



MODELLI NON LETTERARI NEL CINEMA

BULZONI

Modelli non letterari nel cinema

a cura di Lucilla Albano

contiene saggi e interventi di

Alberto Abruzzese, Adriano Aprà, Sandro Bernardi, Bernardo Bertolucci,  
Elena Dagrada, Giorgio De Vincenti, Gino Frezza, Marco Maria Gazzano,  
Pietro Montani, Mimmo Rafele, Paolo Terni



Modelli non letterari  
nel cinema



1999

BULZONI EDITORE

## INDICE

Lucilla Albano	
<i>Introduzione</i> .....	p. 9
Giorgio De Vincenti	
<i>Non letterario e non lineare: un'ipotesi per la storia del cinema e dell'audiovisivo</i> .....	p. 19
Alberto Abruzzese	
<i>La fabbrica panoptica. Il cinema nel vuoto tra scrittura e lettura</i> ...	p. 39
Elena Dagrada	
<i>Le figure dell'"Io" e la nascita della soggettiva</i> .....	p. 63
Sandro Bernardi	
<i>Chaplin-Sennett, la danza del cinema</i> .....	p. 81
Paolo Terni	
<i>Cinema e musica, sistema narrativo unico e speculare</i> .....	p. 93
Pietro Montani	
<i>Configurare, rfigurare, immaginare il tempo</i> .....	p. 99
Adriano Aprà	
<i>Godard in video: all'incrocio delle arti</i> .....	p. 143
Gino Frezza	
<i>Tra comici e fumetti: l'insorgenza di un nuovo pensiero nel cinema</i> .....	p. 149

Marco Maria Gazzano <i>Sulla linea dell'avanguardia: la Videoarte nelle storie del cinema..</i>	p. 161
Conversazione di Mimmo Rafele con Bernardo Bertolucci .....	p. 173

## INTRODUZIONE

di

LUCILLA ALBANO

«Un crocifisso romanico non era al suo nascere una scultura, la *Madonna* di Cimabue non era da principio un quadro, persino la *Pallade Atena* di Fidia non era inizialmente una statua». Così inizia André Malraux il suo *Museo Immaginario*. E il lettore non sarebbe del tutto fuori strada se pensasse che, nell'introdurre gli Atti del Colloquio Malatestiano sui *Modelli non letterari nel cinema*, si volesse dire qualcosa di simile a proposito del cinema e cioè che "al loro nascere" i film non erano affatto dei *film*, almeno nella forma, nei modi e nei tempi a cui il pubblico è abituato, dall'affermazione del cinema sonoro ad oggi. Ma la riflessione di Malraux, che ha il dono di proliferare, per ontogenesi liberatoria, paragoni allettanti e considerazioni ulteriori sulle arti in generale e sulla "settima" in particolare, induce a pensare anche ai tanti possibili modi in cui oggetti ed opere d'arte possono essere guardate, percepite, godute, assimilate e utilizzate, fatto su cui ad esempio Walter Benjamin e Georg Simmel hanno già dedicato alcuni saggi fondamentali.

L'ipotesi da cui si può partire allora, tra le tante possibili nell'approccio ad un tema di così vasta e già "plurisondata" portata teorica, è che un punto di vista attraverso il quale si può studiare la storia del rapporto del cinema con le altre arti e forme comunicative, sia, da una parte, quello che vede il cinema, di volta in volta, percepire, riprodurre, utilizzare, assimilare, godere e "dare a godere" delle altre forme espressive, e, dall'altra, del modo in cui il cinema possa essere modellizzabile secondo parametri che vedono in primo piano non tanto la sua specificità "filmica" – un *discorso di immagini in movimento* direbbe Christian Metz – quanto un'essenza del cinema ontologicamente legata alle altre arti. E allora possiamo percepire due modalità diverse attraverso le quali il cinema si pone rispetto alle altre arti e le "utilizza": o in qualità di *materiali* o in

sconnessione e disidentificazione; la seconda – la cultura della scrittura, prima traccia visiva del corpo – finalmente distaccandosi dai suoi vincoli *tecnoscientifici* e *politici* con la letteratura in quanto potere della narrazione moderna, dunque dominio del suo soggetto storico, legiferazione sociale, autorità che si contrappone al *resto*, al *rimanente* che ha abitato il profondo e i vuoti della modernità – della sua identità occidentale – e non vi ha trovato ascolto.

Queste due culture, se sradicate dal loro "stampo" moderno, possono dare accesso a ciò che sin dall'inizio in esse si annunciava (o resisteva) di non-letterario, di esperenziale, di *fattivo*. La cibernetica sembra potere favorire l'urgenza di questo passaggio verso processi comunicativi integralmente liberati dai vincoli cognitivi che tanto peso hanno avuto nei progetti di controllo e cura del genere umano. Essi hanno portato a saturazione gli spazi che hanno prodotto.

Ed infatti, prendendo in esame l'operatività dei *videogames*, vi vediamo in atto tanto la tradizione schermica del Panopticon, ridotta ai suoi minimi e massimi termini, quanto quella sensoriale della terapia mesmerica, riportata su scala generale nello spazio corporeo dell'addestramento ludico, psicomotorio. All'uomo *ludens* viene riportato lo spazio della politica e del lavoro così come quello dei servizi, delle transazioni finanziarie, della formazione e della ricerca. I mercati del gioco stanno assumendo un peso superiore a quello del mercato delle automobili e del mercato del divertimento.

Nella territorialità della cibernetica, scritture e film sono ancora utilizzati. Ma lo sono come un ambiente di rigenerazioni integrali dell'esperienza e della costruzione della realtà che vede in primo piano la verginità del soggetto invece che la sua storicità o identità sociale, il suo sentire invece dei suoi canoni. In questo senso possiamo parlare di un soggetto post-umano: il non-letterario, infatti, sembra qui avere travalicato la soglia dell'audiovisivo, sembra essere uscito dalle sfumature del post-moderno e condurre finalmente una partita sino ad oggi mai giocata.

## LE FIGURE DELL'"IO" E LA NASCITA DELLA SOGGETTIVA

di

ELENA DAGRADA

1. Colui che, per primo, chiamò una soggettiva "soggettiva" certo non immaginava di infliggere a questa figura una sorta di maledizione nominalista. Forse, suggestionato dalla ricchezza espressiva del nuovo linguaggio per immagini in movimento, desiderava semmai esaltarne le potenzialità inedite più avvincenti; non rinchiuderle entro i limiti impliciti in quel nome.

Invece, è accaduto proprio questo; benché in ambito strettamente teorico, la soggettiva è divenuta sinonimo e veicolo privilegiato di "soggettività". Perciò, qui, distingueremo tra la nascita della soggettiva e la nascita della riflessione teorica sulla soggettiva, che ha portato appunto al battesimo di questa figura con il nome che oggi tutti le conosciamo. La nascita della soggettiva, infatti, si impone proprio in quanto nascita di una *figura* – una figura dello sguardo. Gli scritti intorno alla soggettiva, al contrario, tendono piuttosto, e fin da subito, a dissociare questa figura dalla dimensione figurativa che inizialmente la contraddistingue, per interpretarla in chiave narrativa, avendo in mente un modello di narritività letteraria, prioritariamente romanzesco e "soggettivo", alla prima persona singolare.

La letteratura teorica sulla soggettiva nasce intorno agli anni Venti. Più precisamente, il termine "soggettiva" associato a questa figura si trova già, forse per la prima volta, in uno scritto di Jean Epstein del 1921, dal titolo "Grossissement" ("Ingrandimento"). Qui Epstein immagina una scena di danza: «ripresa dalle quattro direzioni cardinali in successione. Poi, a forza di panoramiche e giravolte, la sala come la vede la coppia dei ballerini». Epstein continua così: «Un *découpage* intelligente ricostruirà, attraverso il montaggio alternato, la vita della danza, doppia secondo lo spettatore e il ballerino, oggettiva e soggettiva» «*objective et subjective*» – e qui aggiunge un profetico «*si j'ose dire*». Quindi continua immaginando una scena in cui un

personaggio va incontro ad un altro, ed il suo "io" (di Epstein) ci va con lui, non dietro, davanti o di fianco, ma in lui, guardando attraverso i suoi occhi, fino a presagire nell'immagine «degli stacchi in nero che imitano finanche i battiti delle palpebre»<sup>1</sup>.

Due sono gli aspetti che emergono con chiarezza in questo brano. Il primo riguarda l'associazione tra la rappresentazione dello sguardo di un personaggio e l'immediata *soggettivazione* dell'immagine che ne consegue (in contrapposizione alla presunta oggettività di un'immagine che mostri lo stesso personaggio visto "dall'esterno"). Il secondo riguarda il legame tra una tale soggettivazione dell'immagine e la sua incarnazione in un personaggio-soggetto, che vive l'azione "alla prima persona singolare". Sempre Epstein, nelle pagine citate sopra, scrive anche: «[Un] aereo precipita e io con lui...», e continua immaginando un seguito nella cui descrizione il pronome personale "io" la fa da padrone.

Da qui all'associazione tra la soggettiva e il pronome personale "io" delle lingue cosiddette naturali il passo è breve. Anzi, brevissimo. Si trova negli scritti di Pierre Porte<sup>2</sup>, e in quelli di Jean Mitry<sup>3</sup>, che si riferiscono al dibattito occorso nell'ambito delle prime avanguardie cinematografiche, dove si sperimenta la possibilità di connotare soggettivamente (*vs* oggettivamente) alcune inquadrature,

<sup>1</sup> Cfr. J. EPSTEIN, *Grossissement*, in "Promemoir" nn. 1-2 (febbraio-marzo, 1921), poi incluso nel volumetto *Bonjour cinéma*, La Sirène, 1921 (ora in *Ecrits sur le cinéma*, a cura di Pierre Lherminier, Seghers, Paris 1975, pp. 93-99). La traduzione italiana qui citata è di Guglielmo Pescatore, e compare in Giovanna Grignaffini, *Sapere e teorie del cinema. Il periodo del muto*, Clueb, Bologna 1989, p. 177.

<sup>2</sup> Cfr. P. PORTE, *Cinéa-Ciné*, 1921.

<sup>3</sup> Stando a Jean Mitry, che commenta il brano di Epstein molti anni dopo, nel secondo volume di *Esthétique et psychologie du cinéma* (Universitaires, Paris 1965), quando Epstein scriveva quel testo doveva avere in mente il lavoro del suo amico Abel Gance (e dell'amico comune Blaise Cendrars, collaboratore di Gance) che già dal 1920 lavorava al progetto de *La Roue*, uscito nel 1922. Epstein era addirittura uno sceneggiatore di quel film, dove compare una sequenza denominata *Sisif aveugle*, nella quale dopo aver ricevuto del vapore negli occhi in seguito a un incidente un personaggio guarda alcuni oggetti a lui famigliari e non li riconosce. Dapprima vediamo l'uomo (Sisif) prendere la sua pipa, toccarla e avvicinarla agli occhi, poi la pipa ci è mostrata in un dettaglio, a tutto schermo, *come la vede* il personaggio, e cioè sfocata e informe; e così via in un "*découpage* intelligente" come quello descritto da Epstein, e dove il montaggio per l'appunto alterna l'oggettivo e il soggettivo. Nel 1923, anche Epstein farà come Gance in *Coeur fidèle*.

ottenendo lo stravolgimento del dato "oggettivo" in termini esasperatamente *soggettivi* (attraverso distorsioni prospettiche, trucchi ottici, angolazioni insolite), ed associando tale soggettività all'"io", più o meno narrante, dell'autore.

È così che il termine soggettiva finisce col designare, per tutti gli anni Venti, sia quelle inquadrature attribuibili a un personaggio, sia le deformazioni ottiche che rimandano alla visione dell'autore, all'espressione della sua *Weltanschauung*, del suo "sguardo sul mondo". Il fatto può apparire curioso, sapendo che i teorici della "première vague"<sup>4</sup> erano animati soprattutto dalla volontà di emancipare il cinema da ogni eventuale modello letterario o teatrale, allo scopo di imporne il puro linguaggio visivo. E, del resto, la stessa descrizione di Epstein è sufficientemente visionaria da evocare immagini, non parole. Tuttavia, quest'associazione già implicita in Epstein non verrà più abbandonata. Verrà anzi amplificata nel corso degli anni Trenta da Béla Balázs<sup>5</sup>, che estenderà volentieri la soggettività rappresentata in un'immagine soggettiva all'espressione della visione del mondo dell'autore del film. Così come verrà amplificata negli anni Quaranta e Cinquanta. La ritroviamo in Barthélémy Amengual (in un saggio dal titolo significativo: "Le je, le moi, le il au cinéma"<sup>6</sup>), come negli scritti di Raggianti<sup>7</sup> – per limitarci ad alcuni tra gli studiosi più rappresentativi. Nella summa del teorico francese Marcel Martin<sup>8</sup>, come in quella dell'italiano Giovanni Mammucari<sup>9</sup>. E naturalmente la ritroviamo in tutti coloro che hanno partecipato, direttamente o indirettamente, al dibattito intorno al controverso film di Robert Montgomery, *La donna nel lago* (*Lady in the Lake*, U.S.A. 1946).

Per lungo tempo noto, a torto, come l'unico film interamente in soggettiva della storia del cinema, *La donna nel lago* è in realtà

<sup>4</sup> L'espressione è di Noël Burch e Jean André Fieschi, in "Cahiers du cinéma" n.202, giugno-luglio 1968, p.24.

<sup>5</sup> Cfr. *Der Geist des Films*, Halle, Saale, WKnapp 1930; tr. it., *Estetica del film*, Editori Riuniti, Roma 1954.

<sup>6</sup> *Image et Son*, 1950.

<sup>7</sup> Cfr. C. L. RAGGHIANI, *Arti della visione. I. Cinema*, Einaudi, Torino 1952.

<sup>8</sup> Cfr. M. MARTIN, *Le langage cinématographique*, Cerf, Paris 1955.

<sup>9</sup> Cfr. G. MAMMUCARI, *La soggettivazione nel film*, Smeriglio, Roma 1951.

un film che presenta lunghe sequenze "oggettive", in cui cioè il protagonista compare in scena inquadrato frontalmente; soprattutto, è un film concepito dal suo autore come un esperimento di cinema "alla prima persona romanzesca", per fedeltà nei confronti dell'omonimo romanzo di Raymond Chandler da cui è tratto, che è raccontato appunto in prima persona. E poiché Montgomery considera la soggettiva come l'equivalente cinematografico della prima persona singolare, realizza il suo film d'esordio "in prima persona", attraverso lo sguardo del personaggio principale, interpretato da Montgomery stesso<sup>10</sup>.

Naturalmente, *Lady in the Lake* fu un fallimento, ma ciò non venne attribuito all'equivoco implicito nel suo presupposto di fondo, bensì a una sorta di limite ontologico della soggettiva (quando non a un limite del cinema rispetto alla letteratura)<sup>11</sup>. Così, ancora per tutti gli anni Sessanta e Settanta, troviamo l'equazione "soggettiva uguale prima persona singolare" riapparire qua e là. Ne parla Albert Laffay nel suo volume *Logique du cinéma*<sup>12</sup>. L'utilizza Pier Paolo Pasolini, in un bel saggio dal titolo "Il cinema di poesia", assimilando la soggettiva al discorso diretto in cui l'autore cede la parola al

<sup>10</sup> È noto che, prima ancora di Montgomery, Orson Welles aveva progettato di realizzare il suo primo lungometraggio in soggettiva, *Heart of Darkness*, dall'omonimo romanzo di Joseph Conrad. Welles ne scrisse la sceneggiatura - datata 30 novembre 1939 - deciso a rendere la tecnica narrativa della prima persona adottata da Conrad identificando il protagonista Marlow con l'obiettivo della macchina da presa. Marlow non sarebbe mai comparso in scena (ad eccezione della sua ombra o delle sue mani che accendono una sigaretta) e Welles gli avrebbe prestato la voce. La RKO però non produsse mai il film, che diversamente da quello di Montgomery si sarebbe basato su un principio di attrazione e repulsione tra spettatore e macchina da presa. Alla storia vera e propria, infatti, sarebbe stata fatta precedere un'introduzione in cui lo spettatore (la mdp), interpellato dalla voce di Welles che ripete continuamente che si tratta di finzione cinematografica, viene trasformato in un canarino chiuso in gabbia, poi in un condannato alla sedia elettrica, in un maldestro giocatore di golf, e infine sostituito sullo schermo da una cinepresa mentre un occhio umano appare sul lato sinistro, seguito dal segno "uguale" e dalla lettera maiuscola "I" ("io", ma anche "occhio" - eye); poi l'occhio avrebbe dovuto fare una strizzatina. Cfr. la trascrizione della sequenza a cura di Jonathan Rosenbaum in "Film Comment" vol.8 n.4, nov. dic. 1972. Le note di Robert Montgomery su *Lady in the Lake* sono state invece pubblicate in "Film Form" n.2, 1978.

<sup>11</sup> Cfr. E. DAGRADA, *La narración en primera persona y la cámara subjectiva: el error de Lady in the Lake*, in "Discurso", n. 2, 1988.

<sup>12</sup> Cfr. A. LAFFAY, *Logique du cinéma*, Masson, Paris 1964.

suo personaggio «mettendola tra virgolette»<sup>13</sup>. Mentre negli anni Ottanta una concezione della soggettiva come equivalente cinematografico della prima persona singolare riaffiora negli studi sull'enunciazione filmica di impostazione pronominalista, di cui si ritrova un'eco nel dibattito svoltosi, in Italia e in Francia, tra Christian Metz e Francesco Casetti<sup>14</sup>. Tanto che ancora nel 1989 un narratologo come François Jost dedica un saggio alle "regole dell'io"<sup>15</sup>, per analizzare appunto alcune funzioni narratologiche della soggettiva assimilata alla narrazione romanzesca in prima persona.

Eppure, la soggettiva compare, una ventina d'anni prima del suo stesso nome, non come corrispettivo visivo di un modello letterario narrativo (la narrazione romanzesca in prima persona, appunto), né come equivalente cinematografico atto a visualizzare il pronome personale "io". Semmai, si dà come una *figura* dell'"io", laddove il soggetto evocato in quel pronome "io" indica piuttosto (almeno inizialmente) lo spettatore, più che l'autore o lo stesso personaggio. E dove il termine "figura" sottolinea - oltre alla natura formale e retorica di figura dello sguardo - anche il fatto di derivare non da un modello letterario romanzesco, ma, per l'appunto, da un modello figurativo.

2. Il primo caso di soggettiva a tutt'oggi noto<sup>16</sup> è costituito da *Grandma's Reading Glass*, di George Albert Smith, realizzato in Gran Bretagna nel mese di settembre del 1900 - circa vent'anni prima dello scritto di Epstein e pochi anni dopo le prime proiezioni pubbliche a pagamento, dei fratelli Skladanowsky a Berlino (nel no-

<sup>13</sup> Cfr. P. P. PASOLINI, *Il cinema di poesia*, in "Marcatré" nn. 19-22 (1966), (ora in *Empirismo eretico*, Garzanti, Milano 1972), p. 180.

<sup>14</sup> Cfr. F. CASETTI, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Bompiani, Milano 1986; e l'edizione francese *D'un regard l'autre* (PUL, Lyon 1992), ampliata in seguito a un intenso scambio con Christian Metz di cui reca traccia anche l'ultimo libro del semiologo francese, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Méridiens Klincksieck, Paris 1991 (tr. it., *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, ESI, Roma 1995).

<sup>15</sup> Cfr. F. JOST, *Règles du je*, in "Iris" n.8.

<sup>16</sup> Per questo ed altri aspetti sulla nascita della soggettiva rimandiamo al nostro studio *La rappresentazione dello sguardo nel cinema delle origini in Europa. Nascita della soggettiva*, CLUEB, Bologna 1998.

vembre del 1895), e dei fratelli Lumière a Parigi (nel dicembre dello stesso anno). Si tratta di un breve filmetto, dove si alternano inquadrature che rappresentano un ragazzino intento ad osservare alcuni oggetti attraverso una lente d'ingrandimento (un canarino in gabbia, il muso di un gattino, il meccanismo di un orologio, l'occhio della nonna...), ed altrettante inquadrature dove gli stessi oggetti osservati dal ragazzino compaiono ingranditi e circondati da un mascherino circolare su fondo nero. Per l'appunto, "come visti" attraverso la lente d'ingrandimento.

Se osserviamo il film di Smith con attenzione, tuttavia, se ne confrontiamo le inquadrature "soggettive" con una soggettiva odierna, noteremo alcune differenze significative. Anzitutto, una soggettiva rappresenta sempre ciò che vede un personaggio dal suo esatto "punto di vista", vale a dire dalla stessa distanza e dalla stessa direzione da cui il personaggio sta guardando; nel film di Smith, invece, questo non accade. Gli oggetti osservati oltre la lente, infatti, occupano una posizione inconciliabile con il punto da cui il ragazzino li osserva; tanto che non viene mai osservata nessuna verosimiglianza nella rappresentazione della dimensione degli oggetti visti, né c'è proporzione tra l'ingrandimento del meccanismo dell'orologio e quello, ad esempio, del muso del gattino. O tra l'occhio della nonna ingigantito a tutto schermo, e il canarino inquadrato insieme con la sua stessa gabbia (eppure, il ragazzino impugna la stessa lente, e dalla stessa distanza, per osservare sia l'occhio sia il canarino in gabbia...). Ancora: mentre in una soggettiva il personaggio di cui si rappresenta lo sguardo è solitamente una *dramatis persona* in piena regola, dotata appunto della fatidica soggettività che è supposta esprimere in soggettiva, il ragazzino di *Grandma's Reading Glass* non può dirsi altrettanto "personaggio", né sufficientemente elaborato da iniettare soggettività alle vedute che osserva oltre la lente. Sul piano narrativo, poi, manca qualunque abbozzo di racconto<sup>17</sup>.

<sup>17</sup> Intendiamo qui racconto nel senso inteso da V. PROPP in *Morfologija skazki*, Academia, Leningrad 1928 (tr. it., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966), secondo cui una situazione di equilibrio iniziale viene interrotta e successivamente ristabilita, o sostituita con un'altra situazione di equilibrio. Sulla delicata questione del racconto nel cinema delle origini rimandiamo a quanto scritto in *La rappresentazione dello sguardo nel cinema delle origini in Europa*, cit.

Tra le inquadrature del bambino che osserva i diversi oggetti attraverso la lente, e le inquadrature che rappresentano questi stessi oggetti ingranditi oltre la lente, non vi è alcuna logica che detti l'ordine cronologico tra le vedute, né succede nulla, oltre all'atto di guardare. In compenso, al posto del racconto assente, emerge la spettacolarità delle vedute osservate oltre la lente, tutte esibite come una vera attrazione<sup>18</sup>.

Quest'ultimo aspetto è sottolineato particolarmente dal modo di rappresentazione prescelto; dominano infatti frontalità ed esautività, due caratteristiche che contravvengono, per noi oggi, alla regola della distanza e della direzione da cui guarda il personaggio, ma che consentono di rispettare un'altra regola, dominante nel cinema di quel tempo: quella di privilegiare sempre la visuale *migliore* per lo spettatore in sala. Ed è sottolineato dall'esibizione insistita del movimento (il cinema di allora era soprattutto spettacolo di ombre in movimento, e qui ciascun oggetto osservato oltre la lente *si muove*), nonché dall'insistenza, ripetuta, con cui il ragazzino mostra che, per guardare, si serve di una protesi ottica: la lente della nonna che dà il titolo al film. È l'uso della lente, esibita ad ogni nuovo passaggio, che consente al ragazzino di osservare immagini in movimento meravigliosamente ingrandite, che funzionano per lui come altrettante attrazioni spettacolari. Né più e né meno di quanto dovevano essere spettacolari per lo spettatore del tempo, a cui questo film era destinato, e di cui il ragazzino non è che il vicario sullo schermo.

Questa protesi ottica è l'elemento che ricorre con più insistenza in numerosi altri filmetti simili a questo di Smith, che pochi mesi dopo realizza anche *As Seen through a Telescope*, dove un anziano *voyeur* si serve di un telescopio per spiare la caviglia sottile di una giovane ciclista. Nel 1901 esce in Francia, presso Pathé, *La loupe de*

<sup>18</sup> Per la nozione di attrazione nel cinema delle origini cfr. T. GUNNING, *The Cinema of Attraction: Early Film, its Spectator and the Avant-Garde*, in "Wide Angle", VIII, nn.3-4, 1986; e *Le style non continu du cinéma des premiers temps*, in *Le cinéma des premiers temps*, "Les Cahiers de la Cinémathèque", n. 29, 1979, dove l'autore analizza l'autonomia della veduta propria di questo cinema. In *Grandma's Reading Glass* il carattere autonomo degli ingrandimenti è confermato dal fatto che l'immagine dell'occhio della nonna veniva commercializzata separatamente, e distribuita anche da sola con il titolo *Corner of an Eye*.

*grand-maman* (attribuito a Ferdinand Zecca), mentre l'anno successivo negli Stati Uniti esce *Grandpa's Reading Glass*, dove è di scena un nonno (anziché una nonna, come in *Grandma's Reading Glass*), e l'immane lente d'ingrandimento, che ritorna in forma di telescopio, binocolo o microscopio anche in molti titoli successivi dove astronomi, scienziati, avventurieri o semplici curiosi ricorrono all'uso di uno strumento ottico per osservare meravigliose immagini in movimento – ingrandimenti, paesaggi, panorami, vedute erotiche, corpi celesti – inaccessibili ad occhio nudo. Di fatto, è esistito un vero e proprio genere, la cui variante più diffusa, rispetto all'ottica, è rappresentata dal buco di una serratura, "attraverso" cui guardano curiosi *voyeurs*. Cerchio e serratura, infatti, sono qui due motivi iconografici complementari e paralleli, conoscono uno sviluppo considerevole soprattutto tra il 1900 e il 1906, articolandosi intorno a una struttura che consiste nel mostrare esclusivamente uno o più personaggi spettatori intenti ad osservare *attraverso* qualcosa, alternando l'immagine di chi guarda all'immagine dell'oggetto del suo sguardo circondato da un mascherino circolare, binocolare o a serratura. Proprio come in *Grandma's Reading Glass*.

Il motivo iconografico del personaggio spettatore che "guarda attraverso" non è un'invenzione del cinema; e neppure quello del mascherino circolare che incornicia le vedute. Il cinematografo, del resto, sul piano tematico come iconografico ha inventato poco o nulla, ed anzi si è inserito nell'universo spettacolare del suo tempo senza apportare contributi sostanziali. Le prime soggettive, in particolare, sono debitrice di un ricco repertorio figurativo elaborato dall'iconografia popolare – ma non solo – fin dagli albori del XVIII secolo. Parallelamente al massiccio diffondersi in occidente di macchine della visione quali la lanterna magica e il Mondo Nuovo, infatti, il motivo dello spettatore intento a *guardare attraverso* diviene assai frequente nel panorama delle arti figurative. Sia nei numerosi dipinti che rappresentano il senso della vista e il suo esercizio mediante lenti, specchi o Pantoscopi: si pensi, tra gli altri, ai dipinti di Pietro Longhi e della sua scuola<sup>19</sup>. Sia, so-

<sup>19</sup> Per la rappresentazione pittorica del senso della vista si veda in particolare il dipinto di Jusepe de Ribera dedicato al senso della *Vista* (1616 ca, olio su tela, cm. 114 x 89), dove compare il telescopio costruito da Galileo nel 1609; o la serie dei *Cinque*

prattutto, nell'ambito dell'iconografia popolare, che tra il XVIII e il XIX secolo registra ampiamente le nuove macchine della visione, ed illustra con dovizia di dettagli il gesto necessario per accedervi. Sono numerose le incisioni, i dipinti, le illustrazioni e persino le suppellettili che mostrano una o più persone intente a guardare attraverso il visore di una qualche scatola ottica; e nel caso di adulti come di bambini, di giovani donne come di anziani signorotti, esattamente come in *Grandma's Reading Glass* emergono già qui una gestualità ridondante (lo spettatore si china per guardare, talvolta si indica gli occhi, talora assume pose di meraviglia e stupore, o ancora porge una moneta per poi poter guardare "attraverso"), l'esibizione della macchina (anche nei suoi meccanismi di funzionamento: oculare, cordicelle, manopole, oppure fili che abili impresari muovono con maestria), oltre a condizioni di spettacolarità che potremmo oggi definire multimediale, in tutto simili a quelle che più tardi caratterizzeranno le prime proiezioni cinematografiche pubbliche e a pagamento (di fianco a spettatori ed impresari o lanternisti, compaiono talvolta imbonitori, giocolieri e addirittura musicanti)<sup>20</sup>.

È, insomma, una solida tradizione figurativa – non letteraria – quella che confluisce nelle prime soggettive, non importa quanto consapevolmente o inconsapevolmente. Sono strati secolari di una cultura visiva fatta d'immagini che viaggiano (così direbbe Francesco Arcangeli)<sup>21</sup> come e più ancora dello stesso spettatore intento a viaggiare

<sup>20</sup> *sensi* dipinta da Jan Bruegel a partire dal 1617, dove nell'*Allegoria della Vista e dell'Olfatto* compaiono telescopi da terra messi a punto in ambito olandese; o ancora le serie dipinte da Jan van Bijlert, Philipp Jacob Nickhl, Pier Francesco Mola, Pietro della Vecchia e numerosi altri. Cfr. alcune riproduzioni in *Immagini del sentire. I cinque sensi nell'arte*, a cura di Sylvia Ferino-Pagden, Leonardo arte, 1996.

<sup>21</sup> In particolare si vedano il dipinto di Giuseppe Gamberini raffigurante uno spettatore di pantascopio (olio su tela, cm 84 x 38, prima metà del secolo XVIII); un dipinto di Giovanni Michele Graneri raffigurante tre "spettatori" intenti ad osservare attraverso un visore di pantascopio (olio su tela, cm 20 x 29, secolo XVIII); oltre a numerose incisioni, litografie, statue e persino un ricamo francese a piccolo punto risalente al secolo XVIII, raffigurante appunto due "spettatori" di pantascopio intenti a guardare oltre il visore della macchina ottica. Una ricca documentazione iconografica si trova, tra l'altro, in M. A. PROLO e L. CARLUCCIO, *Il Museo nazionale del cinema*, Cassa di Risparmio, Torino 1978; in L. MANNONI, *Le mouvement continué. Catalogue illustré de la collection des appareils de la Cinémathèque française*, Cinémathèque française/Mazzotta, Paris/Milano 1996; e in *Il Mondo Nuovo - Le meraviglie della visione dal '700 alla nascita del cinema*, a cura di C. A. Zorri Minici, Mazzotta, Milano 1988.

<sup>22</sup> Cfr. F. ARCANGELI, *Dal romanticismo all'informale*, 2 voll., Einaudi, Torino 1977.



virtualmente con lo sguardo. Icone emigranti dove transita, dalle arti figurative più popolari al cinematografo, un motivo importante: quello di uno spettatore icononauta<sup>22</sup>, da tempo avvezzo alle macchine della visione, che gli consentono di transitare a sua volta verso mondi e vedute inaccessibili ad occhio nudo. Come il ragazzino di *Grandma's Reading Glass*. Come lo spettatore del cinema delle origini.

Chiedersi perché non è poi una domanda così oziosa. Perché la soggettiva nasce non per raccontare storie ispirandosi a modelli letterari romanzeschi, come farà di lì a poco quasi tutto il cinema (con e senza soggettiva), ma per celebrare la nascita di un nuovo spettatore, a ragione definito "viaggiatore immobile", incorporandone il modello figurativo. Specie se si pensa che, rispetto a questo modello, il cinema opera per la prima volta un'importante saldatura: quella tra la veduta (circondata da un mascherino) e il personaggio spettatore, facendo di quest'ultimo un *soggetto* vedente a tutti gli effetti. Attraverso il montaggio, che unisce idealmente ciò che separa materialmente – in due inquadrature distinte: il personaggio al di qua della lente, la veduta al di là – il cinema "inventa" la soggettiva spettacolarizzando l'esperienza percettiva dello spettatore del suo tempo.

Ma se rintracciare le fonti iconografiche della soggettiva è sufficiente a indicarcene l'origine, per capire come mai si materializza così anziché diversamente occorre risalire alle motivazioni profonde che hanno portato alla sua comparsa. Occorre coglierne lo spessore culturale collocandola in quel processo di trasformazione del visibile senza il quale, o al di fuori del quale, la soggettiva non si sarebbe forse materializzata. Occorre, insomma, ripercorrere quel lento processo di trasformazione dello sguardo che attraversa la cultura occidentale, e che soprattutto dalla seconda metà del Settecento emancipa l'occhio umano dai limiti naturali della visione ordinaria, grazie alla mediazione di una *macchina* capace di cambiare le condizioni di accesso al visibile del mondo.

3. Le macchine della visione, è noto, compaiono già nell'antichità più remota. Descrizioni del funzionamento della *camera oscu-*

<sup>22</sup> L'espressione è di G. P. BRUNETTA, *Il viaggio dell'icononauta*, Marsilio, Venezia 1997.

*ra* si trovano in Aristotele, ottici e astronomi dell'alto Medio Evo la realizzano e ne elaborano un perfezionamento battezzato lanterna viva<sup>23</sup>, mentre già nella seconda metà del Seicento compare la lanterna magica. Così chiamata ufficialmente a partire dal 1688, la lanterna magica è destinata a un successo duraturo quanto diffuso, che si intreccia, nel corso del Settecento, con la moda del vedutismo ottico e del Mondo Nuovo, dilagante in tutta Europa, e con quella del Panorama, brevettato nel 1787 dall'inglese Robert Barker, destinato a un largo successo negli anni a venire. Ma è soprattutto nel corso dell'Ottocento che queste macchine della visione si perfezionano e si moltiplicano: parallelamente al progresso ottenuto dalla lanterna magica nella riproduzione del movimento, vengono infatti "inventati" la fotografia, il Diorama, un'infinità di giochi ottici quali il taumotropio, lo stroboscopio, il fenachistoscopio (o fantascopio), lo zootropio, lo stereoscopio, il caleidoscopio, il prassinoscopio...

Il mascherino circolare che incornicia le vedute dei primi casi di soggettiva è allora una presenza iconografica che è necessario collegare anzitutto all'aspetto ottico e meccanico del visibile che tali immagini registrano, e che rimanda alla strumentazione suscettibile di rendere questo genere di vedute possibili: lenti, telescopi e microscopi, certo, ma anche obiettivi e visori. Tutta la ricerca scientifica precedente all'invenzione del cinematografo sfocia nella messa a punto di congegni ottici e meccanici che nella maggior parte dei casi procurano una visione di forma circolare, quando non direttamente osservabile attraverso visori circolari. Il loro elenco è noto: si potrebbe cominciare col rimarcare che anche l'occhio umano è "circolare", e che Leonardo da Vinci non manca di annotarlo in un passo dei *Codici* (*Codice D*, f. 8, *recto*) dove mette appunto in relazione occhio umano e camera oscura, parlando di "spiraculo rotondo". Che è circolare la lente del telescopio messo a punto da Galileo, agli albori del Seicento, e che un cerchio circonda i disegni con cui Christiaan Huygens progetta, una cinquantina d'anni dopo (più esattamente, nel corso del 1659), i vetri per proiezioni animate che daranno vita alla lanterna magica. O ancora, che successivamente sono

<sup>23</sup> Cfr. L. MANNONI, *Le grand art de la lumière et de l'ombre*, Nathan, Paris 1994.

circolari le vedute di giochi ottici come il kaleidoscopio, il taumatropio, lo stroboscopio, il fenachistoscopia, lo zootropio, lo stereoscopio, lo stereofantascopia... E potremmo finire magari ricordando che circolari sono non solo la maggior parte delle lastre per lanterna magica, ma anche le cronofotografie di Marey, l'obiettivo del suo fucile cronofotografico, gli schermi luminosi contro cui vengono proiettati i giochi d'ombre per bambini eseguiti con le mani, gli stessi spettacoli di teatro d'ombre...

Ma fermiamoci qui; perché al di là del legame facilmente documentabile tra la figura del cerchio e la maggior parte delle vedute riprodotte meccanicamente tra il XVII e il XIX secolo, ciò che importa è anche che oltre i contorni del mascherino delle prime soggettive si ritaglia un repertorio figurativo comune a quello visibile attraverso le stesse macchine della visione elencate sopra. Nei primi casi di soggettiva, cioè, il personaggio spettatore non solo "guarda attraverso", ma accede anche a un repertorio di vedute direttamente importato da lanterna magica e Mondo Nuovo, come da altre forme di spettacolo ottico popolare allora in voga, che ricopre l'intero spettro del suo immaginario visivo. Un repertorio dominato, per di più, da quello stesso modo di rappresentazione, visto in *Grandma's Reading Glass*, che privilegia frontalità, esaustività e spettacolarità delle vedute. Sono gli stessi ingrandimenti spettacolari, ugualmente frontali ed esaustivi, che abitano dentro il cerchio dei primi casi di soggettiva; e poi panorami di città, vedute astronomiche, curiosità scientifiche, *ombre in movimento*... O ancora immagini vagamente licenziose e ritenute *grivoises* dalla moda del tempo<sup>24</sup>. Tutti soggetti che appartengono, di diritto, alla cultura visiva del loro spettatore, e che il ragazzino di *Grandma's Reading Glass* osserva solo dopo aver impugnato una lente. Per accedervi, cioè, quel ragazzino deve ricorrere alla mediazione di una macchina della visione fra le tante che hanno partecipato, ciascuna a suo modo, al processo di trasformazione dello sguardo il cui tragitto, nel corso del XIX secolo, si intreccia ineluttabilmente con i mutamenti culturali prodotti dall'avvento del progresso industriale. In particolare, incrociano sul loro

<sup>24</sup> Si veda tra gli altri J. PERRIAULT, *Mémoires de l'homme et du son – une archéologie de l'audiovisuel*, Flammarion, Paris 1981.

percorso l'importante cambiamento nella percezione dello spazio e del tempo innescato dall'avvento della ferrovia – la macchina per eccellenza – che svolge un ruolo fondamentale in quel processo che è stato definito di "panoramizzazione" dello sguardo<sup>25</sup>.

Certo, tutto il XIX secolo è iscritto in questo vasto mutamento culturale; si è infatti trattato di un secolo ricco di invenzioni che hanno contribuito, ciascuna nel proprio ambito, a modificare radicalmente la tradizionale percezione dei limiti entro cui si circoscrive la naturale esperienza umana. Oltre alla ferrovia, in quegli anni fanno la loro apparizione il telegrafo, la radiotelegrafia, il telefono, l'automobile, il dirigibile, la bicicletta, assieme a molte altre innovazioni che giungono a porre le basi di un profondo cambiamento destinato a modificare radicalmente il modo di esperire l'universo circostante. Basti pensare che solo il 1895, oltre al Cinématographe Lumière, vede nascere i raggi Roentgen; e che in anni vicini compare il radium (1898), il telegrafo senza fili (1899), la teoria dei quanti di Max Planck (1900), *L'interpretazione dei sogni* di Sigmund Freud... Tutti eventi che concorrono a modificare la percezione tradizionale dello spazio e del tempo, e a superare le naturali barriere dello sguardo. È perciò in un clima di rivoluzione percettiva, di frenetica estasi positivista dettata dalla più assoluta fiducia nel progresso scientifico e tecnologico, che il cinema fa la sua comparsa giungendo a estendere i confini dello sguardo oltre ogni possibile barriera. Oltre ogni limite naturale, appunto, sia esso spaziale o temporale, fisico o metafisico. L'antico miraggio della cultura occidentale che pone la vista al primo posto tra i sensi<sup>26</sup>, il desiderio di sfuggire alle li-

<sup>25</sup> L'espressione è di D. STERNBERGER, *Panorama, oder Ansichten vom 19. Jahrhundert*, H. Goverts Verlag, Hamburg 1938 (ried. Suhrkamp, Frankfurt 1974; tr.it., *Panorama del XIX secolo*, il Mulino, Bologna 1975), che parla di "panoramizzazione del mondo" e di percezione "panoramatica", per descrivere le modifiche nella percezione occorse in Europa durante il XIX secolo. Questa espressione è ripresa da Schivelbusch nel suo studio sull'avvento del treno (cfr. W. SCHIVELBUSCH, *Geschichte der Eisenbahnreise*, Carl Hanser Verlag, München-Wien 1977; tr. it., *Storia dei viaggi in ferrovia*, Einaudi, Torino 1988).

<sup>26</sup> Cfr. la trattatistica che preconizza, tra le delizie della vita eterna, l'accrescimento delle potenzialità visive dell'occhio, tra cui Bartholomeus Rimberrinus (*De delictis sensibilibus paradisis*, Venezia, 1498), che distingue tre tipi di perfezionamento che il paradiso apporta alla vista dei semplici mortali, tra cui acutezza accresciuta e varietà infinita delle cose offerte alla visione; l'acutezza accresciuta si basa su una maggior ca-

mitazioni del visibile ordinario, si è infine realizzato grazie all'intercessione di una macchina. Sono saltate le gerarchie canoniche secondo le quali l'uomo era al centro dell'universo, e lo stesso corpo come unità di misura è stato sostituito da una macchina. Alle macchine della visione, già imperanti lungo il XVII e il XVIII secolo, se ne è aggiunta una – la macchina ferroviaria – che ha dato il colpo di grazia alle tradizionali modalità di accesso al visibile del mondo, forgiando uno sguardo nuovo: uno sguardo in movimento.

È stato soprattutto Wolfgang Schivelbush<sup>27</sup> che ha messo a fuoco il ruolo svolto dalla ferrovia nella trasformazione dello sguardo, che passa appunto per la mediazione di una macchina e per una rinnovata percezione dello spazio e del tempo. Non solo, infatti, la ferrovia rimodellizza la percezione del tempo (imponendo, tra l'altro, l'uniformazione dell'ora) e dello spazio tradizionali, annullandone la continuità organicamente legata alla natura per sostituirla con nuovi valori, quali la velocità e la macchina. Ma diviene anche il luogo in cui si elabora uno sguardo "panoramatico" (il termine fa riferimento ai Panorami di Barker), in quanto il paesaggio che la ferrovia rende accessibile, dal finestrino di un treno che scorre ad una velocità elevata, assume le fattezze di un *panorama*. Movimento e velocità impediscono che se ne colgano i dettagli, ma questo impedimento è compensato da una visione d'insieme *altrimenti inaccessibile*. Una visione necessariamente indistinta<sup>28</sup>; ma anche una visione finalmente globale ed esaustiva.

Sguardo in movimento. Sguardo onnivoro. Sguardo distratto (proprio come quello dell'"esaminatore distratto" di cui parlerà Walter Benjamin per definire lo spettatore cinematografico). Se le analogie tra viaggio e spettacolo sono colte in parte dallo stesso Schivelbush, e ampiamente confermate dall'abbondanza di dispositivi spettacolari che riproducono le condizioni del viaggio, quelle rinve-

pacità di distinguere tra loro le forme e i colori, ma anche sul potere di penetrare le distanze e i solidi interposti tra l'occhio e l'oggetto dello sguardo. In proposito, cfr. anche C. MAFFEUS, *De sensibilibus delictis paradisi*, Verona, 1504; e P. LECEPIERA, *Libro de l'occhio morale et spirituale*, Venezia, 1496.

<sup>27</sup> Cfr. W. SCHIVELBUSCH, cit., p. 25 sgg.

<sup>28</sup> Cfr. D. STERNBERGER, cit., p. 80. Le cronache del tempo parlano inizialmente di una percezione più povera, più innaturale, meno libera.

nibili tra ferrovia e cinema sono a loro volta confermate dalla fortuna di un genere assai popolare nel cinema delle origini, il *travelogue*, che fa dei panorami osservabili viaggiando in treno la sua attrazione principale<sup>29</sup>.

L'analogia più importante è senz'altro quella che vede nel treno il luogo prototipo in cui si elabora lo spettatore cinematografico di massa<sup>30</sup>. Il viaggiatore immobile che vede scorrere davanti a sé un paesaggio simile a uno spettacolo, racchiuso nel quadro di un finestrino in tutto analogo a uno schermo. Un viaggiatore passivo e seduto. Anonimo e collettivo. Costretto all'immobilità e però dotato di ubiquità, grazie alla nuova mobilità del suo sguardo. Ma a questo dato, decisivo, se ne deve aggiungere un altro, ugualmente decisivo, perché come il viaggio in treno il cinema apre lo sguardo del suo spettatore su un paesaggio modificato dal passaggio della macchina. La ferrovia, cioè, si intromette tra il viaggiatore e il paesaggio come un tutt'uno di cui fanno parte locomotiva, carrozze, rotaie, ed il telegrafo elettrico necessario al buon funzionamento dell'insieme. In questo modo, però, produce un viaggiatore che accede appunto a un paesaggio modificato, nel suo aspetto esteriore, dalla macchina stessa. Un viaggiatore che non vede mai solo il paesaggio che sta attraversando ma sempre anche parte della macchina (visibile nel paesaggio) che gli consente di attraversarlo. Nella fattispecie, oltre il finestrino, vede anche i pali e i fili del telegrafo, divenuti parte integrante della ferrovia al pari della locomotiva e delle rotaie, visibili anch'esse.

Lo spettatore elaborato dalla ferrovia, insomma, non è solo un viaggiatore immobile dotato di uno sguardo mobile; è anche qualcuno che percepisce un paesaggio che compare *oltre* la macchina, poiché è visto attraverso di essa. È uno spettatore dotato di protesi (la macchina, appunto), che lascia una traccia di sé nell'immagine a cui consente di accedere.

In fondo, è la traccia visibile di questa protesi che il mascherino delle prime soggettive riesce infine a rappresentare. La sua im-

<sup>29</sup> In proposito, cfr. C. MUSSEY, *The Travel Genre in 1903-04: Moving Towards Fictional Narrative*, in "Iris", n.3, 1983.

<sup>30</sup> Cfr. in particolare J. AUMONT, *L'oeil interminable. Cinéma et peinture*, Séguier, Paris 1989 (tr. it., *L'occhio interminabile*, Marsilio, Venezia 1991).

pronta iscritta nell'immagine a cui permette di accedere. Il contrasegno dell'intromissione, tra l'occhio e il mondo, di una macchina capace di abbattere le frontiere naturali dello sguardo. E la soggettiva, che grazie al montaggio opera per prima la saldatura tra soggetto e oggetto – tra occhio e mondo –, altro non è che una forma di rappresentazione dello sguardo che si dà anzitutto come rappresentazione dell'impronta lasciata dalla macchina sul visibile del mondo.

4. Solo più tardi, verso la fine del primo decennio del nostro secolo, la soggettiva abbandona progressivamente la tradizione figurativa da cui deriva per abbracciarne altre, questa volta anche letterarie. Nel panorama iconografico e spettacolare del tempo in cui compare, invece, viene a dar forma – una forma specificamente cinematografica – all'esperienza percettiva di un nuovo spettatore, rappresentando il gesto di guardare "attraverso" unitamente alle meraviglie del visibile rese accessibili da quel medesimo gesto.

La soggettiva, allora, non nasce per creare l'equivalente cinematografico del pronome personale "io", se inteso come "io" autoriale o come proiezione di tale "io" autoriale nella figura di un personaggio di equivalenze romanzesche. Né nasce per iniettare all'immagine una qualche forma di soggettività, nuovamente dell'autore o del personaggio (che peraltro a quel tempo era affidata ad altre forme<sup>31</sup>). Semmai, la soggettiva nasce come una *figura* dell'"io", laddove il soggetto evocato in quel pronome "io" incarna un soggetto spettatoriale ed anzi ne focalizza primariamente il senso della vista: una vista infine dilatata, amplificata, che ha vinto le proprie barriere naturali grazie all'intercessione di una macchina. E dove il termine *figura* sottolinea, oltre alla natura retorica di figura dello sguardo, il fatto di derivare per l'appunto da un modello figurativo elaborato tra l'altro per rappresentare lo spettatore come personaggio; come prolungamento, sul luogo della scena, dello spettatore stesso intento a guardare attraverso una macchina.

<sup>31</sup> Ad esempio apparizioni e sparizioni, immagini mentali e rappresentazioni oniriche; ancora una volta, tuttavia, va detto che anche qui la soggettività evocata rimanda assai più a quella sollecitata nello spettatore, di cui il personaggio sulla scena è per lo più un prolungamento.

Se viaggia dalle arti figurative al cinematografo, se il motivo iconografico dello spettatore che guarda "attraverso" transita fin verso l'ultima – in ordine di tempo – tra le macchine della visione approntate sin lì, è perché di queste macchine della visione il cinema rappresenta il momento di sintesi e il punto d'arrivo. La soggettiva, così, viene a sancire che sono definitivamente cambiate le condizioni di accesso al visibile del mondo, e che questo cambiamento, cominciato molto prima del cinema, proprio il cinema lo porta a compimento. Vedere il mondo, anche quello fino ad allora ritenuto ineditabile, beneficiare non più solo di un organo preposto all'esercizio della vista per accedere fuori da sé, ma anche di una protesi meccanica finalmente capace di porre fine ai naturali limiti dell'occhio, è divenuto un gesto definitivamente possibile per tutti. Quindi un gesto *visibile* per tutti.

È con il tempo, con il riferimento ad altri paradigmi, e con l'adozione di altri modelli culturali – questa volta sì letterari, a loro modo annunciati dalla rappresentazione, assieme al cerchio, della serratura, da subito aperta su scenari più propriamente narrativi<sup>32</sup> – che la soggettiva delle origini evolve elaborando nuovi codici specifici, e diventando una figura di linguaggio in grado *anche* di contribuire a raccontare storie per mezzo dello sguardo dei personaggi, di evocare la soggettività dei personaggi, di suggerire metaforicamente quella dell'autore, nonché di fare tutte quelle cose pensate e volute fortemente da una lunga schiera di cineasti, dagli anni Venti in poi, Epstein incluso. È dopo che il cinema nel suo complesso incontra sul suo percorso proprio la letteratura e i suoi modelli, in particolare il romanzo naturalista borghese, ed elabora un diverso modo di rappresentazione che si dà in parte come il corrispettivo visivo di tale modello<sup>33</sup>. Do-

<sup>32</sup> Cfr. qui la nota 17. Aggiungiamo che diversamente dal cerchio, che affonda le proprie radici nell'ottica e apre lo sguardo alle meraviglie del visibile, la serratura è invece proiettata verso la finzione – e la narrazione – che il *voyeur* osserva *senza esser visto*. In altre parole: il cerchio è ancora e sempre promessa di spettacolo; la serratura, invece, è già promessa di racconto (e del suo piacere). Un racconto, però, che in queste prime soggettive è messo in scena secondo il modo di rappresentazione dominante nel cinema delle origini, caratterizzato da esautività della raffigurazione, autonomia e spettacolarità della singola veduta, diversamente da quanto avverrà in seguito.

<sup>33</sup> Cfr. N. BURCH, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Nathan, Paris 1991 (tr. it., *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Pratiche, Parma 1994).

po l'apertura a un pubblico più colto e più eterogeneo (in Europa, nel 1908 viene creata la Film d'Art francese, nel 1909 l'affiliata Film d'Arte Italiana), abituato all'illusione della narrazione continua propria del romanzo e del teatro naturalista. Dopo il conseguente abbandono di forme spettacolari più popolari, rivolte a un pubblico di preferenza popolare, che provoca un riassetto dei modelli culturali a cui il cinema aveva fino ad allora fatto riferimento. Dopo il mutamento profondo che ne deriva, proprio nell'ambito di ciò che si chiama oggi il linguaggio cinematografico, e del suo modo di raccontare storie con le immagini. Dopo un'altra saldatura, insomma: quella del cinema con certa letteratura, in seguito a cui lo stesso cinema non mostrerà più, né racconterà più, come all'inizio della sua storia.

La soggettiva, dopo tutto questo, non sarà più solo o principalmente il prolungamento del nuovo sguardo spettatoriale, ma la rappresentazione dello sguardo di una *dramatis persona*. Non adotterà più quel modo di rappresentazione visto in *Grandma's Reading Glass*, dominato da frontalità, esaustività, spettacolarità della singola veduta; verrà invece usata primariamente per raccontare storie diversamente da come lo si era fatto prima, rispettando, tra il personaggio e la sua visione (non più "veduta"), distanza e direzione.

E se ancora in tempi recenti la teoria dell'enunciazione o la narratologia non hanno sempre saputo analizzare questa figura con profitto, né coglierne la complessità o comprenderne ricchezza e sfaccettature, forse è proprio a causa dell'eredità del dibattito evocato in apertura. Perché la teoria del cinema, anche quando ne prende le distanze, pratica per lungo tempo l'equazione tra soggettiva e "io narrante" forgiato su un modello letterario romanzesco. Dagli anni Venti in poi, la teoria del cinema ha visto nella soggettiva quasi esclusivamente un caso di rappresentazione dell'"io", autoriale o meno, assimilandola al racconto romanzesco in prima persona, anziché una figura iconografica dove non è necessariamente di casa un pronome personale, e dove anziché l'autore, almeno inizialmente, trova posto la rappresentazione dello spettatore. Ma negli anni Venti, quando si inizia a teorizzare sulla soggettiva, la soggettiva stessa — come il cinema e i suoi modelli — è già cambiata.

Allora, sarà tutta un'altra storia. Un altro cinema. Un'altra soggettiva. Un altro soggetto.

## CHAPLIN-SENNETT, LA DANZA DEL CINEMA

di

SANDRO BERNARDI

Il tratto caratteristico dominante del cinema di Sennett, (dove Chaplin fece, come molti altri registi e attori americani il suo apprendistato) è notoriamente la CHASE. Ladri e derubati, sorveglianti, truffatori e truffati, mariti, mogli e amanti, poliziotti e trasgressori vengono a un determinato punto travolti tutti in una sequenza vorticoso di fuga-inseguimento che costituisce il pezzo forte di ciascun film, tanto che uno dei motti preferiti dello stesso "King" Sennett, come riferisce Frank Capra, che aveva fatto lui pure il suo apprendistato alla Keystone, era appunto "Cut to the chase, cut to the chase": ovvero, quando una storia sembrava allungarsi troppo, o perdersi in un pantano di intrecci confusi, il che accadeva abbastanza spesso, oppure si smarriva in azioni ingombranti e inconcludenti, l'unica soluzione era quella di sciogliere tutto con un bel taglio gordiano, passando direttamente al finale, senza stacchi e, come nel Monopoli o in un gioco dell'oca quando si salta tutta una serie di caselle per una fortuna imprevista, tutti si mettevano improvvisamente a correre. Ma più importante di tutto è il ritmo. Sarebbe impreciso infatti pensarle solo come conglomerati di gag rozzi e scoordinati: si tratta invece di capolavori di equilibrio e di grazia. Soprattutto Chaplin, sulle cui comiche sennettiane mi soffermerò qui, ha la grazia di cui parla Kleist nel suo saggio famoso sulle marionette, quella eleganza naturale che si trova solo in assenza della coscienza umana.

Questo carattere di "gioco" in cui la convenzione appare dichiaratamente esibita, senza nessun problema di dissimulazione, fa del cinema di Sennett un giocattolo particolarmente felice per lo spettatore, che incontra qui il film e il farsi del film, la norma e la trasgressione, anzi la trasgressione come elemento determinante, come parte stessa della norma. Se la norma infatti comporta la consequenzialità-consequenzialità delle azioni e degli eventi, ovvero quella