



Il giorno del ritorno a Mosca dall'America, 1932

## 3D tra comunismo e globalizzazione. Il cinema stereoscopico da Ejzenštejn ad "Avatar"

Marcello Walter Bruno

### Il vecchio e il nuovo effetto di realtà

Il cinema in 3D ha un futuro?

È la domanda che Sergej Ejzenštejn, in un saggio scritto quando (1947) l'innovazione tecnologica in Unione Sovietica sembra superare l'abituale supremazia hollywoodiana, considera retorica: «Il fatto è che realmente vitali sono solo quelle espressioni artistiche capaci di riflettere, per la loro natura, le nostre più profonde aspirazioni»<sup>1</sup>. L'arte astratta è destinata a scomparire assieme alla borghesia che l'ha generata come propria forma culturale, in quanto contraddice l'interiore esigenza conoscitiva dell'uomo; mentre il circo, pur essendo anch'esso privo di spessore semantico, sopravvive perché risponde all'altra esigenza di sviluppo delle qualità fisiche. Ma qual è l'aspirazione che trova risposta nella piena illusione della tridimensionalità?

Anziché rispondere direttamente a questa domanda, Ejzenštejn prova a discutere gli antecedenti cinematografici della stereoscopia, che evidentemente riguardano la profondità di campo (in particolare quella ottenuta con l'obiettivo 28 mm a fuoco corto) nella sua capacità di portare la dialettica figura/sfondo al massimo grado d'incandescenza: da un lato, il risucchiamento del primo piano verso la «lontananza oltreschermica» (un fuori-campo assoluto, il fuori-spazio collocato nel punto di fuga dello schermo); dall'altro, una sorta di *punctum* inteso letteralmente come elemento che "si proietta" dallo schermo alla sala e "ci si conficca dentro" con una potenza d'irruzione sconosciuta. Gli esempi vanno da Stroheim a Wyler e Welles, passando ovviamente per *Ivan il Terribile* (*Ivan Groznyj*) e *Il vecchio e il nuovo* (*Staroe i novoe*).

La storia del teatro e dello spettacolo presenta una ancor più complessa alternanza di tentativi di autonomizzazione della scena rispetto al pubblico (fino a quella vera e propria anticipazione dell'esperienza cinematografica costituita dal *Wort-Ton-Drama* wagneriano, inscatolamento delle apparizioni fantasmatiche con occultamento di tutti gli elementi extradiegetici, dietro le quinte o nel golfo mistico) e tentativi di gettare "ponti" con le parole (tendenza che arriverà molto oltre Ejzenštejn, si pensi a *Insulti al pubblico* di Handke), con le luci, col corpo attoriale e con elementi scenografici. Alcuni di questi meccanismi sono possibili anche al cinema: Ejzenštejn cita il surrealistico *Hellzapoppin'*, in cui i protagonisti si rivolgono direttamente al proiezionista per chiedere di riavvolgere la pellicola fino a un certo punto precedente; ma cita anche il finale della *Corazzata Potëmkin* (*Bronenosec Potëmkin*), con la prua ripresa dal basso per dare l'impressione di avanzare sopra il pubblico (curiosità: per la prima del film era previsto che a questo punto lo schermo si squarciasse, come tentato anche da René Clair per *Entr'acte*).



Alla moviola

Anche in teatro la linea d'unione scena/sala è percorribile nei due sensi: da una parte tutto ciò che proietta la scena nella sala (come gli esempi fatti sopra); dall'altra il "risucchiamento" dello spettatore attraverso forme d'identificazione (il monodramma alla Evreinov, diremmo una sorta di versione teatrale della soggettiva libera indiretta). Ma se s'intende la contrapposizione fra lo spazio scenico e il corpo spettatoriale come la localizzazione di due nature assolutamente e costituzionalmente diverse, la natura della Finzione e la natura della Realtà, allora s'intuisce come il salto qualitativo del teatro sia possibile solo o con la sua trasformazione in circo (la fisicità è ciò che non mente) o col suo spostamento nei luoghi reali. Reale e non "scenotecnico" è però anche il luogo fotografato – benché Ejzenštejn non citi mai la fotografia stereoscopica, vero antecedente tecnologico del cinema stereoscopico – sicché il realismo si trova paradossalmente maggiorato nel passaggio dalla tridimensionalità teatrale alla bidimensionalità filmica.

Proprio il cinema – arte giovane in cui trova espressione la nuova fase evolutiva del teatro – fu dunque in grado di realizzare definitivamente non solo la fusione di spettatore e attore, ma anche quella di Finzione e Realtà, una realtà trasformata dalla libertà creativa dell'artista. E con una perfezione che il monodramma e il teatro della «quarta parete» mai riuscirono e mai riusciranno a uguagliare<sup>2</sup>.

Come il teatro sembra sorgere da una distanziamento per poi cercare una fusione co-partecipativa, il cinema nasce come appiattimento del teatro ma poi persegue la sua linea d'azione "perpendicolare" al piano schermico (dall'interpellazione fino appunto alla stereoscopia) quasi a proseguire un'antica progettualità umana. Ma dunque, dove affonda le radici questa tendenza universale alla compenetrazione di agente e percipiente, attore e pubblico, spettatore e realtà scenica? Il marxista Ejzenštejn non ha dubbi: il sogno da realizzare è quell'unità individuo/società che si è persa nella transizione dal capitalismo all'imperialismo; ancor più profondamente, la sutura della «primitiva unità collettiva» la cui differenziazione funzionale in termini di produttori *vs* consumatori non è che il riflesso della divisione in classi sociali.

Oggi che una sesta parte della sfera terrestre ha definitivamente rovesciato le istituzioni classiste, oggi che il concetto di consumatore si fonde ormai in modo nuovo con quello di produttore nella figura del cittadino consumatore-produttore dello stato sovietico dei lavoratori, e la singola personalità è per la prima volta indissolubilmente inserita nella collettività, nello spirito di una società socialista in cammino verso il comunismo, è del tutto naturale che proprio in questo paese il pensiero creativo abbia dato vita a una nuova forma d'arte. Il cinema stereoscopico, infatti, presenta fin dai suoi fondamenti tecnici la più completa esemplificazione di quella necessità di riunificazione che [...] affonda le sue radici non nel campo della biologia o della psicologia, ma nel campo della pratica sociale<sup>3</sup>.

Miseria dello storicismo avverbale: ciò che nel 1947 sembra definitivamente e indissolubilmente acquisito, dopo il crollo dell'Unione Sovietica pone il problema retrospettivo del significato delle innovazioni tecnologiche nelle cinematografie nazionali. L'Occidente borghese appare ad Ejzenštejn pregiudizialmente contrario alla stereoscopia proprio perché quest'ultima è «un riflesso estetico di una delle più profonde e potenti aspirazioni dell'umanità: distruggere, lungo il suo percorso, la società classista»<sup>4</sup>; e invece Hollywood sperimenta il 3D in piena epoca maccartista, cioè nello stesso periodo in cui l'espressionismo astratto (e il lancio internazionale di Jackson Pollock) funge da contraltare ideologico al realismo socialista. Ma soprattutto: come valutare il ritorno degli occhiali polarizzatori negli Anni Zero, quando il comunismo è definitivamente scomparso dagli orizzonti progressisti della Storia e l'unico nemico della globalizzazione è il terrorismo islamico?

### La crisi dello schermo cartografico

Il cinema in 3D ha un futuro?

Oggi che «il destino filmico del 3D è il punto lampante in cui – fingendo che il cinema ancora orbiti – ci si trova»<sup>5</sup>, la domanda si pone nuovamente ma in maniera del tutto nuova.

Tornano di moda le teorie *embodied* – giusto nell'epoca in cui l'avvento delle nuove tecnologie di realtà virtuale riformula interamente il rapporto tra effetto di realtà e interattività uomo/macchina – e la teoria del cinema ripropone il tema della dialettica fra immagine schermica e corpo spettatoriale. La polemica di Deleuze contro Metz era ancora interna a una considerazione "semiologica" del percepito audiovisivo, sebbene in un'aperta contrapposizione tra una lettura saussuriana della sintagmatica e una riformulazione tassonomica modellata su Peirce: mentre l'inventore della semiologia del cinema si sposta verso la psicoanalisi per una rilettura del dispositivo cinematografico come riproposizione dell'inconscio freudolacanian, lo studioso di Bergson rilancia la centralità dell'approccio filosofico, ma con ciò nobilitando il percepito come concetto e dunque definendo la modernità come luogo di emersione del pensiero o comunque del trascendente (i ricordi, i sogni, le allucinazioni, le soggettività "cristalline" come fuoriuscita dal piano dell'immanenza ed entrata nel cono rovesciato della *mémoire* e della *durée*). Insomma, se Metz si sposta dal segno alla psiche, Deleuze si sposta dallo spazio al cervello: il film produce *nooshock* e automi spirituali, mitopoiesi e autopoiesi s'incontrano all'interno di un dispositivo che è innanzitutto logico e informatico (molto prima del



digitale). Ma ecco il paradosso tipico delle storicizzazioni: quando il filosofo costruisce il suo monumento teorico al cinema come soggetto evolutivo, siamo già in pieni anni Ottanta, dunque già al di fuori della modernità, completamente dentro ai fasti e nefasti del cinema postmoderno. E se vogliamo far cominciare questa fase da *Guerre stellari* (*Star Wars*) e dall'introduzione del dolby stereo, come suggerisce Laurent Jullier, allora vediamo come il concetto di "immersività" segnali questa centralità letterale del corpo spettatoriale nello spazio della sala: essendo il suono ciò che avvolge da tutte le parti e che contemporaneamente resta completamente esterno, sempre "in campo" ma sempre "extradiegetico", come una sorta di fluido amniotico in cui il corpo galleggia (anche eventualmente nella condizione di corpo-occhio, di corpo-cervello, ma di cervello "elettronico" votato alla elaborazione di dati piuttosto che alla formulazione di abduzioni ermeneutiche).

Elsaesser e Hagener segnalano il passaggio dalla metafora della finestra alla metafora della porta, cioè dalla visione a distanza (la frustrazione della vetrina, del *voyeurisme*) all'attraversamento della soglia (permeabilità della frontiera, dei confini, dello schermo/velo di Maya). In sintesi:

Nella concezione del cinema come finestra/cornice, il cinema è oculare-speculare (ossia determinato dall'accesso ottico), transitivo (si osserva qualcosa) e disincarnato (lo spettatore si trova a distanza di sicurezza e non entra in contatto con gli eventi; eccezion fatta per il senso della vista, il suo corpo non partecipa all'atto dell'osservazione del film)<sup>6</sup>.

Difficile capire come il dispositivo cinematografico possa essere sottratto alla mediazione delle apparecchiature di ripresa e proiezione, e dunque al puro carattere fantasmatico dei personaggi, alla loro alterità radicale rispetto allo spazio/tempo della fruizione. Non sorprende che in questa categoria di "realismo" rientri tanto la visione giansenista di Bazin – e la sua illusione che il Neorealismo sia una specie di estinzione del linguaggio cinematografico in funzione del "fatto" come unità minima semiotico-ontologica – quanto la visione materialistico-dialettica di Ejzenštejn, in effetti ridotta a una ricerca di rimandi (attrazioni) fra cornici/finestre separate. D'altro canto anche il valore metaforico della finestra/cornice e della porta/telo può presentarsi ibridamente nei film che se ne fanno carico: se è chiaro che un metafilm esplicito come *La rosa purpurea del Cairo* (*The Purple Rose of Cairo*) gioca sul valore di soglia dello schermo-oggetto per "tridimensionalizzare" il set e dunque anche il finto *Lebenswelt* (operazione ripetuta in *Last Action Hero*, non a caso il titolo di maggior insuccesso di tutta la filmografia di Schwarzenegger: l'immagine-azione non tollera decostruzioni brechtiane), è meno evidente il modo in cui una narrazione cristallina come *La finestra sul cortile* (*Rear Window*) modula tutte le varianti del rapporto sala/schermo. Giocando sull'antico tema della coppia che si forma nell'accettazione da parte della donna del gioco maschile della guerra o della *detection*, Hitchcock è attento alla progressione dell'intrusività dal puro sguardo ad occhio nudo all'uso di protesi d'avvicinamento ottico (il binocolo, il teleobiettivo), dallo spostamento fisico nello spazio schermico di figure vicarie (Grace Kelly che finisce nella casa del sospetto uxoricida) al feedback del personaggio sullo spettatore (l'uxoricida che prima telefona e poi arriva nell'appartamento di James Stewart, finendo col farlo precipitare dalla famosa finestra giù nel famoso cortile): insomma, la finestra è una porta, la linea fra due sguardi può essere percorsa in entrambi i sensi.

Non se ne esce: la corporeità non è mai in gioco nell'esperienza spettatoriale nei termini di un'effettiva interattività con il dispositivo e con il segno-immagine – per non parlare dell'interazione con i personaggi/interpreti, che invece a teatro è sempre materialmente possibile benché istituzionalmente vietata. Dunque il cinema non può far altro che mimare la multimedialità delle nuove tecnologie virtuali e, questo sì, mettere a tema la tecnologia stessa nel suo valore politico di emancipazione (versante "integrato" alla Ejzenštejn) o di pericolo (versante "apocalittico" alla Scuola di Francoforte). Ma se il destino del cinema e della televisione è il 3D, come rileggere questo fenomeno senza ricorrere all'ipotesi utopistica di Ejzenštejn?

Se «chiamiamo modernità l'epoca della prevalenza della tavola o mappa sul globo, e postmodernità il rovesciamento di tale posizione»<sup>7</sup>, allora il cinema postmoderno potrebbe apparirci come solidale a una nuova prospettiva epistemica, quella in cui la sfericità della Terra prende il sopravvento rispetto alla secolare pratica della proiezione su superfici piane. In questo contesto, il dispositivo cinematografico rivela un inconscio che non è quello freudiano ma piuttosto quello tolemaico: la realtà, ripresa 24 volte al secondo nella formula di Godard, viene comunque proiettata su uno schermo piatto, variante spettatoriale del piano d'immanenza. Si vede qui il limite della metafora grafica che Deleuze mutua da Bergson: se la trascendenza è un cono rovesciato il cui vertice (punta di presente) insiste sul piano d'immanenza (spazio del movimento) e la cui base si apre ai cieli del distacco indeterminato (immagini-ricordo, falde di passato, sogni e insomma memoria e pensiero, soggettività), l'immanenza è letteralmente una tavola in senso cartografico, uno spazio di superficie percorribile e geometrizzabile, delimitabile (quadri e piani come mappe) e coordinabile (montaggio come atlante d'immagini-movimento).

Lo schermo è una mappa. Dire che oggi «un film è un film, che lo si guardi su uno schermo cinematografico, in tv, sul satellite, in dvd, sul computer, sull'iPhone, e così via»<sup>8</sup> non significa affatto notare la natura disincarnata del messaggio rispetto al medium ma, al contrario, fare l'elenco dei modi in cui la riprovisione ha ribadito il carattere cartografico, tabulare di ogni realismo. L'emergenza del 3D farebbe allora seguito ai tentativi – dalla Géode parigina, non a caso forma sferica esplicitamente ispirata al pianeta Terra, alle sale tipo Imax – di una visione non esclusivamente frontale, non chiusa nei parametri inquadratura/quadro e sezionamento/piano, non ancorata a terra ma in qualche modo votata alla simulazione di volo, al galleggiamento nella dimensione fluida che appartiene allo spazio interplanetario ma anche alla rete rizomatica.

Se col 3D il corpo spettatoriale diventa schermo di proiezione, come intuito da Ejzenštejn (che, a rileggere tutte le citazioni precedenti, raccorda il *punctum* alla rivoluzione avvenuta in una parte della sfera terrestre) prima che da Ghezzi, questa pretesa novità non fa altro che ricondurre il vecchio cinema ad alta definizione alla dimensione aptica della televisione a bassa definizione, di cui McLuhan aveva teorizzato il carattere tattile/sinestesico (“freddo” e dunque partecipativo). Ma forse ciò che è veramente in gioco è «la presentizzazione dell'aldilà e l'aldilizzazione del presente»<sup>9</sup>: dunque non solo l'attivizzazione del corpo come risibile forma di partecipazione politica, ma sfida all'utopia della morte, a quel monolite nero che metaforizza contemporaneamente la razionalità divina della tabula e la pietra tombale dell'umano in quanto terrestre.

### Il virtuale non-indifferente

Il cinema in 3D ha un futuro?

Derrick de Kerckhove ricorda che negli anni Cinquanta «non c'era futuro per la tecnologia 3D, perché era considerata solo una moda passeggera. Oggi con *Avatar* può iniziare la nuova generazione del cinema. Il 3D non è più moda, ma necessità culturale della nuova “società dello spettacolo”, che si definisce anche come società della partecipazione»<sup>10</sup>. Evidentemente, il futuro è già finito: siamo nell'epoca della fine della Storia e dell'ultimo uomo – e lo spirito del terrorismo va visto, secondo l'indicazione di Baudrillard e Derrida, come una forma di autoimmunizzazione interna alla globalizzazione. Nella realtà del delitto perfetto, in cui l'immagine “tattile” dei media elettronici (immagine proiettata, sì, ma dall'interno verso il corpo-schermo dello spettatore) vale come equivalente funzionale del mondo diventato immagine, l'immersività stereoscopica non è altro che l'ultimo tassello mancante a questa definitiva attualizzazione del virtuale, la finestra che si spacca per porta sul cortile del villaggio globale.

Al marxismo di Ejzenštejn, che nel 3D vedeva l'esaudimento mascherato del desiderio rimosso della fusione comunitaria, succede il «superficiale marxismo hollywoodiano di Cameron»<sup>11</sup> al servizio dell'immaginario tardocapitalistico: «*Avatar* è il segno della saggezza demoniaca della postmoder-

nità agli albori!»<sup>12</sup>. A un certo livello di semantica politica, *Avatar* è il remake di *Balla coi lupi* (*Dances with Wolves*): il terrestre “buono” che etnografizza il pianeta alieno – finendo con l’abbracciare la cultura indigena in aperta contrapposizione ai terrestri “cattivi” votati all’imperialismo intergalattico come fase suprema del capitalismo di rapina (con gli ologrammi tridimensionali al posto delle vecchie mappe dei *conquistadores*) – fa il paio con lo *yankee* antropologo che si assimila agli indiani d’America; i pelleazzurra sono una variante cromatica dei pellerossa, i futuri Na’vi sono gli storicizzati nativi americani.

Ma a un altro livello, in cui semantizziamo l’uso del 3D in relazione al tema del corpo (un marine paraplegico interpretato da un attore “attuale” s’incarna metempsicoticamente in un ginnico Na’vi interpretato da un ibrido “virtuale”) e della porta/soglia (dalla base terrestre è possibile spostarsi fino al Nuovo Mondo degli indigeni – e lì restare alle condizioni del nuovo bioritmo cyborg), vediamo meglio cos’è *Avatar*: la presentizzazione dell’aldilà, ovvero la cronaca “in diretta” dell’esperienza di questo Nuovo Mondo, pianeta che ha la natura della Finzione; e contemporaneamente l’aldilizzazione del presente, ovvero la trascrizione dell’esperienza spettatoriale (il blocco motorio: Jake Sully, il marine su sedia a rotelle, ha le stesse iniziali di James Stewart, l’avventuriero su carrozzina di *La finestra sul cortile*) nel suo passaggio fideistico nel transfert col personaggio (qui metaforizzato nel corpo profilmicamente impossibile dei Na’vi, extra-terrestri ma soprattutto sovra-umani o meglio post-umani). La questione del corpo attoriale, in questo 3D che tridimensionalizza allo stesso modo e nello stesso spazio-tempo i terrestri (gli attori veri) e i Na’vi (gli ibridi digitali), si pone in maniera assolutamente nuova rispetto all’epoca della biomeccanica, anche se uguale è il “realismo ontologico” soggiacente. Sentiamo Ejzenštejn nel 1935:

Se l’influenza della recitazione dell’attore-interprete riesce a provocare, nella maggior parte dei casi, l’imitazione diretta o indiretta nel pubblico, allora è ovvio che quanto più è naturale il modo in cui si presenta l’oggetto da imitare, tanto più gli spettatori ne saranno attratti. Quando diciamo: “forza di persuasione del personaggio”, intendiamo riferirci a un personaggio che sia plausibile, che cioè, in accordo con la psicologia umana, sia possibile incontrare in natura, sebbene non di frequente<sup>13</sup>.

Nell’epoca della supermarionetta digitale, il sogno di reincarnazione in un corpo extraterrestre spinge la semantica scientifica (l’avvento del post-umano come ibridazione fra corpo naturale e protesi tecnologiche) fino ai confini della semantica religiosa (l’esperibilità del Paradiso come condizione reversibile e reiterabile). Finita l’attesa del comunismo col crollo dell’Unione Sovietica, il cinema hollywoodiano rilancia il 3D come forma videoludica non di soddisfazione allucinatoria di bisogni reali ma, al contrario, di soddisfazione reale del bisogno stesso di allucinazione. Il pianeta Pandora è il vaso che contiene tutti i doni e tutti i mostri del digitale e del virtuale: ancora una volta – ma senza pretendere di essere l’unico occhio del Duemila – il cinema è l’oppio dei popoli, il futuro di un’illusione ottica, l’illusione ottica di un futuro.

1. Sergej M. Ejzenštejn, *Sul cinema stereoscopico*, in Id., *Il colore*, a cura di Pietro Montani, Marsilio, Venezia 1982, p. 163.

2. *Ivi*, p. 199.

3. *Ivi*, pp. 206-207.

4. *Ivi*, p. 207.

5. Enrico Ghezzi, *Apofania. Le meraviglie del riesserci*, in Carlo Antonelli (a cura di), *Gli anni zero*, Isbn, Milano 2009, p. 270.

6. Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Teoria del film*, Einaudi, Torino 2009, p. 5.

7. Franco Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009, p. 58.

8. Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco 2010, p. 107.

9. E. Ghezzi, *Apofania. Le meraviglie del riesserci*, cit., p. 269.
10. Derrick de Kerckhove, *La fine della "società dello spettacolo"*, in Antonio Caronia, Antonio Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar*, Mimesis, Milano 2010, p. 21.
11. Slavoj Žižek, *Eroi bianchi e nobili principesse*, in *ivi*, p. 17.
12. Michel Maffesoli, *La tecno-magia postmoderna*, in *ivi*, p. 13.
13. Sergej M. Ejzenštejn, *Sulla biomeccanica*, a cura di Alessia Cervini, Armando, Roma 2009, p. 59.