



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE A.A. 2016/17

L'esperienza cinematografica in epoca digitale

Lorenzo Montanari

Matricola: 546134

Indice

***Introduzione* 2**

1. Il digitale si intreccia con le nostre esperienze. 6

1. Che cosa significa *esperienza*? 6
2. la realtà si rispecchia nella realtà. 7

2. Il cinema attorno a noi. 10

1. *Chambre 666*, i grandi registi leggono nel futuro. 10
2. “*attendance*”. 12
3. “*performance*”. 13

3. Esperire il territorio digitale. 16

1. Dante si aggira nel villaggio degli specchi. 16
2. Racconti di corpi: l’atto del camminare come chiave di accesso al mondo. 17

***Conclusioni* 20 l’abitante-spettatore digitale**

***Bibliografia & Filmografia* 22**

Introduzione

Durante il suo intervento al Seminario di cultura digitale, il Professor Marco Capovilla, docente di Visual Storytelling al Politecnico di Milano e docente di Fotogiornalismo nel Master in Giornalismo all'Università IULM, ha iniziato il suo intervento con una storia. Più precisamente, la sua storia. In circa venti minuti, Capovilla, attraverso alcuni aneddoti divertenti e miscelando il tutto con alcune immagini di repertorio e una buona dialettica, ha raccontato (per quanto il breve tempo lo permettesse) quella che per lui era stata, sino a quell'istante, la sua vita. Sono stati venti minuti accattivanti, intrisi di interesse. Finito tutto, ha spiegato quale fosse la ragione che l'aveva spinto a raccontare di sé stesso.

Al Professore interessava raccontare una storia, proprio perché, tramite essa, possiamo renderci portatori di un'idea. Possiamo farci portavoce di un pensiero. Possiamo catturare l'attenzione. Possiamo persuadere. Capovilla racconta di come l'arte di raccontare una storia possa essere impiegata come strategia di comunicazione persuasiva.

In un video mostratoci dal professore, Carola Barbero, docente presso il Dipartimento di filosofia dell'Università di Torino, parla delle sensazioni trasmesse dalla lettura di un romanzo.

«Alcuni romanzi ti accompagnano per tutta la vita, sono come il biglietto per un viaggio. Non riusciranno mai ad essere dimenticati»¹

Capovilla (fotoreporter professionista) ci racconta di come una fotografia ben scattata sia in grado di smuovere i nostri più intimi ricordi. Ci mostra delle immagini potenti, agghiaccianti. Mostra dei video. Racconta aneddoti. Impregna di sacralità il potere del visuale, dei nuovi media, delle immagini e del digitale, strumenti di comunicazione atti a condizionare ancora di più le scelte umane.

Lo storytelling funziona perché le storie coinvolgono, convincono, fanno vendere. Non è mia intenzione parlare di marketing o strategie di mercato; quel che mi preme sottolineare è come *storia* significhi al contempo *esperienza*. È proprio così. Una storia non è null'altro che un'esperienza. Raccontare agli altri le proprie vicissitudini è un modo per farli accedere alla propria realtà personale, è un modo per raccontare agli altri le proprie emozioni e i propri sentimenti, rendendoli chiari e trasparenti; è un modo per far sì che, coloro i quali ci ascoltano (o, ci leggono, o, piuttosto, ci guardano) ricevano un segnale, sentano che qualcosa, dentro al loro *io* più profondo, si sta smuovendo.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=kdQ8F2AOAzY>

Capovilla parlerà poi, citando un libro di *Vittorio Gallese e Michele Serra* di “schermo empatico”; e, ancora, di emozioni, di sentimenti, di sensazioni, di empatia. E sono proprio queste parole così energicamente ripetute che hanno destato in me una domanda importante.

Esperire, al giorno d’oggi, che cosa significa? Cosa è cambiato rispetto a “prima”? Gli strumenti digitali con i quali Capovilla persuade ed affascina (“*Datemi immagini, suoni, testi, e vi racconterò una storia*”), in che modo stanno modificando le nostre esperienze di tutti i giorni?

In un’epoca dove la cultura è divenuta digitale e dove la *medialità* sembra fare da padrone ad ogni istante della nostra esistenza, alcune certezze possono sembrare venire meno. Non c’è dubbio che i fratelli Karamazov di cui ci parlava Dostoevskij siano ancora gli stessi, i loro nomi non siano cambiati, e il giovane Smerdjakov sia ancora colui che ha ammazzato il vecchio Fëdor Pavlovič.

E non c’è altresì dubbio che se sull’autobus accendiamo il nostro tablet e facciamo partire *Quarto Potere*, quel panciuto di Orson Welles ci si parerà davanti agli occhi con le stesse identiche sembianze di settantasei anni fa, ovvero quando la pellicola usciva al cinema e quando l’atto di guardare un film su di un mezzo di trasporto era più o meno come pensare che da lì a poco Mussolini sarebbe diventato capitano della Juventus.

Ma quando quel libro lo stiamo leggendo attraverso lo schermo a inchiostro liquido del nostro lettore di e-book, stiamo facendo una vera esperienza di lettura? E mentre stiamo guardando quel film, sull’autobus, con il nostro tablet sulle ginocchia, stiamo facendo un’esperienza cinematografica?

Conscio del fatto che entrambi questi due medium (il libro e il cinematografo) abbiano subito, e stiano subendo, sia a livello fruitivo sia a livello *strutturale*, una profonda mutazione, per potermi addentrare a dovere nel tessuto delle cose, ho dovuto fare una scelta. Mi sono quindi concentrato esclusivamente su uno dei medium, in questo caso, il cinema; e con cinema intendo fare riferimento sì al prodotto cinematografico in senso stretto, ma anche a tutto quell’universo di cinema espanso che ne consegue; l’audiovisivo, dunque. O, piuttosto, ancora meglio, l’immagine, il fotogramma, entrambi grandi protagonisti della nostra epoca.

La riflessione che ne segue, e che si snoda attraverso tre capitoli ed una relativa conclusione, vuole tentare di rispondere a domande importanti sia sul medium cinema, sia sulla nuova realtà digitale ove questo medium si sta sempre più insinuando.

Nel primo capitolo, dopo aver introdotto al lettore il concetto di *esperienza*, avendone definito i tratti peculiari, mi sono voluto soffermare su che cosa significhi realtà digitale e che cosa significhi viverne

all'interno. In un universo iper-mediatizzato come il nostro, i nostri spazi quotidiani si elevano infatti a teatro di un nuovo tipo di esperienza, dove il *visuale* risulta avere uno spazio predominante.

Nel secondo capitolo, *Il cinema attorno a noi*, mi sono dedicato totalmente al medium cinema., e, dopo averne diagnosticato una fuga dal suo spazio di fruizione primigenio (la sala) per poi *rilocarsi* (vedremo dopo, nel dettaglio, l'esatto significato di questo verbo), a sua volta, nei nostri spazi quotidiani, ho provato a rispondere a una domanda fondamentale: guardare un film sul nostro tablet, piuttosto che sul nostro iPhone, rappresenta una reale esperienza cinematografica?

Nel terzo capitolo, partendo dall'analizzare l'atto del camminare come chiave di accesso e di interazione con la realtà, in particolare, con la nuova realtà digitale, ho voluto parlare di che cosa significhi, al giorno d'oggi, esperire il nuovo *rilocato* medium cinema. Il nuovo spettatore cinematografico, infatti, assume chiaramente connotati estremamente diversi da quello più antico, rieduca le sue capacità visive, modifica il suo rapporto col prodotto filmico e in particolar modo con l'ambiente, con il territorio dove quest'ultimo viene fruito: non più quello chiuso e perimetrato della sala cinematografica, ma quello estesissimo e totalizzante dell'epoca digitale, dove il cinema (e, quindi, l'immagine), si permeano inesorabilmente.

Capitolo 1 – il digitale si intreccia con le nostre esperienze

1.1 Che cosa significa *esperienza*?

Non è difficile identificare con esattezza che cosa sia un'*esperienza*. Se apriamo l'enciclopedia Treccani e andiamo all'omonima voce, troviamo: “Conoscenza diretta, personalmente acquisita con l'osservazione, l'uso o la pratica, di una determinata sfera della realtà”.²

Sin dal primo istante in cui l'uomo ha messo piede su questo pianeta, ha iniziato ad esperire. A dare prova del suo contatto col mondo. A fare conoscenza di quello che gli sta attorno. A conoscere quello che questo ambiente gli può insegnare. Apprendiamo, apprendiamo. La vita è un apprendimento, una conoscenza continua. Nel rione più degradato di Napoli, ogni giorno, il più spietato dei delinquenti apprende qualcosa, fa esperienza di qualcosa, proprio come ogni giorno, nei salotti borghesi della Milano-bene, il giovane rampollo di buona famiglia apprende qualcos'altro. Che sia maneggiare un'arma o apprezzare le pagine più intime di Marcel Proust, non ha alcuna importanza. La vita è un'esperienza, dall'istante in cui si nasce, sino a quello in cui si muore.

Ma come è cambiata l'esperienza dell'essere umano? Leggendo tra le righe, potrebbe sembrare che Dante Alighieri esperisse la realtà che lo circondava proprio come la potrei esperire io stesso. D'altronde abbiamo detto che l'esperienza è una “conoscenza diretta di una determinata sfera della realtà”. Dunque: sì, è vero. Razionalmente parlando, Dante, proprio come un qualsiasi essere umano del ventunesimo secolo, andava in giro, conosceva, apprendeva, metteva in atto.

Ci sono, ovviamente, tuttavia, dei fattori importanti da considerare, che rendono sì, oggettivamente, l'atto del *fare esperienza* il punto focale dell'esistenza di una forma di vita, ma che determinano comunque una oggettiva differenza tra *l'esperire un istante* quasi mille anni fa, e farlo, invece, al giorno d'oggi; ma quali sarebbero?

² <http://www.treccani.it/vocabolario/esperienza/>

1.2 La realtà si rispecchia nella realtà

Nella Storia i cambiamenti sono stati tanti. La Storia è fatta di cambiamenti e i cambiamenti permettono che si faccia la Storia. Tornando al nostro Dante, siamo giunti prima alla conclusione che anch'egli, proprio come noi, ha vissuto, ha fatto esperienza della realtà. Avrebbe potuto raccontarla, dipingerla al mondo intero.

Tuttavia, come abbiamo già precedentemente denotato, è chiaro che, oggi rispetto ad allora, vi siano dei fattori che determinano un cambiamento della fruizione della realtà.

È importante sottolineare, anzitutto, come la realtà sia fruibile attraverso tutti i nostri sensi. Esperiamo il contesto che ci attornia assaporandone gli odori, assaggiando i prodotti della sua terra e ascoltandone i suoni, toccandone le forme e osservandone i connotati.

Ottocento anni fa, la realtà era diversa da quella di oggi. La Firenze di Dante non era la stessa che è oggi. Le architetture erano diverse. Le strade erano diverse. I paesaggi erano diversi. La conformazione dello spazio era diversa. Era già noto il nome di Talete, ma nessuno, ovviamente, poteva ancora contemplare i capolavori di Raffaello o gli scritti di Galileo. Oltre che a trattarsi di banali ovvietà, queste parole sono utili per desumere come la Storia sia un processo continuo, un accumulo di testimonianze (più o meno importanti) utili ad ampliare il bagaglio culturale dell'umanità intera.

La cultura è un'eredità storica che definisce il rapporto tra l'uomo e il mondo, e l'uomo, costantemente, sotto ai suoi occhi, vede questo mondo modificarsi. L'evoluzione della realtà ha inciso sulla Storia, e l'uomo, nel corso degli anni, facendosi portavoce di grandi scoperte, ha inciso sull'evoluzione della realtà.

L'esempio di Dante risulta ovviamente un'estremizzazione; un'estremizzazione utile a carpire il senso dell'esperienza nella nostra epoca. Dante, nel suo capolavoro, ci ha raccontato lo scontro tra guelfi bianchi e guelfi neri attraverso delle pagine dense di contenuti, intrise di bellezza, permeate da un'aurea quasi sacrale. Molto tempo prima, nell'antica Grecia, gli aedi si facevano portavoce delle parole delle divinità mediante narrazioni cantate e senza alcun bisogno di testo scritto. Ancora prima, gli uomini preistorici, disegnavano nelle grotte raffigurazioni animalesche, dando alla luce suggestive pitture rupestri.

Da questi tre esempi si desume chiaramente come i medium, nel corso della storia, siano cambiati, si siano aggiornati e modificati, ma non si siano mai ritirati del tutto per far spazio ad altri. Il libro,

risulta ancora essere, ad oggi, il medium dominante. Nonostante la ristrutturazione del sensorio provocata dall'avvento della digitalizzazione di massa, ancora oggi viviamo immersi in una cultura tipografica³. La canzone risulta essere un mezzo espressivo forte e di grande impatto. La pittura, pur avendo subito dei mutamenti importantissimi nell'ultimo secolo, continua a essere un'importantissima forma d'arte e comunicazione.

Quest'epoca, l'epoca dove la cultura è divenuta *digitale* (intendendo con essa l'insieme delle trasformazioni che riguardano sia il modo in cui organizzazioni e istituzioni incorporano le nuove tecnologie e vi si adattano, sia l'agire individuale, attraverso il mutare delle relazioni tra le persone reso possibile dai nuovi media o anche dal connubio uomo-macchina, che si fa sempre più stringente e interconnesso)⁴, pone un importante accento su una realtà che può essere, proprio come faceva Dante, narrata su inchiostro, oppure, come gli antichi cantori greci, decantata, o, ancora, disegnata, come facevano gli uomini preistorici. Ma, ed è su questo che è interessante soffermarsi, questa è una realtà in cui la dimensione visiva riesce a delinearsi come il *senso primario*; una realtà percepita, essenzialmente, nella sua componente visuale; è la realtà dentro la realtà; è la realtà che non si riduce ad essere una. Ma che si riproduce costantemente. È la *realtà degli specchi*; è quella realtà che si riflette in sé stessa, non limitandosi ad essere percepibile esclusivamente come quella vera, manifesta, che noi concretizziamo attraverso il canale visivo, ma che si rivela in ogni dove, ridefinendo dapprincipio il suo tratto distintivo, ovvero l'unicità, e rideterminandosi in una infinita sequenza di matrici di sé stessa. Ed è moltiplicandosi che si rende ancor più visibile, scrutabile, analizzabile.

Ma da dove nasce questa enunciazione? Quali basi conferiscono alla realtà i connotati di una dimensione che, ad oggi, si reitera dentro sé stessa? Come abbiamo già detto, sin dall'antichità, l'arte, intesa in questo caso come esaltazione espressiva delle capacità umane, in ogni sua forma, dalle pitture rupestri all'epica, dalla musica alla danza, si manifesta essenzialmente come uno strumento utile a una migliore conoscenza della società, come uno strumento utile a far sì che il reale venga scrutato e decifrato nella sua più intima essenza. Ma è dalla nascita di un medium in particolare che questa condizione di *realtà dentro la realtà* ha preso piede: la Fotografia.

Non fraintendiamoci. Come abbiamo già detto e ripetuto, non è ovviamente la prima volta che un medium permette all'essere umano di effettuare un confronto con la realtà circostante; inoltre, riallacciandomi a quanto detto prima (cfr 1.2, p.7) non intendo assolutamente dire che, ad oggi,

³ Marco Gasperetti, *Giornalismo 3d*, edizioni Ets, Pisa, 2015, p.59.

⁴ Renato Stella, Claudio Riva, Cosimo Marco Scarcelli, Michela Drusian, *Sociologia dei new media*, DeAgostini, Novara, 2014, p.22.

oramai, l'unico organo con cui percepiamo di esistere, attraverso il quale esperiamo l'ambiente a noi circostante, sia quello della vista.

Tuttavia, è importante riconoscere che, la Fotografia prima, e la Cinematografia dopo, consentiranno di delineare, per la prima volta, non una semplice *riprova* del reale, ma una restituzione fedele della realtà (almeno in parte, dal momento che una rappresentazione autentica del tutto resta ovviamente impossibile) che non risulterà più mediata dalla mano di un pittore o dalla penna di uno scrittore, ma da quella di un dispositivo, l'obiettivo, in grado di catturare l'effettiva concretezza di ciò che ci attornia. Nelle parole di Roland Barthes è ben racchiusa la carica di "realtà" che contiene la fotografia:

«Ogni fotografia è un certificato di presenza. Questo certificato è il nuovo gene che l'invenzione della Fotografia ha introdotto nella famiglia delle immagini. L'uomo che contemplò le prime foto (per esempio *Niepce* di fronte a *La tavola apparecchiata*), dovette pensare che esse somigliassero come due gocce d'acqua a dei dipinti»⁵

Da queste poche righe è già chiaro come il mezzo fotografico, quindi, di conseguenza, anche quello cinematografico (testimone dell'immagine in movimento), attivino un immediato confronto con la realtà, coinvolgendoci in un'esperienza che ci rimanda, sì, al nostro universo quotidiano, ma anche, parallelamente, in un universo straordinario.

L'epoca digitale, dunque, non è null'altro se non il punto finale, l'approdo, di questo processo di "moltiplicazione" iniziato con le prime forme d'arte preistorica (tese a rappresentare i tratti della nostra società), perfezionato e poi sublimato dalla nascita dall'obiettivo, e terminato, infine, nella consapevolezza di una realtà al contempo una e plurima, ubiqua; la realtà dentro la realtà, la realtà degli specchi, dove l'*immagine* si staglia su un piano unico e privilegiato.

⁵ Roland Barthes, *La camera chiara*, Einaudi, Torino, 1980, p.87.

Capitolo 2 – il cinema attorno a noi

2.1 *Chambre 666*, i grandi registi leggono nel futuro

Il quesito che ci eravamo posti in precedenza a proposito di come possa considerarsi cinema la fruizione di un filmato sul nostro tablet o smartphone, torna, adesso, inesorabilmente.

La domanda che ci poniamo è una domanda importante, che, al giorno d'oggi, in un'epoca dove le tecnologie digitali hanno preso il sopravvento, dove i media convergono e si integrano reciprocamente, è impossibile che non si manifesti.

L'avvento della televisione via cavo, della distribuzione in videocassetta, dei video noleggi, ha avviato un processo di decentralizzazione dell'esperienza cinematografica dal suo originario tempio di ritualità collettiva, che, rifacendoci alle parole di Francesco Casetti, risulta ad oggi essersi rilocato verso nuovi ambienti; con rilocalizzazione intendiamo quel processo grazie a cui «Un'esperienza mediale, in generale, si riattiva e si ripropone altrove rispetto a dove si è formata, con altri dispositivi e in altri ambienti».⁶

Se pensiamo infatti al cinema, al giorno d'oggi, non pensiamo soltanto alla sala buia, ma anzi, pensiamo al nostro impianto home theater grazie al quale possiamo goderci al meglio i nostri DVD, pensiamo al nostro pc, sullo schermo del quale guardiamo documentari e serie tv, pensiamo alla miriade di monitor che si avvistano nelle grandi città.

Tuttavia, già più di trent'anni fa, a causa del crescente peso di altri media come la televisione, che era oramai diventata un importante contenitore di prodotti filmici e della sempre più ampia diffusione dei nastri magnetici, alcuni grandi registi già si interrogavano su che fine avrebbero fatto il cinema e il linguaggio cinematografico: stiamo parlando, più esattamente, di un documentario del 1982, girato da Wim Wenders, dal titolo *Camera 666*.

Il documentario venne girato durante il Festival di Cannes del medesimo anno (ma verrà presentato ufficialmente soltanto nel 2006, fuori concorso, sempre al Festival di Cannes).

Per l'occasione, Wenders preparò una macchina da presa fissa in una camera d'albergo, la 666 dell'Hotel Martinez, e invitò alcuni registi che quell'anno partecipavano alla rassegna ad entrarvi da soli, accendere la camera ed il registratore audio, e rispondere ad una serie di domande che erano

⁶ Francesco Casetti, *Filmic experience*, in "Screen", 2009, 50, pp. 56-66.

state scritte su un foglio di carta, tutte inerenti il cinema e il suo futuro prossimo. Alla fine, Wenders, che fece a sua volta un intervento, aggiunse un'introduzione e montò il tutto.

Furono molte le personalità di spicco che si avvicendarono di fronte alla camera installata dal maestro tedesco; fra i volti più noti spiccano Jean-Luc Godard, Steven Spielberg, Werner Herzog, Monte Hellman, Michelangelo Antonioni, Paul Morrissey e Rainer Werner Fassbinder.

Queste testimonianze di oltre trent'anni fa sono oltremodo preziose, e attestano chiaramente come il cinema, già allora, vivesse in una condizione di sospensione, di latenza verso una direzione che tuttavia, ancora, non si riusciva a cogliere appieno.

Fra i tanti interventi alcuni spiccano senza ombra di dubbio: Werner Herzog sentenzia una sopravvivenza del cinema nel futuro, che, nonostante tutti gli ostacoli che vi si porranno in mezzo, sarà in grado di andare avanti, quasi proprio come era riuscito ad andare avanti, nel suo tentativo di raggiungere un territorio smontando la sua nave per ricostruirla oltre a una collina, il protagonista del film che avrebbe consegnato ad Herzog, proprio durante quel Festival di Cannes, il Leone d'argento per la miglior regia, Fitzcarraldo (che è anche il nome del film stesso). E se per Herzog il cinema, nonostante un percorso di "fitzcarraldiana" memoria, riuscirà a sopravvivere, Antonioni si dimostra ancora più profetico.

Il cineasta italiano, rigorosamente nella sua lingua madre (spiegherà all'inizio del suo intervento che sarebbe stato più facile per lui farsi capire in italiano piuttosto che in inglese), davanti alla telecamera di *Chambre 666* dichiarava:

«È molto difficile parlare di quello che sarà la fine del cinema. Probabilmente, col grande schermo portato nelle case e il nastro magnetico ad alta definizione avremo il cinema in casa, non avremo neanche più bisogno delle sale cinematografiche e tutte le strutture esistenti dovranno cadere; e non sarà facile, nè sarà una cosa breve. Però tutti questi mutamenti avverranno e non potremo farci niente, ci resterà soltanto una cosa da fare, ed è quella di adattarsi. [...] probabilmente anche il nostro organismo cambierà, chissà come andremo a finire, non lo so, è molto probabile che il futuro si presenti con una ferocia che al giorno d'oggi non c'è ancora, per quanto si possa presentire quello che sarà [...] ho questa sensazione: che non sarà poi tanto difficile trasformare noi stessi in uomini nuovi, più adatti a delle nuove tecnologie»

E le parole di Antonioni, rilette ad oggi, nel 2017, non possono sembrare nient'altro che le parole di un veggente. In particolare, la questione dell'espansione del cinema, del suo estendersi su altri territori di visione, risulta, senza dubbio, più attuale che mai.

2.2 “Attendance”

Se in *Chambre 666* la tendenza del cinema ad espandersi sembrava sì concretizzarsi, ma, come è già stato detto, verso una direzione ancora, in parte, sconosciuta ed inesplorata, oggi, trentacinque anni dopo, tutti i segnali che sembravano, già ai tempi, individuare un cambiamento del consumo del medium cinema, dell'esperienza cinematografica e della spettatorialità stessa, si manifestano più innegabili che mai.

Posto come ovvio che il medium cinema si sia dunque ineluttabilmente espanso verso nuovi territori di fruizione, attraverso un percorso partito molto tempo fa, dobbiamo tentare di capire se esso, in un'epoca digitale quale è quella in cui viviamo, possa definirsi ugualmente cinema o debba ripiegarsi su se stesso, ammettendo di aver oramai modificato e smarrito i suoi tratti salienti, i suoi connotati fondamentali, i suoi sistemi di rappresentazione, il suo linguaggio, le sue strategie di relazione con lo spettatore, tramutandosi in una più generica esperienza mediale.

Per tentare di dare una risposta a questa domanda bisogna risalire a due concetti molto importanti che Francesco Casetti ha analizzato con estrema accuratezza: stiamo parlando di *attendance* e *performance*.

Col tempo, come sappiamo, il cinema si è istituzionalizzato: durante gli anni '10 del secolo scorso, e in particolare a partire alla fine della prima guerra mondiale, vediamo definirsi delle regolamentazioni per quanto riguarda le forme di rappresentazione filmica, i modi di comportamento spettatoriale, gli ambienti in cui il film viene fruito. Dunque, dopo essersi fatto portavoce dell'inizio di una nuova epoca, intorno agli anni '20, poco dopo la prima guerra mondiale, esso emerge come un'istituzione sociale che: «Dopo aver ridisegnato il senso della modernità e il senso della popolarità, deve adesso dimostrare d'essere portatore di una “buona esperienza”. Andare al cinema, vedere un film, deve essere un atto legittimato e legittimante».⁷

Ed è proprio questo processo che, secondo Casetti, delinea un tipo di esperienza che potremmo definire di *attendance*:

«Sullo sfondo di una diffusa regolazione degli ambienti della visione, della modalità della visione e dell'oggetto della visione, ciò che emerge sono tre grandi elementi. Innanzitutto abbiamo l'esperienza di un luogo, la sala. Si tratta di uno spazio perimetrato ma non chiuso: la sala non è un recesso, come la casa, né un mondo aperto, come la metropoli, ma

⁷F.Casetti, *Filmic Experience*, op. cit.

qualcosa a metà, che permette ai cittadini di convergere e di spartire il medesimo vissuto [...] In secondo luogo abbiamo l'esperienza di una situazione insieme reale e irreale. Lo spettatore continua a vivere in un universo quotidiano, e insieme vive in un universo straordinario. Il primo ruota intorno al suo incontro con gli altri spettatori, il secondo intorno al suo incontro con il film. Infine abbiamo l'esperienza di un mondo diegetico, fatto di immagini (e di suoni), ma anche dotato di una propria consistenza e di un proprio spessore. Lo spettatore, guardando un film, guarda delle immagini, e insieme guarda “oltre” le immagini, alla realtà rappresentata. Anzi, egli prende questa realtà, da un lato, come qualcosa in cui immergersi, grazie ad un fitto gioco di proiezioni e identificazioni con quanto appare sullo schermo, dall'altro come un ritratto esemplare capace di aiutarlo ad interpretare il mondo in cui effettivamente abita. [...] Dunque l'esperienza di un luogo, l'esperienza di una situazione, l'esperienza di un mondo. Nell'*attendance* i primi due aspetti convergono verso l'ultimo: l'andare al cinema e il riunirsi ad altri spettatori sono mirati al fatto di attivare uno sguardo (e un ascolto) capace di afferrare la vicenda raccontata e di portarci a viverla. Ciò che conta è l'esporsi a un film concentrarsi su di esso e accompagnarne lo svolgimento».⁸

2.3 “Performance”

Tuttavia, col passare del tempo, il modello dell'*attendance* inizia a modificarsi. L'avvento della *Nouvelle Vague*, il movimento cinematografico che si sviluppa in Francia tra la fine degli anni '50 e l'inizio degli anni '60 per opera di alcuni critici cinematografici della rivista *Cahiers du cinéma*, proponeva una nuova concezione del film: esso non si sarebbe più dovuto manifestare come un prodotto creato per documentare esclusivamente il mondo e la società (come avevano fatto per molto tempo i tradizionali film hollywoodiani), ma avrebbe dovuto rendere il cinema più autoriale, far spiccare la figura del regista che da semplice “operaio” della macchina da presa, si sarebbe dovuto erigere a demiurgo dell'opera filmica stessa.

Le figure di Claude Chabrol, Jean-Luc Godard, François Truffaut, sono le prime a dare testimonianza di questo nuovo autoriale modo di fare cinema.

Tuttavia, già il neorealismo, che aveva raggiunto il suo apice stilistico verso la fine del secondo conflitto mondiale con film quali *Ossessione* (Luchino Visconti, 1943) o *Paisà* (Roberto Rossellini, 1946), si era imposto, quindici anni prima circa dell'avvento della *Nouvelle Vague*, come importante punto di rottura con il classico cinema di finzione.

Cesare Zavattini, figura di primo piano della cultura italiana neorealista e sceneggiatore di innumerevoli film passati alla storia quali *Ladri di biciclette* (Vittorio De Sica, 1948) o *Umberto D.* (Vittorio De Sica, 1952), si fa sostenitore, nel corso di tutta la sua esistenza, della politica, appunto, neorealista.

⁸F.Casetti, *Filmic Experience*, op. cit.

Col neorealismo sembra emergere fuori la reale funzione di tutte le arti: esprimere la necessità del loro tempo.⁹

Come la letteratura verista era riuscita, un secolo prima, a mettere alla luce una poetica fondata sulla forma inerente al soggetto, Zavattini e De Sica, utilizzano il linguaggio cinematografico per tentare di codificare la realtà nella sua vera essenza.

La *Nouvelle Vague* consapevolizza ancora di più la grande stagione neorealista italiana, rendendo, come abbiamo già sottolineato in precedenza, il film sempre più lontano dalla sua classica funzione di cantastorie, di tenero affabulatore, di asettico documentatore della collettività, e permeandolo, anzi, di un nuovo “io”, dove il regista si fa portavoce, tramite il film, della sua personale espressività; in tal modo, gli spettatori che si avvicinavano a una determinata pellicola, avrebbero potuto riconoscere sin dai primi fotogrammi il nome del regista dell'opera, che, nella costruzione della stessa, vi avrebbe posto le sue, personalissime, scelte stilistiche. Casetti sostiene che il cinema moderno del neorealismo e della *Nouvelle Vague*, mette efficacemente a fuoco i limiti del modello di *attendance*:

«in entrambi i casi (la corrente del neorealismo e il movimento della nuova ondata francese, N.d.A) allo spettatore non si domanda più di “assistere” allo spettacolo: egli deve “rispondere” al film e insieme “corrispondere” al suo autore. Gli si propone infatti uno stretto dialogo con quanto vede: il film va interpretato in profondità, nelle sue aperture di senso, e nelle maschere che esso adotta (non per nascondere la verità, ma per mostrarla, proprio in quanto “velata”».¹⁰

Quando parlavamo di *rilocalizzazione* (cfr p. 4, Introduzione) ci riferivamo a uno spostamento del luogo di fruizione dell'opera filmica che si attiva e si ripropone altrove rispetto a dove si è formata, con altri dispositivi e in altri ambienti. Questo processo non è nient'altro che la continuazione di ciò che, con neorealismo e *Nouvelle Vague*, era cominciato: un cambiamento della spettatorialità, del modo di interagire col testo filmico, un cambiamento dello spazio cinematografico, inteso come luogo di fruizione, un cambiamento delle modalità di interazione fra film e spettatore.

Arrivando nell'era digitale, questo processo di rilocalizzazione sembra essersi definito chiaramente: i nuovi media permettono un'interazione nuova tra consumatore e oggetto filmico, che non si delinea semplicemente in un'esperienza di *attendance*, ma si concretizza in una forma di performatività, dove il rapporto film/utente si trasforma in un'esperienza, appunto, di *performance*.

Ad esempio, mentre guardiamo un DVD, è possibile fermarne la visione, riprenderla in un altro punto del film, concentrarsi solamente su una scena, accedere, magari in un secondo momento, ai suoi contenuti speciali.

⁹Cesare Zavattini, *Ipocrita 1943*, Bompiani, Milano 1955 in Daniela Angelucci, *Estetica e cinema*, op. cit., p.135.

¹⁰F.Casetti, *Filmic Experience*, op. cit.

Ma non c'è solo questo: i nuovi canali di diffusione consentono di poter fruire di contenuti multimediali, potenzialmente, in qualsiasi luogo, grazie ai vari laptop, smartphone e device mobili. Uno spettatore attivo, insomma, che si crea da solo le proprie condizioni di visione. Il modello di *attendance*, dunque, sembra, già da molto tempo, essere venuto meno. Lo spettatore cinematografico, adesso, è chiamato a rispondere, interagire, dialogare, costruire, da sé, il testo filmico.

Il concetto di *performane* elaborato da Casetti decreta dunque una morte ormai definitiva di un tipo di esperienza cinematografica, che abbiamo identificato col modello di *attendance*, la quale, a sua volta, sembra lasciare il posto ad una nuova modalità di fruizione del medium cinematografico, identificabile col modello di *performance*.

Possiamo dunque, finalmente, rispondere alla nostra domanda: il cinema c'è. Esiste. È vivo. Quando guardiamo un film sul nostro laptop, smartphone, computer, stiamo facendo un'esperienza cinematografica. Ma bisogna ancora affrontare delle problematiche che, necessariamente, sussistono a questa nuova condizione esistenziale. Il nuovo spettatore cinematografico, infatti, assume forme diverse da quello più antico, rieduca le sue capacità visive, modifica il suo rapporto col prodotto filmico e in particolar modo con l'ambiente, con il territorio, dove quest'ultimo viene fruito: non più quello chiuso e perimetrato della sala cinematografica, ma quello estesissimo e totalizzante dell'epoca digitale

Il prossimo capitolo, partendo da una certezza importante, ovvero quella della ancora attuale esistenza del medium cinema, che risulta ancora vivo e più brillante che mai, vuole tentare di analizzare la figura di questo nuovo spettatore digitale e dei suoi nuovi territori di fruizione.

Capitolo 3 – Esperire il territorio digitale

3.1 Dante si aggira nel villaggio degli specchi

Times Square, NYC. Dante Alighieri (che avevamo lasciato due capitoli fa) sta camminando fra la folla. Alcune persone lo guardano piuttosto indispettite. “Per quale ragione sei vestito così?” gli chiede un giovane ragazzo evidentemente frastornato dall’ambiente circostante e dalla bizzarra figura. Sono le 22 e 15, la piazza è gremita, il clacson dei taxi si sente fortissimo, le luci dei megaschermi si riflettono su tutto il distretto. Una donna, con il suo smartphone in mano, gli chiede di fare una foto. Il nostro caro connazionale, sebbene assolutamente inconscio di quello che gli sta accadendo e di quello a cui si sta per prestare, decide di accettare. Scatto. Dante si osserva riflesso nello schermo del cellulare. “Ma sono proprio io quello?”.

Pensare a un Dante che si aggira in uno dei più grandi e suggestivi incroci di Manhattan, risulta suggestivo, e, al contempo, degno di approfondimento. Perché è proprio immaginandoci questo scenario che possiamo cogliere appieno che cosa significhi vivere in questa società, in questa realtà digitale. È il dominio dell’immagine che assurge a elemento soverchiante del tutto che contribuisce a determinare un cambiamento delle nostre storie, delle nostre esperienze.

Abbiamo appurato che, in una realtà digitale, che non si riduce ad essere una, ma una e più di una, l’esperienza che noi facciamo dell’ambiente circostante risulti quasi totalizzante. Gli ambienti urbani e metropolitani vedono l’interazione delle folle con tram, auto, taxi e metro. Dentro a ogni tram, auto taxi e metro scorrono immagini che ci ricordano dove ci troviamo, quali sono le ultime news di cronaca, quando uscirà il prossimo album di Mariah Carey. È il trionfo del visuale.

Risulta dunque evidente come la digitalizzazione abbia modificato il rapporto uomo-mondo, ridefinendo il suo modo di relazionarsi con gli altri e con quello che gli sta attorno.

3.2 Racconti di corpi: l'atto del camminare come chiave di accesso al mondo

La pratica del camminare risulta fondamentale per delineare i tratti distintivi di un'esperienza, perché è proprio nella quotidianità dei nostri spostamenti che viviamo il territorio che si erige attorno a noi.

Ogni giorno ci muoviamo, attraversiamo parchi, strade, vie. La nostra esistenza è correlata al movimento; alzarsi dal letto, andare al lavoro, andare a scuola, prendere i mezzi pubblici, guidare l'auto. In ogni istante, oltre che uomini, siamo anche corpi: materia che si muove, un fluire continuo e perpetuo. Prendendo in esame un film di Gus Van Sant, *Gerry*, dove la trama risulta praticamente inesistente (in circa cento minuti di film l'unica immagine che il regista ci pone davanti è quella di due uomini che non fanno null'altro, praticamente, se non camminare in un deserto), ciò che traspare è un'esperienza pura. A tal proposito, Luca Malavasi descrive *Gerry* come:

«un'avventura del corpo in movimento nel tempo e nello spazio: i due Gerry camminano (prima normalmente, poi sempre più piano, fino a trascinarsi), corrono, si fermano, si riposano, saltano, dormono, dividono le loro strade, si ritrovano; e allora provano a ripercorrere i propri passi, a perlustrare altre possibilità; infine, arresi, vanno avanti, sottratti, come il film, all'ordine stretto di un intreccio, al rigore dei fatti di una *storia*»¹¹

Ciò che Van Sant mette in scena non è tanto un'immagine, ma, piuttosto, un luogo, una dimensione primitiva contaminata solo dai segni, essenziali, della purezza del vivere. I protagonisti sembrano fondersi l'un l'altro; quella che Van Sant mette in scena in *Gerry* è una realtà primigenia, un ritorno alle origini, un'elegia lunghissima, che manifesta semplicemente un fluire di corpi all'interno di una dimensione spazio temporale, il loro continuo reiterarsi di fronte alla macchina da presa.

Ne *Il Cavallo di Torino* di Bèla Tarr (il film di Van Sant è peraltro dedicato al maestro ungherese), la reiterazione continua dello spazio, dei momenti, delle situazioni di tutti i giorni (svegliarsi, lavarsi, lavorare, mangiare e tornare a dormire) viene costruita col massimo della precisione, col massimo dell'asciuttezza e con un virtuosismo inusitato. Tarr, come Van Sant, fissa, attraverso la macchina da presa, la materia umana, la carne, il suo continuo reiterarsi nel tempo.

La cornice delle vicende di *Gerry* si permea dell'effettiva essenza dei due protagonisti proprio tramite i loro corpi, dei *pennelli viventi* che tramite la loro azione demarcano un territorio, e, dunque, dispiegano, mettono alla luce, mostrano un'esistenza. Le orme che i due "Gerry" lasciano nel deserto, piuttosto che i loro passi sul lago salato, si elevano a linea temporale, rivelano l'effettiva consistenza/esistenza del loro "essere".

¹¹ Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia, caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino, 2013, p.91.

Ecco perché, dunque, il nostro continuo fluire, il nostro continuo spostamento, tratteggia il nostro vicendevole rapporto con la realtà. Fa sì che in essa, spostandovisi, sia possibile depositare l'inevitabile segno del nostro passaggio; e se questa realtà, appunto, si identifica in una realtà digitale, che si riproduce costantemente dentro a sé stessa, come abbiamo oramai ben inteso e precisato più volte, significa che i nostri corpi, ogni giorno, in essa, si scontrino, vi ci si imbattano.

La realtà descritta in *Gerry*, piuttosto che ne *Il cavallo di Torino*, risulta essere una dimensione ancora primordiale, primigenia, non ovviamente intaccata da alcun tipo di mediatizzazione, ma che risulta fondamentale per desumere come l'atto del camminare risulti essere emblema delle nostre storie e delle nostre esperienze. Camminando, è come se tracciassimo costantemente delle bisettrici, delle linee guida che ci consentono di tratteggiare un rapporto con la realtà stessa.

Contrapponendo la purezza e la primordialità di *Gerry* a un cortometraggio di Ken Loach dal titolo *Happy Ending* (sito all'interno del film collettivo *Chacun son cinéma*, del 2007) è facile riscontrare quella che al giorno d'oggi risulta essere la realtà digitale. La storia è semplicissima. Nel bel mezzo di una città metropolitana, padre e figlio entrano in una grande multisala. Non hanno idea di cosa andare a vedere. Decidono dunque, lì per lì, di prendere un volantino su cui sono segnate le trame dei film in proiezione. Ci sono polizieschi, horror, film fantasy, d'azione, di pirati, di supereroi. Mentre leggono i volantini, tuttavia, rallentano la coda, così gli altri spettatori (ansiosi di entrare) iniziano a pressare verbalmente la coppia invitandoli a sbrigarsi. Dopo diversi diverbi con alcuni utenti, padre figlio arrivano finalmente alla biglietteria; i due non sanno dove andare. *Curry e patate*, film del quale il padre ha appena letto la trama, c'è solo il giovedì pomeriggio, e non va bene. La cassiera, anch'essa esausta, esorta per un'ultima volta la coppia a prendere una decisione. "E se andassimo a vedere la partita?" chiede il padre al figlio. "Va bene". I due, dunque, escono dal multisala.

Sin dal loro ingresso al cinema, la quantità di informazioni che percepiscono, alla quale sono sottoposti, è di portata notevole: in programmazione ci sono tantissimi film. Entrano, prendono un volantino, leggono le trame, cambiano opinione, vengono rimproverati per la loro estenuante lentezza. Arrivano alla biglietteria, ma non riescono a scegliere. Emblematica la scena finale: una città metropolitana li riaccoglie: schermi, display, pubblicità, fast-food, automobili, traffico, inquinamento acustico.

Loach mette a fuoco l'evidente perdita di ritualità del cinema "in sala": se l'attuale realtà digitale sembra innalzare i nostri spazi quotidiani a teatro di una nuova e rilocata esperienza cinematografica, l'atto dell'andare al cinema sembra perdere invece tutte le sue componenti essenziali di attesa, in favore di un altro tipo di evento (in questo caso, la partita). Ma non c'è solo questo. Il mondo che si manifesta per pochi secondi di fronte agli occhi dei protagonisti del cortometraggio del regista

inglese, è, evidentemente, la realtà digitale. L'uscita dei due dal cinema, intesa in questo caso come edificio "fisico", sembra paradossalmente metterne in luce un ingresso. Un ingresso implicato proprio dall'essere quotidianamente avvolti dal nuovo medium. Il cinema è quindi, anche, attorno a noi.

Miriam De Rosa, nel suo *Cinema e postmedia, i territori del filmico nel contemporaneo*, riscontra come l'istanza cinematografica irrompa con veemenza nella nostra società, ma riconosce altresì come questa irruzione non si identifichi necessariamente in una distruzione. Ci è consentito infatti porvi rimedio. De Rosa ci parla di uno spettatore evidentemente performativo, che costruisce da sé la propria esperienza.¹²

L'incontro che nasce fra l'istanza cinematografica e l'esperienza dello spettatore mediatizzato dà luogo a un "incontro fruttuoso"¹³, dice ancora De Rosa, dal quale nasce la -nuova- esperienza filmica. Siamo, sì, corpi in *movimento*, erranti in un oceanomediale dal quale è impossibile sfuggire, ma possiamo adattarci a questo ambiente, o meglio, riorganizzarlo a nostro piacere. Le media-facade, grandi schermi interattivi posti nelle zone centrali delle grandi città, che, col passare del tempo, assurgono a veri e propri elementi di "arredamento" per il tessuto urbano, sono esempio di questa riorganizzazione dell'esperienza filmica, che si fonde con la realtà mediatizzata.

La camminata come chiave di accesso al mondo, e, dunque, come chiave di accesso al cinema. Un cinema espanso, che si allontana sempre di più dal suo canonico tempio di esperienza (la sala), per spalmarsi nella quotidianità digitale. Un cinema nuovo che rimodella le sue caratteristiche primigenie e si installa in mezzo a noi. Un cinema che, tramite la sempre più ovvia ed elevata moltiplicazione degli schermi, ritesse l'interrelazione spettatore-luogo ricodificando l'esperienza cinematografica. I nuovi schermi, sia "privati" che "pubblici" - con privati e pubblici mi riferisco da un lato ai device personali di ognuno, e dall'altro, ad esempio, alle grandi media facade – forniscono allo spazio di rappresentazione un ruolo sempre più preminente nella fruizione cinematografica, dove non è più solamente lo spettatore a dirigersi verso il medium, ma è il medium stesso che si avvicina verso di lui. Il cinema, dunque, risulta esperibile *ovunque*: certo, con altre modalità, con altri metodi, con pratiche di visione differenti dall'approccio originario, ma, comunque, potenzialmente, in ogni dove.

¹² Miriam De Rosa, *Cinema e postmedia, i territori del filmico nel contemporaneo*, Postmediabooks, Milano 2013, p.62.

¹³ Miriam De Rosa, *Ivi*, p. 65.

Conclusioni – l’abitante-spettatore digitale

Alla fine di questa analisi, le domande a cui abbiamo risposto sono tante.

Il quadro che si è delineato testimonia la realtà di un cinema “totale”. Un cinema che si insinua nella realtà, che vi ci si permea. Che, potenzialmente, si rende esperibile ovunque. Un medium che da uno specifico ambiente (la sala), aveva iniziato a rendersi testimone della realtà. Un medium, dunque, che si riloca, che fugge dalla sala per espandersi su altri spazi e territori di esperienza, ma che non smette di esistere.

Un cinema quindi ricodificato, ma sempre più spettatore di vita: di essa infatti si palesa come testimone in prima persona, come parte integrante. Un medium che non si riduce a mero organo “vestigiale”, ma, piuttosto, a cuore pulsante di una società, a specchio di una realtà in cui è irrimediabilmente inserito.

Nell’introduzione, ci siamo posti una domanda importante: **gli strumenti digitali con i quali Capovilla persuade ed affascina (“Datemi immagini, suoni, testi, e vi racconterò una storia”), in che modo stanno modificando le nostre esperienze di tutti i giorni?**

Abbiamo potuto vedere come vi sia stato, a livello cinematografico, un netto cambiamento esperienziale e fruitivo. Questo cambiamento, tuttavia, come abbiamo avuto modo di vedere, non si è reso protagonista di una morte, ma ha auspicato, piuttosto, una rinascita e una ricodifica dei metodi di fruizione del medium stesso.

Il cinematografo, nella sua essenza, rappresenta l’immagine in movimento. Durante la nostra riflessione, abbiamo desunto come il cinema sia diventato *totale*. L’immagine in movimento risulta quindi essere ovunque. E cinema, come ben sappiamo, non significa solo immagine; ma anche suoni, parole, e, ovviamente, emozioni. L’epoca digitale, dunque, ma anche l’epoca del cinema totale, e, quindi, dell’immagine, della parola e dei suoni che avvolgono la realtà. Ed è proprio qui che il *digital storytelling* pone le sue basi. In una civiltà degli specchi dove l’immagine (cui suono e parola sono strettamente correlati) risulta avere un ruolo predominante e avvolgente, il nostro *essere* non può non venirne intaccato, influenzato. Lo spettatore digitale (o, meglio, l’uomo, l’essere umano che *vive* nell’epoca digitale), risulta quindi essere perennemente influenzato dalla stessa realtà che egli abita, la quale lo aiuta, certo, ma, al contempo, lo manipola, lo condiziona.

Chuck Palahniuk, nel suo romanzo *Rabbia (Rant: an Oral Biography of Buster Casey, 2007)*, utilizza un'espressione a mio avviso molto interessante, che ben esplica questo concetto di "suggestione perenne" che questa realtà detiene sull'essere umano: *incanalare un picco*.

Non è importante tanto parlare di che cosa significhi il termine all'interno del romanzo (per farla breve, comunque, in *Rabbia*, tutti i personaggi della narrazione hanno dalla loro la possibilità, attraverso una sorta di portale connesso al loro cervello, di rivivere delle esperienze – dei picchi - già vissuti da qualcuno), ma, piuttosto, pensare a come l'abitante digitale risulti una sorta di perenne "incanalatore di picchi", di emozioni quindi, di esperienze, incessantemente suggestionate dalla nuova realtà digitale che lo circonda.

Quella realtà digitale dove *immagini, suoni e testi* emergono come grandi cantastorie. Quella realtà digitale abitata da uomini, sì, ma, essenzialmente, da spettatori (proprio come quelli cinematografici), da forme di vita che questa realtà la *osservano* continuamente, e che, da quest'ultima, a loro volta, vengono osservati.

Bibliografia

- Daniela Angelucci, *Estetica e cinema*, Il Mulino, Bologna 2009
- Roland Barthes, *La camera chiara*, Einaudi, Torino 1980
- Francesco Casetti, *Filmic experience*, in “Screen”, 2009, 50
- Miriam De Rosa, *Cinema e postmedia, i territori del filmico nel contemporaneo*, Postmediabooks, Milano 2013
- Marco Gasperetti, *Giornalismo 3d*, edizioni Ets, Pisa, 2015,
- Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia, caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino 2013.
- Chuck Palahniuk, *Rabbia*, Einaudi, Torino 2012
- Renato Stella, Claudio Riva, Cosimo Marco Scarcelli, Michela Drusian, *Sociologia dei new media*, DeAgostini, Novara, 2014
- Cesare Zavattini, *Ipocrita 1943*, Bompiani, Milano 1955

Filmografia

- A ciascuno il suo cinema (artisti vari, 2007)
- Camera 666 (*Chambre 666*, Wim Wenders, 1982)
- Il cavallo di Torino (A torinòi lò, Béla Tarr, 2009)
- Fitzcarraldo (Id., Werner Herzog, 1982)
- Gerry (Id., Gus Van Sant, 2002)
- Ladri di biciclette (Id., Vittorio De Sica, 1948)
- Ossessione (Id., Luchino Visconti, 1943)
- Umberto D. (Id., Vittorio De Sica, 1952)