

Introduzione

Da dove siamo partiti? Questa mi sembra la domanda più giusta per affrontare l'introduzione a questo lavoro composito che ha impegnato gli ultimi anni e ha implicato il ricorso a studi storici, critici e teorici di diversi ambiti scientifici. Il punto di partenza è stato il cinema oggi, il cinema non tanto come serie di testi quanto come apparato, oggetto teorico, in un periodo di messa in crisi, di mutamenti tanto complessi che hanno fatto e fanno parlare di morte del cinema, superamento del cinema, cinema 2, era del post-cinema.

Per Romano Luperini¹ siamo ormai in una fase successiva al postmoderno e, legando questo discorso al cinema, i diversi autori che hanno partecipato allo speciale *Dal postmoderno al post-cinema* di «Close up. Storie della visione»² da me curato assieme a Giovanni Spagnoletti, sottolineano un oltrepassamento, o meglio una inadeguatezza del termine a chiarire nuovi rapporti sociali, la nuova geografia culturale e il nuovo sistema dei media.

Accanto quindi all'idea della fine del postmoderno si fa largo anche quella del post-cinema: ne parla apertamente Lorenzo Taiuti³ e in qualche modo lo celebra l'edizione del 2009 del Festival del Cinema di Rotterdam dedicando una sezione alla "post-cinema age".

Giuliana Bruno ha avuto modo di chiarire nei suoi diversi interventi come la fine del cinema non vada vista tanto nella morte del cinema come racconto per immagini e per suoni (quello è più vivo e vivace che mai), ma quanto nella morte di certo tipo di cinema, una istituzionalizzazione del cinema, il cinema ora vive in un sistema fluido, non più luce e suoni fissati su un supporto chimico, ma dati digitali che stanno nell'aria, algoritmo che trova di volta in volta supporti diversi, che si declina in diverse esperienze di spectatorship fino ad arrivare a una esperienza di partecipazione attiva al testo, non solo con note a margine, critica attiva al testo, ma anche come rilettura, spezzettamento ecc.

Il cinema istituzione del '900 si fa archivio culturale ed estetico interiorizzato, che nel digitale trova forme nuove, non ancora del tutto sperimentate, di utilizzo e fruizione. Laurent Jullier⁴ lega postmoderno e digitale, prospettando una geografia mediale post-cinematografica in fase di sperimentazione, di prova.

Se la teoria del cinema postmoderno da una parte ha evidenziato – pur con la varietà di approcci che ha messo in campo – un senso di fine, di tracollo, che dalla società si è infiltrato nello stesso ambito cinematografico; dall'altra ha messo in evi-

¹ Cfr. Romano Luperini, *La fine del postmoderno*, Guida, Napoli, 2005.

² Cfr. Simone Arcagni, Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Dal postmoderno al post-cinema*, in «Close up – Storie della visione», nn. 24-25, 2009.

³ Cfr. Lorenzo Taiuti, *Multimedia. L'incrocio dei linguaggi comunicativi*, Meltemi, Roma 2005.

⁴ Cfr. Laurent Jullier, *Digitale e postmodernità: l'era dei flussi*, in «Close up – Storie della visione», nn. 24-25, pp. 9-19.

denza sempre più come l'“intensificazione” prodotta prima dalla televisione, poi dai nuovi media e infine dalla digitalizzazione dell'audiovisivo, abbia portato, poco a poco, a una esplosione del concetto di cinema, della sua fruizione, dei suoi riti. Una parcellizzazione, una frammentazione e quindi un indebolimento effettivo di tutto quell'apparato che chiamiamo cinema e che ha caratterizzato il XX secolo.

Tutti gli studi sul cinema postmoderno – che si siano occupati di forme o di spectatorship – mettono in evidenza che ci troviamo in una fase sociale e culturale in cui l'enorme diffusione dei mezzi di ripresa e di visione – che nel frattempo, oltre ad essere ormai “normalmente” casalinghi (gli home media), sono diventati pubblici e *en plein air* (penso agli urban screen) e individuali, portatili, connessi e interattivi (i mobile and networked media e persino i wearable media) – apre a una dimensione nuova in cui viene a mancare il medium di riferimento, come era stato il cinema almeno fino alla fine del secolo scorso, e produce molteplici esperienze dell'audiovisivo, molteplici schermi e molteplici forme di realizzazione audiovisiva. Insomma, non c'è un sistema dominante e nemmeno una pratica dominante.

Seguendo il prezioso consiglio di Francesco Casetti⁵ non ci resta che osservare attentamente quello che capita, che cosa emerge, quali aspetti maturano del nuovo orizzonte mediale, in quella “geografia mediale” di cui parla lo studioso. E il termine di “geografia mediale” è stato alla base della nostra riflessione, perché ci ha permesso di individuare l'emergere di alcune tendenze dominanti in uno spazio definito. Questo spazio è la metropoli contemporanea, definita “postmoderna” dagli studiosi di geografia culturale, di etnografia, dagli urbanisti e dagli architetti (in questo senso sono stati fondamentali gli studi di Venturi⁶, Davis⁷, Dear⁸, Soja⁹, Amendola¹⁰). Una

⁵ Cfr. Francesco Casetti, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in «Fata Morgana», *Esperienza*, n. 4, 2008.

⁶ Cfr. Robert Venturi, *Complexity and Contradiction in Architecture*, Museum of Modern Art, New York, 1966 (tr. it. *Complessità e contraddizione nell'architettura*, Dedalo, Bari, 1980) e Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1972 (tr. it. *Imparando da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, CLUVA, Venezia, 1985).

⁷ Cfr. Mike Davis, *City of Quartz: Excavating the Future in Los Angeles*, Vintage, London, 1992 (tr. it. *Città di quarzo. Indagando sul futuro di Los Angeles*, Manifestolibri, Roma, 1999) e *Ecology of Fear: Los Angeles and the Imagination of Disaster*, Vintage, London, 1999 (tr. it. *Geografia della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo della catastrofe*, Feltrinelli, Milano, 1999).

⁸ Cfr. Michael J. Dear, Eric H. Schockman, Greg Hise (edited by), *Rethinking Los Angeles*, Sage, Thousand Oaks (Ca.), 1996; Michael J. Dear, *From Chicago to L.A. Making Sense of Urban Theory*, Sage, Thousand Oaks (Ca.), 2001 e Michael J. Dear, Jennifer Wolch, Manuel Pastor, Peter Dreier (edited by), *Up Against the Sprawl: Public Policy and the Making of Southern California*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004.

⁹ Cfr. Edward J. Soja, Allen J. Scott (edited by), *The City. Los Angeles and Urban Theory at the End of the Twentieth Century*, University of California Press, Berkeley, 1996 e Edward J. Soja, *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Wiley-Blackwell, Cambridge/Oxford, 2000.

¹⁰ Cfr. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari, 2008.

geografia e uno spazio nuovi in cui si innestano tecnologie e pratiche scopiche nuove (sia nell'atto di guardare che in quello di essere guardati) e, di conseguenza, nuove pratiche esperienziali e di spectatorship.

Seguendo le riflessioni di Giuliana Bruno¹¹ abbiamo voluto, non tanto tracciare un panorama delle esperienze, quanto, soprattutto e in prima istanza, delineare una vera e propria "geografia" di questo nuovo intersecarsi di città e cinema (più in generale, audiovisivo). Nel suo fondamentale *Atlante delle emozioni* scava nel XIX secolo, il momento in cui emerge il cinema, ma anche un nuovo impulso alla cartografia, alla mappa e appaiono l'urbanistica e la sociologia: sulla scorta di Kracauer, Benjamin e Eizenstein, Bruno individua nella metropoli, nella scienza e nelle tecnologia e soprattutto nella nuova tensione al visibile, il terreno ideale in cui il cinema è emerso tra le altre esperienze visive – i «site-seeing» secondo la definizione di Bruno. Le riflessioni di Bruno mostrano come lo studio incrociato di che cosa accade nella metropoli può essere fertile, non solo per individuare il ruolo del cinema nella Modernità, ma anche per osservare quanto accade nell'audiovisivo oggi. Ci troviamo in una situazione simile a quella che analizza la studiosa:

Alla vigilia dell'invenzione del cinema, una rete di forme architettoniche ha prodotto una nuova spazio-visualità. Luoghi come le gallerie, le stazioni ferroviarie, i grandi magazzini, i padiglioni espositivi, le serre e i giardini d'inverno incarnavano la nuova geografia della modernità. Erano tutti luoghi del transito. L'essenza di queste nuove architetture era la mobilità – *una forma di cinema* [corsivo nostro]. Modificando il rapporto tra percezione spaziale e movimento corporeo, le nuove architetture del transito e la cultura del viaggio preparavano il terreno per l'invenzione del cinema, vera epitome della modernità¹².

Si assiste oggi, come nella metà dell'800, a uno sviluppo dell'ambiente urbano, del moltiplicarsi dei punti di vista, di una scienza in grado di velocizzare la comunicazione e rendere a portata di tutti esperienze visive nuove. La differenza è che il cinema c'è stato e c'è, così come media come la televisione, che hanno ormai una storia importante alle spalle: il risultato della scopicità della modernità – il cinema – è ora uno degli elementi della scopicità nuova che sta cercando di emergere, frutto di quella "intensificazione" che ha caratterizzato le riflessioni sul postmoderno. Un'intensità che ha come primo risultato quello di aver inglobato il cinema come modello, contenitore di temi e forme e come storia, mitologia, immaginario (e anche la televisione); e che attraverso continue e rapide "interiorizzazioni" propone un panorama, una geografia mediale davvero stratificata e sfaccettata che ci spinge a identificare *nuove forme di cinema*.

¹¹ Cfr. Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London-New York, 2002 (tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano, 2006).

¹² Ivi, p. 17.

In questo senso anche Friedberg¹³ ha avuto un ruolo fondamentale per lo sviluppo di questo testo: Friedberg ha il merito, con il suo *Window Shopping*, di aver provato a realizzare proprio un modello di osservazione di una realtà urbana contemporanea. Analizza le nuove esperienze della spectatorship cinematografica alla luce, non solo di una mutazione dei luoghi cinematografici (dalle sale ai multiplex e agli Imax), ma anche dei modelli di visione cinematografici (l'home movie). Friedberg, con alle spalle i lavori per esempio di Tom Gunning¹⁴ e di Miriam Hansen¹⁵ sullo spettatore alle origini del cinema, porta questo tipo di approccio all'oggi descrivendo la realtà urbana contemporanea (architettonica, culturale, esperienziale) - non a caso la sua disquisizione inizia citando la diversa esperienza spettatoriale che implica la vita a Los Angeles. A Los Angeles sembra di nuovo invertirsi quel movimento che aveva portato dal viaggio al viaggio dello sguardo, dal turismo al "site-seeing" del cinema, verso cioè quell'immobile spettatore cinematografico di cui parla Eijzenstejn citato da Bruno. Ora sembra che il "motion/emotion" di cui parla Bruno sia di nuovo uscito dalla sala, o meglio: sia *anche* uscito dalla sala, in quel moto di frammentazione ed esplosione che Casetti ha appunto individuato nella "ri-locazione" del cinema.

Se la metropoli è quindi ancora il luogo, la geografia preferenziale dove avvengono le cose, il laboratorio in cui osservare mutamenti e innovazioni, allora la metropoli che più di ogni altra si presta a questa osservazione è decisamente Los Angeles. Los Angeles perché? È la domanda che ci siamo posti nel capitolo 1. Perché dalla seconda metà degli anni '60 Los Angeles è il luogo di osservazione e di riflessione privilegiato dei cambiamenti sociali e culturali: da Venturi a Jameson, da Friedberg a Dear, da Harvey ad Amendola, Baudrillard, Eco, Lynch, Benham, Johnson, Soja... ogni riflessione dal punto di vista urbanistico, sociologico, geografico, etnografico, architettonico, ha indicato Los Angeles come modello preferenziale di una nuova forma metropolitana. Los Angeles è la città postmoderna soprattutto perché la massa teorica e la copiosa letteratura critica che l'ha investita, l'ha eletta tale e ne ha mostrato quelle linee di avanguardia di molti fenomeni contemporanei. Nel capitolo I quindi abbiamo osservato gli intrecci tra il cinema contemporaneo e Los Angeles: uno scambio continuo di temi, forme e suoni che permette di definire alcuni caratteri della nuova metropoli contemporanea sia dal punto di vista della geografia reale che di quella - altrettanto importante - immaginaria (in quanto frutto di un immaginario).

Ma la domanda interessante rimane: che cosa sta succedendo? Per rispondere bisogna uscire dalle sale cinematografiche e tornare nella strada e individuare - proprio come ha fatto Friedberg - dove si situa la nuova fruizione cinematografica, ma bisogna anche osservare come le esperienze cinematografiche o, più in generale, mediali, stiano invadendo la città.

¹³ Ann Friedberg, *Window Shopping. Cinema and Postmodern*, University of California Press, Berkeley, 1993.

¹⁴ Cfr. Tom Gunning, *The Cinema of Attractions: Early Films, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in Thomas Elsaesser (edited by), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, BFI, London, 1990.

¹⁵ Cfr. Miriam Hansen, *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*, Harvard University Press, Cambridge (Mass.), 1991 (tr. it. *Babele e Babilonia*, Kaplan, Torino, 2006).

Nel capitolo 2 abbiamo dunque “viaggiato” per Los Angeles cercando di osservare quanto accade, come e dove si attua la “ri-locazione” cinematografica. Seguendo soprattutto le riflessioni di architetti e urbanisti abbiamo dapprima individuato nella città stessa il nuovo luogo della “ri-locazione” cinematografica: già la Bruno individua nelle architetture della visione un luogo privilegiato per studiare l’evoluzione del “*site-seeing*” e quindi di uno sguardo cinematografico, uno sguardo cioè che unisce *motion* ed *emotion*, movimenti, luoghi ed emozioni, e inoltre parla di una interiorizzazione del cinema sia come immagini e suoni di un archivio storicizzato sia come magazzino di emozioni audiovisive che la metropoli innanzitutto avoca a sé. La metropoli contemporanea, come molti sociologi urbani sottolineano (per esempio Amendola con particolare acume), è una città-immagine, città turistica approntata quasi come un set cinematografico per lo sguardo turistico e per una funzione emozionale e turistica. Siamo – e l’esempio di certe architetture e spazi urbani di Los Angeles sono davvero fondamentali per capire questo – ben oltre la “vetrinizzazione” di cui parla Codeluppi¹⁶ sulla scorta degli studi di Benjamin, e persino oltre una banale “cinematografizzazione” o “disneyzzazione” siamo alla “medializzazione” della metropoli contemporanea che assume su di sé, nel suo “corpo”, scritte, messaggi pubblicitari, informazioni, suoni, visioni. Non solo si apparecchia in vista di una visione mobile ed emozionale (fondamentale notare la simbiosi tra il *motion/emotion* di Bruno e il *mobile and virtualized gaze* di Friedberg), ma incorpora anche una molteplicità di schermi per la riproduzione e di camere per la ripresa.

La città medializzata è il frutto della mappatura, così come la metropoli moderna studiata dalla Bruno... ma qui si va oltre perché la mappatura digitale è più intensa, virtualmente infinita, virtualmente onnicomprensiva. La città si “medializza” e si “medializza” anche il suo abitante attraverso le nuove tecnologie portatili che arrivano al wearable computing, mentre le CCTV propongono una diversa percezione dell’osservare e soprattutto dell’essere osservati.

Nel suo studio della modernità Jonathan Crary¹⁷ parla delle “tecniche dell’osservatore”, che oggi sono anche tecniche dell’osservato (che si auto-osserva o che viene sorvegliato).

E di questo ci siamo occupati nel capitolo 3: la città viene mappata attraverso una serie di sistemi “dall’alto” (sia in senso stretto, visto il posizionamento, sia in senso metaforico, in quanto posizionati da “poteri forti”) attraverso mappature satellitari e aeree, videocamere di sicurezza, fibre ottiche. D’altra parte la mappatura segue anche percorsi “dal basso” attraverso, per esempio i programmi GPS, i TAG telefonici. La metropoli contemporanea viene attraversata e stratificata da molteplici mappature che legano reale e virtuale. Come già Mitchell¹⁸ aveva indicato, la metro-

¹⁶ Cfr. Vanni Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007.

¹⁷ Jonathan Crary, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge (Mass.), 1990.

¹⁸ Cfr. William J. Mitchell, *City of Bits. Space, Place and the Infobahn*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 1995 (tr. it. *La città dei bits. Spazi, luoghi e autostrade informatiche*, Electa, Milano, 1997).

poli contemporanea (e questa è forse la più macroscopica differenza con la metropoli moderna) è insieme reale e virtuale (“la città dei bit”). Certo anche la “Parigi capitale del XIX secolo” era mappata, situata in una geografia virtuale, oggetto di vedute panoramiche, ma oggi si tratta di una vera e propria sovrapposizione di reale e virtuale, un modello che si propone sempre più privo di soluzioni di continuità. In cui, tra le altre cose, la comunicazione si avvantaggia di una posizionabilità istantanea (GPS, TAG), anche in movimento. Il problema è così quello del rapporto tra osservare ed essere osservato: le tecnologie di sorveglianza rendono la nostra percezione del mondo un teatro del visibile, ci espongono alla sensazione di essere sempre osservati, sorvegliati e d'altra parte ci offrono, a poco prezzo e con capacità illimitate, mezzi di osservazione portatili e maneggevoli, nonché *user friendly*.

Virilio¹⁹ ha ben evidenziato come il cinema nasca nell'ambito della ricerca scientifica e in particolare in seno alla scienza bellica e il suo desiderio di mappare e cartografare ogni pezzo dello spazio. Oggi quel desiderio ritorna e ancora una volta dall'ambito militare (dove sono nati i sistemi GPS) e si riversa sulla metropoli contemporanea per usi anche civili. Di nuovo (con un parallelismo davvero interessante) corrono linee e legami tra le origini del cinema e questo momento storico.

Il problema di questa visibilità così “intensa” (forse il carattere più specifico della riflessione sul postmoderno) e così “diffusa” (il termine che meglio identifica la specificità della cultura digitale) implica l'iscrizione del corpo in questa rete scopica.

Non solo la tecnologia digitale prospetta nuove forme di fruizione, ma la megalosopia invade il reale di visivo, la Rete ingloba e immagazzina visivo fruibile su diversi *device*. A questo dispiegamento di visibile che porta nuovi comportamenti e nuovi modelli di fruizione corrisponde un'estetica dominante l'audiovisivo, che è quella del *reality* (l'immagine-immaginario di realtà) *low-fi*, cioè a bassa intensità di risoluzione.

Il corpo (capitolo 3) diviene un segno e un segnale, una presenza in movimento, catturabile e connessa, consumante immagine e quindi già per questo interattiva. Come nei videogiochi la presenza del corpo è richiesta per partecipare ma anche per essere la fonte originaria di un avatar (come nel caso di *Second Life*) o come oggetto trasmittente, qualificabile, identificabile. Il protagonismo sempre maggiore del corpo nella comunicazione, nell'informazione e nella spettacolarizzazione contemporanea va di pari passo con la conseguente scomparsa del corpo originale. Anche il corpo, allora, subisce quella mappatura di cui parla la Bruno che sottolinea in maniera acuta il parallelismo tra il cinema e le lezioni di anatomia, tra la mappa urbana come scomposizione di piani reali e il cinema del montaggio urbano e dall'altra la pratica anatomico-chirurgica che interviene sulle parti corporee con intento sezionatore e voyeuristico.

¹⁹ Cfr. Paul Virilio, *Guerre et cinéma. Logistique de la perception*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1984 (tr. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino, 1996) e *Ville panique. Ailleurs commence ici*, Galilée, Paris, 2004 (tr. it. *Città panico. L'altrove comincia qui*, Raffaello Cortina, Milano, 2004).

Dopo le teorie sul cyber e quelle del post-umano che hanno caratterizzato il postmoderno, ora la tendenza all'interazione tra metropoli reale e metropoli virtuale e tra corpo reale e virtuale sembra una pratica quotidiana. In uno spettro che va dal cellulare, magari indossabile con cuffiette e microfono, ai veri e propri wearable computer.

Los Angeles è stata il laboratorio di un corpo diffusamente “esagerato”: la patria della chirurgia estetica e del body building (pensiamo agli eroi del cinema anni '80 come Stallone e Schwarzenegger), dell'immagine affettiva della star hollywoodiana e delle pratiche per un nuovo corpo spirituale (la New Age). Ma anche patria di un corpo-arma che sa di essere osservato e giudicato, e che tenta di comunicare attraverso di esso: dal corpo perfetto e splendente dell'ultima vera utopia americana, quella dei ragazzi del surf sulle spiagge californiane, al corpo “martoriato”, ferito, inciso del punk e a quello agghindato, decorato dell'hip hop. Il corpo reale si trasforma di fronte allo sguardo e così come la città diviene set, si trasforma in scenografia o, meglio ancora, si trasforma in un profilmico generalizzato, così il corpo si produce come oggetto di sguardo, potenzialmente immagine, irreali. D'altra parte le camere di sorveglianza, che come mostrano molti documentari su Los Angeles (rimando per approfondimenti a *Geografia della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo della catastrofe* di Mike Davis²⁰) sorvegliano cose e corpi, creano una nuova sensibilità all'esposizione audiovisiva, da una parte la celebrazione di questa potenzialità attraverso le varie forme di reality che hanno invaso i sistemi comunicativi, informativi e spettacolari contemporanei: dalle trasmissioni televisive a YouTube, dai vlog e le varie forme di diarismo in rete, i social network, la comunicazione bellica e quella contro-bellica (pensiamo al “cinema del terrore” di Al Qaeda), il nuovo giornalismo, il nuovo reportage, il nuovo documentarismo esploso in rete e sui canali satellitari, la nuova comunicazione audiovisiva personale via videofonino. D'altra parte si realizzano, soprattutto in ambito artistico, strategie di *sousveillance*, forme di guerriglia “dal basso”.

²⁰ Cfr. Mike Davis, *Geografia della paura. Los Angeles: l'immaginario collettivo della catastrofe*, cit.