

ANDREA BELLAVITA

LA TECNOLOGIA COME COSTRUTTO SIMBOLICO

I. PSICOCRITICA E TECNOLOGIA: L' 'IMPRESSION DE RÉALITÉ' E L'ASTORICITÀ DELLA TECNOLOGIA

Il nodo dal quale intendo partire è rappresentato dalle strette relazioni che, dalla metà degli anni Settanta in Francia, si sono intrecciate tra analisi del dispositivo e del linguaggio cinematografico e disciplina psicoanalitica¹. Sono gli anni in cui Jacques Lacan formalizza nei suoi Seminari una più compiuta teoria dell'arte, e insieme gli anni in cui teorici come Christian Metz e Jean-Louis Baudry propongono un'applicazione di categorie psicoanalitiche (in particolar modo lacaniane) alla teoria filmica. Categorie che, in una prospettiva di *rilettura* di quel frangente culturale, quale quella sviluppata da Vivian Sobchack, si rendono suscettibili di forti rivisitazioni. E insieme *rivitalizzazioni*. Soprattutto nel guardare a quel momento critico come a uno spazio-tempo di grande *densità* della riflessione artistico-ermeneutica, che tuttavia sembra coincidere con una serie di paradossali *sordità* reciproche: se Lacan non si occupa mai esplicitamente di cinema (e anzi mette al centro della sua teoria artistica la sola pittura), insieme fa notare Giovanni Bottirolì come «Metz ha “schiacciato” tutte le novità della teoria lacaniana riconducendola alla dialettica tradizionale della presenza e dell'assenza. Non bisogna dunque meravigliarsi se *Le signifiant imaginaire*, il testo che, a detta di molti, offrirebbe la più valida esplorazione dei rapporti tra cinema e psicoanalisi, ignora completamente la schisi tra occhio e sguardo, enunciata nel *Seminario XI*»²: Lacan deriva la differenza tra il *guardare* e *vedere*, tra la natura specificamente *umana* dell'occhio e quella di alterità (di *Altro*) dello sguardo. Lo sguardo *guarda* e l'occhio *vede*, lo sguardo è dell'oggetto, e del mondo, l'occhio è dell'uomo.

Non bisogna meravigliarsi proprio perché l'oblio (in termini lacaniani: il *resto*), cui la schisi è costretta dalla teoria psicoanalitica del cinema, è il frutto di un'attenzione alla dialettica (arte) cinema-*realtà*, piuttosto che a una dialettica (arte) cinema-*Reale*³.

¹ Si rimanda ad AA.VV., *Psychoanalyse et cinéma*, «Communications», 1975, 23; e (per una trattazione d'insieme), L. ALBANO, *Lo schermo dei sogni. Chiavi psicoanalitiche del cinema*, Marsilio, Venezia 2004; J. AUMONT - A. BERGALA - M. MARIE - M. VERNET, *Esthétique du film*, Nathan, Paris 1986; tr. it. *Estetica del film*, Lindau, Torino 1999.

² J. LACAN, *Le séminaire de Jacques Lacan. Livre XI. Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse. 1964*, Seuil, Paris 1973; tr. it. *Il seminario. Libro XI. I quattro concetti fondamentali della psicoanalisi. 1964*, Einaudi, Torino 1979, p. 189.

³ Utilizzeremo sempre il termine *Reale* in corsivo e con la lettera maiuscola per sottolinearne la natura lacaniana in opposizione alla nozione comune di *realtà*, intendendo con esso *ciò che non può essere rappresentato* (nella doppia accezione di ciò che non può essere ricondotto al codice perché emergenza fisica e corporea-carnale, e di ciò che non *deve* essere rappresentato perché *scarto* dell'operazione di codifica simbolica).

Lo sviluppo della teoria del cinema come ‘produttore’ (al pari della caverna platonica) di una *impression de réalité* (o meglio: di un *plus-que-réel*, di matrice onirica e allucinatoria) risiede proprio su questa focale. Se poniamo a confronto la posizione di Jean-Louis Baudry⁴ con la teoria lacaniana dell’arte⁵, possiamo isolare una serie di interessanti elementi, e soprattutto arrivare al ruolo che la *tecnologia* ricopre all’interno di questa riflessione. Con Lacan (e con Metz), Baudry pone al centro del dispositivo cinematografico il *desiderio di vedere: pulsione scopica*, ‘fame scopica’, che trova un’articolazione già nella disciplina di Freud e già ancora (è il punto di partenza di Baudry), nel mito della caverna platonica: «On pourrait alors avancer que le “mythe” de la caverne est le texte d’un signifiant de désir qui hante l’invention du cinéma, l’histoire de l’invention du cinéma»⁶. È proprio a partire da questo assunto che si gioca il ruolo della tecnologia all’interno della teoria psicoanalitica dell’arte, e che insieme si gioca una sua possibile *evoluzione* nell’ottica di un recupero della teoria lacaniana.

Perché il rapporto tra cinema e *impression de réalité* e tra cinema e pulsione scopica è, in Baudry e di fatto in tutta la teoria all’interno della quale si colloca, un rapporto *tecnologizzato* e contemporaneamente un rapporto *astorico*.

È Baudry a esplicitare la differenza tra *appareil de base* e *dispositif*⁷, e l’importanza che la tecnologia assume all’interno di entrambi: applicando la dialettica lacaniana a questa bipartizione, potremmo dire allora che lo sguardo è *dell’appareil de base* e *del dispositif*, mentre l’occhio è *dello spettatore nel dispositif*. Il ruolo della tecnologia cinematografica (in quanto sistema *usato* per costruire l’*impression de réalité*), e quindi il rapporto tra la tecnologia e il cinema (in quanto *cosa, mondo*, e in quanto *sguardo*), si tradurrebbe allora nel luogo dinamico in cui giostrare la schisi tra lo sguardo e l’occhio.

In un’ottica di questo tipo studiare la tecnologia cinematografica come funzione della schisi rischierebbe di ridursi a una semplice *trasposizione* della riflessione compiuta sull’arte (pittorica e figurativa) all’interno di *un altro sistema di rappresentazione*: il ruolo della m.d.p. *invece* del ruolo del pennello, il ruolo dello schermo *invece* del ruolo della tela, il ruolo della prospettiva cinematografica *invece* di quello della prospettiva pittorica ecc...

Ritengo che la teoria psicoanalitica del cinema offra al contrario alcune possibilità ulteriori e alcuni campi di maggiore interesse, a patto però di *superare* alcuni *impasse* sui quali la psicocritica del cinema si è generalmente assestata. Uno di questi è proprio il concetto di *astoricità* dell’*appareil* e del *dispositif*.

In Baudry è chiaramente la *natura* (trascendente) del dispositivo a creare l’illusione di realtà e non il suo sviluppo (immanente): da qui il ‘problema’ dell’impossibilità di stabilire il termine *a quo* del cinema, e quindi il ‘non interesse’ a ragionare sui contributi di un’*evoluzione* della tecnologia in termini di *impression de réalité*.

⁴ Considererò qui in modo particolare J.-L. BAUDRY, *Le dispositif: approches métapsychologiques de l’impression de réalité*, «Communications», 1975, 23, pp. 56-72; ma si veda anche dello stesso autore, *Effet idéologiques produits par l’appareil de base*, «Cinématique», 1970, 7-8 pp. 1-8.

⁵ Per una breve ma efficace ricostruzione della teoria lacaniana dell’arte si veda G. BOTTIROLI, *Jacques Lacan. Arte linguaggio desiderio*, Bergamo University Press, Bergamo 2002, e M.A. HERNANDEZ-NAVARRO, *L’arte contemporanea nel ‘vomitorium’ dello spettacolo*, «aut aut», 2004, 319-320, pp. 129-146; per una introduzione al pensiero di Lacan e alla tripartizione dei registri *simbolico, immaginario, reale*, A. DI CIACCIA - M. RECALCATI, *Jacques Lacan*, Bruno Mondadori, Milano 2000.

⁶ BAUDRY, *Le dispositif*, p. 63.

⁷ *Ibi*, pp. 58-59, n. 1: «D’une façon générale, nous distinguons *appareil de base*, qui concerne l’ensemble de l’appareillage et des opérations nécessaires à la production d’un film et à sa projection, du *dispositif*, qui concerne uniquement la projection et dans lequel le sujet à qui s’adresse la projection est inclus. Ainsi l’*appareil de base* comporte aussi bien la pellicule, la caméra, le développement, le montage envisagé dans son aspect technique, etc. que le *dispositif* de la projection».

Sembra infatti coerente, seppure paradossale, affermare che se tra pittura, teatro e cinema non è la maggiore o minore disponibilità tecnica o economica a costruire il coefficiente di *impression de réalité*, non lo deve nemmeno essere tra la tecnologia di un film degli anni Cinquanta e un prodotto a noi contemporaneo costruito sull'animazione digitale e sugli effetti speciali. La posizione di Baudry è, per certi versi, ampiamente condivisibile⁸, ma ci offre anche lo spunto per riarticolare la questione: se l'oggetto principale di una teoria psicoanalitica del cinema riguardasse soltanto il rapporto tra cinema e *realtà*, allora l'evoluzione storica del dispositivo tecnologico avrebbe ben poco interesse.

L'animazione e la simulazione digitale, gli effetti speciali, il montaggio numerico (e tutto l'armamentario che sostituisce la *nuova tecnologia* cinematografica), non cambiano per nulla il rapporto tra cinema e *realtà*, e tantomeno la dialettica tra *sguardo* e *occhio*. In breve, vedere che il Titanic si spezza in due tronconi in termini *iperrealistici* o che Forrest Gump stringe al mano a un paio di presidenti americani, non cambia la natura del dispositivo. Senza dilungarmi oltre sulla natura di questo paradosso (un *vedere di più*, quantitativo-qualitativo, che non coincide con un *mutamente del vedere*), pongo immediatamente la questione nel suo cuore: spostare, ancora in termini lacaniani, il fulcro dell'osservazione verso la dialettica cinema-*Reale*, e ricercare in che modo, nel cinema delle *nuove tecnologie*, delle tecnologie *storicamente* (cronologicamente) e *economicamente* modificate, sia possibile riconsiderare il problema della schisi tra sguardo e occhio.

2. LA 'SCOMMESSA STORICA': DALLA REALTÀ AL REALE

È chiaro che questa prospettiva implica un doppio *movimento*: da una parte la 'scommessa storica', ovvero il tentativo di stabilire una continuità tra l'evoluzione del dispositivo tecnologico e il suo posizionamento in un contesto socioculturale (contemporaneo), dall'altra quello di condurre la teoria psicoanalitica del cinema a occuparsi (*attraverso* la schisi) del *Reale* (e del *ruolo* che il *Reale* occupa all'interno dello stesso contesto).

Una *localizzazione storica* del rapporto tra produzione artistica e *Reale* è fornita esplicitamente dal teorico spagnolo d'arte contemporanea Miguel Hernandez: «Oggigiorno l'arte non inganna più nessuno, non vale più come esca. La trappola fornita dall'arte è, ormai, una trappola obsoleta. Il vero *trompe l'oeil* si trova nella società dello spettacolo, nella società ipervisibile. È lì che l'occhio gode davvero, dove realmente gli si offre ciò che si vuole, dove, più che in qualsiasi altro luogo, si depone lo sguardo. [...] Questo *dompte-regard* dello spettacolo si estende in ogni direzione e si esercita per saturazione. Nel mondo ipervisivo, viviamo saturi di immagini, di tranelli. Lo sguardo del mondo si anestetizza. Lo si doma attraverso la saturazione d'immagini, l'ipertrofia dell'illusione. Un'ipertrofia che non è altro che la simulazione, il virtuale, una strategia che avrebbe costituito la delizia di Lacan»⁹. È interessante notare come la prospettiva di Hernandez fornisca strumenti di riflessione tipicamente 'cinematografici'. Non solo perché, come emblema e simbolo di questo processo di saturazione, evochi proprio il modello della *cura Ludovico* cui è sottoposto Alex, il protagonista di *Arancia*

⁸ Si veda, per esempio, come il 'problema tecnologico' sia ampiamente *superabile*, anche in un'ottica molto differente, come esprime chiaramente Pietro Montani a proposito di uno studio del *sonoro* 'senza *sonoro*', in P. MONTANI, *L'immaginazione narrativa*, Guerini, Milano 1999, pp. 16-38.

⁹ HERNANDEZ, *L'arte contemporanea nel 'vomitorium' dello spettacolo*, p. 137.

meccanica (S. Kubrick, 1971), ma anche per il richiamo diretto a quella *società dello spettacolo* (il riferimento è chiaramente a Guy Debord) che segna il *punto di rottura* anche all'interno di un'analogia riflessione condotta da Vivian Sobchak.

Scrivo Sobchack: «[...] at this historical moment in our particular society and culture (most often called postmodern, but more empirically described as electronic), the lived-body is in crisis. [...] It seems historically relevant to note, however, that this particular "crisis of the lived-body" has emerged coincidentally with our present culture's pervasive entailment of electronic mediation and simulation, and correlatively with what has been called a "crisis of the real". Postcinematic, incorporating cinema into its own techno-logic, our electronic culture has disenfranchised the human body and constructed a new sense of existential "presence". Television, video tape recorder/players, videogames, and personal computers all form an encompassing electronic system whose various forms "interface" to constitute an alternative and virtual world that uniquely *incorporates* the spectator/user in a spatially decentered, weakly temporalized, and quasi-disembodied state. [...] the electronic constructs and refers to a "virtual reality" – a meta-world in which ethical investment and value are located neither in concrete things nor in human lived-bodies but in *representation-in-itself*. As Guy Debord has eloquently and succinctly put it, our electronic culture experiences its historical moment as if "everything that was lived directly has moved away into a representation"»¹⁰. La società dello spettacolo, con la sua ipermostrazione per moltiplicazione di *schermi* (che è quindi un'ipermostrazione *teco-storicamente situata*), produce degli effetti: in termini lacaniani *anestetizza il Reale*, sedando e saturando la *fame scopica* dell'occhio con un surplus di immagini, «si potrebbe dire che lo schermo-setaccio è stato riempito al punto da renderlo opaco. Non avviene niente nel punto del soggetto, e neanche nel punto luminoso. Lo schermo si è riempito, saturato, ipertrofizzato, colmato di "negoiazione". La riserva culturale del soggetto non gli permette nemmeno più di intravedere il reale che c'è oltre l'immagine»¹¹. L'ipertrofia dello schermo ha ridotto a un dominio del simbolico i luoghi in cui invece lo sguardo doveva essere deposto, domato, per poter essere incontrato dall'occhio. L'affermazione di Lacan *Tu vuoi guardare? Ebbene, vedi questo allora!*, può essere trasformata in *Tu vuoi guardare? Ebbene, vedi troppo allora!*, oppure *Vedi troppo, prima ancora di essere cosciente del tuo voler guardare!* L'esorbitanza tecnologica (intesa come *disponibilità di oggetti da guardare*, e declinabile a vari livelli: esplosione del circuito della visione del film nell'home video e nel DVD, multiplex, emorragia televisiva, dominio dei *contenuti speciali* sul film ecc...) non produce una sensibile modificazione nel rapporto tra il cinema e la *realtà*, ma piuttosto tra il cinema e il *Reale*¹²: l'arte (e il cinema) viene privata del suo valore di *godimento*. Ma il risultato non è circoscritto entro i limiti del *dispositif*: «ogni addomesticamento, in quanto strumento del Simbolico, è ideologico ed è perverso. La simulazione ipertrofica è, in fondo, una strategia funzionale di grado elevato: il soggetto è

¹⁰ V. SOBCHAK, *The Address of the Eye*, Princetown University Press, Princetown (NJ) 1992.

¹¹ HERNANDEZ, *L'arte contemporanea nel 'vomitorium' dello spettacolo*, p. 138.

¹² Il Reale trova naturalmente 'spazio' per emergere, e si vedano, a questo proposito, gli studi condotti, con prospettive e orizzonti differenti, per investigare i 'luoghi' di emersione del reale all'interno della produzione artistica (in particolare cinematografica): A. BELLAVITA, *Fantôme e fantasma: l'emersione del reale nel cinema. Una proposta di teoria psicoanalitica del linguaggio cinematografico*, «La Psicoanalisi», 2004, 36, pp. 161-176; P. FUERY, *Madness and Cinema. Psychoanalysis, Spectatorship and Culture*, Palgrave-Macmillan, New York 2003; M.A. HERNANDEZ, *Aporías en lo real: el Método Ludovico y la performativización del sujeto contemporáneo*, «Sublime: arte + cultura contemporánea», abril/mayo 2004, pp. 86-91. Ciò che interessa in questa sede è naturalmente un altro *versante*: quello cioè in cui l'emersione del *Reale* non trova luogo, e anzi viene ridimensionata.

ingannato doppiamente; gli si fa credere di essere il padrone della propria menzogna. Gli si fa credere che, in realtà, sa che tutto ciò che vede è menzogna. Ma si tratta di una strategia dal doppio valore simbolico. L'immagine, così come l'immagine dell'immagine, non ha nulla di reale. Tutto è simbolico, tutto è tranello. Lo schermo è saturo, coperto dal Simbolico, pieno di negoziazione. È uno schermo-armistizio, che sembra aver fatto totalmente pace con lo sguardo. La trappola si è trasformata in un bunker: negoziazione all'eccesso. Lo sguardo, qui, è dietro, oltre le trincee. Ma si inganna il soggetto, facendogli credere di sapere di non essere lì»¹³.

Teniamo per il momento presente quest'ultima affermazione, per cercare di ribaltarla: *si inganna il soggetto, facendogli credere di non essere lì*.

3. 'EMBODIED EYE': L'ILLUSIONE DEL 'MI VEDO VEDERE'

Torniamo ancora a Vivian Sobchack: l'*indirizzo dell'occhio* è quello di essere *embodied, incorporato* all'interno del testo cinematografico. In decisa polemica con Baudry e Metz (che accusa di non aver riconosciuto il carattere dialogico della visione cinematografica, e a cui attribuisce una dimensione *paranoide* e tirannica della spettatorialità)¹⁴, sostiene l'ipotesi di un *embodied viewer*: «Baudry and Metz do not admit to the spectator's lived body experience. That is, exempting themselves from the existential experience of vision, "looking" from a transcendental "position" at the "spectator-fish" watching the "film", they "see" that the spectator's body is visible and the film's body is not, and the film's vision is visible but the spectator's is not»¹⁵.

Escludendo l'assenza che viene rappresentata (il *reale* assente nella sua duplicità lacanianiana: sia il dato corporeo e carnale che non può essere contenuto nel testo cinematografico perché, concettualmente *altrove*, sia quello di esubero dal codice simbolico, di *reale come ciò che deve rimanere nascosto*, e pertanto irrepresentabile), e quindi il *mondo*, si esclude anche lo *sguardo* (del mondo) e conseguentemente il soggetto stesso come oggetto dello sguardo del mondo; all'interno del regime scopico, lo spettatore, *lived-body*, non c'è più perché non esiste più uno sguardo della cosa che lo guarda e lo rende *possibile*.

In questa prospettiva l'*ipermostrazione tecnocratica*, rompendo il patto con il corpo reale (l'operazione di *virtualizzazione* conduce dalla presenza dell'assenza alla presenza della *non-presenza*, o dell'*inesistenza*), porta con sé anche il corpo dello spettatore, che risulta *quasi-disembodied*.

Si profila, dunque, un'ulteriore funzione *tecnocratica* del cinema contemporaneo: quella dell'*incorporazione dell'azione scopica*, dell'incorporazione della *fame scopica*. E, quindi, dell'illusione del *mi vedo vedere*.

Ciò che caratterizza la dimensione tecnologica del cinema contemporaneo è la messa in scena all'interno del testo di un'azione iper-scopica: non solo, dunque, una proliferazione degli *oggetti di visione* (schermi, immagini) ma anche di *azioni di visione*.

Lo sguardo *embodied* entra nel film, si colloca là dove non potrebbe/dovrebbe arrivare, nel tempo, nello spazio e nella tensione dinamica che *non appartiene* allo spettatore.

Dalla soggettiva della pallottola resa ormai cifra stilistica da John Woo (*Face/Off*, 1997), fino all'*intrusione* del punto di vista in zoom che Gus Van Sant (*Psycho*, 1998)

¹³ HERNANDEZ, *L'arte contemporanea nel 'vomitorium' dello spettacolo*, p. 138.

¹⁴ Si veda, a questo proposito, in chiave positiva e propositiva, FUERY, *Madness and Cinema*.

¹⁵ SOBCHACK, *The Address of the Eye*, p. 270.

infligge all'originale hitchcockiano (*Psycho*, 1960) della scena della doccia, fino alla vicinanza che gli effetti speciali digitali consentono al fuoco della *catastrofe* nei *catastrofic movies* (da *Independence Day*, R. Emmerich, 1996, ad *Armageddon*, M. Bay, 1998, fino all'ultimo *The Day After Tomorrow*, R. Emmerich, 2004).

O ancora, in chiave temporale, dall'accelerazione della visione di Baz Lurhmann (*Moulin Rouge*, 2001, in particolare nelle scene di ballo del *can-can* e del *tango di Roxanne*), alla decelerazione che Ridley Scott impone alla scena iniziale di *Gladiator* (2000).

Oppure, in chiave meno spettacolarizzata, si pensi alla diffusione di alcuni movimenti di macchina (steady-cam e scavalcamenti in *plongée*) che il cinema italiano contemporaneo (esempio paradigmatico è il cinema di Gabriele Muccino, *L'ultimo bacio*, 2001, e *Ricordati di me*, 2003) adotta ampiamente, assecondando un graduale avvicinamento a un'estetica di ripresa prettamente televisiva, da studio, fatta di primi e primissimi piani e pedinamenti da vicino.

Dunque la marca *storica* dello sviluppo della tecnologia all'interno del cinema contemporaneo potrebbe essere ricercata proprio in questa *entrata della posizione scopica* all'interno del testo che, piuttosto che implementare l'*impression de réalité*, agisce al contrario in dialettica con il *Reale*, ottenendo lo stesso effetto di *anestetizzazione* che Hernandez e Sobchack attribuiscono alla saturazione visiva.

Il collocamento all'interno del testo dell'*occhio* ottiene l'effetto di un *ulteriore soddisfacimento della fame scopica*: non più semplicemente sottraggo alla produzione artistica il ruolo di godimento e di incontro con il *Reale* perché *offro troppo da vedere*, ma al contrario perché *illudo lo spettatore di vedersi nell'atto stesso della visione*.

Consentendo, dunque, una *messa in scena della visione* (intesa non soltanto come visione dello spettatore, e quindi come processo di identificazione cinematografica primaria, secondo la definizione di Metz, ma piuttosto come *visione pura, pulsione scopica* del soggetto) il cinema tecnocratico, attraverso un *embodiment of the eye*, mira a un nascondimento del *Reale*, a un ripristino dello schermo simbolico sul luogo di dialogo tra occhio e sguardo. La presenza *visibile* dell'occhio non lascia più spazio allo sguardo, in una sorta di *implementazione simbolica* del lacaniano principio del *trompe l'oeil*: «[...] *ciò che guardo non è mai ciò che voglio vedere*. [...] In questo modo viene mostrato che ciò di cui si tratta è proprio di ingannare l'occhio, di *tromper l'oeil*. Trionfo, sull'occhio, dello sguardo»¹⁶. Se a questa *struttura* dell'opera d'arte (cinematografica) viene 'aggiornata' l'evoluzione contemporanea affrontata fino a qui, si ottiene un paradossale capovolgimento, o meglio, una duplice riduzione: al *trompe l'oeil*, all'inganno dell'occhio, si aggiunge un *copri-sguardo*. Alla doppia *deposizione euforica* da cui siamo partiti (lo sguardo e l'occhio vengono *congelati* in un luogo simbolico in cui possano incontrarsi, e in cui si possa cogliere una *scintilla* di *Reale*), si sostituisce una doppia *deposizione disforia* (lo sguardo *Reale* viene anestetizzato per eccesso di visione, la *fame scopica* dell'occhio viene saziata per eccesso, oltre che di visione, di *masticazione scopica*).

Ecco allora perché riprendere, per ribaltarla, l'affermazione di Hernandez: *si inganna il soggetto, facendogli credere di sapere di non essere lì*. Al contrario, *si inganna il soggetto facendogli credere di non sapere di non essere lì*, cioè di *credere di essere davvero lì*.

Dentro il film, *embodied eye* senza più referente esterno, pura visione, pura virtualità.

Nemesi della *Jeune Parque* di Paul Valéry, lo spettatore tecnocratizzato *si vede vedere*.

E non vede nient'altro.

¹⁶ LACAN, *Seminario XI*, p. 101.

RÉSUMÉ

Cette intervention se propose d'analyser les relations qui subsistent entre l'application de la psychanalyse au texte filmique en tant que discipline herméneutique et le rôle que la technologie (à concevoir comme *technologie de représentation* et non pas comme *technologie représentée*) joue au sein de l'analyse et de la théorie du film: elle se propose donc de considérer la technologie comme une *construction symbolique*. La réflexion part des études pionnières de psychocritique du cinéma (conduites vers la moitié des années Soixante-dix dans une zone, géographiquement, française, et, culturellement, lacanienne), qui ont toujours jugé le *dispositif* et l'*appareil* technologique comme une fonction *ahistorique* de la production et représentation filmique. En suivant toujours la trace de la psychanalyse lacanienne, et en proposant de déplacer l'attention de la *réalité* (comme *impression de réalité*) au *Réel* (comme registre lacanien de l'*injouable*), on cherchera à proposer un «pari historique», c'est-à-dire un changement de perspective qui redonne à la technologie sa dimension d'évolution diachronique et de mise en place dans le contexte socioculturel contemporain. À travers la perspective de l'*embodied eye*, le «pari historique» aboutit à une «nouvelle illusion»: celle, du spectateur, qui consiste dans le fait de *se voir voir* et d'habiter (dans sa dimension scopique) l'espace filmique de la représentation de la réalité et de la narcotisation du Réel.

SUMMARY

The article seeks to analyse the relations holding between the application of psychoanalysis to the filmic text as a hermeneutic discipline and the role played by technology (as *technology of representation* rather than as *represented technology*) within the analysis and theory of film. The proposal is thus to consider technology as a *symbolic construct*. Reflection starts out from pioneering cinema psychocriticism (carried out around the mid-1970s in a geographically French and culturally Lacanian area), which always considered the *dispositif* and the technological *appareil* as an a-historical function of film production and performance. Continuing along the path suggested by Lacanian psychoanalysis, and endeavouring to shift attention from reality (as *impression de réalité*) to the *Real* (as Lacanian register of the *unrepresentable*), the study will propose a 'historic wager', that is to say, it will stake the analysis on a shift in perspective that can restore to technology its dimension of diachronic evolution and its setting within the contemporary socio-cultural context. Through the perspective of the *embodied eye*, the 'historic wager' leads to a 'new illusion': that of the spectators, cherishing the illusion that they *see themselves watching* and that they inhabit the filmic space (in its scopie dimension) of the representation of reality and the anaesthetization of the Real.