

Far sentire la macchina. Appunti sulla soggettiva cinematografica e la teoria dell'enunciazione¹

Ruggero Eugeni, Michele Guerra

1. Soggettiva cinematografica, teoria dell'audiovisivo e semiotica dell'enunciazione

In questo intervento ci proponiamo di formulare qualche ipotesi circa gli apporti che una riflessione teorica sull'audiovisivo può fornire a una semiotica dell'enunciazione testuale; e di farlo utilizzando una particolare “cartina al tornasole”, abbastanza specifica da permetterci uno studio ravvicinato e abbastanza sintomatica da consentirci qualche conclusiva generalizzazione: concentreremo la nostra attenzione sulla *soggettiva cinematografica e audiovisiva*.

Questa scelta ci costringe ad almeno due *caveat*: non tratteremo una storia della teoria dell'enunciazione nel campo dell'audiovisivo², che resterà sullo sfondo del nostro discorso; e neppure tratteremo una panoramica completa delle teorie della soggettiva cinematografica, il cui ampio “dossier” ... ben noto e spesso mal compreso” (Metz 1991, p. 130) resta ancora da rielaborare e metabolizzare scientificamente: ci limiteremo (come il nostro titolo prudentemente dichiara) ad alcuni *appunti* per un lavoro a venire.

Procederemo anzitutto definendo il nostro oggetto; esamineremo quindi i principali sviluppi della riflessione sulla soggettiva in ambito pre-semiotico, semiotico e extra-semiotico; avanzeremo infine nelle conclusioni qualche ipotesi circa l'(eventuale) utilità euristica del concetto di enunciazione alla luce di quanto avremo detto.

2. Le definizioni della soggettiva

Da buoni semiologi, iniziamo ad analizzare alcune definizioni che i dizionari specializzati forniscono della soggettiva cinematografica. L'*Oxford Dictionary of Film Studies* si preoccupa anzitutto di distinguere la “soggettiva” o *point-of-view shot* (*optically subjective shot*, *POV shot*) dal “punto di vista” (*point of view – POV, viewpoint*): questo secondo termine, derivante dalla teoria letteraria, possiede una portata più generale perché può riferirsi sia a una voce narrante che a un punto di percezione ottica. Il *point-of-view*

¹ I due autori hanno discusso congiuntamente le argomentazioni complessive i singoli passaggi del saggio. Successivamente, Michele Guerra ha steso i paragrafi 1, 3.1 e 5.1, mentre Ruggero Eugeni ha redatto le altre parti.

² Su cui vedi Eugeni 2014 e Manetti 2008, pp. 167-196.



shot è invece strettamente visivo-percettivo: esso “shows a scene as a character in the film would see it, i.e. from that character’s optical viewpoint”. Per essere attuato, il POV shot richiede una certa angolazione di ripresa e un procedimento sintattico di montaggio basato in sostanza sul raccordo di sguardo (*eyeline match*): “A typical point-of-view structure in a film involves a shot of a character glancing offscreen in a particular direction (shot A) followed by a cut to a new shot that indicates what that character is looking at (shot B)” (Kuhn, Westwell 2012, voce *point-of-view shot*).

Il *Dictionnaire technique du cinéma* è più sintetico, ascrive il *plan subjectif* alla categoria dell’*écriture* e lo definisce come “Plan dans lequel le point de vue de l’objectif se confond avec celui d’un personnage”; definizione simile alla voce metonimica *caméra subjective*, “Effet obtenu lorsque la caméra adopte le point de vue d’un personnage” (Pinel, Pinel 2016, voce *plan subjectif*).

Infine, per il *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* nella sua ultima edizione, *ogni inquadratura è potenzialmente o implicitamente soggettiva* in quanto la sua angolazione e i suoi eventuali movimenti possono rinviare tanto a un atto percettivo situato e dinamico nell’atto di svolgersi, quanto a una specifica intenzionalità espressiva. Si aprono a partire di qui due scelte :

Cette vision peut être celle du cinéaste – et la subjectivité se traduit alors généralement par un supplément d’expressivité... Elle peut aussi être celle d’un personnage de la diégèse, et le caractère subjectif est alors appréciable de manière plus contextuelle, en fonction des autres plans et des relations établies par le montage (Aumont, Marie 2016, voce *subjective (plan)*).

Questa ouverture dizionariale permette dunque di mettere in luce immediatamente un duplice carattere della soggettiva: da un lato essa appare, secondo una definizione *ristretta*, come una forma grammaticale del linguaggio audiovisivo basata sulla esibizione diretta del punto di vista percettivo di uno dei personaggi inserita in una ben definita struttura sintattica di montaggio; secondo una definizione *allargata*, la soggettiva attiva una rete di questioni legate alla esperienza vissuta ed espressa dai soggetti (reali e immaginari) coinvolti nella visione del film e alle relazioni tra di essi. Vedremo come il dibattito sulla soggettiva è consistito in una serie di spostamenti all’interno di questo perimetro di concetti e di questioni (partendo storicamente, forse un po’ sorpresa, da una concezione *allargata* e non da una grammaticale e ristretta).

3. Le teorie pre-semiotiche della soggettiva

3.1. Lo sviluppo del discorso teorico: soggettiva e azione

Un ragazzino prende la lente di ingrandimento che la nonna usa per leggere e guarda attraverso di essa: le immagini appaiono sullo schermo ingrandite all’interno di un mascherino circolare. *Grandma’s reading glass* (George Albert Smith, UK, 1900) è il primo film a noi pervenuto in cui viene usato l’espedito di quella che oggi chiamiamo soggettiva. Una tecnica destinata a un immediato successo, grazie anche a trame un po’ meno innocenti (i cosiddetti *keyhole films*, molto diffusi negli anni zero del Novecento). Di qui in poi l’utilizzo della soggettiva conosce due direzioni di sviluppo: una di tipo narrativo, soprattutto nel cinema americano; e una più visionaria, legata alle alterazioni della visione soggettiva, che si diffonde nel cinema europeo, per esempio nell’Impressionismo francese e nell’Espressionismo tedesco³.

Sul piano teorico tuttavia una considerazione “grammaticale” della soggettiva arriva tardi e viene preceduta da un altro ordine di riflessioni, dedicate alla *soggettività implicata dai movimenti della macchina da presa*. Ci soffermiamo su qualche esempio a questo proposito. Henry Albert Phillips, uno dei più interessanti didatti americani del cinema negli anni Dieci, suggeriva nel suo libro *The Photodrama* di rispettare nella composizione del film le leggi “natural” del movimento e dell’azione, di osservare e imitare la condotta e il comportamento umano e di fare in modo che non solo *le inquadrature*, ma anche *il passaggio tra esse* si compisse in una forma *antropomorfa* – ciò che avrebbe consentito allo spettatore di orientarsi nella nuova virtualità dello spazio filmico. Non a caso Phillips è (a nostra conoscenza) il primo ad abbozzare una teoria dei raccordi, che sarebbe diventata il pilastro tecnico del montaggio

³ Dagrada 2004, 2014.

trasparente americano; e lo fa a partire da un'interpretazione della *cinpresa come corpo*: un "organo" capace di voltare il capo, di spostarsi come se camminasse, di suggerire una certa fluidità e continuità di movimento. Il corpo "enattivo" è insomma, nei primi due decenni di vita del cinema, la cellula del nuovo linguaggio cinematografico. Ora, se il cinema era irriducibilmente e primariamente *azione*; e se l'azione doveva essere non soltanto l'insieme degli atti che venivano compiuti davanti alla macchina da presa (la sceneggiatura era detta al tempo "Complete Action", a indicare una sorta di lista delle azioni che si sarebbero viste nel film), ma anche l'elemento che avrebbe collegato un'inquadratura all'altra permettendo alla narrazione di avanzare⁴; ne deriva che proprio *le proprietà transitive e comunicative dell'azione permettevano di ripensare e presupporre il posizionamento dello spettatore rispetto al film*. Phillips parla di una "soggettività meccanica" (Phillips 1914, p. 39) che il cinema sarebbe in grado di ingenerare a partire dalla strutturazione di un'esperienza vicaria che ricalca i modi in cui il soggetto percepisce e si muove nel suo intorno; fino a dargli la possibilità di "sfondare" i limiti della sua percezione e della sua motricità e permettergli di realizzare il desiderio di vedere tutto e di muoversi ovunque grazie all'ubiquità del punto di vista della macchina da presa: quest'ultima, dunque, *si antropomorfizza solo, o principalmente, per ribadire la sua capacità di re-incarnare e disincarnare l'esperienza dello spettatore*⁵.

Dall'altra parte dell'oceano, considerazioni simili risuonano in vari autori degli anni Venti. Per esempio in Francia, i teorici vicini all'Espressionismo non si limitavano a esaltare la alterazione delle immagini mediante sovrimpressioni ed effetti di sfocamento, ma sottolineavano l'importanza del movimento della macchina. Non a caso in un brano in cui Dagrada (2004) ritiene di cogliere la prima accezione del termine, Jean Epstein esalta in generale l'immagine cinematografica in movimento (la "danza del paesaggio") e immagina nello specifico una sequenza di ballo nella quale "un montaggio intelligente ricostruirà, con il passaggio da una sequenza all'altra, la vita della danza, duplice, secondo il punto di vista dello spettatore e quello del danzatore, oggettiva e soggettiva, se così posso dire" (Epstein 1921, p. 46). Nell'ambito dell'Espressionismo tedesco negli stessi anni l'operatore Karl Freund elabora (grazie anche alla diffusione di camere leggere e portabili) la tecnica della "camera liberata" (*entfesselte Kamera*), intorno alla quale nasce un ampio dibattito; in particolare Lotar Holland osserva come la *entfesselte Kamera* manifesti una soggettività motoria che per un verso può essere immediatamente fatta propria dallo stesso spettatore, e per altro verso può essere utilmente attribuita (evitando in tal modo un puro esibizionismo tecnico) a uno dei personaggi. In ogni caso,

we can ... divide camera movements into two principle types according to their effect: movements corresponding to a character's [conscious] action (action movements) and those corresponding to a character's [unconscious] emotions (affective movements). ... However, the spectator perceives both types as his own (Holland, 1927, p. 513 trad. ingl.).

Il dibattito su movimenti di macchina e soggettiva trova un momento di rilancio alla fine degli anni Quaranta in seguito all'uscita di *Lady in the lake* (*Una donna nel lago*, R. Montgomery) e *Dark passage* (*La fuga*, D. Daves), entrambi del 1947: due film girati (il primo interamente, il secondo in larga parte) in soggettiva. Benché il film di Montgomery susciti il dibattito più ampio, soprattutto in Europa⁶, è il film di Delmer Daves a fondarsi su una più approfondita riflessione teorica. Il regista infatti, per spiegare la sua idea di un film largamente in soggettiva, redige un documento estremamente dettagliato da sottoporre alla Warner Brothers, che intitola, non per nulla, *Observations on the Camera Acting as a Person*⁷. In questo documento, Daves radicalizza la proposta che il corpo umano in movimento si faccia cellula dello stile del film e riferimento del suo modo di significare, giungendo a immaginare che la macchina da presa possa assumere del tutto su di sé ogni gesto, ogni atto, ogni intenzione del personaggio, dello spettatore e del film. Le indicazioni di Daves puntano in maniera radicale a una ricostruzione antropomorfa dell'impiego della macchina da presa, come se l'operatore dovesse considerare il suo

⁴ Guerra 2014, 2015.

⁵ Su questi aspetti si veda quanto sostenuto da Ihde 2010.

⁶ Mity 1955, p. 144, che accusa i giovani critici impegnati nella discussione di aver fatto un salto indietro tornando pari pari alle discussioni degli anni Venti

⁷ Il documento è conservato nel fondo dei Delmer Daves Papers alla Stanford University (box 23, folder 3).



strumento quasi alla stregua di un corpo umano, che sa entrare in relazione intersoggettiva con gli altri corpi sul set:

On shots wherein another actor apparently looks into the eyes and face of the camera representing our leading actor, the lens itself becomes the eyes, the lower rim of the mat box becomes the chin, the upper rim the forehead, and the side rims the ears of the camera-actor. (Daves, 1946)

La macchina da presa viene dunque considerata un attore a tutti gli effetti, un vero e proprio personaggio che si muove nello spazio profilmico in un'evidente prefigurazione di quanto accadrà dalla seconda metà degli anni Settanta con l'invenzione della Steadicam. Pertanto, essa dovrà essere tenuta sempre alla medesima altezza per non tradire la statura del personaggio e la condizione di inamovibile situazione dell'esperienza; dovrà montare obiettivi da 35mm che si avvicinano di più al campo visivo umano; e dovrà muoversi secondo quelle "leggi naturali dell'azione e del movimento" già teorizzate da Phillips (per cui ad esempio i tagli di montaggio dovranno corrispondere a simulati spostamenti della testa).

Questo esempio di "Camera-I" (come venne chiamata al tempo, quasi a estremizzare e insieme problematizzare dal punto di vista semiotico e filosofico l'idea più semplice e pragmatica di "camera-actor" espressa da Daves) ha come obiettivo quello di ridurre il corpo umano alla sua sola immanenza, che la macchina da presa assume, con un certo sprezzo del pericolo, su di sé. Come se la soggettiva in quanto funzione dell'io potesse essere incapsulata nel corpo di una macchina in grado di simulare dal punto di vista soprattutto motorio il comportamento di un essere umano (come volevano tanti insegnanti di cinema nei primi anni del Novecento e come in fondo era facile evincere dalla natura "corporea" di tanti film delle origini⁸).

3.2. Due provvisori punti di arrivo: Mitry e Pasolini

Queste riflessioni trovano un punto di convergenza e di sintesi nell'opera-summa della teoria del cinema del periodo, composta da Jean Mitry (1965). Per Mitry il termine "soggettiva" è impreciso, perché ogni immagine cinematografica è "colorata di soggettività": la soggettiva è piuttosto un'immagine "personalizzata". Essa è in prima battuta (potremmo dire) "impersonale", perché innesca delle sensazioni (per esempio di movimento, come quando vediamo in prima persona "qualcuno" che sale una scala) che lo spettatore non può riferire al proprio corpo immobile nella sala cinematografica; essa viene personalizzata solo quando appare il personaggio cui riferirle e con il quale lo spettatore può costituire una relazione di condivisione di quanto sperimentato: di qui il fallimento dei film girati interamente in soggettiva di cui si è detto sopra.

Come è noto Mitry si colloca sulle soglie della semiotica del cinema. Negli stessi anni anche Pier Paolo Pasolini (1965) dialoga da una posizione "eretica" con la semiotica. Pasolini equipara la soggettiva al discorso verbale e narrativo diretto; introduce l'idea che esista anche un corrispettivo (per quanto non linguistico, ma stilistico) del discorso libero indiretto, che chiama "soggettiva libera indiretta"; e ritiene questo tipo di immagine tipico di un cinema di poesia identificabile con quello del cinema moderno delle *nouvelle vagues*. In alcuni casi (per esempio l'Antonioni di *Deserto Rosso*, o il Bertolucci di *Prima della rivoluzione*, entrambi del 1964; o nei film di Godard degli stessi anni) l'autore rappresenta il mondo alla terza persona, ma come visto attraverso gli occhi di uno dei protagonisti del film, generalmente affetti da nevrosi. Tuttavia, il cinema di poesia può prescindere dall'appoggiarsi allo stato psicologico di uno dei personaggi e presentarsi come una serie di stilemi che "coincidono tutti con dei processi tipici dell'espressione tipicamente cinematografica"; e la cui "prima caratteristica [...] consiste in quel fenomeno che normalmente e banalmente viene definito dagli addetti ai lavori con la frase 'Far sentire la macchina'" (Pasolini 1965, p. 184).

Questa panoramica, per quanto veloce, permette di osservare tanto la individuazione del perimetro di cui abbiamo parlato sopra, sia la tendenza a far fluttuare e ad espandere i soggetti coinvolti e le forme (e i gradi) del loro coinvolgimento. Possiamo anzi dire che le teorie presemiotiche considerano marginalmente una concezione grammaticale e ristretta della soggettiva (il punto di vista percettivo di

⁸ Auerbach 2007. Sul film di Daves vedi anche Sobchack 2011, su cui torneremo sotto.



uno dei personaggi), per *privilegiare piuttosto una concezione allargata* (la soggettività dell'“autore” o del film e i suoi differenti strumenti di espressione, soprattutto di tipo dinamico), per poi far discendere eventualmente la prima dalla seconda.

4. Le teorie semiotiche della soggettiva

4.1. Le teorie enunciazionali, testuali, critiche e cognitive

L'avvento di un approccio semiotico e narratologico offre nuovi strumenti per l'analisi teorica della soggettiva: in questo contesto vengono utilizzati alcuni concetti della teoria dell'enunciazione verbale di Émile Benveniste. In particolare, Francesco Casetti propone l'idea che ogni enunciato filmico presupponga una istanza di produzione, l'enunciatore, e una istanza di destinazione, l'enunciatario. La presenza dei due soggetti è costante e implicita; tuttavia essa può essere esplicitata mediante vari tipi di marche, le più evidenti delle quali sono alcuni personaggi che raccontano una storia (narratori) o che la ascoltano (narratari). Enunciatore, enunciatario e personaggi vengono diversamente *disposti* dai quattro grandi tipi di inquadrature del linguaggio cinematografico, già individuati dalle grammatiche filmiche classiche: l'inquadratura oggettiva, o *nobody's shot* (descrivibile come “Io, l'enunciatore, e Tu, l'enunciatario, guardiamo Lui, il personaggio o la scena enunciati, senza che egli il personaggio avverta la nostra presenza”); l'interpellazione (“Io e Lui guardiamo Te”); l'oggettiva irrealista (“Io mostro Lui a Te, in un modo che solo Io posso vedere: quindi *noi* vediamo insieme”). In questo contesto emerge in modo chiaro una definizione della soggettiva che nei termini di Casetti definisce un sistema posizionale del tipo “Tu e Lui guardate/vedete quello che Io vi mostro”, da cui “deriva una saldatura del personaggio ... con l'enunciatario: in un sincretismo che si realizza come coincidenza di compiti (*tu e lui* siete portati *entrambi* a guardare) piuttosto che come sovrapposizione di attività e di finalità” (Casetti 1985, p. 62).

È evidente che Casetti adotta una concezione ristretta e grammaticale di soggettiva: in effetti il volume si inserisce all'interno di un più ampio ripensamento della soggettiva cinematografica in chiave semiotica e narratologica, il cui aspetto saliente e unificante è appunto l'*assunzione di una accezione del termine ristretto al “punto di vista” di uno dei personaggi*, pensato come una istanza antropomorfa (un soggetto umano) dotato di un posizionamento stabile-statico all'interno del mondo diegetico. Possiamo individuare tre grandi orientamenti che si diramano a partire da questa base comune: li chiameremo rispettivamente testuale, critico e cognitivo. Nel primo caso vengono esplorate le forme della narrazione soggettiva attraverso le differenti soluzioni formali assunte dal POV shot (Branigan 1984), anche a partire da una distinzione tra la dimensione del *sapere* e quella del *percepire* propria dello sguardo del personaggio (focalizzazione vs. ocularizzazione / auricularizzazione: Jost 1987), o mediante i sistemi di combinazione delle componenti sensibili, cognitive, pratiche e passionali del punto di vista soggettivo (Fontanille 1987; Fontanille, a cura, 1987). Le teorie *critiche* gettano sulla struttura *shot-reverse shot* propria della soggettiva classica un sospetto ideologico: essa imporrebbe deterministicamente allo spettatore una certa visione ideologica del mondo, grazie a effetti di “identificazione” e di “sutura” tra spettatore e personaggio osservatore (Dayan 1975); sospetto che si tramuta in certezza nel caso di sguardi maschili attivi proiettati su corpi femminili passivi (Mulvey 1975). Le teorie *cognitive* infine spostano l'attenzione dalle forme testuali della soggettiva ai suoi effetti sull'attività interpretativa dello spettatore: gli studiosi riducono o annullano (anche in polemica con l'orientamento critico) la portata di “identificazione” di cui la soggettiva sarebbe capace in sé (Browne 1982); ricostruiscono gli specifici percorsi inferenziali dello spettatore attivati dal POV shot (Dagrada 1995), anche sottolineando l'importanza in tal senso del *reaction shot* del personaggio (Carroll 1993 – che rieccheggia quanto sosteneva Mitry); e finiscono per riassorbire la soggettiva all'interno di una complessiva analisi delle relazioni cognitive ed emozionali tra lo spettatore e i personaggi del film (Smith 1997)⁹.

⁹ Su questi ultimi aspetti vedi Bruun Vaage 2014

4.2. L'enunciazione impersonale e le sue eredità

Una svolta importante del dibattito giunge dal volume di Christian Metz dedicato *all'enunciazione impersonale* (1991). Metz si riconnette all'utilizzo delle categorie dell'enunciazione verbale faccia a faccia di Benveniste effettuata da Casetti, per criticare radicalmente tale approccio. La situazione di visione del film non è comparabile a uno scambio verbale interpersonale perché consiste in sostanza nella presenza di uno spettatore di fronte a “un *processo* o ... un funzionamento”, ossia lo svolgimento del film, che Metz chiama *enunciazione*. Al contrario di quanto avviene nello scambio verbale in presenza, il processo della enunciazione non rimanda a soggetti reali, antropomorfi e di pari grado presenti nel contesto; esso può piuttosto costituire una presentazione di carattere riflessivo di sé stesso, compresi il “*foyer* [lett. origine] o fonte dell'enunciazione ... e la *cible* [lett. bersaglio] (o destinazione, o mira) enunciativa” (Metz 1991, p. 8). In sintesi “L'enunciazione filmica è impersonale, testuale, metadiscorsiva, [... in quanto] essa commenta o riflette, secondo i casi, il proprio enunciato” (p. 251) In questo contesto, la soggettiva è un oggetto di attenzione esemplare, per due ragioni. In primo luogo, essa è spesso anti-antropomorfa e impersonale, dal momento che molte soggettive sono dovute a “macchine” in movimento (auto, treni, etc.) e talvolta a macchine da presa solidali con il corpo di un operatore – come nel caso di *Peeping Tom* (*L'occhio che uccide*, Michael Powell, 1960), ma anche delle riprese effettuate mediante Steadicam o microcamere digitali indossabili. In secondo luogo, così intesa la soggettiva non costituisce un rimando deittico al solo enunciataro (come pensava Casetti), ma piuttosto una esibizione riflessiva sia della istanza di produzione (il *foyer*) che di quella di destinazione (la *cible*):

Quel che l'immagine soggettiva 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*]-bis. (Metz 1991, 154-155)¹⁰

Metz introduce in tal modo nel dibattito alcune innovazioni (o per meglio dire alcuni recuperi del dibattito presemiotico) i cui frutti emergeranno negli anni a seguire: egli (ri)allarga la portata della soggettiva al “far sentire la macchina” di cui parlava Pasolini, aggiornato all'era delle microcamere digitali e di quello che Eugeni (2016) ha definito la figura del *first person shot*; (re)introduce una attenzione al soggetto produttore e alle sue manifestazioni nella soggettiva; (ri)afferma la rilevanza dell'azione e del movimento nella espressione della soggettività anche in assenza di un corpo visibile.

Un segnale della rilevanza di Metz all'interno del dibattito semiotico viene dalla riflessione recente di Claudio Paolucci (2017, 2020). Non possiamo qui riassumere né commentare il tentativo di Paolucci di costruire una teoria unificata dell'atto di enunciazione e delle prassi enunciative, all'insegna della “impersonalità” dell'enunciazione. Ci soffermiamo solo sul fatto che le indicazioni di Metz, presenti in tutto il percorso di Paolucci, si fanno particolarmente evidenti nella elaborazione di un “apparato formale” dell'enunciazione differente da quello linguistico e deittico di Benveniste (e dall'idea di “simulacri” dell'atto di enunciazione iscritti nell'enunciato che ne derivava nella semiotica greimasiana); e fondato piuttosto sulle immagini audiovisive e la loro “impersonalità” metziana (Paolucci in corso di pubblicazione, capitolo 6). L'idea di Paolucci è che “Nell'audiovisivo, e solo nell'audiovisivo, l'enunciato contiene protesi (e non simulacri) dell'enunciazione, che ne costituiscono l'apparato formale”: si tratta infatti di elementi formali che rimandano allo spettatore presente davanti allo schermo non in quanto lo inscrivono nell'enunciato in forma di simulacro, ma al contrario in quanto lo dotano di “punti di prensione percettiva, cognitiva e narrativa” che gli sarebbero altrimenti preclusi. In altri termini l'apparato formale dell'enunciazione audiovisiva si basa sulla installazione nell'enunciato di una serie di *protesi* degli spettatori empirici, in particolare di *protesi basate su dislivelli di agency tra il corpo attuale dello spettatore e quelli virtuali dei soggetti della costituzione percettiva del mondo diegetico*. In questo contesto a nostro avviso le immagini in soggettiva (nel senso allargato reintrodotta da Metz) corrispondono esattamente ai deittici benvenistiani: esse sono cioè le forme linguistiche che

¹⁰ Questo secondo argomento era già stato accennato da Metz 1991 a p. 33



permettono di attivare la presenza di protesi e i rimandi al fuori testo: non a caso Paolucci utilizza come esempi un video “rubato” da una posizione seminascosta da un telefonino, o le immagini in *first person shot* della realtà virtuale.

5. Le teorie extra-semiotiche della soggettiva

5.1. Le teorie fenomenologiche

Un ripensamento della soggettiva sintonizzato sulle idee di Metz si è sviluppato d'altra parte, nel corso degli ultimi anni anche al di fuori dell'ambito semiotico: hanno giocato un ruolo fondamentale in questo senso per un verso le teorie fenomenologiche dei *film and media studies*, per altro verso alcune ricerche di tipo neurocognitivo (che peraltro tengono conto su alcuni punti degli approcci fenomenologici).

In uno dei suoi studi più influenti, Vivian Sobchack (1991) ripensa l'esperienza di visione del film come una relazione intersoggettiva tra due corpi viventi, esperienti e dinamicamente percipienti: quello dello spettatore e quello del film. Un film non è un oggetto visuale inerte e fisso, ma un atto di visione incarnato, situato e legato al movimento, all'azione e alla costante trasformazione; l'atto di guardare un film diviene allora una relazione (regolata) tra due atti di visione incarnati. Di qui una riduzione di importanza della soggettiva in senso stretto: “the occasionally introduced but extremely common ‘subjective perceptions’ of characters *within* a narrative... are secondary to the more radical perception and expression subjectively performed by the film's materially nonhuman body” (Sobchack 1991, p. 225). Questo principio porta l'autrice a riformulare le critiche mosse a un film completamente in soggettiva come *The Lady in the Lake* (cfr. sopra): “the film's lack of authenticity ... radically originates not in the impossibility of *bodily identification* between the *spectator* and the *character*, but in the impossible *bodily identicality* claimed between the *film* and the *character/actor*. (Sobchack, 1991, p. 236, vedi più ampiamente pp. 230-248). Per le stesse ragioni questa sensazione non si dà, secondo Sobchack (2011), nel già citato *Dark Passage*, in cui le prolungate soggettive vengono giocate in modo fluido e complesso con inquadrature oggettive, rendendo sempre fluido e incerto il “travestimento” del corpo del film e dei suoi movimenti di presa percettiva nello sguardo in soggettiva del personaggio.

Derivano di qui due punti chiave per un ripensamento della soggettiva in senso stretto. In primo luogo, essa diviene solo uno dei momenti di emergenza della soggettività e intersoggettività dell'esperienza di visione del film (Chateau 2012); in questo senso la soggettiva mantiene un carattere saliente e distintivo, che però non sarà da cercare nella sua esemplarità, quanto piuttosto nella ambiguità, fluidità, incertezza e reversibilità circa l'assegnazione della soggettività all'uno o all'altro delle possibili istanze coinvolte di cui essa è tipicamente portatrice. Come sottolinea Anna Caterina Dalmasso

ce qui se réalise dans un tel usage réversible du plan subjectif, ou dans cette *perception réversible*, est une ambiguïté vécue par le spectateur à un niveau charnel, lorsqu'il fait expérience de la présence d'un regard qu'il ne saurait pas – ou pas encore – attribuer à un personnage, à un objet, à un survenant humain ou inhumain, ou bien à la caméra, au corps du film lui-même. (Dalmasso 2016, p. 154)

5.2. Gli approcci neurocognitivi

Il secondo elemento messo (o per meglio dire riportato) in luce dall'approccio fenomenologico è la stretta interdipendenza tra la manifestazione percettiva della soggettività e il movimento o l'azione del soggetto; questa interdipendenza implica a sua volta un tipo particolare di coinvolgimento “empatico” dello spettatore posto di fronte a tali manifestazioni, in quanto questi è chiamato a sentire il movimento soggettivo non solamente “alla terza persona”, quanto piuttosto “in prima persona”. Si tratta in sostanza di una riproposizione in chiave aggiornata dell'idea che il corpo “enattivo” costituisca un essenziale veicolo di *comprensione*, *risonanza* e per molti versi anche di *produzione* di significati cinematografici: idea che abbiamo visto risuonare già nei primi pronunciamenti della teoria presemiotiche. Su questo terreno si è costituita una sinergia tra approcci fenomenologici e approcci neurocognitivi al cinema e ai film. In un volume scritto con un neurobiologo, uno degli autori di questo intervento ha insistito sul fatto che ogni atto percettivo innesca la simulazione di una

interazione sensomotora con il mondo agita in prima persona dal soggetto (“simulazione incorporata”); e che il dispositivo cinematografico riattiva in alcuni casi questa soggettività motoria che pervade l’esperienza ordinaria (Gallese, Guerra 2020). A partire da queste considerazioni sulle forme di ingaggio motorio dello spettatore e sui processi di simulazione incorporata dello stesso, sono stati effettuati alcuni esperimenti sui movimenti di macchina, progettati per comprendere a fondo le forme di risonanza tra il corpo dello spettatore e l’“immanenza corporea”, (per dirla con Sobchack 2011) della macchina da presa¹¹.

In un primo esperimento di elettroencefalografia ad alta densità si è confrontata la risonanza motoria dello spettatore rispetto a una scena ripresa con camera fissa, con un movimento di zoom, con una carrellata e con un movimento di Steadicam. Naturalmente la scena non mutava mai e cambiava unicamente il tipo di movimento di macchina. Com’è facile attendersi, i risultati dello studio mostrano che la tecnica di ripresa predice l’andamento temporale dell’attivazione e del ritorno alle condizioni di riposo delle cortece motorie degli spettatori e che laddove c’è un movimento effettivo della macchina da presa la simulazione motoria evocata è più forte. Il fatto che però la corteccia motoria riconosca la capacità della Steadicam di simulare la visione e il movimento “naturale” in modo più intenso e convincente non solo dello zoom, ma anche della carrellata (che è a tutti gli effetti un movimento reale della macchina da presa e che, com’è stato dimostrato da Geuens 1993-1994, spesso ad occhio nudo viene confusa con la Steadicam) ci porta a pensare che l’ancoraggio della macchina al corpo dell’operatore renda il movimento di questo dispositivo un movimento “biologico” che aumenta l’impressione d’immanenza corporea che Delmer Daves cercava con ogni sforzo trent’anni prima che Garrett Brown inventasse la Steadicam. Al netto dei diversi usi enunciazionali che possono caratterizzare l’impiego della Steadicam, i risultati di questo studio sembrano contraddire quanto sosteneva Geuens (1993-1994, pp. 15-16) secondo il quale la Steadicam non contribuirebbe a un’intensificazione della soggettività dell’enunciazione personale, ma perseguirebbe un processo di disincarnazione della visione.

Se in questo primo esperimento il centro dell’attenzione per lo spettatore era rappresentato da un attore che compiva un’azione mentre la macchina da presa si avvicinava a lui con tecniche differenti, in un secondo esperimento si è lavorato unicamente sul movimento di macchina, disancorandolo da ogni altro elemento di attenzione, tanto da far sì che questo esperimento venisse familiarmente chiamato “empty room”. La risonanza motoria prodotta dal movimento di macchina, la forza di proiezione e le pratiche di allineamento rese più complesse dall’impossibilità di agganciare il proprio sguardo a un agente o a un soggetto in grado di accreditarsi quel movimento, non hanno mutato il risultato: di nuovo la Steadicam ha confermato la sua maggiore forza nell’ingaggio motorio dello spettatore e ha rafforzato questo risultato proprio in virtù dell’isolamento del semplice movimento di macchina rispetto a ciò che accade nello spazio profilmico lasciato vuoto.

6. Conclusioni

Possiamo riassumere a questo punto la storia che abbiamo raccontato nelle pagine precedenti per trarne qualche indicazione più generale circa l’utilizzo della teoria dell’enunciazione all’interno di una teoria semiotica aggiornata dell’audiovisivo. La semiotica dell’audiovisivo ha inizialmente assunto una concezione della soggettiva cinematografica *ristretta*, considerandola quale forma grammaticale che utilizza il punto di vista percettivo di uno dei personaggi per articolare la comprensione del film e le forme della partecipazione dello spettatore. A partire da *L’enunciazione impersonale* (Metz 1991) lo sguardo semiotico *si allarga* a qualunque manifestazione di soggettività espressa dal film in sé e dalle macchine che ne producono l’apparizione, in particolare a quelle manifestazioni che implicano l’esibizione del movimento. Questo sviluppo apre un duplice varco agli studi semiotici: da un lato verso gli approcci fenomenologici e neurocognitivi extra-semiotici; dall’altro lato verso un recupero delle teorie pre-semiotiche che gli stessi approcci extra-semiotici stanno ripensando e aggiornando in termini empirici e concettuali. Insomma, parafrasando Pasolini la soggettiva rimanda ancora oggi a un

¹¹ Per una illustrazione analitica di tali esperimenti, della metodologia utilizzata e dei risultati conseguiti si vedano Heimann et al. 2014, 2019; Gallese e Guerra 2015.



processo che “fa sentire la macchina”: nel duplice senso di *far avvertire allo spettatore la presenza della macchina da presa* – e più ampiamente del corpo del film che quella macchina produce e muove; e al tempo stesso, nel senso di fargli percepire che *quella macchina è una macchina sensibile*: una macchina che “sente”, e insieme alla quale si può sentire.

A fronte di questi sviluppi, ha ancora senso utilizzare le categorie concettuali dell’enunciazione all’interno di una teoria semiotica del testo? Questa la domanda che fin dall’inizio avevamo proposto di affrontare nelle conclusioni. Limitandoci a poche battute, diremo quanto segue. Il “varco” aperto da Metz conduce a un possibile rilancio e a un aggiornamento di una semiotica interpretativa, che parta dalla situazione della “enunciazione impersonale” (lo spettatore o gli spettatori di fronte allo svolgimento del film sullo schermo) per elaborare una *teoria dell’esperienza del fruitore nella sua relazione con il testo*¹². Occorrerà allora riconoscere che nel contesto di questa situazione del tutto impersonale e nello svolgersi di tale esperienza (determinata da condizioni biologiche, pratiche, logistiche, culturali etc. combinate nel “dispositivo” di fruizione), lo spettatore/lettore/osservatore *costituisce la presenza di una serie di soggetti*, anch’essi impegnati a vivere una esperienza simile alla sua, legati da relazioni reciproche di condivisione. A partire da qui si pongono quattro ordini di questioni collegate: (a) chi sono i soggetti coinvolti: personaggi, responsabili della costituzione percettiva del mondo diegetico, responsabili della costruzione e dell’andamento del discorso, altri spettatori; (b) quali sono gli stati esperienziali che essi manifestano: sensazione, percezione, cognizione, emozione, intenzionalità pratica, memoria; (c) quali sono le modalità di espressione (e quindi di comprensione da parte di altri) di tali stati esperienziali: movimenti espressivi, azioni, immagini alterate, dichiarazioni verbali, etc.; (d) quali relazioni di condivisione o di estraneità si creano tra loro; (e) in che modo si creano tali relazioni – anche a partire dal punto (c), e in particolare tenendo conto della distinzione tra una comprensione puramente mentale degli stati esperienziali altrui, e una incorporata e simulata.

In questo contesto teorico occorre evitare l’errore di fondo di Metz, che consiste nel de-personalizzare le istanze dell’enunciazione per *personalizzare e ontologizzare paradossalmente l’enunciazione stessa* quale “soggetto” capace di instaurarsi riflessivamente nel testo. Questa definitiva de-ontologizzazione della enunciazione conduce a una sua inevitabile scissione. Da un lato, sul versante del *foyer*, essa sarà l’operazione di costruzione di un progetto di esperienza e di implicazione di tale progetto nel blocco di materiali percettivi che chiamiamo testo: la ricostruzione di tale progetto da parte del ricercatore è appunto l’*analisi testuale*; dall’altro lato, sul versante della *cible*, l’enunciazione sarà da considerare l’atto di produzione delle differenti configurazioni che sta al cuore dell’esperienza – ivi comprese quelle relative ai soggetti implicati cui abbiamo appena accennato, con gli inevitabili giochi relazionali che ciò comporta¹³.

¹² Eugeni 2010; D’Aloia, Eugeni, a cura, 2014.

¹³ La nostra proposta si orienta quindi verso una rifondazione della semiotica interpretativa, piuttosto che verso un ampliamento dell’approccio generativo al dispositivo in quanto *scena pratica* della visione del film (Fontanille, Conde 2017, su cui vedi le osservazioni di Pezzini 2019).

Riferimenti bibliografici

- Auerbach, J., 2007, *Body Shots. Early Cinema Incarnations*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press.
- Aumont, J., Marie, M., 2016, *Dictionnaire théorique et critique de cinéma*, 3^{ème} éd., Paris, Colin ; trad. it. dalla 1a edizione *Dizionario teorico e critico del cinema*, Torino, Lindau, 2007.
- Branigan, E., 1984, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Berlin, Mouton Publishers.
- Branigan E., Buckland W., a cura, 2014, *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*, London – New York, Routledge.
- Browne, N., 1982, *The Rhetoric of Filmic Narration*, Ann Arbor, UMI Research Press.
- Bruun Vage, M., 2014, "Point of view", in Branigan E., Buckland W., a cura, pp. 371-375.
- Carroll, N., 1993, "Toward a Theory of Point-of-View Editing: Communication, Emotion, and the Movies", in "Poetics Today", vol. 14, n. 1, pp. 123-41.
- Casetti, F., 1985, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani.
- Chateau, D., 2012, *La subjectivité au cinéma. Les représentations filmiques du sujetif*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes.
- Dagrada, E., 1995, "The diegetic look. Pragmatics of the point-of-view shot", in W. Buckland, a cura, *The Film Spectator. From Sign to Mind*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 236-249.
- 2004, "Soggettiva" in *Enciclopedia del Cinema*, Roma, Istituto Treccani dell'Enciclopedia Italiana, online [http://www.treccani.it/enciclopedia/soggettiva_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/soggettiva_(Enciclopedia-del-Cinema)/) (ultimo accesso 05/08/2020)
- 2014, *Between the Eye and the World. The Emergence of Point-of-View Shot*, Bruxelles – Berne, Peter Lang.
- Dalmasso A. C., 2016, "Le plan subjectif réversible : Sur le point de vue au cinéma à partir des écrits de Merleau-Ponty", in C. Ferencz-Flatz, J. Hanich, a cura, *Film and Phenomenology*, Special Issue of *Studia Phenomenologica*, vol. XVI, pp. 135-162.
- D'Aloia, A., Eugeni, R., a cura, 2014, *Neurofilmology. Audiovisual Studies and the Challenge of Neurosciences*, special issue of "Cinéma et Cie. International Film Studies Journal", vol. 14, n. 22/23.
- Dayan, D., 1975 "The tutor code of classical cinema", in "Film Quarterly", vol. 28, n. 1, pp. 22-31.
- Daves, D., 1946, "Observations on the Camera Acting as a Person", *Delmer Daves Papers 1930-1965*, Manuscripts Division, Department of Special Collections, Stanford University, box 23, folder 3.
- Epstein, J., 1921 "Grossissement", in Id., *Bonjour Cinéma*, Editions de la Sirène, Paris, pp. 93-108 ; trad. it. "Ingrandimento", in D. Angelucci, a cura, *Estetica e cinema*, Bologna, Il Mulino, 2009, pp. 45-50.
- Eugeni, R., 2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci.
- 2014, "Film and enunciation", in Branigan E., Buckland W., a cura, pp. 157-161.
- 2016 "Remediating the presence. First person Shot and post cinematic subjectivity", in Tiziana Migliore, a cura, *Rimediazioni. Immagini interattive*. Tomo 1, Ariccia (RM), Aracne, pp. 205-218.
- Fontanille, J., 1987, "Point de vue et subjectivité au cinéma", in "Documents de travail et pré-publications", Centro Internazionale di Semiotica e Linguistica, serie F, nn. 167-169
- Fontanille, J., a cura, 1987, *La subjectivité au cinéma*, Actrs Sémiotiquers Bulletins, n. 41.
- Fontanille, J., Conde, J.A., 2017, "Corps. Énonciation et dispositifs audiovisuels", in M.G. Dondero, A. Beyaert-Geslin, A. Moutat, a cura, *Les plis du visual. Réflexivité et énonciation dans l'image*, Limoges, Lambert-Lucas, pp. 27-51.
- Gallese, V., Guerra, M., 2015, "The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition", in "Cinéma 2020, *The Empathic Screen. Cinema and Neuroscience*, Oxford – New York, Oxford University Press.
- Geuens, J.P., 1993-1994, "Visuality and power: the work of the Steadicam", in "Film Quarterly", vol. 42, n. 2, pp. 8-17.
- Guerra, M., 2014, "La teoria americana degli anni Dieci: Action, action, ACTION!", in "Fata Morgana", n. 23, pp. 27-35
- 2015, "Modes of Action at the Movies, or Re-Thinking Film Style from the Embodied Perspective", in M. Coëgnarts, P. Kravanja, a cura, *Embodied Cognition and Cinema*, Leuven, Leuven University Press, pp. 139-154.
- Heimann, K., Umiltà, M.A., Guerra, M., Gallese, V. 2014, "Moving Mirrors: A high-density EEG study investigating the effect of camera movements on motor cortex activation during action observation", in "Journal of Cognitive Neuroscience", n. 26, pp. 2087-2101
- Heimann, K., Uithol, S., Calbi, M., Umiltà, M.A., Guerra, M., Gallese, V., 2019, "Embodying the camera: an EEG study on the effects of camera movements on film spectators' sensorimotor cortex activation", in "PLoS One", n. 14



- Ihde, D., 2010, *Embodied Technics*, Copenhagen, Automatic Press/VIP.
- Jost, F., 1987, *L'œil caméra. Entre film et roman*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- Holland, L., 1927, "Subjektive Bewegung," in "Filmtechnik" vol. 3, no. 23 pp. 407-8; trad. ingl. "Subjective movement", in A. Kaes, N. Baer, M. Cowan, a cura, *Promise of Cinema. German Film Theory 1907-1933*, Oakland, University of California Press, 2016, pp. 512-515.
- Kuhn, A., Westwell, G. 2012 *Oxford Dictionary of Film Studies*, Oxford – New York, Oxford University Press.
- Manetti, G., 2008, *L'enunciazione. Dalla svolta comunicativa ai nuovi media*, Milano, Mondadori.
- Metz, C., 1991, *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Paris, Klincksieck; trad. it *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, a cura di A. Sainati, Napoli, ESI, 1995.
- Mitry, J., 1965, *Esthétique et psychologie du cinéma, vol. 2, Les Formes*, Paris, Éditions Universitaires; trad. it. parz. "L'immagine descrittiva, personale, soggettiva e semi-soggettiva", a cura di L. Boschi, in "Annali Online di Ferrara – Lettere", Vol. 1, 2007, pp. 140-163.
- Mulvey, L., 1975, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in "Screen", vol. 16, n. 3, pp. 6-18 ; trad. it. "Piacere visivo e cinema narrativo", in Ead., *Cinema e piacere visivo*, a cura di Veronica Pravadelli, Roma, Bulzoni editore, 2013, pp. 29-44.
- Paolucci, C., 2017, "Prothèse de la subjectivité. L'appareil formel de l'énonciation dans l'audiovisuel", in Maria Giulia Dondero et als., a cura, *Les plis du visuel. Reflexivité et énonciation dans l'image*, Limoges, Lambert-Lucas, pp. 53-68.
- 2020 *Persona. Semiotica dell'enunciazione e filosofia della soggettività*, Milano, Bompiani.
- Pasolini, P.P., 1965, "il 'Cinema di poesia'", in Id. *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti, 200, pp. 167-187.
- Pezzini, I., 2019, "Corpo, percezione e affetti nell'enunciazione audiovisiva", in S. Gensini, A. Prato, a cura, *I segni fra teoria e storia per Giovanni Manetti*, Pisa, Edizioni ETS.
- Phillips, A., 1914, *The Photodrama*, Larchmont, The Stanhope-Dodge Publishing Company.
- Smith, M., 1997, "Imagining from the Inside", in R. Allen, M. Smith, a cura, *Film Theory and Philosophy*, Oxford, Oxford University Press, pp. 412-30.
- Sobchack, V., 1991, *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press.
- 2011, "The Man Who Wasn't There: The Production of Subjectivity in Delmer Daves' *Dark Passage*", in D. Chateau, a cura, *Subjectivity. Filmic Representation and Spectator's Experience*, Amsterdam, Amsterdam University Press, pp. 69-84