggetto, a quali bisogni corrisponde? Di quali valori viene caricato? Nei due casi, molti simili, che abbiamo raccontato, il valore principale in gioco è prettamente *funzionale*: il cellulare serve il personaggio, il suo uso si limitata alla dimensione pratica della comunicazione immediata, che toglie dall'isolamento (e dai guai). Il telefonino funziona quindi come medium che mette in relazione il soggetto con qualcun altro, cioè quel personaggio che in termini narrativi si chiamerebbe un Aiutante dell'eroe. Ma si potrebbe dire che questo suo ruolo chiave nel risolvere le situazioni di emergenza lo investa degli stessi valori positivi dati all'Aiutante vero e proprio.

È il telefonino a divenire allora quello che negli studi sulla fiaba di Propp (1928) è chiamato un *Aiutante magico*: potenzia le possibilità dell'eroe della narrazione e gli permette di superare gli ostacoli, imboccando le strade che lo porteranno, di trasformazione in trasformazione, al compimento della sua ricerca, se non proprio alla vittoria (vedremo a proposito l'uso che ne fanno personaggi come James Bond o il manager sportivo Jerry Maguire).

Grazie all'aiuto del mezzo magico, l'eroe del racconto passa di prova in prova, acquisendo nuove competenze. Una di queste, che non sarà tanto utile al nostro Vincent Vega ma che certo è stata una rivelazione per buona parte del pubblico italiano, viene proprio dalla telefonata ricordata più sopra, tra Vincent e il suo spacciatore. Al primo che cerca di coinvolgerlo, l'altro risponde, passando dal tono irato a uno incredulo:

> – questo non è un problema mio! Tu l'hai fatta sballare e ora lo risolvi tu questo casino! Ma, scusa... mi stai parlando da un telefono cellulare? Io non ti conosco!! Chi parla? Non venire qui, attacco il telefono! È uno scherzo, è uno scherzo!

1.2. *La riservatezza e l'affidabilità*

Non appena il *pusher* riaggancia, certo di essere stato ascoltato dalla polizia, l'auto rossa di Vincent Vega sfreccia sul prato di fronte e si ferma con uno schianto proprio addosso alla sua casa. A parte la *gag*, ci interessa rilevare anzitutto il problema della *riservatezza* delle

informazioni e in secondo luogo la costruzione discorsiva di un, peraltro notevole, effetto di *immediatezza*.

La scarsa affidabilità del telefonino nel mantenere i segreti e nel garantire l'illocalizzazione non poteva sfuggire all'immaginario cinematografico, che mette in scena sia la possibilità di un'intercettazione che l'inseguimento tramite il controllo della posizione nella rete cellulare (tramite il satellite). All'esempio dato di 'ansia da intercettazione', si contrappone la placida sicurezza di chi sta dalla parte giusta, anche se pur sempre – a suo modo – al di là della legge. Ci riferiamo agli agenti federali supersegreti (cancellati da tutte le liste e omogeneizzati perfino nelle impronte digitali) che in *Men in Black*[5] sono impegnati in una pluriennale lotta contro le molte infiltrazioni aliene sulla terra. Uno dei più esperti ha appena individuato tracce di un enorme insetto pronto a distruggere tutto ciò che lo ostacola. Per nulla impressionato da un caso di normale amministrazione, l'"uomo in nero" estrae dalla tasca dei pantaloni un cellulare e informa la centrale: "Ted, abbiamo una piattola". Subito dopo ingaggia col mostro una furibonda battaglia.

Chiaramente, neppure James Bond teme l'intercettazione. In una avventura di fine anni Novanta (*007, il domani non muore mai*)[6] Bond ci appare all'inizio del film, come di rito, impegnato a letto con una sedicente insegnante di danese. Sospendendo le intimità, 007 cerca il telefonino tra le coperte, e appena risponde dà al suo capo la frequenza di una linea criptata su cui parlare. In gioco è qui non solo la segretezza, ma anche un'estrema *personalizzazione* del mezzo, su cui ci proponiamo di tornare.

La scoperta della posizione nella rete cellulare da parte di malintenzionati è invece un ostacolo abilmente superato dalla protagonista di *The Net*,[7] un'esperta programmatrice interpretata da Sandra Bullock. La ragazza riesce, almeno inizialmente, a depistare la squadra di "terroristi informatici" che vuole eliminarla e la sta inseguendo cercando di localizzarla ogni volta che usa il cellulare. Niente di più semplice che regalare il telefonino al primo barbone che passa nelle strade di Los Angeles: un soggetto in movimento quasi per definizione, in quanto 'senza fissa dimora'. Un problema cui non pensa affatto, invece, l'ex-agente del KGB che fugge portandosi via il frutto della rapina

5 *MIB, Men in Black,* di Barry Sonnenfeld, USA 1997.

6 *007 – Tomorrow NeverDies*, di Roger Spottiswoode, Gran Bretagna, USA 1997.

7 *The Net* (*The Net, Intrappolata nella rete*), di Irwin Winkler, USA 1995.

collettiva in *Ronin*[8] e viene rintracciato a causa del proprio telefonino con l'uso di un satellite. Piuttosto paradossale, dato che era il cervello tecnologico della banda, in qualità di esperto di intercettazioni.

1.3. *L'immediatezza e l'ubiquità*

Veniamo ora alla qualità del telefonino di relativizzare il tempo e le distanze. Al cinema, potremmo parlare di un *effetto di immediatezza*. Nella scena della telefonata allo spacciatore di *Pulp Fiction* l'effetto si crea proprio attraverso il contrasto fondamentale tra due diversi tipi di comunicazione telefonica. La fruizione da casa del pusher è statica, localizzata nel tempo e nello spazio: è notte, riconosciamo i luoghi già visti, il *pusher* si aggrappa come una presenza nevrotica al suo telefono "fisso", e noi spettatori scivoliamo con lui nel dare per scontato un dialogo a distanza, che ponga l'arrivo dell'altro come ancora procrastinabile. Il contrasto si produce nel montaggio alternato, con quella che è la seconda fruizione possibile, quella che ci pertiene: è una telefonata dinamica, in movimento nello spazio e in progressione nel tempo ("sto venendo a casa tua", dice Vincent Vega). La chiamata dal cellulare appare così nel suo contrapporsi alla vicinanza e alla presenza, come uno stare in bilico, in tensione, nella non-lontananza e non-assenza: potremmo chiamarla una *presenza illocalizzata* e quindi estesa nello spazio, e una *attesa di prossimità*, che l'impatto fragoroso dell'auto sulla facciata di casa non farà che confermare comicamente.

Ma la tensione verso la prossimità della telefonata al cellulare può servire anche a terrorizzare. Nel thriller-splatter *Scream 2*[9] il cellulare serve all'assassino per giocare con le proprie vittime su una manipolazione cognitiva della spazialità: il *serial-killer* appare all'improvviso dietro il destinatario della telefonata, sfruttando a suo vantaggio l'inattesa presenza reale. L'assassino stesso sembra così essere ubiquo, e sempre in collegamento possibile con le proprie vittime.

Un effetto di immediatezza non diverso da quelli appena visti si ritrova in un film italiano di registi esordienti, *Il caricatore*[10]. Il film racconta la sfida di girare un lungometraggio da parte di tre amici, il

8 *Ronin,* di John Frankheimer, USA 1998.
9 *Scream 2*, di Wes Craven, USA 1998.
10 *Il caricatore*, di e con Eugenio Cappuccio, Massimo Gaudioso, Fabio Nunziata, Italia 1996.

più efficientista dei quali usa il cellulare. Sarà lui a chiamare a casa, ancora in una situazione di emergenza (poiché il set è pronto da un pezzo) un nuovo operatore per le riprese. Non appena conclusa la telefonata, l'operatore entra in campo, come a dire che era già lì, virtuale, in un gioco ad eliminare le distinzioni tra campo e fuori campo, tra prossimità e distanza, che fa parte ormai dell'universo valoriale dei telefonini, sedimentato in buona parte dalla comunicazione pubblicitaria.

Immediatezza e *illocalizzazione*: la semiotica ne parlerebbe in termini aspettuali, cioè considerando che in ogni discorso si può risalire ad uno "sguardo sul processo" in atto, ad una sorta di 'osservatore interno' già presente, anche solo *in nuce*, in ogni significazione.[11] Se si pensa ad esempio ad un punto di vista temporale o spaziale nella comunicazione telefonica tra gli attori della narrazione, sempre legato ad una valorizzazione timica (euforica o disforica), le due categorie fin qui discusse si possono dire *temporalmente puntuali* e *spazialmente estese*. La loro messa in scena nei film ricuce l'apparente paradosso, prevedendo processi comunicativi e *usi* che potremmo definire intensi, concentrati, data la priorità che assume la comunicazione e la sua assoluta necessità. Un'azione vissuta pur sempre euforicamente dal soggetto: in fondo, per quanto in pericolo o nascosto, egli sa che può (ancora) comunicare, sia per chiedere aiuto che per dare informazioni rilevanti ai suoi complici.[12]

Il *poter-fare* (ed essere) in più momenti precisi, compresenti, in una illimitata estensione spaziale, ci sembra una buona definizione delle caratteristiche fondamentali della configurazione discorsiva dell'ubiquità connessa all'uso del telefonino, come dimostra egregiamente l'allucinato thriller di David Lynch, *Lost Highway*.[13]

Nella prima parte del film, un sassofonista e sua moglie sono esasperati dall'arrivo ripetuto di videocassette che li mostrano vivere, ignari di tutto, nella loro stessa casa. In breve qualcuno li spia e li

11 Sulla funzione dell'Osservatore e dell'Informatore nel discorso si veda Fontanille (1989); sull'aspettualità si veda Greimas, Courtés (1979).

12 In *Funny Money – Come fare i soldi senza lavorare* (*The Associate*, di Donald Petrie, USA 1996) l'uso del cellulare è negativizzato, viene limitato a chi agisce *contro* la protagonista per fornire informazioni segrete *in anticipo*, valorizzando sia l'*immediatezza* che una sorta di *complicità* nella segretezza. Anche per i nemici, gli anti-eroi, il telefonino può quindi essere un Aiutante. Si veda più avanti la parte sulle "spie" e sui pedinamenti.

13 *Lost Highway* (*Strade perdute*), di David Lynch, USA 1996.

filma di nascosto. Il sassofonista è a un *party* con la moglie quando un distinto signore attira la sua attenzione. Si tratta di un individuo dallo sguardo maligno e i modi melliflui, che abita (lo scopriremo più tardi nel film) in una baracca nel deserto, crocevia di sbandati, spesso assimilata a roboanti immagini di un incendio. Chi altri può essere, se non il diavolo o chi ne fa le veci? Messa in questi termini (anche se nessuno parla mai di demoni nel film) si può accettare che il personaggio possieda il potere dell'ubiquità, e lo usi in questo momento per perseguitare il protagonista. Durante il loro dialogo al *party*, infatti, l'inquietante figura presenta al sassofonista un telefonino, e gli propone di chiamare se stesso, a casa sua. Composto il numero, il protagonista ascolta perplesso la voce dell'uomo che gli sta di fronte rispondergli al telefono. L'effetto di *compresenza* è intrinseco, abbiamo detto, alla definizione dell'ubiquità, ma in questo caso lo spettatore la tocca con mano grazie al montaggio parallelo, dato che può guardare (lui sì) – allo stesso tempo – il maligno signore sia alla festa sia a casa dello sfortunato musicista.

Più pertinente di quanto sembri con il potere dell'ubiquità dato proprio dal telefonino, nel film di Lynch il nostro protagonista può farne esperienza solamente a metà, da buon fruitore del telefono, poiché assieme alla verifica visiva deve accettare di credere in quello che la sua esperienza uditiva gli impone. E non siamo allora tanto distanti dalla imposizione di un mondo virtuale (in cui si è però *costretti a credere*) costruito proprio attraverso il telefonino per rapinare una banca.

Manca però una precisazione, per comprendere l'effetto disarmante costruito in questi film proprio dall'uso del telefono cellulare e non di un qualunque telefono fisso. Non bastano un "contempo" e due compresenze, quella di chi agisce e telefona e quella (più virtuale) di chi semplicemente risponde per mettere in scena il fenomeno dell'ubiquità: ci vuole un terzo attante per poter figurativizzare il legame esistente tra l'enunciatore della telefonata, il primo enunciatario – virtuale in quanto fisicamente assente – e il secondo enunciatario invece fisicamente presente. Attraverso il semplice atto di porgere il telefonino, ritroviamo rappresentata, in qualità di *garante della credibilità* della comunicazione, la figura di quel soggetto "quasi-enunciatario" teorizzata da Marrone (1999). Un ruolo comunicativo che sperimentiamo, spesso nostro malgrado, quando ascoltiamo qualcuno che telefona col cellulare vicino a noi.

Il cinema registra senza problemi l'ubiquità legata al telefonino, legandola a quella che abbiamo definito una "quasi prossimità",

un'attesa della presenza vera e propria. Si mette in scena ad esempio un perfezionamento della vecchia figura della chiamata a una persona nella cabina accanto alla propria. Stiamo pensando al finale di *Il matrimonio del mio migliore amico*[14] in cui la protagonista (Julia Roberts), riceve una telefonata sul cellulare da un vecchio amico che la stupisce, perché gioca a descriverle dettagli che solo una sua effettiva presenza permetterebbe di sapere (il colore del vestito, i suoi gesti di impazienza). Lei lo crede lontanissimo, mentre lui la sta chiamando "a vista", dall'altra parte della sala del ristorante.

Abbiamo fin qui parlato, a proposito di ubiquità, dell'orientamento 'da uno a molti' della comunicazione.[15] Certo si dà anche il caso opposto quando, da molti luoghi, molte intenzionalità comunicative (o meglio molte presenze) convergono nello stesso tempo verso un unico cellulare: è il parto in diretta telefonica rappresentato in *Hello Denise*,[16] con gli amici 'virtuali' (conosciuti da Denise solo al telefono) che – a turno o tutti insieme – grazie al collegamento 'conference' la salutano e la incoraggiano, la rassicurano o la incitano, arrivando addirittura a respirare e a 'spingere' con lei nel progressivo intensificarsi dell'evento. Denise, da parte sua, urla che è un piacere, nel cellulare che le tengono accanto.

2.1. *Verso una valorizzazione esistenziale: dall'efficienza al controllo*

Come abbiamo accennato più sopra, l'*efficienza* è un altro dei valori d'uso (valori utilitari), legati all'immagine del telefonino. Intesa come il massimo grado di abbattimento dei tempi morti e di sfruttamento lavorativo di ogni spazio della città e della giornata grazie al cellulare, la sua figurativizzazione si registra soprattutto in ambito nord-americano, in commedie brillanti come *Jerry Maguire*, *Un giorno per caso* o *Sesso e potere*[17]. Un manager sportivo nel primo caso,

14 *My Best Friend's Wedding* (*Il matrimonio del mio migliore amico*), di P. J. Hogan, USA 1997.

15 Utile in questo senso appare la distinzione tra *attante* (o meglio ruolo attanziale, definito dalla posizione narrativa) e *attore* (un incrocio di ruolo tematico e ruolo attanziale) fatta da Greimas (1983).

16 *Denise Calls Up* (*Hello Denise*), di Hal Salwen, USA 1995.

17 *Jerry Maguire* (*Jerry Maguire*), di Cameron Crowe, USA 1996; *One fine day* (*Un giorno per caso*), di Michael Hoffman, USA 1996; *Wag the Dog* (*Sesso e potere*), di Barry Levinson, USA 1997.

un giornalista e un'architetta d'assalto (che si scambiano per errore i telefonini) nel secondo, oppure un consulente di comunicazione politica, sempre in contatto con il presidente e con il suo *staff*. I protagonisti dei film citati sono dei professionisti dediti al proprio lavoro in modo ossessivo: non c'è nel loro uso del telefonino solo la ricerca dell'efficienza, ma anche una forte *volontà di controllo* sul mondo e sulle relazioni con gli altri.

Una tendenza che si espande rapidamente, e che ritroviamo (più spesso in personaggi negativi) anche nel cinema europeo: pensiamo ad esempio al medico, primario maniaco della perfezione che ama ricevere telefonate e dare ricette ai suoi pazienti in tutti i momenti, anche i più delicati e intimi, del parodico *Viaggi di Nozze*[18] di Verdone. Oppure all'infido direttore di un'agenzia immobiliare in *Parole, parole, parole*[19], che fonda la propria relazione amorosa su un malinteso non chiarito: lei si è innamorata guardandolo piangere al telefonino, convinta di assistere ad una scenata amorosa, lui invece parlava d'affari, con addosso un gran raffreddore. E continuerà tranquillamente a parlare di lavoro al telefonino anche mentre si svolgono i laboriosi esami per il dottorato della fidanzata.

Degli esempi proposti, soffermiamoci su *Jerry Maguire*, film indicativo del passaggio, grazie ad una profonda trasformazione dei personaggi, dagli usi pratici a quelli 'affettivi'. Maguire (Tom Cruise) è un manager sportivo che cura una sessantina di clienti per una grande società e riceve "una media di duecentosessantaquattro telefonate al giorno". Vive nella competizione, e la guerra con i manager rivali si svolge proprio al telefonino. Jerry chiama tutti i suoi clienti uno dopo l'altro, finge, urla, si dispera al telefono pur di tenerli con sé muovendosi nell'ufficio, nelle hall dei grandi alberghi, per strada o a lato del campo da baseball. Come in uno specchio, anche gli sportivi suoi clienti usano il cellulare e ne abusano. La mobilità e l'ubiquità della comunicazione danno la sensazione di dominare, controllare la realtà. E il telefonino è legato al successo (e al lavoro che aumenta): quando Jerry uscirà bruscamente dal giro, e inizierà la caduta, il cellulare lo userà sempre meno. Momenti di sconforto, di crisi, poi la svolta: per l'emergenza di rassicurare dal campo di baseball la moglie del suo cliente sul fatto che l'atleta non morirà (nonostante non si

18 *Viaggi di nozze*, di e con Carlo Verdone, Italia 1997.
19 *On connait la chanson (Parole, parole, parole...)*, di Alain Resnais, Francia 1998.

alzi da terra) Jerry usa per la prima volta il telefonino in modo 'non utilitaristico'. Il giocatore si rialza, il campionato è vinto: narrativamente potremmo dire che questo nuovo uso del telefonino, solo per le 'ragioni del cuore', segna il rovesciamento della sorte: da qui in poi Jerry tornerà a vincere nel lavoro come nella vita affettiva.

In *Un giorno per caso* il telefonino è usato innanzitutto per questioni d'emergenza, che di solito riguardano il proprio lavoro, messo in pericolo da un mondo "cinico e competitivo" come direbbe Maguire.[20] Ma in questo film entra in gioco un altro aspetto fondamentale del *controllo*: quello verso le relazioni affettive di cui si è responsabili, ossia i figli, la propria famiglia. I due protagonisti sono *single* con prole, in quanto divorziati e (per scelta o per necessità) con un figlioletto a carico. All'inizio del film si incontrano affannati di fronte al portone chiuso della scuola: i figli hanno perso la gita. Portando il bimbo all'asilo comunale (cosa ritenuta nel film di una formidabile pericolosità), la madre gli raccomanda: "Se la maestra non ti aiuta, chiamami sul telefonino".[21] E non passa molto perché il bambino la cerchi davvero, dato che gli hanno appena offerto di provare l'LSD (*sic*).

Più interessanti sembrano gli sviluppi delle dinamiche tra gli adulti. Una volta affidato il figlio in modo temporaneo al *single* conosciuto all'inizio, la donna in carriera telefona col cellulare per dare allo scettico *baby sitter* le molte e restrittive norme cui attenersi (è una madre un po' ossessiva, con un figlio – chiaramente – pieno di allergie). Inizia tra i due, entrambi al telefonino, un corteggiamento con *avances* e schermaglie varie. L'uso del telefonino è quindi passato, attraverso la mediazione di un *controllo affettivo*, alla messa in scena delle tensioni instabili proprio alle passioni emergenti. Ma sembra che le "tensioni modali" (Greimas 1983; Greimas e Fontanille 1991). in gioco siano direzionabili solo in una dimensione passionale alla volta, se accettiamo di considerare passioni prevalentemente del *po-*

20 La citazione è dal finale di *Jerry Maguire*. L'Antisoggetto è infatti molto spesso, in questi film sulla via americana al successo (anche privato), un attante collettivo: "tutti gli altri", "i colleghi" ecc., così che l'eroe sia (più o meno) solo contro tutti, come da copione.

21 È una situazione molto simile a quella che troviamo nel film *L'albero delle pere* di Francesca Archibugi (Italia 1998), in cui i genitori separati lasciano i figli in casa da soli con il telefonino per le emergenze (e i numeri già programmati). Ma al momento del bisogno il telefonino è scarico o, peggio, è scomparso il destinatario stesso (la madre).

tere e del *dovere* quelle legate al controllo e passioni del *volere* quelle del cuore:[22] nel momento stesso in cui la protagonista si lascia andare a considerazioni solamente affettive sulla sua vita e sulla nuova relazione possibile, parlandone al telefonino con la madre, perde di vista la figlioletta di lui che aveva in affidamento a sua volta, uscendo così (momentaneamente) dalla logica del controllo. Si ricade in una 'zona di pericolo', ma questa volta il giornalista, padre della piccola, non può servirsi del telefonino: caso non unico del nostro corpus, in una situazione d'emergenza il cellulare ha le batterie scariche.[23] L'Aiutante magico si è messo in pausa. L'eroe però non è solo a una dimensione, si è via via trasformato, acquisendo nuove competenze, anche sul piano passionale: benché tutto preso dall'imminente conferenza stampa (il suo lavoro, la sfera del *dovere*), appena informato dalla polizia del ritrovamento della figlia – grazie ad un 'redivivo' telefonino – si precipita a recuperarla. Con il telefonino entra in scena quindi, nei film, una forma di vita complessa, un ibrido a metà tra oggetto e soggetto: il telefonino può anche 'ammalarsi' (p.e. scaricarsi) e 'guarire', 'perdersi' e 'ritrovarsi', divenire insostituibile per la definizione stessa dell'eroe.

Un'ultima annotazione su *Un giorno per caso*. Il telefonino è usato in modo prettamente ludico e personale, solo dai bambini dei due genitori *single*. Sono loro la causa (involontaria) dell'intrecciarsi della giornata in una serie di incontri e accordi reciproci. Infatti, poco dopo aver perso la gita, all'inizio del film, i due bambini usano i telefonini dei rispettivi genitori per fingere di chiamarsi tra loro, malgrado l'evidente compresenza (sono uno a fianco a l'altro); bruscamente interrotti dai frettolosi genitori, si salutano scambiandosi l'oggetto della finzione, il telefonino stesso. Il *gioco* e la sua logica gratuita entrano così a far parte delle tipologie possibili nell'uso del cellulare nel cinema.

Stiamo completando la nostra rassegna, giacché abbiamo iniziato a parlare di passioni, cioè di "dimensioni dell'essere", e non solo del "fare" (Greimas 1983). Anche in *Hello Denise*, la parola data dagli

22 Ci riferiamo alle modalità (del dovere, volere, sapere e potere) che nella semiotica narrativa di Greimas (1983) innervano le attività dei soggetti trasformandone la logica delle azioni (o del fare) in logiche delle passioni (o dell'essere).

23 Sulla possibile inutilità del cellulare in situazioni di emergenza si veda *Strange Days* (di Kathryn Bigelow, USA 1995), in cui il pronto intervento chiamato col telefonino come ultima speranza risulta occupato.

amici, lavoratori indefessi che non riescono a muoversi di casa e sono sempre affannati per le scadenze, è smentita clamorosamente dalla loro incapacità a vivere persino le relazioni a cui tengono di più. Non a caso, per quanti telefoni e accessori si vedano nel film, sono tutti fissi o *cordless*. L'unica a muoversi libera per la città, a vagare spensierata è, infatti, Denise. Ed è lei che usa il telefonino, per parlare della nascita imminente di suo figlio e non solo di ipotesi affettive e autogiustificazioni fittizie. Attorno a Denise si crea poco a poco una rete di relazioni virtuali che la sosterranno, come abbiamo visto, persino durante il parto. E questo evento romperà l'incantesimo della comunicazione pervasiva che sostituisce la vita reale.

2.2. *Il telefonino tuttofare*

Concediamoci una digressione sull'imperturbabile agente 007. Non si può parlare dell'*efficienza*, nelle dimensioni legate al 'fare' dei soggetti, senza dare un'occhiata al nuovo cellulare in dotazione a James Bond una volta richiamato in servizio. In *007, il domani non muore mai* il telefonino si presenta come ultrapiatto e superaccessoriato. La funzione di comunicare è lasciata quasi in secondo piano e Bond se ne servirà molto tardi nel film, si esaltano invece le altre potenzialità dell'oggetto-telefonino, il suo poter-fare come *Aiutante magico*, che può diventare davvero utile in ogni suo singolo componente. Nell'ordine, infatti, troviamo: l'antenna che si può usare come *passepartout* o cacciavite, il visore che funge anche da *display* di uno *scanner* talmente sensibile da rilevare le impronte digitali; la novità di un'arma di difesa personale e uno strumento di scasso: un tasto specifico della tastiera comanda due poli elettrici all'estremità del telefonino e fa partire una forte scarica elettrica. Infine un'ultima, e grandiosa, invenzione: l'uso del telefonino come telecomando dell'auto: con un tasto si avvia l'accensione e il blocco (blindato) o l'apertura di porte e finestrini. Ma c'è di più: il telefonino si apre come una scatola delle meraviglie: all'interno, sfiorando un *mouse* digitale, si comanda l'automobile nei suoi movimenti, ma anche l'uso delle molte armi segrete in dotazione. Non è chiaro all'inizio del film, ma lo sarà poi abbondantemente grazie ad una fuga spericolata di James Bond, che l'auto è dotata di telecamera e sul visore del telefonino appare la ripresa, così che si possa guidare anche dall'esterno (proprio come un giocattolone) o dall'interno, nascosti tra i sedili.

I valori 'utilitari' tipici del telefonino sono quindi mescolati, come spesso accade nei film di spionaggio (e di fantascienza) a un piacere del sensazionale, ma anche ad una sorta di spensierata gratuità. Rimane però forte l'idea di un vero e proprio 'uso globale' del telefonino, che ne esalti le potenzialità di nuovo *oggetto tuttofare*. Per rifarci alle categorie semiotiche usate negli studi sulle valorizzazioni pubblicitarie,[24] potremmo dire che in *007, il domani non muore mai* appaiono soprattutto valorizzazioni ludiche e critiche del telefonino.

Ma in fondo, perché James Bond usa proprio un telefonino? Non è comodo da portarsi appresso, non ha (nel film) una custodia o un'apposita fodera dove metterlo come una pistola: va anzi portato in giro con consapevolezza, è una cosa in più nelle tasche, può cadere, ecc. Inoltre non può essere usato davvero come arma, poiché essa è sempre legata al contatto (e ben più di una scarica elettrica potrebbe il mitico 'raggio laser'). La spiegazione (oltre che, certo, nelle operazioni di sponsorizzazione di un film commerciale) risiede nell'idea di partenza che il telefonino definisca oramai, almeno per l'immaginario degli anni Novanta, il vero uomo d'azione. Le stesse *funzioni di comunicazione* che nei film precedenti di Bond erano accuratamente nascoste, pensiamo solo all'orologio o alla penna 'ricetrasmittenti', divengono ora quasi plateali, e l'unico vero occultamento riguarda la linea telefonica criptata. Le informazioni date *by phone* sono al sicuro, però la rappresentazione del segreto è passata, con evidenza, dalle manifestazioni legate a figure del mondo comprensibili e condivisibili per gli spettatori, a modi d'esistenza più astratti e inafferrabili, anzi, virtuali. Come evidenziano film come *The Net*, i nuovi media elettronici e digitali, e certo il Web, sono il nuovo co-testo in cui cercare di comprendere le configurazioni discorsive e le forme di vita legate al telefonino. Lo stesso *007, il domani non muore mai* si presenta infatti come un film tutto all'insegna delle nuove tecnologie: i titoli di testa giocano sulle strutture 'nascoste' nei corpi e sulla realtà virtuale (tra ipertesti e immagini elettroniche) e la trama cuce insieme terrorismo internazionale e corsa alla copertura satellitare (o con *cable Tv*)

24 Rinviamo alle categorie del consumo proposte da Floch 1990. Per approfondire si vedano le applicazioni di Semprini 2002, e le critiche di Marrone 2007. A proposito dell'universo di valori "critico", il rapporto tra costi/benefici o di qualità/prezzo del cellulare appare nel nostro *corpus* solo una volta, propriamente come valore *economico* nel finale di *Pulp Fiction*: durante la rapina al ristorante (cominciata all'inizio del film) c'è un dialogo che recita: "è un cellulare quello? Bravo, nel sacco!".

dell'informazione televisiva di eventi in diretta. Per concludere, non poteva mancare un super-cattivo, qui nelle vesti di un ambizioso e spietato magnate di editoria, giornali, tv e altri media. E il prezioso strumento per il quale tutti si dannano (lo ruba il cattivo, lo recupera Bond) è un "decodificatore satellitare" essenziale al funzionamento globale della comunicazione.

2.3. *La moltiplicazione dello sguardo*

007, il domani non muore mai ci permette un'altra osservazione, che potrebbe generalizzarsi a tutti gli attanti che si oppongono alla ricerca dell'eroe, soprattutto quando si tratta di Antisoggetti organizzati in un gruppo (un attante collettivo). Il telefonino permette, alla stregua di un aggiornato *walkie-talkie*, il pedinamento dell'eroe, che diviene facile preda di personaggi informati con immediata puntualità delle sue azioni da parte di una rete di *osservatori*. Un caso tipico è quello dell'organizzazione di spie o mercenari al servizio del 'cattivo' della storia: contro 007, e più in generale contro ogni ostacolo al progetto di realizzazione del loro capo (sempre in conflitto con quello dell'eroe) si dispiega un grande uso di telefonini (e auricolari) per mantenersi sempre in contatto, esercitare funzioni di controllo, o nel caso di un inseguimento aggiustare e aggiornare i propri percorsi a partire da quelli dell'eroe, fino alla localizzazione e allo scontro diretto. Si tratta dunque di una vera e propria *moltiplicazione dei punti di vista* sull'oggetto della ricerca (il nostro 007 o un altro oggetto investito di un valore specifico), in un continuo gioco di strategie e controstrategie narrative.

Di solito si rispettano le gerarchie: sono soprattutto i capi a chiamare, direttamente nell'auricolare, i sottoposti, i quali ricevono ed eseguono gli ordini (ossia i mandati ad agire). Sull'accoppiata auricolare-telefonino, potremmo dire che essa diviene la configurazione sia della massima disponibilità dell'Aiutante dell'Antisoggetto, sia della sua mobilità unita a una importante raggiungibilità immediata. È l'essere a disposizione e in rete (cellulare) tra loro che caratterizza i possessori di telefonino, come i membri del gruppo di 'terroristi internazionali' – mercenari professionisti – che contrastano James Bond, o i nemici della protagonista di *Funny Money*, o ancora l'organizzazione di 'pirati informatici' che cerca di eliminare l'eroina di *The Net* (e altri). Grazie all'auricolare e al telefonino sempre acceso,

si configura una possibilità di *potenziamento delle funzioni di controllo* e vigilanza: la 'sentinella' o la spia, in appostamenti strategici, può avvisare gli altri immediatamente – da qualsiasi luogo – (siano i tetti dei grattacieli o un elicottero). Tutto con il semplice gesto di una mano, mentre con l'altra tiene il mitra.

3.1. *Dalle azioni alle passioni: il telefonino Aiutante e Destinante*

Dicevamo più sopra che il telefonino può fungere da Aiutante dell'eroe. Ma abbiamo visto che il telefonino può anche assumere altri ruoli, inserirsi come *trasformatore narrativo* negli spazi, nei tempi e nelle relazioni messe in scena e vissute dai soggetti. Prendiamo ad esempio *Omicidio in diretta*:[25] il poliziotto-detective protagonista (Nicholas Cage), intrallazzato nel mondo delle scommesse e delle bustarelle, grazie ad un telefonino che connota di per sé lusso e vacuità (è in metallo dorato) tesse insieme lavoro 'sul campo' e rapide conversazioni con il suo mondo privato, rassicurando volta per volta i familiari o la giovane amante. Le loro telefonate *intempestive* sono modi di rendere evidente, attualizzandolo nella narrazione, un altro mondo possibile, con una propria autonoma realtà. Nella storia che stiamo seguendo, si innesta infatti una rottura temporale, con una sorta di 'messa in presenza' di attori che non vedremo mai, anche se sono in stretta relazione affettiva con l'eroe: vivono nei propri spazi, esterni all'azione, e hanno esigenze e richieste (la madre chiede istruzioni su cosa cucinare per cena, l'amante vuole sapere che regalo l'attende). Questo livello narrativo in sovraimpressione – solo parziale – con il primo, è definibile come un *débrayage interno* alla prima narrazione (Greimas, Courtés 1979): dei mondi assenti (virtuali) diventano attuali per un attimo (grazie a una faglia temporale), giusto il tempo per far perdere all'eroe l'innesco trasformativo degli eventi.

Il detective riceve dal mondo degli affetti continue telefonate, proprio mentre nel film accadono i fatti fondamentali, come la finta sconfitta del campione su cui ha puntato nel combattimento di boxe. Lo stesso omicidio del segretario alla difesa che il poliziotto dovrebbe contribuire a difendere avviene alle sue spalle mentre lui è distratto da un'altra chiamata, è presente senza esserci veramente, in un *essere quasi-lì*. La telefonata, l'irruzione di una nuova temporalità, installa

25 *Snake Eyes*, di Brian De Palma, USA 1998.

nella narrazione una preferenza per le azioni dell'eroe, un punto di vista dell'osservatore giocato sulla nostra attesa – come spettatori – di una rilevanza dell'evento che gli accade. Invece questo si rivela pretestuoso, 'fittizio', ci impedisce una visione focalizzata sul 'vero' evento. L'uso del telefonino diviene quindi strumento narrativo di occultamento e sospensione del sapere, un creatore di *suspence*.[26]

Il cellulare squilla e il detective risponde automaticamente: è un modo di distrarre e depistare il personaggio, di (non) farlo agire, dunque di manipolarlo. Chi lo chiama diviene un inconsapevole collaboratore al disegno dell'Antisoggetto (il falso amico che ha organizzato il complotto), diviene complice dell'Anti-Destinante, che cerca di manipolare l'eroe prima con l'amicizia, poi con la corruzione, infine con la forza.

Considerando l'uso che viene fatto del cellulare per fornire istruzioni e dirigere le azioni degli eroi della narrazione, possiamo dire che il telefonino assume più chiaramente un ruolo chiave di Destinante dei soggetti in un film come *Matrix*.[27] Anche qui il telefonino permette di tenere in contatto mondi paralleli: è grazie a lui che i sabotatori riescono a ritrovare la via di casa, a uscire dalla matrice che riproduce fedelmente il mondo reale per ingannare l'umanità (mondo scomparso ormai da secoli, ora che gli uomini sono divenuti schiavi delle macchine). Essi devono rispondere a una chiamata da un telefono fisso, attraverso la quale potranno attraversare il varco nel sistema e rientrare nel proprio corpo lasciato in attesa al sicuro, al di fuori. Ma per trovare la via d'uscita più vicina, soprattutto quando sono inseguiti e rischiano la morte, devono seguire le istruzioni che dà loro un operatore-centralinista rimasto alla base. E fuggire, saltare, arrampicarsi col telefonino all'orecchio non è cosa sempre facile.

3.2. *Il cellulare in commedia*

Per quanto importanti, le *funzioni d'uso* del cellulare, come abbiamo visto, possono variare a seconda dei contesti narrativi e delle

26 Non a caso per tutto il film di De Palma si cercherà di recuperare le informazioni perdute a causa delle telefonate, con flashback e visioni delle registrazioni delle telecamere (onnipresenti nello stadio): rinvii ad immagini *intraviste*, aperte da nuovi punti di osservazione ad una ri-memorazione, alla ricerca di un indizio.

27 *The Matrix*, di Larry e Andy Wachowski, USA 1999.

regole di genere in cui il telefonino si trova inserito: se in un contesto di azione e avventura ipertecnologica l'agente 007 può permettersi di usare un telefonino che sia *anche* telecomando, scanner, arma, non si può dire lo stesso per i personaggi delle commedie citate fino a qui. Gli usi consentiti nei loro casi non sono affatto futuristici bensì, al contrario, banalmente legati alla comunicazione, o al massimo alla fisicità dell'oggetto contundente. E questo perché servono a rendere credibile proprio la quotidianità dei soggetti rappresentati sullo schermo, per quanto a volte appaia esasperata.

Nel film *Il ciclone*[28] il giovane commercialista di un paesino di campagna interpretato da Pieraccioni ha un telefonino, probabilmente per lavoro, ma nella casa-fattoria della sua famiglia il campo magnetico è troppo debole, e nulla funziona, dal frullatore al televisore. Con l'arrivo (fortuito) di un gruppo di ballerine di flamenco, la vita della piccola comunità cambia completamente. Fin dalla prima sera, nel nuovo clima di festa e danze, il telefonino ricomincia a prendere la linea e a funzionare normalmente, così come tutti gli altri elettrodomestici. Fin troppo smaccata allora la metafora che possiamo leggervi, che si aggiunge alla morale del film sull'amore che vince la banalità della vita: la 'rinascita' del telefonino (come del protagonista), è dovuta alla gioiosa convivialità creata dalle ragazze spagnole. Il cellulare sembra così ritrovare il suo senso di base, un valore esistenziale, per esistere al di là della funzione d'uso.

Nella commedia, comica o meno, sembra non contare tanto il *come* viene usato il cellulare, mentre assume importanza il *perché*, il motivo per cui questi personaggi (e non altri) usano e abusano del mezzo. Nel citato *Viaggi di nozze* sono proprio le coppie più 'negative' a possedere il telefonino, ossia il primario maniaco dell'ordine, che farà impazzire la moglie, e il fanatico (ex) giovane rocker di poca cultura – con signora equivalente – che usano il cellulare come *status symbol*: basti pensare al loro pranzo di nozze, in cui lo squillo dei telefonini è quasi l'unica pista sonora. Le due coppie si contrappongono con forte evidenza alla terza, quella apparentemente più sfortunata, che non riesce mai a partire per la sospirata luna di miele. In quest'ultima, entrambi telefonano semmai a gettoni, e a casa usano varie prolunghe al telefono fisso. Ma è proprio questa la coppia 'positiva' per la morale del film, nonostante non riesca a partire, perché regge in ogni circostanza e mantiene vivo il dialogo e l'interesse reciproco.

28 *Il ciclone*, di e con Leonardo Pieraccioni, Italia 1997.

Diventando l'indicatore delle manie, delle paure o delle fissazioni dei personaggi, il telefonino assume allora nel film di Verdone una valenza nuova: definisce e influenza l'*essere* dei soggetti, non solo, o non esclusivamente, il loro *fare*. E al contrario che in *Hello Denise*, il cellulare viene investito non del valore della libertà, ma del suo opposto. Un rovesciamento valoriale che ritroviamo anche nel film di Robert Redford, *L'uomo che sussurrava ai cavalli*[29], in cui il telefonino della nevrotica professionista newyorkese suona in aperta campagna, nel bel mezzo di una lunga e delicata operazione tesa a rassicurare il suo cavallo malato, provocandone così la fuga imbizzarrita.

Diremo, in conclusione, che rispetto alle azioni (ossia al 'fare') dei personaggi, l'uso più o meno standard del telefonino ci permette di definire l'area della loro competenza cognitiva, e delle loro possibili *performance*. Senza contare le sue possibilità di divenire propriamente il trasformatore narrativo delle relazioni vissute dai soggetti. Per quanto riguarda le loro personalità più intime, i loro stati d'animo e i valori che li muovono, il telefonino, attraverso il suo uso, si iscrive allora nell'area degli *indicatori passionali*. Diventa cioè una sorta di lente d'ingrandimento che porta lo spettatore del film a *guardare più a fondo* gli attori e le storie che ha di fronte, arrivando forse a intravedere i contorni di un mondo affettivo e psicologico, le sfaccettature dell'anima.

4. *Rilancio: telefonino e corporeità*

> Lo scienziato (mentre opera): *"Il gate-pod di eXistenZ è in pratica un animale signor Michael, è ottenuto dalla fertilizzazione di uova di anfibio imbottite di DNA sintetico, solo Antenna Resarch ne ha uno"*.
> Michael: *"E le batterie dove sono?*
> Lo scienziato: *"Molto spiritoso"*
> Allegra Geller (la conduttrice del test): *"Non scherza, è solo un ottuso PR, che ne sa? È collegato con te, sei tu l'alimentazione: il tuo corpo, il tuo sistema nervoso, il tuo metabolismo, la tua energia. Quando sei stanco si scarica, e non funziona più correttamente."*

Il dialogo tratto da *eXistenZ* di David Cronenberg (Canada 1999) ci permette di approfondire il campo discorsivo degli incroci e delle alleanze, delle deleghe e delle modificazioni, tra oggetti tecnologici e soggettività nel cinema contemporaneo.

29 *The Horse Whisperer*, di e con Robert Redford, USA 1998.

"Existenz" è un nuovo programma di gioco interattivo, che viene sperimentato per la prima volta nel corso del film. Il nuovo modo di connettersi dei vari giocatori è "il *gate-pod* metacarnale", un pezzo di carne squadrato dalle dimensioni ridotte e portatili, dotato di un cordone ombelicale che si innesta direttamente sulla propria *bio-porta*. Il corpo di ogni singolo giocatore viene infatti "adattato", penetrato chirurgicamente a livello della spina dorsale, con una "idropistola", come spiega Allegra Geller: "ti sparano la porta dentro [...] lo fanno nei centri commerciali, come bucarsi le orecchie [...] e poi una volta che hai la porta, bzzz, non ci sono limiti ai giochi che puoi fare".

In poche parole,"la bio-porta è un buco nella schiena", che rende ogni utente in grado di affrontare il gioco virtuale entrando corpo e mente nel sistema interattivo, e spostandosi da uno scenario all'altro seguendo le regole imposte dal gioco. La simulazione è ormai, come accadeva in *Matrix*, un mondo possibile nel quale il giocatore si trova completamente immerso, una realtà parallela fatta di sfide e pericoli, con regole e obiettivi sconosciuti.

In questi scenari apocalittici, i giocatori sono soggetti oggettivizzati, sempre in pericolo di vita. *Modem*, *joystick*, *playstation* sono ormai oggetti desueti poiché incarnati, installati nel corpo proprio dei soggetti, che con la loro competenza cognitiva e passionale di giocatori, con la loro "mente" e la loro "memoria", possono determinare direttamente le loro mosse come "corpi virtuali" nel gioco. Accanto a questi tecno-soggetti, è interessante dare un'occhiata a due tipi di oggetti tecnologici che circolano nel film, le armi e i telefonini, che a loro volta spostano le soglie tra l'umano e il tecnologico. Per superare i rilevatori di metallo e di materiale sintetico dell'azienda che controlla il gioco, i terroristi virtuali che attentano al sistema usano una pistola completamente composta di cartilagine e ossa, facilmente ricostruibile dagli avanzi di un pasto. I proiettili, micidiali, sono denti d'animale. L'oggetto diviene quindi organico, pur mantenendo la propria funzione d'uso.

È ciò che accade in parte anche al telefonino: Michael, la guardia del corpo di Allegra Geller, ne ha uno con sè, battezzato (nell'edizione italiana) "*via-tel*". Del telefonino ha mantenuto presumibilmente le funzioni, cambiando però sia forma che sostanza dell'espressione: è un pezzo di materiale leggero e informe, della grandezza di un pacchetto di sigarette, con consistenza e colore tra la gomma e la cera molle. Per attivarlo basta premerlo nel palmo della mano e il *via-tel* si accende tutto, 'prende vita', emettendo una debole opalescenza. Come si usa

effettivamente non ci è dato sapere, forse le chiamate sono a comandi vocali, dato che non si intravedono tasti: durante la fuga di Michael e Allegra, la ragazza lo butta dal finestrino dell'auto appena lo nota, spiegando che il collegamento satellitare li farebbe certo individuare.

La consapevolezza della propria 'localizzazione' attraverso il telefonino arriva in realtà piuttosto tardi nei film degli anni Novanta finora analizzati. Ci preme sottolineare che grazie al telefonino emerge nei film contemporanei una forma di vita complessa, per la quale si parla ormai di "oggetti ibridi". Come abbiamo visto più sopra, agli oggetti tecnologici viene attribuita ad esempio una interessante marca di fragilità, che li fa divenire dei "quasi-soggetti": il telefonino usato dai protagonisti dei film contemporanei può anche ammalarsi, cioè scaricarsi, come accade in *Un giorno per caso*[30] proprio in una situazione d'emergenza, oppure può improvvisamente guarire e ritrovare il campo di trasmissione, tornare cioè in connessione con la rete dei ripetitori, come accade nel film *Il Ciclone*. Esso così incide, a suo modo, nella definizione disforica o euforica della situazione narrativa.

Le configurazioni cinematografiche in cui si iscrive l'oggetto-telefonino ci permettono di comprendere le affermazioni di Latour, che invita a considerare gli oggetti quotidiani, non solo quelli tecnologici, alla stregua di "attori sociali". Rispetto al sistema sociale gli oggetti[31] infatti non "simbolizzano", non "riflettono", non "reificano" le relazioni tra soggetti, ma secondo Latour contribuiscono a formarle: "il senso non preesiste mai ai dispositivi tecnici. L'*intermediario* non era che un mezzo per un fine, mentre il *mediatore* diventa mezzo e fine insieme" (Latour 1999a: 126–127). Potremmo allora parlare degli oggetti come *attanti* che tendono a divenire *attori* discorsivi, incorporando specifici programmi narrativi. Nella proposta di Latour, essi infatti sono degli "agenti" che funzionano da *mediatori*: "il senso non è più semplicemente trasportato dal medium, ma parzialmente costituito, spostato, ricreato, modificato, insomma tradotto e tradito" (*Ibid*.).

In modi meno estremi che in *eXistenZ,* i nuovi oggetti tecnologici come il telefonino, il computer con modem, la videocamera digitale, creano una rete 'interoggettiva', si connettono tra loro nel passare

30 *Un giorno per caso* (*One fine day*), di Michael Hoffman, USA 1996.

31 Per approfondimenti rinviamo a Baudrillard 1968; Goffman 1983; Landowski 1989; Latour 1996; Latour 1999b.

informazioni e possono rinviare l'un l'altro grazie alla larga banda permessa dai satelliti per le telecomunicazioni,[32] creando anche nuovi percorsi narrativi e valorizzazioni per i soggetti, presi nella catena delle nuove 'alterità'.

In *Synapse* di Howitt (USA 2001), film sui programmatori di computer e le potenzialità delle comunicazioni satellitari, il telefonino è parte integrante del mondo ipertecnologico: permette comunicazioni simultanee, come quella del capo della grande azienda di *software*, che mentre si trova in teleconferenza *on line* chiama con il cellulare il giovane genio protagonista del film e gli propone un incontro. Il ragazzo non gli crede, finché non lo vede telefonare in scena, nel monitor del suo computer, e il boss lo interpella tacitamente, guardando in macchina. Nel corso del film il telefonino viene usato per le sue funzioni pratiche, che permettono ad esempio di restare in contatto con gli amici lontani nel cuore della notte, ma appena si innesca la logica del sospetto, non è più considerato un mezzo sicuro: l'unico modo per non farsi ascoltare o vedere dalle telecamere del campus-azienda di cui il protagonista comincia a intravedere le trame oscure è la buona vecchia comunicazione faccia a faccia all'aperto, in giardino o nel parco. In ogni caso, anche il telefonino entra infine nel programma narrativo dell'eroe come aiutante dello smascheramento dell'antisoggetto, rivelando al mondo le azioni criminali del boss e dei suoi dipendenti per mantenere la *leadership* del settore. Inaugurando il sistema di comunicazioni satellitari "Synapse", la registrazione fatta dal ragazzo per incriminare i colpevoli, con un video che denuncia l'omicidio di un suo amico, giovane programmatore indipendente, viene trasmessa in simultanea mondiale, grazie ad una catena di satelliti connessi comandati dal computer centrale. Tutte le "finestre video" controllabili dai satelliti sono invase dalle immagini di denuncia, studi televisivi o salotti di privati cittadini, televisioni e schermi nei locali pubblici, schermi dei computer con accesso a internet, e tutti i visori dei telefoni cellulari, divengono semplici postazioni di una rete globale di informazione.[33]

---

32 La rete a larga banda è una rete ad elevata gamma di frequenze per il trasferimento dei dati, siano essi segnali telefonici, radiofonici, televisivi, digitali, in modo diffusivo o bidirezionale (si veda N. Vittadini, "Comunicare con i New Media", in G. Bettetini, F. Colombo (a cura di), *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano 1993).

33 Alla fine del video di denuncia una scritta spiega che il programma Synapse, che ha reso possibile la trasmissione planetaria, è scaricabile gratuitamente

Già in *New Rose Hotel* di Abel Ferrara (USA 1998), d'altronde, il controllo e lo spionaggio industriale passavano attraverso le informazioni trasmesse da solerti funzionari da un visore all'altro dei telefonini grazie a micro-telecamere digitali.

In questo capitolo abbiamo delineato alcune valorizzazioni attribuite al telefonino, confermate da molti film d'azione, soprattutto nordamericani ed europei, nei quali troviamo un uso del cellulare che ne esalta le funzioni salvifiche, ad esempio nell'organizzare una *controstrategia* in tempi ridotti e risolvere le eventuali situazioni di pericolo (come in *Pulp Fiction*). Abbiamo iniziato parlando del telefonino come medium che *mette in relazione* il soggetto con gli altri, e fa entrare in gioco un Aiutante dell'eroe. Il cellulare potenzia le possibilità dell'eroe della narrazione e gli permette di superare gli ostacoli, imboccando le strade che lo porteranno, di trasformazione in trasformazione, al compimento della sua ricerca, perciò lo abbiamo considerato alla stregua di un *Aiutante magico*.[34] Ricordiamo che questa capacità di innesco o di soluzione dell'azione passa anche attraverso l'attivazione di altri oggetti, cioè altri attanti-aiutanti al servizio dell'attore narrativo, come accade per gli episodi di sorveglianza satellitare sopra descritti, senza dimenticare la trasformazione in nuovo *oggetto tuttofare* in film come *007, il domani non muore mai*.

Nelle ricerche della prima parte avevamo individuato come, rispetto alle azioni dei soggetti narrativi nel cinema, il telefonino ci permetta di definire l'area della *competenza* cognitiva e delle possibili *performance* di ogni attore, rivelandosi anche un interessante indicatore dell'essere dei soggetti e permettendo così ipotesi sui loro stati d'animo e sui valori che li muovono.

Nei film italiani della fine degli anni Novanta abbiamo ricordato invece come i valori esistenziali legati al telefonino vengano fortemente *negativizzati*, sull'onda della satira presente in *Viaggi di nozze* di Carlo Verdone (Italia 1997) nel quale il cellulare diventava l'indicatore delle manie, delle paure o delle fissazioni dei vari personaggi. Questo accade ad esempio ne *L'ultimo bacio* di Gabriele Muccino

da un sito Web. Nell'esaltare l'idea di una tecnologia "open source", il film mette in scena la convergenza e la transmedialità nelle quali siamo immersi come soggetti tecnologici, fruitori e creatori di comunicazioni che passano ormai attraverso i nuovi media prima di giungere a quelli tradizionali.

34 V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966 (ed. or. 1928).

(Italia 2000) o ne *Le fate ignoranti* di Ferzan Ozpetek (Italia 2000), che presentano protagonisti vittime della compresenza e della 'reperibilità' imposte dal telefonino senza rispetto per l'esigenza di autonomia dei singoli soggetti. Non è possibile infatti spegnere il cellulare senza essere richiamati all'ordine dall'amico, dalla fidanzata, dal datore di lavoro, che in tal modo diventano attanti di una più generale istanza di controllo. Nel film di Muccino, la fidanzata incinta scopre il tradimento del proprio compagno perché si insospettisce del suo telefonino sempre spento in una situazione d'emergenza (la comunicazione di un lutto). In *Le fate ignoranti* il telefonino diviene addirittura un attante opponente, in quanto causa la morte del marito della protagonista: l'uomo infatti abbassa automaticamente gli occhi per leggere un messaggio, o per vedere sul visore chi lo ha appena chiamato, mentre attraversa una strada trafficata.

In questi film, il telefonino suona nei momenti meno opportuni, incarna il tempo degli altri che interrompe la 'durativitá' dei processi personali giungendo a dimostrare, paradossalmente, l'incomunicabilità soggiacente ad ogni relazione. Ancora ne *L'ultimo bacio*, la madre, cinquantenne in crisi, reincontra dopo anni l'ex-amante e rivive il sogno di una passione invincibile. Ma nel momento della massima commozione non riesce a *non* rispondere al cellulare che squilla, e deve ritrovare il controllo di sé per riuscire a fare le congratulazioni alla figlia che la chiama dopo la sua prima ecografia.[35] Se il telefonino invade la vita delle persone, squilla durante un silenzio imbarazzato a cena o durante un litigio, e vi si risponde quasi giocoforza, esso può anche, al contrario, servire a rompere il loro isolamento. Nel film di Ozpetek la giovane vedova, ferma davanti a casa dentro la sua auto dopo aver scoperto che il marito aveva una relazione omosessuale, non vuole più rientrare in casa. Sarà la madre che la guarda dalla finestra di fronte a chiamarla sul cellulare per farle ritrovare il contatto con il mondo.

Il cinema registra così non solo l'ubiquità legata al telefonino, ma la lega ad una 'quasi prossimità' tra i soggetti, un'attesa della presenza vera e propria. Questo movimento passionale ci permette di chiudere il nostro capitolo rifacendoci all'esempio di *Matrix* già citato. Qui, come abbiamo detto, il telefono cellulare permette il passaggio tra le soglie dei diversi mondi narrativi e quindi di ritrovare la via di

35 Persino quando annuncia di voler stare finalmente sola, e piange e medita su una panchina del parco, la madre non si esime dal rispondere al telefonino, e venire così raggiunta e giudicata dalla figlia.

casa: poiché i nuovi eroi, sabotatori della "matrice" che riproduce fedelmente il "mondo reale" per ingannare l'umanità, devono rispondere a una chiamata da un telefono fisso, attraverso la quale potranno attraversare il varco nel sistema e rientrare nel proprio corpo. Il telefonino assume però un ruolo molto vicino al Destinante dei soggetti (Greimas 1983), poiché viene usato per fornire istruzioni e dirigere le azioni degli eroi della narrazione e, al contempo, si trova investito della mediazione tra il mondo quotidiano interno al sistema (mondo virtuale costruito dalle macchine) e il mondo esterno in cui vivono i terroristi, mondo 'reale' degli ultimi umani, con le proprie emozioni e percezioni. Mentre in *eXistenZ* il telefono cellulare era solamente un attante del gioco virtuale, in *Matrix* esso diventa un mediatore delle trasformazioni, o meglio un traduttore, che concatena telefono fisso, computer di bordo del gruppo eversivo, il varco nella 'rete delle reti' e l'agognato ritorno al corpo proprio dei soggetti.

La nostra ricerca sull'uso dei telefoni cellulari negli anni della loro apparizione al cinema si ferma, per ora, a questo punto. Va detto che le figure tecnologiche dei telefonini si sono moltiplicate nel cinema dal Duemila ad oggi, spesso come semplice marca di contemporaneità per cui un personaggio che viva nel nostro tempo *deve* possedere almeno un mac o un pc portatile, uno smartphone e un tablet, ecc.. L'interesse, per noi, è che questi oggetti si associano spesso a ruoli narrativi specifici, e non solo a quello di Aiutante, mentre si registra una buona dose di nostalgia "vintage", soprattutto nel cinema che parla di un futuro prossimo.[36] Per restare in tema, proponiamo nel prossimo capitolo un percorso sulla relazione tra cinema di fantascienza e oggetti tecnologici.

36 Nella visione futuristica di *Her* (*Lei*) di Spike Jonze (USA 2013) un software di intelligenza artificiale può diventare perfino una fidanzata virtuale, sostituto affettivo e erotico fondamentale per il protagonista solitario, tranne scoprire che la propria amata sta 'flirtando' contemporaneamente con centinaia di altri utenti innamorati, tutti convinti dell'unicità del rapporto che stanno vivendo. Per rimanere nell'ambito del fantastico, nel recente film di Jim Jarmush *Solo gli amanti sopravvivono* (*Only Lovers Left Alive*, GB, Germania 2013) troviamo due vampiri ultracentenari, amanti delle arti e delle scienze, che senza tanti problemi usano l'I-Phone. In modo molto *vintage*, però, la loro video-telefonata transoceanica, da Tangeri a Detroit, passa anche attraverso un telefono fisso collegato al pc e poi allo schermo Tv. Sul *vintage* nel cinema contemporaneo si veda Morreale 2009; Panosetti, Pozzato (a cura di), 2013.

II.
OGGETTI, PAESAGGI, CORPI NEL CINEMA DI FANTASCIENZA

Ci sono film che ci colpiscono con la loro apertura al possibile, coniugando tecnologia e immaginazione. Il cinema di fantascienza spesso ci mette di fronte a un futuro prossimo, basato su una *logica del verosimile filmico* (Metz 1968) e, al contempo, ci diverte e a volte stupisce con invenzioni, scenari e oggetti inaspettati. Mondi e oggetti impossibili nella nostra realtà, oppure invece non così improbabili, vicini a noi eppure alternativi, diversi. Se l'*immaginazione del futuro* ci mostra spesso un mondo il cui il *passato* è ancora molto attivo, è per creare un effetto di rilievo, che permette di dare maggiore visibilità all'invenzione del nuovo. Ma anche per rassicurare lo spettatore e per inserire la novità in un *frame* condiviso, uno scenario psicologico e intersoggettivo che serve a collocare un'azione raccontata nella sua giusta intenzione narrativa, senza fraintendimenti. Per stupire, i mondi 'al futuro' hanno bisogno di far leva sulla nostra esperienza e la nostra storia culturale, ossia tutto ciò che normalmente si darebbe per scontato.[1] L'*incanto* e il *vedere oltre*, allora, passano per lo straniamento e la curiosità, diventano meraviglia e possono portare all'estasi, nel senso etimologico di un 'rapimento della mente e dei sensi' nel quale esco 'fuori di me', tra esaltazione e allontanamento dalla realtà. Andare in estasi ha a che fare con il rapimento che prende lo spettatore di fronte al meraviglioso del cinema, con lo stato ipnotico in cui si cade grazie al graduale scivolamento in una storia e un mondo ben costruiti: un incantamento che è percettivo, affettivo e cognitivo, e che ha vari stadi e diversi aiutanti narrativi e discorsivi. Faremo un rapido excursus in questa direzione, verificando la nostra

1 Sulle immagini di meraviglia nel cinema di fantascienza, e sull'addomesticamento delle figure "aliene" delle astronavi e dei robot si veda Vivian Sobchack, *Screening Space. The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, New Jersey 1980 (trad. it., *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza. Filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna 2002).

ipotesi su tre tipi di figure che riempiono il mondo possibile di un film di fantascienza: gli oggetti, i paesaggi, i corpi.

1. *Dagli oggetti fantastici agli oggetti incarnati*

Piuttosto che descrivere razzi, astronavi e robot, mi vorrei soffermare su una serie di oggetti impossibili. Quelli inventati della letteratura di genere fantastico, da quella di taglio paradossale fino alla *Science Fiction*, sono a volte degli oggetti-chiave di un romanzo o di un racconto, che non esistono nel mondo conosciuto, altre volte si tratta semplicemente di oggetti finzionali utili a quello specifico mondo, o universo, possibile. Il più famoso è forse "Odradek", l'oggetto impossibile descritto da Kafka nel racconto *La preoccupazione del padre di famiglia*, mentre Kurt Vonnegut descrive l'utilità di un "magnetizzatore-aspirapolvere" nel suo libro *Piano meccanico*, e l'allucinato mondo di Burroghs ne *Il pasto nudo* si popola di oggetti feticcio, a metà strada tra macchine da scrivere e giganteschi scarafaggi. Ricordiamo i vari e ameni oggetti di fantascienza descritti da Philip K. Dick nel romanzo del 1968 che ha ispirato *Blade Runner*, dal titolo *Do Androids Dreams of Electric Sheep?*[2] Una pecora elettrica è pur sempre una compagna fedele, e ancora più interessante sembra il "Modulatore di umore", uno stimolatore cerebrale artificiale "di marca Penfield", con un quadro di comando su cui digitare il codice dell'umore desiderato dall'utente: come spiegano i personaggi nei loro dialoghi, il *481* serve per uscire dalla depressione e avere una "Consapevolezza delle molteplici possibilità che mi si aprono davanti nel futuro"; digitare invece un *888* è utile per uscire dall'apatica assenza di desideri con un debole "Desiderio di guardare la TV, qualsiasi cosa trasmetta" (Dick 1968: 30-31). Parlerò tra breve degli "oggetti tecnologici" più interessanti, cioè gli androidi al servizio degli umani. Per ora ricordiamo le automobili volanti che sfrecciano con i loro cerchi di luce, silenziose e velocissime, nei cieli cupi e fumosi della metropoli multietnica e babelica di *Blade Runner*. Proprio in *Blade Runner* (di Ridley Scott 1982) troviamo un oggetto tecnologico declinato 'al futuro', che unisce qualità note ad altre

2 Philip K. Dick, *Do Androids Dreams of Electric Sheep?*, Doubleday, New York 1968 (trad. it., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma 2000).

ancora solo fantastiche nell'anno di uscita del film: lo scanner-visore per fotografie collegato al televisore di casa del detective protagonista, Rick Deckard. Su comando vocale, la macchina scannerizza la foto indiziaria, zooma su un dettaglio e infine stampa il particolare selezionato, dopo una memorabile sequenza di *fotografie in movimento discontinuo*. Un oggetto tecnologico che appariva negli anni Ottanta avanzato e desiderabile, e che nella nostra epoca di computer portatili sempre più piccoli e leggeri sembra invece obsoleto. Proprio la mancanza, in *Blade Runner*, di computer e informatica ha diviso la critica e dato il via a una ridda di ipotesi. C'è chi sostiene ad esempio che il futuro con nostalgie del passato di *Blade Runner*, presente negli arredi delle case, nell'abbigliamento dei personaggi e perfino nell'architettura della metropoli, non sia semplicemente ascrivibile al filone 'postmoderno', poiché l'ipotesi sul futuro è esposta restando ancorati a scelte predefinite:

> l'ottica con cui il film mette in scena il racconto di una società futura rimane più moderna che postmoderna [...] il décor decisamente ancorato al set, la costruzione di spazi e volumi che coinvolge sia l'aspetto stilistico – brevi carrellate, ampie traiettorie in fly cam, scorci sempre claustrofobici sul melting pot multietnico – sia quello scenografico – le pozzanghere, i costumi, la babele della moda e degli stili, gli oggetti retrodatabili. La tecnologia si risolve nelle macchine volanti [...] e nella rappresentazione dell'industria genetica in grado di costruire copie, simulacri dell'uomo (Menarini 2001: 44).[3]

Diverso è il caso di un altro oggetto 'futuribile' ancora oggi alla soglia del realizzabile, che appare in *Paycheck*, film di fantascienza diretto John Woo nel 2003, ispirato al racconto *I labirinti della memoria* di Philip K. Dick (scritto nel 1953). Nel film, il protagonista è un inventore che lavora a servizio di imprenditori che grazie allo spionaggio industriale cercano di ricreare e migliorare i progetti rubati alla concorrenza. Il suo lavoro, rigorosamente anonimo, viene pagato profumatamente con l'assegno che dà il titolo al racconto, e permette di uscire sul mercato con un prodotto simile, ma migliore. Al termine di ogni missione, l'eroe accetta di farsi cancellare i ricordi, così da non poter ricattare i suoi committenti.

3 R. Menarini, *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza*, Ed. Della Battaglia, Bologna 2001.

Al di là della storia, che è quella del tentativo dell'inventore di ricostruire proprio il passato rimosso, in modo da capire perché non è stato ancora pagato, soffermiamoci sul momento di meraviglia descritto nella scena della presentazione dell'avvenuta clonazione clandestina del progetto rubato.

L'oggetto da copiare è un televisore che sta spopolando in quel momento: non è un semplice schermo al plasma, né permette solo di godere di immagini tridimensionali. È una tv che quando viene accesa produce degli ologrammi, cioè delle immagini tridimensionali, ma con una loro densità e forma (pur sempre immateriale) che fuoriesce dallo schermo. La sfida tecnologica sembra impossibile da superare, ma infine l'inventore chiama i suoi capi, che aprono il laboratorio nel quale lui ha vissuto segregato per mesi. Gli invitati vengono fatti sedere di fronte ad un bancone con due Tv del nuovo tipo: diventano quindi degli spettatori, e con noi godono della sorpresa. L'inventore accende la Tv già sul mercato, ed appare una presentatrice in forma di piccola statuina di luce e colori, perfetta nell'ologramma che la rappresenta. Poi accende il nuovo prototipo, ed ecco la stessa presentatrice nella stessa identica forma, come un semplice doppione. Gli spettatori insorgono: "ma come? tutto qui?", nessuno vuole una semplice copia del prodotto già in commercio. "Calma", chiede l'inventore, e con un gesto teatrale, toglie dalla seconda Tv tutta la scatola attorno all'immagine, cioè il tubo catodico e lo stesso schermo: resta solo la figurina tridimensionale, che parla e gesticola fuoriuscendo, come una magia, da un fascio di luce ai suoi piedi, un cerchio di luce bluastra che fuoriesce, per capirci, come le fiammelle del gas di cucina. Una Tv senza schermo. Nelle più recenti mostre di arte contemporanea, sono molte sono le istallazioni che proiettano su corpi e oggetti immagini in movimento, tentando l'effetto ologramma; altri artisti giocano con doppie cornici di schermi al plasma, che rendono l'immagine duplice, tra figura e sfondo. Per non dire degli attuali esperimenti di trasmissione via cavo di immagini in forma di ologrammi, anche se la tecnologia per produrli e riceverli sembra troppo costosa.

Un altro tipo di monitor senza schermo si trova in *Minority Report*, pluripremiato film di Steven Spielberg del 2002, anche stavolta liberamente tratto da un omonimo racconto breve di Dick degli anni Cinquanta, tradotto in italiano come *Rapporto di minoranza*. Rispetto al racconto letterario le differenze sono notevoli, quasi che Spielberg abbia voluto mantenere solo l'invenzione di una società utopica basata sulla legge della "Precrimine". Detto rapidamente, la "Precrimine"

è una unità speciale di polizia che lavora grazie a delle visioni del futuro di alcuni medium, chiamati "Precog"; questo permette di sventare gli omicidi prima che accadano, arrestando il colpevole. Si tratta di uno dei temi cari a Dick, e cioè una forma totalitaria di controllo e di processo alle intenzioni, che può essere manipolata. È quanto scoprirà a sue spese il protagonista, prima capo della sezione di polizia e poi costretto a nascondersi perchè indagato ingiustamente sulla base di alcune visioni dei Precog utilizzate in forma parziale e *ad hoc*. Molte sono le invenzioni di Spielberg in questo mondo futuro così simile e così lontano dal nostro: sembra che qualche anno prima di iniziare le riprese Spielberg abbia convocato un gruppo di 'futurologi', tra cui esperti del MIT e di realtà virtuale, perché lo aiutassero ad immaginare un 2054 credibile.

Innanzitutto vige un capillare sistema di controllo legato alla lettura degli occhi come modo di riconoscimento dell'identità delle persone. Viene usato per ragioni di segretezza, ad esempio per accedere agli uffici della polizia, ma anche più estesamente, per puri fini commerciali: chiunque entri in un grande magazzino viene salutato da una voce virtuale con nome e cognome, grazie alla lettura ottica a distanza, e invitato a provare il nuovo prodotto della gamma da lui preferita nella sua visita precedente. Un modo di rendere lo *shopping* personalizzato, ma anche di estendere il controllo sul consumatore in modo capillare.

Una delle novità del film è appunto lo *schermo senza schermo*: nell'ufficio centrale della sezione di polizia della Precrimine, dalla consolle di comando dei computer sale in verticale uno schermo di pura luce, con il quale si può interagire grazie ad un visore e un guanto da realtà virtuale. Le informazioni scritte e (audio)visive vengono selezionate, le immagini vengono prese e spostate, ampliate o ridotte, in una parola manipolate, con un semplice e deciso cenno della mano. Il tutto quindi senza toccare fisicamente nulla, manovrando una proiezione in aria della tastiera e dello schermo. Nel 2002, la sequenza di Tom Cruise alle prese con la manipolazione delle immagini arrivate dalle produzioni oniriche dei tre Precog, stupiva lo spettatore e lasciava ammirati per la potenza inventiva del film. Solo pochi anni fa, *Minority Report* poteva contare sull'effetto straniante di una tecnologia in fase di sperimentazione e all'avanguardia, non ancora nota al grande pubblico, mentre ormai stiamo per abituarci al *touch screen,* che ha invaso il mercato e le nostre gestualità quotidiane, dal computer all'I-Phone. Se poi pensiamo ai nuovi videogiochi *Wji*, con consolle

interattiva a distanza con lo schermo della Tv grazie alla tecnologia *wireless*, non siamo più così lontani da un *touch-pad* senza *pad*, cioè da una relazione totalmente virtuale, in cui si perde il contatto, e la differenza, tra il soggetto e l'oggetto.

2. *Corpi, cyborg, replicanti*

Nel capitolo precedente riprendevamo la proposta di Latour (1999a) rispetto agli oggetti come *agenti* e *mediatori*. Abbiamo visto come si costruisca una rete 'interoggettiva' in film come *eXistenZ* e *Matrix,* in cui i nuovi oggetti tecnologici, più o meno fantastici e impossibili, si connettono tra loro autonomamente e nel passare informazioni creano nuovi sistemi di controllo, quasi fossero delle inedite *alterità tecnologiche autoreferenziali*.

Ci sono molti esempi di queste figure tecnologiche autoreferenziali, che potremmo anche chiamare più semplicemente *nuove soggettività*. A partire da *2001, Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick (USA, UK 1968), il mega-computer di bordo che si ribella è diventato un *topos*, se non un luogo comune, nel cinema di fantascienza. Nel film di Kubrick l'intelligenza artificiale di "HAL 9000" smette di essere al servizio degli astronauti ed inizia a eliminare gli umani, nell'intento di autoperpetrarsi. In una magnifica sequenza prossima al finale del film, l'ultimo superstite riesce ad annichilire l'intelligenza di HAL disinnescando una alla volta le memorie attive del cervellone. L'universo tecnologico di Kubrick è asettico, dominato dal biancore e dalla precisione formale, e l'astronauta al lavoro compie la sua opera di distruzione (e di salvezza) lentamente, meticolosamente. Si riappropria del potere soggettivo di guida della nave riducendo la macchina allo stadio primario, quello della sua infanzia di oggetto passivo.

Le macchine al potere del mondo di *Matrix* non sono che lo sviluppo conseguente dello stesso tema, con l'inversione per cui gli uomini, divenuti schiavi inerti, non vengono fatti sparire, ma nascono, crescono e muoiono in sterminati agglomerati di vasche amniotiche, in modo da utilizzare la loro energia elettrica per far funzionare le macchine stesse. La sequenza in cui appaiono gli immensi "campi dove gli esseri umani non nascono, vengono coltivati", come spiega Morpheus all'eroe Neo, è tra le più spettacolari del primo film della saga. Neo si risveglia dentro la vasca in cui è tenuto, e a fatica

si alza e si sporge per guardarsi attorno: miliardi di vasche piene di esseri umani immersi in un liquido perlaceo, debolmente illuminate, sono disposte in modo circolare per infiniti piani e livelli di enormi strutture cilindriche, quasi fossero delle smisurate bobine. Subito però sopraggiunge un guardiano del settore, una macchina insetto che afferra Neo per la gola, lo inquadra nel suo visore, e immediatamente lo espelle dal 'sistema di produzione', staccandogli gli spinotti attaccati alla colonna vertebrale che gli servivano per il passaggio dei fluidi vitali. Neo viene così risucchiato dal tubo di scarico dell'enorme impianto, ed espulso in acque melmose. Una quasi-morte, che permetterà ai ribelli di ripescarlo, ristabilirne per via chirurgica le funzioni vitali, e infine rimetterlo in piedi pronto ad accettare la nuova consapevolezza di essere un corpo vivo, fuori dal controllo delle macchine. Dato che le macchine 'rifanno il mondo', quella di *Matrix* è una storia che tematizza il remake ma al contempo parla dei punti di fragilità e di imprecisione delle relazioni intermediali, sempre in tensione tra prevedibilità e regola, matrice, modello e copia.[4] Neo scopre infatti che nella simulazione del mondo reale costruita dalle macchine (la *matrice*), anche lui in quanto ribelle non è un soggetto originale, ma una *replica* di altri che l'hanno preceduto in quel ruolo, e quindi che la sua è una 'falsa liberà di scegliere', in realtà già preordinata e prevista dal sistema. Tra l'altro, *Matrix* rielabora il problema del *déjà vu*, poiché quando il protagonista Neo vede un gatto fare per la seconda volta lo stesso identico gesto, questa ripetizione viene definita dai suoi compagni come una 'smagliatura del sistema', un mostrarsi delle regole del gioco. Vale a dire un punto debole nella costruzione dell'universo parallelo.

L'alterità intesa come doppio inquietante dell'uomo è uno dei temi chiave del cinema di fantascienza. La fusione più o meno tragica tra carne e metallo è ad esempio alla base della creazione di una serie di personaggi al limite tra la macchina da guerra e l'androide, come in *RoboCop* di Paul Verhoeven (USA 1987) o in *Tetsuo: the Iron Man*, di Shin'ya Tsukamoto (Giappone 1989). Nei film tratti dai racconti di Dick la questione dell'alterità non è giocata solo tra la macchina e l'uomo, ma in modo più raffinato tra gradi di umanità e di soggettività diversi. Se la tesi di Dick è che l'essere umano è così spersonalizzato e alienato, nella società contemporanea cresciuta nel solco del consu-

4 Su *Matrix* e il remake si veda il contributo di G. Ferraro in Dusi, Spaziante 2006.

mismo americano, che il replicante diventa indistinguibile dall'umano, il problema nel film di Scott è spostato invece sulla *coscienza di sé* della copia.[5] L'automa non è solo lo specchio di chi potremmo essere, è anche la rappresentazione della coscienza di sé che si vede sconfitta dal proprio limite. Un limite tecnologico, in questo caso, che rispetto all'essere organico e umano non riesce a superare la soglia dell'*artificiale*, a divenire *vita* intesa come pienezza di esperienza, sensazioni, affettività. Ricordiamo *en passant* che il motivo del *cyborg*, dell'automa che prende coscienza e si ribella al proprio creatore, affonda le sue radici nel racconto del Golem ebraico, e in qualche modo è presente anche in Frankenstein e nel nostro Pinocchio. Non è quindi così stravagante, allora, la volontà di diventare umani, o almeno di rimanere in vita, degli androidi dei racconti di Dick.

In *Blade Runner*, il capo della polizia spiega al protagonista, il cacciatore di taglie Deckard, che gli androidi di ultima generazione *Nexus 6*, detti Replicanti, sono "progettati come copia degli umani in ogni senso, fatta eccezione per le emozioni", ma aggiunge un dettaglio: "i progettisti stimarono che dopo qualche tempo potevano sviluppare reazioni emotive proprie: odio, amore, paura, rabbia, invidia. Quindi li dotarono di un dispositivo limitante: 4 anni di vita". Usati come schiavi nelle "colonie extra-mondo", alcuni Replicanti nel racconto si ribellano, uccidono gli umani che li comandano e riescono ad arrivare sulla terra, nell'intento di mimetizzarsi e di chiedere al loro creatore *più tempo* rispetto ai pochi anni loro concessi. In fondo, *Blade Runner* è anche la storia di una disperata urgenza di vita, resa più intensa dalla fine che appare prossima.

Giocato con gli stilemi visivi del *noir* e del melodramma, *Blade Runner* instaura una tensione tra umano e replicante in cui la presa di coscienza del simulacro diventa un modo della replica di invocare per sé un'anima singolare o, per dirla con Benjamin, un'aura perduta. In questo senso, il replicante diventa "l'ultima opera d'arte possibile, un'opera d'arte simulacrale, una forza-lavoro in pelle di una modernità totalitaria che ha sostituito all'utopia un efficace sviluppo (modernista) della città e delle merci" (Menarini 2001: 45).

Quello che manca ai replicanti di Dick, come dicevamo, è propriamente il sentire intersoggettivo, il patire assieme, l'*empatia*. È da questo che vengono riconosciuti nei test psicologici cui li sottopon-

5 Un tema che il film riprende da un altro racconto breve di Dick degli anni Cinquanta: *L'impostore*.

gono i cacciatori di taglie come Deckard, con domande trabocchetto che contengono riferimenti all'uccisione di animali o di bambini. I replicanti in *Blade Runner*, però, hanno la capacità di entusiasmarsi o deludersi, di provare dolore per la morte dei loro simili o meraviglia di fronte alla bellezza. Lo rende esplicito la figura del capo del gruppo dei replicanti fuggiaschi, Roy Batty, che prima si dispera per l'uccisione dell'amata Pris, cerca la vendetta nell'inseguire e terrorizzare Deckard, e infine lo grazia. Le sue ultime parole, prima di accasciarsi per il tempo di vita terminato, sono talmente famose da essere ormai quasi un luogo comune:

> *Io ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi. Navi da combattimento in fiamme al largo dei bastioni di Orione. E ho visto i raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhauser. E tutti quei momenti andranno perduti nel tempo come lacrime nella pioggia...*[6]

Barthes insegna che l'immagine "è ciò da cui io sono escluso".[7] Nella scena della morte di Roy Batty l'esausto Deckard è a terra, di fronte all'androide accovacciato, perso – proprio come lo spettatore – nel primo piano del suo viso rigato dalle lacrime. Con la massima affettività e fusione con il soggetto, il modo del primo piano ci porta *dentro* gli occhi azzurro chiaro del replicante, proprio come nell'incipit del film. Ma il tempo del passato appartiene solo alle parole pronunciate, piene di nostalgia per un incanto vissuto come un istante di grazia in una solitudine ai confini del cosmo, sovrumana. L'immagine non è lì per "rappresentare", ma per "rimemorare" (ancora Barthes): nello scarto tra le temporalità del passato individuale e del presente condiviso *non vediamo* ciò che Roy racconta, ma ci collochiamo, con un fremito, nello scambio di sguardi tra lui e Deckard, nella *fusione estesica* dei corpi che sentono assieme, e che entrano in risonanza in una compassione tutta umana, fradicia di pioggia.

---

6 "I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhauser Gate. All those... moments will be lost... in time, like tears... in rain. Time to die."

7 R. Barthes, "Rapito in estasi", in *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino 1979, pp. 162-167 (ed. or. 1977).

3. *Città, paesaggi e rovine*

Al contrario della moltitudine di film catastrofici, nei quali vige la regola della *massima visibilità*, coadiuvata da effetti speciali digitali sempre più efficaci e sempre al servizio della narrazione, come accade in *Godzilla* di Roland Emmerich (USA, Giappone 1998) o ne *La guerra dei mondi* di Steven Spielberg (USA 2005), *Blade Runner* è un film sulla *opacità* della visione. Un modo che ha fatto scuola, se pensiamo ad esempio alla Los Angeles di *Strange Days* di Kathryn Bigelow (USA 1995), in cui la città caotica, militarizzata e schizofrenica è sempre pervasa da indistinzione e offuscamento. Il noir fantascientifico di *Blade Runner* rappresenta una Los Angeles del 2019 basata sul modello di Hong Kong, eterogenea e polimorfa, con imponenti grattacieli semideserti e fatiscenti, nella quale alla polvere onnipresente del racconto di Dick si è sostituita una pioggia perenne, forse altrettanto radioattiva. Gli esterni sono sempre avvolti dal fumo e dalla semioscurità notturna, trapuntata da potenti fiammate che fuoriescono da enormi ciminiere. Sulle fiancate degli edifici si aprono grandi schermi pubblicitari con donne ammiccanti, e una grande auto volante dalle molte luci e schermi passa incessantemente tra gli edifici spargendo fasci di luce e altre promozioni pubblicitarie. Anche qui il reale perde consistenza in favore del simulacro, per citare Baudrillard (1980),[8] mentre si perde la possibilità di una visione nitida. La distopia di *Blade Runner* passa anche attraverso una catastrofe ottica.

Gli edifici che intravediamo, in stile Manhattan anni Venti ma con grandi tubazioni esterne, si rifanno, tra l'altro, ai disegni di Le Corbusier e ai fumetti di fantascienza disegnati da Moebius per la rivista *Métal Hurlant*, mentre sul *landscape* domina un edificio enorme dalla forma di piramide Azteca: la sede della Tyrell Corporation, dove si progettano gli androidi. Seguendo Bukatman (1997),[9] i rimandi cinematografici sono a *Sunrise* (di Longford e Stuart Whyte, Australia 1926), *Broadway* di Fejös (USA 1929), e soprattutto *Metropolis* di Lang (Germania 1926), nel quale domina la torre della fabbrica: anche qui la suddivisione verticale dello spazio mima la stratificazione sociale, per cui l'economia e le multinazionali dominano sulla massa

8 J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli, Bologna 1980. Rinviamo anche al saggio di S. Arcagni, "Los Angeles e il cinema postmoderno", in *E/C*, 2, 2008 (www.ec-aiss.it).

9 S. Bukatman, *Blade Runner*, BFI, London 1997.

dei paria. Nelle strade, per i pochi scorci che ci vengono concessi, l'umanità *melting pot*, in prevalenza cinese ma multietnica, si coglie vestita di una moltitudine di mode, da chi gira con enormi cuffie ai monaci buddisti, alle uniformi militari, dai punk ai vestitini anni Trenta. La moltitudine è un altro tipo di indistinzione: crea infatti una tensione tra la riconoscibilità e l'illeggibilità del troppo pieno, tra avvicinamento e allontanamento della figura e dello sfondo. Nella moltitudine proliferante di immagini non so dove guardare, e "distruggo la nitidezza con la nitidezza" (Deleuze 1981: 20).[10] Spesso questo accade nei film di fantascienza, in cui l'effetto 'c'è troppo da vedere' è calcolato, attraverso una *indecidibilità del punto di vista*: si sfalsano i piani di visione, e si mettono in contrapposizione i diversi piani di precisione e nitidezza dell'immagine. Questo procedimento richiama un modo di fruizione 'spettacolare', permettendo allo spettatore di scegliere dove guardare come se fosse di fronte a una scena teatrale, anche se in realtà rimane indecidibile su quale zona focalizzare maggiormente l'attenzione.

4. *Logiche delle attrazioni e dell'incanto*

A partire dalla folla multietnica e *new age* che invade le strade ad ogni ora del giorno e della notte, per arrivare alla multiforme e cangiante metropoli immersa nell'oscurità, lo spettatore di fronte a film come *Blade Runner* accetta che ogni visione è una scoperta, anche grazie alla proliferazione di oggetti, figure e soluzioni sceniche. Una proliferazione di immagini che ci toglie il fiato, e ci costringe a rivedere: una logica dell'elenco o della "lista visiva", come la chiama Eco (2009),[11] costruita per creare meraviglia. E, in effetti, cosa ci incanta di film cult come *Blade Runner*, o come il recente *Avatar*? Certo il racconto a metà tra il fantastico e il tecnologico-scientifico, ma anche il piacere di uno schermo pieno e proliferante di immagini *mai viste*. Se in *Blade Runner* queste rimangono, almeno parzialmente, offuscate e invisibili, va detto che anche in *Avatar* (di Cameron, USA 2009), film che si presenta nel regime della fantascienza a massima visibilità,

10 G. Deleuze, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, La Différence, Paris 1981 (trad. it., *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1995).

11 U. Eco, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano 2009.

lo spettatore non sa dove guardare per non perdersi i dettagli, mentre segue la narrazione. E allora si lascia portare dalla curiosità, saltella con uno sguardo diventato (quasi) tattile grazie al 3D, coglie le luminescenze delle piante nella giungla notturna, le iridescenze dei fiori e delle felci, le delicate sfumature cromatiche di animali mai visti, e si fa portare nella vertigine del volo sul dorso di un drago alato, tra meraviglia e stupore. E se vuole esperire di più è costretto a rivederlo, ad immergersi nuovamente negli effetti di presenza del film digitale.

Già nel *Viaggio sulla luna* di George Méliès, del 1902, allo spettatore si presentavano vedute fantastiche, giochi di magia e gag comiche in rapida successione, "con una prodigiosa varietà di ambientazioni e di soluzioni e con l'irriverenza del caricaturista" (Costa 1999: 100).[12] E se Méliès citava Verne e Wells, lo faceva per "isolare spunti per nuovi trucchi da combinare poi secondo la logica della messa in serie di attrazioni" (ib.), in un modo del *bricolage* che produceva il fantascientifico mescolando elementi noti con il patafisico e il carnevalesco. Fin dai primordi della storia del cinema, infatti, "l'attrazione dell'immagine fotografica in movimento e quella del trucco sono due aspetti di una medesima strategia" (Costa 1999: 104). Come a dire che in fondo, con la nuova frontiera di *Avatar*, siamo davanti a quella *logica delle attrazioni* che funziona fin dai primi cortometraggi di Méliès, e che fa del cinema di fantascienza uno dei generi in cui è più forte la *relazione di incanto* tra film e spettatore.[13]

12 A. Costa, "I padri fondatori: Lumière e Méliès", in G.P. Brunetta, *Storia del cinema mondiale. L'Europa. Miti, luoghi, divi*, vol. 1, Einaudi, Milano 1999.

13 Si veda R. Eugeni *La relazione di incanto,* Vita e Pensiero, Milano 2002.

III.
LA FRAGILITÀ DEL TOSSICO E LE SUE RAPPRESENTAZIONI SULLO SCHERMO

1. *Farsi e sballare nel cinema contemporaneo*

Rompendo gli stereotipi, il film di Paolo Sorrentino *Le conseguenze dell'amore* (Italia, 2004) mette in scena un tossico 'periodico', che dice di sé: "la maggior parte dei discorsi sulla droga è estremista, e non considera il mio caso". È un signore distinto, un ex consulente finanziario, che vive recluso in un albergo del Canton Ticino (ostaggio della camorra, che lo utilizza per riciclare denaro sporco), e si buca 'regolarmente' da otto anni. Però solo il mercoledì mattina alle dieci, nella sua camera d'hotel, con un rituale ossessivamente mantenuto finché non si troverà a fronteggiare l'irruzione dell'inatteso, in forma di innamoramento. Il 'farsi', cioè la pratica dell'assunzione di eroina, è raccontato in modo inusuale: l'uomo è in silenzio, seduto sul letto, la musica extradiegetica cresce lentamente mentre lui si buca, tranquillo e metodico, e poi si lascia andare sdraiandosi sulla schiena. La macchina da presa, prima posta in laterale a guardare la scena in piano americano, ora si sposta di fronte al letto e compie un movimento di avvicinamento dal basso, come scivolasse sul bordo inferiore delle lenzuola e poi risalisse verso i piedi, le gambe, il corpo sdraiato, fino al viso dell'uomo ad occhi chiusi, per passargli poi oltre la testa. È il *fluire*, il diffondersi della droga nel corpo, che viene narrato da un unico movimento di macchina, in continuità dal basso all'alto. Dallo spazio del pavimento si passa a quello della superficie del corpo e poi ancora a quella del muro della stanza, come se ci fosse una lenta espansione di coscienza. A dir meglio, è una 'perdita di coscienza', raccontata sia come un distendersi-rilassarsi posturale sia come l'espandersi della propriocezione,[1] a partire da un'*esperienza intensa* di piacere solitario.

1 Nei termini di Merleau-Ponty 1945.

È il tema di questo capitolo. Indagheremo infatti alcune pratiche molto rivalutate nel cinema contemporaneo: in primis, le strategie discorsive legate all'assunzione di droghe 'pesanti', e in secondo luogo quelle configurazioni che fanno parte dell'area comune dello *sballo* nelle diverse arti, ossia delle alterazioni percettive date non solo da eroina o cocaina, ma da tutte quelle sostanza psico-attive raggruppate sotto l'etichetta di 'allucinogeni'.

Pensiamo, ad esempio, a *Paura e delirio a Las Vegas* di Terry Gilliam (USA 1998). In questo film, collocato temporalmente agli inizi degli anni Settanta, lo sballo da droghe lisergiche va assieme all'idea di un possibile perfezionamento del corpo stesso e delle sue performance:[2] nuove visioni, soglie della percezione abituale infrante, con immagini e suoni che raccontano una dilatazione del tempo e presentano, ad esempio, cromatismi accesi, rottura dello spazio cartesiano, ritmo della audiovisione alterato, nella estrema lentezza o al contrario nella frenesia.

Se si tratta dello sballo da eroina, invece, l'immaginario cinematografico si trasforma nel tempo. Si passa dal vomito e uno stato di tranquilla semi-incoscienza, raccontato in film come *Christiane F.*,[3] alla leggerezza dell'iniezione fatta in automobile per stare un po' meglio prima di una serata impegnativa, come in *Pulp Fiction*,[4] fino alle allucinazioni concilianti con un mondo addomesticato di *Drugstore Cowboy*,[5] per giungere addirittura al godimento, che supera di molto quello sessuale, descritto all'inizio di *Trainspotting*.[6]

'Farsi' al cinema, allora, vuol dire cercare un effetto psico-fisico che mette in scena, nell'arco di un ventennio, diciamo almeno dagli anni '80 a tutti gli anni '90, una gamma di trasformazioni che passano

2 Rinviamo al saggio di G. Marrone posto a introduzione al XXXII Congresso della Associazione Italiana di Studi Semiotici (Spoleto, ottobre 2004), dal tema: "Il discorso della salute testi, pratiche, culture" (disponibile nel sito www.associazionesemiotica.it) e al volume collettivo, a cura di G. Marrone, *Sensi alterati. Droghe, musica, immagini,* Meltemi, Roma 2005a.

3 *Christiane F. Noi i ragazzi dello zoo di Berlino* (*Christiane F. Wir Kinder vom Bahnhof Zoo*), di Ulrich Edel, Germania 1981, ambientato nel clima post-punk tedesco degli anni Settanta, tratto dal romanzo omonimo di Christiane F. (trad. it. Rizzoli, Milano 1989).

4 *Pulp Fiction*, di Quentin Tarantino, USA 1994.

5 *Drugstore Cowboy*, di Gus Van Sant, USA 1989, ambientato nel 1971. Dal romanzo di James Fogle.

6 *Trainspotting*, di Danny Boyle, Inghilterra 1996, tratto dal romanzo di Irwine Welsh.

dallo stordimento indifferente e solitario al piacere raccontato a voce alta. Formuliamo subito un'ipotesi: il cinema contemporaneo sembra passato da un tipo di rappresentazione dell'eroina e del tossico legata a un modo 'scientista', oggettivando e osservando il "corpo-macchina" che si deteriora, ad una rappresentazione che invece fa recuperare al tossicodipendente una umanità e una individualità, ritrovando così un "corpo-proprio fondato soggettivamente".[7]

Nei film analizzati, drogarsi è un piacere valorizzato negativamente quando è solitario, positivamente, invece, quando è condiviso, in modo collettivo, come per il gruppo di amici di *Trainspotting* che si bucano assieme, oppure in presenza di altri, come accade a casa del pusher di *Pulp Fiction*.[8] Ma quale benessere è quello cercato dallo 'sballo'? A primo avviso, esso si presenta come uno stato transitorio, intenso, trasformativo delle proprie percezioni interne e delle relazioni con l'esterno e con gli altri.

Se nella 'soglia superiore' del nostro discorso si potrebbero trovare, come termini opposti, la *salute* e lo *sballo*, entrambi sussunti e legati, per quanto sembri paradossale, allo stato o alla ricerca di un *benessere* psico-fisico, reale o soltanto apparente-effimero, nella 'soglia inferiore' potremmo leggere il discorso della droga nel cinema contemporaneo all'interno della categoria duale della *dipendenza* (punto di vista interno) contrapposta alla *malattia* (punto di vista esterno), almeno se definiamo quest'ultima come un *deterioramento del corpo*, un suo "cattivo funzionamento".[9]

Per iniziare a riflettere sull'assunzione di droga dal punto di vista interno, parleremo di *dipendenza* come di una *coazione a ripetere*,

7 Per una analisi di semiotica comparativa (tra libro e film) sulle questioni della soggettività legata alle istanze percettive e alla sensorialità si veda G. Marrone, *La cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Einaudi, Torino 2005.

8 La configurazione del drogarsi per cercare l'incoscienza (e la leggerezza, prima della discoteca e degli incontri sessuali), si ritrova anche nei film degli anni Duemila, se pensiamo alle scene di assunzione di cocaina o di oppio in *La sposa turca* (di F. Akin, 2003), o all'eroina che circola e finirà per uccidere, ne *La mala Educación* di Almodóvar (Spagna 2004). Lo sballo tossico si gioca anche in molte saghe televisive contemporanee, ad esempio in *True Blood* (USA 2008-2012, canale HBO), serie noir e fantasy legata alla convivenza tra umani, vampiri e altri esseri 'non-morti', nella quale il sangue sintetico del titolo permette ai vampiri di vivere tra la gente, ma è anche una potente droga molto richiesta dai non-vampiri.

9 Si veda Marrone (a cura di), 2005.

legata alla ricerca di un gesto-azione da parte dei soggetti tossici che possa alleviare il dolore dell'astinenza e che apporti un po' di tregua all'esistenza. C'è inoltre un *rituale del farsi*, e in molti film il drogarsi inaugura una specifica configurazione discorsiva che si ripresenta via via identica nel corso del racconto, costruendo un ritmo, come fosse un ritornello. Altre volte, in film a tema come *Christiane F.*, drogarsi varia di intensità nel senso dell'ineluttabile squallore e del sempre più evidente disfacimento dei corpi.

Soffermiamoci sul rituale, sulla replica del 'farsi' sempre uguale a se stesso. In termini semiotici parleremmo di una "iteratività aspettuale" (Greimas, Courtés 1979) e di un ritmico ritorno di una equivalenza, un rima tra figure, ma Roland Barthes ci ricorda che nel meccanismo della ripetizione non c'è solo identità, si dà anche un'altra possibilità, cercata dal soggetto, poiché "la ripetizione dà accesso a una diversa temporalità".[10] Ecco un primo aspetto interessante del rituale dell'assunzione di droga: nel ripetere, ci ricorda Barthes, "si abolisce il patetico del tempo: perché ciò che è patetico è sempre legato alla sensazione che qualcosa è apparso, che morirà e che si potrà combattere la sua morte solo trasformandolo in un secondo qualcosa che non assomiglia al primo".[11]

2. *Figure del corpo tossico*

2.1. *Astinenza, dipendenza, ricerca*

La nostra indagine inizia dalle configurazioni legate al 'corpo tossico', tra le quali troviamo, al primo posto, i *corpi in astinenza*. Come dicevamo, i personaggi si fanno carico, in questo stato, di una ossessiva e spesso frenetica volontà attiva nella ricerca della sostanza che placherà il loro malessere.[12] D'altronde, ci ricorda Burroughs, "qualsiasi oppiaceo che allevia il dolore in modo efficace allevia allo

10 Roland Barthes, R., "L'arte, questa vecchia cosa...", 1980, ora in *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 1985, p. 196 (ed. or. *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Seuil, Paris 1982).

11 *Ibid*.

12 Si veda un film capostipite come *L'uomo dal braccio d'oro (The Man with the Golden Arm),* di Otto Preminger (USA 1955), tratto dal romanzo omonimo di Nelson Algren, con Frank Sinatra nei panni di un tossicomane in continua lotta con se stesso.

stesso modo i sintomi da astinenza. La conclusione è ovvia: qualsiasi oppiaceo che allevia il dolore provoca assuefazione e più allevia il dolore efficacemente più procura assuefazione".[13] Una tensione al riequilibrio del proprio stato psico-fisico, inteso come recupero del bene perduto, cioè il raggiungimento dell'effimero benessere dato dalla droga, che apre a una serie di racconti di prove da superare per ottenere l'oggetto del desiderio. Il 'disequilibrio' diventa immediatamente dolore fisico, corpo interno (o carne) che si appropria dell'io-pelle, del corpo inteso come involucro,[14] e lo trasforma, lo contorce e deteriora. Questo si figurativizza, in film come *Christiane F.* con tremori, colore terreo del viso, il ripiegarsi su se stessi accusando dolori al ventre. Una serie variabile di corpi che barcollano e si sfibrano, che si sfiniscono nella ricerca della dose, fino ad accasciarsi per strada, ridotti troppo male persino per muoversi o stare in piedi, a volte infine aiutati dagli amici, altre volte ritrovati invece freddi, bluastri, abbandonati.

È il deterioramento che entra in azione sul corpo quindicenne di Christiane e dei suoi amici. Sequenza dopo sequenza, il film costruisce infatti un percorso figurativo e cromatico che racconta le prime esperienze con l'eroina dei protagonisti a partire dall'esposizione dei loro corpi freschi e curiosi, tra luci e ambienti caldi e rassicuranti, via via sempre più degradati. Il racconto si sofferma volentieri sulle loro espressioni sfatte e sulle facce bluastre degli adolescenti, sulla passività dei gesti e delle pose, e descrive la discesa nella dipendenza (che va assieme alla prostituzione, per trovare il denaro necessario a bucarsi) attraverso colori desaturati, lividi, con una panoplia di corpi deperiti, visi pesti e rovinati da occhiaie, abrasioni, eritemi e quant'altro si possa pensare di disforico, in modo da evidenziare il processo di autodistruzione del tossicodipendente.

Il primo sballo di Christiane è una sniffata di eroina, che la fa immediatamente vomitare fuori dalla macchina, tra l'indifferenza dei suoi amici. I toni cupi della luce e dei colori accompagnano il primo piano della sua faccia sconvolta e sporca, con la testa lasciata andare sul sedile di dietro. Mentre Christiane è partita per il suo primo *trip*, l'auto si muove. Gradualmente, cambia il punto di vista e passiamo

13 Burroughs, "Lettera di un supertossicomane da droghe pericolose", Appendice a *Il pasto nudo*, Adelphi, Milano 2001, p. 252.

14 Sono termini ripresi dalla semiotica del corpo proposta da J. Fontanille, *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Meltemi, Roma 2004.

dall'interno all'esterno, in una visione in soggettiva, così da vedere la strada che scorre solitaria, per poi scendere in una curva dentro un tunnel male illuminato e bluastro. Nel frattempo, la musica rock di sottofondo cresce di intensità e diventa sempre più invadente, fino a contestualizzarsi come proveniente dalla discoteca in cui Christiane si ritrova subito dopo, strafatta e assente, quasi fosse uno zombie. Il racconto dello sballo, negativizzato già in termini cromatici, si lega in questo modo all'inarrestabile fuoriuscire di un liquido interno (il vomito) come reazione alla sostanza entrata nel corpo,[15] e al movimento in avanti nello spazio-tempo assieme al crescendo sonoro, figurativizzando così il 'viaggio' e lo stordimento della protagonista.[16] Una sequenza brevissima che rende efficace, attraverso il piano espressivo del film, la connotazione immediata e banale dell'entrata nel 'tunnel' della droga.

Aperte nella loro necessità dalla configurazione precedente, seguono le *prove narrative* dei soggetti tossici, ovvero l'insieme delle competenze e delle performance che esplicitano e mettono in scena le modalità del *sapere* e del *poter* drogarsi. Si tratta, ad esempio, dei gesti, di solito famelici, di ingestione di pillole, pasticche o altri medicinali, contrapposti al meticoloso rito dello sniffare cocaina o altre sostanze, o a quello della preparazioni dell'iniezioni di eroina, cioè azioni che prevedono una competenza precedente, o alla peggio da acquisire al momento. Christiane, ad esempio, non lo sa fare da sola, ci vuole l'aiuto di un tossico esperto per la sua prima iniezione, mentre nello stesso film un altro personaggio, tossico navigato (e quasi all'ultimo stadio) si buca rapidamente da solo sul collo, guardandosi allo specchio dei bagni pubblici. I tossici del gruppo di amici di *Trainspotting* si aiutano vicendevolmente, con solidale compiacimento e molta autoironia. È una modalità, almeno inizialmente, che accentua la fiducia e la condivisione, legata al possesso comune (quando c'è) della droga, e alla ricerca di un unico oggetto di valore, quel benessere inteso come effetto psico-fisico di piacere e di caduta delle barriere individuali, un valore che circola tra i soggetti in tutti i film esaminati, e accomuna le pratiche dello sniffare, del fumare

15 Sulla dinamica sinestetica tra corpo interno e corpo proprio, giocata su conflitti tra forze, sostanze e forme (tra musica, corpo e immagini) si veda Marrone 2005b.

16 Sullo sballo come sincretismo di movimento tra spazio e musica rinviamo a Spaziante 2005.

insieme, del farsi di eroina. Un antefatto illustre, a controprova del nostro argomentare, è la sniffata di eroina (scambiata per cocaina) che porta all'overdose Mia Wallace in *Pulp Fiction* (interpretata da Uma Thurman), mentre il suo accompagnatore è in bagno. La donna è un soggetto che in termini modali *può* farsi, ma *non sa* di cosa si sta drogando: si fa per ingordigia, in solitudine, e sembra in fondo venir punita proprio per questo.

La volontà di farsi, il sapere e poterlo fare, fanno capo a quella *coazione a ripetere* che abbiamo posto sotto il dominio della *dipendenza*, ossia a un *dover fare* che il soggetto tossico accetta o più spesso subisce, un dovere legato alle istanze profonde del corpo (e della mente), che cerca l'euforia. Quest'ultima viene definita, in termini psicologici, come di tre tipi, differenziando la temporanea sensazione di 'eccitamento' da quella di 'appagamento' e dalle 'fantasie', comuni ad ogni dipendenza: "una determinata sostanza, o un determinato comportamento, sblocca il cammino individuale verso il piacere collegato alla dipendenza. Il cambiamento di umore provato è indimenticabile. E se ne vuole sempre di più".[17] Si parla di "logica emotiva", non razionale, poiché "razionalmente, il dipendente sa che quella sostanza o quel comportamento non può appagarlo [...] ma che risolverà solo il problema immediato, provocando eccitazione o calmando il dolore/la tristezza/la paura".[18] Nei film del nostro campione ritroviamo l'eccitazione come momento euforico legato soprattutto all'attimo prima del drogarsi, come accade in *Drugstore Cowboy*, quando la banda di amici rapina farmacie e supermercati, con abili trucchi e molto autocompiacimento; il drogarsi vero e proprio (impasticcandosi, ad esempio) provoca subito un temporaneo appagamento, che è pervasivo e si espande dalla "carne" (dal corpo interno), al "corpo proprio",[19] e apre non solo a delle fantasie, ma a stati mentali di allucinazione. Siamo passati così agli *effetti* dell'assunzione di droga. Ne troviamo sia di immediati e ricercati, come lo sballo, sia di subiti come secondari, perlopiù indesiderati, spesso negati o rimossi, come l'*overdose*.

17 Deidre Boyd, *Addictions*, Element Books Limited, Shaftesbury 1998 (trad. it. *Liberarsi dalle dipendenze*, Mondadori, Milano 2000, p. 50).
18 *Ivi*, p. 51.
19 Sempre nell'accezione di Merleau-Ponty 1945.

2.2. *Effetti immediati: viaggi e allucinazioni*

Bob, il protagonista di *Drugstore Cowboy* (interpretato da Matt Dillon), spiega che è stato "per lungo tempo un tossicomane convinto", e il racconto del film, ambientato negli anni Settanta americani, è un lungo percorso attraverso la dipendenza spensierata, con rapine e scontri con la polizia, la morte da overdose della più giovane del gruppo, fino alla disintossicazione di Bob e suo al tentato reinserimento sociale. C'è anche un cameo di William Burroughs nelle vesti di un ex prete tossicomane, che accetta con gratitudine qualsiasi omaggio di stupefacenti. Il film presenta dei personaggi curiosi e bulimici rispetto a qualsiasi esperienza tossica: il gruppetto capeggiato da Bob si fa infatti di qualsiasi cosa, anche se l'eroina resta la droga preferita. Lo sballo viene descritto minuziosamente da Bob, come narratore in voce off, mentre lo vediamo bucarsi in un'auto in corsa (nel sedile di dietro). Lo schermo si compone riempendosi da un lato del suo viso enorme, in primo piano, e da una serie di lente sovraimpressioni di oggetti che volteggiano in un cielo terso. La voce di Bob spiega:

> Dopo ogni colpo tutti membri della banda si concedevano un viaggio, e io ridevo da solo, immaginando droghe di ogni genere in quantità tali da far letteralmente fluttuare per aria il cucchiaino [...] Entrandomi nelle vene la droga mi procurava un tiepido formicolio che mi saliva al cervello fino a consumarlo in una dolce esplosione che prendeva il via da dietro la nuca. La diffusione era rapida, e alla fine provavo un tale piacere che il mondo intero mi diventava simpatico e acquistava un fascino particolare. In quei momenti tutto era magnifico e anche il mio peggior nemico non era poi tanto cattivo. La terra e l'erba erano, come dire, più terra e più erba, tutto assumeva la rosea sfumatura di un successo senza limiti: mi sentivo infallibile, e finchè durava, la vita era era qualcosa di meraviglioso.[20]

Le immagini scorrono su una musica lieve, che accompagna il movimento di casette, cavalli, alberi, aerei, che volteggiano rotolando nel vasto cielo azzurro. Siamo in una soggettiva mentale, o meglio in una focalizzazione interna allucinata, ma lo spettatore è anche guardato da Bob, in una interpellazione che buca lo schermo e rompe la costruzione finzionale. Non siamo quindi solo nella mente di Bob, e non è solo lo spettatore a vedere Bob in primo piano bensì, come

20 Dal film *Drugstore Cowboy*, cit.

si intuisce dal finale del suo discorso riguardo alla sensazione di un "successo senza limiti", è lui stesso che si vede così. Un essere enorme, espanso nel mondo, con le percezioni che apprezzano ogni cosa nella sua microrealtà,[21] e un senso generale di pacificazione con l'esistenza. Ma anche una sorta di delirio di onnipotenza che gli fa credere di tenere tutto sotto controllo. L'incantesimo si chiude bruscamente: iniziamo ad ascoltare una radio che blatera, nell'auto la ragazza alla guida impreca, e Bob, riportato nella realtà da questo salto enunciativo che ha rotto il mondo di secondo livello dentro cui lui fantasticava, si ritrova seduto a guardare la donna come fosse un sopravissuto.

Nel corso del film, un secondo momento di viaggio mentale del protagonista è molto simile a quello appena descritto. Dopo che è andata in porto una beffa che Bob ha organizzato a danno degli agenti di polizia che lo pedinano, ecco lo schermo dividersi nello stesso modo, con il viso in primo piano di lui su un lato, a guardare in macchina, e la sovrimpressione di migliaia di bollicine d'aria che salgono dal basso all'alto a frantumare e scomporre l'immagine, o a renderla acquatica, mentre gli oggetti della beffa (una pistola e altro) roteano pacifici nello spazio dello schermo. La musica jazz molto ritmata si accompagna a cori di risate e applausi di sottofondo e Bob sorride, soddisfatto del successo che ha ottenuto. Ci interessa notare che questo *trip* è ancora una volta uno spostamento percettivo totale, una immersione polisensoriale del protagonista (e dello spettatore) che è passata dal mondo aereo, della prima sequenza di sballo, a quello acquatico. Ma in fondo, in entrambi i casi, sembra dominare la percezione visiva in focalizzazione interna: un viaggio tutto mentale e autoerotico, forte della soddisfazione infantile di dominare il mondo.

Abbiamo finora parlato di *sballo* come di un effetto visibile dell'assunzione di una sostanza 'tossica' da parte dei soggetti, una figurativizzazione delle alterazioni e delle passioni interne esperite dai corpi. Si danno però, al cinema, sia casi di indifferenza e improvvisa calma, dopo la frenesia precedente, sia quei processi di stordimento con perdita di energia e vomito incontrati ad esempio nella 'prima volta' di Christiane. Se *Drugstore Cowboy* racconta l'effetto di pacificazione con il mondo naturale e sociale, pur mettendo in scena stati allucina-

21 Ad Huxley, dopo aver preso la mescalina ogni dettaglio che lo circonda, "appare come nel momento della propria creazione", nella sua essenza (Huxley, *Le porte della percezione*, Mondadori, Milano 1958, p. 48, ed. or. 1954).

tori, quasi dieci anni dopo *Trainspotting* parla di sballo in modo del tutto diverso, esplicitandolo nei termini di piacere paragonato a quello sessuale. "Quello che la gente dimentica è quanto sia piacevole, sennò noi non lo faremmo, in fondo non siamo mica stupidi", recita la voce narrante di Renton, il protagonista: "prendete l'orgasmo più forte che avete mai avuto, moltiplicatelo per mille, neanche allora ci siete vicini". Bucarsi, spiega Renton nella sua giaculatoria iniziale, permette di semplificarsi la vita dalle scelte socialmente obbligatorie, di non pensare al lavoro, all'amore, alla casa da pagare o alla schedina da giocare, ecc., "tutte cose che non contano quando hai una sincera e onesta tossicodipendenza".[22]

Ma il film mette in campo fin da subito anche un'altra narrazione, molto più disforica, tesa a contrastare e sminuire l'entusiasmo del narratore e le immagini di appagamento condiviso che la accompagnano, con il gruppo di amici che si aiuta reciprocamente a bucarsi alternando chiacchiere su Sean Connery e smorfie di piacere intenso. Si tratta ad esempio della dimensione cromatica, desaturata e acida nei colori della moquette, o nei muri scrostati o sfondati, e in generale della luce livida che condisce tutta la sequenza. Vi troviamo anche il punto di vista alternativo, quello del mondo degli affetti del tossico, raccontato come un inevitabile 'inconveniente' da subire. Si tratta delle situazioni in cui gli amici o i genitori rimproverano il protagonista di 'avvelenarsi il corpo' o di "riempirsi le vene con quella merda". Un'idea di tossicità che viene ribaltata, mostrata da un'altra prospettiva, con una netta inversione valoriale: l'eroina infatti, da portatrice di benessere, diventa 'veleno',[23] o sostanza che intasa il corpo interno,

22 Nel romanzo di Welsh e nel film di Boyle, si ritrovano gli echi della lezione di Burroughs: "Il tossicomane è immune dalla noia. Può guardarsi le scarpe per ore o starsene semplicemente disteso a letto. Non ha bisogno di valvole di sfogo sessuali, contatti sociali, lavoro, diversivi, ginnastica: non ha bisogno di nulla, solo della morfina" (Burroughs, "Lettera..", cit., p. 261).

23 Etimologicamente, *farmaco* deriva dal greco *pharmacon*, "rimedio". Presso gli antichi greci, il *pharmacos* era la vittima sacrificale, il capro espiatorio da allontanare dalla città. La sostanza *pharmacon*, allora, allontana dal corpo malato lo spirito maligno che lo affligge. È evidente la natura ambigua delle droghe, tra l'altro conservata nelle lingue anglosassoni dove il termine *drug* può significare sia *farmaco* che *droga*. A seconda del dosaggio e, più in generale, dal loro uso, droga e farmaci possono essere, come ben si sa, curativi o tossici. "Omero, del resto, usa lo stesso termine per indicare sia il nepente – bevanda probabilmente a base di oppio che Elena offre allo sconsolato Telemaco in cerca di notizie di suo padre (*Odissea*, libro IV, vv.

qualcosa di organico ma mortifero (la "merda"), che circola come rifiuto solido lì dove dovrebbe esserci il fluire di liquido vitale.

I trip di *Paura e delirio a Las Vegas* di Gilliam[24] mettono in scena deliri molto più destrutturanti, fino allo stordimento allucinatorio totale dei protagonisti. Il film riesce nel suo intento descrittivo degli stati di alterazione della mente dovuti alle droghe grazie al continuo alternare visioni realistiche (in oggettiva) e soggettive mentali allucinate, ricontestualizzate da spiegazioni in voce off del narratore protagonista, o dai commenti del suo accompagnatore. Come si ricorderà, non siamo nel dominio dell'eroina (semmai i due amici assumono cocaina) bensì nella cultura dell'acido, con un crescendo di miscugli di allucinogeni di varia natura, come la mescalina presa assieme all'etere e agli acidi lisergici, fino al "potentissimo adrenocromo tratto da ghiandole umane". Un giornalista sportivo (interpretato da Johnny Depp) arriva all'Hotel Hilton di Las Vegas, già in uno stato di delirio che lo dissocia da se stesso: infatti prima blatera a voce alta, poi in voce off si dice: "l'ho pensato o l'ho detto?". È un soggetto fuori di sé,[25] preda di alterazioni percettive e visioni terrifiche: alla *reception*, la donna del bancone lo guarda troppo fissamente, poi le si allarga enormemente la bocca e il viso si deforma per divenire una grande testa di rettile; seduto al bar dell'hotel, le allucinazioni iniziano fissando i salatini nella ciotola, che diventano vermi vivi, quindi il tappeto nei suoi giochi geometrici, che si anima e disfa, mentre il pavimento inizia a riempirsi di sangue e altri liquidi, e lui chiede a gran voce delle scarpe da tennis per andarsene. In una sorta di omaggio a *Naked Lunch* di Burroughs[26] il giornalista, al colmo del parossismo, vede tutte le persone osservate poco prima intente alle loro conversazioni, deformate ora da argomenti sessuali, che diventano enormi rettili e assumono pose minacciose. Il dottor Gonzo, l'amico che lo

219-234) – sia la pozione malefica con cui la maga Circe aveva trasformato i compagni di Ulisse in maiali (op. cit., X, 210-243); probabilmente un infuso di solanacee dagli effetti depersonalizzanti" (G. Lentini, "I due volti del farmaco", *Il farmacista*, 1, 2002).

24 *Paura e delirio a Las Vegas* (*Fear and Loathing in Las Vegas*) di Terry Gilliam (USA 1998) tratto dal romanzo di Hunter S. Thompson.

25 Lo potremmo definire un soggetto débrayato dal suo corpo proprio (sul meccanismo enunciativo del *débrayage*, vedi Greimas, Courtés 1979).

26 Il romanzo di W.S. Burroughs è del 1959 (trad. it., *Il pasto nudo*, Adelphi, Milano 2001).

accompagna (un esilarante Benicio del Toro), gli dirà poi, e in tal modo lo sapremo anche noi, che lo ha trovato urlante, che brandiva un rompighiaccio, e aveva terrorizzato tutti. Con la sola aggiunta del finale paranoide, la scena sembra una perfetta trasposizione degli effetti della mescalina descritti anni prima da Huxley:

> L'esperienza tipica della mescalina o dell'acido lisergico comincia con percezioni di forme colorate, mobili, geometricamente vive. Ben presto la geometria pura diventa concreta, e il visionario non percepisce modelli, ma cose modellate, come tappeti, sculture, mosaici [...]. Animali favolosi attraversano la scena. Tutto è nuovo e sorprendente [...]. La materia prima per questa creazione è fornita dalle esperienze visive della vita ordinaria; ma la modellatura di questo materiale in forma è opera di qualcuno che certamente non è l'io che ebbe originariamente le esperienze, o che in seguito le ricordò o le approfondì." (Huxley 1954: 79-80).

Paura e delirio a Las Vegas non è solo un omaggio gioioso alla "grande ondata di acido a San Francisco del 1965", e alla cultura dell'acido che credeva nella "disperata qualità mitica che qualcuno custodisse la forza da qualche parte", come dichiara la voce narrante, ma è anche un film che tenta una ricostruzione cromatica degli stati allucinatori, lavorando su luminosità sature per rendere le alterazioni percettive del colore. Anche qui si ritrova la lezione di Huxley: se la mescalina permette di "visitare gli antipodi della mente", tutte le esperienze visionarie sembrano simili almeno rispetto alla "esperienza della luce". Nelle visioni allucinatorie, infatti, "tutto ciò che è visto è brillantemente illuminato e sembra splendere dall'interno. Tutti i colori sono intensificati a un grado molto superiore di qualsiasi cosa vista in condizioni normali, e nello stesso tempo la capacità dell'intelletto di riconoscere sottili distinzioni di tono e di colore è assai rinforzata"[27].

2.3. *Effetti indesiderati, dalla stipsi all'overdose*

Distinguiamo, nelle figure del corpo tossico, *effetti maggiori* e *minori* previsti, temuti, indesiderati. Tra i minori, *Trainspotting* raccon-

27 Huxley, cit., 1954: 73-74. Un'esperienza che viene vissuta allo stesso modo anche dal protagonista di *Hotel Woodstok* di Ang Lee (*Taking Woodstock*, USA 2009).

ta la stipsi, cioè l'essere preda di forze interne di trattenimento, cui segue il cedere: "l'eroina rende costipati", recita infatti la voce off di *Trainspotting*, e poi: "l'effetto dell'ultima pera sta finendo" mentre Renton, il protagonista, visto da lontano in campo lungo, si piega comicamente in due, prima di entrare nel pub con la "latrina più lurida di tutta la Scozia". Un altro effetto minore è il calo di libido. Disintossicarsi significa infatti, per Renton, ritrovare l'urgenza di stare con una ragazza e rendersi conto della sua incompetenza sociale al corteggiamento. Ci torna in aiuto Burroughs, che spiega, molto scientificamente:

> Il sistema nervoso vegetativo si dilata e contrae in reazione ai ritmi viscerali e agli stimoli esterni: si dilata in presenza di stimoli percepiti come piacevoli [...] e si contrae in presenza di sofferenza, ansia, paura, disagio, noia. La morfina altera il ciclo completo di dilatazione e contrazione, rilassamento e tensione. La funzione sessuale è disattivata, la peristalsi inibita, le pupille cessano di reagire a luce e oscurità. L'organismo [...] si adatta al ciclo della morfina. (Burroughs, cit.: 261)

Dilatazioni e contrazioni della carne, salti e sobbalzi dei moti interni, si 'adattano' al ciclo della droga, che produce uno stato di benessere temporaneamente autarchico, *riorientando* il corpo del tossico fin dai suoi bisogni primari. Per Burroughs, infatti, "il tossicomane esiste in uno stato privo di sofferenza, sesso e tempo", ed il "il ritorno a ritmi di vita animale comporta la sindrome da astinenza" (*Ibid*.).

Tra gli *effetti maggiori* indesiderati, o rimossi, troviamo invece le configurazioni cinematografiche legate alla *overdose*. Solo in alcuni film l'overdose porta alla morte. Questo avviene sia agli amici di Christiane F., sia alla ragazzina del gruppo di ladruncoli di *Drugstore Cowboy*, ed in entrambi i casi non si rappresenta l'azione nel suo compiersi ma solo a processo avvenuto, con il corpo irrigidito trovato dagli amici.[28]

Consideriamo invece un'altra celebre sequenza di *Trainspotting*. Renton è al pub con i genitori: si ritrova, appena disintossicato, in preda a noia, depressione e ad una lucidità insopportabile, che blocca e tiene a distanza le passioni degli altri, cioè del mondo socializzato

28 Non è invece il caso di film più recenti come il già ricordato *La mala Educación* di Almodóvar (Spagna 2004) in cui il protagonista si accascia sulla macchina da scrivere, mentre sta scrivendo una lettera, coniugando così droga, morte, amore.

dedito ai piaceri leciti della tombola e all'alcool. Grazie ad una accelerazione delle immagini, tutto attorno a lui pulsa e agisce freneticamente, mentre Renton sta immobile al tavolo, con molti boccali di birra davanti, ritagliato dallo sfondo solo dal suo colore cianotico. Poi esce, dal retro, e fugge. Evade con un salto del muro, per andarsi a bucare di 'droga pesante' dall'amico pusher. La voce off di Renton, nel frattempo, spiega:

> la pena era sospesa e stavo in questo programma. Dipendenza sponsorizzata dallo stato. Tre dosi di metadone dolciastro al giorno invece della roba. Ma non basta mai, e in questo momento meno che mai. Le ho prese tutte e tre stamattina, il sudore sulla schiena è come uno strato di congelo. Devo andare a trovare madre superiora, per una pera. Una pera, cazzo. Per superare questa lunga giornata dura.

Al piacere immediato dell'iniezione, segue la 'botta' dell'overdose. L'immagine, un dettaglio macro dell'ultimo risucchio della siringa, tra droga e sangue, rima immediatamente con quella della pupilla di Renton, che si dilata e rimane fissa. Renton sprofonda *letteralmente* nel pavimento, trascinandosi dietro il tappeto. Lo schermo si restringe, tra due cortine di un mortuario velluto rosso, e tutto viene percepito da lì, da sottoterra. L'esperienza dell'overdose diventa così una *soggettiva dalla fossa*, nella quale carne e corpo si toccano, l'involucro del Sé resta un filtro che tiene fuori il mondo, lo guarda agire, ma è come rovesciato in una profondità intangibile, in uno sprofondamento solitario, da cui non sa uscire. È una messa in cornice cognitiva, che vuole raccontare la caduta dentro le forze che sconvolgono la carne,[29] e che porta alla perdita definitiva, alla morte, anzi ad uno sguardo (infero) del *quasi morto*. La colonna sonora è mesta e solenne, *Just a perfect day* di Lou Reed, e il corpo dell'attore sprofonda portando con sé lo sguardo dello spettatore. Siamo con Renton in una soggettiva lucidissima, muta, che guarda il mondo trattarlo con rude determinazione (il pusher che lo trascina in strada, il tassista che lo scarica a terra senza complimenti), oppure con sollecitudine, quando al pronto soccorso le infermiere lo interpellano e gli iniettano qualcosa che provoca un repentino risveglio, l'uscita dalla tomba.

La sequenza dell'overdose di *Trainspotting* ci permette una riflessione sui modi del cinema contemporaneo di utilizzare gli effetti

29 Dentro il "Me", secondo Fontanille 2004.

speciali digitali. Le nuove tecnologie riescono infatti a far entrare *ancora di più* nella finzione, dato che il trucco dell'immagine digitale si mette a servizio della narrazione e del film, ma anche dell'universo sensoriale dello spettatore. Sprofondati nel pavimento siamo percettivamente, in modo polisensoriale, dentro una tomba aperta sul mondo, poiché non solo vediamo tutto ritagliato dal tappeto rosso, ma sentiamo ogni voce, rumore o suono, attutito e distante, come fossimo al di qua dello schermo. Come tutti i trucchi o gli effetti speciali, l'effetto digitale serve però nel cinema ad almeno un'altra funzione. Si tratta stavolta di far riflettere sull'*estraneità* dei materiali audiovisivi, sulla loro *artificialità*: quando si aprono mondi paralleli allucinati, e la musica gioca contro il rumore, o la saturazione/desaturazione cromatica lavora contro l'immagine, o ancora nei casi in cui l'immagine si ritaglia, le inquadrature si distorcono, il montaggio accelera, sdoppia o sfasa, siamo di fronte a modi enunciativi dell'autoriflessività.[30]

Tutte le allucinazioni di *Drugstore Cowboy* o di *Paura e delirio a Las Vegas*, per quanto possano convincerci, funzionano soprattutto per aprire i livelli della narrazione e moltiplicare la finzione contro se stessa, sporcando così il nostro 'piacere finzionale'. Non possiamo più, ingenuamente, abbandonarci come spettatori rilassati, sospendere l'incredulità ed entrare nella finzione. Veniamo scossi, e richiamati al lavoro cognitivo, che è poi un altro tipo di piacere spettatoriale. Un nuovo modo narrativo che, grazie al digitale, fa entrare nel film momenti di alterità che spiazzano lo spettatore, portandolo nella dimensione del 'metacinema'.

3. *Figure della cura*

3.1. *La 'cura efficace' e la scelta*

Potremmo ribaltare la questione, e definire *dipendente* qualcuno che cerca, incessantemente, di smettere. Spesso la stessa persona che assume droga vuole uscirne,[31] ma non finisce mai di finire: come ri-

30 Sugli effetti audiovisivi che rendono percettivamente tangibile lo stato allucinatorio, si veda Peverini 2005.

31 Devo questa osservazione al dibattito seguito alla tavola rotonda su "Droghe e altre dipendenze" del già ricordato Convegno AISS su "Il discorso della salute".

cordava Deleuze parlando del bevitore, "l'ultimo bicchiere è sempre il penultimo".[32] Eppure anche al cinema (come nella vita) se ne esce. Quello che ci interessa è accennare alle *voci* e le *opinioni* attorno alla cura che funziona, alla cura efficace. Nel nostro campione troviamo, in *Christiane F.*, una spiegazione semplificata fatta da Christiane e il suo ragazzo agli amici che ancora battono al Bahnhof Zoo di Berlino. Raccontano di come ne sono venuti fuori, con poche pastiglie e poca fatica, tra l'ammirazione dei compagni. Per quanto il loro discorso sia immediatamente falsificabile dallo spettatore, che ha assistito alle fasi successive della degradazione dei corpi in astinenza e alla 'rota', per gli amici questo risultato è invece verificabile direttamente guardando in faccia i due, rifioriti. Ai loro occhi, il racconto diventa verosimile. Più per invidia che per gioco, offrono ai due una pera, e Christiane e l'amico ci ricascano subito.

Anche in *Drugstore Cowboy* il protagonista decide di sottoporsi alla cura dei "21 giorni di metadone", riuscendo a superarla e a ritrovare un equilibrio, addirittura a inserirsi nel mondo del lavoro. Ma quando lo racconta alla sua ex-moglie, ancora pesantemente tossica, lei *non* gli crede. Nello scambio di opinioni, la donna si propone come un soggetto che vede la vita 'normale' come una chiusura delle possibilità, rimanendo così in una diversa prospettiva valoriale (quella del gruppo iniziale del film): la droga per lei rappresenta pur sempre l'euforia, ed esserne fuori solamente il malessere, o la noia.

In *Trainspotting*, la voce off di Renton ci informa: "qualche volta persino io ho pronunciato le fatidiche parole [...] Mai più amico, ho chiuso con questa merda". Lo vediamo alzarsi di scatto dal pavimento dove stava godendo gli effetti dell'ultima iniezione, e inneggiare con il pusher al "metodo Sick Boy", uno degli amici, il quale è proprio lì, accasciato sul tappeto, a dimostrazione dell'inefficacia della cura. Renton però è convinto, e si chiude in casa sbarrando la porta ed elencando una serie di cose necessarie per disintossicarsi: tre bacinelle (per vomito, feci, urine), gelato, cibo in scatola e bibite, musica distensiva, Tv e vitamine, una boccetta di valium, pornografia. Solo che l'effetto dell'ultima pera sta finendo, e ha bisogno di qualcosa per bloccare il dolore… Quindi rieccolo fuori, con le assi sulla porta divelte, per andare a cercare "un'ultima dose". In ogni caso, Renton ce

32 Si tratta di una delle voci raccolte come intervista a G. Deleuze nel suo *Abecedaire*, a cura di Pierre André Boutang e Michel Pamart, Ed. Montparnasse, Paris 2002.

la farà: dopo la ricaduta di cui abbiamo parlato più sopra, i genitori lo costringeranno, a casa loro, ad una disintossicazione forzata. Ed ecco aprirsi altre figure filmiche.

3.2. *La performance della disintossicazione: l'esperienza del dolore*

Ripartiamo da Burroughs:

> Durante la *crisi di astinenza* il tossicomane è acutamente consapevole di quanto lo circonda. Le impressioni sensoriali sono acuite al limite dell'allucinazione. Gli oggetti familiari sembrano animati dai fremiti di una vita furtiva. Il tossicodipendente è soggetto a un fuoco di fila di sensazioni esterne e viscerali. Può provare fugaci istanti di bellezza e nostalgia, ma l'impressione generale è estremamente dolorosa. (Forse le sensazioni sono dolorose a causa della loro intensità. Una sensazione piacevole può diventare insopportabile dopo che si è raggiunta una certa intensità).[33]

Prima di soffermarci sulla disintossicazione di Renton, verifichiamo le configurazioni presenti in *Christiane F.*. Vi troviamo una crisi di astinenza progressivamente peggiorativa, totalmente fisica e materica. Christiane e il suo ragazzo, chiusi assieme in camera da letto, passano dai tremori lungo tutto il corpo, ai crampi alle gambe (irrigidite, come estranee da sé), al sudore freddo e gli spasmi, fino alle contorsioni per il dolore e le urla, e infine al vomito a pioggia per tutta la stanza, poiché hanno bevuto pur di calmarsi del vino, cosa che il loro corpo tossico non tollera.

Il corpo che trema e gli arti che non sono controllabili, tra crampi e spasmi, mettono in scena una ribellione, un conflitto, tra corpo interno e corpo esterno, uno scontro tra ciò che la carne vuole incessantemente, con sempre maggiore frenesia, cioè tornare al suo stato di benessere artificiale, e le manifestazioni esteriori del corpo involucro rispetto al disagio, al disequilibrio creato dall'assenza dell'Aiutante magico per superare la prova. Sotto il percorso figurativo dei nostri racconti, infatti, c'è sempre una *sintassi sensomotoria* legata ad una prevalenza delle tensioni e delle forze che sconvolgono il corpo in-

33 Burroughs, "Lettera di un supertossicomane da droghe pericolose", cit., p. 253.

terno dei soggetti, rispetto al corpo proprio inteso come involucro,[34] come *io-pelle* sul quale questi conflitti tra forze diventano sfigurazioni, segni visibili di deperimento (occhiaie, abrasioni), tremiti e sudori.

In *Christiane F.*, sopraffatti dal dolore ("sto troppo male!", urla Christiane al compagno) i due ragazzi non solo bevono ma trovano una dose nascosta tempo prima, e cercano disperatamente di sniffarla, senza riuscirci. La competenza dei soggetti entra in dissonanza: litigano per impedirsi di prendere il pacchettino con la droga, poi si accordano per preparare insieme polvere e cannuccia, però Christiane ha uno sbotto di vomito e inonda tutto, rovinando la dose, tra le urla dell'amico. I due *vorrebbero non farsi,* ma non riescono a resistere alla sofferenza fisica. Una volta scelto il 'male minore', però, è dal corpo interno che emerge un atto (involontario) di dissipazione, che va incontro al loro progetto iniziale, quello di disintossicarsi.

Ci sono anche, per riprendere Burroughs, sensazioni piacevoli, momenti di rara quiete: Christiane ad un certo punto inizia a strappare pezzetti di carta da parati e scopre il disegno della carta precedente. È quasi un tornare all'infanzia, anche se il gesto diventa presto ossessivo e sfocia nella frenesia.

La disintossicazione forzata del protagonista di *Trainspotting* ha a che fare in modo più serio con la 'rota' (cioè la crisi d'astinenza). Non c'è solo il corpo che trema e suda, il dolore blaterato o urlato, ma soprattutto le allucinazioni – piene di sensi di colpa – nelle quali si alternano perfidi amici che danno consigli perentori e presenze legate allo squallore e alla morte. Uno stato durativo di disforia e disancoramento da Sé, non più solo corporeo ma, soprattutto, psicologico. Renton, nella consueta voce off, lo descrive così:

> sono nel limbo dei tossici adesso, troppo a pezzi per dormire, troppo stanco per stare sveglio. Ma i sintomi della rota sono in viaggio: sudori, nausea, dolori e voglia di droga, un bisogno diverso da tutti gli altri sta per abbracciarmi.

Renton è ripreso in oggettiva, a figura intera, in camera da letto. Lo vediamo soffrire e contorcersi da sopra il letto, poi in modo ravvicinato da sotto le lenzuola, e nell'alternarsi dei modi dello sguardo entriamo in soggettiva nelle sue percezioni allucinate che guardano in modo distorto, via via, la sua ragazza che gli canta una canzo-

34 Ci riferiamo ancora allo studio di Fontanille 2004.

ne, gli amici che lo sfottono o lo incitano; un programma Tv a quiz sull'HIV, al quale partecipano i suoi genitori, che torna come un ossessivo ritornello sulla paura più incombente (ma Renton, alla fine del racconto, risulterà 'pulito'). Nelle sue allucinazioni l'amico Spud, ora in prigione, batte le sue catene seduto sullo stipite della porta, un altro amico, il tossico più recente ma anche è il più rovinato (morirà solo lui, per tutti gli altri), scivola lungo una parete fissandolo triste. La stanza è rivestita di carta da parati con modellini di treni, come in un incubo infantile, e si deforma e si allunga, mentre il letto avanza o indietreggia, in un montaggio discontinuo. Infine, la visione più intollerabile: il neonato morto della ragazza del gruppo gli cade sulla faccia, dopo essersi pericolosamente avvicinato a quattro zampe dal soffitto. Il delirio della rota non è solo allucinazione e distruzione delle geometrie spazio-temporali: anche la musica di sottofondo cresce nella sua ritmica martellante, e tutto diventa insopportabile. Renton geme, si contorce tra le lenzuola, suda copiosamente, e infine urla disperato: "io non c'entro!".

3.3. *Sul tremore*

Abbiamo visto i fragili corpi tossici, le loro figure dolorose. Prima di chiudere il nostro *excursus*, una breve parentesi. Nel racconto di Maupassant *I due amici*, due signori francesi, che sono andati a pescare uscendo spensierati dalla Parigi assediata dai tedeschi, vengano catturati dai nemici e interrogati dall'ufficiale prussiano, che vuole la parola d'ordine per entrare nella città, credendoli delle spie. Loro non la sanno, ma restano comunque in silenzio, con una comune decisione eroica, e vengono fucilati. Greimas (1976), analizzando il racconto, riparte dalla distinzione fenomenologica tra carne e corpo proprio, spiegando come al momento della condanna a morte riaffiori il *somatico*, sotto forma di 'tremore'. I due amici infatti vengono colti da un tremito incontrollabile: i moti intimi si mostrano nel movimento del corpo involucro, del corpo pelle, e in tal modo il sensoriale si figurativizza.[35]

Il *tremito*, nella proposta di Deleuze e Guattari, fa parte della più elementare delle varietà, o dei *composti di sensazione*, cioè di quella vibrazione che "caratterizza la sensazione semplice", poiché "segue

35 Ringrazio Paolo Fabbri per questa precisazione.

una corda invisibile più nervosa che cerebrale", nella quale è implicata comunque una "costitutiva differenza di livello" energetico.[36] Seguendo Fontanille, potremmo contestualizzarlo come una delle figure prodotta da più ampie configurazioni in gioco tra carne e corpo, presa tra gli estremi della *contrazione* e dell'instabilità.[37]

Ma in fondo, più semplicemente, ci piace tornare alle intuizioni di Barthes. Parlando della Pop Art come di un'arte "dell'essenza delle cose", Barthes spiegava la ripetizione dell'immagine prodotta da Wahrol come una manipolazione tesa a "dare l'impressione che l'oggetto tremi davanti all'obbiettivo o allo sguardo", perché "cerca la sua essenza, cerca di situare davanti a voi questa essenza".[38] Per noi spettatori, persi nel buio della sala, il corpo del tossico che *trema* agisce allo stesso modo: non è solo una figura plastica, dovuta ai conflitti (tensivi) tra Me e Sé, ma un "far vibrare la sensazione".[39] Quel che si ottiene allora è un immediato effetto di senso: un effetto di verità o, meglio, l'affermazione di "un'essenza di individuo".[40]

4. *Controtempo*

Per concludere la nostra esplorazione, riprendiamo il problema dei saperi del tossico rispetto alla relazione tra il proprio corpo e le varie sostanze assumibili. Il personaggio tossico, come abbiamo cercato di dimostrare, è un *soggetto ipercompetente*, che *sa cosa aspettarsi* da ogni pillola, polvere, droga lecita o illecita.[41] Spesso nei nostri

36 Deleuze e Guattari 1991: 172.

37 "Le trasformazioni elementari del corpo si presentano intuitivamente, dal lato del *Me*, come *dilatazioni* e *contrazioni* della carne; dal lato del *Sé*, come *stabilità* e *instabilità* della forma del corpo proprio. La stabilità si manifesta, tra i vari modi di occorrenza, in termini di chiusura e di immobililtà, e l'instabilità in termini di apertura e di deformazione" (Fontanille, 2004: 41).

38 R. Barthes, "L'arte, questa vecchia cosa...", 1980, ora in *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino 1985, p. 202 (ed. or. 1982).

39 Deleuze e Guattari 1991: 172.

40 "Il tremito della cosa agisce (è il suo effetto di senso) come una posa: [...] affermazione di un'essenza d'individuo" (Barthes 1980: 202).

41 Nel film *Le invasioni barbariche* (*Les Invasions Barbares*, Canada-Francia, 2002), di Denys Arcand, morfina ed eroina vengono usate a scopi terapeutici, prima per alleviare il dolore di un malato terminale e infine per condurlo a una morte dignitosa e consapevole. Nel finale, sarà proprio la

film entra in scena il conflitto con le competenze del medico o dell'istituzione sanitaria, legato alla circolazione dell'oggetto di valore (immediato) del tossico, la droga. Se il dono viene negato, si passa all'espropriazione tramite furti o altri stratagemmi: in *Trainspotting*, ad esempio, durante le visite dal medico si rubano i blocchetti delle ricette, per prescriversele da soli.

In tutti i film citati, da *Christiane F.* in poi, non c'è solo la ricerca continua di qualsiasi cosa con cui 'farsi', ma anche la competenza di cosa cercare. In *Paura e delirio a Las Vegas* troviamo persino disquisizioni colte sulla differenza degli effetti dell'etere rispetto a quelli dell'acido e della mescalina (per non dire dell'insuperabile "adrenocromo"): l'ironia e il paradosso risiedono nel continuo sperimentare, da parte dei due dotti protagonisti, quante più sovrapposizioni possibili dei diversi effetti, in cerca dello sballo totale.[42] Il film più interessante, per questo problema, rimane però *Drugstore Cowboy*. "Noi andavamo direttamente alla fonte", spiega il protagonista, anche lui in voce off narrante. Il medico diventa infatti solo un intermediario con il sistema farmaceutico, mentre l'ospedale (o il *drugstore*, appunto), viene vissuto come una banca, il deposito dei valori, degli oggetti desiderati: "il mondo è pieno di medicine contro il dolore [...] noi le prendevamo tutte".

Restano, inevase, alcune domande. Qual è la motivazione della dipendenza, almeno di quella rappresentata al cinema? È più una scelta o, invece, una necessità? E perché il tossico non ce la fa a 'vivere normalmente', a contenere il malessere, magari facendosi di alcool in 'modiche quantità'? Sono forse domande mal poste, dato che si tratterebbe innanzitutto di rimettere in questione il concetto di 'normalità'. Ad esempio, la madre del protagonista di *Trainspotting*, ci spiega Renton, è una *tossica* anche lei, ma nel 'modo socialmente tollerato' che la fa vivere tranquilla grazie a sonniferi e antidepressivi…

---

ragazza (ex)tossica ad ereditare la biblioteca del professore che ha aiutato a morire, dimostrando così che la sua *expertise* sulle droghe non era semplice competenza legata agli 'effetti', ma anche apertura agli 'affetti', ricerca e sensibilità nel confronto tra esperienze (e forme) di vita.

42 In *Paura e delirio a Las Vegas* c'è anche una presa in giro radicale dell'incompetenza dei poliziotti. Nel loro convegno annuale sulla repressione delle droghe, il relatore di turno propone (tutto sommato, molto semioticamente) "quattro stadi nel consumatore di cannabis: sfrontato, inveterato, al passo, conservatore".

Eppure, non è la 'scelta di non scegliere la vita', che fortifica la filosofia anarchica di *Trainspotting*, a fornire una risposta. Ne troviamo una migliore, pur sempre parziale, proprio nel finale di *Drugstore Cowboy*. Il protagonista spiega come il tossico sia un soggetto particolare, dato che "nessuno può convincere un drogato a non farsi":

> prima o poi qualcosa troverà: fumo, coca, vino, whisky, o una pallottola dritta nella testa, cioè qualcosa che possa alleviare le angosce della vita di tutti i giorni, a cominciare dal doversi allacciare le scarpe.

Poco, ma una pista, per parlarci della *fragilità* del tossicomane. Nel suo monologo finale, steso sul lettino dell'ambulanza che lo porta via, dopo che si è preso una pistolettata da un suo ex amico spacciatore, sentiamo ancora un ultimo commento in voce over:

> non sai mai che cosa ti succederà tra poco: è per questo che Nadine ha scelto la via più facile per uscirne [è morta di overdose], è per questo che Dianne [l'ex moglie] vuole continuare. La maggior parte della gente non ha idea della sensazione che proverà tra cinque minuti; per un tossicomane invece è diverso, lui lo sa: gli basta leggere un'etichetta.

La fragilità del tossico non sembra (solo) legata all'angoscia della routine quotidiana e alle costrizioni della vita sociale, a un *non senso* sempre incombente, che con la droga viene invece canalizzato. C'è una incertezza del vivere che appare come un problema di temporalità e di narrazione. Di fronte all'apertura sempre incompleta dei possibili narrativi, e a una temporalità in avanti vissuta come angosciante, il tossico cerca la sicurezza di una storia *ripetuta*. Vuole ritrovare almeno una certezza, una sensazione conosciuta, già nota, che scardini il divenire e lo faccia ritornare in un tempo iterativo e rassicurante, seriale. O forse vuole solo fermarsi e, almeno per un momento, uscire dal tempo.[43]

43 Nel recente film di Martin Scorsese *Il lupo di Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*, USA 2013), il protagonista (interpretato da Leonardo Di Caprio) persegue lo sballo da droghe di tutti i tipi (*in primis* dalla cocaina) sia come *status symbol* sia come pratica finalizzata a resistere nel mondo delle speculazioni di borsa. La sua smania lo porterà ad eccessi molto simili a quelli del citato film di Gilliam *Paura e delirio a Las Vegas* (ad esempio nel cercare varianti e stratificazioni di effetti). Ma in Scorsese le degradazioni e le ricadute sociali sul personaggio diventano sempre più pesanti, mentre in Gilliam sono evitate grazie al registro surreale.

IV.
DAL FILM ALLE FORME BREVI: IL TRAILER E LE SUE MANIPOLAZIONI TRADUTTIVE

Premessa

Come funzionano i trailer rispetto alla comprensione di un film per lo spettatore? L'ipotesi di fondo, emersa da una ricerca sui trailer cinematografici dell'era pre-digitale,[1] è che ogni trailer produca delle "attitudini" alla visione. In termini semiotici, un trailer è una costruzione testuale e un prodotto culturale tesi alla manipolazione del nostro fare interpretativo di fronte al film, cioè un "far-fare" che si realizza nei singoli gesti interpretativi di questi testi brevi promozionali audiovisivi. I trailer infatti instaurano e autorizzano dei percorsi, delle visioni guidate, o meglio delle *pre-visioni* sul film che verrà. In questo capitolo indagheremo in questa direzione alcuni modi del trailer cinematografico, proponendo che le forme dei film e dei trailer siano considerabili come un insieme sociosemiotico, un sistema di discorsi sociali che dialogano e si pensano tra loro (cfr. Landowski 1989; Lotman 1998).[2] Piuttosto che seguire lo sviluppo storico e sociale del trailer e della sua fruizione, cui accenneremo solo rapidamente, la nostra scelta sarà un taglio sincronico volto a far emergere la pertinenza 'traduttiva' di questa particolare forma di comunicazione breve. A tal fine, proveremo ad analizzare alcuni dei *trailer*[3] cinematografici proposti nelle sale italiane verso la fine

1 Il nostro corpus comprende circa centocinquanta *trailer* passati negli schermi italiani, sia cinematografici che televisivi, negli anni 1996-2001, e in maggioranza raccolti in VHS o CdRom come allegati ai numeri di *Ciak* usciti nel mese di settembre degli anni 1996-2000.

2 Cfr. anche Landowski 1986.

3 "Trailer" o "trailers"? Abbiamo deciso di rispettare la regola per cui – nell'italiano scritto contemporaneo – non si declinano al plurale le parole straniere, come accade ad esempio per "il film/ i film", e di usare sempre "trailer" anche per il plurale.

degli anni Novanta, tra i quali *Mission Impossible* (USA 2000) e *Trainspotting* (GB 1996).[4]

Nel capitolo successivo, invece, ci confronteremo con l'espansione dei trailer nell'era digitale e in particolare nel mondo del Web, proponendo alcune tipologie di nuove testualità ibride (*remix*, *mash-up*, ecc.). Infatti i trailer, o meglio le loro varianti e declinazioni, sono considerati oggi come una delle forme più interessanti della cultura partecipativa contemporanea (Jenkins 2006a; Tryon 2009).

4.1. *Breve storia del prossimamente*

In un denso articolo sui trailer come narrazione potenziale, Omar Calabrese accenna ad alcuni "profondi cambiamenti di struttura" della forma del *prossimamente* nel tempo:

> dalla forma "poster", costituita da un riassunto del film successivo che focalizzava alcuni elementi principali di interesse, e dalla forma "presentazione da circo", che ne caratterizzava l'enfasi enunciativa, siamo oggi passati ad una "maniera" che spesso prescinde dal contenuto del prodotto futuro (o perlomeno dalla trama della finzione) e si arresta alla presentazione dei "caratteri" e delle "emozioni" principali. Ovvero: ai due elementi che possono funzionare da matrice di una narrazione potenziale. (Calabrese 1988: 30)

Ripercorriamo rapidamente queste trasformazioni. Già nel cinema degli anni dieci, *serial* come *Le avventure di Kathlyn* (USA 1913) chiudevano l'episodio con un cartello del tipo: "Guardate la puntata della prossima settimana: *La miniera della morte*", che serviva non solo a scopo promozionale, ma anche per indicare al pubblico che la sala andava liberata.[5]

---

4 Riprenderemo qui parzialmente alcune analisi apparse in Dusi 1997a; Dusi 1997b. Questa parte del capitolo (da 4.1 a 4.8) è ripresa, pur con variazioni e riscritture, da Dusi 2002 (si veda l'iniziale "Nota ai testi").

5 Oltre ai cartelli di presentazione su pellicola, e ai manifesti che pubblicizzavano il film in una importante condensazione di slogan, immagini e *credits*, vanno ricordate le pubblicità nei giornali dell'epoca che invitavano il pubblico del cinema delle origini a vedere – pagando – la proiezione, magnificando le emozioni e le storie che avrebbero vissuto: "Scene violentissime di passione, le più tumultuose vicende della malavita", recita la pubblicità del film *Vendetta!!!* (1905) (cit. in Bernardini 1980-81; cfr. Lughi 1988).

Il modo promozionale diviene parte integrante dei *prossimamente* quando con i film sonori sarà possibile delegare il ruolo enfatico al commento della voce fuori campo, che propone allo spettatore un fitto elenco di azioni e passioni vissute dai personaggi, prontamente illustrate dalle scene estrapolate dal film.[6] Se si ripercorre l'evoluzione storica del trailer (Lughi 1988), ci si rende conto di come negli anni '40-'50 anche il trailer sembra vivere, come il cinema hollywoodiano, la sua fase classica: la voce *over* diventa lo strumento principale della connessione tra le sequenze e del coinvolgimento dello spettatore, basato sulla ripetizione e sull'enfasi passionale, legata in particolare alle presenze divistiche messe in risalto fin dall'inizio del trailer. Ecco qualche esempio: "Glenn Ford, in un ruolo nuovo per lui; Van Heflin nella sua ultima magistrale interpretazione; Felicia Farr, indimenticabile", recita il trailer del western *Quel treno per Yuma* (*3:10 to Yuma*, di Delmer Daves, USA 1957); oppure, su immagini che illustrano ma anche rendono più complessi i passaggi tematici e attoriali del commento verbale, la voce *over* del prossimamente di un altro classico del cinema western, *Ombre rosse* di John Ford (*Stagecoach*, USA 1939), commenta:

> Ecco la California di oggi, moderna e vitalissima. Percorsa in ogni senso dai più perfetti mezzi di trasporto, trionfo di ogni umano progredire. Ed ecco la California di cinquant'anni orsono. Nome leggendario e romantico, terra promessa di avventurieri e pionieri! John Wayne! Claire Trevor! Sono i superbi interpreti di questa storia umana e avvincente! L'umorismo di George Bancroft! Il prodigioso insieme di un gruppo di attori eccezionali, tra i quali primeggiano John Wayne, Claire Trevor, John Carradine e Thomas Mitchell, vi faranno trascorrere momenti indimenticabili! [seguono brevi scambi di dialoghi diegetici] Una travolgente corsa al denaro! Una folle corsa all'amore! Chi sfuggirà a questo mondo selvaggio? Ombre rosse! La vita in lotta con la morte! Il crudo tormento di una passione funesta! Il trionfo della gioia e della bontà!

6 Ad esempio in *E le stelle stanno a guardare* (*The Stars Look Down*, Gb/Usa 1940, di Carol Reed), la voce *over* recita: "La fame, la sofferenza, il diritto alla vita spingono questi uomini alla ribellione, alla violenza. Un uomo solo si batte contro gli interessi dei capitalisti senza scrupoli, una vita in difesa di migliaia di vite, contro una donna perfida, contro il tradimento camuffato da amicizia, contro la paura, contro la pazzia. Vivrete in ogni immagine di questo film l'emozione dei suoi personaggi, scenderete con loro in una miniera piena di pericoli, udrete il battito dei loro cuori nell'ansia e nel terrore della morte, conoscerete il dramma dei sepolti vivi e la disperazione dell'attesa" (cit. in Lughi 1988, p. 33).

> Ombre rosse di John Ford! Ombre rosse! Ombre rosse! Il film per voi e per i vostri figli! Una scuola di ardimento e di bontà! (Zappoli 1988).[7]

Strumento di apertura e diffusione della curiosità verso il film da vedere, ma anche spia del tipo di cinema che promuove, verso gli anni '60 il trailer si trasforma, con modi più attenti ad uno spettatore esigente e dotato di maggiori competenze intertestuali (cfr. Eco 1979). Entrano in scena nei trailer, attraverso scritte, intertitoli e voci *off*, le citazioni delle partecipazioni a festival del cinema prestigiosi, con gli eventuali premi vinti dal film, nonché gli estratti delle critiche dei maggiori quotidiani internazionali: tutte *strategie di valorizzazione* del film ancora oggi presenti nei trailer. Si accentua inoltre il gioco metadiscorsivo del trailer, ad esempio usando la voce dell'attore celebre al posto dell'anonima voce *over*:

> Qui, dove la natura è più selvaggia e meravigliosa, si svolge la vicenda di David O'Keefe, che divenne re ed ebbe il Trono Nero. Data la risonanza dell'avventura, la Warner Bros ha voluto riportarne tutta la drammaticità sullo schermo, e poiché O'Keefe è uno dei personaggi più interessanti che io abbia mai conosciuto, ho desiderato interpretarne il personaggio. A proposito, io sono Burt Lancaster. (Trailer del film *Il trono nero*, di Byron Haskin, USA 1953; cit. in Lughi 1988).[8]

Osserviamo la differenza in termini puramente enunciativi dei due esempi appena riportati. La voce *over* del trailer di *Ombre rosse* costruisce la competenza dello spettatore in modo graduale, prevedendo un pubblico ingenuo facilmente suggestionabile: si passa da uno spazio-tempo della contemporaneità, noto e quotidiano per lo spettatore, ad uno spazio-tempo finzionale che si propone come suo diretto antecedente. I toni molto enfatici e accentuatamente romantici ("terra promessa di avventurieri e pionieri!"; "attori eccezionali"), mettono l'accento sul piacere dell'intrattenimento, assicurato dagli attori famosi che vengono esibiti come un marchio di qualità ("John Wayne! Claire Trevor! Sono i superbi interpreti di questa storia umana e avvincente!") dando così per scontato le depositate competenza 'divistiche' degli spettatori cui ci si indirizza. Il trailer di *Ombre rosse* costruisce inoltre una relazione indiretta tra soggetti in terza

7 La citazione viene dalla sceneggiatura desunta dell'intero trailer di *Ombre rosse* a cura di Zappoli 1988.

8 *Il trono nero* (*His Majesty O'Keefe*), di Byron Haskin, USA 1953.

persona, da una parte il film e gli attori che lo costituiscono nella loro dimensione narrativa, dall'altra un gruppo di spettatori adulti posti nel mondo 'reale' al di là della finzione, ai quali ci si rivolge in modo diffuso e generico con frasi come: "*vi* faranno trascorrere momenti indimenticabili! "Il film per *voi* e per i *vostri* figli!".

Al contrario, il trailer più smaliziato del film *Il trono nero*, pone da un lato la storia con il suo svolgimento, in un tempo di 'allora', dall'altro l'attore e la casa di produzione in un loro 'qui ed ora', enunciatori in prima persona che diventano immediatamente gli eroi di un progetto consapevole ("io [...] ho desiderato interpretarne il personaggio"). Grazie alla forma di interpellazione sottintesa dalla coppia enunciativa "io/tu", lo spettatore si relaziona direttamente, venendo quindi in parte assimilato, con gli eroi di una scelta coraggiosa e intrigante. Nonostante il primo attore si sdoppi abilmente nel narratore, egli non costruisce da zero delle competenze, ma gioca ironicamente a darle per scontate ("Data la risonanza dell'avventura"). Lo spettatore è in tal modo invitato ad uno sguardo complice e divertito verso la narrazione del film presentato, ma anche rispetto alla presentazione stessa e ai suoi protagonisti: "a proposito, *io* sono Burt Lancaster".

Modalità metadiscorsive come quella appena analizzata si ritrovano in molti trailer degli anni successivi, sviluppate e variate fino ai giorni nostri. Negli anni '60 e '70 anche i trailer risentono della rivendicazione autoriale del nuovo cinema, diventando terreno di sperimentazioni estetiche da parte degli stessi registi. Il trailer inizia inoltre a venire commissionato a studi pubblicitari, che lavorano sulla riconoscibilità e il posizionamento del prodotto-film. Considerando il regista-autore come una *marca*, con una propria identità differenziabile dalle altre, il trailer lavora infatti – come uno spot pubblicitario – su precise configurazioni discorsive e stilistiche legate al testo filmico, tentando di adeguarsi al suo mondo stilistico e valoriale (cfr. Borroni e Castelli 1988; Floch 1995). A questo contribuiscono a volte gli autori stessi, come accade per i trailer di alcuni film di Hitchcock, Fellini, Kubrick, Polanski, "girati dagli stessi autori e incentrati non sulle sequenze del film ma sul materiale simbolico offerto dalla storia narrata o dalla scenografia" (Lughi 1988: 33). È importante notare come, a partire da questi casi di promozione "autodiretta", inizia la produzione sistematica di trailer che *non* usano semplicemente i materiali già girati del film, bensì manipolazioni sulle immagini o anche i soli fotogrammi fissi, come nel caso de *La dolce vita* di Fellini (Italia 1960).

Negli anni ’80 e ’90, infine, il trailer fa i conti con un universo mediatico in continua espansione e metamorfosi. Nel primo periodo il trailer, da un lato, sembra frantumarsi in un polimorfismo di durate e collocazioni, dall’estremo delle schegge televisive ai promo attenti alle strutture e agli stili palinsestuali, dall’altro recupera modi e stilemi classici, anche a causa della *vague* postmoderna per la citazione, come accade nei trailer dei film di Lucas o Spielberg, nei quali torna a prevalere la forma canonica della voce *over*. Ragionando su questo fenomeno, Lughi (cit.) si sofferma su *9 settimane e 1/2* (*9½ weeks*, di Adrian Lyne, USA 1986), film dallo stile pubblicitario che già contiene “infiniti trailer possibili”, in una *mîse en abyme* che porta fino al vero e proprio videoclip (con Kim Basinger/Joe Cocker), in grado di avere vita autonoma rispetto al film.

Senza addentrarci in una analisi, ricordiamo il caso più recente di un film a più livelli finzionali, *Dancer in the dark* di Lars von Trier (Danimarca 2000), che riesce a portare con sé, grazie alle curatissime scene di *musical*, molti videoclip già realizzati. Potremmo anzi affermare che la vera sfida degli anni ‘90 e dei primi anni del nuovo secolo è la capacità del trailer cinematografico di *non* scomparire tra la grande varietà di forme brevi audiovisive e digitali, promozionali e non, prodotte, diffuse e fruite nei nuovi media.[9] In quanto forma flessibile, potenzialmente interstiziale e strutturalmente frammentaria, il trailer si dimostra in effetti in grado di resistere alla *gadgetizzazione*, mantenendo una propria specificità narrativa e cinematografica, pur collocandosi ormai in un’ampia offerta di paratesti variamente declinabili. Basti dire che, divenendo il film stesso sempre più una marca, con una propria promozione personalizzata, un film di ampia diffusione che esce alla fine degli anni Novanta come *Mission Impossible* non può non avere – pena l’esclusione da una buona fetta di mercato – un sito Web intestato a proprio nome, con la possibilità di scegliere la lingua della *home page* dall’inglese americano alle lingue europee, al giapponese o al pakistano (cfr. Baule 1998). Nel sito *www.missionimpossible.com* che appare quindi mesi prima dell’uscita del

9 Sulla molteplicità e l’orientamento attuale delle “forme brevi promozionali” rinviamo all’ampia “Introduzione” di Isabella Pezzini in *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma 2002. Per un discorso più generale sulla “forma breve”, dalle avanguardie artistiche del ’900 ai nuovi media, si veda Abruzzese 2001. Si veda anche l’utile studio sui trailer di Kerman 2004.

film, come parte della strategia promozionale, si trovano molte informazioni sulla lavorazione del film, sul regista, gli attori, oltre alla possibilità di ordinare *on-line* la videocassetta o il CdRom del film (siamo poco prima della transizione al DVD), e poi certo magliette, locandine e altri *gadget*, tra i quali la possibilità di salvare nel proprio computer immagini del film come *screen-saver* e altri fotogrammi, o di accedere a *link* di siti affini e a possibili *chat-line* di fans. Nel sito del film si incontrava anche, ben distinta, la possibilità di scegliere tra due versioni di trailer, il *Teaser trailer* da 1 minuto e 28 secondi o il più completo *New trailer* da 2 minuti e 5 secondi, optando per almeno tre risoluzioni del file multimediale da scaricare: *high*, *medium*, *low*.

4.2. *Sintesi, riassunto, depistaggio*

Gérard Genette ha spiegato come il paratesto sia quella zona indecisa che sta "tra il testo e ciò che ne è al di fuori, una zona non solo di transizione, ma di *transazione*" (1987: 4). È il luogo di una strategia e di una pragmatica, un'azione sul pubblico tesa a far meglio accogliere e comprendere il testo, definita dalla "presenza di un'intenzione e una responsabilità dell'autore [o dei suoi] alleati" (1987: 7). I trailer entrano quindi di diritto nel cosiddetto "epitesto pubblico", composto dai testi creati e messi in circolazione dalla casa di produzione, come le schede per i cataloghi dei festival e i *press-book*, i quali comprendono, oltre a un riassunto – mai innocente – del film, brani dei dialoghi, presentazioni e interviste prefabbricate. L'epitesto si può estendere fino a testi limitrofi, benché autonomi, come quelli critici, i quali non solo si nutrono dei film, spesso compiendo incursioni e razzie, ma ne vengono a volte contagiati a livello stilistico.

In una ricerca sociosemiotica più ampia bisognerebbe considerare tutto quello che può essere messo a conoscenza del pubblico prima che un film divenga visibile, come a dire l'epitesto che circola al di fuori e attorno al film confondendosi nei discorsi e nelle pratiche dello spazio mediatico e sociale, prima dell'entrata in una sala di proiezione. Dovremmo valutare gli altri discorsi parassitari al film, come i cartelloni pubblicitari o le affissioni, testi sincretici composti di *credits* e immagini in relazione sineddochica o metaforica col titolo, il genere del racconto, i suoi protagonisti. E ancora, non andrebbero trascurate le locandine alle entrate dei cinema, che presentano fotogrammi delle scene considerate più emblematiche ai fini promoziona-

li, di solito con un effetto referenzializzante e contestualizzante sulla narrazione; oppure le molte chiacchiere televisive, le interviste agli interpreti e al regista, le critiche sui quotidiani, i trailer prodotti esclusivamente per la radio. Per non dire degli innumerevoli passaggi e rimandi nel web e nei social media.

Dentro al cinema, di fronte allo schermo, dopo un ennesimo insieme di forme brevi come spot e nuove proposte di visione – a volte un cortometraggio, più spesso nuovi trailer – attenderemo quei *credits* che ci introducono gradualmente nella finzione (Odin 1980), ripartendo dalle soglie "peritestuali" rappresentate dal titolo del film e dai suoi sottotitoli, sempre con la consapevolezza che un titolo è già "un testo virtuale"[10], un altro film possibile. Tutti questi paratesti spesso effimeri, sempre parziali, oltre a promuovere il film imminente funzionano infatti come *istruzioni di lettura*, fornendo allo spettatore potenziale una prima competenza per *disambiguare* il titolo del film, inquadrarne il genere o almeno il tema dominante, aprendo una sfida cognitiva e passionale legate alla curiosità di saperne di più, o semplicemente dal desiderio (e la scelta) di farsi narrare questa nuova storia.

Come prima definizione, diremo che i trailer sono *micronarrazioni* che si possono permettere di non seguire alcuna regola prefissata del racconto, frantumando l'ordine spazio-temporale, inventando false piste narrative, in una destrutturazione che dà del film una pretestuosa ricostruzione e spesso insegue disperatamente una propria coerenza tematica tramite una *voce over* o il *leit-motiv* musicale.

Si tratta, in modo più complesso che per le locandine, i cartelloni e il *press-book*, di una "zona paratestuale" prevista come invito e premessa alla fruizione del film, soglia che apre nuovi contesti semantici in cui immergere le proprie ipotesi e verso cui indirizzare i propri desideri, plasmando mondi possibili che andranno verificati e corretti solo al momento della visione. Conoscendo il trailer, lo spettatore può possedere una propria "competenza intertestuale" (Eco 1979), e aspettarsi di ritrovare vedendo il film alcune delle isotopie – più spesso delle costanti passionali o "isopatie" – fornite dal trailer come linee di coerenza narrativa, discorsiva e enunciativa. Ricercando il

10 Se il semema è un testo virtuale, "il testo altro non è che l'espansione di un semema" (Eco 1979: 23). Ricordiamo che Greimas (1966; 1983) parla a proposito di un "programma narrativo" insito in ogni semema attualizzato nei suoi contesti semantici.

già noto, o almeno il già previsto, lo spettatore potrà sfruttare le sue competenze per inquadrare fin dall'inizio la narrazione, "posizionandosi" ad un livello di lettura adeguato (Odin 1999). Ma a volte il film stesso rischia di venire depotenziato nella sua efficacia testuale dai suoi paratesti, che lo sovrastano con le proprie inevase promesse di intrattenimento, come accade per molti film del filone erotico o per quelli comico-demenziali, ad esempio quando vengono magnificati da un trailer che abbia colto e reso già visibili le uniche scene veramente "piccanti" o "comiche" del film.[11]

La semiotica strutturale propone alcune spiegazioni molto generali di una forma breve come il *riassunto* che può inquadrare, almeno in parte, anche il trailer, a partire dalla proprietà di *elasticità* propria di ogni linguaggio, che "consiste nella capacità del discorso di appiattire, linearmente, le gerarchie semiotiche, di disporre in successione i segmenti discorsivi appartenenti a livelli molto diversi di una semiotica data" (Greimas, Courtés 1979: 118). Si tratta di tenere sempre presente due tipi di attività enunciatrice, l'espansione e la condensazione, che agiscono a tutti i livelli di un testo. Dal punto di vista sintattico, spiegano Greimas e Courtés, *l'espansione* può essere interpretata come *coordinazione* e *subordinazione*, o come *ricorsività*, e può essere avvicinata alla parafrasi, poiché "ogni lessema è suscettibile di essere ripreso da una definizione discorsiva" (1979: 72); in ogni forma di semantica, anche quella dei testi filmici o audiovisivi, la *condensazione* permette invece "il riconoscimento di un'equivalenza semantica tra unità discorsive di dimensioni differenti" (ib.) e quindi la possibilità di scegliere un solo e unico percorso. Per rimanere nella teoria, potremmo ripartire dalla proposta di Hjelmslev (1943) dei due assi che definiscono ogni linguaggio, seguendo una semplificazione proposta da Jakobson (1963): porsi al livello del processo, sull'asse sintagmatico delle relazioni di concatenazione, permette di comprendere come i trailer giochino sulle associazioni e sulle contiguità col film di partenza, riprendendo per *metonimia* le sue isotopie figurative o tematiche. Pensare invece all'asse paradigmatico, al *sistema* che soggiace al

11 Un buon esempio della capacità seduttiva e manipolatoria del *prossimamente* anni '60 è dato dal trailer di *Una sporca faccenda* (USA 1965), la cui voce *over* recita: "In un mondo intorpidito dal benessere esplodono tentazioni proibite. Un mondo segreto che si agita davanti alla porta della vostra casa, una gioventù posseduta dalla febbre del sesso. Un desiderio perverso di corrompere e di corrompersi." (Lughi 1988: 33).

processo, per quanto in modo sempre e solo locale nel caso di un film,[12] ci dà la possibilità di capire perché un trailer possa accedere ad un campo più vasto e creativo rispetto al senso immediato del singolo film, attraverso la messa in scena di differenze e assonanze che giocano sul senso profondo, sulla sostanza del contenuto, lavorando per così dire *metaforicamente* rispetto al film di partenza.

Ma un trailer non è mai un "buon" riassunto, anche perché lo stesso riassunto è sempre già un *atto interpretativo*.[13] Partendo proprio dall'affermazione di Eco (1982) per il quale "il riassunto di un romanzo non è mai un caso di semplice informazione: è un fatto critico", Calvino (1982) introduceva altre regole del gioco, formulabili nella norma generale per la quale il riassunto non deve diventare un "microsaggio di commento all'opera", tantomeno un "commento-divagazione", né una sua "rilettura-parafrasi" (1982: 118). Al contrario, Calvino spiega che un riassunto dovrebbe "sempre accogliere qualche dettaglio che parrebbe inessenziale e che invece è necessario a rappresentare la sostanza espressiva del libro" (ib.).

Un trailer non è previsto dar conto di tutto il mondo testuale del film, ma più spesso solo di un suo effetto di senso, o di uno dei suoi livelli di lettura (Pozzato 1999). Il trailer, infatti, *manipola* il senso del testo di partenza, per scopi insiti nel suo programma narrativo di *creazione dell'attesa*, che va al di là di quello puramente informativo. Questa manipolazione è da intendersi in termini traduttivi, cioè come una sorta di *trasformazione orientata* del testo filmico in un altro testo, nel quale permangono le tracce enunciative del lavoro svolto (Lefevere 1992). È per questo che pensiamo al trailer come ad una *traduzione intrasemiotica*, definita da Jakobson (1959) anche *rifacimento* o riformulazione, per distinguerla dalle interpretazioni e traduzioni più riconosciute (quelle "interlinguistiche") e da quelle dette "intersemiotiche" tra sistemi di significazione diversi per materie e sostanze dell'espressione (Dusi 2000). La nostra ipotesi, che cercheremo di dimostrare con qualche analisi testuale, è dunque di considerare che il trailer, come il *remake*, dovrebbe essere "identico e diverso" dal film da cui deriva (Sesti 1985).

12 Rinviamo a Metz 1971; Calabrese 2000.

13 Ricordiamo che Eco (2000; 2003) ha ripreso il problema della "riformulazione" come forma di interpretazione di un testo, all'interno nella sua discussione sulla traduzione intra e intersemiotica a partire da Jakobson (1959).

Più che di un riassunto, potremmo parlare per il trailer di una *sintesi mirata*, che tiene conto dello scopo della riformulazione del testo di partenza, e si basa su una strategia che chiarisce subito "di cosa stiamo parlando", cioè il *topic* discorsivo. Come spiega Pozzato (1999: 26): "la strategia topicalizzante è manifestamente più costruttiva, cioè, pur non sfociando nel commento, sceglie una ricostruzione dei fatti più libera, nei tempi e nei modi". Si sceglie cioè un *topic* di base, o meglio, in termini semantici, una *isotopia*,[14] e si sviluppa il trailer attorno a questo tema o percorso chiave. L'isotopia dominante può venire narrativizzata e figurativizzata in molte delle sue varianti di superficie, non solo attraverso l'uso di voci *over* o diegetiche, ma anche tramite tutti i linguaggi di cui un testo sincretico come quello audiovisivo dispone. Immagini, suoni, voci e rumori, e i loro concatenamenti nel film, divengono pretesti del trailer per raccontare il tema di fondo, sono risemantizzati in nuove configurazioni discorsive, vengono messi in risonanza o in nuove relazioni tra loro con interventi mirati dell'istanza dell'enunciazione, che può usare anche scritte (cartelli, intertitoli), o altri linguaggi (inserti a fumetti o fotografici), prima di arrivare alla manipolazione digitale dell'immagine. Più spesso, come accennavamo, l'isotopia di base è di tipo *patemico* – riguarda cioè le passioni principali messe in scena o agite dal film, ma anche più in generale il macrotesto in cui iscriverlo, il genere. In tal modo l'intero trailer si orienta: la strategia enunciativa si fa carico di tutti i livelli del testo, valoriale, narrativo, discorsivo, tendendo alla ricostruzione di una *configurazione passionale* attraverso passaggi modali e aspettuali, tensivi e ritmici, che utilizzano potenzialità e tensioni profonde del testo di partenza per articolare nel trailer efficaci effetti di senso.[15] È quel che vedremo all'opera nei trailer di *Trainspotting* e di *Mission Impossible*.

14 Sulla differenza tra "isotopia" semantica e "topic" pragmatico si veda Eco 1979.

15 Per un approfondimento sulla semiotica delle passioni e sull'efficacia simbolica rinviamo a Fabbri 1987; 1998a; 1998b; Fontanille 1999; Fontanille, Zilberberg 1998; Greimas, Fontanille 1991; Pezzini 1998; Marrone 1998; 2001.

4.3. *Attorno a* Trainspotting

Il trailer di *Trainspotting*, film di Danny Boyle (GB 1996), ci permette di chiarire l'importanza dell'universo paratestuale che introduce o segue il film e la sua fruizione. Il *trailer* promozionale del film, infatti, lavora in modo non dissimile dal discorso della critica cinematografica, soprattutto di quella che convive con le dinamiche produttive della costruzione mediatica dell'evento, che si tratti della *prima visione* di un film in un festival o della sua *prossima uscita* nelle sale.[16] Al di là delle diversità enunciative, il trailer presenta al pari della critica giornalistica una *condensazione* della narrazione e delle strategie testuali del film. In particolare, entrambi i discorsi devono necessariamente scegliere solo alcune scene del film da presentare come *scene chiave*, emblematiche, che racchiudano il senso del film intero. Anche il trailer, così facendo, entra nella dimensione valutativa della critica, vicina al "commento": esso infatti può essere costruito in modo tale da "aprire" il film alle derive interpretative più lontane dal suo senso originario, sviando cognitivamente e patemicamente lo spettatore, o al contrario può essere concepito in modo da invitare ad analisi testuali che tengano conto della globalità del testo e dei suoi diversi livelli, "limitando" le interpretazioni all'*intenzione del testo* di partenza (Eco 1990).

Vi sono molti altri aspetti del discorso del trailer che si avvicinano a quello della critica cinematografica professionale, dato che spesso entrambi sono basati, perlomeno nel loro primo approccio al film, sul *press-book* fornito dalla casa di produzione e da chi ha pianificato la campagna promozionale. Nel fascicolo che correda l'anteprima di un film, si trovano di solito, oltre alla presentazione del regista e degli attori, un *riassunto* che percorre i punti salienti della narrazione, partendo dalla definizione iniziale dei personaggi e descrivendo le loro azioni e trasformazioni fino alla risoluzione di una mancanza (Greimas 1983). Grazie alle procedure di *topicalizzazione* del riassunto, le scene chiave sono di solito messe in evidenza, e non resta che ri-

16 Potremmo dire che la critica cinematografica produce il proprio discorso all'interno di una più ampia strategia enunciativa del quotidiano (o del sito) che la ospita e che contribuisce a creare, sia attraverso il mantenimento di un'identità di testata sia, più in generale, con la costruzione sociale del concetto stesso di "quotidianità" (Landowski 1989). Per un aggiornamento sulla critica nell'era digitale si veda Bisoni 2006; Menarini (a cura di), 2012.

prenderle nella costruzione del trailer e del discorso critico, cosa che avviene regolarmente nel caso di *Trainspotting*.

Il *press-book* può essere portatore di altre informazioni, ad esempio riguardo ai *riferimenti intertestuali*, diretti o indiretti, del film, citando le fonti del soggetto cinematografico, letterarie o teatrali, o film di qualità considerati simili. Oppure può costruire, attraverso *opinion maker* autorevoli come i critici dei quotidiani, la figura dell'Autore, una delle 'evidenze' del discorso promozionale e della critica, utile alla grande narrazione e semplificazione operata dai media, oltre che all'eventuale catalogazione del film in qualche filone o sottogenere.[17] Questi ultimi stratagemmi promozionali non fanno parte però del trailer di *Trainspotting* che sceglie le stesse "scene chiave" del *press-book* e di molta critica, ma non valorizza il testo di partenza con espliciti riferimenti intertestuali o paratestuali.

Il trailer utilizza invece come *leit-motiv* la voce *off* di Renton, il giovane protagonista, che recita una lunga giaculatoria iniziale appartenente al film, e in quanto tale riportata per intero dal *press-book* e citata di continuo nelle recensioni dei quotidiani.[18] In sintonia con il tono dissacratorio del film, il narratore usa modi rapidi e taglienti:

> Scegliete la vita. Scegliete un lavoro. Scegliete una carriera. Scegliete una famiglia. Scegliete un cazzo di televisore gigante [...] Scegliete il fai da te e il chiedervi chi cazzo siete la domenica mattina…[...] Scegliete il futuro. Scegliete la vita.... Ma perché dovrei fare una cosa come questa?[19]

17 Si veda *Trainspotting*. *Press-book*, a cura di Channel Four Films e Medusa, 1996, in cui si ricordano il romanzo di partenza di Irwin Welsh e il pezzo teatrale omonimo**,** l'opera prima del regista *Piccoli omicidi tra amici* (*Shallow Grave*, Gb 1994), e si suggeriscono analogie con *Arancia Meccanica* di Kubrick (*A Clockwork Orange*, USA 1971). Sulla costruzione dell'autore si veda la lucida analisi di Barthes 1966; cfr. Foucault 1970.

18 Rinviamo ad alcune delle recensioni analizzate in Dusi 1997a, e precisamente Kezich 1996; Bignardi 1996; Tornabuoni 1996; Silvestri 1996; Ferzetti 1996; Anselmi 1996; Escobar 1996.

19 "Choose life. Choose a job. Choose a family. Choose a fucking big television. Choose washing machines; cars; compact disc players and electrical tin openers... choose DIY and wondering who the fuck you are on Sunday morning. Choose sitting on that couch watching mind-numbling, spirit crushing game shows, stuffing junk food into your mouth. Choose rotting away at the end of it all, pishing your last in a miserable home, nothing more than an embarassment to the selfish, fucked up brats you spawned to replace yourself. Choose your future. Choose life... But why would I want to do a thing like that?" (Monologo iniziale di *Trainspotting* di Danny Boyle, Gb 1996).

Il montaggio si compone di quindici brevi scene, estrapolate dal film in ordine sparso. Vediamone alcune, ai fini di una prima segmentazione legata alla parte visiva: l'immersione del protagonista nel *wc*, che si apre a un fondale marino, scena fantastica permessa dal montaggio lineare e consecutivo; la corsa a perdifiato dei protagonisti inseguiti dalla polizia subito dopo un furto, ripresi durante la fuga con una rapida carrellata in avanti; il gruppo dei quattro amici in una lussuosa camera d'albergo (durante il loro "colpo grosso" da improvvisati rivenditori di eroina), ripresi dall'alto, da un'angolazione che sfiora il soffitto; una ripresa di Renton – il protagonista – che fruga dentro una cassetta del deposito bagagli alla stazione, con il punto di ripresa posto al di qua del fondo, così da inquadrare Renton in un primo piano deformato, con mani e viso all'interno del profondo cunicolo della cassetta; o ancora, Renton che (in estasi dopo una dose) sprofonda letteralmente nel pavimento, con un gioco di montaggio e di manipolazione dell'immagine; una ripresa in campo lungo del gruppo dei quattro amici al pub; Renton che si alza improvvisamente a sedere sul letto, urlando per il dolore (si sta disintossicando); il sorriso ebete di uno dei quattro, Spud, mentre si lascia cadere all'indietro sulla moquette rosso cupo, godendosi l'effetto dell'eroina; infine la risalita di Renton verso la luce dell'esterno, nuotando dalle profondità marine al lurido water, da cui si sporge tossendo e sputando.

Le *scene chiave* presentano delle particolarità espressive legate a punti di ripresa insolita o inusuali effetti visivi, e vengono 'cucite assieme' dalla musica rock della colonna sonora (*Lust For Life* di Iggy Pop, 1990), grazie al ritmo incalzante di una batteria messa in risalto dal volume altissimo, che apre e accompagna tutto lo svolgimento del trailer. Le diverse scene sono raccordate anche nei contrasti plastici, creando un ritmo ulteriore dato dalle interruzioni e dalle discontinuità dei repentini salti di inquadratura e dalle azioni frenetiche dei protagonisti, azioni che spesso risultano coordinate tra loro solo spazialmente. Il trailer si chiude con una rapida sequenza di pose fotografiche, alternate da *flash* di luce bianca, con le quali si presentano i quattro personaggi grazie ad un intertitolo scritto: "Renton; Spud; Sick Boy; Begbie". I lampi di luce marcano con insistenza la parte finale del testo e interrompono l'alternarsi delle sequenze precedenti costruendo un nuovo effetto di senso, che accentua la 'percussione percettiva' dello spettatore.[20]

20 Quando parliamo di spettatore lo intendiamo sempre nei termini di lettore o

Il trailer di *Trainspotting* dura circa trenta secondi e non presenta i titoli di testa che solitamente introducono ogni forma breve di questo tipo indicando la casa di produzione, cioè l'artefice del prodotto promozionale. Come nella maggior parte dei trailer, il titolo del film appare solo alla fine – o meglio, appare a scompare – con una scritta rossa lampeggiante su sfondo bianco o nero, che riprende il colore dei nomi dei protagonisti. Come la voce *off*, che interpella per tutto il trailer lo spettatore instaurando una relazione diretta e provocatoria, anche il finale con i flash fotografici è metadiscorsivo. La parte diegetica delle immagini si chiude infatti con l'illustrazione a fotogrammi fissi che rompe e trasforma il ritmo narrativo in modo terminativo, ma questo costruisce anche un commento patemico alla prima parte del trailer, poiché si mantiene l'isotopia sonora dell'incalzante musica rock mentre il lampeggiamento luminoso del titolo viene accompagnato da un ironico rumore di temporale.

Con una strategia discorsiva tesa a creare curiosità e rinvii anaforici interni, la parte più narrativa del trailer si apre, come dicevamo, con la scena chiave del tuffo-inghiottimento del protagonista nel water, e si conclude con la sua risalita verso la luce dell'uscita, tra acque meno torbide.[21] All'interno di questa macrosequenza, Renton sprofonda letteralmente nel pavimento dopo un'overdose, oppure si alza di scatto, urlando. Si instaura in questo modo nel trailer una isotopia spaziale del *cadere* e del *risalire*, una linea coerente che percorre tutto il trailer. Divenendo isotopia tematica della "caduta" e della "rinascita", essa è già un'ipotesi interpretativa forte rispetto al film.[22]

La sequenza dell'apnea nella latrina, con nuotata in profondità e risalita, mette inoltre in luce i diversi livelli di finzione instaurati dal film *Trainspotting*. Ad uso di una intelligibilità narrativa che diviene pura *visibilità*, si mescolano il livello narrativo finzionale "classico", regno del verosimile filmico, e l'universo parallelo della irrealtà, della finzione esplicita (Metz 1968). Accade così che lo spettatore modello

spettatore modello (si vedano Eco 1979; Bettetini 1984; Casetti 1986).

21 A dimostrazione che le soglie tra il paratesto genettiano e l'epitesto critico non sono poi così definite, proprio la scena della latrina diviene per la critica dei quotidiani italiani la più emblematica del film, e la sua descrizione scritta diviene una prova decisiva di abilità professionale (si veda Dusi 1997a).

22 Altre isotopie tematiche e figurative del trailer di *Trainspotting*, meno marcate ma altrettanto evidenti, sono ad esempio il piacere dello "sballo" da droga, oppure il legame di complicità del gruppo di amici. Rinviamo al capitolo precedente.

costruito dal testo scinda il livello cognitivo del mondo verosimile di base dal livello più passionale del (nuovo) mondo possibile, che propone una logica dell'esperienza fantastica. E questo avviene senza effetti di straniamento, ma anzi con un certo piacere partecipativo, in un rapporto sensibile, intenso, con la spudorata finzione filmica, da buon film postmoderno.

Tutto il trailer si costruisce infatti attraverso gli estremi fortemente affettivi del *disgustoso* e del *meraviglioso*. Nella sequenza della latrina, il *disgusto* riguarda l'insieme del tuffo e della riemersione (momenti puntuali di inizio e fine del "viaggio"), l'euforia del *meraviglioso* rileva invece delle profondità marine e della lenta risalita, dell'acqua limpida in cui si infiltra un raggio di luce verso il quale nuota il nostro eroe, come un "pescatore di perle" (Bignardi 1996). Il gioco oltraggioso e scatologico colpisce la critica,[23] oltre che presumibilmente il pubblico, proprio perché qui, con l'evidenza delle sequenze riuscite, *tout se tient*, in una rete semiotica che tesse assieme categorie dell'espressione, sia a livello dei giochi di montaggio che a quello plastico, nelle diverse sostanze visive o sonore, e categorie del contenuto come quelle narrative, dello spazio-tempo attoriale, delle isotopie connotative. Tutto all'insegna di quello *shock* percettivo di chi assiste per intero al film *Trainspotting* ed è preda di altalenante euforia e disforia, gusto e disgusto, costruite anche, come nel trailer, da un ritmo narrativo incalzante, dall'esplorazione di percorsi inediti nella spazialità e dalla saturazione violenta di luci e colori.

4.4. Mission Impossible 1 *e* 2

Il trailer riapre le forme dell'espressione del film che annuncia e precede, gioca una nuova partita sulle sostanze già formate dal film. Non solo reinventa continuità narrative nel montaggio delle sequenze, ma crea anche nuove strategie plastiche di sincretizzazione, ad esempio tra luminosità, sonoro e movimento. Si tratta di strategie ritmiche legate ai rapporti tra i linguaggi, in primo luogo tra quelli più evidenti come i rumori, il suono, i dialoghi, le immagini, le diciture

23 Questo vale non solo per la critica cinematografica nei quotidiani, ma anche quella dei settimanali o delle riviste specializzate del periodo preso in esame: si veda ad esempio Porro 1996; Cherchi Usai 1996.

scritte, gli intertitoli (Metz 1971). Vediamo un nuovo esempio nell'analisi dei trailer di *Mission Impossible*.

Il trailer del primo *Mission Impossible* (di Brian De Palma, USA 1996) dura circa 55" ed è preceduto come d'obbligo dal titolo della casa di produzione (Paramount). L'immagine che apre il trailer è un primissimo piano di un fiammifero acceso che innesca una miccia, con relativo effetto sonoro amplificato. Inizia quindi la colonna musicale del trailer, assieme all'apparizione di un intertitolo grafico (testo scritto su sfondo nero) che recita: "Aspettatevi l'impossibile". Il montaggio alterna questa scritta con le immagini del protagonista (Tom Cruise) non ancora in azione, e la fa seguire dal nome del divo scritto a grandi lettere, costruendo così fin dall'inizio un discorso basato sulla riconoscibilità della star. È la musica a creare un primo contrasto ritmico: dopo un rapido crescendo, cessa di colpo per lasciare il posto ad un'immagine in campo totale dell'eroe impegnato in un'azione acrobatica. Poco dopo il protagonista, ripreso in piano americano, dice guardando in macchina: "Lavoro facile!", mentre interagisce con altri personaggi che non vediamo. Il dialogo continua e si contestualizza poco a poco, poiché le molte scene d'azione sono inframmezzate da suoi inserti, diventando l'unico momento di pausa all'interno di un montaggio rapido di scene nelle quali il protagonista affronta pericoli e scontri con i nemici.

Il trailer di *Mission Impossible* non è solo la *summa* dei momenti più "spettacolari" del film, con pochissimo preavviso per lo sviluppo delle azioni e un culmine immediato delle scene di inseguimento, esplosioni, scalate mozzafiato e vertiginose scivolate dell'eroe, nelle quali egli esplora lo spazio diegetico (e topologico) in tutte le sue dimensioni e percorsi. Il dialogo che si alterna alle scene d'azione e si dà per frammenti diventa quasi subito un elemento chiave: si tratta del mandato assegnato all'eroe dal Destinante. Il capo dell'agente segreto gli sta infatti affidando la missione difficile del titolo. Le brevi immagini degli scontri e delle sfide affrontate dall'eroe sono montate in una rapidissima sequenza, né lineare né causale, ma è proprio l'alternanza con questa conversazione che si ricostruisce a poco a poco a dare coerenza narrativa alla sequenza, creando una isotopia comune, una piattaforma di continuità. Le azioni e le passioni dell'eroe non sono più in questo modo semplici eventi isolati cuciti dal persistere dello stesso attore narrativo, ma diventano un percorso di prove e di trasformazioni dell'eroe, legate all'acquisizione e alla graduale dimostrazione della propria competenza fino all'inevitabile scontro con

l'antisoggetto, la prova decisiva che gli permetterà di portare a termine il mandato iniziale.[24] Se tali prove non si mantengono nella consecuzione del film di partenza, rimotivandosi nella nuova sintagmatica del trailer, mantengono però una loro coerenza grazie alla scena di base della conversazione.

E la miccia? Il fiammifero acceso all'inizio del trailer non è casuale, poiché scopriamo, solo alla fine, di aver assistito a un conto alla rovescia, una lotta contro il tempo. Il nome di Tom Cruise che appare quasi subito nel trailer viene infatti attraversato nel centro da una rapida scia di scintille, la quale riappare nel guizzo della fiamma che attraversa le lettere del titolo scritto, *Mission Impossible*, posto in chiusura. Analogamente alla scritta che presenta a grandi lettere il nome della star, anche il titolo è una scritta rossa su sfondo nero, tagliata al centro a causa della miccia accesa. A questo punto una voce *over* metadiegetica recita in tono minaccioso: "Questa cassetta si autodistruggerà in cinque secondi", un attimo prima dell'esplosione del titolo stesso in una nuvola di fumo, fiamme e riverberi. Il conto alla rovescia dato dalla miccia crea il subitaneo effetto di senso di *rapidità* e *accelerazione*, di un concatenarsi ineludibile degli eventi. Ma si tratta al contempo di un ripiegamento del trailer su se stesso, che con il fiammifero iniziale e l'esplosione del titolo scritto, e in particolare con la voce *over* finale, indica la propria costruzione come qualcosa di arbitrario, legato a scelte testuali, a codici narrativi, discorsivi e plastici, quindi ad una precisa strategia enunciativa, e smaschera in tal modo il proprio gioco nel momento stesso in cui lo porta a termine.

Il trailer di *Mission Impossible* ci permette di chiarire come si possa parlare di una costruzione narrativa del trailer per livelli non immediatamente evidenti come sono quelli che legano attori, spazi e tempi. Nel trailer si ritrova infatti, l'abbiamo visto, una *isotopia figurativa* legata al fuoco e all'esplosione, nella cui configurazione entra a buon titolo il consumarsi della miccia, che investe e pertinentizza anche i contrasti luminosi e cromatici del testo, ossia buona parte della sua *costruzione plastica*. Vi è un percorso della luminosità e leggibilità delle immagini, che attraversa la gamma del chiaro e dello scuro, dalla massima luminosità di un ambiente d'addestramento totalmente bianco, alla scena di notte in mare aperto illuminata solo dai potenti fanali di un elicottero, al buio pesto di un tunnel della ferrovia. C'è

24 Ci riferiamo al "percorso narrativo canonico" legato a prove e a trasformazioni della competenza del soggetto di cui parla Greimas 1983.

un uso coerente di lampi di luce bianca alternati tra un fotogramma realistico e l'altro, con l'illuminazione a luce naturale che si altera all'improvviso a causa degli sprazzi di bianco saturo in ognuna delle spettacolari esplosioni del filmato, come ad esempio durante la distruzione della vetrata di un enorme acquario. E tutto questo tende verso qualcosa definitivo, l'abbagliante deflagrazione del finale.

La luce, esplorata in tutte le sue possibilità, diviene *creatrice di ritmo*, poiché rompe la costruzione durativa delle singole scene, contribuisce alla loro frammentazione narrando la puntualità dell'istante, tiene alta la tensione del racconto in un ripetersi di immagini "cristallizzate", di un qui ed ora che apre ai molteplici piani temporali (Deleuze 1985). Assieme alle immagini diegetiche di situazioni estreme in cui l'eroe rischia la vita, quando ad esempio si aggrappa all'esterno di un treno dopo essere stato scaraventato in avanti dall'esplosione del suo elicottero, sono proprio queste immagini abbacinanti – assieme al rumore assordante e al rapido susseguirsi del montaggio su scene analoghe – a creare plasticamente l'effetto di senso del *pericolo* vissuto dall'eroe, della potenza della catastrofe (della morte e della sconfitta) sempre in agguato.

Il trailer di *Mission Impossible*, quindi, usa il montaggio per intercalare alla velocità delle scene d'azione le pause date dai dialoghi, e fa agire in modo sinestesico luce, rumore, movimento, realizzando nei suoi livelli plastici e ritmici le isotopie tematiche del *pericolo* e dell'*eroe temerario*, riprese dallo sviluppo delle scene di azione non meno che dal dialogo ("non mi hai mai visto alterato", dice infine l'eroe-Tom Cruise in tono minaccioso). Grazie a queste strategie di "sincretizzazione" (Floch 1983; 1985), che potremmo riassumere come l'alternarsi tra una *concentrazione tensiva* delle esplosioni – e delle azioni estreme – e una *dilatazione narrativa* delle conversazioni – e delle azioni generiche –, il trailer agisce a livello plastico sulla percezione dello spettatore, costruendo la possibilità di sue efficaci trasformazioni patemiche.[25]

Il trailer di *Mission Impossible 2* (di John Woo, USA 2000) è più lungo del precedente (circa 75 sec.), ma quello che qui descriviamo, al fine di mettere in evidenza le continuità con il primo, è come si è detto solo una delle diverse possibilità proposte nel sito del film.

25 Rinviamo alle categorie della semiotica tensiva di Fontanille, Zilberberg 1998.

L'inizio del trailer riprende quello del nuovo film, con una carrellata dall'alto, in rapidissimo avvicinamento, che mostra l'eroe (ancora Tom Cruise) mentre sale in scalata libera una difficile parete di roccia, nel silenzio delle enormi montagne che lo attorniano. L'eroe scivola, sta per cadere, si riprende tenendosi con una sola mano. L'inquadratura passa a un primo piano del viso, con tanto di sguardo in macchina del protagonista. Fin dalle prime scene, dunque, accanto alla costruzione di un discorso che promuove l'immediata riconoscibilità della star, ecco una prima interpellazione dello spettatore, immediatamente legata al tema della *sfida del pericolo*. Poco prima dell'inizio del *leitmotiv* musicale del film, che accompagna come legante patemico le scene d'azione, una voce *off* di donna commenta le immagini digitali della ricerca satellitare della posizione del personaggio, a partire dallo spazio-mondo fino alla definizione geografica del continente e al punto preciso tra le montagne. Dietro a questa nuova focalizzazione c'è qualcuno (o qualcosa) che sta raggiungendo l'eroe, dopo averlo localizzato nello spazio. Nel trailer non vediamo la scena diegetica del film che spiegherebbe i raccordi, cioè l'arrivo di un elicottero e il lancio di un piccolo missile-pacco postale. Alla scalata di Cruise segue infatti direttamente l'arrivo in vetta e l'estrazione di un paio di occhiali da sole da un grosso tubo che ha tra le mani: il trailer, *condensando* la narrazione del film, elimina il modo con cui l'eroe è entrato in possesso con l'oggetto. Cruise guarda attraverso gli occhiali, in una visione in soggettiva, mentre la stessa voce *off* di donna recita: "identità confermata". È ancora una volta il messaggio con le istruzioni per l'eroe, letto da una voce maschile per lui nota e autorevole. Nel trailer ascoltiamo però solo i saluti iniziali, elidendo tutto il resto. In una creazione dell'attesa data da un "sintagma ritmico" (Geninasca 1997),[26] tutta la sequenza tende ad aprire interrogativi verso la scena conclusiva: improvvisamente, l'eroe si toglie gli occhiali e li getta lontano, e questi esplodono in aria. Una trappola, un attentato, persino in mezzo alle alte vette?

Nel fuoco che segue l'esplosione, appare il primo titolo scritto, il nome della star, indissolubilmente legato alla luminosità intensa, alla velocità del movimento, al pericolo. Inizia da qui la sequenza di rapidissimi flash su scene d'azione, lotte corpo a corpo, inseguimenti ed esplosioni, scontri e incontri (anche sessuali) dell'eroe, cui

26 In un *sintagma ritmico*, secondo Geninasca 1997, si crea un'attesa rispetto alla chiusura, procrastinata, di una configurazione nota.

segue un secondo intertitolo scritto con il nome del regista ("un film di John Woo"). Strategia promozionale duplice, quella del trailer in questione, che unisce la riconoscibilità del divo all'esibizione del nome dell'autore come marchio di qualità del prodotto.[27]

Ad accompagnare e legare narrativamente tutta la sequenza, torna la voce *off* maschile che fornisce le istruzioni all'eroe, divenendo anche qui una linea guida, una isotopia narrativa del testo: "è la sua missione, la può accettare o no". Come nel primo *Mission Impossible*, l'isotopia delle istruzioni del Destinante regge quindi tutto il trailer. Però qui il titolo del film appare più volte, intercalandosi al frenetico montaggio delle scene di azione come stacco che porta con sé frammenti delle risposte dell'eroe, con commenti ironici e disincantati, alle istruzioni che gli vengono impartite (del tipo: "sta scherzando!"). Il titolo appare come un arresto, un fermo-immagine rispetto al rapido concatenamento delle immagini diegetiche, e permette quindi a sua volta brevi istanti di pausa, creatrici di ritmo se consideriamo l'insieme dato dal montaggio alternato. Stasi *versus* movimento, dialogo *versus* azione, divengono, come per il primo film, un principio guida della costruzione del trailer, basato su modulazioni tensive tra concentrazione, o *contrazione*, e *dilatazione* (Fontanille e Zilberberg 1998), con un ritmo creato aspettualmente attraverso puntualità che incidono su un processo in corso.

La scena *clou* del film, con l'eroe che passa in motocicletta tra alte fiamme, è chiusa dal titolo sintetizzato in una sigla: "*MI 2*", forse per renderlo più memorizzabile e connotarlo tecnologicamente. Alla fine, ecco qualcosa di marcatamente metadiscorsivo. Il montaggio delle immagini va all'indietro, la fiamma si riavvolge su di sé: il testo gioca su un suo codice di base, la successione sintagmatica delle inquadrature. Gli occhiali gettati in aria da Tom Cruise tornano nelle sue mani grazie ad un rapido ed esplicito *rewind*, e rivediamo il momento in cui l'eroe li inforca. Cosa è successo? La narrazione si è ripiegata su se stessa, come accadeva nel trailer del film precedente. Ora lo spettatore viene dotato del sapere diegetico che gli avrebbe evitato di stupirsi dell'immagine dell'autodistruzione degli occhiali mostrata all'inizio. Infatti, ecco la voce *off* maschile, legata alla registrazione appena attivata, annunciare candidamente: "queste istruzioni si distruggeranno tra 5 secondi", un istante prima dell'esplosione. Per proseguire nel divertimento metadiscorsivo, dopo lo scoppio i titoli di coda scorrono

27 Si veda Semprini 1993; Marrone 2007.

su uno schermo nero, lampeggiando debolmente, come fossero illuminati dai bagliori dell'esplosione.

Chiudiamo con una considerazione su un evidente salto di livello enunciativo. Poco prima della fiammata finale appare ancora una scritta: il contenuto non è più narrativo, bensì prettamente informativo e promozionale, dato che annuncia l'uscita del film nella prossima "Estate 2000". Nell'ambito della strategia testuale che presiede alla costruzione del trailer di *Mission Impossible 2*, potremmo dire che questo salto di livello viene permesso proprio dall'effetto discorsivo del ritorno all'indietro delle immagini, che rinvia alla costruzione enunciativa del trailer stesso, in un marcato *embrayage*[28] che rompe un discorso tutto sommato lineare.

4.5. *Dal Trailer al Promo*

I *promo televisivi* di film e i trailer cinematografici sono forme audiovisive tra loro complementari, che si oppongono ad una forma breve con una propria rivendicazione estetica come il *cortometraggio* (in pellicola, in video o nelle nuove possibilità dell'immagine digitale). Quest'ultimo si propone infatti come entità autonoma, testo fruibile a sé, e solo talvolta come *pretesto* rispetto ad una forma più completa, un film che si farà o che si cerca di far produrre, mentre trailer e promo muovono generalmente da una forma testuale già definita, lavorando come si è visto per riapertura, condensazione e nuovo concatenamento degli elementi, spesso aggiungendo nuovi livelli e percorsi testuali rispetto al film di partenza. E la loro funzione è soprattutto quella dell'invito, premessa o allusione alla forma più articolata e conclusa del film, o del programma televisivo di fiction, intrattenimento o sport che promuovono.

Trailer e promo sono oggetti testuali che si strutturano con modalità simili, eppure si adeguano alle proprie specificità mediatiche. In quanto forme brevi creatrici di attese, essi vivono un percorso narrativo, che può essere innescato o terminato, con fasi scandite dalla prossimità temporale all'effettiva visione, in Tv o all'uscita nelle sale. In modo più evidente per i promo, ma comune anche per i trailer, assistiamo infatti ad un passaggio aspettuale dal diffuso e ambiguo "prossimamente", al più marcato "tra poco" ("su questi schermi" o "su questa rete"), al messaggio temporalmente determinato come ad

28 Si veda Greimas, Courtés 1979; Casetti 1986; Metz 1991.

esempio "A Settembre nei cinema", o "Lunedì sera- alle 20.50 – su RAI 1"; o dall'*advance trailer* del lancio, mesi prima dell'arrivo nelle sale, al *release trailer* con il film ormai imminente.

Per quanto riguarda i promo, il *percorso narrativo globale* messo in scena in tutta la campagna promozionale del singolo prodotto si può considerare molto vicino a quello dello spot pubblicitario. Identifichiamo allora il *lancio* (il vero "prossimamente") con la messa in scena dell'universo valoriale e tematico della narrazione che si svilupperà nel programma promosso. Vi è quindi una *creazione dell'attesa*, attraverso procedure di sospensione del sapere ed un effetto di imminente svelamento, mentre si apre un *contratto fiduciario* con lo spettatore che deve corrispondere a quello previsto dall'identità di rete già depositata nella comunicazione istituzionale. Nei promo *successivi* (come quelli che recitano all'inizio: "tra poco", "tra una settimana", "giovedì prossimo"), si passa ad una personalizzazione del programma attraverso una graduale introduzione di soggetti e antisoggetti della narrazione, delle loro competenze e delle loro performance, creando un effetto di permanenza: allo stesso modo, lo spettatore è invitato a dotarsi di quelle competenze narrative che gli permetteranno di apprezzare al meglio il programma, in una fase del suo percorso spettatoriale che si può considerare una vera e propria performance cognitiva. Lo spettatore si qualifica nella costruzione discorsiva dei promo come interessato a seguire un programma, oppure come qualcuno in grado di capirlo, o motivato eticamente e politicamente a seguirlo.

Nei promo detti *di mantenimento*, proposti a programma già in corso, come accade per le fiction seriali o per le produzioni autonome di *talk-show* e altri programmi di intrattenimento, si assiste ad una sorta di sanzione positiva (esplicitata o meno) verso chi ha già seguito il programma: i conduttori o gli attori istallati in un patto comunicativo già definito con lo spettatore possono dare direttamente l'appuntamento al pubblico del programma, considerato ormai come competente ad agire. La fedeltà dello spettatore al programma, il suo sapere, possono essere valorizzati, rifacendosi ad esempio nel discorso del promo alle puntate precedenti. L'ultimo tipologia di promo, quelli *imminenti*, mette in scena un'aspettualità differente, marcata da una forte terminatività: si vuole dare soddisfazione alle attese create, ridurre il divario tra tempo sociale e tempo mediatico tramite l'effetto di concomitanza temporale ("questa sera", "tra poco", ecc.).

In termini macrotestuali, la meta di questa costruzione discorsiva non è solo la visione del programma da parte di uno spettatore modello, costruito nelle sue attese e competenze dai singoli testi imperfetti dei promo, ma la costante tensione patemica che lo fidelizza proponendo una coerente *continuità* nei diversi promo di una campagna.

Sia i trailer che i promo devono rispettare dei vincoli produttivi fondamentali, innanzitutto quello della durata temporale: il formato può variare anche a seconda delle diverse fasi della campagna promozionale, da pochi secondi a poco più di un minuto (mentre i trailer nel Web, dove le spese sono ridotte, possono durare anche il doppio). Entrambi sono costruiti come un discorso persuasivo, che apre delle aspettative attraverso una logica della *scoperta* diversa da quella dell'*attesa*, come vedremo. Trailer e promo sono dunque *strutture promozionali modulabili e trasformative*, che scandiscono le fasi del processo di attesa al fine di costruire un 'evento', cioè una sorta di irripetibilità della fruizione annunciata.[29] Non va dimenticato, inoltre, che lo spettatore televisivo fruisce del promo solo all'interno di una programmazione a flusso, per cui il promo non è altro che uno *spazio interstiziale* all'interno del palinsesto, anche se spesso si pone come marca di apertura o di chiusura, come soglia per il ritorno ai programmi, rispetto alla striscia "targettizzata" di spot pubblicitari che interrompe un programma (Rizza 1986).[30] Fausto Colombo ricorda infatti che trailer e promo, in quanto apparati di promozione, tendono a seguire il "gusto" del pubblico,[31] e in quanto tali sono "spie di un'immagine di pubblico presente nel mondo produttivo" (Colombo 2001: 373). Questo avviene ad esempio sviluppando, a partire dal "potenziale comunicativo" di un film, solo "gli elementi che si ritiene possano essere più graditi"(*ibid*.).[32]

29 Se si tratta di film in televisione lo spettatore condivide con l'istanza dell'enunciazione il sapere sui meccanismi ripetitivi del medium, conosce la *finzione dell'imperdibile* e l'alta probabilità di ridondanza della televisione, in cui *tutto torna* – prima o poi – ad essere mostrato, passa almeno un'altra volta nei palinsesti. Come a dire che la "prima visione Tv" sarà sempre la penultima, quasi mai la sola e unica.

30 Sulla relazione tra flusso mediatico e forme brevi si veda Abruzzese 2001.

31 Sul problema della costruzione mediatica del "gusto" si veda Landowski, Fiorin, 1997; Eugeni 2001.

32 "Accade così che i trailer di una pellicola che sta per uscire nelle sale siano assai diversi dai promo per la sua uscita televisiva, e addirittura che i promo dello stesso film possano essere assai diversi (cioè indicare il film sottolineandone aspetti distonici) a seconda della fascia oraria in cui sono

Abbiamo finora messo in evidenza le somiglianze tra trailer e promo, anche se qualcosa differenzia profondamente le due forme brevi: il medium stesso che le produce e le ospita. Il promo si inserisce infatti nelle strategie palinsestuali di una rete, e contribuisce a formarne l'identità, mentre il trailer di solito non contraddistingue una specifica casa di produzione, e non è vincolato ad una struttura macrotestuale come quella di un palinsesto televisivo programmato con largo anticipo e quotidianamente riaggiustato.[33] I vincoli macrotestuali cui deve adeguarsi il trailer sono semmai legati al *genere* del film, anche se le configurazioni testuali non appaiono in effetti così diverse, almeno nel nostro corpus. Per accennare alla costruzione dell'identità di rete attraverso lo *stile* dei diversi tipi di promo televisivi, ci limiteremo a dire che nelle varie reti i promo prodotti sono differenziati da precise strategie enunciative, come ad esempio l'uso della stessa voce *over* reiterata nei diversi messaggi di una sola rete, voce in tal modo marcata affettivamente come *narratore* riconoscibile e affidabile, diretto delegato dell'*istanza dell'enunciazione*, la rete. Si tratta di una o più voci narranti che manipolano i promo in un sottoinsieme enunciativo diverso da quello, più ampio e diretto, della presentatrice di rete. Non a caso RAI 3 metteva, negli anni Novanta, tra "virgolette" le proprie presentatrici, figure necessarie al mantenimento di una identità di rete, nel raccordo tra programmi distinti, ai tempi della *paleo-televisione* (Casetti e Odin 1990). Nella *neo-televisione* (ib.) che inizia negli anni Ottanta vige ormai la logica del flusso e della delega diffusa, e se c'è l'urgenza di posizionare la propria comunicazione *per differenza* rispetto alle altre reti, si dà anche la possibilità all'interno di ognuna dell'osmosi tra programmi, presentatori e promo nel raccontare il farsi della Tv, raccordando e rinviando senza sosta ai testi precedenti o successivi della programmazione palinsestuale.

In termini testuali, nei promo si può distinguere – almeno – tra il tipo di costruzione discorsiva e narrativa più attenta alle competenze di uno spettatore *ingenuo* (Eco 1990), abituato ad una narratività lineare e ad una guida interpretativa molto marcata, spesso usato per

---

programmati, proprio perché rivolti (i promo, non i film) a fasce di pubblico differenti." (Colombo 2001: 373).

33 La programmazione nelle sale e sugli schermi televisivi dei trailer dipende da un più ampio sistema economico-produttivo, che poco ha a che fare con un tempo strettamente palinsestuale, e con lo stile della rete che ospita il trailer, e molto invece con la costruzione di un tempo sociale: si pensi ai film programmati per uscire "A Natale nei cinema".

i promo di fiction e per le produzioni interne, e una strategia del discorso che costruisce nella sua relazione enunciativa uno spettatore modello smaliziato e competente, *critico* (ib.), che accetta il gioco metadiscorsivo del promo nello svelare i propri meccanismi, come accade in molti casi legati allo sport, o nei promo di film molto noti nei quali ad esempio la voce di rete dialoga con i personaggi. Si può trovare poi una certa dominanza plastica nei promo di una stessa rete, che contribuisce a differenziarli, anzitutto per il *logo* di rete che diviene spesso uno sfondo che apre, contiene e chiude la striscia che contiene i promo. Vi sono anche caratteristiche più specificamente legate a codici cromatici e luminosi, al taglio delle inquadrature e al montaggio, oltre che ai codici sonori, ossia musicali, come l'uso del *leitmotif* di rete. E le voci stesse pongono un problema di inscatolamento enunciativo e di classificazione: dalle voci *over metadiegetiche*, voci direttamente legate alla "identità di rete", a quelle interne al singolo promo, *intradiegetiche* o *extradiegetiche*, distinguendo le voci *in* da quelle *off* degli stessi attori negli spezzoni di dialogo, si passa alle voci *off* commentative, *paradiegetiche*, incarnate dai presentatori di un proprio programma.

4.6. *In vista di una tipologia*

Provando ad ipotizzare una prima tipologia dei promo e dei trailer del nostro campione, riconosciamo due modi fondamentali della narrazione e della comunicazione, un modo oggettivante e uno soggettivante (Greimas, Courtés 1979; Landowski 1989). Il *modo oggettivante* delle forme brevi promozionali si fonda su una "logica della scelta": costruisce un destinatario autonomo, capace di definire i propri bisogni e usare le proprie competenze per soddisfarli. L'enunciatore del discorso si pone come un *aiutante* del destinatario-spettatore modello, che è un *testimone attento e interessato,* oppure più *informato* e *distaccato*, ma pur sempre *critico,* coinvolto cognitivamente, come avviene nei trailer di *Mission Impossible (1 e 2)* che abbiamo analizzato. Nei promo e nei trailer in cui prevale il *modo soggettivante*, invece, siamo di fronte ad un discorso fondato su una "logica partecipativa", fusionale, che costruisce un destinatario incerto sulle proprie competenze, da prendere in carico, ma fortemente implicato attraverso un *coinvolgimento patemico* che può andare fino alla *convivialità* più esplicita. La nostra distinzione, ponendo due termini

contrari, permette di supporre altre forme del trailer, in relazione di contraddittorietà o di complementarietà con le prime,[34] e certo potrebbe comprendere – in una dimensione dinamica – le opposte costruzioni enunciative del trailer di *Ombre rosse* e del trailer de *Il trono nero* (1953) raccontato, come si ricorderà, da Burt Lancaster.

Per comprendere meglio il secondo tipo di comunicazione breve, quella *soggettivante*, soffermiamoci sul trailer del film *Il ciclone* (di Leonardo Pieraccioni, Italia 1996). In uno spazio-tempo incongruo rispetto alle aspettative, un parcheggio sotterraneo (un non-luogo in un tempo del quotidiano), entra in campo Pieraccioni, che è anche il protagonista del film. Saluta e si mette al centro della scena guardando in macchina, usando modalità confidenziali e comiche da cabaret: "Salve, ho portato qui una mia cugina spagnola, voleva dirvi una cosa parecchio, ma parecchissimo importante"; arriva una delle ballerine che recitano ne *Il ciclone*, vestita in modo provocante, e i due, tra una gag comica e l'altra, pregano gli spettatori di venire a vedere il film. L'io-qui-ora dell'enunciazione dei protagonisti diventa condivisibile con l'enunciatario, l'eroe del racconto non si presenta, si appoggia su presunte competenze acquisite dello spettatore, e divenendo narratore costruisce un discorso *a lato* rispetto al film, un siparietto comico in cui lo "presenta", assieme agli attori principali. È un tipo di trailer che rompe il modo oggettivante, interpellando direttamente lo spettatore, trattandolo confidenzialmente. Nel promuovere il film, la strategia discorsiva ed enunciativa permette un effetto di senso divertito e disincantato, con un'efficace messa in discorso delle isotopie dominanti del testo: quella comica e quella legata ad un immaginario erotico, basato su un esotismo controllato e casereccio.[35]

34 Pensiamo, è evidente, ad un "quadrato semiotico" delle forme del trailer e dei promo, cioè alla rappresentazione logica di una categoria semantica, ma ci soffermeremo solo sulla coppia di opposizioni principali (vedi Greimas, Courtés 1979).

35 Rispetto ai promo televisivi (limitandoci al nostro campione pre-digitale e pre-satellitare), potremmo dire che i due grandi modi comunicativi fin qui tratteggiati si rispecchiano in promo di diversa costruzione discorsiva. I promo *oggettivanti* presentano un maggior uso di voce *over* di rete narrativamente "neutra", efficace sul piano della costruzione enunciativa di un discorso credibile, accanto a voci paradiegetiche su immagini senza dialoghi (per esempio le voci dei conduttori), assieme ad una prevalenza di dialoghi diegetici. I promo *soggettivanti*, invece, adoperano maggiormente le voci degli attori o dei conduttori in momenti intra o extra diegetici, e presentano una prevalenza della voce *over* di rete ironica o interlocutoria nei confronti delle immagini e dei

Potremmo definire questi giochi enunciativi e discorsivi come delle "deformazioni coerenti" dei trailer e dei promo, che definiscono lo *stile* di un testo audiovisivo (Metz 1991; Colombo, Eugeni 2001). La strategia enunciativa si presenta così come una *messa in forma testuale*, con degli aspetti riconoscibili e ripetibili che permettono ai promo e ai trailer di costruire una *permanenza* di tratti assieme ad una loro singolarità e *differenza*, e di venire quindi usati coerentemente per proporre una specifica identità, di rete o di marca. In tal modo, promo e trailer definiscono degli specifici *stili di comunicazione*. Il primo, *oggettivante* e – diremo – *classico*, privilegia l'intelligibilità degli elementi narrativi messi in discorso e un percorso del sapere graduale, legato allo sviluppo di una *logica dell'indagine*; il secondo, *soggettivante* – e *barocco-* (Floch 1995), privilegia la discontinuità dei contenuti e la confusione dei tratti espressivi, perseguendo un percorso del sapere puntuale e frammentario, una *logica della scoperta*.

Possiamo così ricondurre il problema della creazione e del mantenimento dell'interesse, nei promo come nei trailer, a due grandi tipologie di testi modello per quanto riguarda l'installare e il condurre il gioco dell'attesa, i testi polizieschi (Todorov 1971). Il *discorso del giallo* comporta un'*indagine* approfondita: si valorizzano le modalità cognitive, l'informazione sul programma e sull'immediato, ad esempio, per i promo, l'appuntamento con il giorno e l'ora, oltre che la rete. La scansione temporale della logica dell'indagine costruisce un'attesa razionalizzata per scarti e stadi successivi, indirizzati alla meta finale della visione. Al contrario, nel *discorso della scoperta* si valorizza la novità e la sorpresa, attraverso modalità marcatamente passionali che investono la stessa scansione temporale dell'attesa, sospendono e rinviando l'agnizione finale, terminativa rispetto allo scioglimento della *suspence*.

4.7. *Il titolo del film: un premio per lo spettatore*

Abbiamo mostrato in questo capitolo come il trailer reinneschi le serie di concatenamenti tra strati testuali del film che presenta e promuove, ma si costruisca sempre su una coerente scelta isotopica di fondo.[36] È questa che lega tra loro e orienta discorsivamente tutte

dialoghi.

36 Abbiamo scelto dal nostro campione perlopiù esempi riguardanti commedie

le sequenze, fino al momento in cui di solito appare il titolo vero e proprio, alla fine, soddisfacendo così l'attesa aperta, spesso sospesa fino a quel momento. Il trailer lavora passionalmente sulla creazione di curiosità e di attesa dello spettatore, non solo rispetto al film nel suo insieme, alla ricostruzione dell'intero dal frammento, ma anche per quanto riguarda il nome stesso da dare alla storia che presenta, il titolo del film.

Fin dagli anni Novanta *Coming soon television*, tv via satellite dedicata all'informazione cinematografica, manda in onda in tv quotidianamente (in chiaro) una striscia di prossimamente o "coming soon". Sono trailer spesso molto brevi, della durata di circa 15-20 secondi, che ci permettono alcune considerazioni di chiusura. Come il promo, anche il trailer non si vede mai da solo, ma sempre all'interno di una macrosequenza di altri trailer, sia in un flusso televisivo sia al cinema. Anche il trailer deve quindi cercare di *differenziarsi* dagli altri, nonché cercare di colpire lo spettatore a livello cognitivo o passionale. Per non rischiare di perdere coerenza ed efficacia testuali, il trailer cerca di *posizionare* la visione spettatoriale su un asse di competenza specifico: per questo – soprattutto nei trailer più brevi – si sceglie una *dominante* molto precisa, che può essere una isotopia tematica o figurativa ma è comunque sempre legata a una forte dimensione patemica. Questo avviene in ogni caso, anche se in forme molto diverse, nei vari tipi di costruzione testuale, più *classici* o più *barocchi*.

Alcuni trailer del nostro campione, come i brevissimi *teaser* della durata di circa 15 secondi, confermano le nostre conclusioni: *Jalla, Jalla!* (di J. Fares, 2000), film articolato ad esempio sul problema della comunicazione interculturale, sceglie soprattutto la dimensione comica, accentuata dalla voce *over* commentativa delle situazioni grottesche; il lancio di *Vajont* (di R. Martinelli, 2001), film drammatico con una forte componente di denuncia e ricerca documentaria, valorizza invece la dimensione spettacolare del filone catastrofico. Nel trailer di *Vajont*, prima del titolo finale, vediamo infatti solo l'enorme

'impegnate' e film d'azione. Se ci occupassimo dei trailer del filone fantastico, di quello sexi-erotico, o di quello comico più classico, vedremo all'opera meccanismi molto simili: una isotopia di fondo e una costruzione testuale tesa a cementarla a tutti i livelli, che si tratti dell'amore violento per *Bambola* (di Bigas Luna, Spagna 1996); della trasgressione sessuale per *Crash* (di David Cronenberg, USA 1996); della incorreggibile invadenza del comico Jim Carrey ne *Il rompiscatole* (USA 1996).

massa d'acqua che *sta per* tracimare dalla diga e rovesciarsi sulla valle e il paese sottostanti, ne sentiamo il rumore sordo e crescente: la catastrofe viene presentata allo spettatore nel modo più inquietante, evidenziando i costosi effetti speciali.

4.8. *Il trailer che mente:* La 25ma ora

Nel trailer de *La 25ma ora* di Spike Lee (*The 25th Hour*, USA 2002) è subito evidente una trasformazione ritmica e cromatica efficace, che marca il passaggio da una dimensione felice (euforica), verso una dimensione disforica. Il trailer inizia con un dialogo di voci off su una scena che vede il protagonista che cammina mesto per le strade di New York, portando a spasso il suo cane. Nella sequenza successiva, lui – il ricco pusher Monty – e la sua fidanzata, sono insieme nella vasca da bagno e parlano del proprio futuro e di possibili figli, in una atmosfera rilassata cui partecipano anche la luce che esalta i colori caldi e la tranquilla musica extradiegetica. Il brusco passaggio delle immagini dal colore al bianco e nero, dai toni caldi alle tonalità fredde, è marcato dalla colonna sonora e avviene con l'irruzione in casa dei poliziotti della narcotici. Nel film i poliziotti troveranno dell'eroina nascosta nei cuscini del divano, e per Monty inizierà il declino. Il trailer si incentra allora sulla funzione narrativa cardine per la morfologia di Propp, quella del "danno". In termini espressivi, il trailer propone una manipolazione plastica delle immagini che racconta semi-simbolicamente la trasformazione narrativa e affettiva dei protagonisti.

Come dicevamo anche la pista sonora accentua la trasformazione dall'euforia alla disforia, attraverso l'uso extradiegetico di alcuni colpi di batteria a tutto volume sincronizzati con le prime immagini in bianco e nero. È un momento forte dell'enunciazione audiovisiva: una enunciazione enunciata, che mette l'accento sull'istanza di produzione del discorso del trailer e sulla sua volontà comunicativa. Allo stesso modo funzionano gli intertitoli che marcano il trailer, con l'incursione puntuale dell'immagine extradiegetica di un orologio digitale rosso su fondo nero. Grazie alla figura dell'orologio una delle isotopie dominanti del trailer diventa il *passaggio del tempo*, l'insistenza sulle ultime ore di vita libera del personaggio principale. Nel film, Monty vuole risolvere l'enigma di chi lo ha denunciato e tradito, mentre nel trailer l'accento è posto sulla perdita di fiducia

verso gli amici e le persone più care, con l'eccezione del padre. Il trailer costruisce così un'isotopia tematica dominante, quella della 'fiducia', che si intreccia con quella della 'scelta': Monty infatti potrebbe scappare invece che presentarsi il giorno dopo in carcere per iniziare a scontare la pena inflittagli. Egli deve quindi scegliere tra le limitate possibilità declamate dalla voce *off*, tratta da un dialogo in sua assenza tra i due suoi più intimi amici:

> va all'inferno per sette anni: devo augurargli buona fortuna? (...) se scappa è finita, non torna più, se tira il grilletto chiudono la bara, se lo mettono in prigione è lo stesso: non lo vedremo mai più.

I due amici di Monty parlano vicino a una finestra, guardando lo spazio vuoto lasciato dalle Twin Towers poiché l'appartamento di uno di loro, il cinico broker, si affaccia su Ground Zero. Il film, apparso l'anno dopo la tragedia, fa scoprire grazie al trailer una precisa analogia tra il tema della caduta e della distruzione del sogno americano di innocenza e di inviolabilità del proprio territorio e il sogno infranto del protagonista rispetto alla sua impunità.

Torniamo a soffermarci sulla costruzione plastica e ritmica del trailer. Nelle scene tratte dal film dell'attesa dell'interrogatorio in commissariato e dei dialoghi in discoteca, il cromatismo si lega agli stati di confusione cognitiva ed affettiva del protagonista, creando effetti di senso disforici. In commissariato Monty si trova in una stanza cromaticamente satura di bianco, con un effetto di colore freddo grazie all'illuminazione bluastra. Nelle sequenze in discoteca, che si alternano a partire dalla prima apparizione dell'orologio in sovrimpressione, la luminosità artificiale blu acido viene amplificata dal nuovo *leitmotiv* della musica *dance* ed elettronica molto ritmata. La dimensione ritmica e plastica del trailer si gioca su una serie di stacchi cromatici sempre accompagnati dalla battuta di piatti della batteria, che scandisce l'apertura delle nuove scene. Base musicale molto ritmata e uso di luci e colori innaturali e acidi agiscono a livello plastico sulla percezione dello spettatore creando un senso di ansia e disagio.

Nella visione del trailer anche le didascalie hanno una funzione importante, quasi di guida parallela a una narrazione che si fa via via più caotica e imprendibile. La discoteca si rivela un luogo fondamentale, perché è in quello spazio che il protagonista scioglie le ambiguità e i conflitti del suo percorso narrativo. Essa ricompare infatti in una seconda scena mentre rivediamo l'orologio rosso in

sovrimpressione che ruota, con l'aggiunta di una didascalia (ancora in rosso) che recita: "24 ore per vivere una vita", cui seguirà la scritta "24 ore per decidere". La tensione di una scelta da compiere viene determinata dall'arco di tempo limitato, mentre in tutto il trailer il ritmo serrato del montaggio è marcato dall'interruzione degli intertitoli, con una portata metadiscorsiva. All'alternanza cromatica di immagini a colore naturale e immagini saturate fanno da controcanto le scritte in rosso che esortano lo spettatore a percepire la tensione di un conto alla rovescia che sta per scadere, o di una fuga e di una corsa contro il tempo. Gli inserti figurativi dell'orologio rappresentano un'ulteriore invasione puntuale dell'istanza dell'enunciazione del trailer. In un modo ritmicamente intenso, tra flash di luce e sonoro alto della musica elettronica, si crea un ritmo in accumulo, marcato da una alta aspettativa di risoluzione della tensione. Il trailer crea in questo modo un ritmo complesso, dato dall'accumulazione di momenti puntuali, intensi (*concentrati*), in contrasto con le scene in cui la narrazione si dispiega e diviene più intelleggibile (momenti *espansi*).

Tuttavia, questo 'effetto thriller', ansiogeno e incalzante, risulta forviante rispetto al film, anzi funge come sorta di depistaggio discorsivo ed enunciazionale. Grazie all'alternanza cromatica e ritmica il trailer crea una tensione narrativa e discorsiva che nel film è molto meno marcata, e produce nello spettatore un'aspettativa molto diversa da quella incontrata nel film. Infatti, mentre il trailer costruisce l'impressione di un film d'azione, il film racconta in modo lento e cadenzato la storia di una introspezione e di una sofferta presa di coscienza del protagonista.

Nel finale del trailer, sullo scorrere delle immagini che presentano gli attori principali, la voce diegetica del padre (Brian Cox) descrive il futuro del protagonista:

> un giorno riunirai la tua famiglia e gli racconterai tutta la storia, chi sei e da dove sei venuto. Poi gli chiederai se si rendono conto di quanto siano fortunati ad essere li.

La scena si chiude su una nuova immagine extradiegetica dell'orologio che, questa volta, segna la 'venticinquesima ora': quella che non esiste, oppure quella di un futuro che non ci sarà dato conoscere. Nell'ultima parte del trailer, questa dimensione utopica o di un ipotetico altrove viene connotata da un paio di immagini che marcano

la differenza tra le sequenze pulite degli esterni iniziali e l'estetica documentarizzante delle scene con Edward Norton (Monty) che vaga nel deserto o per una strada vista attraverso il filtro di un tergicristallo bagnato.

Se la passeggiata iniziale con il cane rispecchia un'estetica della ripresa con luce naturale, in cui le immagini sono nitide, i colori non saturi e i volumi ben percepibili, nelle riprese finali la luce è più fredda e le immagini più sgranate. Il vetro bagnato attraverso cui si vede la strada trafficata, sporca la visione e restituisce un senso di precarietà. Le immagini finali appartengono, per quanto finzionali, a un'estetica della *presa diretta* documentaria, che suggerisce un'idea di *realtà* proprio lì dove, nella diegesi del film, si dipana la venticinquesima ora – momento della fuga in un altrove *irreale* – ulteriore forma di depistaggio attuata dal trailer nel proporre uno svolgimento e una via di fuga non confermata dal finale del film. L'esitazione sul sapere e sugli impliciti narrativi, nel gioco di scoperta e di false piste, permette al trailer di giocare su una predisposizione passionale di base dello spettatore, l'*attesa di sapere* di più e di comprendere lo sviluppo narrativo dei temi messi in gioco. Fiducia, smarrimento, scelta sono passaggi passionali che il protagonista dovrà affrontare per "cambiare tutta la propria vita in un giorno", come recita nel finale l'ultima didascalia. Il trailer del film *La 25ma ora* utilizza delle configurazioni discorsive del genere noir, o meglio del thriller, perché mette in scena delle azioni e delle scelte del protagonista con momenti di confronto drammatici con gli altri personaggi. Le ultime immagini del trailer, sibillinamente, mostrano il protagonista con in mano una pistola, pronto a sparare su un uomo inginocchiato di fronte a lui, come se dovesse finalmente liberarsi dal dubbio e agire violentemente. Nel film di Spike Lee, al contrario, Monty è un personaggio totalmente estraneo allo stereotipo del malvivente violento: è uno che non ha mai sparato un colpo e mai lo farà. Ecco il punto: mentre il film, nel suo insieme, si presenta come una narrazione che denuncia gli stereotipi e insiste sulla lentezza delle passeggiate solitarie (con il proprio cane) del protagonista, sulla sua disillusione e i suoi silenzi introspettivi, la costruzione enunciativa del trailer appare tutta tesa a inseguire la logica narrativa dell'inchiesta. Ma è un falso. Il film non si presenta infatti con le stesse passioni dominanti, quindi il trailer mentre annuncia il racconto filmico al tempo stesso lo cela, o meglio lo devia. In altre parole, il trailer de *La 25ma ora* mente allo spettatore, perché costruisce un sistema di attese legate a uno stereotipo di genere discorsivo che non sembra appartenere al

film. Perché lo fa? A una prima ipotesi potremmo dire che, mentre chi conosce e apprezza l'autorialità di Spike Lee vedrà (presumibilmente) comunque il film, la strategia promozionale mira a manipolare lo spettatore che non conosce il regista e comunque non sarebbe interessato a un film lento e psicologico come questo. Il trailer apre cioè a un target differente, che cerca un film d'azione.

Ma forse c'è anche una seconda spiegazione. Il trailer utilizza in effetti la stessa strategia del film, ma a un livello diverso. Come accennavamo, il trailer tende a spiazzare le attese dello spettatore, proprio come il film di Lee distrugge gli stereotipi narrativi appena li presenta. Basti ricordare, nel film, l'arringa solitaria che il pusher urla nel suo monologo di fronte allo specchio del bagno, quando se la prende con tutte le etnie di New York mandando in malora le regole sociali, le diversità socioculturali e tutte le convenzioni imposte dal *politically correct*. Rifacendoci ai paragrafi precedenti, diremo che siamo di fronte a un trailer a dominante 'oggettivante', costruito in modo da riaprire il senso del film e sviare cognitivamente e patemicamente lo spettatore.[37]

4.9. *Il trailer nell'era pre-digitale: prime conclusioni*

Riassumiamo le ipotesi di questo lungo capitolo. I trailer sono paratesti che aprono al film vero e proprio, ma giungere fino al titolo significa aver compiuto un *percorso*: lo spettatore non è stato solo 'informato' del genere di film che andrà (o meno) a vedere, di chi vi recita e dello stile del regista, ma viene in effetti "posizionato"[38] di fronte al film ancora potenziale, nel senso che viene orientato verso un tipo di lettura privilegiata, finzionale e legata ad una precisa configurazione intertestuale, e nei casi migliori assaggia un elemento portante del film, il suo ritmo, la sua costruzione discorsiva ed enunciativa, la sua efficacia simbolica e passionale. Il trailer funziona, allora, nella sfera del gusto, dell'attrazione e della repulsione corporea, percettiva e sensoriale, non solo cognitiva: la nostra ipotesi è che si tratti, nel caso dei trailer più riusciti, di una rielaborazione della struttura interna che regge ogni singolo film, del suo sistema *semisimbolico* e *figurale*,

37 Segnaliamo che esce dal 2012 su *Segnocinema* una rubrica sulle 'menzogne' dei trailer, a cura di Martina Federico.

38 Nei termini di Odin 2000.

che tiene assieme semioticamente gruppi di "categorie" dei due piani, ossia correla più insiemi di opposizioni e contrasti tra elementi del piano dell'espressione e del contenuto, a tutti i livelli della costruzione testuale (Greimas 1984). È questo sistema locale che, agendo sulla costruzione plastica, riesce a produrre effetti timici e sensoriali, enunciazioni enunciate nei testi, che lo spettatore deve solo limitarsi a cogliere, come accade nel trailer di *Trainspotting* per l'altalenare tra disgusto e meraviglia.

L'effetto fondamentalmente timico e sensoriale ricercato dal *trailer* ci permette un'ipotesi sul tipo di *traduzione intrasemiotica* condotta rispetto al testo di partenza: per interpretare correttamente il film, il trailer dovrà riproporre ed evidenziare alcune isotopie fondamentali, tenendo sullo sfondo, condensando o eliminando, altre linee narrative, tematiche, figurative, ritenute meno importanti per la riuscita del proprio discorso persuasivo. Si tratta di un gioco sul sapere dello spettatore, che viene invitato a colmare le lacune, a saperne di più. Assieme a questo fondamentale contratto cognitivo e passionale, la traduzione intrasemiotica del trailer lavora sulla costruzione nello spettatore di *effetti di senso simili* a quelli previsti per chi vedrà il film per intero e nel suo originale sviluppo sintagmatico.

La costruzione di un trailer si struttura per *condensazione* dell'universo valoriale e semionarrativo del film, usando prevalentemente modi aspettualmente puntuali e intensi, rispetto alla durativià e all'estensione del film, infine attraverso la riproposta di un equivalente testuale del *sistema semisimbolico dominante* nel film, che diviene una delle chiavi per significare e comunicare allo stesso tempo salienze percettive, valoriali e stilistiche del testo di partenza, nel tentativo di creare attesa e curiosità. Attraverso modi patemico-cognitivi legati ai diversi stili dell'enunciazione, *soggettivanti* o *oggettivanti*, i trailer, e i promo, cristallizzano dunque nell'epitesto pubblico gli atteggiamenti di attrattiva o di rifiuto che contribuiscono a fare del film un oggetto di valore per chi ne fruisce.

V.
FORME DI *MOVIE REMIX* E *REMIX TRAILER* NEL WEB 2.0

1. *L'esplosione dei trailer nell'era digitale*

Nel capitolo precedente abbiamo ipotizzato che i trailer dei film moderni e contemporanei propongano dei percorsi paratestuali di *previsione* sui film che verranno.[1] Vedendo un trailer lo spettatore acquisisce una propria "competenza intertestuale" (Eco 1979) e si aspetta di ritrovare nel film alcune delle isotopie dominanti – più spesso delle costanti passionali – fornite dal trailer come proprie linee di coerenza. I trailer sono però delle *micronarrazioni* che rompono e rigiocano l'ordine spazio-temporale del racconto, e che destrutturano il film di partenza inventandosi piste narrative a volte totalmente false, come nell'esempio de *La 25ma ora*. Grazie ai loro diversi stili discorsivi i trailer producono non solo atteggiamenti cognitivi e affettivi nei riguardi di aspetti valoriali, narrativi e stilistici del film che promuovono, ma sul piano della loro costruzione espressiva fanno passare anche esperienze percettive-sensoriali che, mentre valorizzano il film, 'posizionano' e predispongono alla visione lo spettatore interessato.

Fino alla fine degli anni Novanta, lo scopo principale di un trailer cinematografico poteva venir considerato tale manipolazione comunicativa, per fare conoscere e esperire allo spettatore una 'sintesi mirata' del film (più o meno fedele), e portarlo al cinema a godere dell'intero prodotto. Ma è ancora così nei trailer digitali degli anni Duemila e del Web partecipativo, in cui le forme brevi audiovisive sono esplose in una miriade di clip di tutti i tipi e formati, sparse e reinventate in modo innumerevole sui siti di *video sharing* e sui *social media*?

Nell'attuale panorama mediale, il trailer sembra essere diventato una delle forme brevi vincenti, espandendo la sua visibilità oltre le *preview* delle sale cinematografiche e degli schermi televisivi, inva-

1 Si veda anche Kernan 2004: 6-8.

dendo il Web e le nuove piattaforme digitali e diventando parte del nuovo paesaggio metropolitano negli schermi flat disseminati nei luoghi di maggiore passaggio. In questa tendenza le sue caratteristiche di "paratesto" (Genette 1987) si diluiscono, a favore di una nuova autonomia testuale ed estetica,[2] e tuttavia lo spettatore viene ancora invitato a colmare le lacune, a saperne di più.

Qualcosa di molto diverso accade, invece, in quelli che chiameremo in via generale *remix trailer* diffusi nel Web attuale, cioè i trailer e le riformulazioni creative, molto spesso amatoriali, di materiale filmico o generalmente audiovisivo. Il film di partenza viene dato per scontato, tantopiù la conoscenza dei suoi trailer. Proprio su questo *sapere implicito condiviso* si gioca la sfida della variazione individuale delle audience "partecipative" (Jenkins 2006a). Produrre un remix trailer e postarlo in rete significa spesso prendersi gioco (amichevolmente o meno) delle logiche produttive *top-down* (o dall'alto) del sistema audiovisivo, ma anche dimostrare la propria abilità a una comunità di spettatori e fan già competenti. Inevitabilmente, significa anche incrementare la circolazione del valore del prodotto culturale di cui si parla (Tryon 2009).

Lanciandosi negli studi della *remix culture* (Manovich 2007; Lessing 2008) o delle *mashup cultures* (Sonvilla-Weiss 2010) alcuni studiosi americani invitano a rivedere ed espandere l'area delle contaminazioni e dei passaggi di valore tra un film e i suoi trailer, aprendo appunto a tutte quelle (auto)produzioni che nel Web invertono le logiche dall'alto in favore della proliferante azione di quelle dal basso (*bottom up* oppure *grassroot*), che spostano e rinegoziano il sistema valoriale e narrativo del film e del trailer di partenza. Esse trasformano anche le logiche affettive e passionali che legano il film e i suoi derivati, come vedremo, ad esempio per i *remix trailer* che giocano a capovolgere i generi discorsivi e cinematografici di riferimento.

2.1. *Cinema riciclato, tra* bricolage *e* remix

Considerando il Web e gli attuali social network il mediascape digitale contemporaneo offre moltissimi casi di testi derivati, con ri-

2 Rinviamo allo Speciale di *Segnocinema* (174, 2012) dedicato ai nuovi trailer: "Trailer contro Trailer 2.0", a cura di Mauro Antonini. Sul nuovo paesaggio urbano e postmediale, tra schermi e vetrine, si veda Codeluppi 2012.

uso delle fonti per produrre qualcosa di nuovo, diverso e (spesso) inaspettato. I trailer cinematografici sono, come si è visto nel capitolo precedente, testi brevi audiovisivi promozionali legati al film che promuovono in un modo che mescola riformulazione e reinterpretazione, ma tutti i film e i loro trailer, nel Web, diventano oggi un grande archivio più o meno 'gratuito' di prodotti culturali rielaborabili con le cosiddette pratiche dal basso. Utenti e fan di ogni tipo selezionano e riaprono parti (e frammenti) di questi archivi, trasformano e riusano attraverso pratiche creative fai-da-te (dette DIY, *do it yourself*), e infine rilanciano 'postando' il proprio prodotto nel grande magma del Web. Come ricorda recentemente Henry Jenkins:

> una nuova estetica basata sul remix e sulla riproposizione di contenuti mediali è filtrata attraverso la cultura, dal lavoro svolto da professionisti dei media a Hollywood o da artisti che lavorano nei migliori musei fino ai ragazzi che compulsano e mischiano sul proprio computer di casa le loro serie preferite di cartoni animati giapponesi ('anime'), oppure grazie ai Dj di Hip Hop che miscelano elementi musicali di diversi generi (Jenkins 2010a: 107, trad. nostra).

Buona parte del nuovo consumo cinematografico ha a che fare con alcune tendenze legate alle nuove pratiche digitali del Web 2.0 come le riappropriazioni, a metà tra rielaborazione e *bricolage*, che chiamiamo *remix*. Sono pratiche di riuso e di riciclo dei materiali audiovisivi, nate dapprima nella *popular music*[3] e ben presto passate ai video musicali attraverso l'estetica dei videoclip, esplose infine all'avvento del Web. A partire dalla fine degli anni Novanta i video che 'fanno del nuovo con il vecchio' iniziano a diffondersi nella rete e dal 2005, anno di nascita di YouTube (ad oggi uno dei siti più visitati al mondo con milioni di visitatori e di visualizzazioni di video), rifacimenti e citazioni, *mash-up* e *remix*, proliferano in modo esponenziale.

Attualmente gli studiosi di media intendono il fenomeno del *remix* in modo molto ampio.[4] Secondo un media guru come Lev Manovich,

3 Si veda il denso volume di Spaziante 2007.

4 Ricordiamo la giornata di studi nell'aprile 2011, organizzata da N. Dusi e L. Spaziante presso l'Università di Modena e Reggio Emilia (Dipartimento di Comunicazione e Economia), dedicata a *AfterRemix. Etiche(tte) della ricomposizione e memoria mediale*. Tra i relatori: Guido Bartorelli, Cinzia Bianchi, Stefano Calabrese, Leonardo Gandini, Giorgio Grignaffini,

> la nostra è la cultura del remix. Oggi, molte delle arene culturali e di tendenza – la musica, la moda, il design, l'arte, le applicazioni Web, i media generati dagli utenti, il cibo – sono *remix*, fusioni, collage e *mash-up*. Se il postmoderno è la cifra degli anni Ottanta, il *remix* è quella degli anni Novanta, dei Duemila, e probabilmente anche del prossimo decennio.[5]

Manovich definisce il remix una pratica di modifica, di congiunzione o sovrapposizione tra uno o più testi di partenza e altre immagini, suoni, video, musiche, che masse di singoli anonimi utenti condividono nel Web pescando negli archivi digitali e producendo nuove forme e nuovi contenuti, contribuendo così a far proliferare l'attuale cultura dello *user-generated content* e del *media sharing*. Dovremmo però distinguere tra il *video remix*, che è un modo di rilavorare sul materiale di un video (o un film) precedente prendendolo nella sua interezza per creare qualcosa di diverso, dai *video mash-up*, che sono invece modi di costruire un nuovo video a partire da frammenti eterogenei di molti video precedenti.[6] Si tratta comunque di qualcosa di molto diverso dai concetti di *appropriazione* e di *citazione,* spiega ancora Manovich, perché a suo avviso l'appropriazione è una rielaborazione che non modifica il primo oggetto, ma piuttosto lo sposta in un altro contesto, mentre la citazione si accontenta dell'inserimento di frammenti tratti da una o più fonti, come avviene nel *sampling* (campionamento) musicale. Il remix sarebbe insomma una rielaborazione sistematica di un intero testo, anche se sempre più spesso assistiamo, nel Web 2.0, alla variazione e al rifacimento di poche sequenze *cult* di un film.

Nell'arco dell'ultimo decennio queste pratiche di rielaborazione sono diventate sempre più comuni e condivise, certo anche per la facilità di acquisizione e manipolazione dei materiali trovati in rete. E molti film contemporanei hanno tematizzato la replica, tra variazione e remake, a partire almeno da *Smoking/No Smoking* di Resnais (1993) e *Lola corre* di Tykwer (1998), fino a *Le cinque variazioni* di Von Trier (2003).[7] Il recente film *Be Kind Rewind* di Gondry (2008), come vedremo, invita gli spettatori a riappropriarsi dei film amati e ri-

---

Antonella Mascio, Federica Muzzarelli, Paolo Peverini, Guglielmo Pescatore, Massimo Scaglioni.

5 Manovich, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010, p. 195.

6 Rinviamo a Navas 2010; Peverini 2010.

7 Ce ne siamo occupati in Dusi 2006 studiando la replicabilità audiovisiva (in Dusi, Spaziante, a cura di, 2006).

farli in nuove forme brevi, battezzate 'sweded films' (in italiano 'film maroccati') nelle quali ri-girare scene *cult*, mescolando creatività e produzione *low fi*. Non è solo un'operazione commerciale, ma l'apertura di una nuova era di autoproduzioni, al contempo casalinghe e condivise tramite la rete.

Le pratiche dell'assemblaggio, del *remix* o del *mash-up*, sono modi della ripetizione che producono nuove forme mediali, e richiedono certo nuovi modi di analizzarle, ma non sono disancorate da logiche culturali ben note. Basti pensare alle caratteristiche del pensiero mitico studiate da Lévi-Strauss,[8] che le paragonava a quelle del *bricolage* sul piano pratico: si tratta di "elaborare insiemi strutturati, non direttamente per mezzo di altri insiemi strutturati, ma utilizzando residui e frammenti di eventi" (1962: 29-34). La semiotica contemporanea ha ripreso dall'antropologia l'idea di *bricolage* per ripensarla come logica culturale e forma (tra le altre) di funzionamento delle culture. Una 'prassi enunciativa', in questo senso, sarebbe la incessante convocazione di forme culturali già sedimentate per ripescarle, rilavorarle e ricontestualizzarle all'interno di nuovi discorsi. Se il *bricoleur*, secondo Lévi-Strauss, interroga il suo insieme di materiali in modo 'retrospettivo', per farne e rifarne l'inventario e infine scegliere tra tutte le risposte che l'insieme può offrire quella più consona al problema che gli viene posto, chi consuma e produce oggi *remix* ripropone in effetti la stessa logica mitica, interrogando i suoi oggetti eterocliti "per comprendere ciò che ognuno di essi potrebbe significare" (*Ibid*.). Per il *bricoleur* e il *remixer* valgono infatti le stesse regole: "ogni elemento rappresenta un insieme di relazioni al tempo stesso concrete e virtuali: è un operatore, ma utilizzabile per una qualunque operazione" (*Ib*.) .

Ammettiamo facilmente che il cinema è stato fin dalle origini un prodotto culturale creato a partire da pratiche di *bricolage* che rielaboravano insiemi strutturati utilizzando residui e frammenti di altri insiemi, come già accadeva coi trucchi giocati dal cinema di Méliès, a metà tra il circo e il cabaret. Ogni film, a pensarci, è in effetti un assemblato, un 'riunito' di pezzi diversi di mondo, più o meno credibili, più o meno solidali tra loro. Come spettatori ricordiamo una fortezza, quella filmata da Welles per le scene del suo *Otello* (1952), ma essa non esiste al di fuori del film perché è totalmente costruita con il montaggio. E il montaggio di un film, come già la messa in scena e

8 Lévi-Strauss, *Il pensiero selvaggio,* Il Saggiatore, Milano 1962, pp. 29-34.

le riprese, sono in effetti parte di una grande *operazione di bricolage*, di una (ri)composizione di elementi eterogenei. Poiché *bricolage* e serialità, tra rifacimenti, *remake* e *remix*, sono pratiche culturali rintracciabili nel cinema fin dalle sue origini, e questo in realtà vale per tutti i media, non ci stupiamo se il cinema che verrà si arricchirà delle nuove pratiche diffuse e relazionali di consumo e riappropriazione prodotte dalla rete e dai suoi utenti.[9]

2.2. Fake trailer

Come ricorda Paolo Fabbri,[10] se si digita qualche titolo dei film di Fellini, appaiono su YouTube innumerevoli frammenti e sequenze, tra cui il remix trailer di *Otto e mezzo* con la musica e le parole di Eminem, cioè un *8 e 1/2 mile*,[11] oppure un *8 1/2* in forma di *mash-up*. Queste nuove pratiche possono diventare un modo per sovvertire i valori e le logiche narrative di un film blockbuster, ma anche creare un testo di partenza che non esiste, come nella nuova tendenza dei *fake trailer*. Accanto alle molte parodie e *pastiche* di scene famose dei film di Fellini, c'è anche (almeno) un trailer che lancia un suo film mai realizzato: *Il viaggio di Mastorna*.[12] Basta cercare su YouTube, ed ecco il falso sequel di film dal tragico finale, come *Titanic* di Cameron (1997) che viene riaperto da trailer *Titanic 2 The Surface*.[13] In questo *fake*, il protagonista Jack Dawson (Leonardo Di Caprio) torna in vita nella New York di oggi grazie ad un ritrovamento nell'oceano profondo del suo corpo congelato, che viene poi resuscitato attraverso futuristiche tecnologie. Jack si ribella e viene braccato, mentre cerca il suo grande amore abbandonato alla fine del film di Cameron,

9 Nel campo del cinema sperimentale e di ricerca, e nelle frontiere instabili tra documentario, videoarte e cinema di finzione, il *found footage* e il rimontaggio sono pratiche sfruttate fin dagli anni Trenta, come spiega egregiamente Marco Bertozzi in *Recycled Cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012.

10 Paolo Fabbri, inserto di *Alfabeta2*, 2012.

11 Citando il film *8 mile* di Hanson (USA 2002).

12 Si veda F. Fellini, *Il viaggio di G. Mastorna*, a cura di E. Cavazzoni, Quodlibet, Macerata 2008.

13 Si tratta di un *fake* di Robert Blankenheim (che usa anche il nickname "Dereck Johnson"), il quale ha recentemente postato nel suo sito anche un nuovo *fake* trailer di *E.T.* di Spielberg (USA 1982).

per scoprire infine che la sua Rose è appena morta, all'età di 102 anni. Un *fake* trailer come questo è ottenuto grazie a un abile *mash-up* di film diversi, nei quali Di Caprio incarna il protagonista: oltre al citato *Titanic*, infatti, si mescolano scene da *Prova a prendermi* di Spielberg (*Catch Me If You Can*, 2002) e *Romeo + Juliet* di Luhrmann (1996).

Seguendo Jenkins (2006b), queste pratiche di rifacimento dovrebbero sempre venire inquadrate all'interno delle interazioni sociali dei fan nelle loro comunità specifiche. Ai fini di questa rapida carrellata ci basta dire che il fake trailer di *Titanic* sembra aver funzionato al meglio, divenendo qualcosa di più di un fenomeno virale. Alla sua uscita su YouTube, infatti, è stato scambiato per veritiero e ha scatenato su blog e social network (ad esempio su Facebook) una accesa discussione tra fan che consideravano il sequel legittimo e altri che lo osteggiavano.

2.3. *Remix e videoarte*

La nuova estetica mediale produce innovazione grazie a ibridi testuali complessi, in cui i contenuti e le tecniche entrano in collisione e trasformazione reciproca: è questa la posizione di Manovich (2010), che ricorda come la pratica del *remix* riassembli tecniche un tempo distinte come l'animazione e la tridimensionalità e rigiochi le testualità del cinema ibridandolo di musica, grafica e design. Così, ad esempio, intravediamo Sylvester Stallone nel primo film della saga *Rambo* (*First Blood* di Ted Kotcheff, 1982) che si sfarina, balugina, compare e scompare dietro (o dentro) la superficie in movimento di un video in cui pulsa un tondo rosa che irradia forme e colori psichedelici nell'opera di videoarte *Untitled (Pink Dot)* di Takeshi Murata (2005), che usa tecniche di *cut up*, *mash-up* e metamorfosi permanente delle figure, condividendo con molti altri videoartisti internauti strategie di riappropriazione e *copyleft* e pratiche di produzione a bassa definizione, tutti ingredienti alla base dell'estetica dei primi anni del Duemila.[14] Il videoartista Gabriele Pesci, ad esempio, in un ciclo di lavori dal titolo "Hollywood Souvenirs", con video come *Falluja* (2006) e *Solaris* (2005), si appropria (illegalmente) delle clip video e delle foto mandate dai marines americani ai loro colleghi, autoprodotte per visioni 'private', e le rimonta in stile videoclip, con musica pop e rock

14 Sul video di Murata rinviamo a Manovich 2010, pp. 115-117.

euforica su un montaggio di scene di guerra, di distruzione a distanza o attacchi a case già fumanti e bombardate, tra l'esaltazione dei giovani 'guerrieri' super-equipaggiati e l'umiliazione dei 'nemici'. Il videoartista tedesco Oliver Pietsch, in *Hit me* (2006) propone invece un montaggio alternato di scene di film tematizzato su schiaffi, pugni e violenze domestiche di maschi su femmine, condito da musica dolce in un controcanto ironico.[15] Sono pratiche frutto di una "logica dell'assemblaggio profondo" (Manovich 2010: 118), che articolano un discorso completamente altro, innovativo e, al contempo, legato a forme note: il già visto o già sentito diventa così una matrice di trasformazione, come in fondo è sempre accaduto nella serialità mediale. Va fatto notare, in questi casi, che l'universo ludico dei *remixer* si ripensa (anche) come un'operazione di critica politica e sociale.

Forse il cinema che si trasforma in questi anni Duemila permetterà allo spettatore di diventare davvero un *prosumer*, cioè non solo di farsi la propria variante (come già accade in molti DVD con i finali alternativi), ma di decidere, mentre si gode il film, al cinema o a casa, di dare una propria diversa direzione alla narrazione, manipolandola in diretta. Oppure di rimettere in circolo nuove varianti dello stesso racconto, una volta fruito per intero o in frammenti, di remixarlo e ri-raccontarlo, condividendolo con altri, di far incontrare personaggi di film amati con altri, creando nuove storie e incroci narrativi. Lo fanno ad esempio i fan delle serie televisive che producono *shipper's video* e li postano su YouTube, rimontando le azioni dei loro personaggi preferiti e facendoli interagire, in un nuovo video, con eroi di altre serie. Così lo scontroso Dr. House può incontrare e corteggiare, tramite giochi di montaggio, la bella poliziotta di *C.S.I.*. Sono modi di riappropriazione dal basso, a partire dagli utenti, che potrebbero dar vita a un consumo critico dei film. Una tensione etica tra nuove estetiche relazionali e partecipative, la quale, grazie alle logiche del *remix* e del *bricolage*, permette di reinventare, e a volte sovvertire, immagini e significati depositati, usurati o sclerotizzati e di riaprire i giochi testuali in una rielaborazione condivisa.

Tryon (2009) ricorda che queste pratiche di manipolazione sono, comunque, frutto dell'urgenza di espandere il piacere dell'esperienza cinematografica originale. De Blasio e Peverini (2010), seguendone

15 Ringrazio per avermi fatto conoscere le opere di questi artisti Mario Gorni e Careof, l'archivio di videoarte da lui fondato a Milano (ora presso la Fabbrica del Vapore).

l'esempio, studiano il lavoro delle comunità di fan in quanto riletture e riappropriazioni del testo filmico attraverso la rete. Nel film si inseriscono ad esempio elementi finzionali, anche favolistici, mentre si rielaborano discorsi e frammenti spesso per allontanarsi dall'originale e dimostrare una propria autonomia testuale. Peverini definisce questi processi delle 'esplosioni' del film di partenza, che si apre così a formati, generi, stili di montaggio totalmente diversi dall'originale. I risultati sono dei testi ibridi che, come nel caso del sequel *Titanic 2 The Surface*, se si collegano tra loro possono dar vita a dibattiti e coinvolgere oltre ai loro autori vaste comunità interpretative di riferimento (Peverini 2010: 32).

In tutti questi casi, comunque, il piacere associato al produrre da sé e a consumare all'interno della propria *community* i 'propri' trailer, e altre forme testuali audiovisive ibride, è innescato dal processo creativo legato alla riapertura interpretativa della semiosi del film (o dei film) di partenza.[16]

3. Sweded *trailer*

Citavamo più sopra il film di Gondry, *Be kind rewind* (2007), e la sua estetica dell'*home made movie*, o meglio del remake autoprodotto, (ri)fatto con quel che si trova in casa, tra caricatura e pastiche.[17] Ricordiamo che il lancio di *Be kind rewind* prevedeva anche un ricco sito Web con istruzioni video su come "ricreare il proprio film", mescolando un patto comunicativo da *backstage* con l'interazione diretta degli spettatori. Chiunque, così, poteva filmare un corto digitale con le regole del remix "maroccato" (in originale "sweded") e postarlo nel sito del film.[18] Il risultato è una serie di corti autoprodotti,

16 Peverini (2010) cita l'introduzione a *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità* (Dusi, Spaziante 2006), e ricorda la definizione di queste pratiche decostruttive condivise tra comunità e reti da intendersi come un'espansione delle connessioni intertestuali del testo originale. Un gioco collettivo di reinterpretazione e 'rilancio valorizzante' (anche a ritroso, alla ricerca delle fonti) che definivamo, allora, come un "processo mitopoietico" (Dusi, Spaziante 2006: 11).

17 Rinviamo a Dusi 2012a.

18 Molti film "maroccati" sono ancora visibili su http://swededfilms.com/films.html (ultima visita: ottobre 2013). Nel video di lancio del sito, con scene tratte dal film e interventi del regista, il personaggio interpretato da

a bassa risoluzione e a zero budget, che rifanno in modo 'casalingo' film americani campioni d'incassi. Nella nostra ipotesi, questi corti remake da *bricoleur* vanno considerati delle forme sperimentali dei remix trailer che invadono il Web negli stessi anni, o almeno uno dei percorsi nelle pratiche di reinterpretazione dei *producer* e *consumer* dell'era digitale.

Ecco allora un rapido esempio di remake 'casalingo': lo *sweded* film *Shining* (2008). La clip ripercorre in pochi minuti i momenti salienti del film di Kubrick (*Shining*, 1980), in modo narrativamente lineare, con l'urgenza di dimostrare la capacità di rielaborare il film di partenza in modo rigoroso, pur nell'aspetto comicamente *low fi* e amatoriale delle soluzioni formali. Un esempio è la nota scena del viso di John (Jack Nicholson), deformato dall'ira, che si intravede in primo piano nella porta squarciata a colpi di accetta, quando cerca di raggiungere la moglie che si è barricata nella dispensa del motel. Qui la porta, e l'inquadratura in primo piano, sono richiamate grazie a una tavola di legno (compensato) strappata in due e tenuta con le mani dal protagonista, per incorniciare il volto. Un altro aspetto della rivisitazione in stile 'home movies' fatta dal remake digitale è la colonna sonora originale totalmente 'coverizzata' dalla voce roca dell'attore. Lo *sweded* film di *Shining* cuce insieme almeno tre fonti: il film originale di Kubrick, il trailer ufficiale composto da brevi scene del film montate in modo non lineare, nonché il *teaser trailer* breve (meno di due minuti), ritenuto da critici e fan uno dei migliori horror trailer della storia del cinema, con la sua ripresa fissa di una grande porta interna dell'hotel che improvvisamente si inonda di sangue. Nel finale di questo *sweded Shining*, coerentemente, un modellino di cartone delle porte dell'hotel viene inondato di liquido rosso da parte del narratore/protagonista, che canticchia con *nonchalance* la colonna sonora.

In generale, questi brevi remake autoprodotti esemplificano tre pratiche: *in primis*, il film *home made* come forma autoironica di espressione; in secondo luogo, il riuso di alcune scene chiave come traduzione intertestuale del film di partenza che avviene per *topoi*; infine, il *pastiche* come forma di ricreazione ludica audiovisiva. Lo *sweding* (o il "maroccare") in effetti, pur esaltando la falsificazione, mantiene sul piano del contenuto delle isotopie dominanti del film di partenza, che vengono reinterpretate e semplificate (si potrebbe

Jack Black spiega: "Take what you like and mix it with some other, if it works, you can watch it together".

anche dire: 'ridotte all'osso', cioè all'essenziale). Queste forme brevi appaiono allora come una forma di *reworking* particolare, che tiene insieme più fonti coerenti dello stesso film, e rientrano di diritto nella famiglia dei remix. Condividono però anche le logiche del remake cinematografico, almeno nella regola del mantenimento della "tonalità affettiva" del film di partenza (Sainati 2006).[19]

4. *Tipologie (provvisorie) di* remix trailer

Non abbiamo scelto a caso l'esempio di film *sweded*, poiché è proprio *Shining* il film di culto che viene rimontato in uno dei più noti *fake* trailer *mash-up*, un video virale apparso nel 2005 nei siti di condivisione video e poi rapidamente approdato su YouTube (Tryon 2009: 150). Il *fake* trailer di *Shining* (di Robert Ryang) rielabora e sostituisce la colonna sonora del film creando un sottotesto romantico grazie alla canzone di Peter Gabriel *Solsbury Hill*. E rimonta le scene di incontro tra i personaggi, proponendo un nuovo sviluppo narrativo che volge tutto in commedia. In particolare, gli scambi tra il padre e il figlio piccolo, prima e durante la permanenza nell'Overlook Hotel, diventano una relazione affettiva che attraversa momenti di freddezza ma trova infine una rinnovata unione. Attraverso l'uso della parodia, secondo Tryon (2009), il *fake* trailer mette in evidenza la distanza tra produttori e consumatori, tra fan e filmmaker. Inoltre, non è solo il film ma proprio il trailer originale a divenire oggetto della parodia: "l'inedita frattura tra il film horror di Kubrick e il remix di Ryan permisero al video di trovare rapidamente una audience mentre cresceva il numero di imitazioni e risposte video, poiché altri sperimentavano il formato del falso trailer".[20]

Il lavoro di Tryon da cui citiamo propone una sistematizzazione del mutevole e complesso fenomeno del *video sharing* e del *movie remixing* nel Web. Secondo Tryon, la cultura partecipativa dei videomaker digitali e del fai-da-te si fonda sulle nuove competenze

19 Si vedano le regole per definire un remake proposte da Sainati 2006.

20 Il fake trailer di *Shining*, spiega Tryon, "ha offerto anche nuovi modelli per pensare all'intertestualità e alla ricezione dei film" (2009: 151). Tryon pensa ad esempio alle connessioni con altri film che usano la stessa canzone di Peter Gabriel, oppure alla "semiotic solidarity" tra i fan di un dato film, che diventa un modo di condividere i propri gusti cinematografici con una comunità (si veda anche Jenkins 2006b).

permesse agli spettatori di cinema a partire dalla introduzione dei contenuti speciali nei DVD, nonché sulla enorme quantità di film divenuti disponibili nell'era digitale. La ridefinizione contemporanea del testo filmico esplode poi nel Web 2.0, che espande i mondi possibili dei film in nuovi ecosistemi narrativi transmediali (Jenkins 2006a), e soprattutto rivaluta i *formati brevi* audiovisivi in forma di clip di vario tipo che prelevano 'pezzi' di film e, come abbiamo detto, lavorano per appropriazione, campionamenti e citazioni, *remix* e *mash-up* (Manovich 2007).

Un esempio sono le pratiche che manipolano il film di partenza grazie al semplice rimontaggio di cui parla Peverini (2010), nelle quali l'ordine del testo originale viene trasformato senza inserire altri fotogrammi, per ottenere una variante alla versione ufficiale. O ancora, le molte operazioni di fan fiction:

> testi prodotti per germinazione a partire dall'impianto narrativo e stilistico del film [...] secondo logiche molteplici. Le storie create dai fan possono incorniciare lo scheletro narrativo del testo disegnando un prologo o un epilogo che ampliano l'orizzonte degli eventi raccontati o, diversamente, possono intervenire negli 'spazi bianchi' del racconto di partenza, integrando le azioni dei personaggi, ampliando alcune zone della storia [...] Infine [...] possono ridefinire radicalmente le caratteristiche del mondo finzionale fino [alla] parodia esplicita (Peverini 2010: 60).

L'esplosione del 'formato trailer', in effetti, rientra in un fenomeno più vasto, che ha portato a una serie di nuove pratiche di consumo cinematografico, dal *video-on-demand* delle *pay tv* al *download* (illegale?) dei sistemi *peer-to-peer*, alla condivisione in rete dei propri video con comunità ampie e flessibili. Come ricorda Jenkins (2006a) non per questo il pubblico ha smesso di seguire festival o di andare al cinema, piuttosto ha moltiplicato i modi di accedere ai contenuti desiderati.

Tornando a Tryon (2009), diremo che se il cinema digitale sta trasformando le forme e le pratiche precedenti di fruizione e di distribuzione, esibizione e promozione dei film, bisogna considerare che le visioni su computer, smarthphone o tablet, sono perlopiù "modi di vedere video brevi come i trailer o i teaser piuttosto che fruire di un intero film su minischermi" (Tryon 2009: 7).[21]

21 Quel che dice Tryon va contestualizzato agli anni attorno al 2009 (data di pubblicazione del volume): negli ultimi anni potremmo dire

Le strategie di marketing dell'economia dello spettacolo comprendono ormai sia le maggiori *media corporations* sia le nuove pratiche distributive dei filmmaker indipendenti, e vanno nella direzione di usare le comunità di fan e le loro pratiche digitali per allargare il consumo di film hollywoodiani in generale. A volte, queste strategie coinvolgono direttamente il pubblico nel processo di produzione degli studios,[22] e non solo per invogliare a vedere il singolo nuovo film in uscita. Nel capitolo dedicato a "Hollywood Remixed", Tryon indaga le attività amatoriali come la autoproduzione di *remix* o *mash-up* di film da parte di fan che, di solito, reinterpretano film di culto, suggerendo che se analizzassimo l'insieme dei film e dei trailer 'remixati' troveremmo forse un canone creato dai fan e dai "film geeks" (i cosiddetti nerd o 'smanettoni' del Web), espressione dei loro gusti e preferenze cinematografiche. Inoltre, Tryon esplicita qualcosa di molto importante per il nostro ragionamento:

> i video remix costituiscono non solo delle complesse reinterpretazioni di film e generi, ma anche dei trailer stessi. Nell'esporre le convenzioni discorsive di trailer e di altri corti promozionali, i remix ottengono l'effetto di prendere in giro formati e regole del marketing cinematografico (Tryon 2009: 152, trad. nostra).

Nell'esplorare la mutevole complessità dell'universo di remix e mash-up video, Tryon suggerisce di focalizzarsi su alcune categorie più rilevanti: i remix di genere (*genre remix*) e quelli che chiama *compilation video*. Nel primo caso, i trailer vengono rimontati con altre colonne sonore, per creare l'illusione che sia un film di genere diverso: è così che *Shining* di Kubrick può diventare una commedia sulla famiglia, mentre *I dieci comandamenti* si trasforma in un film sulle rivalità tra adolescenti.

---

che si è invece espanso e diversificato il consumo in *streaming* di film e, soprattutto, di episodi di serial televisivi americani, per non parlare delle *webseries*.

22 Come nel caso della HBO e del remix *online* di *Seven Minute Sopranos*, usato per attrarre nuove audience, oppure della breve esperienza di *Fox Atomic* lanciata dalla Twentieth Century Fox, una piattaforma che permetteva ai fan di creare mash-up autonomi usando scene dei film in uscita, messe a disposizione in anteprima dalla casa di produzione (Tryon 2009: 160-171).

I trailer possono essere anche rigiocati nelle relazioni tra genere discorsivo e genere sessuale (tra *genre* e *gender*), come nel caso dei cosiddetti "Brokeback trailers", in cui "un film è rimontato per creare l'illusione che si tratti di una storia d'amore omosessuale, a partire dal trailer del film di Ang Lee *Brokeback Mountain*" (Tryon 2009: 156). Diverso è il caso dei *compilation video*, come la serie dei "Five-Second Movies" nelle quali un film o una serie vengono condensati in una manciata di secondi, "smascherando gli stereotipi e prendendosi gioco della natura schematica di molti film di Hollywood" (ib.).

Chiaramente, ogni tipologia di pratiche di manipolazione e di nuove testualità nel Web è inevitabilmente provvisoria e imperfetta, data la loro apparizione spontanea e irregolare, in continua evoluzione e disseminazione.[23] Appare più interessante lo sforzo di ragionare teoricamente sulle trasformazioni che i *remix* trailer lasciano intravedere nella cultura (audio)visiva contemporanea, in particolare quella televisiva e cinematografica. Abbiamo detto che i *fake* trailer, come molte rivisitazioni parodiche di sequenze di film hollywoodiani, sono un modo intertestuale che permette agli spettatori e ai *prosumer* di rileggere criticamente i generi e i loro meccanismi discorsivi, a volte innescando discussioni e critiche sulle strategie di marketing e contribuendo a una maggior consapevolezza riflessiva sulle forme della *popular culture*. Uno degli scopi dei remix video è spesso stata la satira politica: un modo sociosemiotico di trasformare produzione e fruizione dei remix in forme pubbliche di auto-coscienza, o come le definisce Tryon forme di "pop-political commentary" (2009: 156).

Se cerchiamo su YouTube il film *Der Untergang* di Hirschbiege (*La caduta – Gli ultimi giorni di Hitler*, 2004) con Bruno Ganz, e in particolare digitiamo: "the Hitler bunker scene", troveremo alcune centinaia di variazioni catalogabili come movie remix, con rifacimenti che giocano sullo spostamento semantico, la parodia, la caricatura e molti casi di *re-enactment*, cioè riprese che sono anche nuove performance attoriali della scena chiave della riunione di Hitler con i suoi generali che gli comunicano la disfatta finale, mandandolo su tutte le furie.[24] Tra le tante, colpisce un remix che dimostra la consapevolezza

23 Oltre ai citati Tryon 2009, Peverini 2010, si vedano le proposte di Boccia Artieri 2013, e le tipologie contenute in Loock, Verevis (a cura di), 2013.

24 In Italia anche il movimento di protesta dei ricercatori universitari

metadiscorsiva dei nuovi *prosumer*, con Hitler che sbraita contro le troppe parodie messe in giro nel Web contro di lui.[25]

In ogni caso, anche le critiche e le parodie entrano a far parte di una più ampia cultura della promozione che produce valore aggiunto, seppur in modi indiretti: il valore, spiega Tryon, può venire dalle pubblicità nei siti di condivisione video o dall'attenzione che i remix video dissacranti attivano rispetto al testo mediale parodiato (2009: 155).

Sulla scia delle ricerche di Tryon che abbiamo rapidamente ricordato, Peverini (2010) propone una mappa *in progress* della mutazione audiovisiva dei film nel Web, basandosi però sulla proliferazione di brevi remix a partire da un unico film della saga di Batman, *The Dark Knight* di Nolan (2008). Un film di successo che si radica nell'immaginario collettivo, anche per la morte prematura dell'interprete di Joker (Heath Ledger), l'antagonista del supereroe, mentre vive dell'intermedialità tra fumetti, adattamenti, videogame.

Peverini (2010: 36) definisce i remix cinematografici "pratiche di reworking", tra deformazione e rielaborazione intertestuale. Accade ad esempio che i saperi sociali attorno al film si condensino su un singolo tratto iconico, il sorriso di Joker, e i fan si sfidino su YouTube in innumerevoli *re-enactment* delle scene di culto, detti "impressions". Sono brevi video di singoli performer davanti alla propria Webcam, che reinterpretano ad esempio, truccati e preparatissimi, un famoso monologo di Joker. Prove di abilità performativa, che rientrano però nella logica della sfida (il *contest*) tutta interna alle singole *Web communities*, gruppi trasversali che condividono saperi, passioni e gusti cinematografici. Peverini propone una contrapposizione tra le "pratiche di reworking", basate su una manipolazione radicale del testo di partenza, e le altre forme di remix basate invece su rielaborazioni più legate a un lavoro interpretativo. In questi casi, l'esperienza tecnica (in particolare l'uso dei *software* di montaggio) viene utilizzata per analizzare criticamente le strategie semiotiche del film o del trailer, così da evidenziarne le scelte di regia, le soluzioni di montaggio, le performance attoriali, in modo da poter aprire un dibattito che coin-

contro la riforma Gelmini (nel 2010) ha usato questa sequenza di *La caduta* ironicamente, riscrivendo i dialoghi grazie a nuovi sottotitoli e reinterpretando la situazione come una sfuriata del ministro di fronte alla notizia degli scioperi nelle università.

25 Vedi Tofts, McCrea 2009.

volgerà al contempo fan, esperti di linguaggio cinematografico e studiosi di cinema.

Alle pratiche di "genre remix" discusse da Tryon (2009) potremmo inoltre aggiungere le forme peculiari di *mash-up* cinematografico individuate da Peverini, come ad esempio gli *slipshot movies*. Sono video in cui due film vengono legati a livello narrativo giustapponendo due scene attraverso trucchi finzionali per creare un "ponte intertestuale" (Peverini 2010: 66): avremo così un personaggio che chiama al telefono qualcuno, mentre la risposta arriva da un personaggio di un altro film in una scena analoga, con un effetto comico, a volte surreale. Quel che avviene è la rottura della coerenza narrativa dei filmati originali a vantaggio di un gioco di rilettura decontestualizzante. Si tratta di un modo semplice ed efficace di costruire nuove derive narrative intertestuali usato molto spesso nel Web. Ad esempio per creare gli *shipper's video* a partire dai personaggi delle serie televisive americane, di cui abbiamo parlato più sopra. Quando i fan ibridano diverse serie tra loro, rimontando azioni di personaggi amati in inediti contesti narrativi comuni, sono a buon diritto all'interno delle nuove estetiche digitali basate in questo caso su una (falsa) "estetica della continuità" (Manovich 2001).

In modo più sistematico di Tryon (2009), Peverini (2010: 33-35) esplicita le scelte metodologiche all'origine della selezione delle forme di reworking filmico più ricorrenti nella rete. Tra i criteri guida, troviamo innanzitutto il tipo di operazioni compiute sul testo di partenza: selezionare e condividere scene, ma anche riscriverle e ibridarle; poi l'impatto di queste manipolazioni e deformazioni sul piano del contenuto del film o del trailer, con intenti parodistici o satirici, piuttosto che sul piano dell'espressione, come nei remake non parodici; infine il livello di competenza tecnica (da professionisti o da amatori) che l'operazione di *reworking* richiede o dimostra. Un ottimo esempio di lavoro professionale nella reinterpretazione dei trailer individuato da Peverini si trova nei cosiddetti *kinetic typography*, nei quali le immagini sono totalmente sostituite dalla grafica in movimento.

Il caso di questi ultimi remix trailer è particolarmente interessante, perché si tratta di una tecnica di animazione computerizzata con complessi movimenti 2D e 3D dei caratteri tipografici, usata inizialmente per i credits dei film e per le *home page* del Web. Nel trailer remixato di *The Dark Knight*, ad esempio, si mantiene integralmente la colonna audio (musica, parlato, rumore) "sostituendo la colonna video con sequenze di parole e frasi che visualizzano in maniera alternativa il

piano narrativo del testo originale" (Peverini 2010: 52). O ancora, nella versione *kinetic typography* del trailer ufficiale di *Trainspotting*, si creano effetti ritmici innovativi e una sorta di poesia visiva animata, grazie al contrasto tra la scrittura in movimento e la voce del protagonista che recita la sua giaculatoria iniziale. Il famoso monologo "scegliete una vita, scegliete un televisore del c..." viene allora visualizzato da scritte colorate (ad esempio nere su sfondo rosso), con caratteri mobili in grassetto, in corsivo, linee sghembe, apparizioni a cascata, e così via.

Manovich (2010: 118-119) considera la grafica in movimento applicata alla tipografia come un nuovo "metalinguaggio", che definisce al meglio la nuova estetica mediale contemporanea. Gli ibridi testuali complessi che essa promuove presentano infatti contenuti e tecniche che entrano in collisione e trasformazione reciproca per creare forme inedite. Per Manovich non si tratta solo di *remix,* ma di una più generale logica della "deep remixability" (tradotta in italiano come "assemblaggio profondo"). Una logica postmediale che in effetti appare ancora raramente nei video postati nel Web dagli utenti amatoriali, perché appartiene appunto ai professionisti del digitale. Secondo Manovich, è proprio grazie ai nuovi *software* per la postproduzione, la composizione digitale e la *computer graphics* (come ad esempio Flash, Adobe After Effects, Final Cut, Softimage XSI, Nuke) che nei film vengono riassemblate tecniche un tempo distinte come l'animazione e la tridimensionalità, la musica, la grafica e il design. Tutto all'insegna di un *remix globale* che innerva completamente le testualità dei nuovi prodotti culturali, non solo sul piano tecnico-stilistico ma anche a livello dei loro contenuti.[26]

5. *Conclusioni*

Gli *sweded movies* lanciati da *Be Kind Rewind* di Gondry, che riaprono il film e lo ripresentano in modo quasi caricaturale, dimostrano la potenza delle "pratiche dal basso" di reinterpretazione

26 Per Manovich (2010:108) si tratta di un'estetica "stilizzata", che in precedenza sarebbe stata identificata come fumettistica, identificabile in film come la trilogia *The Matrix* (fratelli Wachowsky, USA 1999-2003), *Sin City* (Miller, Rodriguez, USA 2005), *300* (Snyder, USA 2006).

(De Certeau 1990)[27] e rientrano, nel loro modo *low-fi* e con una circolazione quasi anonima, nell'estetica contemporanea della postproduzione (Bourriaud 2002). Per quanto riguarda le nuove forme di *remix* e *mash-up* di film e trailer che abbiamo brevemente illustrato, possiamo ancora considerarle delle 'traduzioni intrasemiotiche'? Se consideriamo che esse aprono la significazione dei film di partenza (il piano del contenuto) con espansioni, dilatazioni, anche rovesciamenti e elisioni, potremmo rispondere affermativamente.

Ma se, invece, consideriamo che a livello dell'espressione[28] queste forme audiovisive non prelevano materiali solo dal singolo film, ma ne 'frullano' o remixano molti e diversi, ibridandoli e trasformandoli in qualcosa di nuovo, entriamo nelle nuove logiche ibride digitali. Le logiche del *remix* e del *mash-up*, in termini semiotici, non sono solo traduttive e interpretative, tese a creare varianti e variazioni, bensì anche alternative e *invarianti*, legate cioè ad elementi strutturali.[29] Spieghiamoci meglio. Se cambio la colonna sonora e il montaggio di un trailer allo scopo di trasformarne la dominante di genere, manipolo anche il senso complessivo e l'assaggio testuale che lo spettatore fa del film in termini esperienziali, cioè sensoriali e affettivi, stilistici e discorsivi, narrativi e valoriali. Cambio cioè qualcosa che era una 'invariante', fondamentale per l'interpretazione della *intentio operis* (Eco 1990) del film o del trailer e la trasformo in una possibile 'variante' locale del nuovo testo. A ben vedere, però, sto costruendo *nuove invarianti* e trasformando profondamente i significati, attraverso una operazione di riscrittura legata alla nuova (ma sempre effimera) *intentio lectoris* (ib.).

Per questi *remix* e *mash-up* trailer, perfino per i *fake* trailer, meglio pensare allora a delle "riformulazioni" o "riscritture" (Barthes 1974) del testo di partenza. Esse, ibridandolo e trasformandone il senso dominante, usano la logica della riconoscibilità (la ripetizione dell'identico) propria del remake e della traduzione intrasemiotica a vantaggio

27 A dire meglio, sono casi di "sovrainterpretazione" per Eco (1992).

28 "Forme dell'espressione", "forme del contenuto", e l'idea di una strategia testuale dinamica, vengono usati nell'accezione della semiotica del cinema di Metz (1971). Si veda anche Robert Stam et al. (1992).

29 La differenza tra invarianti e varianti nei linguaggi viene dalla linguistica strutturale (Hjelmslev 1961): le invarianti si ottengono per "commutazione" (se cambia un elemento di uno dei due piani del linguaggio, e varia anche il significato quell'elemento allora è un'invariante), mentre le varianti si ottengono per "sostituzione" di elementi senza variazioni di significato.

di una logica della *reinterpretazione* trasformativa e innovativa. Una reinterpretazione che, agendo sulle forme, i concatenamenti e i materiali dell'espressione del film, ma anche sostituendoli e inventandone di nuovi, crea significati alternativi e altre storie possibili. E lo fa con scopi pragmatici diversi da quelli del trailer, trasformando radicalmente lo statuto semiotico del testo di arrivo rispetto ai film e ai trailer creati originariamente dall'industria dello spettacolo.

VI.
DR. HOUSE (PRIMA STAGIONE): LIBIDO ABDUTTIVA E VISIONI IPERREALI

1. *Metodo indiziario e processo creativo*

In un numero monografico di *Link* (2007) dedicato alle serie Tv, Carlo Freccero riflette sul *Dr. House* e inizia distinguendolo dai molti *Medical Drama* in circolazione in questi ultimi anni nelle reti italiane. A differenza delle soap da corsia come ad esempio *Grey's Anatomy,* e rispetto alle indagini sulle "bizzarrie della psiche umana" fatte in *Nip/Tuck* con il pretesto della chirurgia estetica, *Dr. House. Medical Division* è secondo Freccero "una contaminazione del genere medico con il genere poliziesco classico, che stupisce il lettore con le sue inferenze" (2007: 19). Ma è in effetti anche "un serial medico puro", che "non si basa sull'azione, ma sulla logica":

> In Dr. House l'intreccio è costruito sulla difficoltà di formulare la diagnosi, non sui sentimenti. [...] Non dà spazio alla psicologia e al privato dei pazienti. Essi sono corpi, oggetto di studio e di dissezione. [...] Dr. House non è contemporaneo. È piuttosto astorico, sovrastorico (Freccero 2007: 17-19).

In realtà, un *côté* psicologico e sentimentale c'è anche in questa serie. Piuttosto che ad House, burbero genio della diagnostica, bisogna forse guardare ai suoi assistenti, e al loro rapporto con i pazienti e con il loro capo. Ma siamo d'accordo con Freccero quando, riprendendo un famoso studio di Carlo Ginzburg (1996), parla di un "metodo indiziario" per il modo operativo di House. E House non fa solo 'inferenze' basate sulla raccolta di indizi, spesso apparentemente secondari o marginali: quello che mette in moto è, in termini semiotici, ciò che Eco (1984) chiamerebbe una "abduzione". Come il protagonista de *Il nome della rosa*, infatti, House è un maestro nell'interpretare i segni, e lavora come un detective: risolve le parti mancanti di un *puzzle*,

ricostruisce configurazioni, riempie lacune, e si confronta con gli impliciti, i non-detti, e le menzogne (per lui, inevitabili) dei pazienti. Lo fa seguendo delle sue linee guida coerenti, cercando di mantenere un ragionamento causale, ma segue spesso anche altri percorsi, più congetturali e creativi.[1] Per restare nel campo letterario, ricordiamo con Perec che, nell'arte del *puzzle*, "conta solo la possibilità di collegare [un] pezzo ad altri pezzi", infatti "solo i pezzi ricomposti assumeranno un carattere leggibile, acquisteranno un senso: isolato, il pezzo di un *puzzle* non significa niente; è semplice domanda impossibile, sfida opaca" (Perec 1984: 7). L'intensa difficoltà che ha preceduto l'accostamento tra due pezzi, dice ancora Perec, ben espresso dalla parola *puzzle* ('enigma'), sparisce appena si riesce a connetterli: "dopo molti minuti di errori e tentativi, o in un mezzo secondo prodigiosamente ispirato" (ib.). E si prosegue nel gioco, perché "i due pezzi miracolosamente riuniti sono diventati ormai uno, a sua volta fonte di errori, esitazioni, smarrimenti e attesa" (ib.).

Si tratta in fondo della costruzione narrativa di ogni episodio della nostra serie: ogni ipotesi di House e il suo staff sembra portare a una prima soluzione, ma apre invece a nuove difficoltà e incertezze, ad un quadro d'insieme sempre mancante, fino alla svolta risolutiva. A dimostrazione del grado di autoconsapevolezza dei personaggi dei nuovi *serial Tv*, e – certo – dei loro sceneggiatori, in una delle ultime puntate della prima stagione il dottor Wilson (l'unico amico di House) incalza il protagonista dicendogli proprio: "conosco medici con il delirio di onnipotenza: vogliono salvare il mondo; tu invece hai il complesso dello stratega: *vuoi risolvere il puzzle*".

Nelle strutture del giallo, insegna Todorov (1971), vi sono almeno due modi della soluzione: per *accumulo di indizi* e per *scoperta*,[2] Nel

1 Per Eco, l'abduzione si definisce come "il disegno, il tentativo azzardato, di un sistema di regole di significazione alla luce delle quali un segno acquisterà il proprio significato" (Eco 1984, p. 42). In letteratura, al cinema e in televisione, i detective "creativi" sono moltissimi (rinviamo a Eco 1983). Secondo Marrone (2003), ad esempio, anche il commissario Montalbano fa abduzioni creative, proprio come Sherlock Holmes e come Maigret. Tutti, per quanto neghino di seguire un metodo rigoroso, seguono un pensiero congetturale, che li avvicina allo storico o il medico (si veda anche Ginzburg 1996).

2 Rinviamo al precedente capitolo sui trailer per una prima definizione di questi aspetti.

poliziesco la logica portante dell'inchiesta è induttiva e si accompagna ad una passione specifica del lettore, la curiosità; nel noir classico, rallentato (intensamente) dalla suspence, dominano le deduzioni; nel romanzo ad enigma l'inchiesta si risolve invece con una scoperta. Se il paradigma in cui iscrivere il metodo di lavoro di House è allora indiziario, e si lega al giallo e alla *detection*, non va dimenticato che la soluzione non arriva solo per prove ed errori, ma anche grazie alla scoperta e alla riconfigurazione creativa degli indizi, che non è semplice intuizione ma una logica altra, nella quale curiosità, inferenze sensoriali e "giudizi percettivi" non sono meno validi dei sillogismi aristotelici.[3]

Ma Gregory House pur nel suo 'paradigma indiziario' è perfettamente coerente alla logica del discorso scientifico spiegata da Popper (1969):[4] a partire da un fatto apparentemente inspiegabile che provoca malessere, un caso ritenuto incurabile, raro, stravagante, che mette in crisi la teoria medica standard, House procede per prove ed errori, o meglio attraverso una serie di ipotesi e loro confutazioni, per giungere infine all'obiettivo di isolare la causa e quindi, possibilmente, curarla. Ovvio, dato che è un medico. Ma non è banale pensare a questo processo di indagine in termini abduttivi, poiché entra in gioco qualcosa che ha a che fare con l'invenzione, e in qualche misura con un 'pensiero creativo'. Nel suo campo House è (anche) un *artista*: non agisce solo in qualità di esperto con deduzioni logiche e inferenze riconducibili a una regola certa, ma mette in crisi il sapere medico comune, contamina tra loro campi scientifici e disciplinari apparentemente non affini o non pertinenti, e mette in gioco dettagli di vita quotidiana estranei alle normali anamnesi. Gli esempi non mancano: nella puntata *Il caso House*, si racconta di un agricoltore giunto con un problema alla gamba che dice di essere stato morso da un serpente. Il rettile viene catturato subito, ma il vaccino non funziona; quindi House fa (o fa fare) ricerche sui serpenti velenosi della zona, per scoprire che ce ne sono altri tipi e provare poi un nuovo vaccino. Neanche questa ipotesi funziona, poiché (più banalmente) il contadino era stato morso dal suo cane rabbioso, e non voleva dirlo.

3 Riferendosi al metodo di Maigret, Marrone 2003 ricorda i "giudizi percettivi" nell'accezione di Peirce 1980. Per un approfondimento teorico rinviamo a Eco 1997.

4 Su paradigma indiziario, abduzione e logica della scoperta scientifica nel *Dr. House* si veda Bernardelli 2007.

House però nel frattempo ha potuto sfoggiare una competenza inedita da tossicologo e da esperto di rettili. Come in questo caso, in molti episodi la ricerca di una causa esterna ai racconti del paziente e alle ipotesi fatte con le prime anamnesi viene condotta direttamente nei contesti di vita dei pazienti, a casa o al lavoro.[5] E House sfodera come ovvietà competenze chimiche, botaniche, sociologiche o perfino dietetiche per proporre le sue diagnosi. Uno dei casi della prima serie viene risolto da House facendo disseppellire un gatto domestico morto mesi prima, aprendolo – solo contro tutti – per una autopsia un po' horror, e riuscendo così a scoprire un'intossicazione da naftalina che avrebbe avvelenato anche il ragazzo, paziente ritenuto ormai a rischio di vita, poco prima dell'inevitabile trapianto del fegato, ecc...

Riguardo all'*abduzione*, Eco ricorda che come tipo di inferenza sta sulla soglia tra convenzione e innovazione: ci sono infatti le interpretazioni in cui "in assenza di regole più precise, porzioni macroscopiche di certi testi sono *provvisoriamente assunte come unità pertinenti di un codice in formazione*"; e i casi invece in cui "sulla base di una regola precedente", si propone "una *regola addittiva per una applicazione particolarissima della regola generale*" (Eco 1975: 188, corsivo nostro). Nel *Dr. House* siamo di fronte a un incessante passaggio da ipotesi del primo tipo a spiegazioni del secondo, sempre esplicitate nella dialettica tra maestro e allievi. I tre assistenti di House lavorano infatti per sondare le nuove piste di indagine, elencare sintomi e diagnosi in una lista di possibilità continuamente vagliate, scartate o accettate come plausibili. Sono piste interpretative da seguire, nelle quali si introduce molto spesso l'incertezza o l'incredulità di fronte alle ipotesi di malattie rarissime, sconosciute ai medici 'normali', che andranno subito indagate con la routine delle procedure scientifiche. La scelta *per esclusione* permette di indagare sull'ignoto, sulla malattia *quasi indiagnosticabile* che fa da tema di fondo del telefilm, mentre evidenzia anche la forza del metodo comparativo. Come abbiamo detto, House propone infatti più cure diverse, spesso in apparente conflitto tra loro. House in realtà *impara dagli errori*: ne ha bisogno per capire. Come spiega Bernardelli (2007), House in questo modo non fa altro che seguire un metodo scientifico di congetture e di loro confutazioni: per Popper, ricordiamo, "il criterio dello

5 La ricerca delle cause della malattia dei pazienti nei loro contesti di vita fuori dall'ospedale è d'altronde una delle attività maggiori nei serial di medici-detective, come ad esempio in *Medical Investigation*.

stato scientifico di una teoria è la sua falsificabilità, confutabilità, o controllabilità". (Popper 1969: 67).[6]

Torniamo per un momento alla letteratura, a quella di successo in questi anni. Il modo di House, portato all'estremo, assomiglia a quello di un investigatore molto particolare, protagonista dei racconti di Fred Vargas: il commissario Adamsberg, capo dell'anticrimine di Parigi. Anche lui anticonformista, solitario e allergico alle istituzioni, sbalordisce spesso i suoi assistenti con il suo 'metodo senza metodo'. Ecco come ragiona, secondo il narratore del romanzo:

> Adamsberg non rifletteva mai, si limitava a fantasticare, poi a fare una cernita, come quei pescatori con il guadino che vedi frugare con mano pesante in fondo al retino, cercando con le dita il gambero tra i sassi, le alghe, le conchiglie e la sabbia. C'erano molti sassi e molte alghe nei pensieri di Adamsberg, e non di rado lui vi si impigliava. Doveva gettare molto, scartare molto. Era consapevole che la sua mente gli fornisse un conglomerato confuso di pensieri ineguali e che non funzionasse esattamente così per tutti gli altri uomini. [...] Alla fine, qualcosa ne cavava comunque, se solo aveva un po' di pazienza. Adamsberg usava così il suo cervello, come un vasto mare fecondo nel quale hai riposto la tua fiducia, ma che hai da tempo rinunciato ad assoggettare (Vargas 2006: 85-86)[7].

Anche per House funziona spesso così. Non è quando cerca direttamente che trova la risposta, ma nei momenti di pausa, relax, distrazione. Per questo, buona parte del tempo (o appena può) House fa altro: mangia, si guarda intorno, siede per terra nel suo studio ad ascoltare musica; si mimetizza tra i pazienti in sala d'attesa o si sfida coi videogiochi portatili. E guarda regolarmente la Tv in ospedale, seguendo la sua serie preferita, quasi un controcanto parodico del telefilm, *General Hospital*. Se non fosse un adulto, diremmo che si comporta come un ragazzino adolescente, come conferma il suo carattere apparentemente arrogante e autoindulgente, ma anche libero di dire quello che gli pare in modo (di solito) impunito e irriverente, certo ben poco *politically correct*.

Torneremo alla fine del capitolo sull'anarchia e la cattiveria di House, nonché sul suo rispondere solamente ad un imperativo as-

---

6 Su etica, logica ed epistemologia di House, si veda il bel volume di Blitris (collettivo di filosofi genovesi) 2007.

7 Fred Vargas, *L'uomo a rovescio,* trad. it. Einaudi, Torino 2006, pp. 85-86 (ed. or. 1999).

soluto: sconfiggere la malattia. Per ora occupiamoci delle costanti della serie e del piacere di tornare a vederla ogni settimana e ogni nuova stagione.

2.1. *Elementi strutturali: serialità e percorsi narrativi*

Giocato come ogni 'serie' televisiva tra ripetizione di uno schema fisso e variazione dei singoli accadimenti, la prima stagione di *Dr. House M.D.* ci presenta un *medical* o meglio un *hospital drama* a struttura episodica abbastanza tradizionale, dato che ogni episodio è concluso in sé. Se un genere è una cornice discorsiva e una promessa, tra ruoli prestabiliti e aspettative dello spettatore,[8] *Dr. House* è una serie inizialmente "senza memoria" da una puntata all'altra (Buonanno 2002): il tempo è circolare, lo schema ricorsivo, e quindi i singoli episodi non conservano traccia di quanto accaduto ai personaggi negli episodi precedenti. Ma nelle stagioni successive la serie si apre e si trasforma via via, sviluppando le logiche interne al gruppo dei personaggi fissi e inserendo nuovi elementi. Accade in realtà fin dalla prima stagione che le storie si dilatino anche negli episodi successivi, ad esempio nelle ultime due puntate della serie, ma è soprattutto a partire dalla terza stagione, nella persecuzione di House da parte del detective Tritten, che il racconto si avvicina alla logica del 'serial',[9] modificata in funzione di un pubblico già fidelizzato, che segue con continuità la costruzione dei destini dell'eroe. Sono comunque linee narrative che si intrecciano, come ricorda Bernardelli:

> Il genere *hospital* deriva la propria caratterizzazione principale dal contesto in cui si svolge l'azione, l'ambiente medico-ospedaliero, e dalla conseguente tipologia dei personaggi, vale a dire medici, infermieri e pazienti. Evidentemente questa contestualizzazione permette agli sceneg-

8 Sui generi televisivi rinviamo a Grignaffini (2004), che li definisce come "un'interfaccia tra i diversi poli del sistema dei media: produzione e creazione, distribuzione, pubblico e testo" (Grignaffini 2004: 27).

9 Buonanno (2002) la chiamerebbe una "serie serializzata". Durante il convegno da cui questo studio su *Dr. House* prende l'avvio (San Marino, 2007), Grignaffini ha proposto una distinzione tra "saga", "serie" e "serial" legata proprio alla temporalità della narrazione, "in avanti" nella saga e nel serial, "ricorsiva" invece nella serie (si veda Pozzato, Grignaffini 2008). Per approfondimenti si veda la corposa introduzione di Innocenti, Pescatore 2008.

> giatori di avere sempre pronte delle situazioni di conflitto da risolvere per la singola puntata, vale a dire i casi clinici (la linea narrativa *verticale* dell'episodio), e delle situazioni di conflitto interpersonale che invece tengono attiva la linea di continuità della serie (la linea narrativa *orizzontale* o inter-episodica) (Bernardelli 2007: 2).

Ogni episodio del *Dr. House* si apre con un enigma e va risolto, mettendo in scena, come sottotesto, il gusto della sfida e del rompicapo, che si accompagna al piacere della congettura, in una sorta di *libido abduttiva*. Certo c'è una necessità e un'urgenza, si tratta di sconfiggere un nemico – la malattia – in un gioco mai gratuito, visto che ne va della vita dei pazienti. La situazione arriva quasi sempre ad un punto limite, che ha narrativamente anche una funzione ritmica, *intensificante*, come vedremo. House e la sua squadra ricostruiscono il *puzzle*, trovano la cura giusta per malattie rare o esotiche, pressoché sconosciute o ritenute incurabili. Chiaramente, neanche loro guariscono mali come il cancro o il lupus, ma rendono conto dei propri limiti come delegati della scienza medica, spiegandosi con i pazienti e i loro cari, e quindi anche con lo spettatore. Alcune caratteristiche dei personaggi fissi li differenziano nelle relazioni con la medicina e con i pazienti: se House mette il suo ingegno e la sua spregiudicatezza al servizio della missione, spesso con l'appoggio dell'amico oncologo (Wilson, un po' come Watson per Holmes) e in cordiale disaccordo con la direttrice dell'ospedale, i suoi tre assistenti variano nei ruoli narrativi, passionali e relazionali. L'unica ragazza, Cameron, è di solito addetta alle prove di laboratorio, ma in particolare attenua i modi bruschi di House verso i pazienti con solidarietà e ascolto; Chase, il biondino figlio di papà, è un assistente zelante, che spesso difende House dalle critiche degli altri due, mentre il medico nero, Foreman, tutto bravura e rigore, si presenta come un diretto antagonista di House: di solito iperrazionale, gli fa da controcanto di fronte alle ipotesi di cura più azzardate e (apparentemente) creative.[10] Fornito di un passato ambiguo da 'ragazzo di strada', a lui spetta però anche il ruolo di mediatore con il mondo esterno all'ospedale, quando si tratta delle indagini sulla vita privata dei pazienti e sono necessarie soluzioni rapide e più o meno illegali. Il terzetto funziona un po' come protesi

10 Non a caso, toccherà a Foreman prendere il posto di House nella sesta stagione, dopo che questi (nella stagione precedente) si era allontanato dalla clinica universitaria, per farsi ricoverare in un ospedale psichiatrico.

sensoriale di House: mentre lui è la mente dell'*équipe*, che osserva, ragiona e ordina, loro sono i suoi sensi, poiché toccano e visitano per lui, curano e operano i pazienti.

Seguendo le logiche delle azioni e passioni dei personaggi, assistiamo nel progredire della serie ad una trasformazione delle relazioni interne al gruppo. Al di là del semplice conflitto tra *verità* e *menzogna,* dato che per House "tutti gli uomini mentono, la sola variabile è su cosa", c'è innanzitutto un problema di *fiducia*, che viene spesso rinegoziata. Vediamo qualche rapido esempio tratto dalla prima stagione. Negli episodi iniziali House è quasi venerato dai suoi assistenti: ad esempio ne parlano come di un genio in sua assenza e, pur discutendo con lui e scontrandosi, ne rispettano totalmente l'autorità e la guida. Ma, nell'evoluzione della serie, il rapporto gerarchico e di delega assoluta viene messo in discussione, come accade nel quinto episodio ("Sul filo dell'errore"), incentrato sul tema della fede. House viene dapprima paragonato a Dio, con il potere di fare, di creare o distruggere le vite degli altri, poi, con un abile ribaltamento, proprio i suoi assistenti lo metteranno in crisi togliendoli credibilità, e House dovrà trovare da solo la causa della malattia della paziente, una suora, indagando al di fuori dell'ospedale fin nel suo convento. Nell'undicesimo episodio, ("Disintossicarsi") House lotta contro la sua debolezza: la dipendenza dal Vicodin, un forte antidolorifico. Nel suo tentativo di smettere House diventa ancora più intrattabile, al limite della follia, e inevitabilmente Cameron e Foreman gli rimproverano i suoi modi aspri con i pazienti e diffidano delle sue diagnosi. Anche qui, House lotta da solo, se ricordiamo il racconto dell'autopsia del gatto e della brillante soluzione *in extremis* che facevamo poc'anzi.

Negli ultimi due episodi della prima stagione ("Il caso House" e "Un uomo solo"), House racconta, in una lezione universitaria, il proprio caso clinico. Inizia così a scoprirsi agli occhi dei suoi colleghi e a quelli dello spettatore, approfondendo il lato affettivo con il racconto del suo matrimonio fallito e della sua nostalgia per l'ex-moglie, la quale appare a questo punto per proseguire come nuovo personaggio fisso nella seconda stagione. Quando, nell'ultima puntata della prima stagione, House curerà il nuovo marito della ex, i suoi assistenti sospetteranno una sua *non oggettività* nelle diagnosi e persino nelle terapie, come se volesse uccidere il rivale. Ancora una volta i tre si schiereranno contro di lui nel momento decisivo dell'episodio, quello della prova estrema che potremmo riassumere con la frase: "facciamo stare il paziente ancora più male, per escludere una malattia e curarne

un'altra, anche se le due cure sono incompatibili e di solito mortali". Se anche qui, come sempre, House stravince, si è ormai capito che siamo di fronte ad un processo di 'umanizzazione' del protagonista, che proseguirà nelle stagioni successive. Per ragioni di serialità, la trasformazione dei rapporti gerarchici dell'*équipe* va verso una maggiore autonomia dei singoli assistenti, che iniziano a delineare le proprie personalità, competenze e storie private, mentre si alternano i ruoli di chi difende, chi critica e chi dubita di House.

Se proviamo a riassumere le relazioni tra i personaggi ad un livello più astratto, potremmo parlare di conflitti tra gli *attanti* del racconto giocati su alcune coppie di valori, che possono a loro volta diventare i temi portanti degli episodi. Tutta la serie si impernia, banalmente, sul conflitto tra vita e morte, acuito dalle situazioni di malattia (una 'non vita', rispetto alla 'non morte' possibile data dal coma); ma House e i suoi cercano in fondo, come in ogni poliziesco, di riportare le cose in un equilibrio quotidiano, un ordine, rispetto al disordine e al precipitare degli eventi portato dall'irrompere della malattia. Tra gioco di squadra e gioco singolo, le storie si imperniano anche sull'opposizione tra valore individuale – l'onestà con se stessi – e valore sociale – il lavoro ben fatto –, spesso proponendo un conflitto tra etica e morale comuni ed etica individuale o alternativa, come quella di cui è portatore House. E anche tra etica e logica,[11] con tutte le varianti date dalle relazioni graduali di stima, fiducia, controllo e della loro perdita, che richiamavamo più sopra.

2.2. *Prologo e sigla*

Lo schema fisso cui accennavamo si ritrova nel contesto dell'ospedale e nelle relazioni tra i personaggi, ed è anche parte strutturale della costruzione di ogni singolo episodio. Potremmo dire che guardando il *Dr. House* (ri)troveremo sempre almeno quattro momenti legati tra loro, ma anche autonomi nella loro costruzione discorsiva. Ci occuperemo brevemente di ognuno di tali segmenti testuali, che potremmo elencare come: 1) il *prologo*, di solito in uno spazio

11 Del conflitto valoriale tra etica e logica come sfondo a tutta la serie parlano Bandirali, Terrone 2007, nella loro rubrica su *Segnocinema* dedicata alle nuove serie americane. Un dibattito interessante sulla nuova serialità e sul *Dr. House* si trova anche in Menarini et al. 2007.

esterno all'ospedale; 2) la *sigla*, che tematizza il dualismo individuo/società; 3) il *caso clinico*, con diagnosi, prove ed errori; ripetizione dell'errore e delle diagnosi, fino al punto limite del paziente. In modo inusuale per il genere *medical,* più di una volta si sfiora la catastrofe usando il metodo empirico di 'togliere tutto', cioè azzerare o sospendere tutte le cure in corso, per poi ripristinare un medicinale alla volta e quindi verificare cosa funziona e cosa no in modo da escludere le ultime ipotesi, con un ultimo bivio interpretativo... fino alla soluzione; 4) la *chiusura* dell'episodio, di solito con House da solo a casa (nello spazio privato), accompagnato da un brano musicale *ad hoc*. Una musica che commenta affettivamente lo stato d'animo del protagonista, a volte in modo esplicito, come accade nell'ultima puntata della prima stagione quando la solitudine di House è sottolineata dal famoso brano dei Rolling Stones che recita: "You can't always get what you want...".

Se il prologo permette fin da subito l'identificazione del paziente protagonista dell'episodio, a volte la serie propone delle false piste narrative, spesso giocando su un iniziale fraintendimento. Un esempio: sembra una scena di sesso quella che si svolge tra i due adolescenti, invece si rivela una trasgressione più pericolosa: impossessarsi della potente auto del padre. Mentre lei guida euforica il ragazzo si sente male, improvvisamente, e ciò causa un incidente. L'irrompere della sintomatologia è di solito subitaneo, e capovolge drammaticamente una scena di performance pubblica dei soggetti che può essere di lavoro, sport, o divertimento.

Soffermiamoci ora sulla sigla del *Dr. House*. Come in tutte le nuove serie americane di questi anni, la sigla è una "forma breve" (Pezzini 2002) che usa un montaggio rapido di immagini digitali con design raffinato, alternando in questo caso fin da subito tavole anatomiche, immagini del cervello e dell'interno del corpo. Possiamo riconoscere una testa, cui in dissolvenza si sovrappone il viso di House con il nome dell'attore Hugh Laurie; seguono dei filamenti del sistema nervoso e il corpo umano nei suoi pezzi anatomici, che ritornano più volte con i nomi dei co-protagonisti; quindi le immagini si alternano con riprese dell'ospedale dall'alto, con un *frame* contestuale che localizza l'azione e indica l'*hospital drama*, ma dà anche una segnalazione sull'uso di un narratore esterno, su cui torneremo. E ancora: immagini dall'alto di un fiume e di un ponte, a segnalare una localizzazione geografica, ma anche il mondo esterno all'ospedale. Infine,

la squadra di House che avanza camminandogli dietro, mentre lui zoppica vistosamente appoggiato al suo bastone e viene verso di noi.

Una sigla è una soglia, anche se in questo caso arriva dopo un primo segmento di racconto. La sigla è un respiro trattenuto, prima che entri in scena l'eroe, ma è anche una forma audiovisiva densa che, se interpretata, rivela *in nuce* molte indicazioni. Partiamo dalla porosità delle immagini: per il viso di House, che compare dopo l'immagine del cervello, non c'è un montaggio alternato bensì una sovrapposizione per dissolvenza dentro la stessa inquadratura. Una prima istruzione su chi è il protagonista – la mente del gruppo –, e anche la rappresentazione visiva del suo far parte del sapere medico, di come lui lo conosce 'dall'interno'. C'è anche un primo contrasto spaziale tra interno ed esterno, che assume via via una prima connotazione di 'corpo medicalizzato' in opposizione al 'corpo sociale', valorizzata dalle immagini delle tavole di medicina (il sapere, la scienza) contrapposte a quelle del mondo naturale (il fiume) e istituzionale (l'ospedale). Nel finale della sigla, il gruppo sembra reagire alla sfida: è un assumersi il ruolo di *eroe collettivo,* ma anche dimostrare la propria forza nell'affiatamento dell'avanzare al ritmo del capo, come un'*équipe* coesa e solidale. Inoltre, ricordiamolo, in termini di strategie dell'enunciazione si chiama in causa lo spettatore con una "interpellazione visiva" (Casetti 1986) data dagli sguardi in macchina e dall'avanzare del gruppo verso di noi.

2.3. *Ambulatorio e sala della lavagna*

All'interno del blocco narrativo principale troviamo i *casi da ambulatorio* del pronto soccorso seguiti – sempre controvoglia – da House. Sono di solito siparietti comici, a volte delle vere *gag*, con la dimostrazione dell'abilità del medico e dell'improntitudine dei pazienti, o della loro malafede. Si tratta di un modo comico in cui l'oggetto della derisione è l'interlocutore, preso tra il sarcasmo e l'aggressività di House, il quale svela il lato ridicolo della richiesta di attenzione, di solito inutile. Nel rendere plateale la scarsa necessità di cure mediche, tanto che basta un suo colpo d'occhio per fare la diagnosi, House usa sempre però anche una forte autoironia che in qualche modo lo giustifica, poiché tratta gli altri come tratta se stesso. Tutto, comunque, è pensato per valorizzare la competenza di House e il suo dovere più alto, cioè quello di risolvere il caso grave attor-

no a cui ruota l'episodio. Sono molto serializzati anche i momenti di *trasferimento nello spazio* all'interno dell'ospedale, con salite in ascensore e dialoghi lungo i corridoi nei quali non si smette quasi mai di discutere delle diagnosi. Per il gruppo di medici sembra quasi un parlare-disquisire camminando, come i filosofi dell'età classica. Non a caso, uno degli episodi si intitola: "Il metodo socratico".

Ma ogni caso clinico si apre veramente solo con la riunione nella sala della lavagna, dove si vagliano le prime ipotesi indiziarie, inizia l'investigazione e il confronto serrato tra House e i suoi assistenti. L'uso della lavagna permette di scrivere ed elencare i sintomi, mentre esplicita il metodo comparativo e l'andare per esclusione.

Il racconto, dicevamo, prevede una serie di prove e di errori, che la semiotica narrativa chiamerebbe "prove qualificanti" (Greimas 1983), prove di acquisizione della competenza fino allo scontro vero e proprio con l'antisoggetto, il nemico, cioè la malattia.

Per il gruppo di medici si tratta sempre di vagliare i sintomi evidenti, esplorare le piste interpretative raccogliendo nuove informazioni, e arrivare preparati a quella "prova decisiva" (ib.) che permetta la vittoria sull'origine del male, la sua sconfitta (House, dicono, "ne sa una più del diavolo"). Alla soluzione del caso segue un momento di sanzione positiva (una "prova glorificante") dell'eroe: la troviamo regolarmente nel finale con House, tranquillo e a casa, come l'eroe che ha compiuto la sua missione.

Come ricorda Freccero (2007: 20) ciò che interessa a House è il corpo del paziente, che "può essere percorso, sezionato, sottoposto ad analisi con assoluta indifferenza nei confronti del dolore provocato", dato che House "non esita di fronte ad esami invasivi e debilitanti", come fosse un cacciatore che stana la sua preda. Nella coppia oppositiva *corpo sano* / *corpo malato*, potremmo infatti indagare le varie accezioni di corpo che la serie mette in scena, tra corpi sofferenti e corpi sedati: "corpi-oggetto" anastetizzati, da analizzare (tagliare, ricucire, anche da morti, se serve), e al contrario "corpi-soggetto" da gestire, interpellare, tenere in vita.[12] E ancora: dato che la malattia è spesso vissuta come una possessione, con il corpo 'invasato' che sfugge al controllo del soggetto (corpo che vomita, perde sangue, cede agli spasmi, si gonfia, ecc.), il lavoro di House e la sua *équipe* consiste nel combattere le forze dell'irrazionale, nell'usare la propria

12 Si veda Fontanille 2004; e le analisi di sociosemiotica della corporeità in Marrone 2005.

competenza per riportare il corpo 'sotto controllo', cioè liberarlo dal dolore e dalla potenza dell'ignoto male rendendolo *noto*, quindi curabile. Nel loro agire sul corpo del malato svestito e medicalizzato, gli assistenti di House, coloro che manipolano tali corpi, portano il camice da medici come sorta di maschera sociale, che conferisce loro l'autorità e l'identità per agire. House invece non lo porta, anche perché non tocca quasi mai direttamente i pazienti. Ma la sua ostinazione nel presentarsi vestito solo della sua identità privata sortisce anche degli altri effetti, di cui parleremo in chiusura.

Soffermiamoci ancora sui momenti di riunione collettiva nella sala della lavagna, con la consultazione dei tre allievi. Sembrano questi i veri momenti chiave del telefilm. Abbiamo infatti sia la *ripetizione dell'identico*, inteso come meccanismo seriale, sia un luogo deputato dove confrontare le intelligenze e le sensibilità di ognuno, e quindi costruire o rafforzare le qualità dei personaggi fissi, rassicurando lo spettatore sulla loro prevedibilità. Si esplicita ad esempio la collusione data dal gioco di squadra, contrapposta alla collisione dovuta agli antagonismi e alle rivalità, a gelosie e incomprensioni: ovvero l'anima della serie, nei suoi valori di *condivisione della sfida,* e di confronto per migliorare le proprie interpretazioni, ma anche di esaltazione della *solitudine* (romantica) della ricerca della risposta giusta.

Riassumendo, le molte riunioni sono dei momenti di *pausa riflessiva del racconto*, di indagine aperta e di lezione, a volte molto didascalica, nonché di (ri)apertura delle interpretazioni. È qui che avviene la confutazione del processo indiziario in corso, si esplicita il meccanismo di prove ed errori della scienza medica, si esalta la differenza tra le buone interpretazioni della malattia e le interpretazioni devianti o deliranti.

Si tratta di un meccanismo di genere, una pausa ritmica del racconto giallo, come avviene nei romanzi o nei film quando il commissario riunisce i collaboratori per 'fare il punto' e discutere delle ipotesi possibili. In questi termini, potremmo parlare di un riassunto degli eventi trascorsi, fatto a più voci e distribuito tra più narratori transitori, come fosse una *lista delle azioni fatte*, insieme a una *lista di possibilità*, cioè delle azioni da compiere, dell'apertura al nuovo. Avviene quindi una presa di coscienza collettiva, ogni volta ribadita, sulla direzione e lo scopo delle azioni e sulla strategia da seguire. Ricostruire il passato (le azioni fatte), il presente (la cura non trovata), e il futuro prossimo con la costante riapertura della ricerca (rispetto

alle nuove cure da tentare) è allora funzionale a un senso di progressione del racconto.

La strategia narrativa segue spesso delle tematizzazioni ad espansione, come nell'episodio sulla 'tossicomania' di House (cioè la sua dipendenza dal Vicodin): se il tema è la dipendenza, la troveremo sia per i farmaci sia per le droghe pesanti, con la ragazza del paziente che si è appena disintossicata, o forse non del tutto; e la soluzione del caso sarà legata alla scoperta di una intossicazione.

3.1. *Ritmo e catastrofi*

Nel *Dr. House* ogni volta che l'ipotesi e la diagnosi si rivelano errate il concatenamento delle azioni si ripiega su di sé e riparte da uno snodo precedente, riapre l'azione con una possibile variante. Si costruisce in questo modo uno spettatore che accoglie costantemente l'invito a guardare, a collaborare interpretativamente, mentre apprezza il gioco metadiscorsivo dato dall'autoironia pervasiva e dalla ripetizione seriale come qualcosa che gli permette di intravedere lo schema di fondo, le maglie che tessono la tela narrativa.[13]

Ogni tentativo di cura deciso dall'*équipe* riesce a convincere lo spettatore, a divertirlo, commuoverlo o coinvolgerlo, mantenendo alta l'attesa della soluzione: in termini ritmici potremmo parlare di un procedere *a spirale*, con una *distensione* narrativa rispetto ai punti di intensità e climax. Come spiega Grignaffini (2006), in ogni serie, soap o saga c'è un andamento di questo tipo della narrazione, che deve fare un passo indietro per poterne fare uno avanti. Trattandosi pur sempre di un *medical drama* e non solo di una *detection*, però, se la causa della malattia si perde e tutto torna a farsi confuso (o possibile) chi ci rimette non è l'orgoglio di House, ma la salute del paziente: nella modularità dei diversi casi e delle diverse soluzioni, resta infatti la struttura invariante di un *graduale incremento verso la catastrofe*, rappresentata dalla morte del paziente. Nello spazio condiviso dell'ospedale, la malattia che procede a debilitare il malato, in modi imprevisti e repentini, *temporalizza il racconto*: è una sorta di conto alla

13 Uno *spectator in fabula* (cfr. Eco 1979) costantemente richiamato all'ordine, da parte del demiurgo-enunciatore, se pensiamo che l'episodio può sempre accentuare il gioco metadiscorsivo, ripiegarsi e chiamare in causa lo spettatore. Si veda Metz 1991.

rovescia, che viene costantemente reso noto allo spettatore (con frasi come "tempo due giorni e muore"; "abbiamo due ore"; "abbiamo un minuto"). Le azioni dei medici si fanno frenetiche, senza che però il montaggio diventi troppo serrato o il telefilm utilizzi riprese velocizzate, come la incessante *steady-cam* circolare dall'alto che marcava la novità stilistica della serie *E.R. – Medici in prima linea*.[14]

Ogni nuova diagnosi di House viene allora marcata da una nuova collocazione temporale, che serve alla progressione narrativa mentre incrementa il gradiente di attesa della risoluzione. Una 'tensione passionale' vissuta soprattutto dagli assistenti di House e dai parenti del malato, che spesso contrasta con la calma evasiva di House e la sua presa di distanza affettiva che gli permette di riflettere 'oggettivamente'.

Questo meccanismo crea un sentimento di *sospensione* e *attesa*, di curiosità e compartecipazione, in parte decettiva e in parte ludica, come se la catastrofe (ed ogni svolta narrativa) non fossero mai definitive, ma sempre penultime, imperfette, ricollocabili in un più vasto sguardo, a volte amaro altre ironico, che è parte integrante della filosofia della serie. Una sorta di 'messa a distanza' patemica (affettiva), incarnata da una marca stilistica precisa, proposta fin dalla sigla: lo *sguardo dall'alto sull'ospedale* che apre ogni nuovo episodio e scandisce i segmenti narrativi.

3.2. *Sguardi dall'alto*

Lo sguardo dall'alto funziona spesso nella serie come immagine di raccordo tra le sequenze (e nel suo *timing* prevede l'inserto pubblicitario) oppure, a volte, come segnale di avvio di una nuova svolta narrativa, che si riaprirà dopo uno stacco in nero. Un modo di far tirare il fiato allo spettatore, perché anche in questo caso il ritmo del racconto si distende, o indietreggia, momentaneamente. Ma anche l'indizio di una volontà enunciativa forte, che non lascia nulla al caso, che pre-determina ogni snodo narrativo: chi ci porta in questa visione è infatti un narratore invisibile e onnisciente, che tiene il filo di tutto il racconto, entra ed esce dai corpi dei pazienti inseguendo la malattia, e guarda tutto dall'alto come a mettere la 'giusta distanza' sulle cose, oggettivare e forse anche valorizzare il racconto nei termini di

14 *E.R.*, serie USA (canale NBC), 1994-2009, trasmessa in Italia da Rai 2.

una 'vanità del tutto'. Come a dire, un buon controcanto registico e narrativo alla sindrome da 'controllo totale' del protagonista House, il quale pretende di sapere ogni dettaglio dei suoi casi a partire dalle abitudini alimentari dei pazienti (e se non ci riesce manda a casa loro i suoi assistenti), indagando anche la vita privata e affettiva dei propri collaboratori.

Lo sguardo dall'alto, con il suo fluido movimento di avvicinamento all'ospedale, non è allora semplice raccordo, o una sintesi spazio-temporale prima di ripartire con la narrazione. Diventa invece una metafora del voler vedere tutto, cioè della *volontà di sapere* che viene tematizzata in ogni episodio, e di cui il protagonista rappresenta la sintesi, incarnandola a volte in modi ossessivi.

4.1. *Vedere dentro, capire tutto: la visione iperreale*

La serie del *Dr. House* presenta un montaggio ipercurato, molto classico nei suoi raccordi e nelle sue concatenazioni. Ogni episodio si rende leggibile grazie alla scelta di linearità narrativa, per cui non abbiamo quasi mai più di un caso da seguire in profondità, e tutti gli altri sono problemi di passaggio, spesso delle semplici *gag* comiche, come dicevamo. Se qualcosa accade altrove nell'ospedale, il medico viene avvisato con uno squillo sul cercapersone, e noi spettatori ci spostiamo con lui a verificare cos'è successo. Questa pulizia narrativa è una delle grandi differenze con le complicate architetture testuali di serie poliziesche come *C.S.I. Scena del crimine*, nelle quali il montaggio in parallelo di una o più storie sembra d'obbligo, e per narrare la simultaneità degli eventi lo schermo può dividersi in più parti (come accade anche in *24*),[15] usando modi della visione e ritmi degni di un film sperimentale o di un videoclip. La stessa luminosità notturna, contrastata e chiaroscurale di *C.S.I.* si pone agli antipodi dell'illuminazione delle scene nel *Dr. House*, sempre devota alla massima visibilità, controllata e classica. Qui i locali dell'ospedale hanno sfondi pastello rassicuranti, e la luce crea l'effetto di un ambiente pulito e ampio, solare e gradevole, da perfetta clinica privata americana.

15 *CSI: Crime Scene Investigation* (serie USA, CBS, dal 2000 a oggi; dal 2001 in chiaro su Italia1, prima su Tele+ e FOX); *24* (serie USA, FOX, 2001-2010, trasmessa prima su Tele+, poi su Italia1). Su *CSI* rinviamo alle analisi di Eugeni 2010; su *24* si veda Demaria 2008.

Qualcosa però collega serie americane come *C.S.I.*, *Medical Investigation*, *Nip/Tuck*,[16] al *Dr. House,* ed è il regime di massima visibilità dei corpi o, come direbbe Alberto Abruzzese (2005) l'uso delle immagini digitali "per modificare il credibile dal suo interno":

> Pensate al modo in cui lo spettacolo di massa va forzando le dimensioni del tempo e del corpo. La fiction – non la fantascienza [...] – sta sempre più giocando su innaturali spaesamenti di ogni cornice individuale e personale: le sensazioni sperimentano la negazione di ogni distinzione di età e di genere, l'ibrido tra umano e animale, la coesistenza tra vivo e morto, voce e cosa. Le immagini digitali agevolano e potenziano questa tendenza: la loro strategia è spesso votata non a rendere con efficacia l'incredibile ma a modificare il credibile dal suo interno, a normalizzare l'impossibilità di stabilire una soglia di non contaminazione tra corpi e territori che le tradizioni sociali hanno dato per distinguibili (Abruzzese 2005: 24).

L'uso del digitale nei telefilm americani di oggi sembra aprire la visione ad una passione da anatomopatologi. Lo sguardo in profondità, depurato delle sue componenti *splatter,* è affidato nel *Dr. House* all'istanza narrante, di solito come sorta di visualizzazione delle spiegazioni mediche appena fornite dai medici ai familiari, e mette in scena uno sguardo potenziato dalle tecnologie, una *visione da microscopio elettronico*, che viene portata dentro i corpi fino alle cellule 'malate', ben distinte cromaticamente e nella forma. Sono dei percorsi in digitale dentro l'invisibile, presentati spesso come fossero delle soggettive mentali dello stesso House. Quello che ci viene fatto vedere appare come la spiegazione del danno, e in tal modo noi spettatori diventiamo parte del processo di comprensione del dottore: non si tratta solo di condividere la sua stessa passione di capire, seguirne le prove e gli errori ed essere informati dei fatti, ma semmai di simulare l'evidenza della diagnosi. È un *mostrare* che diventa *dimostrare*.

Ma in effetti, cosa vediamo? Dettagli iperbolici e immagini macro di tessuti interni, con effetti sonori amplificati, alternati allo sguardo esterno sul corpo del paziente, che ci permettono di seguire visivamente il racconto sulla malattia fatto dal medico che sta visitando o spiegando: la ricostruzione digitale si alterna alla ripresa documenta-

16 *Medical Investigation* (serie USA, NBC, dal 2004-2005, trasmessa da RAI 2); *Nip/Tuck* (serie USA, FX, 2003-2010, su Italia 1 e poi su Mediaset Premium).

ria, dato che a volte vediamo gli organi interni 'davvero', come quando House osserva le riprese di un'operazione chirurgica, oppure (più spesso), vengono inquadrate solo le lastre delle radiografie, gli esiti della Tac o della risonanza, ecc. Il più delle volte, però, si tratta di un *iperrealismo digitalizzato*, se non addirittura fumettato.

Lo spettatore è protetto dalla brutalità dell'immagine dal vivo: entriamo nei visceri e negli organi, ma in una realtà digitalizzata, semplificata. Con i filmati digitali che visualizzano le spiegazioni mediche, si apre infatti un secondo livello dentro la fiction, che porta lo spettatore a un *viaggio dentro il corpo umano*.[17] Questo ci permette di dire che la serie *Dr. House* non è solo un *medical* ibridato con la *detection*, ma ha anche un sapore *fantascientifico*. D'altronde la tematica dei casi clinici estremi, con malattie rare, ritenute improbabili dalla maggior parte dei medici 'ordinari', è sempre a rischio di cadere nello straordinario.[18]

4.2. *La meraviglia e l'inserto digitale*

Il macro e l'entrata sotto pelle provengono dall'uso del dettaglio e dell'inserto, modalità cinematografiche tradizionali magnificate dalle nuove possibilità dell'immagine elettronica e digitale in un vertiginoso "incremento di visibilità" (Costa 2002).[19] Nella competenza spettatoriale media siamo stati abituati all'effetto 'lente di ingrandimento' del dettaglio cinematografico, basti pensare ai film di Hitchcock, ad esempio al primo piano di una maniglia che gira in silenzio, a un occhio che si spalanca, ecc., oppure ai macro e ai dettagli ossessivi e barocchi del cinema di Greenaway.

Se la costruzione dell'inserto digitale va intesa nella logica di una evoluzione dei mezzi tecnologici, che modifica ed amplia le possibilità della visione, questo porta con sé una serie di problemi. Nelle visioni che ci vengono proposte come 'inserti scientifici' del *Dr. House,* siamo portati a guardare, ma anche a *credere* in modo assoluto, eppu-

17 Pensiamo ad esempio a *Viaggio allucinante* (*Fantastic Voyage*) di Richard Fleischer (USA 1966).

18 Proprio la tensione verso lo straordinario è uno dei motivi di rilievo dalle parodie televisive del *Dr. House* proposte ad esempio da *Mai dire martedì*, con la scelta di modi della fantascienza anni Cinquanta.

19 Rinviamo alle analisi di Costa 2002, in particolare nel denso capitolo sull'iconografia del corpo.

re nessuno ci garantisce la correttezza di quello che ci viene mostrato. La ricostruzione in digitale assicura la massima precisione del dettaglio, ma seleziona anche le cose da vedere, in modo didatticamente rassicurante. E la stessa costruzione del discorso a cornice annidata, in una *mise en abîme* che dal finzionale passa al presunto documentario, crea l'effetto di rendere più credibile e verosimile lo sfondo su cui viene aperta. Insomma: accade che crediamo alla situazione narrativa ancora di più, e i medici all'opera diventano più reali nel loro aprire, tagliare, operare. D'altronde, quale potere è dato allo spettatore per confutare questa proposta? Il nostro sguardo è costretto a guardare, è obbligato a seguire una sola direttrice cognitiva, e nel frattempo viene educato alla lettura 'corretta' delle immagini dalle voci fuori campo di spiegazione, dai commenti dal vivo dei protagonisti, o da precedenti argomentazioni.

Lo spettatore non è mai lasciato libero di posare lo sguardo dove desidera, com'era ancora (parzialmente) possibile nelle riprese macro del cinema di Greenaway o nei dettagli di Hitchcock. Qui siamo obbligati a 'capire', o perlomeno a guardare. Però il dettaglio e l'inserto digitale funzionano anche in una logica altra. Non si tratta solo dell'iperprecisione e della volontà di chiarezza. È anche un meccanismo "attrattivo" che apre alla costruzione di un secondo o terzo senso (come direbbe Barthes, 1970b): qualcosa che sopravanza, è in eccesso. Dentro il narrativo e il documentario si innesta un momento di fiducia assoluta e di meraviglia, di stupore dello spettatore sempre meticolosamente prefigurato dalla strategia testuale.

Infatti, se lasciamo cadere il dubbio cognitivo e accettiamo il gioco finzionale, si aprono di fronte a noi le magnifiche sorti progressive della tecnologia, dai risultati di una TAC alle ripetute visioni degli esami di risonanza magnetica, dalla visione al microscopio elettronico di una sostanza o un tessuto esaminati, alla vera e propria entrata nel corpo del malato. Tutta una gamma legata all'universo visuale della medicina, un *universo della precisione*, che ci permette di vedere in profondità, al di là dell'involucro, ciò che costituisce il corpo umano. Uno sguardo che fa vedere l'*invisibile*, almeno nell'esperienza comune.

Sono modi dell'extra-nitido, dell'iperrealtà del dettaglio o dello sguardo tecnologico interno al corpo del paziente, abbiamo detto, ma con una avvertenza: siamo sempre di fronte ad una costruzione discorsiva per concatenamento e per espansione del dettaglio di prima maniera, fondata sulla crescita di fiducia del patto finzionale. In

altre parole, la serie sembra prenderci per mano e dirci: "dato che hai appena visto cosa appare nel monitor durante una TAC o una risonanza, *e* poiché assisti alla pelle che si apre durante il taglio iniziale di una operazione, *e* considerato che ti abbiamo spiegato quello che c'era da sapere per un profano, *allora credimi*: ecco cosa c'è dietro, ecco cosa c'è dentro. *Stupisciti e ammira*". Questo effetto di senso viene costruito dal dispositivo testuale anche al di fuori della sala operatoria, ed è sempre accompagnato da un salto percettivo: un lampo di luce bianca o un sonoro che si fa più marcatamente interiore (battiti cardiaci, respirazione, ecc.), ed ecco che entriamo nel corpo del (futuro) paziente per seguire una cellula che si ammala, un virus che si scatena, un tessuto muscolare che si lacera... nell'attimo esatto in cui ciò avviene. E cominciamo a stupirci: ma il tessuto interno del cuore è fatto in questo modo? Con una sonda che passa dentro l'arteria si può davvero rimuovere un coagulo di sangue dovuto a un ictus?

Appare evidente che la lettura delle immagini medicali, dalle radiografie alle foto della risonanza magnetica, è una competenza che non ci appartiene, che scivola via e diventa rapido mezzo di trasporto (di traduzione) verso qualcos'altro.[20] Il nostro stesso stupore ci porta a dire che siamo in realtà di fronte all'*alterità del corpo interno* e alla sua *illeggibilità*, perché nella complessità di un paesaggio di carne e sangue solo l'occhio esperto saprebbe riconoscere gli organi, e tantopiù le loro anomalie formali, cromatiche e cinetiche. Siamo dentro uno sguardo che pretende di leggere il mondo in modo 'figurativo', mentre in realtà, per lo spettatore e per la qualità dell'immagine, è di taglia diversa: non lavora infatti su figure riconoscibili, ma sulle forme e i colori, la loro posizione, i loro movimenti di distensione o contrazione, le forze che li agitano, e vuole *far percepire* il danno da come un organo pulsa, da uno spasmo, da un tremore.

In fondo, è un'estetica dello sguardo che ha radici lontane, nell'estasi per la grandiosità delle forze della natura, tra colate di lave vulcaniche e visioni a perdita d'occhio di gole, canyon e sprofondi, di cascate maestose e paesaggi mozzafiato. Come a dire che in questo sguardo chirurgico che siamo chiamati ad indossare, c'è il gusto dell'orrido, l'estasi del bizzarro o del grandioso, di fronte alla potenza del mondo-corpo e alla sua meraviglia, con un effetto di vertigine e di perdita di sé, quasi una sorta di *horror vacui*. Non è il precipizio

20 Si veda su questi temi Dondero, Fontanille 2012.

ma l'ignoto che ci attrae, con un misto di terrore e fascino per una visibilità del troppo pieno, del troppo nitido.

4.3. *Il monitor fuori dalla sala*

Secondo Antonio Costa (2002) una configurazione dominante dell'immaginario cinematografico nell'epoca dell'iperrealismo è quella del corpo in frammenti (*corps morcelé*), "disarticolato e assolutizzato nelle sue componenti" (Costa 2002: 349). Nel cinema pornografico e nel *new horror*, ad esempio, domina l'ingrandimento, il dettaglio, la decontestualizzazione del particolare. In questi casi il corpo si spalanca "allo sguardo vampiresco della cinepresa che nel momento in cui lo restituisce a un grado di inusitata visibilità lo priva di ogni realtà" (*Ibid*.).[21] L'estetica dell'iperrealismo paradossalmente uccide il reale, lo fa esplodere in una nuvola di dettagli. Infatti dove, e cosa, e per quanto tempo, dobbiamo guardare?

Nel *Dr. House*, come dicevamo, non troviamo solo inserti digitali fumetizzati e semplificati, ma anche l'uso abituale di immagini documentarie, più o meno didascaliche. Alle volte, mentre i medici operano, un monitor acceso rivolto verso di noi ci mostra l'operazione in versione ravvicinata, con dettagli e immagini macro; può essere posto subito fuori dalla sala chirurgica, oppure stare accanto al lettino del paziente. Narrativamente lo si potrebbe giustificare, perché quella di House è una clinica universitaria, nella quale si può assistere come studiosi alle operazioni. Ma, in realtà, *mai nessuno sta di fronte a questo monitor:* è lì per noi spettatori, per soddisfare la nostra curiosità morbosa, permetterci di guardare fino in fondo, di entrare grazie a una visione potenziata accanto ai chirughi all'opera e condividere con loro quello che vedono, quasi fossimo in una 'soggettiva tecnologica'.

I nuovi media e le nuove tecnologie hanno certo portato a un incremento della visibilità del corpo umano, basti pensare alle moderne tecniche di indagine ecografica ed endoscopica. Questo vuole anche dire che "il metodo indiziario basato sullo studio dei sintomi e sull'indagine indiretta cede il passo all'osservazione diretta dei processi fi-

21 Sull'estetica dell'iperrealismo rinviamo al classico *De la seduction*, di J. Baudrillard (Galilée, Paris, 1979, trad. it. 1980). Per una discussione sul realismo nel cinema (e nella televisione) digitale, si veda Rodovick 2007.

siologici (normali o patologici)" (Costa 2002: 349). Nel *Dr. House* questo conflitto viene tematizzato in modo implicito: ogni diagnosi 'seria' si fa solo dopo una TAC o una risonanza magnetica. Tutto il resto, cioè le diagnosi a colpo d'occhio che fa House in ambulatorio, di solito senza neppure visitare i pazienti, diventano così parte del 'vecchio mondo' della medicina. In effetti il confine tra indagine indiretta e osservazione diretta viene solo spostato, rinegoziato, sempre allo scopo di cercare delle conferme alle proprie ipotesi. Anche nella osservazione delle lastre o delle schermate del monitor, infatti, House deve applicare le sue competenze specialistiche, e spesso egli fa ipotesi e trova spiegazioni leggendo dati pertinenti dove gli altri medici non vedono che 'normalità' o masse confuse.

Torniamo alle immagini date dal monitor fuori dalla sala, per ampliare la nostra riflessione. Lo sguardo in quel caso si sdoppia, si moltiplica: i medici sono al tavolo operatorio, ma chi guarda ciò che vedono siamo noi, al di là del vetro. Questo doppio sguardo, che passa dalla "messa in scena" della scena operatoria alla "messa in quadro" negli schermi del monitor,[22] ai fini della massima visibilità, marca l'osmosi tra visionarietà postmoderna e sensibilità cinematografica del nuovo telefilm americano.[23] Diventare metadiscorsivi, moltiplicare le cornici, nella costante "ipermediazione" del visibile (Bolter e Grusin 1999), fa parte della complessità estetica delle nuove costruzioni testuali di queste serie. In *C.S.I.* ad esempio tutti fotografano continuamente, con supporti digitali, i dettagli della scena del delitto, per tenersi informati e attivi; oppure rivedono le riprese delle telecamere di controllo degli ascensori, dei taxi, o nei vari posti pubblici dove il morituro, o il suo killer, sono appena passati. Un invito, in questo caso, a condividere lo sguardo e a 'vedersi vedere', ma anche un compiaciuto voyeurismo dei personaggi che esalta quello del dispositivo televisivo. Anche nel *Dr. House* troviamo questo continuo reintervenire sul reale e il verosimile, sul guardabile e l'inquadrabile, con una sovrabbondante ri-articolazione dell'esperienza percettiva. Potremmo dire allora che la *visione potenziata*, assieme a quella *rimediata*, costituiscono le dominanti stilistiche dell'odierna messa in forma *fictional*.

22 Sui concetti di messa in scena e messa in quadro si veda Casetti, Di Chio 1990.

23 Rinviamo a Menarini et. al., cit. Su questi temi si veda il già citato *Tutta un'altra fiction*, a cura di M. Scaglioni e L. Barra, Carocci, Roma 2014.

5. *Conclusioni: perché House piace?*[24]

Per tentare di rispondere, in modo rapsodico e certo non esauriente, torniamo ad occuparci del personaggio di House sul piano narrativo, che appare al momento come indissolubile dal suo interprete, Hugh Laurie.

Innanzitutto, House è un malato *incurabile*, accompagnato costantemente dal dolore fisico. A dir meglio, è un ex-malato diventato zoppo, un handicappato fisico permanente. Inoltre è dipendente dall'antidolorifico, cosa che come sappiamo gli procurerà l'accusa di tossicomania verso la fine della prima stagione, e accuse ancora peggiori nelle stagioni seguenti. Sembra una stravaganza, invece è parte in modo strutturale del personaggio. House non è solamente un geniale esperto di diagnostica, ma è un *eroe marchiato*, che ha superato la sua prova e porta il marchio visibile della lotta con i veri antisoggetti del racconto: la malattia, il dolore e la morte. Egli ha infatti il volto segnato, è un martire del male del mondo, che porta su di sé stoicamente, e non manca a volte di farlo notare. E rispetto alla cura effimera data delle pasticche contro il dolore, House è rassegnato e ironico, senza rancori nascosti. Il personaggio di House è allora *un malato che cura i malati*, quindi è al loro livello, anzi spesso soffre più di loro. Per questo *non porta il camice*, non tanto (o non solo) per trasgredire ai regolamenti dell'istituzione. L'aver accettato la propria sorte gli permette di non cadere nei tranelli del buonismo o del rispetto delle regole: lavorando sui suoi 'pari', egli va dritto al sodo, quando capisce di cosa si tratta. E finchè non lo capisce non lascia perdere, anche mettendoli a rischio.

House non può camminare senza bastone e nelle fiabe, si sa, lo zoppicare è un indizio del diabolico. A livello simbolico, infatti, House non appartiene del tutto alla sfera dei valori positivi e degli eroi 'buoni' (com'erano quasi tutti i medici di *E.R.*): certo è un giusto, ma a modo suo, con molte qualità dell'antieroe: non è solo burbero, è spesso cattivo, brusco e sarcastico. Ma sa anche essere gentile e profondo, a volte, capace di parlare direttamente al lato più nobile dei pazienti e di andare al di là delle convenzioni. Se come personaggio è in parte assimilabile al dottor Benton di *E.R.*, scorbutico ma geniale, oppure a Gil Grissom di *C.S.I.*, la misantropia e

24 È questa la domanda che Giorgio Grignaffini ci aveva posto come sfida, quando queste riflessioni su House erano ancora *in nuce*.

l'asocialità di House lo affiliano di diritto ai grandi nomi del giallo, come Dupin o Sherlock Holmes.

Inoltre, l'handicap di House lo avvicina, almeno un po', a narratori ciechi come Omero o Borges; oppure a Nero Wolfe, un detective che se ne stava immobile nel suo studio mentre i collaboratori gli portavano i dati da analizzare.[25] Intendiamo dire che il limite fisico di House *lo costringe alla consapevolezza*, lo riporta sempre alla realtà delle cose, ma gli apre anche una sorta di *seconda vista* sui mondi possibili delle vite degli altri, nonché sui meccanismi interni che regolano i loro corpi al di là dei loro racconti, delle loro inconsapevolezze o delle loro menzogne.

C'è ancora un'altra ipotesi, che viene dal racconto fatto da House sul suo caso agli studenti, nel penultimo episodio della prima stagione. Quando egli doveva venire operato alla gamba, nel tentativo estremo di riabilitarla, aveva chiesto di essere messo in coma farmacologico per sopportare il dolore prolungato di un drenaggio che avrebbe, secondo la sua diagnosi, risolto il problema senza bisogno dell'operazione. In realtà appena in coma egli viene operato lo stesso, su richiesta della moglie. Tornerà alla vita invalido, ma solo dopo *un minuto di morte apparente*. In questo frangente, il suo stare nel limbo ci viene mostrato con immagini molto particolari, nelle quali House *si guarda da fuori* e, simultaneamente, segue le vicende degli altri pazienti (operati alla gamba come lui). Una visione dall'alto, da 'quasi-morto', come un essere angelico, che giustifica forse la raffinata capacità empatica di House. Ma anche un'esperienza che gli rimarrà addosso: per House conta ormai solo l'essere nel mondo, e non c'è trascendenza o altra salvezza se non il qui e ora. È un pragmatista che ama la vita e la difende, anche a costo di scelte estreme. O forse ama più che altro se stesso e la sua verità, come gli rinfacciano i colleghi? House non si fida del mondo: in modo molto pratico e umano, House è un incredulo, che crede solo nell'esperienza e vuole mettere il dito nella piaga. Il suo modo acido è compensato dallo sguardo ironico che getta sulle cose, sugli altri e su se stesso, e dall'acuta sensibilità nel comprendere gli stati psicologici dei suoi interlocutori. Tuttavia, le passioni più esplicite del personaggio di House sono l'ambizione di capire, il cinismo e la solitudine. Come il commissario Adamsberg di Fred Vargas, il dottor House persevera nei suoi errori, e va fino in

25 Nel mondo dei fumetti Marvel ricordiamo il professor Xavier degli *X-Men* che è in sedia a rotelle, ma ha poteri telepatici.

fondo ad ogni sua scelta, per quanto in effetti non ne paghi le conseguenze se non in termini di smacco personale. Secondo Bernardelli (2007), House può permettersi di continuare a sbagliare, fino a risolvere ogni caso, proprio perché è un personaggio misogino, cattivo, scostante: se un 'buono' sbaglia è la fine, perde la faccia, deve fare atto di contrizione ecc. (infatti il dottor Kildare era 'infallibile'); se invece sbaglia uno che non prende sul serio niente e nessuno tranne il suo lavoro, significa che il lavoro è da rifare, migliorare, da ripetere variando. La cattiveria di House è quindi strutturale, perché ha a che fare con la credibilità delle ipotesi messe alla prova, rende accettabili gli errori, e permette la dinamica seriale interna ad ogni episodio.

In conclusione, House non è un eroe tragico, bensì un anarchico con una morale estranea alle regole comuni, a cui sostituisce un'etica altra, che va al di là delle regole generali per rapportarsi, da singolo, a un'altra singolarità assoluta: il suo paziente, con il suo caso specifico. Quella di House è in effetti una "iper-etica" (Blitris 2007), poiché egli segue una passione pura, assoluta, che risponde solo ad un imperativo: il dovere di salvare il proprio paziente con ogni mezzo, lecito o illecito. Se House usa il sarcasmo, è di solito per eliminare i giri di parole e i depistamenti: la sua è una ricerca di verità che non ammette deroghe. Ma in tutto questo, non si può negare che House a volte appaia anche di un narcisismo irritante. O è, invece, rassicurante? "Dimmi cosa preferisci", direbbe lui, "un dottore che ti tiene la mano mentre muori, o uno che ti ignora mentre migliori?".

VII.
TRA CINEMA E VIDEOARTE: *CREMASTER 3* DI MATTHEW BARNEY

Premessa

Questo capitolo nasce come riflessione seminale a un lungo *work-in-progress,* recentemente sfociato in un volume collettivo di animata discussione attorno all'opera di Matthew Barney (Dusi, Saba 2012).[1] Come dimostra tale volume, non è forse importante (né possibile) dar conto di 'tutti' i significati di un lavoro eclettico e polimorfo come quello di Matthew Barney, quanto accettare di entrarvi, come degli iniziati,[2] e tentare di rifletterci in modo sistematico.[3] Certo *Cremaster* andrebbe contestualizzato nel panorama contemporaneo delle *performance* artistiche, della fotografia e della scultura, del design e della videoarte, ma questo esula dai fini di questo studio.

Va detto che quando si parla di 'videoarte' si intendono oggetti molto diversi.[4] Si va dai video di semplice 'documentazione', come accade per le prime performance filmate di Joseph Beuys, di Marina Abramovic o di Vanessa Beecroft, ai microracconti di eventi paradossali o inusuali, filmati in modo documentario o ricostruiti finzionalmente, come nei lavori di Bill Viola. Si usa il video in modo decisamente sbilanciato a favore del piano dell'espressione, grazie alla manipolazione elettronica e digitale delle immagini e della musica, in continuità con il cinema sperimentale degli anni Sessanta,

1 Il volume raccoglie riflessioni di storici, filosofi e semiologi dell'arte, assieme a quelle di studiosi di media e di videoarte.

2 Si veda l'intervista a Paolo Fabbri in Dusi, Saba (a cura di), 2012.

3 La nostra ricerca è apparsa in forma estesa su *E/C* e in forma ridotta in Giusti (2008). Il presente capitolo è una versione rivista e trasformata per questo volume.

4 Rinviamo a S. Lischi (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa 1996; Id., *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma 2005; C.G. Saba (a cura di), *Cinema Video Internet. Tecnologie e avanguardie in Italia dal Futurismo alla Net. art*, Clueb, Bologna 2006.

come accade in molte opere di Zbig Rybczynski. Oppure la videoarte si presenta 'come un film', ipercurata, e addirittura come *un ciclo di film* visivamente raffinatissimi: è il caso di *Cremaster Cycle* (di Barney, USA 1994-2002). Una saga di cinque film lunghi e articolati, con lo stesso titolo, prodotti e messi in circolazione in modo volutamente disordinato.

Ci soffermeremo su alcuni problemi che il ciclo di *Cremaster* pone allo spettatore, e per farlo è necessaria una drastica selezione: scegliere solo uno dei capitoli della saga per iniziare un'analisi testuale rigorosa. Lavoreremo allora solo su *Cremaster 3*, uscito per ultimo rispetto agli altri della serie. In particolare, indagheremo la versione uscita in DVD, l'unica in circolazione in modo 'ufficiale' almeno fino ai primi anni Duemila (ora si trova quasi tutto su YouTube). Una versione ridotta rispetto al film originale di circa tre ore, per giungere a un singolo episodio autonomo di circa mezz'ora, *The Order*, che precede il finale del film intero. Come a dire: l'ultimo anello di una serie, considerabile però come un importante riassunto dei temi dominanti in tutti e cinque i film; nonché, all'interno di *Cremaster 3*, come uno dei punti di svolta del racconto: una lunga 'performance' a cui, nei termini della semiotica narrativa, segue una sanzione positiva.

1. *Un meta-trailer per una saga complessa*

Il trailer che Barney propone nel DVD di *Cremaster 3* promuove l'intera serie di film della saga *Cremaster Cycle*. Il multiplo testo di partenza è però composto non da semplici film, ma, come dicevamo, da degli ibridi testuali all'incrocio tra il film di finzione, il film sperimentale, la videoarte. Insomma, non siamo di fronte a un trailer, ma perlomeno ad un *metatrailer*, che riprende e deforma, condensando e spostando, isotopie di genere, figurative, tematiche, ma anche dominanti valoriali e passionali di un insieme disomogeneo. Non ci soffermeremo qui sull'analisi puntuale di queste isotopie,[5] mentre diremo che in termini pragmatici, il trailer apre un contratto con lo spettatore basato sull'attesa di capire, proprio come deve fare una forma breve promozionale. Tranne che qui la comprensione non è possibile, data

5 Rinviamo all'analisi del trailer del nostro "*CREMASTER Cycle* tra cinema e danza", in Dusi, Saba (a cura di), 2012 (ne forniamo qui una sintesi).

la complessità dei racconti solo accennati e la potenza dei rimandi figurativi, alcuni dei quali molto violenti, oppure stupefacenti come la donna-ghepardo che ritroveremo in *Cremaster 3*. In termini passionali siamo invece attivati come spettatori nella curiosità e nel dubbio, anche grazie al disagio creato da queste immagini perturbanti. Le istruzioni che giungono allo spettatore non sono infatti semplicemente polisemiche, e neppure narrative o tematiche. Si tratta piuttosto di un insieme semisimbolico[6] di tensioni *figurali*,[7] tra livello plastico e figurativo e livello tematico, enunciativo, valoriale.[8]

Rispetto al polimorfo universo discorsivo di *Cremaster*, lo spettatore entra in contatto con qualcosa che è al contempo più imprendibile e più potente: una filigrana astratta, una nervatura instabile del testo, costruita attraverso luci, cromatismi, spazi, ma anche scelte di inquadratura, montaggio, ritmo, musica maestosa, silenzi siderali e rumori assordanti. Una dimensione figurale e plastica che fa tuffare lo spettatore in una dimensione di complicità affettiva, curiosa e instabile, aperta all'incertezza e alla novità, e si stabilisce attraverso un assaggio delle salienze percettive e sensoriali dei cinque film. Il patto di complicità con lo spettatore passa allora tra figure teriomorfe e universi acquatici o viscosi, *rallenti* e sguardi dall'alto, contrappo-

6 Sul semisimbolico, inteso come relazione tra almeno una categoria plastica (una coppia di termini) del piano dell'espressione ed una del piano del contenuto di un testo, si veda A.J. Greimas, "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", *Actes sémiotiques, Documents*, n. 60, 1984 (trad. it. in L. Corrain e M. Valenti (a cura di), *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, Bologna, Esculapio, 1991).

7 Per la nozione di "figurale" che utilizziamo in queste pagine, diversa da quella di origine psicoanalitica e lyotardiana (vedi nota successiva), rinviamo al concetto di "figuratività profonda" di J.M. Floch, *Petites Mythologies de l'œil et de l'esprit*, Hadès-Benjamins, Paris-Amsterdam 1985; e di D. Bertrand, *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma 2002 (ed. or. 2000). Di schemi tensivi e figuralità in senso semiotico parla invece J. Fontanille, *Sémiotique du visible. Des mondes de lumière*, PUF, Paris 1995.

8 A partire da Lyotard (1971; 1973) e da Deleuze (1981) il "figurale", in termini energetici e psicoanalitici, viene indagato nel cinema e nella videoarte da J. Aumont, *Á quoi pensent les films*, Séguier, Paris 1996 (trad. it. 2007); N. Brenez, *De la figure en général et du corps en particulie. L'invention figurative au cinéma*, De Boeck, Paris-Bruxelles 1998; P. Bertetto, *Lo specchio e il simulacro. Il cinema nel mondo diventato favola*, Bompiani, Milano 2007; V. Valentini, *Mondi, corpi, materie. Teatri del secondo Novecento*, Bruno Mondadori, Milano 2007.

sti bruscamente ad esperienze rapidissime di meraviglia o di orrore. Come a dire, un primo bagno nei mondi possibili di *Cremaster* che lascia il gusto dell'orrido, del bizzarro e del grandioso.

2.1. *Modo simbolico e aperture interpretative*

Siamo partiti dal trailer per dare subito conto della nostra ipotesi: uno dei problemi pragmatici per uno spettatore del ciclo di *Cremaster* è infatti quello di trovarsi di fronte a situazioni e racconti quasi esoterici, misteriosi, ermetici: le istruzioni per interpretarli sono assenti, o meglio sono altrove. Per capire i cinque film bisogna approcciare teorie biologiche e mediche, personalizzate dalla fantasia dell'autore, interessarsi alla letteratura e ai fatti di cronaca degli anni Settanta americani, apprezzare la simbologia massonica, conoscere quella legata alla mitologia celtica, ecc. Tutta una proliferazione di senso che usa a piene mani il "modo simbolico" (Eco 1984) per stupire e *frastornare lo spettatore*, stordirlo e renderlo quasi impotente in termini interpretativi.[9]

Come spiega Nancy Spector (2002-2004: 4), curatrice del corposo catalogo della mostra *Matthew Barney: The CREMASTER Cycle*,[10] il ciclo in cinque parti è "a self-enclosed æsthetic system" che nasce da una pratica performativa sul corpo umano. Barney inizia infatti il suo lavoro negli anni Novanta con performance artistiche atletiche ed estreme, nelle quali il corpo, con le sue pulsioni psichiche e le sue soglie fisiche, diventa "simbolo contemporaneo della creazione" (Spector, cit.: 7-10). Per la Spector, *Cremaster* offre una rappresentazione dei processi secondo cui la forma biologica si lega a quella psicologica, ma anche geologica e mitica. L'opera adotta un proteiforme linguaggio visivo: "disegno e film si combinano per indagare fotografia e scultura, che producono a loro volta altri disegni e film, il tutto in un *mélange* incestuoso di materiali che impediscono ogni gerarchizzazione dei medium artistici" (Spector, cit.: 30-33). Il ciclo

9 Si veda il saggio di Mengoni 2012, in cui si parla, invece che di modo simbolico, di modo "rizomatico", rifacendosi a Deleuze, Guattari 1980.

10 Nancy Spector, "Only the perverse fantasy can still save us", in *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, a cura di N. Spector, Guggenheim Museum Publications, New York 2002-2004, pp. 1-91. La mostra si è tenuta prima a Colonia e a Parigi, poi al Guggenheim di New York negli anni 2002-2003.

di *Cremaster* "ha almeno due inizi, due finali, e numerosi punti di entrata, è un organismo polimorfo, un'opera d'arte in mutazione permanente" (*Ibid*.), nel quale oggetti e immagini, personaggi e luoghi, sono spesso "sbalorditivi, sempre bizzarri e seducenti, e funzionano a più livelli del senso allo stesso tempo" (*Ibid*.) mentre le narrazioni aprono, come dicevamo, a referenze iconografiche multiple e polivalenti. Non c'è, infatti, racconto lineare, "ma numerose andate e ritorno cronologiche secondo un dispositivo che rifiuta l'illusione realista" (Bossé, Garimorth 2002: 12-13).[11]

Nei termini di Eco, parlare di modo simbolico significa affrontare "una *nebulosa di contenuto,* vale a dire a una serie di proprietà che si riferiscono a campi diversi e difficilmente strutturabili di una data enciclopedia culturale" (Eco 1984: 225). Per Eco il simbolico, tra i vari modi del fare "segno", è il terreno del senso *indiretto*, dell'analogia, della nebulosità, della vaghezza di significato, non è un modo particolare di *produrre* segni, bensì un'entità semiotica a carattere *testuale* dove nella "relazione con gli interpreti" si creano *effetti di senso*, prevedibili o imprevedibili, che fanno diventare quello stesso testo qualcosa di diverso (Eco 1984: 252). Un testo possiede, secondo Eco, numerose *procedure d'uso,* e i *testi* sono classificabili in base a come vengono usati, cioè in base a diverse *pratiche interpretative*, condizionate da procedure di negoziazione. Eco sembra suggerire che il simbolico, oltre che essere un ottimo laboratorio sulla relazione tra espressione e contenuto, sia il luogo dell' "uso deviante" e del "fuori posto", di ciò che non è autorizzato dal codice (Eco 1984: 243): il luogo per studiare le procedure dell'interpretazione *non legittima*, senza *auctoritas*, al di fuori del codice, fuori dal controllo esegetico riconosciuto.[12] È quello che accade nel nostro trailer, e in particolare in *Cremaster 3*. Ogni interprete, per poter cominciare a comprendere il racconto e per portare avanti le sue ipotesi interpretative, o almeno, data la complessità e inafferabilità delle serie narrative, per cercare di capire i *topics* e tirare qualche filo deve andare a leggersi i paratesti della critica, i cataloghi, le spiegazioni a margine, le interviste a Barney. Soprattutto, a nostro avviso, deve ritornare al testo, rivederlo e studiarlo, riaprire i giochi interpretativi: *Cremaster* si presenta allora come un macro-testo, a dominante simbolica, che sfida l'analisi o in qualche modo la provoca.

11 L. Bossé, J. Garimorth, "The Cremaster Cycle", in *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, catalogo della mostra tenuta al Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Ars Magazine, Paris 2002.

12 U. Eco, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino 1984.

Ma forse è banale: non funziona così ogni opera estetica? Cosa facciamo se ci troviamo di fronte ai sacchi bruciati e alle materie accartocciate dei quadri di Burri, o alle maestose monocromie di Rothko? Certo possiamo leggere le interpretazioni critiche e accontentarci, oppure, come suggerisce la semiotica plastica di ascendenza greimasiana,[13] possiamo cambiare sguardo e affrontare i contrasti cromatici, topologici e eidetici alla ricerca di un senso ulteriore, analizzare il dipinto per cercare un 'sistema interno' dell'opera, un idioletto singolare che ancòri le nostre interpretazioni. Diremo allora che il ciclo di *Cremaster* propone dei testi estetici, in apparenza semplificati dalla scelta di un apparato figurativo neobarocco, nitidissimo e raffinato, ma nei quali si avverte subito una alta indeterminatezza semantica: "opere aperte"[14] postmoderne che sfidano lo spettatore, delle quali non interessa afferrare il senso compiuto (che non c'è, se non banalizzando). Sono opere che, forse per goderne meglio o per imparare qualcosa, vanno smontate e rimontate nei loro piani dell'espressione e del contenuto: parzialmente linearizzate in isotopie e inseguite nelle loro derive simboliche, da una parte, ma anche analizzate nelle loro scelte di sincretizzazione tra i linguaggi visivi e sonori dall'altra.[15]

Se *Cremaster 3* funziona come un'*opera di videoarte*, allora, è per la sua alta indecidibilità e la sua densità semantica. Nel momento dell'analisi, però, inizieremo da come il testo si presenta allo spettatore, considerandolo come un *film*. Un prodotto audiovisivo, film di finzione, creato con precise strategie testuali. Per esempio ci interesseranno le sue posizioni enunciative, le costruzioni discorsive e i programmi narrativi, ma anche le scelte di montaggio e di concatenazione di sostanze e forme dell'espressione. Ecco allora la nostra ipotesi iniziale, paradossale proprio perché 'denotativa': poiché *Cremaster* è un'opera d'arte che si presenta sotto forma cinematografica si dovrebbe iniziare da questo aspetto, ed analizzarlo come un ciclo di film di finzione. Qui ne daremo conto seguendo alcune linee guida legate alla *replicabilità audiovisiva*, in particolare nella forma della serialità, della ripetizione e permanenza di invarianti, e di conseguenza dei (macro)fenomeni di variazione e differenza.[16]

---

13 Greimas, cit., 1984.

14 U. Eco, *Opera aperta. Forma e indeterminatezza nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano 1967 (nuova versione dell'ed. or., 1962).

15 Come insegna O. Calabrese, *L'età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari 1989.

16 Sulla replicabilità audiovisiva e sonora si veda Dusi, Spaziante (a cura di),

2.2. *Serialità e incertezza*

Cremaster è in effetti un lungo sequel, diviso in cinque parti, che si presenta come una forma di dilatazione testuale. Perlomeno lo trattano così, cinematograficamente, i curatori delle mostre dedicate a *Cremaster the Cycle* di New York e di Parigi (del 2002-2003), e i festival di cinema o di videoarte come *GenderBender* di Bologna (2005): lo proiettano in sequenza ordinata, dall'1 al 5, e ne scrivono nei cataloghi rispettando la successione numerica in modo da trovare linee di coerenza e di trasformazione. Ma per *Cremaster* non si tratta di una serialità semplice, come dicevamo, bensì di una saga, perché i personaggi evolvono nelle generazioni, e vengono seguiti in molte sottostorie parallele. Il tutto senza altre spiegazioni che il mutato contesto storico-temporale, che può passare dalla fine dell'Ottocento agli anni Trenta, o dagli anni Settanta all'attualità, con alcune situazioni atemporali legate a figure mitiche o a passaggi del racconto non meglio specificati. Si tratta di una forma di macrotestualità nella quale un personaggio che si rivelerà come 'l'antenato dell'eroe' prende vita, partendo proprio dalla sua concezione, e poi lo ritroviamo nel momento della morte spiegata come punizione per il crimine che ha commesso (*Cremaster 1*). Ma in realtà il percorso procreativo è la base metaforica di tutto il ciclo, come annunciato dal titolo.

Matthew Barney ha spesso dichiarato che nella fase progettuale aveva semplicemente fissato i luoghi (le location) dei cinque episodi: *Cremaster 1* in uno stadio dell'Idaho, *Cremaster 2* su un ghiacciaio, *Cremaster 3* nella torre della Chrysler, *Cremaster 4* sull'isola di Man, e *Cremaster 5* in uno stabilimento di bagni turchi e nel teatro dell'opera di Budapest. C'era un'idea di uno sviluppo progressivo da un episodio all'altro, con una evoluzione dei personaggi, anche se non lineare (cfr. Bossé, Garimorth 2002). All'origine del ciclo, Barney rielabora due principi che preleva dai manuali di biologia: l'*indifferenziazione sessuale* che caratterizza l'embrione nelle sei settimane seguenti la concezione, prima che le ghiandole sessuali (le gonadi) attivino la formazione degli organi femminili o maschili, ovvero uno stato di pura potenzialità; e i temi dell'*ascensione* e la *discesa*, la *contrazione* e la *distensione,* movimenti compiuti dai testicoli in risposta ai diversi stimoli (come il freddo) grazie al mu-

2006. Per analisi più approfondite sull'intero ciclo di *Cremaster* rinviamo a Spector, 2002-2004; Dusi, Saba (a cura di), 2012.

scolo del "Cremastere", che dà il titolo all'intero progetto. L'artista lo associa all'ultimo stadio dello sviluppo maschile, che metterebbe fine all'indeterminazione sessuale, in una logica evoluzionistica rovesciata dai film, nei quali prevalgono figure di androginia e teriomorfismo (cioè ibridi uomo/animale). Nei manuali di medicina il muscolo di Cremastere (dal nome del suo scopritore) *contrae* le parti genitali al fine di regolarizzare la temperatura dei testicoli e di proteggere così la formazione e la sopravvivenza degli spermatozoi, e il ciclo dei film si rifarebbe a questo schema: se in *Cremaster 1* l'allegoria riguarda l'ascensione dei testicoli, nel *Cremaster 5* rinvia alla loro discesa, mentre nel *Cremaster 3* avremmo un capitolo centrale di ricapitolazione di questi due momenti, uno stato di equilibrio (Bossé, Garimorth 2002: 12-13). Nella mostra parigina, "scultura, fotografia e cinema si intrecciano, e l'architettura viene rivisitata e diventa fluida, circolare" (ib.).

Riassumere un intero ciclo è impresa improba, quasi impossibile nel caso dei molti livelli narrativi di *Cremaster* nel quale ogni elemento lega microcosmo e macrocosmo. Possiamo dire che il tema della determinazione sessuale serve da legame nella serie di riprese tematiche e figurative tra un film e l'altro, in una logica seriale della continuità e della sospensione del racconto principale che si impone nonostante la sequenza finale di ogni film sembri concludere (momentaneamente) i multipli intrecci narrativi. Il primo film (*Cremaster 1*) è un'introduzione al concetto stesso di ovulazione, che apre un parallelo figurativo tra favo di miele e le donne/api, mentre in *Cremaster 2* si amplifica il binomio figurativo miele/sperma; la morte del personaggio principale verrà ripresa nel disseppellimento del cadavere, trasformato in donna, in *Cremaster 3*. Il tema dell'arnia e le sue figure diventano parte dell'universo massonico del racconto di questo episodio della saga, nel quale la cornice mitologica sulla creazione delle isole irlandesi fa da legame con il film successivo, che si svolge nell'isola di Man. L'ultimo film della serie, uscito a-cronologicamente a metà del ciclo, *Cremaster 5*, si lega tematicamente agli altri nella ripresa di alcuni personaggi secondari, ad esempio la storia di Houdini, antenato del protagonista del *Cremaster 2*.

Ma a Barney interessa mantenere ogni forma in uno stadio di "perpetua transizione, intermedio, indifferenziato" (Bossé, Garimorth, cit.), ed è per questo che usa dei materiali informi, inerenti allo stato di origine, come cera, vaselina, ma anche sale, tapioca, resina. Nel racconto di *Cremaster 3* si mette in scena proprio il

passaggio dal secco inorganico al liquido organico, e dal denso al fluido.[17] Anche gli attori in *Cremaster* sono materiale che subisce delle metamorfosi, e in effetti non troviamo mai lo sviluppo di un carattere preciso, ma i personaggi rappresentano delle "posizioni effimere (cose-oggetti che diventano personaggi agenti e oggetti che operano in zone intermedie)" (*Ibid*.). *Contrazione* e *fluidificazione*, *ascensione* e *caduta*, indeterminatezza e chiusure semantiche, sono altrettante categorie che contribuiscono a formare le molte relazioni figurali tra piano dell'espressione e piano del contenuto, investendo attori, spazi, tempi. Ma sono anche quel sistema di invarianti plastiche e figurative che lega i diversi linguaggi dell'opera di Barney, in risonanza tra loro nel sincretismo cinematografico, e ancora più evidenti nelle (ri)costruzioni degli ambienti e nelle installazioni e mostre che propongono l'universo di *Cremaster*. Per Bossé, Garimorth "l'indeterminato, l'incompleto, l'incertezza si iscrivono in un sistema di referenze complesse, che all'interno del ciclo trovano la propria determinazione nei rapporti tra loro delle varie arti, in un'*opera d'arte totale*" (*ivi*: 15).

2.3. *Temporalità dilatata*

"I miei film si muovono alla velocità dell'arte, che è lenta", spiega Barney in un'intervista,[18] e in modo rivelatore associa la scelta di una temporalità rallentata al tempo della scultura: per Barney tutta la sua pratica è di tipo 'scultoreo', e i suoi film vanno visti come *entità tridimensionali*. La dominante cromatica del bianco energetico che troviamo in *The Order*, allora, si può associare non solo al biancore assoluto delle astronavi di *2001 Odissea nello spazio* di Kubrick (GB 1968), ma soprattutto all'effetto di tempo sospeso voluto dal film, nell'incontro tra musica e tecnologia negli spazi siderali.

Secondo Nancy Spector (2002-2004: 76), al di là della complicata rete di rinvii intertestuali che lega i cinque film del ciclo è proprio il ritmo ampio e lento del racconto la più marcata caratteristica comune.

17 Dice Barney: "ho iniziato a usare la vaselina per lubrificare le superfici o, metaforicamente, le relazioni tra gli oggetti e le idee" (citato in Spector, 2002-2004: 52-53).

18 Si veda L. Yablonsky, "A portrait of the Artist as a Gun Man", *Time Out New York*, 212, ottobre 14-21, 1999, p. 200.

È un'invariante strutturale di *Cremaster*, che permette la costruzione di una temporalità dilatata, a volte sospesa, a volte reiterata nel *loop* o nella variazione minima e causale che segue la lenta progressione del racconto. Se ne trovano esempi nel racconto iniziale di *Cremaster 3*, legato alle leggende irlandesi, che incornicia il film tornando con una sequenza finale dopo l'episodio di *The Order,* o in quello magico-onirico sulla concezione del protagonista di *Cremaster 2* o ancora nel *tip tap* danzato senza fretta sul pavimento di ghiaccio dal protagonista, dandy e satiro, di *Cremaster 4* (pavimento che poco a poco si consuma fino a farlo precipitare nel mare artico) . Sono sequenze nelle quali il ritmo del racconto, l'uso del montaggio e dello sguardo, sembra "cristallizzarsi": per citare Deleuze (1985),[19] la dilatazione narrativa apre "cristalli di tempo", faglie temporali nello svolgersi del film, e non a caso in questi racconti si interpolano e intersecano molti altri piani narrativi. Il tempo "sembra sospeso", dice la Spector (cit.): potremmo parlare di una *temporalità durativa*, che permette di indugiare sui particolari mentre porta lo spettatore a vibrare al ritmo dell'immagine.[20] Lo spettatore si posiziona su un asse di lettura passionale, ma entra anche in una estetica dello sguardo compiaciuta del dettaglio, del primissimo piano e del macro, alternata a sguardi siderali sul campo totale dell'azione, mentre il ritmo del montaggio si dilata nella contemplazione del mondo o si contrae nelle rapide scene d'azione. Tutto *Cremaster* sembra così cercare una strategia enunciativa *isomorfa* ai processi alternati di fluidificazione o solidificazione delle materie organiche e semiorganiche che abbondano nell'immaginario figurativo, ma pescano nelle motivazioni tematiche e valoriali del ciclo di film.

3.1. *Variazione e differenza*

Detto molto rapidamente, nei cinque film di *Cremaster* cambiano soprattutto gli stili discorsivi e le forme cinematografiche di riferimento: il ciclo sembra rifarsi ai grandi generi degli anni Trenta hollywoodiani, citando e usando stilemi depositati, ma anche reinventando costumi e forme, in una sorta di omaggio alla storia del cinema

19 G. Deleuze, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris 1985 (trad. it., *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1985).

20 R. Odin, *De la Fiction*, De Boeke, Bruxelles 2000 (trad. it., *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano 2003).

attraverso la variazione di genere. Si passa infatti dal musical e dal genere fantastico per *Cremaster 1*; al western e al film di magia per *Cremaster 2*. In *Cremaster 3* si indulge al gangster movie, inglobato però in un racconto fantastico-mitologico, con una parte interna verso il finale *The Order,* che si presenta anche come un grande videogioco. *Cremaster 4* apre al cinema documentario, di taglio sportivo ma anche naturalistico e geologico, pur sempre in versione fantascientifica e con una cornice legata al musical; mentre *Cremaster 5* usa il film in costume ambientato nell'epica cavalleresca, e più esplicitamente il mondo dell'opera lirica come riferimento figurativo.[21]

Anche così a grandi linee, emergono almeno due costanti, a livello macrotestuale: l'uso della danza, nel modo del musical muto, tra armoniose forme e stereotipia; e la predominanza di un universo fantastico che alterna racconto mitologico, magico al carnevalesco e parodico.

3.2. *Videoarte / video d'artista*

Evitiamo, in questo studio preliminare, di affrontare *Cremaster* come un'*opera d'arte globale*, un macrotesto che usa il suo mondo figurativo audiovisivo per diventare istallazione, scultura, fotografia (dai fotogrammi di scena), oggetto di design, espandendosi nella proliferazione di linguaggi e materiali.[22] Abbiamo iniziato trattando *Cremaster* come un ciclo di film, ma siamo solo a metà del problema: resta da dar conto di *Cremaster* come videoarte e video d'artista.

Come si è detto, la strategia autoriale alla base della produzione e della distribuzione-promozione del ciclo *non* usa una sequenza cronologica: il primo ad apparire è, nel 1994, *Cremaster 4*, poi esce il *Cremaster 1* (1995)*;* il numero *5* esce nel 1997, seguito dal *2* (nel 1999), fino al più recente *Cremaster 3* (del 2002). Oltre all'importanza che assume la numerologia, con il cinque come numero centrale e il tre a chiusura, il progetto si afferma quindi come un film in serie, mentre si nega in quanto tale: grazie al disordine acronologico, la serialità stessa diventa un'operazione metacinematografica, ironicamente autoriflessiva.

21 Abbiamo esplorato le relazioni intertestuali tra i film del ciclo e i generi hollywoodiani in Dusi 2012b.

22 Si veda per approfondire il corposo studio di Saba 2012.

Va anche ricordato che si tratta di un'opera di pura *fiction*, ma nella quale si alternarno modi del documentario, così da costruire un immaginario giocato sull'ambivalenza tra realtà e finzione, tra fantastico e verosimile; fino alla proposta di una vera e propria *performance filmata*, come accade nel *Cremaster 3*. L'ipotesi che potremmo fare è che si tratti, per il ciclo *Cremaster,* di una *operazione performativa* nel suo insieme, che diventa evidente, cioè in qualche modo si smaschera, proprio nell'episodio *The Order.*

4.1. Cremaster 3*: sinossi e prime ipotesi*

Come insegnano i curatori dei cataloghi delle mostre su *Cremaster* (Spector, cit.; Bossé, Garimorth, cit.)[23] *Cremaster 3* appare come il capitolo più complesso del ciclo. Il film si svolge all'interno del Chrysler Building a New York, negli anni 1929-30. Il racconto articola due temi centrali: l'ambizione e il potere, e richiama un episodio che risale all'epoca della costruzione dell'edificio, quando ci fu un conflitto tra il sindacato dei muratori (una lega massonica) e quello dei metallurgici. Ispirandosi a questo scontro, Barney sovrappone l'architettura del Chrysler al rito di iniziazione massonico, nel quale l'iniziato deve sostenere una serie di prove per accedere alle tre tappe della progressione tra apprendista, compagno, maestro. Il film, però, si apre e si chiude su un racconto delle origini, una leggenda celtica sulla formazione delle isole del mare d'Irlanda nate da un conflitto tra due esseri magici, uno gnomo irlandese e un gigante scozzese, con uno stratagemma (un inganno sul cibo) che permette al primo di vincere, nonostante sia il più debole.

Anche il protagonista, l'apprendista muratore, usa stratagemmi per vincere sul grande architetto, Hiram Abiff,[24] suo maestro e concorrente, ed il film invita lo spettatore a porre in parallelo la storia e la leggenda. All'interno del Chrysler, e anche nell'episodio che si svolge nel Guggenheim, le allusioni all'Irlanda e alla Scozia sono costanti, fin dalla colonna sonora con cornamuse e arpa celtica; il *décor* ripren-

23 La prima parte di questo paragrafo si rifà al catalogo francese della mostra *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, mostra tenuta al Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Ars Magazine, Paris 2002. Rinviamo ai saggi di Pagé; Bossé, Garimorth 2002 per la sinossi dei film.

24 Interpretato nel film, non a caso, dallo scultore Richard Serra.

de i colori della bandiera irlandese e ne condivide le connotazioni: il colore verde sta per la frattura con la parte cattolica, l'arancione per l'appartenza protestante, mentre il bianco, posto al centro, per la pace eterna (cfr. Garimorth 2002).

La storia inizia con l'esumazione dell'*avatar* femminile di Gary Gilmore, il protagonista del *Cremaster 2*, dal sottosuolo del Chrysler. In un gioco di demolizione-sacrificio rituale, il corpo viene deposto all'interno di una Chrysler anni Trenta, quindi progressivamente distrutto dagli scontri con altre cinque Chrysler più recenti, dopo essere state marchiate dall'apprendista che ne ha murato tubi di scappamento e calandre posteriori. In questo episodio il protagonista, interpretato dallo stesso Barney, usa un materiale inedito nel ciclo *Cremaster*, che come abbiamo detto di solito privilegia materiali malleabili e semi-organici, spesso come metafore dello sperma e dei liquidi organici, nell'incessante processo di riconfigurazione che dà forma all'informe. Se in *Cremaster 2* si usa molto il sale e la cera, nell'episodio finale del *Cremaster 3* il materiale privilegiato è la vaselina: tutte sostanze che passano attraverso vari stadi, dal liquido, o disperso-frammentato, al solido e compatto. In questo caso, invece, Barney usa il cemento. Pur mantenendo la costante di materia che si trasforma, da secca e polverosa a liquida e granulosa (con l'aggiunta dell'acqua), fino a materia dura e compatta, il cemento sembra simboleggiare le tre fasi del percorso massonico, nonchè figurativizzare la passione della "volontà", giacché non permette di ritornare sulle proprie decisioni (cfr. Spector, cit.). È col cemento che l'apprendista riempie ad esempio l'ascensore che sale nel Chrysler Building, in modo da usare la cabina come una mola per produrre, sembra, il cubo perfetto massonico (o "ashlar"), e superare così una prova del rituale di iniziazione al primo grado (cfr. Garimorth, cit.). In tal modo egli avanza spazialmente e gerarchicamente, arrivando ai piani alti del palazzo, dove si trova il bar. Qui un servizievole barista, servitore di immacolate Guinness, viene messo in crisi nella sua organizzazione, con *gag* da cinema muto, mentre in uno sgabuzzino il personaggio interpretato da Aimée Mullins[25] lo aiu-

25 Come spiega Garimorth (2002), Aimée Mullins è la terza figura principale in *Cremaster 3*: attrice, atleta, modella, è quasi l'alter-ego di Barney. Gambe amputate e protesi, ella incarna *il superamento di sé*. Il mondo della chirurgia estetica e medica è pregnante nell'opera di Barney, che usa protesi plastiche come materiale di quadri e vetrine, o per i suoi personaggi. Qui la Mullins recita diversi ruoli: sposa del gigante Fionn; aiutante dell'apprendista, sua antagonista. Nel Guggeheim, infatti, appare dapprima come una "figura

ta a trasformare materie organiche in forme geometriche (con patate tagliate una ad una a forma di cubo, grazie al tacco delle scarpe), e si propone come alleata del protagonista. I massoni riuniti nelle salette riservate si consultano per decidere come punire l'insolenza dell'apprendista. Quindi, senza nessuna spiegazione preliminare, assistiamo alla punizione: dopo una corsa inquietante di cavalli disincarnati, e la vittoria del cavallo con i colori di *Cremaster 3* (il verde e l'arancione), all'apprendista muratore vengono rotti i denti, e gli viene spinto nella bocca un morso decorato con squadra e compasso, un altro rito di iniziazione, seguito dall'applicazione da parte di Hiram Abiff di un grumo di lamiera, sorta di dentiera metallica, formata dai resti schiacciati della Chrysler nera contenente il cadavere dell'antenata. La cerimonia si è compiuta, e manca, ormai solo un ultimo passaggio.

Ma a questo punto, bruscamente, l'azione si sposta nello spazio circolare del Guggenheim Museum di New York, per diventare l'episodio di *Cremaster 3* che analizzeremo, comparato dallo stesso Barney a un grande videogioco. L'episodio *The Order,* come abbiamo detto, occupa tutti i cinque piani dell'edificio di Frank Lloyd Wright, e ciascun livello rinvia ad una delle cinque allegorie del ciclo *Cremaster.* Un legame figurativo e narrativo è dato dalla vaselina, che nella performance di Richard Serra, che si svolge all'ultimo piano, viene riscaldata e poi lanciata, per farla scivolare su un binario che corre per tutti i cinque piani del Guggenheim con la materia che scivola, condensa e si irrigidisce al contatto col freddo. Ad ogni livello l'apprendista dovrà superare una prova, in un tempo scandito dalla discesa della vaselina nel binario che, scorrendo, la trasporta dall'alto fino a terra. Solo una volta conclusa la sua performance, il film ci farà ritrovare l'apprendista nello spazio precedente. Salirà così sul tetto dell'edificio del Chrysler per poi incontrare e uccidere, nell'ultimo piano della torre, l'architetto Abiff, prima di morire a sua volta. Nell'ultima

---

astratta vestita di bianco, sotto forma di una creatura fantastica metà donna, metà ghepardo (come la sfinge di Tebe), aggressiva e lasciva, che riafferma il potenziale fantasmagorico dell'ibrido e del mutante, latente in tutta l'opera di Barney" (Garimorth 2002: 19). L'incontro del protagonista e della donna, che diventano per un breve istante identici, vestiti allo stesso modo e abbracciati, poco prima della trasformazione e della lotta, ci insegna che lei è un *alter ego dell'eroe,* e va uccisa perché bisogna morire a se stessi, per poter passare al livello superiore dell'ordine massonico, secondo Spector (2002-2004, *passim*).

parte, *Cremaster 3* si conclude con la creazione mitologica dell'isola di Man da parte del gigante sconfitto.

Sorta di rivisitazione del mito di Edipo,[26] *Cremaster 3* funziona come un "caleidoscopio del ciclo" (Spector, cit.: 54): è infatti l'ultimo ad essere stato realizzato e occupa un posto strategico: ponendosi (cronologicamente) in centro alla serie, funziona da doppio specchio, che rinvia al *Cremaster 2*, attraverso il personaggio di Gary Gilmore, mentre anticipa i film seguenti, come il *Cremaster 4* ambientato in Irlanda. Secondo la Spector (cit.), nella evoluzione biologica tracciata dal ciclo di *Cremaster* la terza fase è quella del riequilibrio, a metà tra la trasformazione e la presa di consapevolezza che la propria resistenza è inutile. *Cremaster 3* sembra inoltre il film più autoriflessivo di Barney, poiché è ambientato a New York, dove vive, ed è un distillato dei suoi temi, seppur filtrati da una elaborata matrice simbolica che intreccia la libera massoneria, le leggende celtiche, l'*art dèco*, in un racconto fantastico che presenta il Chrysler Building come uno degli attanti opponenti. Il filo narrativo è dato dalla prova decisiva della massoneria che concerne la trascendenza, raggiunta uccidendo il proprio sé più 'basso' (un 'perdere la propria vita per salvarsi'), e tutto il film figurativizza una tematica massonica cara a Barney, per cui "la volontà è il carattere in azione" (Spector, cit.). Nell'episodio *The Order*, il Guggenheim si presenta come un'arena, rappresentazione allegorica del ciclo di film, stadio, teatro, studio, museo di memorabilia, in cui si svolge un pentatlon con cinque prove da superare. L'apprendista assume qui una impersonificazione fantastica, ma resta identificabile grazie alla bocca distrutta e sanguinante per il trattamento subito poco prima nel racconto, mentre è vestito con un *kilt* dai colori scozzesi, sovrastato da un alto berretto tradizionale, e però

26 L'architetto del Chrysler, come dicevamo, è interpretato dallo scultore Richard Serra, che nel film diventa Hiram Habiff, personaggio biblico costruttore dei pilastri del tempio di Salomone, e figura tutelare del rito di iniziazione dei massoni. I simboli massonici, squadra e compasso, attributi di Dio come Architetto del mondo nell'immaginario religioso occidentale, si ritrovano non solo nel logo di *Cremaster 3*, ma anche nella scultura del bar, e nella barra d'argento marcata dall'apprendista (cfr. Garimorth 2002). Il rito massonico iniziatico prevede la morte di Habiff, per la gelosia nei confronti dei suoi saperi esoterici sui misteri dell'universo. Per essere iniziati ci vuole quindi un "far morire", garantendo una rinascita ad un ordine superiore: allegoria che richiama sia il complesso di Edipo, sia il conflitto simbolico di filiazione artistica. Sulla simbologia massonica e araldica in *Cremaster 3*, si veda Fabbri 2012.

di colore rosa, come ad anticipare la sua mutazione in caprone-satiro che avverrà nel *Cremaster 4*.

4.2. *Prove narrative in* The Order

The Order, l'episodio di *Cremaster 3* che analizziamo, si presenta come un ordine gerarchico di prove da superare. Lo strano personaggio interpretato da Barney, vestito con un *kilt* scozzese, è una sorta di antico guerriero, mutilato (senza lingua) come risultato di un'operazione chirurgica di trasformazione in ibrido uomo-macchina, motivata nella lunga parte del *Cremaster 3* che precede l'episodio: qualcosa a metà tra la punizione e il rito massonico, vista anche la castrazione chirurgica per renderlo un essere a-sessuato, che gli permetterà il passaggio a nuovi stadi evolutivi. Tuttavia, in questo episodio il personaggio con il kilt è quasi solo una memoria di quello che lo precede e questa parte risulta, in termini narrativi, solo una prova di passaggio per poter finalmente uccidere il gran maestro massonico verso il finale del film. In *The Order* l'eroe scozzese, la cui bocca insanguinata è bloccata da un canovaccio di seta, viene accolto e coccolato in una vasca piena di bianca schiuma da ragazze pon pon, e poi si mette in azione. Nel suo esplorare i cinque piani del Guggenheim Museum di New York, totalmente svuotato e attrezzato con pannelli da scalata esterni alle rampe di scale,[27] il nostro eroe affronterà una serie di confronti con le diverse arti performative. Nel primo livello deve infatti superare l'ostacolo creato dalla fila di ballerine di tip tap; nel secondo livello si tratta di elaborare la ricostruzione (o l'utilità) degli strumenti massonici trovati in una botola, mentre due band rivali di musicisti *hard core* (gruppi punk anni Ottanta-Novanta) si scontrano sempre più freneticamente, suonando indiavolati mentre i loro fan ballano e si spingono tra loro.[28] Nel terzo livello, il protagonista dovrà affrontare Aimée Mullins, un'atleta delle para-olempiadi e modella (sorta di alter-ego di M. Barney, anche lui ex atleta e ex modello): qui è una

27 L'architettura del Guggenheim è comparata a un alveare. Una figura molto usata in *Cremaster 2*, secondo Spector (cit.) anche come rimando allo Utah e alla chiesa mormona degli ultimi giorni; l'alveare richiamerebbe inoltre il simbolo massonico di industriosità, comune alleanza e virtù, almeno seguendo il *Massonic book of rites*, o *Monitor*.

28 Le due band newyorkesi, presentate nel prologo, sono *Agnostic Front* e *Murphy's Law*.

giovane donna che attende in veste di paziente post-operatoria, con gambe di cristallo dal ginocchio in giù, e che nel loro primo confronto si trasformerà in donna-ghepardo e tenterà di sbranarlo; nel quarto livello la prova è ricostruire *Five points of fellowship*, ossia una complicata scultura moderna vagamente simile a un enorme caprone (o una cornamusa), che appare composta di parti ammucchiate, come colonne, da innestare in forme base cave.

Infine nel quinto livello, quello con Richard Serra, l'eroe affronterà una prova tutta cognitiva: non deve fare altro che vedere e capire, per poi passare all'azione nei livelli precedenti. Il protagonista sta a guardare (e noi spettatori con lui) quello che sta preparando l'artista, cioè un pentolone con dentro vaselina densa che ribolle, e come si sviluppa la sua performance. Serra prende delle mestolate di vaselina e le lancia contro una parete angolare di piombo che ha opportunamente montato, e da qui la vaselina liquida inizia a colare sul binario di cui dicevamo. Entriamo così in un regime quasi documentaristico, perché si *rifilma* una famosa performance. Questo rifacimento, o *re-enactement*, è un sorta di *remix*, che riprende le forme di quella precedente e la re-interpreta con nuovi materiali. Ma l'azione diventa anche il pretesto narrativo per la nuova performance del personaggio con il kilt: si tratta, sembra di capire, di superare tutti gli opponenti dei piani precedenti, e soprattutto la donna-ghepardo, *prima* che il Guggenheim sia invaso dal liquido biancastro. Un pretesto per *temporalizzare* la nuova performance, che avrà a che fare quindi con una lotta contro il tempo.

4.3. *Estetica* post-human

Uno dei motivi di interesse di *The Order* è proprio questa *meta-performance*, che apre, seppur molto ingenuamente, un confronto con l'arte della danza (primo livello); quindi, affronta la performance musicale (secondo livello); diventa scontro con la donna-ghepardo (terzo livello) e performance sportiva/sessuale, traslata nello scontro aggressivo tra universo maschile e femminile. Nel quarto livello l'eroe, con una buona dose di implicito sarcasmo, deve affrontare l'arte concettuale; e nell'ultimo (il quinto) ci si confronta con una performance che fa parte della storia dell'arte contemporanea. Come abbiamo detto, il cinque è un numero chiave e una isotopia portante dell'intero ciclo di *Cremaster*, e appare chiaro che la performance di Serra funziona come Destinante dell'eroe, poiché lo orienta in termini cognitivi sulla logica

delle azioni e gli fornisce una prospettiva valoriale. Pensando all'opera di Barney, si tratta quasi del riconoscimento di una filiazione o di un passaggio di consegne tra due diverse generazioni di artisti.

Dar conto dei molti legami figurativi e tematici tra i cinque piani di *The Order* e i cinque film del ciclo *Cremaster* è chiaramente impossibile in questo saggio, quindi ci limiteremo ad alcuni accenni. Senza voler approfondire il grande tema del teriomorfismo, che *Cremaster* promuove nei termini di un superamento dell'estetica *post-human* come innocua convivenza, tra mutazione e ibridazione, di figure-soglia tra l'umano e l'animale,[29] potremmo indagare in *The Order* la progressione nelle trasformazioni delle figure umane, dal primo al quarto livello, in termini di teriomorfosi. Il primo livello, con la schiera di ballerine tutte identiche che effettua con precisione passi di *tap dancing*, propone un rinvio figurativo ai temi della serialità e della ripetizione, nei modi del musical, che sono parte fondante dell'estetica di *Cremaster 1*. In questo livello, le ballerine sono buffamente vestite da caprette con un semplice camuffamento del corpo: un 'divenire altro' molto *soft*.

Nel secondo livello, i musicisti impersonano l'estetica punk di rottura delle convenzioni, e il tema della mutazione passa anche attraverso i segni sul corpo: tatuaggi, *piercing*, capelli rasati: una trasformazione dell'identità che coinvolge il corpo involucro, l'*io-pelle*.[30] Il rinvio a *Cremaster 2* è qui soprattutto tematico, rispetto al violento scontro tra culture (in quel caso i mormoni e la società civile); mentre le band cantano invocazioni di origine massonica, gli strumenti da apprendista muratore che il protagonista dovrà adoperare rinviano ai segreti della massoneria che legano il secondo film con quello successivo. Nel terzo livello, si rende esplicito il tema della metamorfosi e dell'ibridazione teriomorfa e tecnomorfa. Qui l'eroe affronta la prova decisiva dello scontro con la donna cyborg, ipertecnologica nelle sue protesi di cristallo, nella sua inattesa e repentina mutazione zoomorfa. La forma animale è immediatamente leggibile come tale nella donna-ghepardo, ma il legame simbolico con il film completo, *Cremaster 3*, resta oscuro. Solo riconducendolo alle prove rituali legate al divenire maestro massone (perlomeno nella interpretazione della critica), impariamo che si tratta per l'eroe di confrontarsi con

29 Rinviamo a R. Marchesini, K. Andersen, *Animal Appeal. Uno studio sul teriomorfismo*, Hybris, Bologna 2003.

30 Si veda J. Fontanille, *Figure del corpo*, Meltemi, Roma 2004.

il proprio *alter-ego*. Come già detto, uccidere il sé legato all'aspetto terreno permetterà la trascendenza.

Ma se il *teriomorfismo* è una mutazione verso una forma non-umana, ibrida, riconducibile all'alterità animale,[31] il tema della metamorfosi sarà parte attiva solo nel sequel (in realtà il primo film ad apparire), cioè in *Cremaster 4*. Vi troviamo infatti un protagonista dandy e satiresco, con le orecchie lunghe e il viso deformato, a cui stanno spuntando le prime avvisaglie delle corna da caprone.[32] Nel nostro episodio, il richiamo figurativo al caprone mitico è dato dalla scultura da completare, che attende l'eroe al quarto piano. Il quinto piano mette in scena lo scultore Richard Serra, che associa all'arte della performance (e al mondo maschile) l'isotopia valoriale massonica della potenza, della determinazione e della volontà, e rinvia figurativamente all'uso, in tutto il ciclo di film, di materie informi e trasformate. Come abbiamo detto, la vaselina passa da solida a liquida grazie al calore, poi inizia a scendere lungo una canaletta fino al piano terra. Si figurativizzano così lo *scioglimento* e la *discesa*, lo scivolamento verso il basso, cioè i temi di fondo di *Cremaster 5* e in generale di tutto il ciclo.

5. *Lo spettatore incompetente*

Se nella versione completa di *Cremaster 3* lo spettatore segue una saga che riprende parzialmente temi e figure degli altri *Cremaster*, pur con narrazioni non lineari, e può ancora essere riconducibile ad una strategia testuale complessiva, di fronte all'episodio *The Order* che viene proposto come sorta di forma breve in DVD, lo spettatore è totalmente spiazzato. Non sa cosa pensare, quale sia il mandato

31 Secondo Marchesini e Andersen (2003: 80; 386) il termine *post-human* (dall'omonima mostra curata da Jeffrey Deitch nel 1992) è spesso associato al riconoscimento dei limiti della specie umana, e si lega a scenari post-catastrofe, mentre il lavoro di Barney sostituisce le dicotomie umanistiche con una compenetrazione (fusione) degli opposti in armonia con il loro ambiente, aprendo ad una "costruzione esistenziale altra". Con il suo interesse per l'*indifferenziazione sessuale*, il ciclo *Cremaster* scioglie le dicotomie identitarie umano/animale, umano/tecnologico (ma anche quelle maschio/femmina e organico/inorganico) e sposta la soglia nell'ibridazione virtualmente aperta, né idealizzando né demonizzando, ma accettando che l'umano diventi una "variabile" in una (nuova) "realtà polimorfa".

32 Un caprone a quattro corna (due ascendenti e due discendenti) assurto in *Cremaster 4* a simbolo dell'Isola di Man.

del personaggio che osserva agire, come valutare le prove che egli affronta, ma capisce che in qualche modo le supera e che alla fine si è compiuto un percorso narrativo, tra azioni e passioni, nel quale tutti i soggetti coinvolti si sono trasformati.

È come se, nel filmare una performance, nel raccontarla con il mezzo audiovisivo, non ci si preoccupasse affatto di istruire lo spettatore, per fargli piuttosto esperire una testualità che si dispiega. Qualcosa che si mette in forma e diventa discorsivo e realizzato solo nel momento in cui lo si fruisce. Per questo, a nostro avviso, soprattutto in *The Order* vengono a mancare quelle marche enunciative canoniche del testo audiovisivo usate per coinvolgere il proprio interlocutore simulacrale, per posizionare il proprio spettatore nel modo di lettura previsto e farlo entrare nel discorso gradualmente, istruendolo dove serve. A dir meglio, quelle marche enunciative si trasformano, puntano verso un nuovo genere discorsivo, forse anche verso un nuovo tipo di testualità audiovisiva.

Tuttavia, quest'opera di videoarte usa alcuni procedimenti molto sedimentati di introduzione al racconto e di costruzione graduale della competenza dello spettatore: innazitutto nell'incipit dato dalla *main page* del DVD, nella prima interfaccia con l'utente, il film presenta i diversi personaggi della storia che si vedrà in modo oggettivo, senza altre istruzioni che i loro nomi nei sottotitoli. La presentazione iniziale dei protagonisti dell'azione ricorda le interfacce dei videogiochi, e gli attori narrativi diventano parte di un discorso di sfida in un loro spazio-tempo virtuale.

La prima macrosequenza mostra l'esplorazione dei cinque piani del Museo Guggenheim di New York da parte dell'eroe. Questa è già, in termini narrativi, una prova iniziale di valutazione delle competenze dell'eroe a superare le diverse prove previste dal racconto, che si risolve con un nulla di fatto. Qualcosa però si è trasformato. Grazie alla presa di visione globale dell'ordine del percorso e delle prove da superare, il protagonista sembra orientarsi nelle azioni da compiere. Ancora prima di giungere all'ultimo piano dell'edificio dove opera lo scultore-performer Richard Serra, nell'incontro che marcherà la trasformazione delle competenze dell'eroe, c'è un primo sapere generico sul tipo di prove da affrontare. Esplorando i diversi piani e le situazioni che presentano, l'eroe inizia a capire cosa può e non può fare, le difficoltà o la pericolosità delle prove da compiere. Riassumiamole: nel primo piano le ballerine si muovono compatte e in modo sincronizzato; nel secondo le due band suonando scatenano il

pubblico, cosa che impedisce di fermarsi a risolvere l'enigma dell'uso degli strumenti massonici trovati dentro la botola; al terzo piano la donna con le gambe di cristallo si rivela una pericolosa creatura mutante; al quarto si trova una complicata scultura che va completata con un lancio di colonne (che ricorda un gioco scozzese, il lancio del palo), ma bisogna trovare quelle della giusta misura per incastrarsi. Come abbiamo detto, solo dopo aver incontrato lo scultore nel quinto livello l'eroe tornerà al piano inferiore, completando la scultura, e ripassando momentaneamente per il livello della donna-ghepardo risolverà di seguito la prova delle ballerine al primo piano, con tanto di premiazione. Dopo di che verrà gettato nella vasca a pianterreno con le *soubrette* in attesa, ritornando comicamente alla situazione iniziale, ma anche sancendo un primo passaggio narrativo.

A questo punto, anche lo spettatore è stato reso (parzialmente) competente: non solo sa cosa aspettarsi dal percorso narrativo e performativo del personaggio principale, ma ha anche assimilato i modi del linguaggio cinematografico usati per raccontare questa prima e seconda fase. Ad esempio quello del *montaggio alternato* per raccontare la simultaneità delle azioni in luoghi diversi, che introduce lo spettatore – ben prima dell'eroe in kilt – al sapere riguardo all'azione del performer dell'ultimo piano, e la collega a quello che accade nei piani soggiacenti; oppure alle forme dello sguardo in "oggettiva irreale" (Casetti 1986), disincarnate da un corpo localizzabile, che passano dallo sguardo a volo d'uccello, al dettaglio, al primissimo piano, costruendo un narratore onniscente che rimane pura istanza enunciatrice. Sono rare le volte in cui lo sguardo passa in modalità soggettiva, e si incarna in quello del protagonista, per marcare i momenti di prova cognitiva.

Siamo di fronte a un'opera di videoarte molto particolare, perché mentre sembra usare i modi del cinema di finzione li sovverte nelle loro forme narrative elementari. Si tratta di un racconto audiovisivo senza dialoghi, ricco però dei rumori di scena e di un commento sonoro che marca passionalmente le singole situazioni, in cui tutta la narrazione viene incentrata sulla esplorazione graduale dello spazio da parte dell'eroe, sul suo silenzioso osservare o il suo violento scontrarsi con gli altri attori del racconto, antisoggetti o opponenti che lo ostacolano, fino a che egli non è così abile da eliminarli o superare in qualche modo le prove proposte. In generale, questa parte di *Cremaster 3* non sembra reggere sul sincretismo dei linguaggi per valorizzare il racconto, ma al contrario sembra *appiattire* la dimensione sonora

su quella visiva, lavorando per condensazione e rarefazione. Le performance presentate sono in alcuni casi estreme, come per l'uccisione (finzionale) della donna-ghepardo, oppure minimali, come per l'uso degli strumenti massonici nel secondo livello: performance eccessive o rarefatte, rappresentate per *eccesso* o per *sottrazione*.[33]

Se il film presenta l'eroe, non ci spiega mai il suo mandato (cioè quello che deve o vuole fare), e non dà alcuna indicazione utile a contestualizzare gli eventi. Anche lo spazio del Guggheheim, riconoscibile per l'architettura interna particolare, viene totalmente risemantizzato: svuotato di ogni oggetto, mantiene la sua forma a spirale, ma si aggiungono sulle pareti esterne dei corridoi, e su tutti i corrimano, estese coperture di gomma bianca, munite di ganci e lacci che fungono da appigli per la performance di *free climbing* dell'eroe, mentre esaltano il biancore dell'insieme. Il pavimento centrale del piano terra diventa, grazie ad una sorta di linoleum (astroturf), di un unico cromatismo verde scuro-blu, che accentua il contrasto cromatico e dà un "effetto pittorico"[34] alle inquadrature. Un effetto che, secondo la Spector, trasforma lo spazio in un campo da gioco, o meglio in qualcosa che richiama "lo sport visto in Tv" (Spector, cit.: 55).

Abbiamo detto che il film non aiuta lo spettatore a comprendere le motivazioni delle azioni dell'eroe e dei suoi opponenti, e neppure la loro possibile concatenazione. Se ragioniamo nei termini di un film di finzione, cosa che sembra essere un tranello teso dal testo stesso, buona parte delle istruzioni attese dallo spettatore vengono quindi frustrate, rese implicite o totalmente eliminate. *Cremaster 3,* e in particolare *The Order,* sembra quindi spostarsi verso il cinema sperimentale, dove le continuità e coerenze narrative (almeno quello esplicite, ad un livello di superficie discorsiva) non sono considerate pertinenti, ma anche questo non deve trarci in inganno: se non c'è un racconto esplicitato, e mancano didascalie esplicative o istanze che fungano da narratori (voce *over*, musica, attanti delegati), si costruisce però una linea narrativa di forte coerenza nello sviluppo causale delle azioni dell'eroe e nella logica delle prove che deve superare.

La sfida atletica del personaggio impersonato da Barney tiene alta anche un altro tipo di tensione narrativa, quella fattuale-informativa, quasi documentaristica, sullo sviluppo e l'esito della *performance* dell'artista, qualcosa che ha a che vedere con l'azzardo di ogni azione

33 Devo questa osservazione a Federico Montanari.
34 Rinviamo a A. Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino 2002.

rischiosa (Goffman 1967).[35] Ma le riprese che aspirano al modo documentario entrano in conflitto con il mondo artificiale e finzionale marcatamente (ri)costruito, coi giochi di montaggio totalmente al servizio del racconto di finzione di taglio fantastico, come ad esempio nello scontro con la donna-ghepardo, quando i due lottano avvinghiati e sorvolano nello slancio lo spazio vuoto dell'arena. Anche su questo però *Cremaster 3* gioca a spiazzare le aspettative dello spettatore: nell'incontro dell'eroe con il personaggio del quinto e ultimo girone, non c'è nessuno scontro, ma solo tacita connivenza. In un silenzio quasi mistico, invaso però dai suoni degli altri gironi, Richard Serra, come abbiamo accennato, sta riproducendo una sua famosa performance degli fine degli anni Sessanta,[36] nella quale lanciava contro una lastra del piombo fuso; è tutto come allora nella serietà e la tecnica utilizzate, tranne per il materiale, sostituito dalla vaselina bianca solida, che viene scaldata e sciolta prima di lanciarla. Ricordiamo che la vaselina è uno dei materiali principali dell'universo costruito dal ciclo *Cremaster*: un modo ironico che evidenzia il potere risemantizzante dell'opera di Barney.

In *Cremaster 3*, ma soprattutto in *The Order,* diremo che a livello plastico, espressivo, si crea più di una relazione figurale e semisimbolica[37] tra le categorie eidetiche e topologiche (alto/basso; interno/esterno dei gironi; continuità/discontinuità delle forme); quelle cromatiche, con il bianco come dominante ma in contrasto con il nero (ad esempio il vestito di Serra), o i cromatismi simbolici degli attori e degli spazi; o quelle materiche prese nei contrasti grezzo/raffinato, fluido/solido. Un fascio di contrasti che fa sistema con il silenzio delle azioni, o il ritmo lento della musica extradiegetica e delle esplorazioni dell'eroe in contrasto con la rapidità assordante della musica diegetica e di tutte le azioni di lotta. Quasi a giustificare tutto il modo narrativo dell'episodio, imperfetto e fluido al contempo, sul piano del contenuto questi contrasti plastici e ritmici si legano maestosamente ai temi della trasformazione e della mutazione, che si incarnano in molteplici figure, di cui ricordiamo solo le materie come la vaselina, il miele e la cera, e i personaggi in trasformazione

35 E. Goffman, *Interaction Ritual*, Doubleday, New York 1967 (trad. it., *Il rituale dell'interazione*, Il Mulino, Bologna 1992).

36 Richard Serra riproduce qui (parzialmente) le sue performance *Splashing* (1968) e *Casting* (1969).

37 Si veda Greimas 1984; Floch 1985.

teriomorfa e tecnomorfa. Ancora, la tematica di fondo dell'essere *sessuato*/*asessuato* diventa a vari livelli un gioco sull'*indeterminato* versus il *determinato*, sul potenziale delle forme e delle figure, anche narrative, rispetto alla loro chiusura e realizzazione. E non dimentichiamo i modi enunciativi e ritmici, cui abbiamo accennato: la dilatazione e sospensione temporale, i lunghissimi e lenti piani sequenza, in contrasto con la compressione delle scene di scontro e dei finali, filmati con un rapido alternarsi di campi/controcampi e inserti flash. Il tutto, molto coerentemente, all'insegna della metafora proposta dal titolo *Cremaster*: la metafora del muscolo, che alterna stati di elasticità e di espansione, nel calore, a quelli di raffreddamento e contrazione.[38]

6. *Una meta-performance*

Cremaster 3 si propone come un'operazione che vuole far riflettere sul rapporto tra l'artista e il suo immaginario, aprendo anche problemi di carattere metadiscorsivo. Se in una performance viene inglobata e riletta un'altra performance, quella di Richard Serra, siamo di fronte ad una nuova performance che riflette su se stessa e sui limiti della precedente, oppure ad una meta-operazione di critica dell'arte stessa? Dicevamo che nell'episodio *The Order* troviamo tra le performance quella musicale, quella coreografica, quella agonistica, senza dimenticare che siamo di fronte a un'opera che si presenta come un film seriale e nasce in piena estetica della ripetizione: non solo della serie, ma della cover, del remake e del remix. *Cremaster 3* è un testo ambizioso, che vuole riflettere sulla stessa semiosi culturale riaprendo l'immaginario occidentale a partire dai miti delle origini, e che ragiona sulla 'performance' stessa. Almeno se accettiamo di definirla non solo come un evento teatrale, ma come un'*azione multidirezionale* e un discorso *caleidoscopico*, che assembla arti visive e performance atletiche, teatro e danza, musica, video, cinema, e "tematizza la sorpresa nei riguardi dello spettatore, creando segni alternativi e sperimentali e interrompendo le

38 Buona parte di queste linee di forza figurali sono presenti nel trailer dell'intero ciclo proposto nello stesso DVD di *The Order*, come abbiamo detto all'inizio del capitolo.

strategie di identificazione dell'audience" (Sica 2004: 466).[39] Come spiega Schechner, ragionando sulle aree di frontiera tra antropologia e performance come nei riti iniziatici e nel teatro o nella danza, quando una performance funziona vi sarà nell'attore e nello spettatore una "trasformazione dell'essere (della consapevolezza) e della percezione" (1988: 45-47). La performance, dice ancora Schechner, "esplicita ciò che la scena tradizionale contiene in sé, *senza alcuna dichiarazione*, cioè lo scambio imprescindibile di relazioni tra attore e spettatore" (*Ibid*.). Egli intende sempre una produzione dal vivo, nella quale a un "bisogno dell'attore del comportamento riflettente dello spettatore", corrisponde una attivazione di "attese dello spettatore di modalità codificate" (*Ibid*.).[40]

Ma se la filmo? Se accetto questa definizione di Schechner, filmando una performance produrrò solamente "una *conservazione parziale* grazie ai più avanzati sistemi di registrazione video, che in nessun caso possono essere però considerati documenti primari di una performance e nemmeno frammenti di essa, ma soltanto *tracce alterate di eventi* [...] da cui iniziare l'analisi di forme e prassi" (1988: 65-69).[41] *The Order* permette, a nostro avviso, di spostare questa barriera.

---

39 Questo accade, secondo Sica, fin dalle pratiche dell'avanguardia americana anni 60, dai lavori del *Fluxus Group* o dagli happenings (di Kaprow o del Living Theatre di Beck e Malina, Open Theatre di Chaikin), già *in nuce* nelle sperimentazioni della "performance art" degli anni Cinquanta, nel Black Montain College del North Carolina (A. Sica, "Studi sulla performance", in M. Cometa, a cura di, *Dizionario degli studi culturali,* Meltemi, Roma 2004).

40 Riprendendo Schechner, Sica elenca alcuni elementi caratteristici della performance: "la body art, l'esplorazione dello spazio e del tempo, la rappresentazione autobiografica; la cerimonia rituale, che lega riti e sciamanesimo, nell'elaborazione in chiave antropologica del teatro (Eugenio Barba)", e ragiona sull'attore come performer, attore-sciamano, che azzera le soglie tra soggettivo e oggettivo, tra estraniamento e immedesimazione, e agisce per possessione: se l'attore rappresenta il proprio personaggio, il performer "realizza invece una messa in scena del proprio io, dichiarando, e non occultando, le strategie performative del suo lavoro, che non ha niente a che fare con la tradizione del sistema Stanislavskij" (Sica 2004: 466). Per una riflessione critica sulle strategie performative di Barney rinviamo a Valentini 2012.

41 In questa e nelle citazioni precedenti i corsivi sono nostri.

7.1. *La flagranza e l'effetto di presenza*

Come abbiamo ricordato nell'Introduzione al volume, Eugeni e Bellavita (2006)[42] hanno proposto di chiamare *design narrativo dinamico* la strategia testuale di alcuni videogiochi (*The Sims*), o di format come il *Grande Fratello*. Si tratta di testualità audiovisive nelle quali viene delegata grande parte della produzione di senso all'enunciatario, che non solo deve scegliere tra alcuni percorsi narrativi previsti come alternativi (come negli ipertesti), ma può interagire con lo sviluppo della narrazione stessa, può cambiare o scombinare le carte, insomma entra a far parte attivamente della costruzione discorsiva, rendendola molto più flessibile e dinamizzando, appunto, la struttura narrativa. Rifacendoci a questa idea legata all'interattività del Web, dei videogiochi e delle piattaforme multimediali, ricordiamo che si tratta di una enunciazione nella quale assume importanza la dimensione empirica dell'atto, cioè il contesto e la circostanza dell'enunciazione, non solo il testo che li prevede e ci dialoga (Eco 1990).[43] Quando parliamo di "interattività" nei nuovi media, intendiamo ad esempio un sistema che stabilisce con il suo utente una relazione simile a quella del dialogo (Cosenza 2004),[44] del quale ritroviamo (in modo graduale) le caratteristiche di co-presenza, condivisione dello spazio/tempo, di "accesso percettivo reciproco e di interscambiabilità dei ruoli" (ib.). Sono *azioni in atto*, ma cosa ha a che fare con la performance di cui ci occupiamo qui?

Se accettiamo questa proposta, potremmo dire che spesso anche nella *performance artistica* non si dà completa interattività, si perde ad esempio l'intercambiabilità dei ruoli, anche se resta la co-presenza nello stesso spazio/tempo dell'azione, di solito fuori dagli spazi istituzionali, e si stempera, cioè diventa possibile, eventuale, la condivisione delle esperienze percettive. Sono però situazioni "in flagranza",[45]

42 R. Eugeni, A. Bellavita, "Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in Dusi, Spaziante (a cura di), 2006.

43 U. Eco, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano 1990.

44 G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma 2004.

45 R. Schechner, *Performance Theory*, Routledge, New York 1988. Per Schechner essa "è il fulcro dell'atto creativo dell'attore-sciamano. In ogni tipologia di performance si attraversa una soglia già definita. La performance fallisce, se ciò non avviene. La soglia che si vuole attraversare equivale all'intensità della performance. L'intensità è un processo che appartiene

come propone Schechner (1988) quando parla della "intensità" di una performance e della generazione di energie collettive, una sorta di flusso o corrente, che si sviluppa durante un evento teatrale.

Spostiamoci su una definizione più ovvia, pensando ad *un'enunciazione colta in flagranza*. Si tratterebbe di qualcuno 'colto sul fatto' da un altro, cioè in un 'qui e ora' condiviso, che marca l'effetto di presenza (un embrayage, come direbbe Greimas). Ma il 'cogliere sul fatto' è anche installare un punto di vista sul processo in corso, e apre un problema di aspettualità discorsiva: un corpo che danza in un film, che suona e si agita sul palco, che compie azioni atletiche, si modalizza nel ritmo e nella intensità della musica, che modula aspettualità temporali, con gli attacchi e gli stacchi sonori, le aperture e le chiusure dei gesti; ma porterà con sé anche aspettualità spaziali, cioè aperture e chiusure nello spazio, e punti di vista sul processo in corso da parte di un osservatore esterno, anche luminoso e cromatico, quando una luce ritaglia la scena, che sia dal vivo o meno. 'Flagrante' si dice nel linguaggio giuridico, come sappiamo, di un reato nel momento in cui viene commesso: si tratta di sorprendere 'nell'atto di fare'. La 'flagranza', recita il dizionario, è "*l'aspetto* che assume un reato quando è contestato nel momento in cui viene commesso" (Devoto, Oli, *ad vocem*). Si tratta allora di entrare nei modi enunciativi, e nei loro livelli discorsivi, nei quali qualcuno fa qualcosa, qualcuno lo osserva fare, qualcuno narra di tutto questo. In *The Order* è lo stesso performer che si declina nelle diverse figure attanziali del soggetto e dell'oggetto, mentre si confronta con aiutanti e opponenti; mentre viene filmato con una predominante osservazione esterna, in una oggettivazione siderale, distaccata e lentissima. Chi guarda? Ogni performance porta con sé il problema del punto di vista sull'azione: l'atto flagrante non si può negare, poiché è stato appena compiuto di fronte a testimoni, osservatori, giudici. Nella situazione in *flagranza*, allora, il punto di vista esterno autentifica l'azione, la referenzializza: ecco l'importanza della co-presenza dell'enunciatore e dell'enunciatario, del performer e del suo pubblico.

esclusivamente alla performance teatrale e non è presente né nel cinema né nella televisione perché è legata al concetto di *flagranza*, la cui forza risiede nel *generare energie collettive*, una sorta di flusso o corrente" (Sini: 469). Si veda anche E. Landowski, *Passion sans nom*, PUF, Paris 2004, sul problema sociosemiotico del contagio.

Ma *se la filmo*? Se filmo una performance, posso mantenere gli stessi (o simili) effetti di senso? Oppure quando perdo la 'co-presenza' perdo totalmente l'evento, esco dal momento condiviso ed entro nel distacco del *débrayage* (nel disinnesco del 'non-io, non-qui, non-ora' greimasiano) e divento un semplice turista? Insomma, il cinema o la videoarte, uccidono la performance, possono solo reificarla?[46]

Diciamo, innanzitutto, che ci sono molti modi della 'presentificazione' nel cinema, e nelle arti del video, per riproporre un tale effetto di senso: soggettive, interpellazioni (sguardi in macchina), e tutti i movimenti della camera a mano con relativo abuso di inquadrature sporche, offuscate, sfocate (pensiamo al cinema Dogma, o a quello etnografico-documentario). E ancora, i giochi di luce (ad esempio la saturazione dei cromatismi, i riflessi), l'uso del sonoro stropicciato, della musica 'imperfetta', con increspature e sporcature volute.[47] 'Flagranza' viene dal latino 'flagrantia', traducibile con 'fiamma, ardore': 'flagrare' è ardere, fiammeggiare: come passa questa intensità nella differita, nella distanza tra performer e il suo pubblico? Ipotizziamo, nella videoarte o nella videodanza, alcuni *modi stilistici* complessivi che tengono insieme tutto il testo. Bisognerà indagare non solo il livello narrativo e figurativo, ma quello plastico, ritmico e figurale, per dar conto della costruzione di un *effetto di presenza*, e capire come l'audiovisivo costruisca, ritmicamente e affettivamente, un "vibrare insieme del film e dello spettatore" (Odin 2000).

7.2. *Testi performativi*

Ma ancora non basta, e lo dimostra proprio *Cremaster*. Ci vuole una costruzione enunciativa che produca *spaesamento* e *incertezza,* perché non dà strumenti paratestuali di appiglio o altre spiegazioni:[48] non ci

46 Si veda su questo problema E. Vaccarino, *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa e Nolan, Genova 1996.

47 Pensiamo alle increspature del sonoro o ai volumi inusuali della *glitch music* usata da Gus Van Sant in film come *Last Days* (USA 2005) o *Elephant* (USA 2003).

48 Un contro-esempio è il film di Lars von Trier, che pure alterna finzione e modi documentari, *The Five Obstructions* (*Le cinque variazioni,* 2003): qui la sfida tra i due registi viene commentata ad ogni tappa, in un dialogo extradiegetico, ad uso e consumo dello spettatore. Le regole sono esplicitate

sono dialoghi, né tantomeno voci narranti o intertitoli, ma dilatazione e rallentamento temporale, lunghi piani sequenza, azioni rituali filmate (quasi) nella loro interezza, come ad evitare il *découpage*. Tutto il ciclo *Cremaster* propone l'azione 'in flagranza', e lascia lo spettatore da solo, a gestire il suo disagio, la sua non competenza a capire, e così facendo lo costringe a lavorare forsennatamente, molto più che in un film narrativo o di finzione, o in un'opera di videoarte documentale.

Se accetti la sfida, sembrano dire questi testi di videoarte, dovrai agire *come fossi uno spettatore di una performance dal vivo*, e interrogarti continuamente sul senso, senza altri appigli che la tua percezione, quasi venisse prima delle competenze. Sono infatti testi che "fanno" una loro performance, dei "film performativi", come li definisce Odin (2000). Questo tipo di film, come molte opere di videoarte, impongono con la loro opacità, o con una proliferante visionarietà e molteplicità di piani,[49] una lettura diversa, non (solo) finzionalizzante, ma a sua volta "performativa". Una lettura che "richiede un atteggiamento da interprete, da ermeneuta, e non da [semplice] spettatore" (Odin 2000: 187).

Per questo la videoarte non andrebbe fruita come un film di finzione, e – ad esempio – non funziona in una rassegna che la mette in contiguità sintagmatica con altri video, uno dopo l'altro. Piuttosto, per leggere un video o un film in modo performativo, spiega Odin (2000: 188), occorre "vederlo più volte e, se possibile, studiarlo in moviola", con il videoregistratore o il DVD, proprio a causa del "carattere temporalizzato del significante che non lascia il tempo allo spettatore di decifrare le significazioni seconde delle lettura performativa" (Odin 2000: 189).

Secondo Odin, questa lettura si attiva di fronte a quei testi che sono al contempo, come si dice in linguistica, "azione ed enunciato". Si tratta di un film che "quando mi parla del posizionamento dello spettatore, mi fa condividere questo spostamento, [...] quando vuo-

nel contratto iniziale tra i due e la loro esecuzione viene riformulata a seconda dei contesti (con riapertura delle regole e reinterpretazione delle istruzioni). Così lo spettatore è portato dentro un percorso di manipolazione (contratto) di un soggetto Destinante (o mandante) su un secondo soggetto, osserva le prove di competenza di questo secondo soggetto, le sue performance per eseguire il mandato, e infine viene convocato per la sanzione che il primo Destinante fa volta per volta sul nuovo testo prodotto, per valutare se ha o meno soddisfatto le iniziali "restrizioni" o istruzioni (si veda Dusi 2006).

49 Odin pensa a *L'ultima tempesta* di Greenaway (*Prospero's Books*, GB 1991), o a *Le Tempestaire* di Jean Epstein (FR 1947).

le farmi prendere coscienza della dimensione magica del cinema, fa della magia [...], in breve, il film fa ciò che dice" (Odin 2000: 186).[50]

Uno spettatore che non attui una lettura performativa di un prodotto di videoarte rischia di non poter (o voler) capire nulla, e resta in sospeso tra le passioni opposte della noia e della fascinazione. I testi performativi di cui parla Odin sono infatti film e video che richiedono una lettura attenta e reiterata, che segmenti, osservi, ricostruisca, attraverso una prassi depositata dall'analisi testuale: prodotti audiovisivi che "presentano un funzionamento molto elitario" (2000: 189). Per poter essere fruiti "producendo del senso" andranno quindi rivisti, studiati, riaperti nelle loro interpretazioni e ripercorsi nelle loro isotopie, pur amandone l'incessante polisemia, nella consapevolezza che ogni analisi è parte di uno sguardo interpretativo non esente dalle competenze (anche passionali) dell'osservatore.

Cremaster di Matthew Barney, in quest'ottica, entra a far parte di quella "serie di prodotti dell'arte contemporanea, creati in vista di una lettura performativa", come spiega Odin, che si comprendono solo attraverso una mediazione cognitiva. L'analisi diventa anzi un "operatore del piacere filmico" (ib.), perché permette non solo di guardare nel dettaglio, ma anche di comprendere e godere di più. Film come quelli del ciclo *Cremaster*, allora, sono *performativi*, da un lato, perché producono un incessante *effetto di presenza* per lo spettatore, dall'altro perché, al contempo, lo costringono ad una (perversa) *libido decorticandi*.[51]

50 Secondo Odin, *L'ultima tempesta* di Greenaway (*Prospero's Book*, 1991), ad esempio, lavora in modo proliferante con incrostazioni e sovrimpressioni dell'immagine, porosità e sfocature cognitive date dal "troppo pieno" del quadro, e nel farlo disturba scientemente lo sviluppo narrativo e richiede "un lavoro di decifrazione quasi crittografico" (2000: 188) . Se lo vedo in sala, argomenta Odin, "mi sarà molto difficile sfuggire all'effetto dell'irrompere di immagini e suoni prodotto, un effetto che, a seconda dell'umore, può affascinarmi o annoiarmi" (ib.). Solo nella *visione reiterata* diventa possibile comprendere qualcosa, "estrarre un senso da questo incredibile palinsesto (cioè [...] leggerlo performativamente, come una riflessione sul funzionamento dei testi, delle immagini e dei suoni nella nostra società)" (ib.).

51 Di "libido decorticandi" parla D. Noguez, "Fonction de l'analyse, analyse de la fonction", in J. Aumont, J.L. Leutrat (a cura di), *Théorie du film,* Albatros, Paris 1980, p. 192.

VIII.
CINEMA E NUOVI MEDIA, TRA PASSIONI SENSIBILI E REGIMI DI SENSO

Premessa

Questo capitolo nasce come un saggio in onore di Eric Landowski e delle sue teorie sociosemiotiche, che attraversano alcune delle ricerche presentate in questo volume, in particolare quelle relative allo studio dei trailer come forme brevi persuasive, e alla rappresentazione dei telefoni cellulari o delle figure tossiche al cinema, legate a gruppi di lavoro guidati da Gianfranco Marrone o Isabella Pezzini. Ragionare di semiotica e cinema ha sempre voluto dire, per chi scrive, mantenere vivo il confronto con le intuizioni e le provocazioni teoriche della sociosemiotica, anche nelle sue passioni sensibili e "senza nome", come recita il titolo di un libro di Landowski. Che si trattasse di indagare l'*usura*, o il *contagio*, o la passione dell'*abitudine*, nell'attesa estenuante del nemico, del protagonista de *Il deserto dei Tartari* di Dino Buzzati (1940) e nella trasposizione cinematografica di Valerio Zurlini (1976); oppure delle trasformazioni del cinema contemporaneo preso dalle nuove pratiche partecipative del Web 2.0, spesso questo ha implicato cercare nei film e nell'universo audiovisivo i modi di 'mettere alla prova', tra le altre, anche le proposte teoriche della sociosemiotica di Landowski. Il quale è riuscito qualche anno fa, con il libro *Les interactions risquées* (2005), a dare nuova forma alle sue teorie proponendo un modello talmente ampio da poter interessare, ne accenneremo in chiusura, anche un gruppo di lavoro interdisciplinare che condividiamo con colleghi economisti (teorici dell'organizzazione del lavoro) dell'Università di Modena e Reggio Emilia.

1. *Nota sull'usura, o del disamore al cinema*

Il pretesto per ragionare sociosemioticamente di *usura* viene da un convegno di alcuni anni fa a Urbino (nel 1997), in cui essa veniva de-

finita dai curatori (Eric Landowski e Giulia Ceriani) come qualcosa di "immateriale", che in termini passionali minaccia la qualità delle relazioni con l'altro. Partiamo dall'analisi di una scena memorabile contenuta nel film *Roma* di Federico Fellini (Italia 1972): scavando nei sottosuolo della città eterna gli operai si trovano di fronte ad una barriera che si rivela una parete, ma protegge una forma cava. Si sfonda così il muro divisorio e gli uomini entrano in una antica villa romana ancora tutta affrescata, un luogo in cui il tempo è rimasto sospeso. Improvvisamente, tutto si sgretola: con gli umani è entrato anche il vento, l'aria del mondo esterno, il 'vento-tempo' della storia. Di fronte alla curiosità dei vivi e al loro intervenire puntuale su un mondo in cui non c'era che continuità, il vento che arriva impetuoso fa gradualmente scomparire le immagini dai muri dipinti e provoca lo sfigurarsi, o defigurarsi, dei visi e dei corpi. Anzichè alla patina del tempo che valorizza, qui siamo di fronte alla distruzione dell'immagine, al deterioramento precipitoso degli affreschi che si sgretolano. Un'usura corrosiva, affrettata, vissuta come una irruzione violenta dallo spettatore, che sembra prendersi la sua rivincita sull'immortalità, sulla fissità figurativa degli affreschi pompeiani. Usura però è anche, nel cinema, il raffreddamento, nel tempo, della passione amorosa, un disamore che fa muovere progressivamente i soggetti in relazione di agente e di paziente (ognuno oggetto di valore per l'altro) da uno stato di *non-congiunzione*, in cui c'è ancora una nostalgia dell'unione, ad uno stato di conclamata *disgiunzione*.

Nel penultimo capitolo di *De l'imperfection*, Greimas ammonisce sui rischi dell'usura nelle società contemporanee: ogni nostro slancio verso l'estesia, spiega, è minacciato da una ricaduta nell'anestesia, "termina in una ricerca preclusa che si arresta alle soglie dell'insignificanza" (Greimas 1987: 64). Le stesse sortite estesiche "hanno un bell'essere variate nei contenuti; le loro forme sono pur sempre ridondanti: l'iteratività rischia [...] di diventare la dimensione aspettuale dominante della vita" (ib.). Attraverso meccanismi (liberatori) di fissità funzionale i nostri comportamenti quotidiani si perdono in programmi d'uso automatizzati e socializzati, "i nostri gesti si trasformano in gesticolamenti, i nostri pensieri in *cliché*" (ib.), in una progressiva assenza di informazione. Nelle sue conclusioni, Greimas introduce al problema dell'usura delle passioni:

> Le passioni, a forza di ripetersi, si fissano in ruoli patemici, ossia, alla fin fine, in simulacri passionali rappresentabili. Lo spirito si degrada per terminare in sequenze di logore burle. L'amore si intristisce, si usura per

> trasformarsi in indifferenza, o, nel migliore dei casi, in una estetica di scenate casalinghe (Greimas 1987: 65).

È quel che accade in due film molto diversi come *Citizen Kane* (*Quarto potere*) di Orson Welles (USA 1941), e *Le Mépris* di Jean-Luc Godard (Francia, Italia 1963): nel primo una celebre sequenza di montaggio in rapida successione di scene nello stesso luogo, ma nello scorrere degli anni, propone Kane e la prima moglie Emily al tavolo della colazione: dapprima giovani e innamorati, appena sposati, vicini e sorridenti, poi via via sempre più distanti e cupi, fino alla moglie che, silenziosa, guarda il posto vuoto del marito, poco prima del divorzio. Nel film di Orson Welles, per la coppia Kane/Emily si può parlare di usura intesa come un deterioramento, avvenuto nel tempo, della passione amorosa, alla quale subentra una indifferenza quasi inevitabile. Nel film di Godard *Le Mépris* il gioco si complica con un incastro narrativo di *flashback* e ricordi, che segnalano il tempo passato dell'unione amorosa, in confronto al presente di distanza e perdita dell'amore coniugale. Esso viene negato dall'insorgere, nella moglie, del disprezzo per il marito: una passione, quest'ultima, definibile come una progressiva 's-valorizzazione' del soggetto amato.[1]

In termini semiotici, l'usura dell'amore muta lo stato d'animo dei soggetti in relazione, il loro stato tensivo, poiché l'altro soggetto non è più l'oggetto di valore cui tendere (com'era invece nella consuetudine, iterativa, dell'amore). Nella coppia che si sgretola e 'scoppia' al cinema ci sono, in effetti, sia procedimenti figurativi che costringono l'altro in un simulacro passionale rigido, intenso, composto (come si dice di un cadavere), sia procedimenti che cristallizzano i soggetti amorosi in oggetti di un valore totalmente attributivo, 'congelandone' l'immagine in uno stato puntuale (un eterno presente). Entrambi i procedimenti si allontanano dal simulacro passionale del soggetto amoroso, che si figurativizza al contrario come più disperso, disteso, marcato da un 'fare' (che presuppone un 'essere') durativo, poiché è un soggetto in costante inquietudine, immerso nelle modalità tensive, che vive nell'instabilità (Greimas, Fontanille 1991).[2] Nei film che trattano della passione del progressivo 'disamore' i personaggi vivono

1 Rinviamo alla nostra analisi del film di Godard in Dusi 2003.

2 A.J. Greimas, J. Fontanille, *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris 1991 (trad. it., *Semiotica delle passioni,* Bompiani, Milano 1996).

un progressivo 'disorientamento': è un non trovare più la chiave per far divenire l'altro la propria meta, mentre il rapporto amoroso si svalorizza (disforicamente) e si rompe il contratto fiduciario tra i soggetti.

Si può certo analizzare una passione al cinema come testualizzata attraverso strategie modali e dell'enunciazione[3], ma il lavoro di Landowski sulle *Passions sans nom* (2004)[4] ci insegna che non è sufficiente. Le passioni sono sempre, anche, il terreno di incontro tra i corpi dei soggetti, e quindi vanno analizzate nel loro aspetto sensoriale, intersoggettivamente più sottile e relativo alla situazione vissuta. Lavorare sull'immagine audiovisiva vuol dire allora, ad esempio, riflettere sulla relazione tra le immagini del vento che entra nella antica casa romana, nel film di Fellini sopra ricordato, e l'irruzione sonora di un crescendo ritmico del rumore dei soffi e delle correnti d'aria. Gli affreschi, che si sgretolano rapidamente, diventano così la resa visibile di una relazione tra forze e materie del mondo il cui protagonista è l'aspetto sensibile. Lo spettatore viene preso di sorpresa da questa irruzione e, quasi suo malgrado, partecipa percettivamente e affettivamente allo sfigurarsi e perdersi delle immagini antiche: le forme e le sostanze espressive si sfaldano, ridiventando materia informe. Così facendo, chiamano in causa lo spettatore cognitivamente e affettivamente, mentre *rendono visibile* il processo di usura.[5]

2.1. *La passione dell'abitudine:* Il deserto dei Tartari*, dal romanzo al film*[6]

Se l'usura passionale svalorizza e disorienta le relazioni tensive tra i soggetti, l'abitudine, seguendo le proposte di Landowski (2004), non va intesa solo negativamente o come una "estetica delle scenate

3 Come fa ad esempio per i giornali quotidiani E. Landowski in *La société réflechie*, Seuil, Paris 1989 (trad. it., *La società riflessa*, Meltemi, Roma 1999).

4 E. Landowski, *Passions sans nom. Essais de socio-sémiotique III*, PUF, Paris 2004.

5 Sui processi di usura e sulle strategie di "presentificazione" (messa in presenza) si veda E. Landowski, *Présences de l'autre. Essais de socio-sémiotique II*, PUF, Paris 1997.

6 Una analisi più dettagliata di questi problemi si trova nell'articolo: N. Dusi, "Il ritmo dell´attesa: Il deserto dei Tartari, tra film e romanzo", *Studi Novecenteschi*, n. 75, 2008, pp. 61-98.

casalinghe" (Greimas 1987). Ragionando sul film di Zurlini *Il deserto dei Tartari*, trasposizione riuscita del romanzo di Buzzati, ci si imbatte infatti in una dominante linea guida passionale (una isotopia patemica) che riprende e trasforma le isotopie dominanti del romanzo. Tutti, nella Fortezza Bastiani (il forte dove passano la vita i nostri eroi), conoscono bene il senso opprimente dell'*attesa*, che sappiamo essere una "passione complessa". Nell'analisi che ne fa Greimas (1983)[7] la passione dell'attesa fa parte di una configurazione passionale che può sfociare in collera, quando prevede uno "violento scontento" e questo si sviluppa in aggressività. Greimas spiega che lo "scontento" viene definito dal dizionario francese (Petit Robert) come la "sensazione penosa di essere *frustrati* nelle proprie speranze e nei propri diritti" (Greimas 1983: 218) e in questa catena di sintagmi passionali, lo stato che precede la frustrazione o la "delusione" è appunto l'*attesa*. Greimas, ricordiamo, distingue almeno due tipi: l'*attesa semplice* e quella *fiduciaria*. La prima mette direttamente in relazione il soggetto del racconto con un valore, o qualcosa in cui questo valore è investito: un oggetto astratto come la libertà, per un recluso, oppure un oggetto concreto, come del cibo, per un affamato. L'attesa "fiduciaria", invece, presuppone delle relazioni contrattuali con un altro soggetto. Secondo Greimas, l'attesa "semplice" è una passione passiva, un "essere agiti": siamo di fronte ad un soggetto che presenta una successione di stati d'animo, un "voler-essere congiunto" con ciò che desidera, nel contrasto tra tensione e distensione, tra attesa e soddisfazione. L'attesa di secondo tipo "in effetti non è un semplice desiderio, ma si iscrive su uno sfondo anteriore rappresentato dalla *fiducia*" (*Ibid*.): il primo soggetto "pensa di poter contare" su un soggetto dell'azione per la realizzazione delle sue speranze, quasi gli attribuisse un "dover fare" (*Ibid*.). È un contratto immaginario, basato sulla costruzione da parte del soggetto di un simulacro dell'altro, che però determina il comportamento intersoggettivo, sia che si tratti della fiducia riposta negli altri sia della fiducia in se stessi. Una sorta di "fede", spiega Greimas (cit.), in quanto il primo soggetto crede nel secondo. E questa attesa potrà essere soddisfatta se l'eroe vede appagare i suoi desideri, in un piacere che è uno dei possibili esiti (positivi) dell'attesa.

7 A.J. Greimas, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil, Paris 1983 (trad. it. *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Bompiani, Milano 1985).

In cosa crede e cosa desidera il sottotenente Giovanni Drogo**,** protagonista de *Il deserto dei Tartari*? Sia nel romanzo che nel film, Drogo spera nella vita militare come avventura, sogna la gloria in battaglia, gli onori dell'eroismo riconosciuto. E crede, inizialmente, nelle regole di comportamento dell'esercito, tra disciplina e ubbidienza. Per la gloria serve un nemico alle porte, che non arriva e, come appare chiaro a Drogo fin dal suo arrivo, probabilmente non arriverà mai. Per la vita nell'esercito, servono passioni più raggiungibili, legate al rispetto di regole imposte dai superiori, e Drogo si applicherà, in mancanza di meglio, a seguire puntigliosamente il regolamento. Ma la prima passione resta sempre presente. Se la soddisfazione ritarda, ci insegna Greimas, si apre lo spazio della "pazienza", o "disposizione d'animo propria di colui che sa *attendere* senza perdere la propria calma" (1983: 224). Drogo si rivela un soggetto "paziente", che passa da una prima attesa incidentale (subito frustrata al suo arrivo alla Fortezza) ad una attesa nella continuità, una *capacità di attendere* (un poter essere) che è nel segno della permanenza e della durativ ità. Cosa l'ha fatto trasformare? Almeno altre due passioni, secondo il romanzo, ben tradotte dalle isotopie patemiche del film: la *fascinazione* e il *mistero* che esercitano su di lui la Fortezza e il deserto; ma anche *l'abitudine*, la calma rassicurante dell'iteratività dell'identico, che rischia di creare una anestesia del soggetto al mondo. Greimas si poneva il problema della "pazienza del paziente": in quale momento inizia a "spazientirsi", qual è il limite della sua pazienza? "Il problema che viene così a porsi è quello dell'intervento del discontinuo nella durata, della segmentazione in stati discreti della vita passionale, che nella quotidianità appare invece come una fluttuazione di tensioni e distensioni, di malesseri e di benesseri" (Greimas 1983: 224).

Insoddisfazione e delusione subentrano quando la tensione diventa eccessiva, intollerabile: è una categoria legata all'intensità, che produce il sapere sul fallimento, sulla mancata realizzazione del desiderio del soggetto[8]. Si tratta, però, di una lettura romantica dell'abitudine, secondo Landowski (2004: 150), che comporta "una interpretazione catastrofista", poiché pone da un lato l'abitudine come regime di insi-

8 Greimas, *Dell'imperfezione*, 1987, cit.. Rinviamo per approfondimenti a P. Fabbri, *La svolta semiotica*, Laterza, Roma-Bari 1998; I. Pezzini, *Le passioni del lettore. Saggi di semiotica del testo*, Bompiani, Milano 1998; G. Marrone, *La cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Einaudi, Torino 2005.

gnificanza e di anestesia, e dall'altro qualcosa di quasi indicibile: "la speranza di una vita vera" (ib.), senza alcun passaggio tra le due se non attraverso la grazia aleatoria di uno 'stupore', una fratture estesica. Ossia delle uscite liberatrici da sé, andate e ritorni da un tempo all'altro: una definizione che sembrerebbe, in un primo momento, molto appropriata all'universo buzzatiano. Ma c'è qualcosa che tiene Giovanni Drogo alla Fortezza per tutta la vita, fino ad invecchiare, oltre l'intermittente fascinazione e nonostante le frustrazioni. Per Landowski, in effetti, l'abitudine può essere anche valorizzata positivamente, se accettiamo una "saggezza dell'abitudine nella quale l'abitudinario sa ancora quel che fa e perché lo fa: perché trova perlomeno un po' di senso e di valore in funzione della sua cultura, della sua sensibilità e dei suoi gusti" (Landowski 2004: 153).

Le passioni che abbiamo rapidamente indagato aprono a processi "figurali" di tipo aspettuale e ritmico.[9] In termini figurali, il ritmo può essere un dispositivo sia macro che microtestuale, e farci indagare due ordini di problemi: a livello micro, il meccanismo che definisce in una singola sequenza il "ritmo dell'attesa" o delle altre passioni, come l'abitudine; a livello macro, il ruolo giocato dal ritmo narrativo in tutto il testo, tra attese e distensioni, tra l'intensità di figure riempite di senso e di affetti e la dilatazione (o estensione) delle figure vuote di senso, desemantizzate. Si tratta allora, nel romanzo di Buzzati come nel film di Zurlini, di gestire una nuova gradualità di figure dell'immaginario dell'attesa, tra *premonizioni* e *risonanze* interiori – echi soggettivi della fortezza, delle montagne, del deserto –, tra *presagi* e altre vaghe percezioni intrise di mistero, come i suoni e i rumori notturni delle acque nei dirupi che sembrano un canto o delle voci sommesse; oppure i tonfi dello smottamento della neve nei crepacci o delle frane, che diventano altrettante *figure dell'inquietudine* per Drogo. Lo stesso accade per la frequente *incertezza* data dall'indecidibilità della visione, tra apparizioni e nebbie, nella quotidiana fatica di scrutare in lontananza nel vuoto del deserto e anche più in là, nelle brumose e sfocate linee di confine. Anche nel film di Zurlini vi

9 Per Fabbri, "Greimas accenna ad una grammatica degli *aspetti* (perfettivo e imperfettivo, incoativo, durativo, terminativo, iterativo) che scandisce il tempo interno al processo di significazione e detta il ritmo della sua patemizzazione. Ma, soprattutto, offre un accesso alla dimensione *figurale* del discorso" (P. Fabbri, "Introduzione" alla traduzione italiana di Greimas 1987: XII).

è un vero e proprio *ritmo dell'attesa*, scandito da figure molto simili a quelle del romanzo, pur con una velocità maggiore del concatenarsi degli eventi. Nel film si innestano inoltre nuove tematiche, più sociali e politiche, come lo sciopero dei soldati o l'analisi delle relazioni di potere. L'umanizzazione del racconto di Buzzati e la perdita dell'aura di mistero, che molti hanno attribuito al film, vengono in realtà riaperte da nuove piste figurali e metafisiche. Montagne, deserti e nebbie sono altrettanti ostacoli alla visione, ma diventano anche attanti del desiderio, aprendo a tutta una *visibilità imperfetta* che contrasta con la volontà di controllo e di rassicurazione, mentre crea uno spazio del 'segreto' in cui il proibito, l'interdetto, assolve il ruolo di instauratore del senso, dove l'immaginario può esercitarsi liberamente. In definitiva, sia nel romanzo che nel film, proprio il mistero e l'abitudine a tutte queste possibili 'figurativizzazioni' del nemico, più o meno astratte, daranno al protagonista un po' di senso al proprio stare nella Fortezza Bastiani, in una vita trascorsa nell'attesa.

3.1. *Cinema espanso, tra design narrativo e regimi di senso*

Come abbiamo visto nel capitolo sui trailer nell'era della convergenza digitale, il cinema che conoscevamo sta diventando qualcos'altro. La galassia di filmati presenti nel Web 2.0 permette, e provoca, innumerevoli pratiche di riapertura e trasformazione dei testi tradizionali, presi tra il riuso dei frammenti e l'esplosione degli archivi digitali. Nuove forme di vita e stili di consumo, tra autoproduzione dei *prosumer* e inesauste presentazioni di sé, passano attraverso determinate regole e procedure, ad esempio quelle per appartenere alle *community* dei social media, mentre si mette in conto l'apertura casuale all'interazione tra soggetti più o meno virtuali, con una rinegoziazione continua delle esperienze e delle identità proprie e altrui. Sono forme e pratiche interattive e multimediali che si potrebbero rileggere attraverso i regimi proposti da Landowski nel suo *Les interactions risquées* (2005)[10] parlando di interazioni regolate, modalizzate e narrative, ma anche casuali e di aggiustamento "intersomatico".

Prima di soffermarci su alcune pratiche di "aggiustamento" del mondo audiovisivo nel Web 2.0 come la reinterpretazione e il *remix*,

10 Uscito in versione italiana come: E. Landowski, *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano 2010.

confrontiamo rapidamente due proposte teoriche quasi coeve rispetto al "design narrativo" (Eugeni) e ai "regimi di senso" (Landowski).

La proposta di Landowski (2005) riguarda i modi di costruzione del senso intersoggettivo che si rifanno a diversi regimi di relazione e interazione tra un soggetto e un altro. Ripercorriamoli schematicamente: il regime della *programmazione* si fonda su una regolarità causale e simbolica, sulla previsione di un ruolo narrativo (tematico) fisso rispetto alla realizzazione di obiettivi che erano stati progettati dal soggetto in un momento precedente; il regime della *manipolazione* ha invece alla base una logica dell'intenzionalità e dell'interazione tra Soggetto e Oggetto, e tra Soggetti, complicata dalle modalità semiotiche e dalle costruzioni passionali legate al far volere, ma anche al sapere, al potere e al dovere, basate su una relazione di fiducia (modalità del credere). Il regime dell'*aggiustamento***,** che ci interessa particolarmente, è – nelle parole di Landowski – "un metatermine nuovo" e una innovazione nella teorizzazione semiotica, e si basa su una logica intersomatica della sensibilità e della competenza estesica, in cui sentire e "far sentire" all'altro. Ciascun aggiustamento tra soggetti, ogni reciproco coordinamento nell'interazione, è anche un apprendimento di competenza. Infine, Landowski esplora il regime dell'*incidente*, che si fonda su una logica dell'*alea*, del rischio e dell'evento inatteso, catastrofico come un terremoto, o risolutore come il "colpo di fortuna". Questi regimi di senso, che si potrebbero ritrovare in un unico testo, a seconda del livello di pertinenza e dello sguardo semiotico usato dall'analista, possono essere intesi anche come modelli per la costruzione di testualità molto diverse, non solo di tipo tradizionale, ma anche reticolare o costruite sull'interattività, fino a quelle più ibride e transmediali.

Come abbiamo visto nella nostra Introduzione al presente volume, il cinema contemporaneo va pensato come cinema "espanso",[11] che mentre mantiene forme testuali 'tradizionali', in qualche misura predefinite da una strategia testuale e un progetto di comunicazione forte, come molti dei film *mainstream* (o *popular*) che arrivano nelle sale, convive con un variegato ventaglio di nuove forme mediali e di testualità più o meno serializzate, alcune delle quali sono state qui indagate nei capitoli sui trailer remixati e la videoarte. Nei videogiochi di ultima generazione, e nelle piattaforme interattive della rete, le

11 Sul cinema "espanso" rinviamo a Youngblood 1970; Arcagni 2010; Dubois 2011; Dusi, Saba (a cura di), 2012; De Rosa 2013.

tattiche di riapertura, dilatazione e complicazione transmediale delle narrazioni cinematografiche sono in incessante espansione. Di alcune forme possiamo qui solo accennare, come quando un film (sia di finzione sia documentario) diventa la base per raccontare nei siti Web dedicati nuovi finali e nuovi percorsi per i destini dei propri personaggi, ad esempio nei cosiddetti "Web documentary"[12] nei quali un utente che segua una narrazione può aprire più 'finestre' contemporaneamente, oltre che 'chattare' e 'postare' contenuti scritti, visivi o audiovisivi a sua volta. Anche il giocatore di un *videogame* che riprenda in modo intertestuale da un film *mainstream* intrecci narrativi ed eroi, *location* e altri aspetti figurativi, può filmare le proprie performance e reinserirle nel gioco o nella rete,[13] per non parlare delle comunità di fan delle serie Tv che nel Web discutono e riaprono i loro racconti preferiti, twittano con il protagonista di *Mad Men* o con altri personaggi delle serie, oppure ne assumono stili di vita e mode.[14]

Abbiamo ricordato, nell'Introduzione, la proposta di Eugeni e Bellavita (2006) di ragionare in termini di *design narrativo* per ridefinire i diversi modi della progettazione testuale a partire dal rapporto con lo spettatore-fruitore dell'oggetto mediale. Il modello tradizionale di testo può essere considerato un *design stabile*, che ci rassicura con la sua chiusura narrativa e una precisa intenzionalità comunicativa, come nel caso di un film di genere, ma anche degli episodi della prima stagione del *Dr. House*. I film a racconti multipli si basano invece su un modello 'ipertestuale' e presentano un *design variabile* in cui la narrazione viene proposta come un "reticolo di possibilità", le quali restano tuttavia limitate e previste. Più fluido e aperto risulta il terzo tipo proposto, un *design dinamico*, nel quale la responsabilità delle svolte narrative si sposta più o meno totalmente sul destinatario, ossia un utente che entra ed esce dalle maglie del testo e può decidere volta per volta come far sviluppare il corso degli eventi. Mondi virtuali immersivi come ad esempio *Second Life* oppure, in una diversa gradualità, i *format* televisivi di molti *reality*, prevedono una forma del racconto che assomiglia più a un 'canovaccio' della commedia dell'arte

12 Sul "Web documentary" si veda il corposo numero monografico di *Doc Online – Digital Magazine on Documentary Cinema*, 14, 2013, a cura di M. Penafria, M. Freire.

13 Sulle relazioni tra cinema e videogame rinviamo a Darley 2000; Bittanti (a cura di), 2008; Mandelli, Re (a cura di), 2011.

14 H. Jenkins, S. Ford, J. Green, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo-Maggioli, Rimini 2013.

o ad una sessione di musica jazz, dove regnano l'improvvisazione e le performance individuali. Come a dire, una *matrice* di possibilità narrative nelle quali sono contemplate (ma non predeterminate) anche l'innovazione e le differenze prodotte dalla cultura partecipativa e dalle forme dialogiche della rete.

Se il design narrativo *stabile* è a buon diritto un prodotto del regime di senso che Landowski chiamerebbe di "programmazione", le intenzionalità e le modalità del regime di "manipolazione" entrano in gioco a complicare il racconto con quello che abbiamo chiamato design narrativo *variabile*. Il modello testuale del design *dinamico* apre invece, in effetti, al regime dell'aggiustamento e dell'incidente. Qui, però, gli esempi prettamente cinematografici si rarefanno a vantaggio delle fruizioni videoludiche o dei *format* televisivi parzialmente interattivi e, soprattutto, delle nuove forme di cinema espanso e digitale legate al Web 2.0 e alle tecnologie mobili fornite di *touch pad*.

Ci sembra interessante notare, inoltre, come l'accento posto da Landowski sulle logiche della sensibilità e dell'aggiustamento, tra corporeità, affettività e contagio intersomatico, si muova nella stessa direzione delle nuove proposte di una "semiotica dell'esperienza mediale", basata sulla dimensione esperienziale fenomenologica e radicalmente "incorporata, sensibile ed emozionale" (Eugeni 2010: 15).[15] Ma di questo parleremo nel capitolo di chiusura del volume.

3.2. *Nuovi media e pratiche di re-interpretazione: contagio,* bricolage*, aggiustamento*

Agli inizi del Duemila, Landowski ha iniziato a far circolare le sue riflessioni semiotiche sulle relazioni di contagio, ad esempio quando la presenza di un oggetto funziona come un attante involontario, ma influente, che mette in moto una "configurazione in formazione [...] i cui elementi non prenderanno veramente forma e non si attualizzeranno se non quando colui che li guarda saprà coglierli come un tutto" (Landowski 2001, ns. trad.).[16] Il soggetto che si lascia prendere per

15 Si veda F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005; R. Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010.

16 E. Landowski, "En deçà ou au-delà des stratégies: la présence contagieuse", *Caderno de discussão*, V, II colóquio do Centro de Pesquisas Sociossemióticas,

contagio, spiega Landowski, non sa o non può opporre resistenza ad un contatto che rivoluzionerà i suoi equilibri modali, cadendo in "una forma di esperienza estesica in cui il soggetto si riconosce, o si scopre, grazie ad una sua assunzione di copresenza con l'oggetto" (ib.).

Ricordiamo quel che accade a Giovanni Drogo ne *Il deserto dei Tartari* che abbiamo analizzato più sopra e pensiamo a questa, incoercibile, relazione passionale di "contagio", per capire la quale bisognerebbe considerare le silenziose relazioni intersomatiche con gli altri ufficiali, nonché con la stessa Fortezza Bastiani.

Se, invece, ampliamo lo sguardo verso relazioni tra media che non presentino un discorso già carico di una propria intenzionalità comunicativa tesa a produrre effetti sugli enunciatari, programmandone precisi percorsi di lettura, entriamo nei meccanismi enunciativi e passionali legati sia alla traduzione intersemiotica (ad esempio la trasposizione di un romanzo, o di un fumetto, in un film) sia più in generale all'intertestualità, usando per quest'ultima la definizione data da Genette (1982) di una relazione di "copresenza" tra due o più testi, e più spesso per la "presenza effettiva" di un testo in un altro.[17] Per lavorare in modo intermediale, proponiamo di spostare l'idea di contagio verso quella di *contaminazione* e *sovrapposizione* parziale, e di leggere l'intertestualità e la traduzione nei termini di una "risonanza", o meglio di una "messa in risonanza" tra testi. Deleuze (1969) intende la nozione di *risonanza* come un effetto di variazione e modulazione semantica dato dal considerare le relazioni di copresenza tra testi come fossero delle serie, con i termini di ciascuna in perpetuo spostamento rispetto a quelli dell'altra, in una sorta di variazione primaria che ottiene "un duplice slittamento di una serie sull'altra, o sotto l'altra, che le costituisce entrambe in perpetuo squilibrio l'una rispetto all'altra" (Deleuze 1969: 43).[18] Uno squilibrio orientato dal fatto che una delle due serie, nei termini di Deleuze la serie dei "significati" o invece quella dei "significanti", presenta sempre un eccesso sull'altra**.** Semiotizzando, diremo che sul piano del contenuto le modalità enunciative ed enunciazionali (legate cioè al soggetto destinatario iscritto

PUC-CPS, São Paulo 2001. Rinviamo anche al cap. VI di Landowski, *Passions sans nom*, cit.

17 G. Genette, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Seuil, Paris 1982 (trad.it., *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino 1997).

18 G. Deleuze, *Logique du sens,* Minuit, Paris 1969 (trad. it., *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano 1984).

nei testi) permettono di accedere ad una serie o di mettere l'altra momentaneamente in stato virtuale, mentre sul piano dell'espressione questo gioco è dato dalle diverse forme e sostanze dell'espressione, dalle logiche tensive e sensibili legate alle figure plastiche, alle loro composizioni, ai ritmi audiovisivi. Un film può allora richiamare un altro testo per allusione o per altre similarità piuttosto che per citazione o per traduzione diretta, usando sia strategie comunicative che modi figurativi o plastici. Questa idea di *risonanza* ci interessa come un modo di parlare di intermedialità 'non intenzionale' e 'contagiosa'. Molto è stato scritto sulla dimensione intermediale legata sia alle intenzioni dell'autore che, soprattutto, a quelle del testo, riguardo a citazioni, allusioni, contaminazioni e ibridazioni varie nei testi letterari, visivi e audiovisivi, basti pensare ai remake e agli adattamenti o traduzioni intersemiotiche.[19] Per parlare di *contagio* intermediale bisognerebbe invece considerare una "intertestualità diffusa", data come (parzialmente) "involontaria", che lascia delle tracce incongrue e non uniformi e che si espande esponenzialmente.[20] Sembra una buona definizione per molte delle pratiche di rielaborazione e re-interpretazione di film e trailer di culto, o meglio di loro frammenti significativi o di alcune scene chiave, di cui abbiamo parlato nel capitolo sui *remix trailer*.[21] Spesso 'contagiose', anzi 'virali' (come vedremo), queste pratiche di modifica e riappropriazione da parte di singoli utenti anonimi che proliferano nei siti Web di condivisione di

19 Ricordiamo ad esempio F. Casetti (a cura di), 1984, *L'immagine al plurale, serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia 1984; A. Compagnon, *La seconde main ou le travail de la citation*, Seuil, Paris 1979; N. Dusi, S. Nergaard (a cura di), "Sulla traduzione intersemiotica", *Versus*, nn. 85-86-87, 2000; N. Dusi, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, UTET, Torino 2003; U. Eco, "*Tipologia della ripetizione*", in F. Casetti (a cura di), cit., 1984; F. Vanoye, *Récit écrit – récit filmique. Cinéma et récit I*, Nathan, Paris 1989; C. Verenis, *Film Remakes,* Edimburgh University Press, Edinburgh 2006.

20 Sul contagio come "imitazione involontaria" si veda J. Cheyronnaud, "Homines pestilentes", *Communications,* 66, 1998, (monografico su "La contagion"), pp. 41-64. Sulla "risonanza" intermediale A. Costa, *Immagine di un'immagine. Cinema e letteratura*, UTET, Torino 1993; N. Dusi, "*La risonanza contagiosa*", in G. Manetti, L. Barcellona, C. Rampoldi (a cura di), *Il contagio e i suoi simboli*, ETS, Pisa 2003b.

21 Rinviamo a Dusi, Spaziante (a cura di), 2006; L. Spaziante, *Sociosemiotica del pop. Identità, testi e pratiche musicali*, Carocci, Roma 2007. Si veda anche l'inserto di *Alfabeta2* dedicato a "Total Remix", n. 16, 2012 (interventi di P. Fabbri, N. Dusi, P. Peverini, L. Spaziante).

video passano per una selezione delle possibilità offerte dagli archivi digitali per produrre nuove ricombinazioni e concatenamenti testuali, all'interno delle nuove estetiche dello *user-generated content* e del *media sharing* (Manovich 2010; Tryon 2009).[22] Ricordiamo che, più sopra, collegavamo la pratica dei *fake trailer*, una delle trovate più divertenti nel mondo dei nuovi formati brevi audiovisivi della rete, alle operazioni di *bricolage* studiate da Lévi-Strauss (1962).[23] Fare dei nuovi testi con materiali video preesistenti, però, permette anche una *re-invenzione* della tradizione, ad esempio della storia del cinema, con operazioni creative di mitopoiesi.

3.3. *Viral video*

Nel Web 2.0 l'esplosione delle pratiche di scambio dei social network (di foto, musica, video), ha visto proliferare anche la diffusione dei cosiddetti "video virali". Nella loro definizione l'idea di contagio è ben presente: si tratta di filmati che diventano rapidamente molto popolari attraverso l'incontro (virtuale) e lo scambio tra utenti, attraverso le molte piattaforme digitali oggi disponibili (dal Web ai videofonini e ai tablet). Nel caso dei social network come *Facebook*, *MySpace*, *LinkedIn*, ecc., "abbiamo contagio e cambiamento nel momento in cui gli individui o replicano il contenuto postato da un utente pubblicandolo sul proprio profilo o rendono partecipe la propria rete dell'informazione che ritengono degna di attenzione" (Bigi e Codeluppi 2011: 3).[24] Quelli 'virali' sono filmati amatoriali brevi, spesso di contenuto umoristico, che presentano performance divertenti oppure tragicomiche di persone e animali, a volte includono *sketch* televisivi comici, altre volte sono creati appositamente per il Web. Il fatto che si diffondano per contagio mediatico e vengano visti da milioni di persone è però del tutto casuale e inaspettato, cosa problematica per gli esperti di marketing che stanno cercando di sfruttare

22 L. Manovich, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010; C. Tryon, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, Rutger University Press, New Brunswick (New Jersey), London 2009.

23 C. Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage* Plon, Paris 1962 (trad. it., *Il pensiero selvaggio,* Il saggiatore, Milano 1962).

24 Numero monografico di *E/C*, "Viaggio nei social media", a cura di N. Bigi, E. Codeluppi, n. 9, 2012 (www.ec-aiss.it). Sui video virali e YouTube si veda anche Peverini 2012.

la tendenza in rete. Ragionando di estetica transmediale, Jenkins ha proposto di recente di cambiare nome ai video 'virali', perché a suo avviso si enfatizza solo l'idea di originale replicato e non la complessità dei processi culturali e comunicativi che sono "un complesso sistema di pratiche e relazioni sociali, tecnologiche, testuali ed economiche" (Jenkins 2010b: 16).[25] Parlare di "video virali", secondo Jenkins, elimina l'idea di trasformazione, distorsione, nuova declinazione che offre la cultura della rete, mentre i contenuti mediali come i video circolano e sono "diffondibili" (e non virali), dato che i fruitori si attivano come dei loro "moltiplicatori".[26] Nel farli circolare, dice Jenkins, i consumatori in realtà espandono i significati potenziali e aprono i *brand* a mercati imprevisti; i contenuti si diffondono "attraverso la pratica attiva delle persone" (ib.) e non si auto-replica nulla senza una serie di scelte individuali, scambi, selezioni e creazioni legate all'*agency* umana. Invece che di viralità e di ripetizione dell'identico, Jenkins propone di parlare di "adattamento": i video non vengono mai trasmessi 'intatti', bensì cambiati, mescolati, modificati a seconda degli usi e delle risorse espressive. L'*adattamento* diventa allora il motore della propagazione: "la *replicabilità* deve includere il *remix* come importante pratica associata a molti *memi* di successo online: la modifica, il *bricolage*, la congiunzione, il riordinamento, la sovrapposizione tra l'originale e altre immagini, suoni, video, musiche, ecc." (Jenkins 2010b: 20). Un esempio? *LOLcat*, cioè un format video con foto di gatti con cartoons o parole in inglese sgrammaticato per far ridere, è diventata, tra mille altre cose, persino un modo di tradurre testi religiosi in *LOLbible*. Il ri-uso, il *remix* e l'adattamento di un video, dice Jenkins, dimostrano che "la diffusione e la replica di questa forma culturale non è dovuta alla natura particolarmente avvincente dell'idea, ma al suo poter essere usata per produrre significati" (2010b: 21). Questo perché in rete il contenuto circola con i meccanismi della *cultura partecipativa*: ognuno aggiunge o riusa ai propri scopi un video, un'idea, un'invenzione figurativa. Un'idea, come una mania, conclude Jenkins, si diffonde tramite "processi di

25 H. Jenkins, "Se non si diffonde, muore", in *LINK*, numero monografico, *Ripartire da zero. Televisioni e culture del decennio*, 2010b, pp. 15-21. Si veda anche H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano 2008 (ed. or. 2006).

26 "Diffondibili" è uno dei modi di tradurre il termine "spreadable" ('spalmabile') che Jenkins discute in *Spreadable media*, cit.

apprendimento e adattamento", come accade per il ballo, o meglio per un certo modo di muoversi o di danzare: "per ballare è essenziale guardare gli altri, così da imparare i passi e ridefinirli per esprimere proprie esperienze e altre variazioni" (*Ibid*.).

Con questo esempio di Jenkins il cerchio, almeno idealmente, si chiude. Ricordiamo infatti come Landowski sia tornato più volte proprio sui regimi di interazione che accadono nella danza tra due soggetti: se si può danzare in modo "programmato" eseguendo una performance rituale, la "manipolazione" dell'altro è sempre in agguato quando, ad esempio, uno dei due danzatori impone all'altro il proprio stile; sotto il regime dell'"aggiustamento", invece, "ogni impulso dell'uno costituisce per l'altro un invito a seguirne il movimento" (Landowski 2005: 102).

3.4. *Il* prosumer *e lo spettatore*

Le nuove pratiche digitali di remix e re-interpretazione (o riscrittura), nate da condivisione e partecipazione collettiva, non sono modi di fare solamente ludici e dissipativi. Si tratta invece di pratiche portatrici di esperienze mediali diverse e di forme nuove di consapevolezza e di sensibilità, tra cui quelle dei cosiddetti *prosumer* (produttori-consumatori)[27] e dei gruppi in cui si riconoscono, i cui prodotti abbiamo affrontato nel capitolo sui *remix trailer*.

L'interattività della rete e le performance dei suoi utenti, come abbiamo visto, diventano qualcosa che ha a che fare con il *bricolage*, con l'*alea* e l'*aggiustamento* reciproco e incessante, nonché con i modi della *creatività* e *innovazione* nel seriale dei nuovi media. I nuovi media digitali aprono al gioco semiosico già teorizzato da Lotman per le semiotiche delle culture,[28] intersecando pratiche e discorsi tra loro e permettendo ai soggetti prima passivi e fruitori di diventare attivi e produttori. Anche lo spettatore dei media audiovisivi smette di essere un passivo testimone e diventa uno spettatore 'partecipante', complice, preso da una relazione dialogica grazie alle nuove forme di multimedialità interattiva. Come vedremo nel prossimo capitolo, lo spettatore si fa, anche, *performer*, ad esempio nel caso delle istalla-

27 "Prosumer" è un neologismo inventato da Toffler 1980.

28 J.M. Lotman, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva 1993 (trad. it., *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano 1993).

zioni di videoarte e videodanza.[29] Poiché le nuove tecnologie digitali ci introducono a diversi gradi di interattività e partecipazione, e a narrazioni espanse, disperse e transmediali, le nuove forme di esperienza mediali dell'era digitale vanno nella direzione intuita dalla sociosemiotica di Landowski (2005) con i suoi regimi di interazione, che valorizzano le logiche intersoggettive dell'affetto e della sensazione, consapevoli dell'affievolirsi della distinzione tra una sensibilità diretta e "percettiva", dal soggetto verso il mondo e verso se stesso, e una sensibilità cosiddetta "reattiva", nella quale sono gli oggetti tecnologici che 'sentono' il proprio partner.

4.1. *Aperture epistemologiche*

Ragionare sulle esperienze mediali e sulle performance dello spettatore, considerando la sensibilità estesica in modo intersoggettivo, può (ri)portare la socio-semiotica a confrontarsi con gli studi teatrali, socioculturali e antropologici. Rileggendo un classico come *The Antropology of Performance* di Victor Turner (1986),[30] si scopre ad esempio una grande affinità tra le proposte di Landowski e quelle di sociologi e antropologi della svolta "postmoderna", che si occupano di tutto ciò che un tempo era considerato "contaminato, promiscuo, impuro" (Turner 1986: 153). Vengono infatti studiate le performance individuali intendendole come comportamenti situati, dipendenti dal contesto, pieni di esitazioni e fattori personali, incompleti e vaghi. Particolarmente interessante appare la proposta di Sally Moore, che guarda ai processi sociali considerando le aree di indeterminatezza tra norme ideali e comportamenti reali (tra strutture e processi), facendo riferimento ai rapporti reciproci fra tre componenti, apparentemente simili ai regimi proposti da Landowski: "i processi di *regolarizzazione*, i processi di *aggiustamento* situazionale e il fattore di *indeterminatezza*" (Moore, Myerhoff 1971: 39).[31] La proposta sui processi di aggiustamento, tuttavia, sembra più legata a questioni cognitive e

29 Si veda M. Fanchi, *Spettatore*, Il Castoro, Milano 2005.
30 V. Turner, *The Antropology of Performance,* Paj Publications, New York 1986 (trad. it., *Antropologia della performance*, Il Mulino, Bologna 1993).
31 S. Moore, B. Myerhoff (a cura di), *Secular Ritual*, Royal Van Lorcum, Amsterdam 1971 (citato in Turner 1986: 153).

interpretative che non a quelle somatico-sensoriali e intersoggettivamente sensibili. Per Moore, infatti,

> le regole stabilite, le consuetudini, i quadri simbolici esistono, ma operano in presenza di aree di indeterminatezza, ambiguità, incertezza e manipolabilità. L'ordine non riesce mai a prevalere del tutto, né lo potrebbe. Gli imperativi culturali, contrattuali, tecnici hanno sempre delle lacune, richiedono aggiustamenti e interpretazioni per essere applicabili a situazioni particolari, e sono pieni di ambiguità, di incoerenze e spesso di contraddizioni (*ivi*: 59).[32]

Articolando i suoi esempi dai processi sensibili nella danza fino alle decisioni strategiche in guerra, Landowski ci ricorda che le sue distinzioni tra regimi programmati, di manipolazione e di aggiustamento all'altro possono essere ricondotte, semplificando, agli approcci di teorici della guerra come Clausewitz, Machiavelli e Sun Tzu, che "corrispondendo a tre regimi di interazione distinti, rinviano ad altrettanti *regimi di senso* differenti" (Landowski 2005: 61-62).

Proviamo ora a mettere a confronto le proposte della sociosemiotica con altre espistemologie, per chiudere questo capitolo con una proposta comparativa tuttora in corso di esplorazione. Discutendo di film dedicati al tema del 'lavoro' e degli aspetti teorici implicati nei loro diversi stili di racconto con dei colleghi di area economica, e usando come proposta i modelli di *Les interactions risquées* di Landowski, abbiamo imparato di recente che per alcuni economisti i "regimi di interazione" proposti dalla sociosemiotica sono affini, se non isomorfi, alle opzioni epistemologiche elaborate dalla metodologia delle scienze sociali riguardo alla teorie dell'organizzazione. Infatti, secondo Tommaso Fabbri,[33] vi sarebbero tre grandi concezioni dell'organizzazione del lavoro: "oggettivista", "soggettivista" e "processuale", che presentano analogie con i regimi di senso proposti da Landowski. Tali concezioni si associano ad una diversa teoria dell'organizzazione del lavoro e ispirano tecniche e metodi differenti per le pratiche dei manager e dei consulenti aziendali. Ad esempio, spiega Fabbri, nella concezione "oggettivista" la categoria teorica e analitica "struttura organizzativa" si specifica come "insieme delle relazioni relativamente

32 Citato in Turner, 1986: 154.

33 Fabbri si rifà al teorico dell'organizzazione B. Maggi, *Razionalità e benessere*, Etas, Milano 1990. Si veda anche B. Maggi, *De l'agir organisationnel*, Octares, Toulouse 2003.

stabili tra le parti componenti" e, nella variante meccanicista, l'unità elementare dell'organizzazione diventa la "mansione"; al contrario, la concezione "soggettivista" pensa all'organizzazione come "entità emergente", sistema che si reifica solo a posteriori, poiché prodotto dalle interazioni degli attori; il terzo approccio legge l'organizzazione stessa come una dinamica, un processo di azioni e decisioni a razionalità limitata (Fabbri 2010: 18-19).[34]

Se le pratiche di interazione e i loro effetti sono l'oggetto della meta-riflessione di Landowski sui diversi regimi di senso, la riflessione sull'organizzazione delle azioni di lavoro è sempre legata ad (almeno) una teoria che rinvia a concezioni ed epistemologie definite. In altre parole, se per Landowski una danza tra due soggetti, e per noi la fruizione di un oggetto mediale, si può leggere come una pratica che rinvia a un regime di senso programmato, negoziato, di aggiustamento o di alea, ognuno con il suo tipo di rischio più o meno calcolato, per i teorici dell'organizzazione il modo in cui il lavoro è organizzato in un ufficio stipendi è analizzabile attraverso apparati teorici che esprimono una epistemologia positivista e 'oggettivante' (con i numi tutelari Hempel e Nagel), oppure antipositivista e 'soggettivante' (che si rifà a Dilthey), o, ancora, 'processuale', cioè una epistemologia in cui si studiano le condizioni che, nel singolo caso concreto, rendono possibile l'agire sociale (rifacendosi a Weber).[35] L'approccio sociosemiotico appare più vicino a quest'ultimo modo, poiché nelle sue premesse dichiara di studiare le 'condizioni di possibilità' del senso sociale, ma è vero che, nelle sue declinazioni e sviluppi, la semiotica testuale è passata da posizioni strutturaliste più radicali (e quasi 'positiviste') a teorie più aperte ai contesti interpretativi e perfino 'etnosemiotici'.[36] Fermiamoci qui, considerando che il

34 T.M. Fabbri, "L'organizzazione: sistema predeterminato, entità emergente, processo di azioni e decisioni", in T. M. Fabbri (a cura di), *L'organizzazione: concetti e metodi*, Carocci, Roma 2010.

35 Fabbri, cit., pp. 20-23. Si veda Y. Curzi, "Variabilità strutturale: varietà di proposte teoriche e metodologiche e loro apprendimento", *Quaderni di Sociologia*, vol. LIV, n. 54, 3, 2010, pp. 209-214.

36 Dalla semiotica strutturalista di Greimas, infatti, derivano in Francia sia le proposte legate alla semiotica visiva e del marketing di Floch (1990; 1995), sia la sociosemiotica promossa da Landowski (1989; 2005), ma anche gli approcci tensivi di Fontanille, Zilberberg 1998, con una trasformazione verso la semiotica discorsiva e lo studio della corporeità e delle forme di vita in Fontanille (1999; 2004). In Italia, pur nel confronto con le proposte della semiotica interpretativa di Eco (1990), si sono sviluppati diversi

nostro discorso è approdato alle riflessioni sociologiche e filosofiche dell'azione sociale, per ricordare che, almeno fin dagli anni Settanta, la semiotica testuale e la sociosemiotica si sono proposte come metodologie di indagine sui saperi sociali e i saperi discorsivi, all'insegna di un isomorfismo (certo, parziale) tra discorsi e culture.[37]

approcci sociosemiotici alle testualità più diverse, ad esempio alla marca (Semprini 1993; Marrone 2007); al testo visivo (tra gli altri Pezzini 2008; Pozzato 2012), al design (Mangano 2009; Bianchi, Montanari, Zingale, a cura di, 2010), oppure indagini di taglio etnosemiotico (Marsciani 2007); sullo spazio urbano o su quello museale (Marrone, a cura di, 2010; Pezzini 2011). Per il discorso audiovisivo rinviamo all'Introduzione al presente volume e al prossimo capitolo.

37 A.J. Greimas, E. Landowski (a cura di), *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, Hachette, Paris 1979; si veda anche Fabbri 1973. Per i discorsi e i saperi dei media rinviamo alle riflessioni di R. Eugeni, *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*, Vita e Pensiero, Milano 1999; G. Marrone, *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino 2001.

9.
VERSO UNA TEORIA *EMBODIED* DELLA VISIONE

Per concludere questo volume di ricerche sociosemiotiche attraversate dall'attenzione ai racconti audiovisivi di corpi e di oggetti 'sensibili', che si tratti di film o di trailer, di serialità televisiva o di videoarte, ci soffermeremo su alcune direzioni recenti delle teorie legate alle metodologie semiotiche nell'analisi dei film e, in generale, dei media. In modo innovativo e promettente, esse riaprono testualità e saperi discorsivi a partire dai problemi delle corporeità e delle esperienze mediali.

1. *Il montaggio e il* found footage

La bocca del lupo di Pietro Marcello (Italia 2010) è un piccolo gioiello di cinema documentario, premiato ai festival di Torino e di Berlino, che racconta in prima persona la lunga storia d'amore tra un ex-carcerato di origini siciliane e una simpatica trans genovese. La loro storia è una lunga intervista-confessione, inframmezzata da passeggiate solitarie, bevute nei bar, gesti e conversazioni quotidiane tra gli abitanti degli angiporti genovesi, in situazioni e luoghi iscritti nella nostra memoria culturale da canzoni come *Via del campo* di De André. Questo film "ha un'anima", dicono alcuni commenti critici.[1] Lo si deve forse alle variazioni di luce, alle diverse intersezioni di film di famiglia di epoche diverse ma girati a Genova, con grane dell'immagine usurate e sbiadite, e a un ritmo del racconto che si inceppa e si piega nell'apparire di altre immagini, altri tempi, altre storie. L'anima del film si disvela come una memoria incrostata di immagini, temporalità e spazi sovrapposti e porosi, diafani. La

1 Si vedano ad esempio le recensioni a *La bocca del lupo* (2010) di P. D'Agostini, "Repubblica", 15 febbraio 2010 oppure, nella critica on line, il sito www.revisioncinema.com.

semiotica contemporanea permette di capire qualcosa in più, poiché pensa alle costruzioni di senso attraverso alcuni stadi interrelati, che chiama *potenziale, virtuale, attuale, realizzato*.[2] Nel suo film, Pietro Marcello le ripercorre tutte, con la tecnica del *found footage* e del riuso di immagini lontane narrativamente, ma vicine nella memoria di uno stesso luogo, come le case e i vicoli sul porto di Genova.[3] Potremmo dire che "realizzata" è la storia d'amore dei due protagonisti, che si dipana lentamente attraverso le voci, e si visualizza nella lunga intervista finale; "attuale" è invece lo stadio del racconto di come si sono cercati e attesi a vicenda negli anni di lontananza, lui in carcere e lei fuori: una memoria viva per i dettagli e i momenti passati insieme, raccontati a voce. C'è però anche uno stadio "virtuale" del racconto, ed è l'affollarsi delle vite possibili negli stessi luoghi, gli sconosciuti abitatori delle grotte, la gente della vita di strada, e tutte quelle possibilità di storie e racconti privati che non avremo modo di conoscere in questo film, ma che potrebbero sostituire quelle in rilievo, o permettere una nuova esplorazione. Infine, dietro ai modi realizzati, virtuali e attuali, ecco lo strato che definiamo "potenziale". È quel livello del senso, tra suoni, voci e immagini, che arriva come a folate nel film: i pochi minuti dal filmino di famiglia con due ragazzi, due fratellini, che lottano in strada; le rapide scene di vita e di traffico da documentari degli anni Trenta e forse precedenti; oppure un filmino con la Genova degli anni Sessanta. Tante, troppe vite, abitazioni, traiettorie che la memoria culturale sovrappone e dimentica, perde e ritrova, e che si riaffacciano nel racconto del film come sprazzi di un mondo che è stato, "in un certo tempo, in una città" come recitano le parole di Franco Fortini poste in chiusura. *Potenziale*, in questo senso, non è solo una memoria perduta, ma qualcosa di depositato negli archivi (e negli armadi polverosi), nell'enciclopedia di un'epoca

2 J. Fontanille e C. Zilberberg, *Tension et signification*, Sprimont, Mardaga, 1998. Sulla relazione tra questi diversi "stadi di esistenza semiotica", legati dal meccanismo della "prassi enunciativa" che pesca tra i diversi livelli, rinviamo al capitolo 5 del nostro volume (in particolare riguardo alle pratiche di *bricolage* e di *remix*). Ricordiamo che nello stadio "potenziale" troviamo, seguendo un'ipotesi di Lotman sulla semiotica delle culture, elementi archiviati dalla memoria culturale, per quanto non più in uso (Lotman 1984). Potremmo aggiungere che le relazioni che dinamizzano i diversi livelli sono parte delle strategie di enunciazione di produzione, e di ricezione, di un discorso.

3 Sul *found footage* e il cinema documentario rinviamo alle riflessioni di Bertozzi, *Recycled cinema*, 2012, cit.

e di una cultura, e che può sempre essere riattivato, tornare a mostrarsi e ad esistere per i nostri occhi.[4]

Vediamo un film, a volte ci commuoviamo, e subito dopo la teoria ci aiuta a capire cosa ci è successo. O, forse, è già nel mentre della visione che il nostro sguardo riconosce nel film, oltre alla novità di un uso coerente e riuscito di materiali eterogenei, anche la bellezza di una proposta tutta teorica che viene improvvisamente messa in pratica. Quel che sappiamo si confonde con quel che viviamo sullo schermo di fronte a noi: facciamo pratica dei sensi – e delle molteplicità del senso – costruiti da qualcun altro per noi.

La bocca del lupo ci insegna che in un film il montaggio prova soluzioni sonore e raccordi visivi, ne scarta alcune (che restano *virtuali*), ne mette in parallelo, prima di eliminarle, altre (che diventano *attuali*), e infine ne sceglie una, oppure ne fa convivere molte, per farle divenire il film che vedremo (quelle che chiamiamo *realizzate*). In fondo "è come una scultura", spiegava in un'intervista uno che se ne intende come Sydney Pollack[5]: nella sala di montaggio il materiale girato si leviga e asporta per giungere ad una forma definita, tra le molte possibili.

2. *La visione* embodied*: logiche dell'esperienza mediale*

Nel panorama teorico di analisi dell'universo mediale le proposte più fertili della sociosemiotica del cinema e dei media sono legate alle analisi delle narrazioni e delle diverse costruzioni del senso dei generi discorsivi e ai meccanismi di "negoziazione" tra il materiale mediale e lo spettatore;[6] o alle analisi dei regimi testuali e discorsivi.[7] Fin dagli anni Novanta, quasi in parallelo, sono apparse direzioni di ricerca legate alla 'corporeità', alla 'sensorialità' e alle 'tensioni' interne ai testi, in una apertura alle *logiche del sensibile* e dell'*esperienza mediale*.[8]

4 Il film di Pietro Marcello ha usufruito dell'archivio di *Home Movies*, Archivio nazionale del film di famiglia (con sedi a Bologna e a Reggio Emilia), in particolare del "fondo Vassallo", come indicato nei titoli di coda. Ringraziamo per la segnalazione Lorenza Di Francesco.

5 *Sketches of Frank Gehry* (*Frank Gehry, creatore di sogni*) di Sydney Pollack (USA 2007).

6 Casetti 2005; Eugeni 1999.

7 Marrone 2001.

8 Rinviamo all'Introduzione del nostro volume.

Come dicevamo nella nostra Introduzione, nonostante la dominanza nel panorama mediale contemporaneo di film (di finzione o documentari) che ancora, classicamente, sono portatori di una strategia testuale forte, cioè di un *design narrativo* che tendenzialmente prevede il tipo di cooperazione interpretativa dei suoi destinatari 'modello', nell'attuale mediasfera digitale film, fiction, video e installazioni artistiche sempre più spesso presentano nuove testualità e forme mediali più fluide e disperse, in cui tali strategie di cooperazione divengono addirittura casuali. In tal modo il senso dei racconti si apre e si 'sposta' dal baricentro della produzione alle incessanti scommesse interpretative dei fruitori, come accade nel Web. Lo stesso proliferare di nuove forme ibride, intertestuali e 'transmediali' diventa una sfida per la teoria. Nell'era della comunicazione *post-mediale*,[9] in cui i media non sono più statici dispositivi ritualizzati e localizzati (la sala del cinema, il salotto con la televisione), ma vengono vissuti come aggregati di pratiche e dispositivi leggeri e variabili, nella disseminazione e nella "rilocazione" incessante per cui posso vedere un film viaggiando in treno sul mio mini netbook, o una fiction Tv sul telefono palmare,[10] la riflessione teorica si ripiega sul domandarsi cosa sia la specificità di un medium rispetto a un altro, interrogandosi ad esempio sulla *ontologia* del cinema e coniugando una onnivora filosofia del linguaggio con cangianti teorie della mente.[11] Il rischio è perdere di vista l'oggetto stesso dell'indagine, il film, nella sua complessa tessitura che non è solo un articolarsi retorico di temi e narrazioni, bensì un insieme di strategie che legano lo spettatore al suo contesto di fruizione, e lavorano tanto a livello dei contenuti che a livello dei sensi e della percezione. Ogni film è un oggetto sincretico vivo e pulsante, che lavora sul corpo dello spettatore con il suo piano dell'espressione fatto di 'carne' e di 'pelle', di molte sensorialità al lavoro. In superficie, sulla *pelle* del film, scorrono forme e figure che sono spazi, tempi e azioni, personaggi che diventano per noi gli eroi di

9 Si vedano, tra i molti lavori sul tema, S. Arcagni, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino 2010; e il numero monografico di *Close up,* "Dal postmoderno al post-cinema", a cura di S. Arcagni e G. Spagnoletti, 24-25, 2009; A. Santangelo, *Le radici della televisione intermediale*, Lexia, Torino 2012; M. De Rosa, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia, Milano 2013.

10 Di "rilocazione" parla Casetti nel numero monografico di *Cinéma&Cie*, II, 2008 (a cura di F. Casetti).

11 Pensiamo ad esempio a Cavell 1971; Carroll 2008.

un racconto con le sue prove, trasformazioni e passioni; nella *carne*, nel sistema pulsante del film, si tessono contrasti plastici tra linee e spazialità, cromatismi, luminosità, cuciti assieme dai ritmi interni alle inquadrature e dai ritmi legati alle relazioni di montaggio tra rumori, suoni, voci e immagini. Come si produce senso, se non innanzitutto percettivamente e sensorialmente?

Il nuovo approccio promosso da Ruggero Eugeni nel suo *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza* (2010),[12] riparte proprio da queste domande: "studiare l'esperienza che i media procurano vuol dire analizzare la loro costituzione *dal basso*" (2010: 15). Eugeni propone una semiotica dell'esperienza mediale che si confronti con la psicologia della percezione e le neuroscienze, rientrando nella più ampia ricerca sulla dimensione esperienziale fenomenologica che è sempre "incorporata, sensibile ed emozionale" (*Ibid*.). Non si tratta allora di restare limitati alla riflessione cognitivista dei processi razionali e mentali, ma di accettare che la mente è sempre *mente incarnata*, legata al mondo e ai sensi in modo traduttivo e rielaborativo.[13] L'esperienza mediale, come quella generale, ricorda Eugeni, "è fatta di ragionamento, emozione, sensibilità, relazione intersoggettiva" (*Ibid*.): tutti aspetti interrelati e vissuti come unitari, che non si possono perdere nell'analisi di un film. Il meccanismo che articola e assicura una determinazione a questi aspetti è la dinamica dell'interpretazione, poiché "l'esperienza si basa su un processo costante, dall'andamento a spirale e tendenzialmente infinito, di elaborazione di configurazioni a partire da risorse percettive e mnestiche" (Eugeni 2010: 16). L'interpretazione non è solo razionale né solo emotiva, è piuttosto il collante tra queste diverse risorse. Ma attenzione, dice Eugeni: l'esperienza di un film o di una fiction Tv, e l'esperienza mediale in genere è, appunto, *mediata*, e ciò significa che è "una forma specifica di esperienza, non riducibile a quella ordinaria" (*Ibid*.). Questo avviso serve a correggere la tendenza attuale ad una fuorviante *naturalizzazione* dell'esperienza mediale: se perfino l'esperienza ordinaria non è mai 'innocente', poiché radicata nella memoria e nelle abitudini di ogni soggetto in quanto corpo sociale, storicamente e

12 R. Eugeni, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010.

13 Una buona panoramica si trova in *Teoria del film. Un'introduzione* di T. Elsaesser, M. Hagener, Einaudi, Torino 2009 (ed. or. del 2007).

culturalmente determinato, tantopiù l'esperienza mediale sarà sempre una costruzione basata su una "progettazione":

> al contrario dell'esperienza ordinaria, l'esperienza mediale è artificiale, precostituita e seriale; essa risponde a un design esperienziale [che] sovrappone al mondo percepito direttamente *un mondo percepito indirettamente*, e introduce lo spessore irriducibile di un discorso (Eugeni 2010: 16-17).

Ecco allora che nell'analisi di un testo mediale come la doppia puntata mozzafiato di *C.S.I.* diretta da Quentin Tarantino nel 2004 (dal titolo *Grave Danger*), Eugeni riesce a mettere in luce e ad intersecare sia le *logiche del senso* narrative, figurative e discorsive, sia, con particolare raffinatezza, le *logiche del sensibile* legate invece alle costruzioni plastiche, ritmiche, tensive del testo estetico. E a collegarle alle *logiche relazionali* che si attivano tra film e spettatore, sia nel corpo dell'episodio sia nel contesto mediale in cui lo spettatore si attiva, ad esempio quando conversa sul film in rete nei vari forum. Le organizzazioni interne alla 'carne' di un film, o di una buona fiction Tv, sono allora forze e tensioni che rimodulano e organizzano il *sensibile* del mondo raccontato, percepito in relazione a quello diretto in un corpo a corpo tra testo artistico e spettatore che produce esperienza mediale e piacere, potremmo dire, 'estesico', cioè di una estetica dei sensi e della sensazione.[14]

3. *Corpi e forme del sensibile*

Accanto alle possibilità che abbiamo descritto per la fiction nel capitolo su *Dr. House*, e per la videoarte nell'analisi di *Cremaster* di Matthew Barney, il cinema contemporaneo che filma il corpo umano propone corpi *pieni*, pesanti, reali, che di fronte ai nostri occhi vivono le regole di un mondo verosimile, e corpi *vuoti*, leggeri, virtuali come sono tutte quelle corporeità digitali che impariamo a scomporre e ricomporre, e identificare pur nella loro moltiplicazione, come avviene nella saga *The Matrix* (di Andy e Larry Wachowski, 1999-2003). Spesso gli effetti speciali digitali aiutano a costruire e dotare di senso, alla nostra percezione polisensoriale (o multimodale), un mondo fatto

14 Per una definizione dell'*estesia* rinviamo all'Introduzione (si veda comunque Greimas, *Dell'imperfezione*, 1987, cit.).

nient'altro che di *silouhettes*, di linee e punti di forza, di barbagli e sfilacciamenti di forme e figure, le quali grazie all'effetto realistico del sonoro ci restituiscono un mondo iconico, leggibile e riconoscibile. I corpi, e la loro riconoscibilità, sono insomma sempre legati al tipo di racconto e al patto con lo spettatore.

Ne *La bocca del lupo* i corpi degli attori rivendicano il loro essere reali, storicamente scolpiti dal loro tempo. Non si può infatti trascurare quel mondo di racconti autobiografici in cui entra in gioco la narrazione del sé: i corpi degli attori diventano corpi *testimoniali*, che si mettono al servizio del racconto dell'esperienza storica e si legano alla memoria, alla presa in carico individuale o collettiva. Eppure, anche quando di finzione, essi possono testimoniare, a loro modo, le trasformazioni di una vita pacifica come il trauma, la perdita e il dolore.[15] Siamo sempre di fronte a relazioni di identificazione, a pensiero incarnato e problemi di *embodiment* tra i corpi rappresentati e raccontati e il corpo sociale dello spettatore di cinema. I film costruiscono esperienza, come spiega Eugeni, anche perchè si vive come spettatori in una *relazione empatica*, che passa attraverso la comprensione e la condivisione dell'esperienza vista e raccontata. Empatia che si distingue dalla relazione di *simpatia* che si instaura tra il personaggio e lo spettatore: anche questa si forma gradualmente, passando dalla fase del "riconoscimento", a quella della "focalizzazione" narrativa legata alla circolazione del sapere, ma presenta un importante aspetto di "valutazione" morale e valoriale.[16] Se non condivido i valori profondi del personaggio, allora, posso non provare 'simpatia' nei suoi riguardi, ma il livello empatico è comunque attivato.

4. *Lo spettatore* performer

Come abbiamo più volte accennato nel corso di questo volume, lo spettatore nelle nuove teorie del cinema e dei media smette di

15 Come accade ad esempio nel film *Il padre dei miei figli* di Mia Hansen-Løve (FR, Germania 2009).

16 Come precisa L. Malavasi nel suo *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori,* Kaplan, Torino 2009, usando i termini tecnici di *recognition* (riconoscimento), *alignement* (focalizzazione sul sapere), *allegiance* (valutazione). Si veda anche M. Smith, *Engaging Character: Film, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford 1995; A. D'Aloia, *La vertigine e il volo. L'esperienza filmica fra estetica e neuroscienze cognitive*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma 2013.

essere puro testimone, delegato cognitivo ad una fruizione passiva.[17] Diventa uno spettatore partecipante, complice sensorialmente ed affettivamente, che si mette in relazione, a distanza o ravvicinata, grazie alle nuove forme di multimedialità interattiva. Lo spettatore si fa *performer*: nel cinema 'espanso',[18] che interagisce e si trasforma in multiformi istallazioni di videoarte e videodanza, il fruitore può agire su ciò che vede e sente, provocare trasformazioni nelle immagini con lo spostamento del suo corpo o interagire direttamente con modalità auto o eterodirette, singole o collettive. Le nuove tecnologie digitali ci hanno abituato a questi diversi gradi di interattività, dalla conversazione tra soggetti in tempo reale delle *chat-room* e dei *social network*, fino alla totale interattività dei nuovi ambienti immersivi. Tra realismo e simulazione, narratività disperse e variabili, le nuove forme di esperienza digitali si possono analizzare solo se si accetta di uscire dalla logica delle intenzioni stilistiche e delle costruzioni valoriali, narrative, tematiche e figurative. Vanno certo considerati i diversi contesti e le diverse culture di fruizione, e in particolare le relazioni pragmatiche con lo spettatore/fruitore, ma soprattutto – ed è una delle ipotesi soggiacenti a questo volume – le sfere percettive e sensoriali, le logiche dell'affetto e della sensazione.

Prendiamo due casi limite. Da una parte, un film plurale e polifonico come *Le valigie di Tulse Luper* (*Parte I. La storia di Moab*, GB, Spagna 2003) di Peter Greenaway, dove fin dall'incipit siamo di fronte a delle sovrapposizioni multiple, o meglio 'porose', di un piano visivo su un altro. Su una scena-base si aprono a cascata schermi-finestra che moltiplicano le azioni e i racconti con altre scene, agite in tempi e luoghi differenti. Non costretto ad un unica direzione di sguardo, lo spettatore di Greenaway può scegliere quale storia seguire, quale dettaglio osservare, saltellando tra più narrazioni simultanee. Ma spesso diventa indecidibile dove focalizzare l'attenzione. Non è più, infatti, un problema solo cognitivo: come insegnava Deleuze[19] è una *deformazione dei rapporti di intensità* tra le immagini che ci fa uscire dal regime ottico verso altri regimi percettivi, tattili e porosi.

17 Rinviamo a Fanchi 2005.

18 Su cinema espanso e arte contemporanea si veda Dubois 2011; Saba 2013. Rnviamo anche al seminale articolo di Krauss 1979.

19 G. Deleuze, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Quodlibet, Macerata 1995 (ed. or. 1981).

Oppure, ecco una video-installazione di arte contemporanea, un caso di *responsive installation*, come *Mirror* degli U.V.A. (United Visual Artists, 2005),[20] vicina a molti lavori del nostrano Studio Azzurro. I movimenti dei performer sulla scena vengono catturati da telecamere 3D collegate a sensori che li traducono in impulsi luminosi e forme sullo schermo, e le nuove installazioni prevedono una memoria delle sequenze e una loro rielaborazione autonoma, grazie ad algoritmi creatori di nuove interazioni e nuove forme. Come si lavora su una testualità multiprospettica e sincretica, che si dà nel corso del processo interattivo? Nelle relazioni tra corpo del performer e la sua rappresentazione si aprono giochi tra corpo 'reale' e corpo 'astratto', nei quali si creano continue possibilità di interrelazione e di reversibilità di ruoli e di figure: non è più solo il corpo del danzatore ad agire sulla sua *silhouette* virtuale, ma anche il corpo virtuale ad indicare direzioni, ritmi e movimenti al danzatore stesso. E non basta, perché in molte installazioni lo spettatore viene pensato come parte attiva, poiché esse rispondono ai movimenti dei corpi che toccano gli schermi o che attraversano lo spazio 'scenico'. Diventano allora indecidibili le soglie tra reale e virtuale, tra verosimile e fantastico, come quelle tra emittente e ricevente: chi produce l'azione e chi influenza chi? I livelli di senso attivati da queste opere passano incessantemente da cognitivi e figurativi a percettivi, affettivi e figurali, legati cioè alle energie e ai ritmi dei movimenti interattivi.[21]

Quando è lo spettatore che deve lavorare, sia che si interroghi semplicemente su cosa guardare, come in molti film di Greenaway, sia nel suo diventare fruitore attivo, come nelle video installazioni interattive cui abbiamo accennato, il patto comunicativo si trasforma: non è più solo legato al genere di discorso in atto, e non è neppure solamente di tipo 'energetico', come accade nei videoclip. Odin (2000)[22] lo chiama, come abbiamo visto in questo volume parlando dell'opera di Matthew Barney, un modo "performativo". Queste nuove testualità multimediali, per essere comprese, vanno studiate nel loro *produrre performance*. Cioè una serie di pratiche, che vanno dall'accettare

20 Rinviamo al sito degli United Visual Artists, *http://www.uva.co.uk*

21 Per l'analisi della video installazione degli U.V.A. e per approfondimenti su questi temi segnaliamo un numero monografico della rivista *Degrés*, dedicato a *The Sense of Dance. Dance Research and Transmedia Practices*, a cura di N. Dusi, C. Righi, 141, 2010.

22 R. Odin, *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2005 (ed. or. 2000).

la sfida come spettatori curiosi della propria 'incompetenza' interpretativa, fino all'approfondita analisi testuale di un film o un video multiprospettico, da vedere e rivedere, per decostruirlo e ricostruirlo analiticamente. O fino alle pratiche di *remix* condivise nella rete, a metà tra *bricolage* e rielaborazione. Diventiamo così spettatori e critici, o fruitori attivi, presi (e persi) nelle logiche del senso, ma anche corpi sensibili, vulnerabili, complici delle filigrane pulsanti dei testi.

BIBLIOGRAFIA

Abruzzese, A., 2001, "Le estetiche del corto. Avanguardie di rete", in E. Bevilacqua (a cura di), *I corti. I migliori film brevi da tutto il mondo*, Einaudi, Torino, 2001.

Abruzzese, A., 2005, "La pelle dei media", in I. Pezzini, R. Rutelli (a cura di), *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, ETS, Pisa, 2005.

Anselmi, M., 1996, *Humor nero all'eroina*, "L'Unità", 4 ottobre.

Appadurai, A., 1996, *Modernity at large: Cultural Dimensions of Globalization,* University of Minnesota Press, Minneapolis (trad. it., *Modernità in polvere: dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, 2001).

Arcagni, S., 2008, *Los Angeles e il cinema postmoderno*, in "E|C", n. 2, consultabile su www.ec-aiss.it.

Arcagni, S., 2010, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan,Torino.

Arcagni, S., Spagnoletti, G. (a cura di), 2009, *Dal postmoderno al post-cinema*, numero monografico, "Close up – Storie della visione", 24-25.

Aumont, J., 1989, *L'oeil interminable. Cinéma et peinture,* Nathan, Paris (trad. it., *L'occhio interminabile. Cinema e Pittura,* Marsilio, Venezia, 1991).

Aumont, J., 1996, *À quoi pensent les films,* Séguier, Paris (trad. it., *A cosa pensano i film*, ETS, Pisa, 2007).

Aumont, J., Leutrat, J.L. (a cura di), 1980, *Théorie du film*, Albatros, Paris.

Badiou, A., 2009, *Del capello e del fango: riflessioni sul cinema,* Pellegrini, Cosenza.

Bandirali, L., Terrone, E., 2007, *Dr. House – Medical division. Stagione 1,* "Segnocinema", n. 143, pp. 74-75.

Barra, L., Scaglione, M., (a cura di), 2014, *Tutta un'altra fiction*, Carocci, Roma.

Barthes, R., 1966, *Critique et verité*, Seuil, Paris 1966 (trad. it., 1969, *Critica e verità,* Einaudi, Torino)

Barthes, R. 1970a, *S/Z*, Seuil, Paris (trad. it., *S/Z. Una lettura di "Sarrasine" di Balzac*, Einaudi, Torino, 1973).

Barthes, R., 1970b, *Le troisième sense*, "Cahiers du Cinéma", n. 222, (ora in Barthes, 1982, *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Seuil, Paris; trad. it., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino, 1985).
Barthes, R., 1977, *Fragments d'un discours amoureux*, Seuil, Paris (trad. it., *Frammenti di un discorso amoroso*, Einaudi, Torino, 1980).
Barthes, R., 1980, "L'arte, questa vecchia cosa...", ora in *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Einaudi, Torino (ed. or. 1982).
Basso Fossali, P., 2003, *Confini di cinema*, Lindau, Torino.
Basso Fossali, P., 2006, *Interpretazione tra mondi*, ETS, Pisa.
Baudrillard, J., 1968, *Le système des objets*, Gallimard, Paris (trad. it., *Il sistema degli oggetti,* Bompiani, Milano, 1972).
Baudrillard, J., 1977, *L'Effet Beaubourg. Implosion et dissuasion*, Galilée, Paris (trad. it., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli, Bologna, 1980).
Baudrillard, J., 1979, *De la seduction*, Galilée, Paris (trad. it., *Della seduzione*, Cappelli, Bologna, 1980).
Baule, G., 1998, *Il film nella rete*, "LineaGrafica", n. 318, pp. 14-23.
Bellour, R., 2009, *Le corps du cinéma. Hypnoses, émotions, animalités*. POL, Traffic, Paris.
Bernardelli, A., 2007, *Lo strano caso di Gregory e del Dr. House. Personaggio e logica narrativa in Dr. House M.D.*, "E/C", www.ec-aiss.it.
Bernardini, A., 1980-81, *Cinema muto italiano*, Laterza, Roma-Bari.
Bertetto, P., 2007, *Lo specchio e il simulacro*, Bompiani, Milano.
Bertetto, P., 2008, "L'analisi e l'interpretazione. L'orizzonte teorico", in G. Carluccio, F. Villa, (a cura di), 2008.
Bertetto, P., 2014, *Microfilosofia del cinema*, Marsilio, Venezia.
Bertetto, P., (a cura di), 2003, *L'interpretazione dei film. Dieci capolavori della storia del cinema,* Marsilio, Venezia.
Bertetto, P., (a cura di), 2006, *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Roma-Bari.
Bertozzi, M., 2012, *Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia.
Bertrand, D., 2000, *Précis de sémiotique litteraire*, Nathan, Paris (trad. it., *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma, 2002).
Bettetini, B., F. Colombo, F., 1998, *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano.
Bettetini, G., 1984, *La conversazione audiovisiva. Problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Bompiani, Milano.
Bettetini, G., 1996, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano.
Bianchi, C., Montanari, F., Zingale, S. (a cura di), 2010, *La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce*, Franco Angeli, Milano.

Bigi, N., Codeluppi, E., 2012, *Viaggio nei social media,* "E/C", numero monografico, n. 9, (www.ec-aiss.it).
Bignardi, I., 1996, *Trainspotting? Preferisco vivere*, "La Repubblica", 4 ottobre.
Bisoni, C., 2006, *La critica cinematografica. Metodo, storia e scrittura*, Archetipo, Bologna.
Bittanti, M. (a cura di), 2008, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma.
Blitris (M.C. Amoretti, D. Porello, S. Regazzoni, C. Testino), 2007, *La filosofia del Dr. House. Etica, logica ed epistemologia di un eroe televisivo*, Ponte alle Grazie, Milano,.
Boccia Artieri, G., 2013, "Cinema e pubblici connessi. Narrazioni transmediali *grassroots* nell'era post-convergenza", in F. Zecca (a cura di), 2013.
Bolter, J., Grusin, R., 1999, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge (MA) (trad.it., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e Associati, Milano, 2002).
Bordwell, D., 2006, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles.
Bordwell, D., Carroll, N., 1996, *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison.
Borroni, M., Castelli, P., 1998, *Strani oggetti conosciuti*, "Segnocinema", n. 31.
Bossé, L., Garimorth, J., 2002, *"*The Cremaster Cycle*"*, in S. Pagé, L. Bossé, J. Garimorth, 2002.
Bourriaud, N., 2002, *Postproduction: Culture as screenplay – How art reprograms the world,* Lukas, Sternberg, New York (trad. it., *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia books, Milano).
Boyd, D., 1998, *Addictions*, Element Books Limited, Shaftesbury (trad. it., *Liberarsi dalle dipendenze*, Mondadori, Milano, 2000).
Bukatman, S., 1997, *Blade Runner*, BFI, London.
Buonanno, M., 2002, *Le formule del racconto televisivo. La sovversione del tempo nelle narrative seriali*, Sansoni, Milano.
Burroughs, W.S., 1959, *Naked Lunch*, Grove Press, New York (trad. it. *Il pasto nudo*, Adelphi, Milano, 2001).
Burroughs, W.S., 2001, "Lettera di un supertossicomane da droghe pericolose", appendice a *Il pasto nudo*, Adelphi, Milano, 2001.
Calabrese, O., 1988, *Film prossimi venturi. Per un approccio teorico al fenomeno trailer*, "Segnocinema", n. 31.
Calabrese, O., 1989, *L'età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari.
Calabrese, O., 1999, *Lezioni di semisimbolico. Come la semiotica analizza le opere d'arte*, Protagon, Siena.
Calvino, I., 1982, *Poche chiacchiere!*, "La Repubblica", 22 ottobre (ora in *Italo Calvino. Enciclopedia: arte, scienza e letteratura*, "Riga", n. 9, 1995).

Caprettini, G.P., 2005, *Colpi di testo*, ETS, Pisa.
Caprettini, G.P., Valle, A. (a cura di), 2006, *Semiotiche al cinema*, Mondadori, Milano.
Carluccio, G., Villa, F. (a cura di), 2005, *La post-analisi*, Kaplan, Torino.
Carluccio, G., Villa, F., (a cura di), 2006, *Il corpo del film*, Carocci, Roma.
Carluccio, G., Villa, F. (a cura di), 2008, *Dentro l'analisi: soggetto, senso, emozioni*, Kaplan, Torino.
Carroll, N., 1996, *Theorizing the Moving Image,* Cambridge University Press, Cambridge.
Carroll, N., 2008, *The Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell, Malden (MA) (trad. it., *La filosofia del cinema*, Dino Audino, Roma, 2011).
Casetti, F., 1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano.
Casetti, F., 1993, *Teorie del cinema, 1945-1990*, Bompiani, Milano.
Casetti, F., 1999, "Film Genres, Negotiation Processes and Communicative Pact", in L. Quaresima, A. Raengo, L. Vichi (a cura di), *La nascita dei generi cinematografici*, Forum, Udine, 1999.
Casetti, F., 2005, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.
Casetti, F., 2008, "Soggettività, senso, emozioni: alcune possibili chiavi di analisi", in Carluccio e Villa (a cura di), 2008.
Casetti, F. (a cura di), 1984, *L'immagine al plurale, serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia.
Casetti, F. (a cura di), 2008, *Relocation*, numero monografico, "Cinéma&Cie. International Film Studies Journal", n. 11.
Casetti, F., Di Chio, F., 1990, *Analisi del film*, Bompiani, Milano.
Casetti, F., Odin, R., 1990, *De la paléo à la néo-télévision*, "Communication", n. 51.
Cavell, S., 1971, *The World viewed. Reflections on the Ontology of Film*, Harward University Press, Cambridge MA (nuova ed. 1979).
Cherchi Usai, P., 1996, *Trainspotting,* "Segnocinema", n. 82.
Cheyronnaud, J., 1998, *Homines pestilentes*, "Communications", numero monografico, n. 66, pp. 41-64.
Codeluppi, V., 2012, *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Laterza, Roma-Bari.
Codeluppi, V., 2013, *L'era dello schermo. Convivere con l'invadenza mediatica*, Franco Angeli, Milano.
Colombo, F., 2001, "Postfazione. Il mondo in una palla di vetro. L'indagine indiziaria sul prodotto culturale", in F. Colombo, R. Eugeni (a cura di), 2001.
Colombo, F., Eugeni, R. (a cura di), 2001, *Il prodotto culturale. Teorie, tecniche di analisi, case histories*, Carocci, Roma.

Compagnon, A., 1979, *La seconde main ou le travail de la citation*, Seuil, Paris.
Cosenza, G., 2004, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari (nuova ed . 2010).
Costa, A., 1993, *Immagine di un'immagine. Cinema e letteratura*, UTET, Torino.
Costa, A., 1994, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano.
Costa, A., 1999, "I padri fondatori: Lumière e Méliès", in G. P. Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale. L'Europa. Miti, luoghi, divi*, vol. 1, Einaudi, Torino.
Costa, A., 2002, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino.
Cuccu, L., Sainati, A. (a cura di), 1987, *Il discorso del film: visione, narrazione, enunciazione*, Edizioni scientifiche italiane, Napoli.
Curtis, G., 2007, *Lo sguardo negato*, ETS, Pisa.
Curzi, Y., 2010, *Variabilità strutturale: varietà di proposte teoriche e metodologiche e loro apprendimento*, "Quaderni di Sociologia", n. 54, pp. 209-214
D'Agostini, P., 2010, *La bocca del lupo*, "Repubblica", 15 febbraio.
D'Aloia, A., 2013, *La vertigine e il volo. L'esperienza filmica fra estetica e neuroscienze cognitive*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma.
Darley, A., 2000, *Visual Digital Culture Surface Play and Spectacle in New Media*, Routledge, New York (trad. it., *Videoculture digitali. Spettacolo e giochi di superficie nei nuovi media*, Franco Angeli, Milano, 2006).
De Certeau, M., 1990, *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Gallimard, Paris 1990 (trad. it., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma, 2001).
De Gaetano, R., 1996, *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Bulzoni, Roma.
De Gaetano, R., 2012, *La potenza delle immagini: il cinema, la forma e le forze*, ETS, Pisa.
De Giusti, L. (a cura di), 2008. *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia.
De Rosa, M., 2013, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia books, Milano.
De Ruggieri, F., 2004, *Tecnologie incarnate*, Meltemi, Roma.
De Vincenti, G., 1993, *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche, Parma.
De Vincenti, G., 2008, "Il testo a-specifico e l'agire", in G. Carluccio, F. Villa (a cura di), 2008.
De Vincenti, G., Carocci, E. (a cura di), 2012, *Il cinema e le emozioni: estetica, espressione, esperienza*, Fondazione Ente dello spettacolo, Roma.
Debray, R., 1994, *Vie et mort de l'image: une histoire du regard en Occident*, Gallimard, Paris (trad. it., *Vita e morte dell'immagine: una storia dello sguardo in Occidente*, Il castoro, Milano, 2010).

Deleuze, G., 1969, *Logique du sens*, Minuit, Paris (trad. it., *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano, 1984).
Deleuze, G., 1981, *Logique de la sensation,* La Différence, Paris (trad. it. *F. Bacon. Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet, 1995).
Deleuze, G., 1983, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Minuit, Paris (trad. it., *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano, 1974).
Deleuze, G., 1985, *Cinéma 2. L'image-temps*, Minuit, Paris (trad. it., *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Ubulibri, Milano, 1985).
Deleuze, G., 2002, *L'Abbecedaire*, a cura di P. A. Boutang, Ed. Montparnasse, Paris (interviste, 3 DVD).
Deleuze, G., Guattari, F., 1980, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Minuit, Paris (trad. it., *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma, 2006).
Deleuze, G., Guattari, F., 1991, *Qu'est-ce que la philosophie?,* Minuit, Paris (tr. it. G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia*, Einaudi, Torino, 1996).
Demaria, C., Mascio, A., 2006, "*Kill Bill vol.1*: migrazioni interculturali e propagazioni extratestuali", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.
Demaria, C., 2008, "Eccezione, eccesso, eccezionalità. *24* e la *war on terror*", in M.P. Pozzato, G. Grignaffini (a cura di), 2008.
Dick, P.K., 1968, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, Doubleday, New York (trad. it., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, Fanucci, Roma, 2000).
Dondero, G., Fontanille, J., 2012, *Des images à problèmes. Le sens du visuel à l'épreuve de l'image scientifique*, Presses universitaires de Limoges, Limoges.
Dubois, Ph., 2006, *Un effet cinéma dans l'art contemporain*, "Cinéma&Cie. International Film Studies Journal", n. 8, pp. 15-26.
Dubois, Ph., 2011, *La question vidéo: entre cinéma et art contemporain*, Yellow now, Crisnée.
Dusi, N., 1997a, *Trainspotting: andata e ritorno della critica*, "Segnocinema", n. 83.
Dusi, N, 1997b, *Visioni previste?*, "Lexia", n. 13.
Dusi, N., 2000, *Introduzione. Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica*, "Versus", numero monografico: *La traduzione intersemiotica*, nn. 85-86-87, pp. 3-54.
Dusi, N., 2003, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, UTET, Torino.
Dusi, N., 2003b, "La risonanza contagiosa", in G. Manetti, L. Barcellona, C. Rampoldi (a cura di), *Il contagio e i suoi simboli*, ETS, Pisa.
Dusi, N., 2006, "Replicabilità audiovisiva", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.

Dusi, N., 2008, *Il ritmo dell'attesa: Il deserto dei Tartari, tra film e romanzo*, "Studi Novecenteschi", n. 75, pp. 61-98.
Dusi, N., 2012a, *Remaking as a Practice: Some Problems of Transmediality*, "Cinéma&Cie. International Film Studies Journal", XII, n. 18, pp. 115-127.
Dusi, N., 2012b, "*Cremaster Cycle*, tra cinema e danza", in N. Dusi, C. Saba (a cura di), 2012.
Dusi, N., Nergaard, S. (a cura di), 2000, *Sulla traduzione intersemiotica*, numero monografico, *Versus*, 85-86-87.
Dusi, N., Spaziante, L., 2006, "Introduzione. Pratiche di replicabilità", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.
Dusi, N., Spaziante, L. (a cura di), 2006, *Remix-Remake: pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.
Dusi, N., Righi, C., (a cura di) 2010, *Le sens de la danse. La recherche en danse et les pratiques transmédiales. The Sense of Dance. Dance Research and Transmedia Practices*, numero monografico, "Degrés", n. 141.
Dusi, N., Saba G., C. (a cura di), 2012, *Matthew Barney. Polimorfismo, multimodalità, neobarocco*, Silvana Editoriale, Milano.
Eco, U., 1967, *Opera aperta. Forma e indeterminatezza nelle poetiche contemporanee*, Bompiani, Milano (nuova vers., ed. or. 1962).
Eco, U., 1975, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
Eco, U., 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano.
Eco, U., 1982, *Elogio del riassunto*, "L'Espresso", 10-17 ottobre.
Eco, U., 1983, "Corna, zoccoli e scarpe: tre tipi di abduzione", in U. Eco, T.A. Sebeok (a cura di), *The sign of Three*, Indiana University Press, Bloomington 1983 (trad. it., *Il segno dei tre*, Bompiani, Milano, 1983; ora anche in Eco, 1990).
Eco, U., 1984a, "Tipologia della ripetizione", in F. Casetti (a cura di), 1984.
Eco, U., 1984b, *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino.
Eco, U., 1990, *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.
Eco, U., 1992, *Interpretation and overinterpretation*, Cambridge University Press, Cambridge (trad. it., *Interpretazione e sovrainterpretazione. Un dibattito con Richard Rorty, Jonathan Culler e Christine Brooke-Rose*, Bompiani, Milano, 1992).
Eco, U., 1997, *Kant e l'ornitorinco*, Bompiani, Milano.
Eco, U., 2000, *Traduzione e interpretazione*, "Versus", numero monografico: *La traduzione intersemiotica*, nn. 85-86-87.
Eco, U., 2003, *Dire quasi la stessa cosa*, Bompiani, Milano.
Eco, U., 2009, *Vertigine della lista*, Bompiani, Milano.
Elsaesser, T., Hagener, M., 2007, *Filmtheorie. Zur Eniführung*, Verlag, Hamburg (*Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino, 2009).

Escobar, R., 1996, *Edinburgo, droga e rock and roll*, "Il Sole 24 ore", 13 ottobre.
Eugeni, R., 1999, *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*, Vita e Pensiero, Milano.
Eugeni, R., 2001, "Introduzione. L'analisi del prodotto culturale: oggetti, approcci, nodi", in F. Colombo, R. Eugeni (a cura di), 2001, pp. 17-50.
Eugeni, R., 2002, *La relazione di incanto. Studi su cinema e ipnosi,* Vita e Pensiero, Milano.
Eugeni, R., 2008a, "Introduzione. Soggetto, senso, emozioni: lavorare sul film, ancora", in G. Carluccio, F. Villa (a cura di), 2008.
Eugeni, R., 2008b, "*Grave Danger*. Il design dell'esperienza", in M.P. Pozzato, G. Grignaffini (a cura di), *Mondi seriali. Semiotica e Fiction,* Link, Milano, 2008.
Eugeni, R., 2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.
Eugeni, R., Bellavita, A., 2006, "Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.
Fabbri, P., 1973, *Le comunicazioni di massa in Italia: sguardo semiotico e malocchio della sociologia*, "Versus", n. 5, pp. 57-109.
Fabbri, P., 1987, *A passion veduta: il vaglio semiotico*, "Versus", numero monografico, *Affettività e sistemi semiotici. Le passioni nel discorso*, nn. 47-48, pp. 203-233.
Fabbri, P., 1988, "Introduzione", in A.J. Greimas, *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo 1988.
Fabbri, P., 1998a, *La svolta semiotica*, Laterza, Roma-Bari.
Fabbri, P., 1998b, *L'oscuro principe spinozista: Deleuze, Hjelmslev, Bacon*, "Discipline filosofiche", n. 1, pp. 209-220.
Fabbri, P., 2012, "Conversazione con N. Dusi e C. Saba. La simbologia massonica nel ciclo *Cremaster*", in N. Dusi, C. Saba (a cura di), 2012.
Fabbri, P., Marrone, G. (a cura di), 2001, *Semiotica in nuce. Vol. 2*, Meltemi, Roma.
Fabbri, P., Peverini, P. (a cura di), 2012, *Total Remix*, numero monografico, "Alfabeta2", 16.
Fabbri, T.M., 2010, "L'organizzazione: sistema predeterminato, entità emergente, processo di azioni e decisioni", in T. M. Fabbri (a cura di), *L'organizzazione: concetti e metodi*, Carocci, Roma, 2010.
Fanchi, M., 2005, *Spettatore,* Il Castoro, Milano.
Fellini, F., 2008, *Il viaggio di G. Mastorna*, a cura di E. Cavazzoni, Quodlibet, Macerata.
Ferraro, G., 2006, "*Matrix* l'anomalia e il sistema", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.

Ferraro, G., Santangelo, A. (a cura di), 2013, *Uno sguardo più attento. I dispositivi di senso dei testi cinematografici*, Aracne, Roma.
Ferzetti, F., 1996, *Talento, humor, cinismo: i tossicomani di Edimburgo corrono lontano dai luoghi comuni ed è quasi musical,* "Il Messaggero", 5 ottobre.
Floch, J.M., 1983, *Stratégie de communication syncrétique*, "Actes Sémiotiques. Bulletin", n. 27, pp. 3-8.
Floch, J.M., 1985, *Petites Mythologies de l'œil et de l'esprit*, Hadès-Benjamins, Paris-Amsterdam.
Floch, J.M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication*, Hadès-Benjamins, Paris-Amsterdam (trad. it., *Semiotica, marketing e comunicazione. Dietro i segni, le strategie*, Franco Angeli, Milano, 1992).
Floch, J.M., 1995, *Identités visuelles*, PUF, Paris (trad. it., *Identità visive*, Franco Angeli, Milano, 1996).
Fontanille, J., 1990, *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Hachette, Paris.
Fontanille, J., 1995, *Sémiotique du visible. Des mondes de lumière*, PUF, Paris.
Fontanille, J., 1999, *Modes du sensible et syntaxe figurative*, "Nouveaux Actes Sémiotique", nn. 61-62-63, pp. 1-68.
Fontanille, J., 2004, *Soma et sema. Figures du corp*, Maisonneuve, Larose, Paris (trad. it., *Figure del corpo. Per una semiotica dell'impronta*, Meltemi, Roma, 2004).
Fontanille, J., Zilberberg, C., 1998, *Tension et signification*, Sprimont, Mardaga.
Foucault, M., 1970, *L'ordre du discours,* Seuil, Paris (trad. it., *L'ordine del discorso,* Einaudi, Torino, 1972).
Freccero, C., 2007, *La filosofia del D. House. Diagnostica dell'immaginario collettivo*, "Link. Idee per la televisione", aprile 2007.
Gaudreault, A., 1988, *Du littéraire au filmique: système du récit,* Klincksieck, Paris.
Gaudreault, A., 2004, *Cinema delle origini, o della cinematografia-attrazione*, Il castoro, Milano.
Genette, G., 1982, *Palimpseste. La littérature au second degré*, Seuil, Paris (trad. it., *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997).
Genette, G., 1987, *Seuils*, Seuil, Paris (trad. it., *Soglie. I dintorni del testo,* Einaudi, Torino, 1989)
Geninasca, J., 1997, *La parole littéraire*, PUF, Paris (trad. it., *La parola letteraria*, Bompiani, Milano, 2000).
Ginzburg, C., 1996, "Spie. Radici di un paradigma indiziario", in *Miti, emblemi, spie*, Einaudi, Torino, pp. 158-209 (già in A. Gargani, a cura di, *Crisi della ragione*, Einaudi, Torino, 1979).

Goffman, E., 1967, *Interaction Ritual*, Doubleday, New York (trad. it., *Il rituale dell'interazione*, Il Mulino, Bologna, 1992).
Goffman, E., 1983, *The Interaction Order*, "American Sociological Review", n. 48.
Greimas, A.J., 1966, *Sémantique structurale,* Larousse, Paris (nuova ed. PUF, Paris 1986; trad. it., *Semantica strutturale*, Meltemi, Roma, 1999).
Greimas, A.J., 1976, *Maupassant. La sémiotique du texte: exercices pratiques*, Seuil, Paris (trad. it., *Maupassant. La semiotica del testo: esercizi pratici*, Centro Scientifico Editore, Torino, 1995).
Greimas, A.J., 1983, *Du sens II. Essais sémiotiques*. Seuil, Paris (trad. it., *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Bompiani, Milano, 1985).
Greimas, A.J., 1984, *Sémiotique figurative et sémiotique plastique*, "Actes sémiotiques, Documents", n. 60 (trad. it. in L. Corrain e M. Valenti, a cura di, *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, Esculapio, Bologna, 1991).
Greimas, A.J., 1987, *De l'Imperfection*, Fanlac, Périgueux (trad. it., *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo, 1988).
Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris (trad. it., *Semiotica. Dizionario Ragionato della teoria del linguaggio*, La casa Husher, Firenze, 1986).
Greimas, A.J., Landowski, E. (a cura di), 1979, *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, Hachette, Paris.
Greimas, A.J., Fontanille, J., 1991, *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d'âme*, Seuil, Paris (trad. it., *Semiotica delle passioni*, Bompiani, Milano, 1996).
Grignaffini, G., 2004, *I generi televisivi*, Carocci, Roma.
Grignaffini, G., 2006, "Eppur si muove. Moti immobili nella soap opera", in N. Dusi, L. Spaziante (a cura di), 2006.
Guagnelin G., Re, V. (a cura di) 2007, *Visioni di altre visioni. Cinema e intertestualità*, Archetipo, Bologna.
Hjelmslev, L., 1943, *Omkring Sprogteoriens Grundlaeggelse*, Munksgaard, København; nuova ed. 1961, *Prolegomena to a Theory of Language*, University of Wisconsin Press, Madison, Wis. (trad. it., *I fondamenti della teoria del linguaggio*, Einaudi, Torino, 1968).
Huxley, A., 1954, *The Doors of Perception*, Chatto & Windus Ltd, London (trad. it., *Le porte della percezione*, Mondadori, Milano, 1958).
Innocenti,V., Pescatore, G. (a cura di), 2008, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipo, Bologna.
Jakobson, R., 1959, "On linguistic aspects of translation", in R. Brower (a cura di), *On translation*, Harward University Press, Cambridge, Massachussets, 1959, pp. 232-239 (trad. it., "Aspetti linguistici della traduzione", in Jakobson, 1963).

Jakobson, R., 1963, *Essais de linguistique générale*, Minuit, Paris (trad. it., *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano, 1966).
Jenkins, H., 2006a, *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, New York (trad. it., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).
Jenkins, H., 2006b, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York University Press, New York (trad. it., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008).
Jenkins, H., 2010a, *"Multiculturalism, Appropriation, and the New Media Literacies: Remixing Moby Dick"*, in S. Sonvilla-Weiss (a cura di), 2010.
Jenkins, H., 2010b, *Se non si diffonde, muore*, "Link", numero monografico: *Ripartire da zero. Televisioni e culture del decennio*, 2010, pp. 15-21.
Jenkins, H., Ford, S., Green, J., 2013, *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture*, New York University Press, New York, 2013 (trad. it., *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo, Milano, 2013).
Jost, F., 1987, *L'œil-caméra. Entre film et roman*, PUL, Lyon.
Jost, F., 1992, *Un monde à notre image: énonciation, cinéma, télévision,* Méridiens Klinksieck, Paris.
Kernan, L., 2004, *Coming Attractions. Reading American Movie Trailers*, University of Texas Press, Austin.
Kezich, T., 1996, *Quelle iene di Glasgow*, "Il Corriere della Sera", 5 ottobre.
Krauss, R., 1979, *Sculpture in the Expanded Field*, "October", n. 8, pp. 30-44.
Landowski, E., 1986, "Pour une sémiotique du quotidien", Mélanges de la Casa de Velasquez, Madrid (trad. it. in A. Semprini, a cura di, *Lo sguardo semiotico*, Franco Angeli, Milano, 1990; ora in Landowski 1989).
Landowski, E., 1989, *La société réflechie,* Seuil, Paris (trad. it., *La società riflessa*, Meltemi, Roma, 1999).
Landowski, E., 1997, *Présences de l'autre. Essais de socio-sémiotique II*, PUF, Paris.
Landowski, E., 2001, "En deçà ou au-delà des stratégies: la présence contagieuse", *Caderno de discussão*, V, II, PUC-CPS, São Paulo.
Landowski, E., 2004, *Passions sans nom. Essais de socio-sémiotique III,* PUF, Paris.
Landowski, E., 2005, *Les interactions risquées*, PUF, Paris (trad. it., *Rischiare nelle interazioni*, Franco Angeli, Milano, 2010).
Landowski, E., Fiorin, J.L. (a cura di), 1997, *O gosto des cosas*, EDUC, São Paulo (trad. it. *Gusti e disgusti. Sociosemiotica del quotidiano*, Testo & Immagine, Torino, 2000).
Latour, B., 1996, *Petite reflexion sur le culte moderne des dieux faitiches*, Synthélabo, Paris.

Latour, B., 1999a, "La chiave di Berlino. L'ordine sociale visto dal buco della serratura.", in A. Semprini (a cura di), *Il senso delle cose. I significati sociali e culturali degli oggetti quotidiani*, Franco Angeli, Milano, 1999.
Latour, B., 1999b, "Piccola filosofia dell'enunciazione", in L. Corrain, P. Basso Fossali (a cura di), *Eloquio del senso. Dialoghi semiotici per Paolo Fabbri*, Costa e Nolan, Milano, 1999.
Lefevere, A. (a cura di), 1992, *Translation, Rewriting & the Manipulation of the Literary Fame*, Routledge, New York.
Lessig, L., 2008, *Remix: Making art and Commerce Thrive in the hybrid Economy*, Penguin, New York.
Leutrat, J.L. (a cura di), 1994, *L'analyse des films aujourd'hui*, Presses de la Sorbonne Nouvelle, Paris.
Lévi-Strauss, C., 1962, *La Pensée sauvage*, Plon, Paris (trad. it., *Il pensiero selvaggio*, Il saggiatore, Milano, 1962).
Lischi, S., 2005, *Il linguaggio del video*, Carocci, Roma.
Lischi, S. (a cura di), 1996, C*ine ma video*, ETS, Pisa.
Look, K., Verevis, C., (a cura di), 2013, *Film Remakes, Adaptations and Fan Productions: Remake/Remodel,* Palgrave Macmillan, New York.
Lotman, J.M., 1993, *Kul'tura i Vzryv*, Gnosis, Moskva (trad. it., *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Feltrinelli, Milano, 1993).
Lotman, J.M., 1998, *Il girotondo delle muse. Saggi di semiotica delle arti e della rappresentazione*, Moretti e Vitali, Bergamo.
Lotman, J.M., Tsivian, Y., 1994, *Dialog s ekranom*, Tallin, Aleksandra (trad. it., *Dialogo con lo schermo*, Moretti e Vitali, Bergamo, 2001).
Lughi, P., 1988, *Prossimamente qui. Appunti per una storia del trailer*, "Segnocinema", n. 31.
Lyotard, J.-F., 1971, *Discours, figure*, Klincksieck, Paris (trad. it., *Discorso, figura*, Unicopli, Milano, 1989).
Lyotard, J.-F., 1973, *L'acinéma*, in D. Noguez (a cura di), *Cinéma: théorie, lectures*, numero monografico, "Revue d'Esthétique", n. 2-4 (trad. it., A. Costa, a cura di, *Bellaria Film Festival Anteprima*, Bellaria, 2003).
Maggi, B., 1990, *Razionalità e benessere*, Etas, Milano.
Maggi, B., 2003, *De l'agir organisationnel,* Octares, Toulouse.
Malavasi, L., 2009, *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori*, Kaplan, Torino.
Mandelli, E., Re, V. (a cura di), 2011, *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Terra Ferma, Crocetta del Montello.
Mangano, D., 2009, *Semiotica e design,* Carocci, Roma.
Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2002).
Manovich, L., 2007, "What Comes After Remix?", http://Manovich.net (ora in Manovich, 2013).

Manovich, L., 2008, "Software Takes Command", http://lab.softwarestudies.com (ora in Manovich, 2013).
Manovich, L., 2010, *Software Culture*, Olivares, Milano (trad. it. di Manovich 2007, 2008 e altri saggi).
Manovich, L., 2013, *Software Takes Command*, Bloomsbury Academic, London.
Marchesini, R., Andersen, K., 2003, *Animal Appeal. Uno studio sul teriomorfismo*, Hybris, Bologna.
Marrone, G., 1998, *Estetica del telegiornale*, Meltemi, Roma.
Marrone, G., 2001, *Corpi sociali*, *Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino.
Marrone, G., 2003, *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Nuova Eri-Rai VQPT, Roma.
Marrone, G., 2005, *La Cura Ludovico. Sofferenze e beatitudini di un corpo sociale*, Einaudi, Torino.
Marrone, G., 2007, *Il discorso di marca. Modelli semiotici per il branding*, Laterza, Roma-Bari.
Marrone, G., 2010, *L'invenzione del testo*, Laterza, Roma-Bari.
Marrone, G. (a cura di), 1999, *C'era una volta il telefonino. Un'indagine sociosemiotica*, Meltemi, Roma.
Marrone, G. (a cura di), 2005a, *Il discorso della salute. Verso una sociosemiotica del discorso medico*, Meltemi, Roma.
Marrone, G. (a cura di), 2005b, *Sensi alterati. Droga, musica, immagini*, Meltemi, Roma.
Marrone, G. (a cura di), 2010, *Palermo. Ipotesi di semiotica urbana*, Carocci, Roma.
Marsciani, F., 2007, *Tracciati di etnosemiotica*, Franco Angeli, Milano.
Marsciani, F., 2008, "Il corpo", in C. Demaria, S. Nergaard (a cura di), *Studi culturali*, McGraw-Hill, Milano, 2008.
Menarini, R., 2001, *Visibilità e catastrofi. Saggi di teoria, storia e critica della fantascienza*, Edizioni Della Battaglia, Bologna.
Menarini, R. (a cura di), 2012, *Le nuove forme della cultura cinematografica. Critica e cinefilia nell'epoca del web*, Mimesis, Milano.
Menarini, R., Innocenti, V., Braga, R., Gherardi, D., 2007, *Tavola rotonda sulla nuova serialità televisiva*, "Cinergie", n. 13, pp. 3-8.
Meneghelli, A., 2007, *Dentro lo schermo. Immersione e interattività nei god games*, Unicopli, Milano.
Mengoni, A., 2012, "Incorporare il mondo: lo sguardo metamorfico del *Cremaster Cycle*", in N. Dusi, C. Saba (a cura di), 2012.
Merleau-Ponty, M., 1945, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris (trad. it., *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano, 1965).
Metz, C., 1968, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris (trad. it, *Semiologia del cinema*, Garzanti, Milano, 1972).

Metz, C., 1971, *Language et cinéma*, Larousse, Paris (trad. it., *Linguaggio e cinema*, Bompiani, Milano, 1977).
Metz, C., 1972, *Essais sur la signification au cinéma. II*, Klincksieck, Paris (trad. it., *La significazione nel cinema*, Bompiani, Milano, 1975).
Metz, C., 1991, *L'énonciation impersonelle ou le site du film*, Klincksieck, Paris (trad. it., *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Ed. Scientifiche Italiane, Napoli, 1995).
Montanari, F., Deni, M., (a cura di) 2008, *Tensioni nel cinema,* numero monografico, *Ocula*, 9, www.ocula.it.
Moore, S., Myerhoff, B., 1971, *Secular Ritual*, Royal Van Lorcum, Amsterdam.
Morreale, E., 2009, *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Donzelli, Roma.
Navas, E., 2010, "Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Cultures", in S. Sonvilla-Weiss (a cura di), 2010.
Negroponte, N., 1995, *Being Digital*, Knops, New York (trad. it., *Essere Digitali*, Sperling & Kupfer, Milano, 1997).
Noguez, D., 1980, "Fonction de l'analyse, analyse de la fonction", in J. Aumont, J.L. Leutrat (a cura di), 1980.
Odin, R.**,** 1980, "L'entrée du spectateur dans la fiction", in J. Aumont, J.L. Leutrat (a cura di), 1980.
Odin, R., 1983, *Pour une sémio-pragmatique du cinéma*, "IRIS", n. 1, pp. 67-82.
Odin, R., 1988, *Du spectateur fonctionnalisant au nouveau spectateur*, "IRIS", n. 8, pp. 121-139.
Odin, R., 1999, *Dinamiche di lettura*, "Segnocinema", n. 95, pp. 2-7.
Odin, R., 2000, *De la fiction*, De Boeck & Larcier, Bruxelles (trad. it., *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2005).
Odin, R., 2013, *Gli spazi di comunicazione. Introduzione alla semio-pragmatica*, La Scuola, Milano.
Pagé, S., Bossé, L., Garimorth, J., 2002, *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, catalogo della mostra tenuta al Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, Arts Magazine, Paris.
Panosetti, D., Pozzato, M.P. (a cura di), 2013, *Passione vintage. Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Carocci, Roma.
Peirce, C.S., 1931-58, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, a cura di C. Hartshorne, P. Weiss, A. Burks, Belknap Press, Harvard University Press, Cambridge, MA, 8 voll. (trad. it. parziale, C.S. Peirce, *Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*, a cura di M.A. Bonfantini, L. Grassi, R. Grazia, Einaudi, Torino, 1980).
Penafria, M., Freire, M. (a cura di) 2013, *Webdocumentary*, numero monografico, *Doc Online – Digital Magazine on Documentary Cinema*, n. 14, www.doc.ubi.pt.

Perec, G., 1984, *La vie mode d'emploi*, Hachette, Paris (trad. it., *La vita istruzione per l'uso*, Rizzoli, Milano, 1989).
Pescatore, G., 2001, *Il narrativo e il sensibile. Semiotica e teoria del cinema*, Hybris, Bologna.
Pescatore, G., 2008, "Sensazione e azione. La materia del film", in G. Carluccio, F. Villa (a cura di), 2008.
Pescatore, G. (a cura di), 2006, *Matrix. Uno studio di caso*, Perdisa, Bologna.
Peverini, P., 2005, "Ritmi e forme di un'audiovisione alterata", in G. Marrone (a cura di), 2005b.
Peverini, P., 2007, *Dal bastard pop al mash-up. Mutazioni in corso,* "E/C", n. 1, pp. 115-120, www.ec-aiss.it.
Peverini, P., 2010, "La manipolazione filmica come consumo creativo. Soggetti, pratiche, testi", in E. De Blasio, P. Peverini (a cura di), *Open Cinema. Scenari di visione cienematografica negli anni '10*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma, 2010.
Peverini, P., 2012, *YouTube e la creatività giovanile. Nuove forme dell'audiovisivo*, Cittadella Editrice, Assisi.
Pezzini, I., 1998, *Le passioni del lettore. Saggi di semiotica del testo*, Bompiani, Milano.
Pezzini, I., 2001, *Lo spot elettorale*, Meltemi, Roma.
Pezzini, I., 2008, *Immagini quotidiane. Sociosemiotica visuale*, Laterza, Roma-Bari.
Pezzini, I., 2011, *Semiotica dei nuovi musei*, Laterza, Roma-Bari.
Pezzini, I. (a cura di), 2002, *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma.
Pezzini, I., Rutelli, R. (a cura di), 2005, *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, ETS, Pisa.
Popper, K.R., 1969, *Conjectures and Refutations*, Routledge, Kegan Paul, New York (trad. it., *Congetture e confutazioni*, Il Mulino, Bologna, 1972).
Porro, M., 1996, *Cinema da morire*, "FilmTv", 6 ottobre.
Pozzato, M.P., 1995, *Lo spettatore senza qualità. Competenze e modelli di pubblico rappresentato in Tv*, Rai VQPT, Roma.
Pozzato, M.P., 1999, *Scrivilo ancora, Sam. Centocinquanta modi di raccontare la scena di un film*, Meltemi, Roma.
Pozzato, M.P., 2001, *Semiotica del testo. Metodi, autori, esempi*, Carocci, Roma.
Pozzato, M.P., 2012, *Foto di matrimonio e altri saggi*, Bompiani, Milano.
Pozzato, M.P. (a cura di), 2007, *Variazioni semiotiche. Analisi interpretazioni metodi a confronto*, Carocci, Roma.
Pozzato, M.P., Grignaffini, G. (a cura di), 2008, *Mondi seriali. Percorsi semiotici nella fiction*, Link, Milano.
Pratesi, C.A., 1996, *Il marketing dei servizi ad alta tecnologia. Il successo di Tim-Telecom Italia Mobile*, Sperling e Kupfer, Milano.

Propp, V.J., 1928, *Morfologija skazki*, Academia, Leningrad (trad. it., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 1966).
Rancière, J., 2001, *La fable cinématographique,* Seuil, Paris (trad. it., *La favola cinematografica*, ETS, Pisa, 2006).
Rizza, N. (a cura di), 1986, *Immagini di televisione*, Rai VQPT, Roma.
Rodowick, D.N., 2007, *The Virtual Life of Film*, Harward University Press, Harward (trad. it., *Il cinema nell'era del virtuale*, Olivares, Milano, 2008).
Rutelli, R., 2007, *Dalla quotidianità allo schermo e ritorno*, ETS, Pisa.
Saba G., C., 2012, "*The Path. Situation, Condition, Production* nell'opera di Matthew Barney", in N. Dusi, C. Saba (a cura di), 2012.
Saba G., C., 2013, *Extended Cinema: The Performative Power of Cinema in installation Practices*, in "Cinéma & Cie", n. 1, pp. 123-140.
Saba G., C., Poian, C. (a cura di), 2006, *Cinema video internet: tecnologie e avanguardia in Italia dal futurismo alla Net.art*, CLUEB, Bologna.
Sainati, A., 2003, "Cinema e enunciazione nell'analisi di Christian Metz", in G. Manetti, P. Bertetti (a cura di), *Semiotica: testi esemplari. Storia, teoria, pratica, proposte*, Testo e Immagine, Torino 2003.
Sainati, A., 2006, "*Jour de Fête*, il colore progressivo: per una teoria del remake", in N. Dusi, L: Spaziante (a cura di), 2006.
Sainati, A., Gaudiosi. M., 2007, *Analizzare i film*, Marsilio, Venezia.
Salza, G., 1988, *Vendere paura. I trailers nel cinema fantastico Usa*, "Segnocinema", n. 31.
Sandro Bernardi, S., 1994, *Introduzione alla retorica del cinema*, Le lettere, Firenze.
Sandro Bernardi, S., 2002, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia.
Santangelo, A., 2012, *Le radici della televisione intermediale*, Lexia, Torino.
Schechner, R., 1988, *Performance Theory*, Routledge, New York.
Semprini, A., 1993, *Marche e mondi possibili. Un approccio semiotico al marketing della marca*, Franco Angeli, Milano.
Sesti, M., 1985, *I prossimamente*, "Cineforum", n. 250.
Sica, A., 2004, "Studi sulla performance", in M. Cometa (a cura di), *Dizionario degli studi culturali,* Meltemi, Roma, 2004.
Silvestri, R., 1996, *Benedetti dall'eroina*, "Il Manifesto", 4 ottobre.
Smith, M., 1995, *Engaging Character: Film, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford.
Sobchack, V., 1980, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, New Brunswick (New Jersey), London (trad. it., *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza. Filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna, 2002).
Sonvilla-Weiss, S. (a cura di), 2010, *Mashup Cultures*, Springer, Wien.

Spaziante, L., 2005, "Vedere suoni: musica e psichedelia", in G. Marrone (a cura di), 2005b.
Spaziante, L., 2007, *Sociosemiotica del pop. Identità, testi e pratiche musicali*, Carocci, Roma.
Spector, N., 2002-2004, "Only the perverse fantasy can still save us", in *Matthew Barney. The Cremaster Cycle*, catalogo a cura di N. Spector, Guggenheim Museum Publications, New York, 2002-2004.
Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S., 1992, *New Vocabolaries in Film Semiotics. Structuralism, post-structuralism and beyond*, New York, Routledge (trad. it., *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo: parole chiave nell'analisi del film*, Bompiani, Milano, 1999)
Tani, M., 1998, *Aspettando il film, in tv*, "Segnocinema", n. 31.
Termine, L., 2002, *Immagine e rappresentazione*, Testo e immagine, Torino.
Termine, L., Simonigh, C., 2003, *Lo spettacolo cinematografico: teoria ed estetica*, UTET, Torino.
Tinazzi, G., 1983, *La copia originale: cinema, critica, tecnica*, Marsilio, Venezia.
Todorov, T., 1971, *Poétique de la prose*, Seuil, Paris (trad. it., *Poetica della prosa*, Bompiani, Milano, 1995).
Toffler, A., 1980, *The Third Wave*, Morrow, New York.
Tofts, D., McCrea, C., 2009, *What Now? The Imprecise and Disagreeable Aesthetics of Remix*, "The Fibreculture Journal", n. 15, pp. 1-11, http://fifteen.fibreculturejournal.org.
Tornabuoni, L., 1996, *La droga come avventura*, "La Stampa", 4 ottobre.
Torop, P., Saldre, M., 2012, "Transmedia space", in I. Ibrus, C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovation: Texts, Markets, Institutions*, Peter Lang GmbH, Frankfurt am Main.
Tryon, C., 2009, *Reinventing Cinema. Movies in the Age of Media Convergence*, Rutger University Press, New Brunswick (New Jersey), London.
Turner, V., 1986, *The Antropology of Performance*, Paj Publications, New York (trad. it., *Antropologia della performance*, Il Mulino, Bologna, 1993).
Vaccarino, E., 1996, *La Musa dello schermo freddo. Videodanza, computer e robot*, Costa e Nolan, Genova.
Valentini, V., "Performing media", in N. Dusi, C. Saba (a cura di), 2012.
Vanoye, F., 1989, *Récit écrit – récit filmique. Cinéma et récit 1*, Nathan, Paris.
Vanoye, F., 1991, *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, Nathan, Paris (trad. it., *La sceneggiatura, forme, dispositivi, modelli*, Lindau, Torino, 1998).
Vargas, F., 1999, *L'homme à l'envers*, Viviane Hamy, Paris (trad. it., *L'uomo a rovescio*, Einaudi, Torino, 2006).
Verenis, C., 2006, *Film Remakes*, Edimburgh University Press, Edinburgh.

Vittadini N., 1993, "Comunicare con i New Media", in G. Bettetini, F. Colombo (a cura di), *Le nuove tecnologie della comunicazione*, Bompiani, Milano.

Wartenberg, T.E., Curran, A. (a cura di), 2005, *The Phylosophy of Film. Introductory Text and Readings*, Blackwell Publishing, Malden (MA).

Yablonsky, L., 1999, *A portrait of the Artist as a Gun Man*, "Time Out New York", n. 212, ottobre 14-21.

Youngblood, G., 1970, *Expanded cinema*, Dutton, New York (trad. it., *Expanded cinema,* Clueb, Bologna, 2013).

Zappoli, G., 1988, *Il classico. La scrittura del trailer: sceneggiatura desunta*, "Segnocinema", n. 31.

Zecca, F. (a cura di), 2012, *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano.

FILMOGRAFIA

Adventures of Kathlyn, *The* (*Le avventure di Kathlyn*), di Francis J. Grandon (USA 1913-1914, serial, 13 episodi)
albero delle pere, *L'*, di Francesca Archibugi (Italia 1998)
Antitrust (*S.Y.N.A.P.S.E. – Pericolo in rete*), di Peter Howitt (USA 2001)
Associate, The (*Funny Money – Come fare i soldi senza lavorare*), di Donald Petrie (USA 1996)
Avatar, di James Cameron (USA 2009)
Babel, di Alejandro González Iñárritu (USA, Messico, Giappone 2006)
Bámbola (*Bambola*), di Bigas Luna (Francia, Spagna, Italia 1996)
Be Kind Rewind (Gli acchiappafilm), di Michel Gondry (GB, USA 2008)
Birds, The (*Gli Uccelli*), di Alfred Hitchcock (USA 1963)
Blade Runner, di Ridley Scott (USA 1982)
bocca del lupo, *La,* di Pietro Marcello (Italia 2010)
Broadway, di Pál Fejös (USA 1929)
Brokeback Mountain (*I segreti di Brokeback Mountain*), di Ang Lee (USA, Canada 2005)
Cable Guy, The (*Il rompiscatole*), di Ben Stiller (USA 1996)
caricatore, *Il*, di e con Eugenio Cappuccio, Massimo Gaudioso, Fabio Nunziata (Italia 1996)
Catch Me If You Can (*Prova a prendermi*), di Steven Spielberg (USA 2002)
Christiane F. Wir Kinder vom Bahnhof Zoo (*Christiane F. Noi i ragazzi dello zoo di Berlino*), di Ulrich Edel (Germania 1981)
ciclone, Il, di e con Leonardo Pieraccioni (Italia 1997)
Citizen Kane (*Quarto potere*), di Orson Welles (USA 1941)
Clockwork Orange, A (*Arancia Meccanica*), di Stanley Kubrick (GB, USA 1971)
conseguenze dell'amore, *Le,* di Paolo Sorrentino (Italia 2004)
Crash, di David Cronenberg (USA 1996)
Dancer in the dark, di Lars von Trier (Danimarca 2000)
Dark Knight, The (*Il cavaliere oscuro*), di Christopher Nolan (USA, GB 2008)
Denise Calls Up (*Hello Denise*), di Hal Salwen (USA 1995)

Der Untergang (*La caduta – Gli ultimi giorni di Hitler*), di Oliver Hirschbiegel (Germania, Austria, Italia 2004)
deserto dei Tartari, *Il,* di Valerio Zurlini (Italia, Francia, Germania 1976)
dolce vita, *La,* di Federico Fellini (Italia, Francia 1960)
Drugstore Cowboy, di Gus Van Sant (USA 1989)
2001. A Space Odyssey (*2001, Odissea nello spazio*), di Stanley Kubrick (USA, GB 1968)
E.T. the Extra-Terrestrial (E.T. – L'extra-terrestre), di Steven Spielberg (USA 1982)
Elephant, di Gus Van Sant (USA 2003)
eXistenZ, di David Cronenberg (Canada, GB 1999)
Fantastic Voyage (*Viaggio allucinante*), di Richard Fleischer (USA 1966)
fate ignoranti, Le, di Ferzan Ozpetek (Italia 2000)
Fear and Loathing in Las Vegas (*Paura e delirio a Las Vegas*), di Terry Gilliam (USA 1998)
Five Obstructions, The (*Le cinque variazioni*), di Lars Von Trier (BG, DEN, FR, CH 2003)
Forbrydelsens element (*L'elemento del crimine*), di Lars Von Trier (Danimarca 1984)
Godzilla, di Roland Emmerich (USA 1998)
Her (*Lei*), di Spike Jonze (USA 2013)
His Majesty O'Keefe (*Il trono nero*), di Byron Haskin (USA 1953)
Horse Whisperer, The, di e con Robert Redford (USA 1998)
Inland Empire (*Inland Empire. L'impero della mente*), di David Lynch (FR, P, USA 2006)
Invasions Barbares, Les (*Le invasioni barbariche*), di Denys Arcand (Canada-Francia 2002)
Jalla! Jalla!, di Josef Fares (Svezia 2000)
Jerry Maguire (*Jerry Maguire*), di Cameron Crowe (USA 1996)
Kill Bill vol. 1, di Quentin Tarantino (USA 2003)
Kill Bill vol. 2, di Quentin Tarantino (USA 2004)
Last Days, di Gus Van Sant (USA 2005)
Lola rennt (*Lola corre*), di Tom Tykwer (Germania 1998)
Lost Highway (*Strade perdute*), di David Lynch (USA 1996)
Magnolia, di Paul Thomas Anderson (USA 1999)
mala Educación, La, di Pedro Almodóvar (Spagna 2004)
Man with the Golden Arm, The (*L'uomo dal braccio d'oro*), di Otto Preminger (USA 1955)
Matrix, The (*Matrix*) di Andy Wachowsky, Lana Wachowsky (USA 1999)
Matrix Reloaded, The (*Matrix Reloaded*), di Andy Wachowsky, Lana Wachowsky (USA 2003)
Matrix Revolutions, The (*Matrix Revolutions*), di Andy Wachowsky, Lana Wachowsky (USA 2003)

Mépris, Le (*Il disprezzo*), di Jean-Luc Godard (Francia, Italia 1963)
Metropolis, di Fritz Lang (Germania 1926)
MIB, Men in Black, di Barry Sonnenfeld (USA 1997)
Minority Report, di Steven Spielberg (USA 2002)
Mission Impossible, di Brian De Palma (USA 1996)
Mission Impossible 2, di John Woo (USA 2000)
Mulhollad Drive, di David Lynch (USA 2001)
My Best Friend's Wedding (*Il matrimonio del mio migliore amico*), di P. J. Hogan (USA 1997)
9½ weeks (9 settimane e 1/2), di Adrian Lyne (USA 1986)
Net, The (*The Net, Intrappolata nella rete*), di Irwin Winkler (USA 1995)
New Rose Hotel, di Abel Ferrara (USA 1998)
On connait la chanson (*Parole, parole, parole...*), di Alain Resnais (Francia 1998)
One fine day (*Un giorno per caso),* di Michael Hoffman (USA 1996)
Only Lovers Left Alive (*Solo gli amanti sopravvivono*), di Jim Jarmush (GB, Germania 2013)
Otto 1/2, di Federico Fellini (Italia, Francia 1963)
8 mile, di Curtis Hanson (USA 2002)
Passion, di Jean-Luc Godard (Francia, CH 1982)
Paycheck, di John Woo (USA 2003)
père de mes enfants, *Le* (*Il padre dei miei figli*) di Mia Hansen-Løve (Francia, Germania 2009)
Prospero's Books (*L'ultima tempesta*), di Peter Greenaway (GB, NL, FR, J, Italia 1991)
Pulp Fiction (*Pulp Fiction*), di Quentin Tarantino (USA 1994)
Rambo: First Blood (*Rambo*), di Ted Kotcheff (USA 1982)
Robocop, di Paul Verhoeven (USA 1987)
Roma, di Federico Fellini (Italia, Francia 1972)
Romeo + Juliet (*Romeo + Giulietta di William Shakespeare*), di Baz Luhrmann (USA 1996)
Ronin, di John Frankheimer (USA 1998)
Scream 2, di Wes Craven (USA 1998)
Shallow Grave (*Piccoli omicidi tra amici*), di Danny Boyle (GB 1994)
Shining, The (*Shining*), di Stanley Kubrick (GB, USA 1980)
Sin City, di Frank Miller, Robert Rodriguez (USA 2005)
Sketches of Frank Gehry (*Frank Gehry, creatore di sogni*), di Sydney Pollack (USA 2007, serie tv *American Master*)
Smoking – No Smoking, di Alain Resnais (Francia 1993)
Snake Eyes, di Brian De Palma (USA 1998)
Stagecoach (*Ombre rosse*), di John Ford (USA 1939)
Stars Look Down, *The* (*E le stelle stanno a guardare*), di Carol Reed (GB, USA 1940)

Strange Days, di Kathryn Bigelow (USA 1995)
Sunrise, di Raymond Longford, F. Stuart Whyte (Australia 1926)
3:10 to Yuma (*Quel treno per Yuma*), di Delmer Daves (USA 1957)
300, di Zack Snyder (USA 2006)
Taking Woodstock (*Hotel Woodstok*), di Ang Lee (USA 2009)
Taxisti di notte (*Night on Earth*) di Jim Jarmusch (USA, Giappone, FR 1992)
Tempestaire, *Le,* di Jean Epstein (Francia 1947)
Ten Commandments, *The* (*I dieci comandamenti*), di Cecil B. DeMille (USA 1956)
Tetsuo (*Tetsuo: the Iron Man*), Shin'ya Tsukamoto (Giappone 1989)
Titanic, di James Cameron (USA 1997)
Tragedy of Othello: The Moor of Venice, The (*Otello*), di Orson Welles (USA, Italia, MA, FR 1952)
Trainspotting, di Danny Boyle (GB 1996)
Tulse Luper Suitcases. *Part 1: The Moab Story*, *The* (*Le valigie di Tulse Luper*. *Parte I*. *La storia di Moab*), di Peter Greenaway (GB, Spagna 2003)
ultimo bacio, *L'*, di Gabriele Muccino (Italia 2000)
25th Hour, The (*La 25ma ora*), di Spike Lee (USA 2002)
Vajont, di Renzo Martinelli (Italia 2001)
Viaggi di nozze, di e con Carlo Verdone (Italia 1997)
voce umana, La, episodio del film *L'amore* di Roberto Rossellini (Italia 1948)
voyage dans la Lune, Le (*Viaggio sulla luna*), di George Méliès (Francia 1902)
Wag the Dog (*Sesso e potere*), di Barry Levinson (USA 1997)
War of the Worlds (*La guerra dei mondi*), di Steven Spielberg (USA 2005)
Wolf of Wall Street, *The* (*Il lupo di Wall Street*), di Martin Scorsese (USA 2013)
007 – Tomorrow Never Dies (*007 Il domani non muore mai*), di Roger Spottiswoode (GB, USA 1997)

Serie e serial Tv

CSI: Crime Scene Investigation (*C.S.I. Scena del crimine*) (USA, CBS, dal 2000 a oggi)
Dr. Kildare (*Dottor Kildare*) (USA, NBC, 1961–1966)
House M.D. (*Dr. House – Medical Division*), (USA, FOX, 2004-2012)
E.R. (*E.R. – Medici in prima linea*) (USA, NBC, 1994-2009)
General Hospital (USA, ABC, dal 1963 a oggi)
Grey's Anatomy (USA, ABC, dal 2005 a oggi)
Mad Men (USA, ABC, dal 2007 a oggi)
Medical Investigation (USA, NBC, 2004-2005)

Nip/Tuck (USA, FX, 2003-2010)
True Blood (USA, HBO, 2008-2012)
24 (USA, FOX, 2001-2010)

VIDEOARTE

Casting, di Richard Serra (performance) (USA 1969)
Cremaster Cycle, di Matthew Barney (USA 1994-2002)
Falluja, di Gabriele Pesci, ciclo "Hollywood Souvenirs" (Italia 2006)
Hit me, di Oliver Pietsch (Germania 2006)
Mirror, di U.V.A. (United Visual Artists) (GB 2005)
Solaris, di Gabriele Pesci, ciclo "Hollywood Souvenirs" (Italia 2005)
Splashing, di Richard Serra (performance) (USA 1968)
Untitled (*Pink Dot*), di Takeshi Murata (USA 2005)

MIMESIS INSEGNE
Collana diretta da Paolo Fabbri *e* Gianfranco Marrone

1 René Thom, *Arte e morfologia. Saggi di semiotica*, a cura di Paolo Fabbri
2 Paolo Fabbri, *Elogio di Babele*, in preparazione
3 François Jullien, *L'ansa e l'accesso. Strategie del senso in Cina, Grecia*
4 Isabella Pezzini e Paolo Fabbri (a cura di) *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*
5 Gianfranco Marrone e Alice Giannitrapani (a cura di), *La cucina del senso. Gusto, significazione, testualità*
6 James Elkins, *La pittura cos'è. Un linguaggio alchemico*
7 Gianfranco Marrone (a cura di), *Semiotica della natura, (natura della semiotica)*
8 Francesco Marsciani, *Minima semiotica. Percorsi nella significazione*
9 Stefano Jacoviello, *La rivincita di Orfeo. Esperienza estetica e semiotica del discorso musicale*
10 Dario Mangano e Gianfranco Marrone (a cura di), *Dietetica e semiotica. Regimi di senso*
11 Gianfranco Marrone, *Figure di città. Spazi urbani e discorsi sociali*
12 Louis Marin, *Della rappresentazione*, a cura di Lucia Corrain

MIMESIS GROUP
www.mimesis-group.com

MIMESIS INTERNATIONAL
www.mimesisinternational.com
info@mimesisinternational.com

MIMESIS EDIZIONI
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

ÉDITIONS MIMÉSIS
www.editionsmimesis.fr
info@editionsmimesis.fr

MIMESIS AFRICA
www.mimesisafrica.com
info@mimesisafrica.com

MIMESIS COMMUNICATION
www.mim-c.net

MIMESIS EU
www.mim-eu.com

Finito di stampare
nel mese di marzo 2015
da Digital Team - Fano (Pu)