

Antonio Di Stefano
06-05-1979
Via Nettunense 192, 00040 Anzio (Roma)
06-9870141 – 347/1092919
pulposki@tiscali.it

Abstract

Un saggio sul cinema inevitabilmente porta in dote la complessità ontologica del mezzo, soprattutto nelle sue molteplici connessioni con la doppiezza del corpo sociale. Proprio in questo senso si è tentato di integrare una logica quantitativa, volta a concretizzare l'assoluta rilevanza del medium nella prassi dell'etogenia e nelle pratiche di consumo, ad una più chiaramente qualitativa, funzionale ad oggettivare la sua natura sociologica all'interno delle coordinate filmiche, giungendo all'ibridazione di diversificati dispositivi di massa attraverso la feconda lettura delle *rovine* informatiche.

La duplicazione e noi
Forme di una connessione

Ai tuoi occhi

Io credo che starei bene sempre
e soltanto dove non sono,
e questa questione del cambiar luogo
è una di quelle cose di cui discuto di continuo
con la mia anima.

Charles Baudelaire, *Any where out of the world.*

Indice

Capitolo primo Prassi proiettiva

- I. Ti getto via...
- II. Citazione e alfabetizzazione operativa

Capitolo secondo Modalità sensoriali

- I. ...poi ti afferro
- II. Icone
- III. Voyeur
- IV. Suoni

Capitolo terzo Tipologie di contatto

- I. Generi
- II. Metafore
- III. Rovine

Bibliografia

Capitolo primo
Prassi proiettiva

I. *Ti getto via...*

Un'analisi che si proponga di investigare alcune delle molteplici relazioni tra le coordinate dello schermo cinematografico, in quanto duplicazione e l'individuo, nell'usuale veste di spettatore/fruitoro, non può che originarsi nella significazione del nesso, del giunto, che sussiste alla connessione stessa. Vale a dire, nella specificazione della pulsione originaria, tipicamente umana, nella quale è possibile rinvenire i segni percettivi, immaginifici, fantasmagorici, di cui il medium stesso si compone (e di cui si sono composti, filologicamente, le invenzioni ad esso correlate)¹. Ed è proprio il locus cinematografico, spazio metaforico di deificazione, a concretizzare le pratiche simboliche d'esteriorizzazione, funzionali alla congiunzione testé indicata. L'esempio più pertinente e fecondo è costituito in questo senso dalla *proiezione*, ovvero l'atto primo che principia un complesso sistema di rappresentazione iconica attraverso il quale il cinema configura ed esplica le proprie peculiari modalità comunicative.

Ma la pratica in sé, ossia la manipolazione e l'espulsione di immagini in forma di ombre² nell'oscurità della sala, sottintende una polisemia, non solo concettuale, ben più ampia e complessa. Non si risolve insomma nella sua materializzazione. Infatti Freud, riflettendo sul destino delle pulsioni, figurava proprio la proiezione come prassi tipica dell'io, il quale, scosso da elementi/oggetti ritenuti pericolosi, procede a gettarli via, a proiettarli appunto fuori di sé, su qualcosa o qualcuno³. L'autore tedesco, come nota Sorlin, non accenna mai allo schermo, ma tale mancanza non inficia in alcun modo l'esplicito rimando al medium cinematografico⁴.

La proiezione insomma presuppone l'identità tra sostanze e forme espressive diverse⁵, e assume quindi rilevanza ontologica in quanto, da un alto, cristallizza

¹ Per uno sguardo attento sui processi tecnologici e sociali che hanno preceduto e in seguito strutturato il cinema nella sua concretizzazione, si veda M.L. DeFleur – S.J. Ball-Rokeach, *Lo sviluppo del cinema* in Id., *Teorie delle comunicazioni di massa*, il Mulino, Bologna 1995, pp. 75-97.

² *Ibid.*, p. 77.

³ Cfr S. Freud, *Pulsioni e loro destini*, in Id., *Metapsicologia*, Bollati Boringhieri, Torino 1978, p. 44.

⁴ Il riferimento alla psicanalisi appare interessante anche da un'altra prospettiva teorica. Proprio in campo psicanalitico, il dispositivo cinematografico ha prodotto le maggiori modificazioni degli statuti conoscitivi, favorendo la visualizzazione e la descrizione di fenomeni che erano rimasti non percepiti perché non li si sapeva nominare. Cfr. P. Sorlin, *I figli di Nadar. Il "secolo" dell'immagine analogica*, Einaudi, Torino 2001, pp. 39-40. Esemplificativo, di come le nostre produzioni di senso non possano prescindere dalla grammatica filmica, il caso di alcuni soldati italiani durante la prima guerra mondiale, i quali utilizzarono proprio il lessico cinematografico, nel suo comporsi di salti di luci e di ombre, per decodificare i bombardamenti e lo choc conseguente: cfr. A. Gibelli, *La grande guerra e il mutamento delle percezioni*, in P. Ortoleva - C. Ottaviano (a cura di), *Guerra e mass media. Strumenti e modi della comunicazione in contesto bellico*, Liguori, Napoli 1994.

⁵ Cfr F. Denunzio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a "Matrix"*, Editori Riuniti, Roma 2002, p. 139.

la comunicazione tra piani semantici eterogenei, dall'altro, consente di codificare, almeno in parte, l'oggettivazione della realtà* operata dal cinema⁶.

Il primo punto dà conto, in una delle molteplici letture che potrebbero essere condotte (si veda nel terzo capitolo la centralità espletata dalla metafora in un senso opposto a quello qui indicato), di una sorta di corruzione spaziale e obnubilazione dei sensi, concretizzate sia nell'atto stesso del consumo cinematografico che in un contesto specificatamente onirico. Non a caso l'*hic et nunc* del quotidiano individua i propri limiti e confini, labili a dire il vero, proprio nei due ambienti qui indicati⁷.

Il buio della sala, concretizzando l'oscurità della notte, permette una fruizione assoluta e diretta. Il corpo dello spettatore, immobilizzato come durante l'atto del sognare, nello spegnimento delle luci viene per così dire negato o inghiottito dalle tenebre, disgiunto dalla sua locazione normalizzata, per poi essere immediatamente dopo restituito (ricomposto) sullo schermo⁸. C'è

in questa fase di passaggio, breve e potremmo dire innaturale, il segno di una liberazione dalla tangibilità, dalla percezione canonica, dallo spazio fisico. Segno che diviene significazione nell'istante esatto del *beginning*. L'alterazione del cronotopo canonico di cui è vittima e soggetto partecipe tanto il sognatore quanto il consumatore cinematografico, è paragonabile, per molti aspetti, allo stravolgimento sensoriale indotto dal consumo di droghe⁹. In questo senso appare legittimo il riferimento all'*idéal* baudelairiano, ossia alla

* I termini "realtà" e "reale" sono concettualmente vaghi, di conseguenza si mostra necessario chiarire e definire i termini della loro applicazione. Saranno da me utilizzati in un senso fenomenico, percettivo, tuttavia non ridotti ad entità a se stanti, a dati, ma pensati abduktivamente: quindi ponendo l'accento sul soggetto configurante e sulle modalità riproduttive tipicamente iconiche.

⁶ Cfr. S. Borutti, *L'oggetto ritrovato: l'oggettivazione*, in Id., *Filosofia delle scienze umane. Le categorie dell'Antropologia e della Sociologia*, Mondadori, Milano 1999. L' "oggettivazione" attuata dal cinema non può essere evidentemente inquadrata all'interno di una metodica scientifica, tuttavia anche tale medium configura gli oggetti della realtà in un orizzonte di possibilità. Il film, e in questo possiamo sostanziare la relazione con la proiezione umana, non è e non può essere pensato come una fedele riproduzione del reale, la sua natura fantasmagorica infatti glielo vieta. E' alla possibilità in potenza di una specifica realtà che va connesso. Per questo trovano legittimità la citazione e la ridecrizione metaforica all'interno di un contesto, quello filmico, che apparentemente le sfugge.

⁷ Cfr. P.L. Berger – T. Luckmann, *La realtà come costruzione sociale*, il Mulino, Bologna 1969.

⁸ I mass-media, si ricordi in particolar modo l'apporto della radio – cfr. A. Abruzzese, *Radio e Tv (1930-70)*, in Id., *L'intelligenza del mondo*, Meltemi editore, Roma 2001, pp. 93-99 –, liberano il soggetto dalla pesantezza materiale del corpo, dislocandolo e proiettandolo in un altrove che è ovunque e in nessun luogo. Lo affrancano, potremmo dire, dalla fisicità tentando di recuperarne il *senso* mentale. Qui, credo, sta il limite, necessario, obbligatorio, dei media tradizionali rispetto agli sviluppi della tecnologia informatica, la quale si svincola dalla specificità percettiva e si produce in una concretizzazione della "totalità" dello spirito. In seguito avremo modo di chiarire tale aspetto.

⁹ Si ricordi in tal senso l'assoluta originalità del lavoro di Wolfgang Schivelbush, citato da A. Abruzzese ad esempio nell'introduzione a R. Barjavel, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 27, tra i pochi a individuare una relazione tra tematiche canonicamente considerate dissimili tra loro, come il controllo delle droghe, i viaggi in treno, la storia dell'illuminazione ecc.

tensione verso un altrove o verso un tempo che sia “altro”¹⁰. La proiezione è il primo atto della creazione. Introduce, nel corpus teorico delle molteplici relazioni, la referenzialità che assimila il creato al creatore. Interessante, a tal proposito, è notare come tale prassi sia espletata, anche se la portata simbolica è ben maggiore, dalla mitopoieticità e dalle rappresentazioni iconiche di cui si compone la chiesa. Allo stesso modo non appaiono casuali né circostanziali le accuse di negromanzia rivolte a Kircher¹¹.

Il secondo punto può essere esaustivamente considerato utilizzando un esempio concreto. Il cinema, si è detto, nelle sue modalità di produzioni fantasmagoriche si connette indiscutibilmente ad una tipica condotta umana. L’ambito proiettivo infatti presuppone un rapporto identitario tra spettatore e immagine filmica, tra fruizione cinematografica e attività onirica. Le valutazioni psicoanalitiche, in precedenza esposte, si concretizzano in esperienze ritualistiche che possono essere contestualizzabili già in alcuni gruppi umani vissuti ventimila anni fa. Le raffigurazioni parietali, rinvenute soprattutto nella penisola iberica e nel meridione della Francia, che di tali “sperimentazioni” ci danno conferma, rappresentano in questo senso una prima forma

di prassi cinematografica. L’oggetto principale di tali riproduzioni, belve di vario tipo, viene infatti mostrato in una veste fortemente divinizzata e ingrandito nella sua visualizzazione; esibisce inoltre una posa, per molti versi, dinamica. Di tale forma di movimento, favorita da un’elementare utilizzo della prospettiva, non verrebbero colte le proprietà se la fruizione, ad essa correlata, non venisse inquadrata all’interno di veri e propri riti sciamanici, esperienze iniziatiche le quali erano accompagnate dall’impiego di torce luminose¹².

L’esempio può apparire inconsistente ed esotico, tuttavia ha lo scopo di figurare la “naturalità” dell’individuo nelle modalità di oggettivazione del reale. Prima ancora del mito platonico della caverna infatti questi uomini-cacciatori, quindi così vincolati alla geografia naturale e alle sue molteplici fattezze, privi inoltre di una qualsiasi forma di alfabetizzazione, riproducevano nel fondo di grotte e gallerie le ombre della loro esistenza. Proiettavano su uno schermo di pietra l’istanza realistica, non limitandosi ad imitare ma generando trasfigurazioni e variazioni.

¹⁰ Cfr. E. Sibilio, *Baudelaire e la città moderna*, in *Mappe della letterature europea e mediterranea vol. III. Da Gogol’ al Postmoderno*, a cura di G.M. Anselmi, Mondadori, Milano 2001, p. 58. Il poeta e scrittore francese fa esplicito riferimento, nella creazione di artifici sensoriali, alle potenzialità del vino e dell’*hascisc*. Cfr. Id., *Paradisi artificiali*, in *Poesie e prose*, Mondadori, Milano 1973.

¹¹ Fu l’ideatore di un primitivo proiettore che risolse il primo fondamentale problema tecnico del cinema, ossia il controllo dei principi della proiezione. M.L. DeFleur – S.J. Ball-Rokeach, *Teorie delle comunicazioni di massa* cit., pp. 77-80.

¹² U. Dante, *L’utopia del vero nelle arti visive*, Meltemi, Roma 2002, pp. 18-22. Cfr. R. Leakey, *Le origini dell’umanità*, Sansoni, Milano 1995, pp. 121-122.

Ed è proprio questo il primo livello di lettura della nostra riflessione. Nell'atto proiettivo si sostanzia l'identità tra l'immagine e le condizioni esistenziali del soggetto; tuttavia il meccanismo filmico, composto al suo interno di un continuo e dinamico sviluppo tecnologico, trasborda i piani semantici manifesti per condannarci alla latenza eterna. Modifica il nostro orizzonte immaginifico, originando nuove produzioni di senso. Pensando alla realtà nelle sue molteplici possibilità.

II. Citazione e alfabetizzazione operativa.

L'ultimo film fantascientifico realizzato da Steven Spielberg, *Minority Report* (*Id.*, 2002), espleta e visualizza con chiarezza la complessità percettiva che la proiezione cinematografica produce. Il regista statunitense ha tradotto un racconto di P. Dick in un prodotto assolutamente meta-cinematografico, eliminando e distorcendo comunque alcune parti del testo che, effettivamente,

avrebbero stonato con le sue produzioni anteriori. Non si respira nel film l'aria torbida che invade invece il testo dickiano¹³, tuttavia la pellicola ha avuto il merito di codificare, nel dipanarsi della propria narrazione, uno dei *topoi* più cari all'autore di science fiction: il cosiddetto "problema della realtà", ovvero l'agnizione dell'artificialità della propria esistenza¹⁴. Infatti, la normalizzazione dello status dei preveggenti attuata nel dispositivo filmico non ha comunque inficiato le loro capacità proiettive, di cui si nutre originariamente il racconto. I tre pre-cog,

¹³ La complessità del protagonista letterario John Anderton, interpretato da Tom Cruise, è, solo in parte, specularmente colmata nel film da una condizione di debolezza causata dalla scomparsa del figlio. Tuttavia è soprattutto nell'umanizzazione dei tre pre-cog che è possibile individuare l'alterazione maggiore compiuta rispetto al racconto. "Gli idioti mormoravano tutto il giorno... Le loro necessità fisiologiche venivano espletate automaticamente. Non avevano necessità spirituali. Simili a vegetali, borbottavano, sonnecchiavano ed esistevano." P. Dick, *Rapporto di minoranza ed altri racconti*, Fanucci Editore, Roma 2002, pp. 29-30. Solo in minima parte è riproposta nel film la deficienza corporale e fisica dei preveggenti. Non a caso Spielberg, riproponendo una sorta di procedura favolistica, tipica del suo lavoro registico e per ultima concretizzatasi in *A.I. (Intelligenza artificiale, 2001)*, pone, proprio nell'ultima sequenza, i tre pre-cog in una *location* arcadica e in particolar modo a-tecnologica. Interessante, in tal senso, appare l'esplicito rimando a *Fahrenheit 451* (*Id.*, 1966) di F. Truffaut, al recupero quindi di una comunicazione specificatamente gutenberghiana. Cfr. S. Brancato, *Fantastico e fantascienza. Le icone della macchina*, in *Fino all'ultimo film*, a cura di G. Frezza, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 289.

¹⁴ Cfr. P. Fitting, *Da Truman Show al Grande fratello. L'eredità di P. Dick*, in AA.VV., *P.K. Dick e il cinema*, Fanucci Editore, Roma 2002, pp. 28-29.

rinchiusi in uno spazio asettico che viene, non a caso, denominato “il tempo”, vivono in una perpetua condizione ibrida di sonno e veglia. I sogni-incubi, di cui si compone la loro esistenza sensoriale, li connette, in un contesto interattivo univoco e mediante la decodifica delle loro visioni in immagini, ad un futuro prossimo che necessita di essere sistematizzato e, quindi, ordinato. I frammenti visivi, espulsi sullo schermo e in una fase successiva sovrapposti all'interno di un intervento manipolatorio e creativo¹⁵, consentono di poter prevedere ed evitare l'esecuzione di delitti. Ma l'indeterminatezza della proiezione, vincolata ad una condizione onirica, segna ben presto un solco netto nella determinazione della realtà.

Il film di Spielberg, connotandosi nei propri snodi cruciali di una riflessione sull'atto proiettivo e sulla sua concretizzazione, individua e rivela i nessi profondi tra tale prassi e il cinema nelle sue molteplici ramificazioni.

Quando Samanthe Morton, una delle tre pre-cog, viene sradicata dai fili che la connettono al computer e proiettata

nell'adesso, chiede se quella realtà che vede scorrere attraverso il finestrino della macchina di fronte i suoi occhi, sia uno dei suoi numerosi sogni-incubi o se invece sia il presente, *l'hic et nunc*. L'interrogativo è legittimato dalla deterritorializzazione percettiva che il cinema provoca nello spettatore. Difficile poter scindere la realtà dalla fantasia, la copia dall'originale. La pre-cognitiva che, per la prima volta, scorge la realtà, vede il suo volto distorto nel vetro che rifrange e riflette. E' la condizione di chi partecipa ad una fantasmagoria che attrae e spaventa nella medesima fruizione. La prassi proiettiva si alimenta di un cronotopo indefinito, dai confini dilatati e *in progress*. Materializza l'impossibile, tuttavia conservando la plausibilità del reale. E' la distorsione *totale* di cui si compone, allo stesso modo, il genere fantascientifico, il quale specifica in un tempo¹⁶ metafisico, quindi da colmare, i canoni peculiari della propria narrazione. Il futuro è intriso tanto delle vocazioni e, evidentemente, delle visioni del presente, quanto, per molti aspetti, dell'ancoraggio del passato. Richiama l'attualità, come condizione umana, ma ne trasborda le estreme frontiere, sfuggendole. Lo sviluppo tecnologico del medium a partire dagli anni '70, che ha prodotto un'assoluta modificazione delle modalità di rappresentazione immaginifiche, ha in tal senso precisato le analogie con il cinema *tout court* del genere fantascientifico¹⁷. Entrambi alterano la realtà, generando fantasmagorie che non possono essere iscritte nella prassi

¹⁵ Cfr. S.M. Eizenstejn, *Dal teatro al cinema*, in Id., *La forma cinematografica*, Einaudi, Torino 1964, p. 5. Evidente il riferimento al montaggio.

¹⁶ Cfr. F. Denunzio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a "Matrix"* cit., p. 111.

¹⁷ Cfr. S. Brancato, *Fantastico e fantascienza. Le icone della macchina* cit., p. 282. L'analisi non può prescindere da *Star Wars* di G. Lucas, il quale ha avuto il merito, nel recupero di molteplici generi all'interno di un unico corpus testuale, di rappresentare la fantascienza come meta-genere, connotandola altresì dell'ambito filosofico che concretizza la sua referenzialità con il passato.

falsificatoria – o almeno, non possono in questa essere esaustivamente risolte – bensì nell’atto neo-barocco¹⁸ della citazione¹⁹. Similmente *Minority Report*,

oltre che specificare le proprie peculiarità meta-cinematografiche, connettendo la fase caotica della proiezione alla normalizzazione della realtà mediante il montaggio, procede ad una interrogazione del reale tentando di dipanare il filo onirico di cui questo si compone.

Un altro prodotto esemplificativo è *Matrix* (*Id.*, 1999) di Andy e Larry Wachowski, non a caso un’altra pellicola iscrivibile al genere fantascientifico. Il film può essere assimilato a questo specifico paragrafo perché riflette, non solo evidentemente, sulle nuove modalità proiettive stimulate dalle tecnologie della comunicazione informatica. Il presente in cui Neo, così come quasi tutti gli abitanti della terra, crede di vivere, si rivela ben presto un mondo desolato e *freddo* in cui gli umani sono connessi via cavo a una vasta realtà virtuale programmata da computer che li gestisce come fonte di energia a favore delle macchine che ora controllano il pianeta²⁰. Il reale è una falsificazione, una proiezione indotta.

Il film rappresenta un punto d’arrivo nell’ambito di una riflessione più generale sul rapporto peculiare tra il cinema e le molteplici tecnologie ad esso applicate. Espone (esplora) con sicurezza le labili frontiere che scindono il reale dal fantastico, il fenomenico dalla virtualità, la realtà dalla proiezione. E lo fa consapevole, in questo sta la sua bellezza, dello stravolgimento sensoriale introdotto dalla comunicazione informatica. Si potrebbe sostenere che la pellicola concretizzi almeno sullo schermo quel cinema totale prospettato da Barjavel più di 50 anni prima²¹. Tuttavia *Matrix* è anche, necessariamente, un punto di passaggio, se è vero che, nel suo dipanarsi, si confronta con la mutevolezza tecnologico-labirintica della società contemporanea e post-moderna. In tal senso, nella figura dell’eletto Neo e dei suoi compagni hacker,

¹⁸ Cfr. O. Calabrese, *L’età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari 1989, pp. 182-188. La citazione neo-barocca è definita, in una breve analisi sulla filmografia spielberghiana e su un romanzo di U. Eco, dalla complementarità del falso con il vero e del vero con il falso. “E praticamente mai si ha una possibilità diretta di decidere sul chi, come, quando di una porzione testuale che rinvia fuori del testo.” *Id.*, p. 187.

¹⁹ Cfr. W. Benjamin, *Sul concetto di storia*, Einaudi, Torino 1997, pp. 23-25, 45-47, 248-249. Appaiono, a mio parere, assolutamente pertinenti in tal senso le riflessioni di Speroni, mutate dall’autore tedesco, le quali rimandano anche, marginalmente, ad un discorso cinematografico: “La citazione è un’operazione di sradicamento dal contesto “naturale” e di riposizionamento in un contesto nuovo, “artificiale” strategicamente finalizzato da chi ne fa uso, tendenziosamente forzato a costruire una “forma” che è una forma di umanità. Quindi una modalità di uscita dallo “spazio naturale”...” *Id.*, *La rovina in scena*, Meltemi, Roma 2002, p. 19. Cfr. R. Eugeni, G. Gialdini, *Citazione*, in *Dizionario della pubblicità*, a cura di A. Abruzzese – F. Colombo, Zanichelli, Bologna 1994, p. 82.

²⁰ Cfr. P. Fitting, *Da Truman show al Grande fratello. L’eredità di P. Dick* cit., p. 35.

²¹ “... il cinema... sarà giunto a compimento quando sarà in grado di presentarci dei personaggi a tutto tondo, colorati, fors’anche odoranti; quando questi personaggi si staccheranno dallo schermo e dall’oscurità delle sale per andare a passeggiare nei luoghi pubblici e negli appartamenti di ciascuno di noi... Cinema totale.” R. Barjavel, *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 35.

possiamo (e dobbiamo) cogliere l'invito a rinegoziare il nostro rapporto con la cultura tecnologica²², non frapponendo un rifiuto anacronistico e, per molti versi, di stampo umanistico, ma partecipando costantemente ai nuovi codici comunicativi per mezzo di una alfabetizzazione *operativa*. E'

questo il senso più profondo del film. Il soggetto converge verso il reale e se ne impadronisce, rendendolo funzionale ai propri bisogni, in una esperienza sensoriale nella quale la mente si fa protesi e il corpo attore interattivo. Solo nella conoscenza sta il potere di riuscire a godere della globalità dell'universo proiettivo. Nella consapevolezza e nella responsabilità²³ di essere e sentire da soggetti partecipanti. Sgombrando la mente e saltando all'interno del sistema. Di porto in porto. Di caricamento in caricamento.

²² Cfr. S. Brancato, *Schermi. Cinema e Metropoli da Metropolis a Matrix*, in *Linguaggi della metropoli*, a cura di Valeria Giordano, Liguori, Napoli 2002, p. 153.

²³ Cfr. A. Abruzzese, *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Costa & Nolan, Genova 1996, p. 186. Il testo di Abruzzese, al pari del film realizzato dai fratelli Wachowski, rappresenta, da un lato, una premessa, un'introduzione al futuro informatico che ci attende (non a caso sottolinea la necessità di non lasciare ad altri il controllo politico, istituzionale, sociale dei nuovi processi comunicativi), dall'altro, costituisce una rottura rispetto all'anacronismo del libro e alla dittatura culturale veicolata dagli alfabetizzati. Soprattutto il sociologo pone l'attenzione sul formato del testo, quindi sulla sua staticità e chiusura, che non gli consente di competere con le dinamiche correnti di cui si compone la comunicazione informatica. Il delectur ad esempio è solo uno dei molteplici strumenti di cui servirsi per riconfigurare la narrazione, connotandola di un'apertura ben più vasta e complessa di quella compresa nella formulazione echiana. Cfr. J. Saramago, *Storia dell'assedio di Lisbona*, Einaudi, Torino 2000, pp. 3-9. Sulla responsabilizzazione altrettanto significative appaiono le valutazioni prodotte da G. Simmel in un suo famoso saggio: "Nell'imitare non solo trasferiamo da noi agli altri l'esigenza di energia produttiva, ma anche la responsabilità dell'azione compiuta. L'individuo si libera dal tormento della scelta e la fa apparire come un prodotto del gruppo, come un recipiente di contenuti sociali.(...) Il progresso al di là di questo grado avviene quando il *futuro* determina il pensare, l'agire e il sentire al di fuori di ciò che è dato, passato o tramandato: l'uomo teleologico è il polo opposto dell'uomo che imita." Id., *La moda*, Mondadori, Milano 1998, p. 14. *Matrix* impone un soggetto finalmente umano, ovvero non più e non solo socializzato, non più e non solo contestualizzato all'interno di coordinate dislocate dalla significazione mentale. Ed è la tecnologia informatica, se consapevolmente assimilata, decodificata, a principiare e dipanare tale processo.

Capitolo secondo
Modalità sensoriali

I. ...poi ti afferro.

Giunto a questo punto, appare necessario, nel percorso di definizione dei canoni peculiari delle icone fantasmagoriche che affronterò in seguito, svelare i molteplici rimandi e le molteplici diramazioni di cui si costituisce il rapporto che congiunge, in una vicendevole referenzialità, il cinema/cinematografo e lo sguardo dello spettatore²⁴. L'analisi condotta in precedenza sulle modalità della proiezione manifesterebbe infatti un'assoluta incompletezza se non fosse contestualizzata all'interno di un processo interattivo più vasto, nel quale fruitore e immagine filmica non rappresentano che piani denotativi. Se infatti con la prassi proiettiva l'uomo tende ad espellere all'esterno le ombre della propria esistenza, è tuttavia con l'occhio che quelle ombre assumono la parvenza del reale. L'occhio è il dispositivo che materializza l'incubo, scorge l'oggetto, lo penetra, lo afferra²⁵ stabilendo una connessione, illusoriamente priva di *salti*, di *cesure*. Nella qualità estensiva dello sguardo noi cogliamo il nesso che coniuga il desiderio al consumo²⁶, che produce la spettacolarizzazione della merce, la quale viene svuotata della sua specifica immaterialità, assumendo la forma di una vera e propria protesi espressiva dell'individuo²⁷. Il riferimento alla merce non è casuale né contingente. La società ottocentesca, per meglio dire la metropoli, nelle sue molteplici sfaccettature – il macromondo delle esposizioni universali, l'iconografia di cui si nutre il suo spazio e il tempo nel suo significarsi – si fa territorio visivo, mutando, stravolgendo le modalità canoniche della percezione. Il cinematografo giungerà sulla scena solo alla fine del secolo, portando in dote i linguaggi fantasmagorici esplorati per la prima volta dalle esposizioni meta-nazionali (in cui la caratterizzazione dell'*exponere* e del *produrre* manifesterà la consapevolezza della centralità che l'occhio ha assunto all'interno di quel processo di industrializzazione culturale che si sarebbe completato solo successivamente) e la comunicazione iconografica dell'editoria popolare illustrata e della pubblicità a stampa²⁸. Le esposizioni in particolar modo inaugureranno ritualità di divertimento e di

²⁴ Tentando comunque di non cadere in una deterministica coincidenza fra immagine retinica e significato. Cfr. G. Pagliano, *Il mondo narrato*, Liguori, Napoli 1985, p. 72.

²⁵ Cfr. G. Simmel, *Sociologia*, Edizioni di Comunità, Torino 1998, p. 551.

²⁶ Cfr. S. Brancato, *Introduzione alla sociologia del cinema*, Luca Sossella, Roma 2001, p. 80.

²⁷ Cfr. A. Abruzzese, *Merce*, in *Dizionario della pubblicità* cit., pp. 278-281.

²⁸ Cfr. A. Abruzzese, *Esposizioni*, in *Dizionario della pubblicità* cit., pp. 169-178.

estraniazione completamente innovative, introducendo lo spettatore nel terreno sconosciuto della trasfigurazione²⁹, dove l'istanza percettiva, ammalata e volutamente distratta, partecipa ad una interazione mai consumata in precedenza. In tal senso si possono cogliere gli sviluppi paralleli dell'architettura e del visual merchandising, nelle applicazioni del ferro³⁰ e del vetro, dispositivi, assieme alla luce, in grado di affiancare e supportare lo sguardo nei suoi viaggi distopici. Soprattutto il vetro – ne ricordiamo in tal senso l'utilizzo abbondante non solo nella realizzazione del Palazzo di Cristallo, appositamente costruito per l'esposizione industriale di Londra del 1851, ma anche per spazi infinitamente più modesti come negozi e vetrine³¹ – permetterà la necessaria *pulizia* comunicativa nel processo di connessione, e di

decodifica, instauratosi tra la folla/massa e la merce/feticcio. Ed è rilevante, a mio parere, notare come, nell'esposizione degli articoli, nel tempo siano state abbandonate le antiquate strategie di vendita che ponevano l'accento sulla quantità della visione, giungendo a privilegiare un'interazione con lo spettatore/acquirente fondata su più complicati processi connotativi, su una più evidente indicizzazione espressiva.

²⁹ Cfr. W. Benjamin, *Parigi, la capitale del XIX secolo*, in *Opere complete vol. IX. I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2000, p. 10.

³⁰ Cfr. W. Benjamin, *Costruzione in ferro*, in *Opere complete vol. IX cit.*, pp. 159-178.

³¹ Cfr. D. Borrelli, *Insegne e vetrine*, in *Dizionario della pubblicità cit.*, pp. 229-234; G. Fiorentino, *Dalla fotografia al cinema*, in *Storia del cinema mondiale vol. V*, a cura di G.P. Brunetta, Einaudi, Torino 2000, p. 51; S. De Iulio, *Immagini. Manifesti, vetrine e insegne luminose nella metropoli tra Otto e Novecento*, in *Linguaggi della metropoli cit.* Le applicazioni del vetro non si stanno esaurendo sullo sfondo, bensì hanno individuato un fecondo utilizzo in numerosi e diversificati progetti architettonici contemporanei. L'ultimo, in ordine di tempo, è la costruzione della fabbrica dell'automobile a Dresda da parte della Volkswagen, in acciaio e in vetro appunto, la prima nel mondo. Se, da un lato, tale edificio non fa altro che concretizzare quel tentativo di pacificazione tra l'istanza pubblica e quella privata, "esperimento" non recente ma di ottocentesca memoria, dall'altro, è abile a manifestare l'assoluta insostenibilità di una disgiunzione sociale e, parimenti, di una dislocazione territoriale tra i regimi produttivi e quelli di consumo, che all'interno di tale logica tendono naturalmente ad integrarsi. Inoltre l'utilizzo specifico e particolareggiato, diretto potremmo dire, di treni e di ferrovie per lo spostamento di merci e di mezzi all'interno dei flussi metropolitani, si fa recupero filologico della "tecnologizzazione dello spazio" concretizzata dalla linea ferroviaria. Perfetta metafora delle reti invisibili e informative di Internet, come in precedenza lo era stato del telegrafo e del telefono. A tal proposito si veda D. Bennato, *Reti. Comunicazione e infrastruttura*, in *Linguaggi della metropoli cit.*, pp. 194-200. Infine, altro dato rilevante, il riferimento ad una industria automobilistica, non casuale, ci permette di valutare come proprio l'auto, soprattutto nelle sue recenti concezioni, abbia assunto i prodromi di quelle che potremmo definire delle vere e proprie vetrine in movimento. Non è da sottovalutare tale sviluppo, se è vero che tale mezzo di veicolazione è in grado di produrre innovative geografie dello stile, della forma, e anche, perché no, dello spazio. Rivelando nuovi orizzonti percettivi e conoscitivi. Altro ambito d'analisi invece meriterebbe il locus domestico che, se, da un lato, pare in qualche modo affrancato da simili applicazioni, dall'altro, registra in alcune avanguardie urbanistiche l'urgenza di una integrazione ambientale che solo il vetro è in grado di garantire. Il ritardo in tal senso lo si può ricondurre direttamente a quella istanza "museale" che si rivela funzionale a normalizzare gli improvvisi e incontrollabili mutamenti sociali. Su questo rimandiamo a D. Harvey, *L'esperienza dello spazio e del tempo*, in Id., *La crisi della modernità*, Net, Milano 2002, p. 357. Sull'architettura di vetro cfr. V. Menelao, *Forme. Il Tempo ritornato, il Vissuto e lo Spazio*, in *Linguaggi della metropoli cit.*, pp. 87-89.

Ma è il cinematografo, per primo, a sperimentare totalmente gli ambiti della fantasmaticizzazione (fantasmagoria), della spettacolarizzazione e, nel suo incedere iniziale, lo farà senza l'utilizzo di nessun effetto speciale, essendo esso stesso un effetto³². Con il cinematografo lo sguardo vive una nuova emozione, attivando parti del corpo umano in precedenza statiche o del tutto inattive³³. I suoi sviluppi successivi si orienteranno continuamente verso la produzione di nuove sensibilità percettive e soprattutto verso la specificazione della propria natura industriale. Ed è sull'occhio, che veicola bisogni, desideri, passioni, gratificazioni, aspettative, illusioni, falsificazioni, che si costruirà il sistema-cinema. In tal senso possiamo codificare e comprendere la nascita dei generi e delle star, la diffusione del marchio³⁴. Non si può sfuggire a tale considerazione se è vero che

l'utopia dell'immagine consiste nell'illusione di poterla sottrarre alle leggi della merce... Per la nuova storia del cinema, di cui dicevamo sopra, ecco allora ribaltarsi i criteri di valutazione, i momenti salienti, gli esiti significativi³⁵.

L'immagine cinematografica, nelle sue enormi proporzioni e innovazioni, è presto inevitabilmente condotta a depauperare la spettacolarità di quegli ambienti e prodotti che l'avevano preceduta, sancendo e definendo una vera e propria trasbordazione dello sguardo. L'immaginario metropolitano, edificato non solo all'interno delle esposizioni universali, subisce un notevole progresso, un impulso anomico e per questo puro, antropologico.

Saranno appunto questi i percorsi che svilupperemo nei paragrafi successivi, tentando di dar conto delle modalità percettive (e quindi specularmente degli inganni a cui sono soggette) di cui lo spettatore si serve nel configurare i processi fantasmagorici.

II. *Icone.*

³² Cfr. S. Brancato, *Fantastico e fantascienza. Le icone della macchina* cit., pp. 280-281.

³³ Cfr. A. Abruzzese, *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura all'informazione*, Napoleone, Roma 1979, p. 18. Cfr. M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano 2002, pp. 55-56.

³⁴ Cfr. L. Spera, *Marchio*, in *Dizionario della pubblicità* cit., pp. 268-270; V. Codeluppi, *Il potere del consumo*, Bollati Boringhieri, Torino 2003. La cinematografia statunitense si è fatta vera e propria industria, concretizzando un'offerta, eterogenea nelle sue parti, funzionale a saturare il mercato nei suoi diversi regimi di consumo. Tale prodotto, così multiforme, è ovunque e, soprattutto, è facilmente riconoscibile. Un esempio per tutti è naturalmente la Disney. Le problematiche legate al marchio non si disgiungono da quelle relative alle star, le quali, all'interno delle coordinate schermiche, decodificano lo stile di una totalità conoscitiva e affettiva altrimenti difficilmente traducibile. Ovvero, specificano l'universo filmico indirizzando la scelta dello spettatore, rendendone parimenti assolutamente piacevoli i transiti e le uscite dal contesto domestico.

³⁵ A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia 1973, 2001, p. 98.

Lo spazio metropolitano è il palcoscenico privilegiato sul quale le icone fantasmagoriche amano muoversi e principalmente interagire con gli sguardi altrui, stabilendo con questi un rapporto di connessione e di falsificazione. Lo si è detto in precedenza di come il medium cinematografico individui nella metropoli il proprio locus identitario, rivelandosi funzionale a dar conto dei conflitti sociali, sui quali torneremo comunque nel terzo capitolo. Tuttavia appare opportuno ora figurare quelle ramificazioni che congiungono i due piani semantici qui indicati, specificando la centralità assunta dall'iper-trofia dello sguardo e definendo gli ambienti in cui contestualizzare la visione.

Sono due i film che utilizzerò come esempio, anche se evidentemente sarebbero molteplici le pellicole citabili: vale a dire *Bram Stoker's Dracula* (*Dracula di Bram Stoker*, 1992) di Francis Ford Coppola e *Sleepy Hollow* (*Il mistero di Sleepy Hollow*, 1999) diretto da Tim Burton. Un primo nesso tra i due prodotti è che Coppola si rivela essere non solo regista, nel caso appunto di *Dracula*, ma anche produttore esecutivo nel film di Burton. In effetti entrambi i dispositivi filmici investigano e svelano i flussi dinamici di cui si compone la relazione tra il cinema e la metropoli,

in maniera diversa ma fondamentalmente complementare. Soprattutto *Dracula* si dimostra essere uno splendido affresco della Londra del 1897, sostanziando nella comparsa del cinematografo l'identità e la visibilità del corpo metropolitano. Si veda in questo senso la scena in cui il conte Dracula seduce la giovane Mina³⁶ (innocente ma non pura, eccitata, attratta e spaventata dalla nuova fantasmagoria), e soprattutto si colga quella sorta di tempesta semantica che il lupo è in grado di generare nello spettatore. Coppola visualizza con consapevolezza, qualità comune a molti registi statunitensi, il segno indelebile che il cinema imprime alla storia dell'uomo moderno. Perché non riduce la narrazione all'esposizione del passaggio, comunque fondamentale, dal vecchio al nuovo, di cui la metropoli è scenario e sfondo, bensì procede attraverso il cinematografo al recupero dei *topoi* immaginifici, fantastici, iconici del mito. Stesso percorso compiuto da George Lucas con la saga di *Star Wars*, con il quale *Dracula* si salda a molteplici livelli, pur concretizzandosi in ambienti, generi, periodi dissimili. Il cinema arriva a produrre, qualità sua e sua soltanto, un corpo reale, il conte Dracula, che tuttavia non è altro che il frutto della

³⁶ Cfr. S. Brancato, *Schermi. Cinema e Metropoli da Metropolis a Matrix*, in *Linguaggi della metropoli* cit., pp. 144-145.

fantasia di uno scrittore (Bram Stoker); gli fornisce una materia che si nutre di tecnologia e che nella tecnologia individua lo strumento che gli consente “attraversare gli oceani del tempo” e di configurarsi come antesignano dei moderni mutanti³⁷. Nella fisicità dinamica di Dracula scorre il sangue di chi gli appartiene, spettatori, anche vittime, del suo essere vivo senza vita³⁸, essere che si fa icona, merce. La sua immaterialità³⁹ è negata dai bisogni veicolati dallo sguardo. Dracula è uno spazio di confine dove si concentrano e verso cui convergono l’erotismo e il desiderio.

Il film di Burton, ambientato invece alla fine del ‘700, mostra i primitivi passi compiuti dal cinema prima ancora di potersi configurare come tale. Il cavaliere senza testa che uccide nella comunità di Sleepy Hollow è un’anima tormentata, che, pur essendo morto, non ha ancora abbandonato il mondo dei vivi. Non è in questo molto diverso da Dracula. Il suo strazio si materializza nella testa che gli è stata sottratta, così come la sopravvivenza del conte sta nel sangue che succhia agli umani. Entrambi specificano

una connessione con le loro vittime, ma se il secondo è paradigma dei flussi temporali e culturali che dinamicamente invadono il territorio metropolitano, il primo non può che originarsi all’interno di uno spazio scenico comunitario, gotico, quasi fiabesco. Il cinema si fa perfetto ricettore della matrice letteraria fantastica. Ne coglie, a molteplici livelli semantici, logiche diversificate, trasfigurandone con i suoi effetti il senso pedagogico. I trucchi e gli inganni esauriscono le modalità conoscitive canoniche dipanando nuovi percorsi. Non esiste massa né folla, ma solo l’instabilità⁴⁰ di Ichabod Crane/Johnny Depp che, come Mina, si mostra scettico e diffidente di fronte a simili racconti. Ma appunto come Mina anche Ichabod è fortemente ambiguo. Lei apparentemente rifugge l’erotismo sfacciato di cui si compone la narrazione del cinematografo, pur consumando di nascosto rappresentazioni di atti sessuali. Lui nega l’esistenza del mostro, aggrappandosi a quegli strumenti teorici e pratici che la scienza gli offre, ma ben presto si trova a fare i conti con le ombre della propria esistenza, con le tenebre del proprio passato. In fondo la fantasmizzazione non rimanda ad altro se non alle forme simboliche con cui il soggetto rappresenta il mondo esterno, rende visibile se stesso e le cose⁴¹. Il cavaliere senza testa è il senso dell’invisibile, dell’inorganico, è metafora figurativa della psiche. Tuttavia non se ne comprenderebbe il significato se non si alterasse la

³⁷ S. Marani, *Horror. Sedotti e abbandonati*, in *Fino all’ultimo film* cit., p. 318.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ La fascinazione dell’immateriale, e la sua legittimazione, si concretizza solo affrancandosi dalla rilevanza ontologica dell’oggetto e attribuendo parimenti, nelle pratiche configurative, una significativa supremazia all’individuo.

⁴⁰ Cfr. S. Marani, *Horror. Sedotti e abbandonati* cit., p. 318.

⁴¹ Cfr. A. Abruzzese, *Fantasmizzazione*, in *Dizionario della pubblicità* cit., pp. 183-184.

percezione, se non si modificassero gli statuti cognitivi, se non si guardasse cinematograficamente⁴².

III. *Voyeur*.

La tendenza a dichiarare, fino alla banalizzazione, che la nostra è una società fondata sull'immagine, troppo spesso genera, forse per la troppa visibilità, una sorta di occultamento della constatazione conseguente. Vale a dire che la nostra è una società di voyeur. Anche questa, evidentemente, non si propone certo di essere un'affermazione originale, ma implicitamente sposta l'obiettivo dall'oggetto che si dovrebbe osservare, al soggetto

produttore percettivo. In questo senso e oltre possiamo cogliere il merito di *Rear window* (*La finestra sul cortile*, 1954) di Alfred Hitchcock. E' stato detto altrove di come il film rappresenti e codifichi la condizione dello spettatore cinematografico. Si veda a questo proposito l'immobilismo di Jeffries/James Stewart che, paralizzato su una sedia a rotelle, trascorre i giorni necessari alla sua guarigione a spiare le finestre del palazzo di fronte. Finché, attraverso determinati eventi a cui assiste, non arriva a pensare che uno dei vicini abbia assassinato la propria moglie.

L'eroe hitchcockiano non si limita a guardare, ma partecipa, in un senso strumentale, alla matrice narrativa che vede inevitabilmente dipanarsi. Sposta il suo occhio indagatore, in fondo questo è il suo mestiere, da un lato ad un altro dello schermo, "girando canale vorticosamente" e allocando l'attenzione verso frammenti di episodi con i quali stabilisce una significativa connessione. Non casuale né fortuita. Non è per contingenza che rimane ad osservare la ballerina bionda, allo stesso modo la sua fruizione non è di certo accidentale, nel momento in cui con una evidente dose di auto-ironia prende parte alle vicissitudini della giovane coppia da poco sposata. Il film, forse inconsapevolmente, forse con leggerezza, coglie già nel '54 i principi di cui si compone l'attività dello spettatore televisivo, soprattutto ma non solo, anticipando i propositi teorici di un certo filone dell'orientamento funzionalista applicato all'analisi sociologica delle comunicazioni di massa⁴³. E' una pellicola, in alcuni passaggi, televisiva, se è vero che, da un lato, trasborda dalla totalizzazione delle coordinate schermiche per dis-integrarsi nei piani frammentati dello zapping, dall'altro, riproduce la centralità espletata dalla vita quotidiana nel suo comporsi di pratiche e logiche comunicative. Si potrebbe

⁴² "La stessa storia del cinema si configura come storia del viaggio tecnologico verso la possibilità non di *riprodurre* l'immagine della realtà, ma di *produrre* l'immagine del desiderio." S. Brancato, *Fantastico e fantascienza. Le icone della macchina* cit., p. 284.

⁴³ Cfr. G. Losito, *Il potere del pubblico*, Carocci, Roma 2002, pp. 27-36.

sostenere quindi che il pragmatismo di Jeffries consista nel servirsi funzionalmente delle “storie” che scorrono naturali sullo schermo di pietra e, parimenti, nell’utilizzo speculare dei ferri del suo mestiere, qualità a dire il vero tipica dei personaggi hitchcockiani: si veda in questo senso la rilevanza dell’occhio e della luce. Non a caso l’assassino troverà nei flash, scattati in continuazione dal protagonista, un avversario quasi insuperabile. La visibilità è

appunto la sua negazione. Così come lo è della suspense.

In *Snake Eyes (Omicidio in diretta, 1998)* Brian De Palma concede a noi e a Rick Santoro/Nicolas Cage la verità della visione. Peccato che ben presto si riveli fittizia e fortemente distorta. A cominciare dal protagonista, il cui sguardo allucinato⁴⁴ si concretizza all’interno di un vortice di emozioni e soprattutto di desideri⁴⁵. A tal punto alterato da non riuscire a cogliere il senso della propria condizione di vittima, lui unico testimone. Per continuare con il lunghissimo piano sequenza iniziale, che si rivela nel dipanarsi della narrazione non certo un puro e semplice artificio stilistico, ma un’astuta operazione di macchina che distoglie l’attenzione da ciò che in seguito si rivela essere altro, che allontana e impedisce⁴⁶ allo spettatore di concretizzare un adeguato percorso semantico. È un processo di costruzione quello che il detective Santoro attua, mettendo insieme i pezzi di un mosaico, allo stesso modo di Jack Terry in *Blow Out (Id., 1981)*, assemblando soggettive e rallentando lo scorrere della realtà, per rimontarne una nuova⁴⁷. Entrambi, con un eterogeneo grado di casualità, si trovano nel posto giusto al momento giusto, tuttavia è altrove che puntano i loro microfoni e i loro sensi. Sono investiti da una tempesta percettiva, uditiva e visiva, che necessita, per essere compresa, di essere svestita, denudata, frammentata. Soprattutto in *Snake Eyes* la problematicità della visione è vincolata inevitabilmente ad un corpo, quello dell’attore, la cui alfabetizzazione televisiva rende particolarmente complessa la decodifica dell’effetto, del *trucco*. Solo nell’ibridazione tra le due istanze, nella sagace integrazione tra il frammento della soggettiva e la totalità del piano sequenza, la soluzione può essere carpita.

⁴⁴ Cfr. V. Menelao, *Thriller, poliziesco, spy story. Quando la visione si fa complice*, in *Fino all’ultimo film* cit., p. 228.

⁴⁵ Cfr. S. Alovio, *L’occhio sensibile. Forme della soggettiva*, in AA.VV., *Brian De Palma*, Paravia, Torino 1999, pp. 70-71.

⁴⁶ Cfr. A. Boschi, *Il senso dello stile*, in AA.VV., *Brian De Palma* cit., p. 50.

⁴⁷ Cfr. R. Menarini, *Non c’è due senza tre. Smontare e rimontare la realtà*, in AA.VV., *Brian De Palma* cit., p. 31.

IV. *Suoni.*

I film muti sono la forma più pura del cinema... Voglio dire che quasi niente mancava al cinema muto, solo il suono naturale(...) Quando si scrive un film è indispensabile tenere nettamente distinti gli elementi

di dialogo e gli elementi visivi... Si può dire che il rettangolo dello schermo deve essere caricato d'emozione⁴⁸.

Queste riflessioni di Hitchcock sulle peculiarità del linguaggio filmico danno conto di una sorta di “dittatura del dialogo”, venuta ad instaurarsi nel significativo passaggio dal cinema muto a quello sonoro. Le valutazioni del regista inglese si mostrano funzionali all'analisi non perché si concentrino sulla conversazione e sulla centralità che questa ha assunto all'interno della cinematografia, non solo hollywoodiana, successivamente al 1927, ma in quanto individuano la necessità per l'immagine e per il sonoro di funzionare all'interno di un contesto, di una situazione. Proprio il sonoro consente di rendere significativa anche quello spazio fuori campo che interagisce con l'immagine e che interferisce sull'immagine, potenziandone i significati⁴⁹. Il linguaggio filmico è una forma comunicativa fondata sul visivo, tuttavia, e qui sta il significato dell'innovazione tecnologica, con l'introduzione del sonoro il cinema ha risanato quel deficit sensoriale, ad esempio rispetto al teatro, di cui ancora era illustre vittima⁵⁰. La ricerca della verosimiglianza si completerà con l'affermazione del colore, ma questa è un'altra storia. Quello che ci interessa qui è chiarire in che modo il medium sia stato in grado di dar conto, da un lato, delle problematiche, dall'altro, della funzionalità, del sonoro applicato alle coordinate dello schermo.

In *M (M, Il mostro di Dusseldorf, 1931)* F. Lang dipana la narrazione costruendo una città, come una sorta di organismo partecipante⁵¹, intorno ad un assassino, ad un omicida di bambini. Il regista ci mostra la connessione tra la semioscurità di cui si compone la geografia metropolitana, e la tragicità e le contraddizioni delle pulsioni umane, e soprattutto specifica le modalità

⁴⁸ F. Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock*, Net, Milano 2002, pp. 51-52. E' interessante notare come a queste stesse “deficienze” abbia fatto riferimento lo stesso Barjavel. Id., *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema* cit., pp. 42-43.

⁴⁹ Cfr. G.P. Brunetta, *Il cinema di Hitchcock*, Marsilio, Venezia 1994, p. 52.

⁵⁰ Cfr. U. Dante, *L'utopia del vero nelle arti visive* cit., p. 146. Su questo punto nota giustamente Abruzzese: “Si ricordi che prima il cinema, mediante l'esecuzione di veri e propri spartiti di accompagnamento dell'immagine, era *sonoro* senza tuttavia potere “far parlare” i corpi dei personaggi, dunque assai distante dalla dimensione della messa in scena teatrale, per questo “immagine muta”, legata alla *didascalia* come l'*illustrazione*.” Id., *Radio e Tv (1930-1970)* cit., p. 89.

⁵¹ Cfr. F. Denunzio, *Noir. American Mabuse*, in *Fino all'ultimo film* cit., p. 239.

cognitive e percettive attraverso cui l'individuo procede a riconoscere e ad identificare elementi della realtà. Il mostro infatti

viene smascherato da un vecchio cieco, ironia della sorte, che ha associato il ricordo di un motivetto sentito in precedenza, contemporaneamente alla scomparsa di una bambina, con il fischio intonato appunto da Peter Lorre⁵². La lettera M che viene impressa sulla giacca dell'assassino concretizza la totalità sensoriale di cui si compone l'immagine filmica con l'introduzione del sonoro. Lang si è dimostrato assolutamente consapevole delle nuove modalità comunicative del cinema, interagendo comunque e soprattutto con i *topoi* peculiari del noir. Non è nella visibilità dell'assassino che si materializza la paura di chi guarda, anzi a dire il vero mai nessun cattivo ha assunto una parvenza a tal punto normalizzata. E se è vero che la riuscita di un film si sostanzia nella riuscita del personaggio negativo⁵³, la pellicola del regista tedesco allora si rivela assolutamente perfetta nel coniugare le zone d'ombra della psiche con la tenebrosa oscurità degli scenari, labirintici, della città. Il fischio che invade e pervade lo schermo, che vincola i desideri alle paure, gli spazi ai bisogni, costruisce e completa le fattezze atroci di un personaggio di cui mai nessuna sembianza, mai nessuna espressione, sarebbe stata in grado, da sola, di dar conto ottenendo una pari efficacia o uno stesso effetto cognitivo e affettivo.

Un altro film, esemplificativo a mio modo di vedere, è sicuramente *The conversation* (*La conversazione*, 1974) di F.F. Coppola. La pellicola si costruisce intorno al protagonista Harry Caul/Gene Hackman, intercettatore professionista, che vede mutare la propria condizione di voyeur in vittima al centro di un complotto. Le letture tradizionali che sono state condotte sulla pellicola non verranno affrontate in quanto già sviluppate nel

⁵² Se in precedenza avevamo legittimamente introdotto il corpo televisivo nel locus cinematografico, ora appare quanto mai necessario riferirci ad una *fisicità* tutta radiofonica: "La radio... *deterritorializza* l'esperienza umana... traduce lo spazio in *risonanze*: queste non si risolvono in semplice riproduzione di un determinato ambiente, ma lo ristrutturano artisticamente, lo filtrano, lo ricompongono. Servono a liberarci dai *corpi* dello spazio sociale." A. Abruzzese, *Radio e Tv (1930-1970)* cit., pp. 92-93. Il cinema è il medium più funzionale ad accorparsi a sé, ai propri sbocchi tecnologici, gli sviluppi e le peculiarità degli altri media. Una sua qualità sociologica è proprio la capacità di leggere la contemporaneità, non affrancandosi da una sorta di naturale conflitto ma specificando una connessione dinamica e florida. La sua sopravvivenza, legata evidentemente a molteplici fattori, non può in alcun modo essere disgiunta da una perenne ibridazione. L'esempio di *Star Wars* di G. Lucas sta qui ad indicare la cosiddetta retta via, sia in un senso prettamente culturale che su un piano invece immaginifico. Il corpo cinematografico, depauperato in apparenza sulla scena sociale da quello televisivo, è in realtà concretizzabile su un'altra scala di valori: è un corpo trans, potremmo dire. Su questo torneremo comunque nel capitolo successivo.

⁵³ F. Truffaut, *Il cinema secondo Hitchcock* cit., p. 160.

paragrafo precedente. La mia analisi si preoccuperà soprattutto di evidenziare alcune problematiche relative ai salti, alle interferenze di cui si compone la comunicazione. Il regista italo-americano, che realizzò questo prodotto proprio durante il Watergate, anche se giurò sull'assoluta mancanza di una qualsiasi relazione in tal senso⁵⁴, conduce infatti un'interessante operazione di riproduzione dei rumori tecnici e semantici che possono generare decodifiche errate da parte di uno dei due interlocutori, o da parte, in questo specifico caso, di un terzo soggetto. E' evidente come questo tipo di riflessione sia facilmente estendibile proprio ai quei processi di comprensione e di interpretazione di cui si compone, nella atto della fruizione, l'attrezzatura cognitiva dello spettatore.

Il film infatti riflette su come le interferenze, casuali o volontarie, possano generare nel soggetto l'impossibilità di conoscere il contesto extratestuale⁵⁵ in cui si materializza la comunicazione, e in cui si concretizzano gli eventi. In questo caso la conoscenza inadeguata di che cosa stia realmente accadendo lo porta a decodificare la situazione in maniera assolutamente errata, o parafrasando Eco, aberrante. Il protagonista finisce, lui stesso, con l'essere perseguitato, non solo in quanto non accetta le regole del gioco, ma perché sin dall'inizio, come fosse un qualsiasi spettatore di fronte ad un film, gli vengono fornite e soprattutto negate informazioni vitali sui personaggi che deve spiare. *The conversation* si origina intorno alle problematiche dell'ascolto per poi giungere a rappresentare le strutture sotterranee di cui si compone il testo filmico. Mostrando l'artificiosità della percezione e le produzioni di senso effettuate dal soggetto fruitore.

⁵⁴ R. Trotta, *Francis Ford Coppola*, Le Mani, Genova 1996, p. 86.

⁵⁵ Cfr. G. Losito, *Il potere del pubblico* cit., pp. 75-76.

Capitolo terzo
Tipologie di contatto

I. Generi.

L'analisi condotta soprattutto nel secondo capitolo ha evidenziato un dato, a mio parere, assolutamente rilevante all'interno di una riflessione più vasta sulla relazione interattiva che lo spettatore stabilisce con la duplicazione cinematografica. Si deve ripensare il concetto stesso di testo mediale, configurandolo come esito di una negoziazione tra produttore e fruitore. Ponendo l'accento sulla reciprocità⁵⁶. Vale a dire che quei film sui quali abbiamo avuto modo di sviluppare un discorso e che si proponevano, hitchcockianamente, di mostrare i pregi e le nefandezze dello status di spettatore, hanno avuto il merito di codificare, da un lato, il desiderio che lo sguardo veicola nel suo compiersi, dall'altro, la centralità assunta dal cinema nella prassi dell'etogenia⁵⁷. Se sul primo punto si è già avuto modo di condurre una qualche forma di analisi, il secondo elemento invece è stato trattato marginalmente, nonostante concretizzasse, proprio nell'esplicitazione di tale pratica, la proprietà sociologica del mezzo. Gli esempi filmici che danno conto di tale istanza sociale sono molteplici e molteplici sono le letture che potrebbero essere sviluppate. Potremmo ricordare uno spezzone di *Catch me if you can* (*Prova a prendermi*, 2002) di S. Spielberg, ma da un singolo frammento è complicato ed arduo inferire conclusioni inevitabilmente generalizzate. Un prodotto a mio parere esemplare è in questo senso *Kill Bill. Volume one* (*Id.*, 2003) di Q. Tarantino, film assolutamente insostenibile se affrancato dalla processualità del consumo puro e "infantile". Le coordinate dello schermo si fanno fantastico spazio scenico, contestualizzando la diegesi di una figura, quella della protagonista, che potremmo definire epica e ideal-tipica. Ovvero un soggetto collettivo, un significativo mezzo di espressione di una totalità stratificata e complessa. Uma Thurman riproduce le molteplici qualità di uno spettatore cinematografico di b-movie, di un lettore di fumetti, di un ascoltatore di colonne sonore, riproducendo l'immaginifico di una cultura di massa consapevole dei propri bisogni, culturalmente alfabetizzata proprio a quei generi canonicamente affrancati da una

qualche pregnanza semantica e di senso. E' un film di genere⁵⁸, all'interno del quale Tarantino ha prodotto percorsi che lo stesso corpus testuale originario

⁵⁶ Cfr. G. Losito, *Il potere del pubblico* cit., p. 98.

⁵⁷ Cfr. S. Brancato, *Introduzione alla sociologia del cinema* cit., p. 22; R. Harrè – P.F. Record, *La spiegazione del comportamento sociale*, il Mulino, Bologna 1977.

⁵⁸ Cfr. A. Abruzzese, *L'impero del capitale e la merce culturale*, in *Id.*, *L'intelligenza del mondo* cit., pp. 70-72.

presupponeva e che, a dire il vero, imponeva. Il corpo che viene tagliuzzato (la testa e le braccia), disgiunto nelle sue parti (i piedi della protagonista), liberato nelle sue viscere (il sangue che fuoriesce), è il sintomo più evidente di una significativa segmentazione della totalità complessiva dell'immaginario collettivo

che in ciascuna delle possibilità linguistiche del soggetto trova un suo efficiente arto, un suo momento produttivo, una sua funzione integrata⁵⁹.

Quindi proprio attraverso l'utilizzo di dispositivi di produzione perfettamente accorpatis con i diversi segmenti di pubblico, il cinema, qui ci riferiamo in particolar modo a quello hollywoodiano, si è dimostrato assolutamente in grado di generare profondi meccanismi di riproduzione sociale. L'etogenia è un processo straordinario – per alcuni versi difficilmente traducibile se è vero che investe una collettività diversificata al suo interno – connessa a pratiche di consumo che, da un lato, vanno ricondotte al dato quantitativo dell'universo di riferimento, dall'altro, si riferiscono a stili e percorsi più specificati che investono la complessità multimediale. Il riferimento ai generi insomma sostanzia quella connessione altrimenti scomposta, confusa, tra l'istanza produttiva, nella sua processualità necessariamente sistematizzata e quella di consumo, la quale veicola bisogni e gratificazioni. Tale sistema inoltre consente di ottimizzare l'offerta filmica, saturando il mercato con prodotti omogenei e indirizzando una domanda altrimenti *incompresa*. Infine favorisce la concretizzazione di veri e propri luoghi di produzione riducendo costi e rivitalizzando spazi economici locali e nazionali. In questo senso può essere letta la crisi del cinema italiano, la quale porta in dote una industrializzazione, ad un livello più esteso, anomala, la quale ha prodotto e continua a produrre risultati, non solo contestualizzabili all'interno della geografia cinematografica,

assolutamente scadenti. Tale problematica non è di facile soluzione, poiché appare connessa ad una impostazione culturale assai radicata in un senso umanistico e ad una evidente invasività dello stato in pratiche che, al contrario, dovrebbero essere svincolate da una logica assistenzialista. In questo senso anche le tradizionali storie del cinema necessiterebbero di uno svecchiamento delle proprie attrezzature teoriche, ponendo l'accento sulla radicale industrializzazione del mezzo, che veicola un significativo riposizionamento della figura autoriale, e di conseguenza dipanando un percorso teorico *di genere*.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 72.

II. Metafore.

Se nel paragrafo precedente abbiamo rapidamente mostrato la giuntura che connette la logica produttiva a quella di consumo, generando sotterranee ramificazioni tra l'individuo e la duplicazione, ora invece configureremo una relazione di tipo metaforica⁶⁰ che l'immagine filmica veicola con il nostro corpo. Non limitandoci ad un discorso sulla fisicità, ma tentando, proprio partendo dalla fisicità, di sviluppare una riflessione più generale sulla complessità dei rapporti sociali, di cui addirittura il corpo si fa espressione.

Alien, in questo senso, si rivela essere un film emblematico. Da un lato, individua nell'irregolarità e nella dismisura⁶¹ spaziale e sensoriale del mostro il percorso mortale del cancro, del virus che si insinua nel corpo-involucro e lo lacera⁶² (accentuando la suspense nello spettatore, impossibilitato a sapere con certezza quale sia l'organismo di cui l'alieno ancora non ha preso possesso⁶³), dall'altro, contrappone alla mostruosità del corpo extraterrestre il corpo della donna Ripley/Sigourney Weaver, non più pensabile come oggetto del desiderio, ma rivelazione tangibile di un nuovo configurarsi delle relazioni sociali⁶⁴.

Il cinema, non solo fantascientifico, sta dipanando un complesso e multiforme percorso immaginifico funzionale a configurare corpi sempre più *trans*, ovvero corpi mutanti in grado

di sradicare e depauperare, non solo fisicamente, i generi canonicamente accettati. La feconda lettura del cyborg, da un lato, codifica la natura ibrida nei processi produttivi e di consumo che è propria del medium – come abbiamo avuto modo di considerare in precedenza, il corpo dello spettatore cinematografico coniuga qualità estese e diversificate, derivanti da una più generalizzata attività di fruizione che coinvolge altri mezzi e dispositivi elettronici e audiovisivi –, dall'altro, si fa metafora profetica di conflitti etici⁶⁵ e morali che appare difficile, già da ora, condurre ad una qualche pacificazione. Non a caso, anche testi stupefacenti come *Blade Runner* (*Id.*, 1982) di R. Scott e *Matrix* a tratti appaiono “come nostalgiche rivendicazioni di normalità⁶⁶”, ovvero pur dislocati cronotopicamente dal paradigma culturale che il presente

⁶⁰ Cfr. F. Denunzio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a “Matrix”* cit., pp. 139-141.

⁶¹ Cfr. O. Calabrese, *L'età neobarocca* cit., pp. 96-100.

⁶² Cfr. S. Marani, *Horror. Sedotti e abbandonati* cit., p. 313.

⁶³ Cfr. X. Pérez, *La suspense cinematografica*, Editori Riuniti, Roma 2001, p. 40.

⁶⁴ Cfr. S. Brancato, *Fantastico e Fantascienza. Le icone della macchina* cit., p. 291.

⁶⁵ Cfr. F. Tarissi, *Imputato robot si difenda*, in “L'Espresso”, 8 gennaio 2004, pp. 39-41.

⁶⁶ S. Brancato, *Fantastico e fantascienza. Le icone della macchina* cit., p. 294.

inevitabilmente veicola, il loro sguardo appare accorpato, in alcune istanze, ad una vera e propria *antropologia totalitaria*.

Nel pensare ai corpi come metafore, la lezione impartitaci dal fumetto si dimostra essere, in questo senso, quanto mai pertinente e feconda. In fondo il serrato duello che coinvolge il supereroe e il cattivo è la lettura classica e straordinaria del “doppio”, che il cinema non a caso ha sviluppato attraverso molteplici percorsi, per ultimo individuandolo nell’identità tra l’uomo e la macchina. Il senso di questa riflessione è stato sicuramente colto da *Unbreakable (Unbreakable - Il predestinato, 2000)* di M.N. Shyamalan⁶⁷ che determina l’equilibrio tra i contendenti proprio nelle loro peculiarità fisiche, l’uno la misura e l’irregolarità dell’altro. Ma la figura del supereroe è forse la più pura, la più libera nel sancire l’obbligatorietà di una consapevole partecipazione alle moderne applicazioni tecnologiche, le quali accentuano la fisicità dell’individuo, ne determinano a lungo termine una evidente metamorfosi organica, sviluppando parti di esso precedentemente inutilizzate o sconosciute. E’ accaduto con il cinema, con la radio, con la televisione, sta accadendo con l’informatica. Il supereroe è in grado di fornire una lettura più vigorosa rispetto a quella sviluppata dagli operai in *Metropolis (Id., 1926)* di F. Lang, ancor più energica rispetto alle movenze di Charlie Chaplin, la cui gestualità inconsulta, frammentata, acronica, è sì funzionale a

interrompere l’ordine semantico della fabbrica, generando la frattura, il danno il salto di connessione, ma non è in grado di controllare la comunicazione, non è in grado di produrla.

III. *Rovine.*

Questo breve saggio sulla duplicazione, e sui tentativi di connessione, non poteva che definire il suo termine ultimo nelle rovine fantasmagoriche dell’11 settembre. La spiegazione si sostanzia nelle molteplici ramificazioni, specificate superficialmente e solo in parte nel secondo capitolo, che in una continua reciprocità congiungono metropoli e cinema. La tragedia, la quale ha investito lo spazio metropolitano liberandolo di quell’artificiosa forma⁶⁸ di cui si componeva la sua struttura architettonica, ha individuato proprio nel medium cinematografico il proprio canale privilegiato di veicolazione⁶⁹, originando

⁶⁷ Cfr. V. Menelao, *Thriller, poliziesco, spy story* cit., p. 226.

⁶⁸ G. Simmel, *La rovina*, “Rivista di Estetica”, n. 8, 1981.

⁶⁹ Se è vero che al cinema “è stata affidata la rappresentatività manifesta della grande città industriale... ma anche la rappresentatività “cifrata” di generi in apparenza antirealistici, eppure – anzi, proprio per

appunto nuove e quanto mai necessarie riflessioni sul significato e sul valore che le nostre produzioni di senso hanno assunto. Un dato stupefacente è stato constatare quanto l'irrealtà hollywoodiana fosse così prossima al reale. Se nella storia della umanità non fosse mai esistito il cinema, saremmo mai stati in grado di decodificare quest'avvenimento immaginifico nella sua totalità percettiva? La televisione è vero crea continuamente eventi, ma la sua capacità riproduttiva è fortemente limitata se confrontata con l'ampiezza dello schermo filmico. D'improvviso il corpo dello spettatore si è fatto cinematografico. E' stato un attimo, è vero, in cui la tragedia si è confusa nella magnificenza.

La catastrofe che abbiamo fruito nell'istante esatto del suo compiersi, è stata la traccia tangibile di un'apertura. Le rovine delle torri ci hanno consentito di consumare i resti ultimi di un equilibrio di cui quegli edifici erano la significazione più evidente, maestosa, immensa. La loro caduta, come quella di un impero, non avrebbe potuto assumere altri connotati se non quelli fantasmagorici. In un senso cognitivo ed affettivo. Alla base di tutto era possibile collocare quel conflitto, tra parti eterogenee, tra forze che

perennemente si contrastano e che perennemente non giungono a soluzione alcuna⁷⁰, di cui la rovina è tempo e contesto privilegiato. Quell'icona ha manifestato l'insostenibilità della metropoli moderna, non più pensabile secondo i canoni tradizionali di centro e periferia⁷¹, non più confinabile nel suo spazio privilegiato, ma necessariamente città che si fa mondo.

L'ultimo film di Scorsese *Gangs of New York* (*Id.*, 2002), realizzato prima dell'evento (anche se distribuito negli Usa solo un anno dopo) e per questo, a mio parere, così puro, libero, consapevole, ha dato conto nello specificare i flussi dinamici che compongono il substrato metropolitano, di una dettagliata geografia del territorio nella quale le strade, le vie e il porto convergono in una particolare tri-dimensionalità scenica, sostanziando il conflitto insito nella *platz* e nella *strasse*, nell'incontro e nel passaggio. Il doppio scontro che dipana la narrazione, svelato nell'impiego di un vorticoso montaggio da videoclip, si contestualizza nel territorio delle gangs di quartiere (i five points metaforicamente richiamano le cinque dita della mano e del pugno). Nel duello risolutivo si assiste alla cesura tra due mondi che non appartengono più

questo – connessi e speculari alla radice metropolitana.” S. Brancato, *Schermi. Cinema e Metropoli da Metropolis a Matrix* cit., p. 143.

⁷⁰ G. Simmel, *La rovina* cit.

⁷¹ “Vivo ai margini del mondo, con filosofia. Raccolgo oggetti, è vero, dai marciapiedi. Con gli scarti della gente si potrebbe costruire una nazione.(...) Non possiedo orologi di nessun genere. Penso al tempo in altre totalità, adesso.(...) Ho una cyclette senza un pedale che una sera qualcuno ha abbandonato per strada.” D. DeLillo, *Cosmopolis*, Einaudi, Torino 2003, pp. 53-54. Il flusso viene indirizzato alla sua fine. Benno Levin – iscritto in una confessione che del passato recupera frammenti, schegge, brandelli di senso, collezionista di scarti che restituisce, in una stanza che non ha futuro, alla circolarità distruttiva del tempo – sancisce il senso più evidente della nuova perifericità che l'11 settembre ci ha, in qualche modo, consegnato, dislocandola da una locazione marginale e decodificandone il potere diegetico.

ad una stessa scena e ad uno stesso ambiente. L'ordine sociale si impone sui conflitti individuali, invadendo un territorio oramai in dissolvenza (i bombardamenti infatti obnubilano i sensi corrompendo lo spazio) in cui i pretendenti, aggrappati a leggi non scritte, si scontrano ancora senza pistole. E' l'artificiosa forma dell'equilibrio istituzionalizzato che normalizza un sistema anomico. In tal senso possiamo decodificare le parole conclusive pronunciate da Amsterdam/Leonardo Di Caprio, "come se nessuno di noi fosse mai esistito".

La rovina apre il testo, rendendolo fluido, invaso e riconfigurato funzionalmente dal soggetto che lo fruisce. Per questo la tecnologia informatica, a mio parere, individua nell'11 settembre l'icona più emblematica e rappresentativa. Nessun'altra

fantasmagoria avrebbe potuto dar conto con la stessa efficacia, ed evidentemente con l'identico senso tragico, dei mutamenti che si stanno generando in relazione ai nostri codici comunicativi. Si è già detto nel primo capitolo delle letture assolutamente feconde prodotte ad esempio da Abruzzese, e del forte significato veicolato da *Matrix*. Ma si ritorna ancora una volta al film dei fratelli Wachowski e ad una scena in particolar modo, la quale si dimostra utile per visualizzare con maggiore chiarezza la giuntura, non ancora completata, tra la duplicazione e noi. Quando l'eletto Neo, oramai consapevole dei propri mezzi, invade il corpo dell'avversario e lo distrugge dall'interno, supera i vincoli imposti dalla materialità del corpo, in quanto creazione e in quanto creato, per reimpostarlo a proprio piacimento. Disgiunto, per alcuni versi, dall'organismo che si fa mezzo non fine. Potremmo dire che la tecnologia informatica, nel virtualismo di cui si compone, sta determinando un recupero sostanziale del soggetto e del soggetto soltanto, svincolato dal senso del limite ed aperto ad una totalità sensoriale che la mente, e solo la mente, è in grado di generare, favorire. Gli sviluppi contemporanei, tra cui la digitalizzazione, non fanno altro che approssimare l'individuo a sé. Certo, per ora l'apertura è individuabile solo in relazione ad alcuni specifici testi, ma cosa accadrà quando sarà la stessa realtà ad essere riconfigurata? Molto probabilmente si dimostrerà assolutamente illegittimo un titolo che ponga su piani semantici eterogenei la duplicazione e l'uomo.

Bibliografia

- AA.VV., *Brian De Palma*, Paravia, Torino 1999.
- AA.VV., *Philip K. Dick e il cinema*, Fanucci, Roma 2002.
- Abruzzese A., *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia 1973, 2001.
- Abruzzese A., *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura all'informazione*, Napoleone, Roma 1979.
- Abruzzese A., *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Costa&Nolan, Genova 1996.
- Abruzzese A., *L'intelligenza del mondo*, Meltemi, Roma 2001.
- Abruzzese A. – Colombo F. (a cura di), *Dizionario della pubblicità*, Zanichelli, Bologna 1994.
- Barjavel R., *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*, introduzione di A. Abruzzese, Editori Riuniti, Roma 2001 (ed. or. 1944).
- Benjamin W., *Opere complete IX. I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino 2000 (ed. or. 1955).
- Benjamin W., *Sul concetto di storia*, Einaudi, Torino 1997 (ed. or. 1966).
- Borutti S., *Filosofia delle scienze umane*, Mondadori, Milano 1999.
- Brancato S., *Introduzione alla sociologia del cinema*, Luca Sossella, Roma 2001.
- Brunetta G.P., *Il cinema di Hitchcock*, Marsilio, Venezia 1994.
- Calabrese O., *L'età neobarocca*, Laterza, Roma-Bari 1989.
- Codeluppi V., *Il potere del consumo*, Bollati Boringhieri, Torino 2003.
- Dante U., *L'utopia del vero nelle arti visive*, Meltemi, Roma 2002.
- DeFleur M.L. – Ball-Rokeach S.J., *Teorie della comunicazione di massa*, il Mulino, Bologna 1995 (ed. or. 1989).
- DeLillo D., *Cosmopolis*, Einaudi, Torino 2003 (ed. or. 2003).
- Denunzio F., *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da P.K. Dick a "Matrix"*, Editori Riuniti, Roma 2002.
- Dick P.K., *Rapporto di minoranza e altri racconti*, Fanucci, Roma 2002 (ed. or. 1954).

- Ejzenstejn S.M., *La forma cinematografica*, Einaudi, Torino 1986 (ed. or. 1934).
- Freud S., *Metapsicologia*, Bollati Boringhieri, Torino 1978.
- Frezza G. (a cura di), *Fino all'ultimo film*, Editori Riuniti, Roma 2001.
- Giordano V. (a cura di), *Linguaggi della metropoli*, Liguori, Napoli 2002.
- Harvey D., *La crisi della modernità*, Net, Milano 2002 (ed. or. 1990).
- Losito G., *Il potere del pubblico*, Carocci, Roma 2002.
- McLuhan M., *Gli strumenti del comunicare*, Net, Milano 2002 (ed. or. 1964).
- Pagliano G., *Il mondo narrato*, Liguori, Napoli 1985.
- Perez X., *La suspense cinematografica*, Editori Riuniti, Roma 2001 (ed. or. 1999).
- Saramago J., *Storia dell'assedio di Lisbona*, Einaudi, Torino 2000 (ed. or. 1989).
- Sibilio E., *Baudelaire e la città moderna*, in *Mappe della letteratura europea e mediterranea vol. III. Da Gogol' al Postmoderno*, a cura di G.M. Anselmi, Mondadori, Milano 2001.
- Simmel G., *La moda*, Mondadori, Milano 1998 (ed. or. 1905).
- Simmel G., *Sociologia*, Edizioni di Comunità, Milano 1998 (ed. or. 1908).
- Simmel G., *La rovina*, Rivista di Estetica, 8, 1981(ed. or. 1911).
- Sorlin P., *I figli di Nadar. Il "secolo" dell'immagine analogica*, Einaudi, Torino 2001(ed. or. 1997).
- Speroni F., *La rovina in scena*, Meltemi, Roma 2002.
- Tarissi F., *Imputato robot si difenda*, in "L'espresso", 8 gennaio 2004.
- Trotta R., *Francis Ford Coppola*, Le Mani, Genova 1996.
- Truffaut F., *Il cinema secondo Hitchcock*, Net, Milano 2002 (ed. or. 1993).