

il film-DVD

nei suoi contesti

1. Quando ci si interroga sul rapporto tra DVD e cinema, la prima considerazione da fare è che il campo in cui si situa il DVD è notevolmente più grande di quello del cinema, che vi è ampiamente compreso. Mi sembra che di questo ci si dimentichi spesso, principalmente per una ragione di ordine storico. L'uso che si fa del DVD, nel campo del cinema, si colloca in una cronologia precisa.

In effetti l'uso del DVD non è molto diverso da quello che facciamo (che facevamo) della videocassetta. In questo il DVD appare semplicemente come il miglioramento di un prodotto di mercato. A prima vista, la videocassetta non è che una variante del film: un altro “formato”, come prima si poteva parlare di film in 35 mm, 16 mm, 8 mm o Super 8, in Scope o in 3D. L'apparizione della videocassetta sul mercato – prima in Beta, poi in VHS – era semplicemente uno dei tanti avatar di uno dei

mezzi tecnici di riproduzione. All'interno di questa continuità il DVD rappresenta una tappa transitoria verso altri formati che il mercato presenta come altrettanti progressi tecnici e tecnologici. Se il *Laserdisc* non è sopravvissuto e si è perso per via, il Blu-ray sta per rendere obsoleti tutti i sistemi precedenti. Da questo punto di vista, il DVD non è che un sistema di riproduzione diverso e migliore del precedente che ci permette di vedere dei film.

Chiaramente, la videocassetta si distingueva perché offriva la possibilità di una visione privata e perché permetteva sia la registrazione che varie manipolazioni (fermo immagine, visione rallentata, ritorno indietro, eccetera). Anche in questo il DVD segna una continuità.

C'è però una differenza non da poco. Se la videocassetta si limitava, in generale, al film (e prima di tutto al film di finzione), il DVD, dal canto suo, è caratterizzato da una maggiore varietà di contenuti e quindi anche da diverse modalità d'uso. I dischetti si moltiplicano con funzioni sempre più diversificate e numerose, così come è successo, prima di loro (e comunque in modo analogo), ai *media della carta stampata*. I dischetti argentati – audio, video e i vari CD-rom – scivolano nel quotidiano, si acquistano e si distribuiscono a ogni occasione. Si tratta soltanto di un'accelerazione, diversificazione e moltiplicazione di prodotti e del loro utilizzo e nulla più? Basterebbe questo fenomeno a distinguere il DVD dalla videocassetta.

Ricordiamo che la VHS esisteva in un universo che sentiva di dover opporre il cinema all'audiovisivo, cosa che si risolveva nel distinguere, tutt'al più, il *cinema* dalla *televisione*, come faceva ancora Pascal Bonitzer nel bel saggio “Les Images, le cinéma, l'audiovisuel”¹.

L'universo ambiente – la cultura? – in cui si situa il DVD non è paragonabile con quello in cui si muovevano cinema, video e audiovisivi solo pochi decenni fa. Per comprendere l'effetto DVD è necessario tener conto di questo cambiamento. Ci troviamo in tutt'altro contesto (per non dire: ordine del mondo), quantomeno visivo. Ma limitarci al “visivo” sarebbe errato perché, come ricorda Jonathan Crary nel suo libro sulla rivoluzione visiva all'inizio del XIX secolo, *Techniques of the Observer*, si tratta di una «reorganization of knowledge and social practices that modified in myriad ways productive, cognitive, and desiring capacities of the human subject»².

Ora è un fatto che nell'uso corrente – in quanto prodotto di mercato – il DVD rimane legato soprattutto all'idea di supporto per il film, e in particolare per il film di finzione. Anche se il contenuto si è diversificato, ad esempio grazie all'aggiunta di un discorso fattuale a proposito del discorso finzionale, di solito sotto forma di bonus o di extra³, generi diversi dal film di finzione hanno fatto la loro comparsa (a partire dalle serie televisive, che sono le più numerose, accanto a molte altre categorie non-fiction o che hanno ben poco a che vedere con il cinema, come ad esempio l'opera in DVD), il riferimento al *cinema* (o, in seconda battuta, alla *televisione*) resta importante. Dobbiamo dedurne che il prestigio e l'influenza delle grandi istituzioni del passato continuano a valere in un contesto in cui l'espansione del visibile elettronico è divenuta pressoché infinita e difficile da padroneggiare, sia nel dettaglio sia nell'insieme?

Del resto, se il contesto in cui si situa il DVD (e in particolare il contesto in cui si vede e viene visto il film di finzione in DVD) è divenuto difficile da cogliere e studiare, ciò non significa che non si debba tener conto di tale parametro in ogni riflessione sulla questione di cui ci occupiamo qui. In effetti dobbiamo tenere conto di un doppio contesto: quello visivo elettronico in generale, e quello, più particolare, del film su DVD.

Con il suo approccio semio-pragmatico Roger Odin ha osservato che, anche nel campo cinematografico, un film proiettato in un altro contesto o quadro funziona in modo diverso.

Non è possibile comprendere il funzionamento di un certo tipo di film senza tener conto dell'istituzione in cui è chiamato a funzionare. Dire che il film di famiglia è “mal fatto” significa assumere come modello normativo il film di finzione, e dunque sbagliare istituzione di riferimento⁴.

2. Si tratta dunque di discutere l'importanza, se non la dominanza, del film di finzione nel nuovo contesto. A questo scopo, un approccio efficace può essere paragonarla a ciò che veniva chiamato *dispositivo (apparatus)* nel cinema narrativo classico. È noto che nella discussione intorno alla nozione proposta da Jean-Louis Baudry e Christian Metz il ruolo attribuito al film di finzione è decisivo.

Frank Kessler riassume così la portata del dispositivo:

The combination of the cinematographic dispositif and the specific textual form of classical narrative cinema produces a viewing position, in which the spectator is like a voyeur, seeing without being seen, looking at a chain of events unfolding before his/her eyes⁵.

La rottura si gioca intorno alla nozione di *dispositivo*. Ora, per poter valutare i nuovi dati, è utile studiare ciò che viene abbandonato. Riguardo al contesto storico in cui la rottura si produceva a livello del visivo, Jonathan Crary si chiedeva: «If there is in fact an ongoing mutation in the nature of visuality, what forms or modes are being left behind? What kind of break is it?»⁶. Se la dimensione metapsicologica della domanda viene messa in primo piano – come fanno sia Jean-Louis Baudry sia Christian Metz e Stephen Heath – ciò che invece è stato in qualche modo trascurato è la relatività dal punto di vista storico del dispositivo cinematografico. È vero che già Metz lo sottolineava quando ricordava il carattere di specificità culturale e storica di quel particolare regime⁷. Cosa che non impedisce affatto, in un'ottica senz'altro più ampia e più foucaultiana, di studiare altre occorrenze del dispositivo in periodi diversi. È ciò che fanno, ad esempio, Jonathan Crary nel saggio citato o Jacques Aumont quando specifica che:

Il dispositivo è ciò che regola il rapporto tra lo spettatore e le sue immagini in un determinato contesto simbolico. [...] Il contesto simbolico è anche necessariamente un contesto sociale, poiché né i simboli, né in senso più ampio, la sfera del simbolico in generale, esistono in astratto, ma sono determinati dalle caratteristiche materiali delle formazioni sociali che li generano. Inoltre, lo studio del dispositivo è esso stesso necessariamente uno studio storico: non esiste dispositivo al di fuori dalla storia⁸.

3. La nozione di dispositivo, così come è stata teorizzata per studiare e rendere conto del cinema narrativo classico, permette di comprendere meglio ciò che distingue il *cinema* dal *DVD*.

Se è difficile – e forse addirittura impossibile in modo sintetico e globale – rendere conto del contesto attuale, possiamo comunque vedere in che cosa un dispositivo – all'occorrenza il dispositivo cinematografico – sembra non rispondere più ai nostri bisogni o attese. Per riprendere le parole di Jacques Aumont: non sembra più corrispondere a quel *contesto simbolico* che è il nostro.

Così possiamo interrogarci su ciò che – sempre nel campo del film-DVD – viene valorizzato e ciò che invece (nello stesso

campo?) viene rigettato o rifiutato. Il discorso sulla valorizzazione (che di fatto è ideologico) il più delle volte rimane implicito, e naturalmente è di rado definito come tale. Per il consumatore-utilizzatore tale discorso si situa a livello di preferenze e gusti⁹. Per altri, come per Laura Mulvey in un libro recente¹⁰, si tratta piuttosto di tracciare un'estetica nuova a scapito del cinema classico, che *imprigionava* lo spettatore in un dispositivo specifico. Il verbo *imprigionare* non è qui utilizzato a caso: il discorso impostato da Mulvey si colora di tinte liberatorie ed emancipatrici.

Il modo d'uso principalmente idiosincretico che Laura Mulvey descrive (la sua nuova estetica) rientra alla perfezione nell'ideologia del DVD che accentua e sottolinea la *personalizzazione* del medium (di massa!). Il tipo di spettatore che viene portato in primo piano (*the possessive spectator, the pensive spectator*) è l'opposto di quello che viene rifiutato: lo spettatore di film di finzione in quanto appunto... finzione¹¹.

4. Nel testo, Laura Mulvey tesse l'apologia della manipolazione del film narrativo – e così facendo continua e realizza uno dei desideri primari del cinefilo classico: la feticizzazione dell'oggetto.

*With electronic or digital viewing, the nature of cinematic repetition compulsion changes. As the film is delayed and thus fragmented from linear narrative into favourite moments or scenes, the spectator is able to hold on to, to possess, the previously elusive image. In this delayed cinema the spectator finds a heightened relation to the human body, particularly that of the star*¹².

Contemporaneamente viene rifiutata la dimensione lineare caratteristica della finzione. Non è curioso constatare che una simile valorizzazione della manipolazione esiste, con gli stessi tempi e modi, in un territorio confinante, quello dei giochi DVD? E in modo molto più complesso, dato che in essi interviene, ad esempio, la cosiddetta interattività? D'altra parte i giochi – per la loro stessa natura di “gioco competitivo” – reinsegnano una certa linearità. Il discorso di Laura Mulvey, come molti altri oggi-giorno, si gioca fuori contesto.

In ogni caso, la cosa fondamentale qui è che la nozione di *spettatore* viene rifiutata. Il dispositivo classico costruisce in effetti un Soggetto spettatore. Quest'aspetto essenziale del dispositivo – la costruzione del Soggetto (in questo parallelo al Soggetto che Jonathan Crary chiama Osservatore) – è stato, effettivamente, trascurato nella discussione intorno al dispositivo cinematografico, nonostante Christian Metz ne sottolineasse, di passaggio, una delle caratteristiche fondamentali: l'immobilità, concentrata nel *vedere tutto*, e – altro aspetto fondamentale – l'inevitabile appartenenza a un collettivo di spettatori, un pubblico (*audience* in inglese)¹³.

Il film di finzione è caratterizzato da una dimensione spettacolare che, per Laura Mulvey, è costrittiva; così come sarebbero costrittive altre forme spettatoriali, come ad esempio il teatro, o qualsiasi altra occorrenza finzionale, come il romanzo? Già Jean-Jacques Rousseau aveva qualche problema con la nozione di spettatore, e dopo di lui, nel corso dei secoli, i moralisti puritani con tutti quei dispositivi in cui l'immaginario (finzionale) veniva messo a frutto. Fino all'avvento del cinematografo, che per decenni si è visto oggetto di regolamentazioni morali.

Detto questo, sarebbe opportuno studiare quale sia il Soggetto costruito dal dispositivo DVD, e, più precisamente, il dispositivo di cui fa parte il DVD, in relazione con l'aspetto che qui ci interessa: il *cinema*¹⁴.

Per finire, due annotazioni.

Possiamo constatare che vengono messe in atto alcune strategie correttive, come se fosse necessario rettificare determinate pratiche tentando di recuperare, in un modo o in un altro, ciò che si è perso per strada. Così, mentre accentua e valorizza oltre misura l'aspetto della personalizzazione, il nostro dispositivo elettronico contemporaneo ama ristabilire la nozione di collettività, attivando la dimensione comunitaria (si veda il successo in rete delle *communities*). Così, ad esempio, l'interattività di un gioco come *Warcraft* si realizza pienamente solo condividendo l'esperienza con altri giocatori o partner. In questo modo si ricostruisce un simulacro di *gioco di società*.

Al contrario, un fenomeno come lo *spettacolo*, divenuto di fatto anacronistico in questo contesto, non viene abbandonato, ma integrato in un discorso più generale capace di restituirci uno strumento per reintegrare il dispositivo contemporaneo, e questo attraverso l'evento. Ogni spettacolo si trova a far parte di una serie di attività parallele (shopping, sosta al ristorante, altre attrazioni... oppure un festival) che permettono di inglobarlo in una rete della quale occupa il centro d'interesse¹⁵. Forzatamente l'evento spettacolo – di cui viene sottolineata l'unicità – otterrà la qualità di *spettacolo contemporaneo* solo vedendosi riprodotto, duplicato, diffuso nei vari media elettronici. Così il film visto al cinema avrà una seconda vita sotto varie forme, tra le quali il DVD. Come se *l'avere* dell'oggetto si limitasse a realizzare *l'essere* dello spettatore; o ancora come se *l'essere* dello spettatore non fosse che il pretesto per il consumatore utilizzatore e il suo... l'Aura del film in DVD è comunque il Cinema!

Traduzione di Chiara Tognolotti

note

- 01** Pascal Bonitzer, “Les Images, le cinéma, l’audiovisuel”, in *Cabiers du cinéma*, n. 404, febbraio 1988, pp. 17-21.
- 02** Jonathan Crary, *Techniques of the Observer, on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts)-London 1990, p. 3.
- 03** Ne ho parlato nel mio articolo *La Novellisation du film par le DVD: le cas de «A Star Is Born». Discours fictionnels, discours factuels: le tissage d’extra-textualités*, in Alice Autelitano, Valentina Re (a cura di), *Il racconto del film/Narrating the Film*, Forum, Udine 2006, pp. 527-534.
- 04** Roger Odin, *Le Film de famille dans l’institution familiale*, in Id. (éd.), *Le Film de famille, usage privé/usage public*, Klincksieck, Paris 1995, p. 39.
- 05** In questo testo eccellente – un *work in progress* – Frank Kessler definisce i diversi usi della nozione di *dispositivo*. Facendo riferimento ad autori come Michel Foucault, Gilles Deleuze e Martin Heidegger, Kessler apre il territorio della discussione ben al di là del campo puramente cinematografico. Frank Kessler, “Notes on *dispositif*”, <http://www.let.uu.nl/~Frank.Kessler/personal/notes%20on%20dispositif.PD>, 23 december 2008.
- 06** Jonathan Crary, *Techniques of the Observer, on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, cit., p. 2.
- 07** Christian Metz, *Cinema e psicanalisi*, Marsilio, Venezia 2002, pp. 147-148 (ed. or.: *Le Signifiant imaginaire*, UGE, Paris 1977).
- 08** Jacques Aumont citato da Frank Kessler. Jacques Aumont, *L’immagine*, Lindau, Torino 2007, p. 199 (ed. or.: *L’Image*, Nathan, Paris 1990) e Id., *L’occhio interminabile*, Marsilio, Venezia 1991 (ed. or.: *L’Œil interminable*, Séguier, Paris 1989).
- 09** Un adolescente parigino invitato dal padre ad andare a vedere un nuovo film in sala risponde che preferisce aspettare che esca in DVD. Al contrario, un adolescente di un qualunque paesino farebbe senz’altro una scelta diversa.
- 10** Laura Mulvey, *Death 24x a Second, Stillness and the Moving Image*, Reaktion Books, London 2006.
- 11** Del resto tutti i problemi fondamentali che già preoccupavano Laura Mulvey nel suo *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, ovvero tutti gli interrogativi intorno alla finzione, alla narrazione, all’Edipo, sembrano risolti con l’avvento e l’uso del DVD. Laura Mulvey, “Piacere visivo e cinema narrativo”, in *DWF. donnawomanfemme*, n. 8, 1978, pp. 26-41 (ed. or.: “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, in *Screen*, vol. 16, n. 3, autunno 1975, pp. 6-18).
- 12** Laura Mulvey, *Death 24X a Second, Stillness and the Moving Image*, cit., p. 161.
- 13** Christian Metz, *Cinema e psicanalisi*, cit.
- 14** Possiamo sostenere, credo, che tale soggetto, paragonato al Soggetto anteriore, è caratterizzato da un bisogno e da un desiderio di manipolazione. Emile Poppe, *Vers une digitalisation du visuel?*, in Alice Autelitano, Veronica Innocenti, Valentina Re (a cura di), *I cinque sensi del cinema/Five Senses of Cinema*, Forum, Udine 2005, pp. 49-52.
- 15** L’importanza della nozione di evento per la società attuale è stata analizzata e studiata dal sociologo tedesco Gerhard Schulze: *Die Erlebnisgesellschaft, Kultursoziologie der Gegenwart*, Campus Verlag, Frankfurt 1992.