

Barbara Grespi

Lo sguardo fra reale e virtuale.

Teoria del cinema e costruzione del visibile

Le immagini che sfilano sullo schermo sono un composto di varie materie: luci e ombre, soprattutto, ma anche polveri, frammenti della superficie schermica, e infine sguardi, lo sguardo degli spettatori che le riempiono e le costituiscono. Il movimento si ancora all'occhio umano, perché non esiste al di fuori di esso, mentre il flusso narrativo del film si genera grazie alle molte integrazioni, non solo cognitive, che lo spettatore attua, riempiendo i vuoti fra i fotogrammi con immagini mentali.

Nel suo studio su cinema e pittura, Jacques Aumont definisce “intermittente” o “a eclissi” lo sguardo spettatoriale, dato che l'occhio posto di fronte allo schermo ha sempre la possibilità di ritrovarsi fra le immagini, e sostare là dove non c'è nulla di visibile¹. Le pagine seguenti intendono approfondire questo aspetto della costruzione del visibile tornando su quel frammento della teoria del cinema che ha messo in relazione la componente mentale del film con le forme di soggettivazione delle immagini.

1. Jean Mitry: lo sguardo mentale dello spettatore

La teoria del cinema ha sviluppato il tema dello sguardo soprattutto all'interno dell'approccio semiotico, incentrato sulle forme dell'enunciazione filmica. In realtà molti argomenti tipici della semiologia del cinema erano già stati introdotti da riflessioni di impianto fenomenologico², e in particolare da *Esthétique et psychologie du cinéma* di Jean Mitry, l'imponente trattato in due volumi che il critico, attivista e regista francese dedica al cinema fra il 1963 e il 1965³. Il volume secondo, incentrato sul linguaggio

1 J. Aumont, *L'occhio interminabile. Cinema e pittura*, tr. it. di D. Orati, Marsilio, Venezia 1991, p. 62.

2 Per Dudley Andrew, Mitry sta sul crinale di due stagioni del pensiero sul cinema. Cfr. D. Andrew, *The Major Film Theories: An Introduction*, Oxford University Press, Oxford 1976, pp. 181 e ss.

3 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, Editions Universitaires, Paris 1963. Per un magnifico rilancio di Mitry, cfr. M. Lefebvre, *Revisiting Mitry's Esthétique et Psychologie du Cinéma at Fifty*, «Mise au point», n. 6, 2014, <https://journals.openedition.org/map/1645>, (consultato il 20.02.2021).

Abstract

Starting from reflections by Mitry, notably influenced by Husserlian phenomenology, the essay presents an analysis of the spectator's gaze in cinema. The gaze is construed as an intricate interplay between mental and cinematic images, so as an interplay between the self-manifestation of thought and the dual dimension of the cinematic sign: linguistic and psychological. Wherein projection serves as a Husserlian instance of “presentification”, the contribution, through the investigations of Metz and Sobchack, invites reflection upon the camera's gaze, embodied by the viewer through subjective and semi-subjective perspectives and on cinema's ability to make virtual spaces habitable.

KEYWORDS

GAZE
-
SUBJECTIVE
-
JEAN MITRY
-
MENTAL IMAGE
-
VIRTUAL

gio cinematografico, è da sempre un classico della teoria del cinema, mentre il primo, particolarmente eclettico, ha subito un'evidente rimozione, anche testimoniata dai significativi tagli praticati nelle contemporanee riedizioni francese e inglese⁴.

Mitry cerca di analizzare lo sguardo dello spettatore usando la fenomenologia, e in particolare la sua versione husserliana. Tenta questo approccio decenni prima della cosiddetta *Film Phenomenology*, che gli riconosce questo primato, pur giudicando spesso la sua lettura di Husserl poco ortodossa⁵. Per Mitry l'immagine in movimento si comprende solo a partire dal fenomeno delle immagini mentali, perché è nella mente (o nell'occhio della mente) che le immagini si compongono in un flusso e sfilano, creando il film. Le immagini mentali sono uno dei temi husserliani: il filosofo le considera una forma di *Phantasie*, termine ombrello con cui indica tanto il complesso delle immagini prive di supporto fisico quanto l'atto di immaginazione attraverso cui esse "appaiono" [*erscheinen*]⁶. È un atto di immaginazione sia quello che dà forma a un'immagine fisica, cioè fissata su un supporto e in grado di raffigurare un oggetto assente [*Bildvorstellung*], sia quello che dà luogo a immagini senza corpo [*Phantasievorstellung*], da intendersi non come "contenuti iconici" della coscienza, ma piuttosto come intuizioni basate su "fantasmi sensoriali"⁷. Mitry

4 L'edizione inglese – *The Aesthetic and Psychology of the cinema*, Indiana University Press, Bloomington 1997 – è infatti una traduzione parziale dell'edizione francese del 1990.

5 Vivian Sobchack riconosce il suo contributo a una fenomenologia husserliana del cinema (cfr. Id., *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton 1992, p. 29), ma A. Casebier (*Film and Phenomenology: Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*, Cambridge University Press, Cambridge-New York 1991) preferisce riferirsi a Baudry. Christian Ferencz-Flatz e Julian Hanich liquidano l'idea di immagine mentale di Mitry come una distorsione degli argomenti fenomenologici (si veda la loro introduzione a *Film and Phenomenology*, «Studia Phaenomenologica», vol. XVI, 2016, p. 36).

6 Cfr. E. Husserl, *Gesammelte Werke, Bd. XXIII: Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925)*, Nijhoff, Den Haag-Boston-London 1980.

7 Riprenderemo il concetto a breve. Nel commentare la teoria dell'immaginazione di Husserl seguiamo C. Calì, *Husserl and the Phenomenological Description*

non fa riferimento a queste precise pagine di Husserl, di cui tuttavia riecheggiano le tesi fondamentali, evidentemente rimodelate sotto l'influsso della sua esperienza del cinema.

Esthétique et psychologie du cinéma muove da una riflessione sulla percezione, che interpreta ibridando la fenomenologia con la psicologia. La percezione è un atto che si basa sulle impressioni sensoriali, scrive Mitry, ma non si riduce ad esse; è la coscienza a completarle, estraendo un oggetto dal continuum indifferenziato che costituisce la materia (cioè *intenzionandolo*) e dando forma, per differenza, al soggetto. La coscienza si basa su immagini mentali, che non sono residui della percezione oculare sopravvissuti in assenza dell'oggetto, e neppure entità che esistono in sé e di cui il pensiero si serve; sono piuttosto forme attraverso cui il pensiero si accorge di se stesso. Con questa idea, Mitry si libera della metafora della coscienza come contenitore di dati e la sostituisce con l'idea della coscienza come *riflesso* della percezione. Con la percezione in assenza dell'oggetto, cioè la *Phantasie*, il riflesso di coscienza è per così dire ripiegato su se stesso: «l'image mentale est le fait d'un vouloir dirigé sur l'objet dont on sait qu'il est absent. [...] Ce n'est pas l'objet qui est dans la conscience mais la conscience qui est ou *deviant* objet – ou, du moins, qui s'actualise en lui»⁸. Le immagini mentali di cui Mitry si interessa sono quelle che entrano a far parte del processo immaginativo, materia primaria dell'esperienza cinematografica. Nel cinema, infatti, il mentale è importante quanto il reale, pertanto, i segni cinematografici sono sia linguistici che psicologici. I primi danno forma alle immagini filmiche (attraverso una grammatica del visibile), i secondi le rivestono, le attraversano e le animano.

Per capire come queste due dimensioni si intreccino nello sguardo dello spettatore serve tornare alla tripartizione husserliana che descrive la *coscienza di immagine*, un passaggio non chiaramente citato in *Esthétique et psychologie du cinéma*, ma riconoscibile in filigrana. Essa si basa su tre dimensioni percetti-

of Imagery: some issues for the cognitive science?, «Arhe», vol. 4, n. 10, 2006, pp. 25-36 e Id., *Husserl e l'immagine*, Aesthetica Preprint, Palermo 2002.

8.J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit., pp. 116-117.

ve: la prima è la “cosa-immagine” [*Bildding*], cioè il materiale concreto di cui un’immagine è fatta, il suo supporto; la seconda è l’“oggetto-immagine” [*Bildobjekt*], cioè l’oggetto immateriale che raffigura qualcosa («le contenu idéal d’un ensemble de perceptions»⁹); la terza è il “soggetto-immagine” [*Bildsujet*], cioè il soggetto rappresentato, il referente. Tra cosa-immagine e oggetto-immagine c’è una differenza sostanziale: se la cosa venisse intaccata o distrutta (se ad esempio la tela di un quadro venisse lacerata), il suo oggetto non ne risentirebbe, dato che esso non ha né una materialità né un’esistenza coscienziale (ad esistere è solo una *complezione di sensazioni vissute dallo spettatore* di fronte ai pigmenti e *il modo in cui egli intenziona*, creando la coscienza di immagine). Questa componente è più facilmente intuibile nel caso dell’immagine mentale, che si distingue da quella fisica perché è priva di un supporto materiale. Si tratta però di una differenza minore, perché quello che conta è appunto la loro comune capacità di *presentificare* oggetti assenti. La presentificazione è basata sulla produzione di *fantasmi sensoriali* che ci permettono di intuire come sarebbe un oggetto se cadesse sotto la sfera di uno dei nostri sensi, ad esempio il tatto e l’udito, ma prima di tutto la vista. Un fantasma “ottico” fa intuire come apparirebbe allo sguardo un determinato oggetto all’interno di un ambiente, e questo atto immaginativo copre la nostra percezione, anche se non totalmente. Infatti, tanto l’immagine mentale quanto l’immagine fisica si inseriscono nella percezione in forma *contrastiva*, cioè non rivestendola del tutto, e sostituendola, ma permettendoci di mantenerla attiva. Non è una questione di maggiore o minore potenza illusionistica (alcune immagini possono sembrare così vere da essere scambiate per la realtà), e neppure di cornici (una discontinuità più o meno marcata nello spazio della loro collocazione), piuttosto è un fatto di tempi: Husserl precisa che si tratta soprattutto del contrasto fra il tempo dell’oggetto-immagine e il presente attuale¹⁰, a cui appartiene innanzitutto il nostro corpo (e anche la

9 Così la definisce Mitry, riprendendo Bradley: cfr. *ivi*, p. 110.

10 Cfr. E. Husserl, *Fantasia e immagine*, a cura di C. Rozzoni, Rubbettino, Sove-

Bildding, se parliamo di immagini fisiche). Ecco l'eco di questi concetti in Mitry:

Nous avons vu que l'image mentale présente une réalité qui est à la fois visée et reconnue comme absente. Si, en écrivant ces lignes, je songe à ma voiture qui est au garage, je le vois bien, mentalement – ou du moins j'en vois un certain aspect – mais je la vois comme non présente. Elle se donne à ma conscience telle qu'une image qui affirme l'absence de ce à quoi je pense d'autant que, ce faisant, je ne cesse de percevoir le monde qui s'impose à moi de toutes parts.

L'image mentale est donc un fait volontaire qui s'oppose à la perception normale du monde et des choses et qui, s'il coexiste avec elle, s'en distingue d'autant plus fortement qu'il s'y oppose¹¹.

Mitry intuisce che tutto questo è di grande utilità per un'analisi dell'immagine cinematografica, che peraltro aveva trattato fugacemente l'attenzione dello stesso Husserl. Le principali osservazioni che il filosofo dedica al cinema riguardano la ripetibilità della proiezione cinematografica, tale da lasciare inalterata l'"oggetto-immagine" [*Bilddjekt*]¹², e l'intensità della presentificazione prodotta dalle immagini filmiche, così completa da assottigliare al massimo il rilevamento cosa-immagine. In un'appendice, Husserl si esprime così: «Täuschung und Sinnenschein nach Art der Panoramabilder, der Kinematographen u. dgl. beruhen darauf, dass die erscheinenden Objekte

ria Mannelli 2017, p. 57: «[La manifestazione dell'oggetto immagine] porta in sé il carattere dell'irrealtà, del *contrasto con il presente attuale*. La percezione dell'ambiente circostante, la percezione nella quale si costituisce per noi il presente attuale, si estende attraverso la cornice e da quest'altra parte si chiama "carta stampata" oppure "tela pennellata».

11 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit. pp. 182-183.

12 E. Husserl, *Gesammelte Werke, Bd. XXIII: Phantasie, Bildbewusstsein, Erinnerung. Zur Phänomenologie der anschaulichen Vergegenwärtigungen. Texte aus dem Nachlass (1898-1925)*, cit., p. 536.

in ihrem ganzen erscheinenden Habitus von den in normaler Wahrnehmung erscheinenden wenig oder unmerklich unterschieden sind. Man kann hier wissen, dass es blosse Bildobjekte sind, aber nicht lebendig empfinden»¹³. Questa germinale riflessione sul cinema è stata raccolta da alcuni contributi, per lo più incentrati sul rapporto fra coscienza e credere vero e sull'*interplay* fra attore e personaggio¹⁴, ma la strada indicata da Mitry è altrettanto interessante e forse più aderente ai suggerimenti di Husserl. Scrive Mitry:

L'image filmique se donne *effectivement* comme une image. Elle existe objectivement comme telle. Fixée sur un support, projetée sur un écran, elle se détache, en tant qu'image, des choses dont elle est l'image et n'a plus aucun rapport avec elles. Elle est indépendante, autonome¹⁵.

A l'encontre de l'image mentale, l'image filmique est objectivement présente mais, comme elle, elle est l'image d'une réalité absente: d'une réalité passée dont elle n'est que l'image. Sa réalité concrète est d'être *fixée* sur un support; par là, objectivement présente et saisissable. Le réel enregistré sur le ruban de celluloid est, à tout moment, projetable. Ainsi la projection est-elle une sorte d'"actualisation", tout comme l'image mentale.¹⁶

13 *Ivi*, p. 132: «L'inganno e l'apparenza sensoriale, come le immagini panoramiche, immagini cinematografiche e simili si basano sul fatto che gli oggetti che appaiono nell'intero habitus di apparizione differiscono poco o in modo impercettibile da quelli che appaiono nella percezione normale. In questi casi si può essere coscienti del fatto che sono mere oggetti-immagini e tuttavia non si percepiscono come vivi» (trad. a cura della redazione).

14 Cfr. C. Rozzoni, *Cinema Consciousness: Elements of a Husserlian Approach to Film Image*, «Studia Phenomenologica», vol. XVI, 2016, pp. 294-324; J. Brough, *Showing and Seeing: Film as Phenomenology*, in J. D. Parry, *Art and Phenomenology*, Routledge, London-New York 2010, pp. 192-214; A. Casebier, *Film and Phenomenology*, cit.

15 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 1. Les structures*, cit., p. 110.

16 *Ivi*, p. 183.

Compare in queste righe una questione centrale: nel cinema, l'atto di *presentificazione* (“attualizzazione” scrive Mitry alludendo specificamente a Husserl) si compie al momento della proiezione, perché la striscia di pellicola è soltanto un film “latente”; per Mitry la pellicola è il supporto principale (la cosa-immagine), mentre lo schermo sbilancia la percezione *dalla cosa all’oggetto*, permettendo l'apparizione del movimento. Né la distruzione della pellicola né tantomeno la scalfittura dello schermo cancellano l'oggetto-film che, come detto, è quel contenuto ideale creato sì dalla proiezione, ma che le sopravvive – come non smette di insegnarci il *Don Chisciotte* di Orson Welles, che anche dopo avere squarciato la tela bianca con la spada nel tentativo di partecipare a una battaglia continua a lottare contro i suoi nemici di luci e ombre. Fra le altre cose, Welles dimostra che lo schermo non è come la tela in pittura, cioè non fa corpo con l'immagine, che infatti resiste alla sua distruzione, sia perché è ancorata a un altro, più “reale” supporto, sia perché vive nella mente, paradigmaticamente in quella del visionario Don Chisciotte. La pellicola è più simile ai materiali concreti del pittore, tant'è che il regista ne sceglie con cura il formato e la sensibilità, mentre non può lavorare su quelli dello schermo. Tuttavia, in origine i due supporti erano implosi l'uno nell'altro: nel precinema, fotogramma e schermo coincidono, perché l'illusione del movimento dipende dallo scorrere delle fotografie rilegate una *sopra* l'altra, all'interno del rettangolo tridimensionale creato dal sovrapporsi del loro contorno: uno schermo-libro.

Esiste dunque una doppia “cosalità” dell'immagine filmica? E se sì, essa non è una proprietà fondamentale di tutte le immagini tecniche¹⁷, pur nelle molte varianti previste sia dal sistema analogico che digitale? La pellicola cinematografica è il corrispettivo della carta sensibile nella fotografia, o della matrice di dati nel digitale, mentre le ombre proiettate sullo schermo corrispondono alla stampa fotografica in positivo e all'“estrazione”

17 Questo potrebbe essere un altro modo per interpretare l'idea di “immagine tecnica” di Vilém Flusser, cfr. Id., *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*, Annablume, São Paulo 2010.

del file su display. Dalla fotografia in poi¹⁸, codificare un'immagine e visualizzarla, cioè renderla fruibile all'occhio umano, diventano due processi ben distinti e non per forza concomitanti; naturalmente, con il passaggio al digitale il divario fra i due momenti si approfondisce, perché qui la matrice non è più una prima, inverosimile o oscura visualizzazione del soggetto, bensì la sua traduzione nel linguaggio numerico, non disponibile ai sensi e accessibile alle sole macchine¹⁹. Ma il punto è: per sviluppare una teoria del cinema ancorata al processo di *visualizzazione* anziché a quello di codifica dell'immagine filmica – dunque basata sullo sguardo dello spettatore perché senza i suoi occhi l'immagine in movimento semplicemente non esiste – bisogna lavorare sull'intersezione fra immagini fisiche e mentali.

È quello che sostengono, con argomentazioni diverse, anche due grandi storici del cinema, Tom Gunning e Thomas Elsaesser. Gunning propone di ripensare la base di realtà del cinema a partire dalle osservazioni del Metz fenomenologo (o almeno di una delle sue poche incursioni in questo territorio)²⁰. Lo studioso americano non è particolarmente attratto dalla questione del mentale, ma ancor meno da quella del reale come mero portato della base fotografica, indessicale delle immagini; per questo si chiede che cosa succederebbe se accettassimo, come diceva Christian Metz, che la realtà del cinema è nell'effetto di movimento, non nel legame fra segno e referente. Thomas Elsaesser, viceversa, non è un fenomenologo ma recupera la dimensione mentale del film proprio distinguendo fra la trasmissione dell'immagine e la sua registrazione su traccia. Riconduce infatti questa divaricazione al modello freudiano della memo-

18 Ma non nella sua versione dagherrotipica, che non utilizzava il processo positivo-negativo inverso: la lastra di metallo fotosensibile nella fotocamera veniva sviluppata come positivo e come copia unica.

19 Su questo tema si veda F. Casetti, A. Pinotti, *Post-cinema Ecology*, in D. Chateau, J. Moure (a cura di), *Post-cinema: Cinema in the Post Art Era*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2020, pp. 193-218.

20 Cfr. C. Metz, «À propos de l'impression de réalité au cinéma», in *Essais sur la signification au cinéma. Tome I*, Klincksieck, Paris 1968, ripreso da T. Gunning, *Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality*, «differences», vol. 18, n. 1, 2007, pp 29-52.

ria, il *Wunderblock*, proponendo di riavviare il discorso teorico sul cinema come medium interfaccia tra i dati e i sensi umani, il tutto nella chiave di un'archeologia del digitale²¹.

Questi contributi pionieristici sono in linea con l'interpretazione che Mitry dà della proiezione, riconoscendo in essa il momento husserliano della *presentificazione*, fase in cui la percezione dell'immagine fisica si intreccia con l'immaginazione; in essa «L'image filmique y remplace simplement l'image mentale avec toute la force de sa convaincante réalité»²². Il Metz citato da Gunning, del resto, muove da Mitry nella sua analisi del "mode filmique", che definisce «un mode filmique de la présence»²³, non pensando a uno stato di sopraffazione sensoriale bensì a una coscienza attiva fatta di riflessi mentali della percezione. Tuttavia, il mentale, pur essendo un riflesso e una logica delle immagini, è proprio ciò a cui il film non potrà mai dare visibilità: «En aucun cas on ne saurait représenter une image mentale puisque, dès l'instant qu'elle le serait, ce ne serait plus une image mentale»²⁴.

Le immagini filmiche sono inefficaci di fronte a ciò che non si dà a vedere o almeno che nessuno ha mai visto, per questo Mitry avrebbe apprezzato, probabilmente, il film senza inquadrature di Douglas Gordon (*Feature Film*, 1999), una videoinstallazione che consiste semplicemente nella registrazione video di un'esecuzione dell'intera colonna sonora scritta da Bernard Hermann per il film *La donna che visse due volte* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958). Sulle due pareti della sala espositiva, in ampie proiezioni speculari, appaiono le immagini del direttore d'orchestra che esegue il brano. Tuttavia, le vere immagini che riempiono la stanza non sono quelle fisiche sulle pareti, ma quelle che scor-

21 T. Elsaesser, *Freud as Media Theorist: Mystic writing pads and the matter of memory*, «Screen», vol. 50, n. 1, 2009, pp. 100-113. Sul modello freudiano della memoria e il cinema, aveva già lavorato T. Kuntzel, *A Note upon the Filmic Apparatus*, «Quarterly Review of Film Studies», vol. 1, 1976, pp. 266-271.

22 J. Mitry, cit., p. 191.

23 C. Metz, «À propos de l'impression de réalité au cinéma», cit., p. 14.

24 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 2. Les Formes*, Editions Universitaires, Paris 1965, p. 65.

rono nella mente dello spettatore in corrispondenza delle note musicali: la sequenza in cui Kim Novak si butta sotto il Golden Gate Bridge di San Francisco, o quando riappare come fantasma nel suo vestito verde. Lo spettatore, dunque, fa una vera e propria esperienza di visione non basata sulla retina, come racconta lo stesso regista riferendo delle interviste all'uscita della sala: *La donna che visse due volte* viene proiettato attraverso le orecchie dentro la mente di chi ascolta le note di Hermann.

2. Christian Metz e Vivian Sobchack: lo sguardo della macchina

La teoria del cinema ha sempre distinto due modalità dello sguardo filmico: la cosiddetta *oggettiva*, corrispondente alla simulazione di un mondo che non si dà come percepito, né da essere umano né da macchine né da altre specie viventi, e la *soggettiva*, ovvero la simulazione di un mondo percepito, e di conseguenza filtrato sul piano ottico da una ben precisa identità finzionale. L'analisi di queste due modalità enunciative, assieme ad altre più sfumate, è parte del dibattito semiotico-narratologico degli anni Ottanta e Novanta, ripreso sul finire della stagione anche da Vivian Sobchack, che apre la sua fenomenologia del cinema proprio con una riflessione sul contributo di Mitry. Le pagine sul punto di vista in *Esthétique et psychologie du cinéma* sono del resto le più note e discusse, anche se, prima di Sobchack, forse non del tutto comprese. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience* (1992) esce un anno dopo il metziano *L'nonciation impersonnelle, ou le site du film*²⁵, e di primo acchito appare in polemica con la semiotica, e in particolare con il Metz lettore di Mitry²⁶. In realtà la tesi di Metz e quella di Sobchack sono molto vicine.

25 C. Metz, *L'nonciation impersonnelle, ou le site du film*, Klincksieck, Paris 1991. Ci riferiremo qui all'edizione italiana, C. Metz, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, tr. it. di A. Sanna, Edizioni scientifiche italiane, Napoli 1995.

26 Cfr. C. Metz, «Problèmes actuels de théorie du cinéma» (1967), in *Essais sur la signification au cinéma. Tome II*, Klincksieck, Paris 1972, pp. 35-86.

Mitry studia lo sguardo dello spettatore a partire da *The Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1946), il celebre noir girato quasi interamente in soggettiva. In esso lo spettatore indaga su un crimine identificandosi con l'investigatore Philip Marlowe, che gli presta occhi e corpo venendo inquadrato frontalmente solo all'inizio e alla fine del film. Mitry sa descrivere splendidamente il modo in cui lo sguardo dello spettatore segue l'incedere del personaggio dal suo interno, sforzandosi di considerare i suoi piedi come i propri, o il modo in cui si aggrappa con lui alla ringhiera cercando di vedere le proprie mani in quelle di Marlowe, ma ne conclude che il suo sforzo è vano. Lo spettatore non può riconoscere le immagini soggettive del proprio corpo, tutt'al più immagina di accompagnare il corpo di un altro, parzialmente visibile ma pure sempre *oggettivato* come tutto il resto nel film: «Ce n'est donc pas moi, assurément, qui marche et qui agit de la sorte», scrive Mitry, «bien que j'éprouve des sensations semblables à celles qui seraient mienne s'il en était ainsi. Je marche donc *avec* quelqu'un, je partage ses impressions»²⁷. Questa condivisione culmina con la famosa sequenza dello specchio, in cui il volto di Marlowe appare riflesso. È il momento di massima delusione dello spettatore, messo di fronte al fatto che le impressioni che si è sforzato di sperimentare come sue, in realtà, non erano le sue. Questo naturalmente vale per tutti gli spettatori tranne che per Montgomery, il regista, l'unico che può riconoscersi nell'immagine riflessa dallo specchio, dato che è lui, forse non a caso, l'attore che interpreta Marlowe. In quelle immagini in soggettiva, dunque, Montgomery sperimenterebbe un Sé come altro, reincorporando i fantasmi sensoriali della propria esperienza pregressa e vivendo un'esperienza propriocettiva mediata.

Sobchack interviene su questa analisi a due livelli. A un primo livello allarga la critica di Mitry aggiungendo altre difficoltà alla simulazione della propriocezione. Lo spettatore nota non solo la differenza fra le sue mani e quelle dell'attore, ma anche fra l'atto percettivo che il personaggio compirebbe nella realtà e

27 J. Mitry, *Esthétique et Psychologie du Cinéma. Vol. 2. Les Formes*, cit., p. 67.

quello rappresentato. Le soggettive del film servono a due scopi simultanei: mostrare gli indizi necessari a risolvere il mistero, e mostrare in modo credibile la percezione di Marlowe. Nella realtà della finzione, tuttavia, Marlowe sarebbe interessato soltanto alle indagini, non a sé stesso percipiente, sicché la simulazione del suo sguardo in soggettiva non è del tutto esatta dal punto di vista del *fuoco intenzionale*. Inoltre, il modo di orientare la nostra attenzione consiste nel muovere gli occhi all'interno di un campo visivo in cui tutto resta ugualmente nitido, anche ciò su cui non ci stiamo concentrando; il film (classico) al contrario mette a fuoco e sfuma, gestisce la propria focale in modo di costruire zone di visibilità e zone nebulose. Questo elemento smaschera la differenza fra uomo e occhio della macchina da presa, creando, in ultima analisi, l'*eye machine*.

Basandosi sulla versione merleau-pontyana della fenomenologia, Sobchack ridiscute la distinzione semiotica fra soggettiva e oggettiva attraverso il concetto di *corpo del film*. Il film è dotato di corpo in quanto «It is an intentional instrument able to perceive and express perception»²⁸. Secondo questo presupposto, la materialità non umana (ma percipiente) del corpo-film presenta *soggettivamente* il mondo agli occhi dello spettatore. Di conseguenza, nel film la camera vede un personaggio o lo vede vedere con lo stesso grado di soggettività (la sua); può tentare di nascondersi totalmente in esso, attribuendogli una responsabilità temporanea per quanto appare sullo schermo, ma l'operazione non riesce mai completamente²⁹. Se dunque la differenza fra corpo dello spettatore e del personaggio rappresenta una prima difficoltà, la differenza fra corpo macchinico (l'incorporazione non umana del film) e corpo attoriale (e per traslazione spettatoriale) crea uno scarto molto più profondo e in ultima analisi incolmabile. Lo sguardo del film sovrascrive sempre quello del personaggio, e ciò anche se non accettassimo la definizione della macchina cinema come soggetto o corpo senziente).

28 V. Sobchack, cit., p. 247.

29 Cfr. *Ivi*, p. 231.

Negli anni compresi fra il volume di Mitry e quello di Sobchack, molti interventi superano le tesi di Mitry e sviluppano l'idea della soggettiva in modo sostanziale attraverso le teorie dell'enunciazione³⁰. Ma quando Metz chiude il capitolo con *L'enonciation impersonnelle*, si torna in un certo senso all'origine. Metz arriva da un libro su cinema e psicanalisi dove ha differenziato una forma di identificazione primaria (con la macchina da presa) da una secondaria (con il personaggio), ed è dunque già orientato a pensare al ruolo riflessivo dell'apparato. Ma *L'enonciation impersonnelle* comincia sostenendo, esattamente come Sobchack, che la semi soggettiva scoperta da Mitry – quell'inquadratura sopra le spalle diretta lungo un asse che più o meno si allinea con lo sguardo del personaggio – è la miglior forma di soggettività, sia perché non nega la possibilità di vedere il corpo del percipiente, fattore necessario per l'identificazione dello spettatore³¹, sia perché esplicita la presenza di un secondo sguardo che percepisce il percipiente. Anche uscendo dalla fenomenologia e restando in ambito semiotico, il punto resta questo: la soggettiva non è uno stampo per lo sguardo e il corpo dello spettatore, è piuttosto un luogo del raddoppiamento: il *point of view shot*

opera prima di tutto è un duplice raddoppiamento delle istanze enunciative [...] il personaggio-osservatore “raddoppia” al tempo stesso il *foyer*, che fa vedere attraverso di lui, e lo spettatore [ossia la *cible*], che vede ugualmente attraverso di lui [...] Questo personaggio si installa come un cuneo tra i due: come mostratore, e *foyer-bis*, come osservatore pubblico [*cible*]-bis³².

30 Fra cui il fondamentale F. Casetti, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano 1986, cfr. pp. 58-97.

31 Mitry chiarisce che per adottare uno sguardo, bisogna aver visto il corpo che sostiene questo sguardo prima di entrare in esso. Si veda lo sviluppo di questa idea in E. Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, Amsterdam-New York-Berlin 1984.

32 C. Metz, *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, cit., pp. 154-155.

In questo quadro, la soggettiva diventa una riproduzione *en abyme* della proiezione, una rilocazione del proiettore nel corpo di un personaggio: così, probabilmente, bisogna ripensare anche l'idea del *first person shot* nel VR e nelle tecnologie immersive, dove il corpo-sguardo dell'*experimenter*, in apparenza implicato al massimo grado, è soprattutto da intendersi nella sua frequente coincidenza con la macchina della visibilità. In questo senso anche la cornice nei media immersivi è da ripensarsi in termini non oculocentrici, come la possibilità di uscire dalla finzione toccando il mondo circostante e ricostruendo il reale con l'immaginazione, in un rapporto sostanzialmente inverso rispetto al cinema.

Ma tornando al cinema, una volta chiarito che quando parliamo di soggettivazione dell'immagine stiamo parlando di una forma di riflessività per la quale *il film si dà a vedere*³³, o *attraverso* gli occhi di un personaggio o attraverso altre strategie stilistiche o altri strumenti non umani (“entità enunciative”), servirsi di un'identità finzionale non per accedere a un visibile fisico ma a una qualche forma di *Phantasie*, per riprendere il termine husserliano, significa introdurre un ulteriore livello enunciativo nel quale il personaggio, indiscutibilmente, media il visibile con il proprio Io, vale a dire con la propria soggettività umana e finzionale. È questo che intendeva, probabilmente, Mitry, quando sosteneva che le allucinazioni, i ricordi, i pensieri sono le uniche immagini filmiche a rappresentare non tanto il mentale, quanto il filtro della soggettività.

Questa condizione dello sguardo soggettivo, nel senso metziano della “soggettività impersonale” è molto chiaro nei film sugli individui dotati di capacità soprannaturali, perché in essi gli stati alterati non si spiegano in base alla psicologia dei personaggi ma alla loro funzione di corpi umani come macchine della visione (simmetrici alla macchina cinematografica come corpo non umano, secondo le parole di Sobchack). In *La zona*

33 A meno che non si pensi alla distribuzione dei saperi e al posizionamento del narratore rispetto all'universo diegetico in termini genettiani (la focalizzazione).

morta (*The Dead Zone*, D. Cronenberg, 1983), le visioni di John che si risveglia dal coma dopo cinque anni viaggiano attraverso il suo corpo e si materializzano attorno a lui. Le immagini degli eventi che John riesce ad “allucinare” sono registrate su un supporto fisico (l’immagine-cosa) che coincide con il corpo di chi li ha vissuti: ogni visione si genera dal contatto fra la mano di John e quella del soggetto il cui passato o futuro sono in questione; la stretta di mano produce segnali che viaggiano attraverso il veggente e arrivano ai suoi occhi, che a quel punto “proiettano”³⁴ le immagini (l’immagine-oggetto) nell’ambiente, non senza sofferenza. John diventa un visitatore di quegli spazi virtuali, che abita anche con il corpo, mentre lo spettatore vive la sua allucinazione come propria, ma non in virtù di un’incondizionata adesione di sguardi (la soggettiva), piuttosto in virtù di una pluralità di soggettivazioni che rendono il visibile *un luogo dell’emersione dello sguardo*³⁵. Nella sua prima visione, John allucina l’incendio in cui potrebbe morire la figlia dell’infermiera che lo sta curando: la stanza di ospedale si trasforma nella stanza della bambina, incluso il letto in cui l’uomo giace, improvvisamente circondato da giocattoli, peluche e fiamme. La visione è soggettivata in un senso complesso e multiplo: uno sguardo verso destra apre il campo immaginario con una classica soggettiva, e uno sguardo verso sinistra riporta in campo la realtà; tuttavia, fra i due gesti si apre uno spazio-tempo mentale in cui la camera vaga, fino a includere John: i suoi occhi smettono di supportare la visione, mentre la sua voce resta alterata come indice del suo stato di allucinazione.

34 Si veda l’idea della divinazione come *proiezione* in una delle figure che ha ispirato il pensiero di Jean Mitry, Cfr. R. Allendy, *La valeur psychologique de l’image*, in AA. VV. *L’art cinématographique*, Felix Alcan, Paris 1926, pp. 99-100: «I cartomanti [...] non fanno altro che proiettare sulla realtà ciò che non ha in sé alcuna determinazione fissa, un’immagine latente che è in lei, e dunque possiamo comprendere tutti i meccanismi di divinazione come proiezioni sulla realtà d’un senso interiore e oscuro» (trad. e corsivo dell’autrice).

35 Vedi l’idea del film come “superficie visibile” che si crepa attraverso differenti sguardi nella prospettiva merleau-pontyana adottata da A. C. Dalmasso, *Le plan subjectif réversible: Sur le point de vue au cinéma à partir des écrits de Merleau-Ponty*, «Studia Phenomenologica», vol. XVI, 2016, p. 140.



Vedere in un altrove parallelo.

-
The dead zone, 1983,
David Cronenberg

Vedere nel passato.

-
The dead zone, 1983,
David Cronenberg



Nella più memorabile delle allucinazioni, che riguarda la vittima di un serial killer, la soggettiva di John proietta lo spazio immaginario del gazebo in cui è avvenuto l'omicidio; ma già il controcampo su di lui è diversamente soggettivato perché non è immerso nel buio della sera, come il presente, bensì circondato da un chiarore diffuso, quello che c'era al momento del delitto; questo brusco salto di illuminazione fa intuire che John è ormai parte della propria allucinazione. Il suo ingresso nel mondo virtuale, la sua presenza artificiale sulla scena del delitto, proprio dietro la vittima che non può vederlo né sentirlo, è un ottimo esempio di soggettività impersonale, intercorporea e a metà fra uomo e macchina. John finisce nell'immagine quasi involontariamente: il dolly si muove lento ed è come se portasse in campo per caso, per un movimento di troppo, il *foyer* di quelle visioni. Ma è proprio questa *presenza fantasmatica, casuale e plurale* che caratterizza l'esperienza cinematografica, ed è difficile pensare che essa possa replicarsi nei media immersivi, come la realtà virtuale, dove non si è ancora sperimentata, per il momento, la possibilità di staccare il nostro sguardo dal "proiettore".