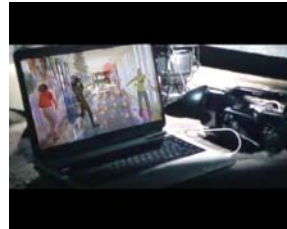




CRISTINA TOSATTO

## SPAZI SENZA CONFINI

*Fra urbano e filmico*



Questo intervento si concentrerà sull'idea che esista una relazione tra le trasformazioni degli spazi urbani e alcune nuove forme di rappresentazione del cinema contemporaneo. La connessione si stabilisce dunque tra spazi invasi da una molteplicità di schermi, punti di attenzione visiva, sistemi di comunicazione basati su ciò che si vede e su come e quando si vede, disseminati in strade, crocevia, punti di accesso, uscite, passaggi da un luogo a un altro, e i movimenti e gli spostamenti di un soggetto itinerante in questo medesimo spazio. Va precisato fin da subito che lo spazio cui ci si riferirà è lo *spazio sociale*, nell'accezione che Henry Lefebvre enuncia nel suo *Produzione dello spazio*: «Lo spazio (sociale) è un prodotto (sociale)»<sup>1</sup>, che contiene «oggetti molto diversi tra loro, naturali e sociali, reti e linee, canali di scambi materiali e d'informazione. [...] Questi *oggetti* non sono soltanto delle cose, ma anche delle relazioni»<sup>2</sup>. In questo senso lo spazio si costituisce come un insieme di relazioni in cui il soggetto si colloca, mettendo in atto pratiche di produzione e di consumo, che si adeguano alle trasformazioni cui il sistema spaziale può incorrere.

L'ambito in cui l'indagine prenderà forma è quello dell'esperienza: da una parte l'esperienza del soggetto che si muove, si sposta, si ferma, percorre lo spazio urbano attraverso istanti di visione che si insinuano nella sua esperienza della città; dall'altra parte l'esperienza del soggetto spettatore di un cinema che, consapevole del suo essere dispositivo, si rimette in discussione giocando con la “propria” immagine. Cambiano gli spazi, cambiano le esperienze: a rapporti nuovi, corrispondono nuovi spazi e viceversa.

Dire che il cinema riflette sul suo essere dispositivo significa ragionare su un cinema consapevole di essere *dispositivo tecnologico* in grado di “muoversi” per sua stessa natura, dislocandosi, uscendo dai propri spazi specifici per colonizzare altri luoghi, ma anche consapevole di essere esso stesso *luogo* potenzialmente colonizzabile da altri dispositivi.

<sup>1</sup> H. LEFEBVRE, *La Production de l'espace*, Anthropos, Paris 1974; tr. it. *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1978, p. 52.

<sup>2</sup> *Ivi*, p. 95.

Nel saggio *Zooming Out*, Scott Bukatman arriva a dire che «*physical and spectacular spaces commingle*»<sup>3</sup>, spiegando come oggi la globalità della cultura multimediale riesca contemporaneamente ad assorbire ed espandere l'esperienza filmica anche in spazi che originariamente non le erano propri. Bukatman si riferisce a processi di produzione di mondi narrativi che fuoriescono dal cinema attraverso la tecnologia, per installarsi in nuovi spazi sociali: «The film and its narrative project a world. But while cinema remains the initial round for this world projection, there is now a global multimedia culture in place to absorb and extend that experience»<sup>4</sup>.

L'idea che lo spazio si faccia in qualche modo *mediale* emerge anche dalle più recenti riflessioni di Francesco Casetti sulla rilocalizzazione del cinema: il processo di dispersione di frammenti di cinema nello spazio urbano determina la disseminazione di residui di finzione, spettacolarizzazione e narrazione, ovvero pezzi di racconto. Allo stesso tempo, la fuoriuscita del cinema porta con sé la dispersione del suo proprio sistema simbolico. Meglio ancora, le regole di quel sistema simbolico escono dal loro spazio specifico e si costituiscono come tali non più all'interno di un unico schermo, ma all'interno di una rete di schermi, uno spazio composto da punti di attenzione variabili e da relazioni spaziali, vere e proprie giunture, in continuo spostamento e trasformazione. Il paesaggio stesso assume, quindi, l'aspetto di uno *split screen*, un'architettura di *display*, uno spazio ibrido. In questo modo non sono solo la struttura e l'organizzazione spaziale a cambiare, ma anche la percezione del tempo si altera: «occupa uno spazio, ma si riallaccia a un tempo»<sup>5</sup>, dice Lefebvre, in questo caso ancora di più dato che gli spazi accolgono entità che portano in sé il movimento (gli schermi) e che il risultato è una sorta di accelerazione reciproca tra corpi. Le architetture vengono così attraversate da nuove e mutevoli intersezioni, diventando veri e propri «moving landscapes»<sup>6</sup>, e il panorama che si presenta è costituito da spazi dentro ad altri spazi, cornici dentro altre cornici, i cui limiti si fanno sempre più indefiniti. Già nel 1984 Paul Virilio, parlando degli effetti che la proliferazione di schermi determina sullo spazio architettonico, diceva: «Privato dei limiti oggettivi, l'elemento architettonico va alla deriva, galleggia in un etere elettronico sprovvisto di dimensioni spaziali, inscritto nella sola temporalità di una diffusione istantanea»<sup>7</sup>. In qualche modo Virilio descrive uno spazio privo di confini in cui le dimensioni spaziali perdono le loro specifiche connotazioni e quelle temporali vengono alterate: «grazie all'interfaccia dei monitor e degli schermi di controllo, l'altrove comincia qui e viceversa»<sup>8</sup>. Allora accade che lo spazio non è più «ciò che impedisce che ogni cosa sia nello stesso posto»<sup>9</sup>, ma diventa luogo in cui tutto può trovare ubicazione non più nell'estensione degli spazi, ma nella loro profondità.

<sup>3</sup> S. BUKATMAN, "Zooming Out. The End of the Off-Screen Space", in J. LEWIS (a cura di), *The New American Cinema*, Duke University Press, Durham and London 1998, p. 267.

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 266.

<sup>5</sup> H. LEFEBVRE, *La produzione dello spazio*, cit., p. 92.

<sup>6</sup> G. BRUNO, *Public Intimacy*, MIT Press, Cambridge 2007.

<sup>7</sup> P. VIRILIO, *L'Espace critique*, Christian Bourgois, Paris 1984; tr. it. *Lo spazio critico*, Dedalo, Bari 1998, p. 10.

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 15.

## LO SPAZIO DELL'IMMAGINE

Il concetto attraverso cui si tenteranno di strutturare i movimenti reciproci tra spazio dell'immagine filmica e spazio urbano è la *ri-spazializzazione*.

Il primo punto da chiarire è che si parla di movimenti reciproci, perché se è vero che il cinema fuoriesce dal suo spazio fisico per invaderne altri, è anche vero che il cinema contemporaneo sempre più spesso mette in scena i processi inversi: la scena della finzione ci mostra numerosi tentativi di colonizzazione dello schermo filmico da parte di altri dispositivi. In qualche modo lo *spazio di rappresentazione* costituito dal cinema, attraverso il quale si mette in forma uno spazio mentale, viene fisicamente invaso da oggetti (dispositivi di visione) che producono a loro volta altri spazi, moltiplicando e intensificando le possibilità di relazione: «ogni frammento di spazio prelevato per l'analisi non contiene *un* rapporto sociale, ma una molteplicità che l'analisi stessa rivela»<sup>10</sup>. L'idea è di considerare il dispositivo come produttore di spazio che, all'interno dello schermo filmico, attiva e si inserisce in meccanismi di compenetrazione e sovrapposizione con altri dispositivi, in virtù della mancanza di veri e propri confini. «Non è utopico pensare che l'immagine mentale apparirà un giorno sullo schermo»<sup>11</sup>, diceva J. P. Changeux, ma quello che accade oggi è che lo spazio dell'immagine filmica travalica i suoi limiti e si pone sempre più come terreno di sintesi tra due livelli spaziali: quello fisico e quello mentale. Non si tratta solo più di un luogo in cui l'immaginario prende forma e visibilità, ma si trova a dover comprendere in esso dispositivi che impongono proprie dimensioni fisiche, determinando una molteplicità di configurazioni istantanee. In questo modo accade che le dimensioni spaziali perdano consistenza, a vantaggio di un'immagine in cui è il tempo ad assumere il compito di ridefinire lo spazio sensibile.

Il secondo punto chiave è che se si considera la spazializzazione come responsabile di processi di localizzazione, programmazione e aspettualizzazione<sup>12</sup> dello spazio fisico, allora si potrà riflettere sui conseguenti meccanismi di iscrizione, disposizione e movimento degli elementi nello spazio dell'immagine filmica. Sarà possibile notare che lo spazio dell'immagine viene riformulato e riorganizzato secondo meccanismi con cui il cinema tenta di contenere le spinte degli altri dispositivi, così come lo spazio urbano deve fare, per contenere l'invasione di dispositivi di visione che determinano nuove condizioni percettive cui sottoporre lo spettatore urbano. Il dispositivo si moltiplica e si ri-produce, l'immagine ricostruisce il suo spazio e lo sguardo regola i passaggi dagli uni agli altri, ricostituendo l'omogeneità rappresentativa. Ragionare in

<sup>10</sup> H. LEFEBVRE, *La produzione dello spazio*, cit., p. 105.

<sup>11</sup> J. P. CHANGEUX, *L'Homme neuronal*, Fayard, Paris 1983; tr. it. *L'uomo neuronale*, Feltrinelli, Milano 1983.

<sup>12</sup> Nel dizionario di semiotica di Greimas e Courtés, curato da Paolo Fabbri, si definisce la spazializzazione come una delle componenti della messa in discorso delle strutture semiotiche più profonde, individuando tre procedure di base: la localizzazione spaziale relativa a «un'organizzazione spaziale [...]», che serve da cornice per l'iscrizione dei programmi narrativi e delle loro concatenazioni; la programmazione spaziale, grazie a cui «viene realizzata una disposizione lineare degli spazi parziali [...], conforme alla programmazione temporale dei programmi narrativi»; l'aspettualizzazione spaziale, che descrive le azioni realizzate dai soggetti dell'enunciato come movimenti di passaggio da un luogo all'altro. Si veda A. J. GREIMAS, J. C. COURTÉS, *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Bruno Mondadori, Milano 2007, pp. 338-339.

termini di ri-spazializzazione significa fare riferimento a un meccanismo duplice in cui il mezzo cinema riflette inevitabilmente su se stesso, mettendo in crisi i propri processi di rappresentazione. Se è vero, come dice Lefebvre a proposito del Rinascimento, che «pittori, architetti, teorici toscani elaborarono una rappresentazione dello spazio, la prospettiva, partendo da una pratica sociale; essa stessa era il risultato [...] di un cambiamento storico»<sup>13</sup>, allora possiamo dire che il modificarsi di una pratica sociale fa sì che certe forme di rappresentazione si trasformino, modificando alcune categorie del loro linguaggio, e mostrandosi sempre come rappresentazione di un mondo, ma di un mondo che cambia. Se allora le pratiche sociali che percorrono lo spazio urbano cambiano a causa dell'intromissione di oggetti che ne modificano le relazioni spaziali, sarà legittimo pensare che la rappresentazione dello spazio filmico si trasformi di conseguenza, prendendo in considerazione non solo le variabili in gioco nello spazio fisico, della rappresentazione, ma altresì apportando corrispondenti modifiche alle dimensioni di definizione dello spazio rappresentato. Ed ecco che il concetto di ri-spazializzazione assume un secondo significato nei termini di questa riflessione, ossia un processo di ri-modulazione che il cinema apporta alla propria immagine, sulla base delle trasformazioni di quel mondo e di quelle pratiche di cui si fa interprete.

Si prederanno qui in esame solo alcune forme di ri-spazializzazione filmica che consentono di porre l'attenzione sui processi, piuttosto che sugli effetti: immagini in cui i dispositivi si ri-producono, stravolgono le dimensioni spazio-temporali, moltiplicano le possibilità del visibile. In ogni caso l'individuazione dei processi di cambiamento si basa sull'osservazione e l'analisi di ciò che cambia nella relazione tra immagine e sguardo, meglio ancora tra spazio dell'immagine e sguardo dello spettatore. Ecco che allora si individueranno dei parametri, in realtà delle variabili che giocano un ruolo chiave nella costituzione dello spazio dell'immagine, grazie alle quali tentare di individuare delle categorie. Le variabili finora individuate sono: la presenza insistita di dispositivi; la mostrazione della funzione tecnologica dei dispositivi; la prossimità e la dispersione spaziale; la moltiplicazione del visibile (dei punti di vista, ma anche dei punti di attenzione); la concentrazione temporale; l'immobilità; la costrizione; l'emulazione delle funzioni di altri dispositivi. Tutti questi processi assumono la connotazione di *atteggiamenti dello sguardo* che si stabiliscono in seguito alle modificazioni dello spazio dell'immagine e quindi della relazione tra chi vede e ciò che è visto. Si tratteranno tre forme di ri-spazializzazione, tre atteggiamenti assunti dallo sguardo e che definiamo:

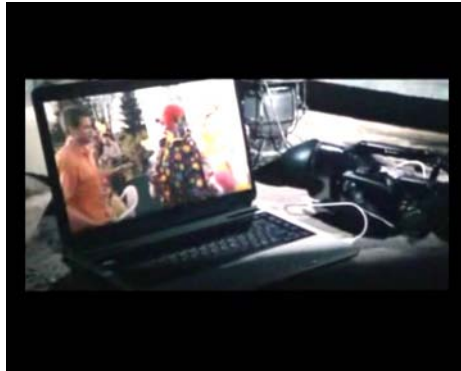
- ultramediale: la *mise-en-abyme* di dispositivi dentro altri dispositivi;
- intermediale: la disseminazione di una molteplicità dispositivi nello spazio filmico;
- autoreferenziale: la presenza di dispositivi che costruiscono percorsi nello spazio filmico.

La prima sequenza è tratta da *Diary of the Dead* (George Romero, 2007). Romero costruisce un film interamente girato dalle videocamere di due dei personaggi, che tentando di girare un film dell'orrore si ritro-

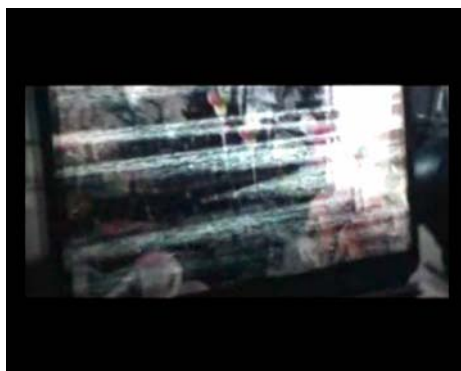
<sup>13</sup> H. LEFEBVRE, *La produzione dello spazio*, cit., p. 61.

vano alle prese con zombi veri e propri che i ragazzi decidono di riprendere per documentare tutto ciò che sta accadendo. Nella finzione il materiale è stato infine rimontato dalla protagonista, Debra, e il risultato è ciò che noi vediamo: il film che Debra ha intitolato *The Death of the Death*.

In questa sequenza i personaggi stanno fuggendo da uno zombi e trovano rifugio in una specie di magazzino di legno, grazie a un Amish incontrato casualmente. All'interno del rifugio, su un tavolo, c'è un computer acceso. Improvvisamente i ragazzi sentono delle voci provenire dal computer, dove si vede riprodotto un video amatoriale, girato durante una festa in un ospedale per bambini. Il dispositivo principale della visione, la videocamera antropomorfizzata, si avvicina al monitor e per due volte le immagini si sovrappongono: lo spazio dello schermo del computer coincide esattamente con lo spazio dell'immagine filmica. Accade quindi che l'intromissione di un dispositivo dentro l'altro, di un'immagine dentro l'altra, iteri lo sguardo, lo ripeta, lo raddoppi.



La prima osservazione da fare è che tutto il film è pervaso dalla presenza di dispositivi di visione in luoghi a volte anomali o inconsueti, come in questo caso, in una specie di baracca Amish, culturalmente riluttanti alla tecnologia. In secondo luogo è interessante notare la dinamica che si sviluppa tra la videocamera, il monitor e la camera amatoriale con cui sono state girate le immagini della festa che vediamo nel monitor.

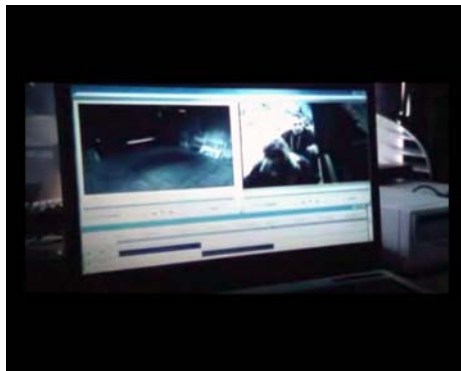


L'avvicinamento allo schermo si assesta improvvisamente passando idealmente lo sguardo a un altro testimone: la camera che ha ripreso il momento della festa e il cui obiettivo viene sporcato dal sangue del clown-zombie. I dispositivi si sono sovrapposti e quando il sangue colpisce la superficie, in qualche modo la sfonda, la attraversa e non conta più quale sia la sorgente originale di quella ripresa, perché sfondando la superficie dello schermo, ciò che viene toccato è inevitabilmente quel fuoricampo in cui lo spettatore trova riparo. Accade così che lo sfondamento della barriera della finzione non sveli solo il gioco metalinguistico che Romero sta facendo, ma in qualche modo annulli i confini tra spazi, attraversando gli schermi, superando i limiti spaziali di differenti dispositivi, omogeneizzando gli spazi.

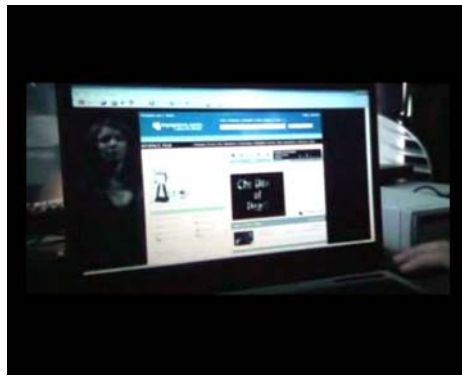


Se i dispositivi raddoppiano nel passaggio dello sguardo dall'uno all'altro e le immagini costruiscono il loro spazio sull'impronta dello schermo successivo, via via stringendo il campo, il fuoricampo si annienta, esce definitivamente dal diegetico per offrirsi come luogo dello spettatore. Lo sguardo parte così dal fuoricampo e nel fuoricampo lavora per connettere i nodi di una visione reticolare, concentrandosi su spazi esclusivi dell'azione, su ciò che deve essere visto, fermato, fotografato, facendo addirittura perdere significato al movimento di macchina.

Questo accade anche nella seconda sequenza, in cui la ragnatela visiva si allarga e si complica.



In questa seconda sequenza, ancora tratta dal film di Romero, lo schermo del computer su cui sta lavorando uno dei personaggi, viene diviso: Jason sta montando il materiale delle due videocamere e della camera di video sorveglianza, immagini che lo spettatore ha visto pochissimi minuti prima. Il tutto però è osservato esattamente da una di quelle due videocamere. Insomma, qui lo sguardo non solo viene iterato ma si divide e si moltiplica, fino a quando la figura di Debra si riflette nello schermo del computer e quello stesso sguardo torna su se stesso, ormai trasfigurato: lo sguardo umano si è definitivamente fatto tecnologico, il soggetto diventa anch'esso dispositivo.



Il meccanismo di produzione dello spazio, in questo caso, moltiplicando le possibilità del fuoricampo, ancora una volta lo annienta e ne annienta la funzionalità, per consentire allo sguardo dello spettatore di trovare collocazione. Ma forse la conseguenza decisiva è che è proprio lo spettatore da uno spazio liminale a scambiare sguardi che diversamente non potrebbero essere scambiati, utilizzando le proprietà dei dispositivi e funzionando da collante tra spazi.

L'ultima sequenza analizzata è tratta da *Elephant* (Gus Van Sant, 2003). Si tratta di un racconto/descrizione silenzioso e contemplativo di una strage compiuta da due ragazzi in un liceo di Portland.

La sequenza scelta rappresenta una sorta di crocevia per l'intero film. Si tratta dell'incontro tra due personaggi, John ed Elias, nei corridoi della scuola. Un incontro che si ripeterà in tutto tre volte, ripreso ogni volta da un punto di vista diverso: quello di John, quello di Elias e quello di Michelle, la ragazza che attraversa il corridoio correndo.



Ci troveremo quindi esattamente in questo punto, in questo preciso momento, ma arrivando da tre diverse direzioni.



L'incrocio dei tre personaggi, John, Elias e Michelle, è l'incrocio di tre sguardi, meglio ancora l'incrocio di tre dispositivi, di tre piani-sequenza. In questo caso la ri-spazializzazione gioca sulla mobilità del dispositivo, seguendo il soggetto, quasi trascinato e dipendente dal suo stesso movimento: la costruzione dello spazio filmico è la costruzione di un tragitto, di una traiettoria che interseca altre traiettorie. Il soggetto è il dispositivo, il dispositivo è il corpo. Essi si combinano. Le proprietà del dispositivo vengono assunte dal corpo umano, così come accade nello *slow motion* sul gesto che John compie fuori dalla scuola, avvicinandosi al cane di un amico: l'intervallo di tempo che viene rallentato, rallenta un'unica porzione spazio-temporale, all'interno di una ripresa più lunga, ma non viene isolata fra tagli di montaggio. In quel momento il corpo diventa un corpo tecnologico, un dispositivo e come tale in grado di manipolare il tempo: un tempo sospeso, tecnologico, artificiale, non più umano. Il soggetto si muove nello spazio e nel tempo, tracciando l'uno e manipolando l'altro. Muove il dispositivo nello spazio filmico, riarticolandolo sulla base di percorsi che si intersecano, intercettandosi a vicenda, guardandosi e scambiandosi occhiate. È quindi un corpo-dispositivo che produce spazio e che unicamente attraverso rapporti tangenziali con altri corpi riesce a definire le dimensioni spazio temporali di un cosmo. Questo è forse l'unico momento del film in cui lo spazio



assume una tridimensionalità debitrice dei movimenti dei tre personaggi, portatori di uno sguardo che è ogni volta vettore di uno spazio mentale proprio.

In un tale scenario il luogo dello spettatore si trova a essere posizionato nelle fenditure che si creano tra le traiettorie e quasi si dissemina in diversi e molteplici punti dislocati nella finzione. Ancora una ragnatela di dispositivi intorno a un soggetto il cui sguardo deve riuscire a fondersi e confondersi sempre più con uno sguardo tecnologico, tanto nello spazio urbano quanto in quello filmico. Ed è sulla base della trasfigurazione dello sguardo in dispositivo tecnologico che lo spazio visuale di oggi si può definire spazio mediale a tutti gli effetti.

Ma che ruolo ha il soggetto/spettatore all'interno di questo spazio? In uno spazio di visioni multiformi, il soggetto assume in qualche modo la funzione di attivatore del movimento. È l'anello mancante di una catena di dispositivi, poiché è il portatore dello sguardo. Il soggetto vaga nella rete spaziale di schermi, attiva lo sguardo e funziona da perno che congiunge spazi visuali. Il punto di vista esplose in una multi-visione, adeguata alla posizione mobile di uno spettatore mobile nello spazio urbano, che incontra visioni e scambia sguardi, collocandosi in una zona franca, uno spazio liminale, tra visione e finzione.

Se oggi parte del cinema contemporaneo ri-spazializza la propria immagine è perché percepisce in modo sensibile la trasformazione dello spazio in cui si muove il soggetto e si adegua non solo alle sue posizioni, ai suoi movimenti, alle sue soste o ai cortocircuiti temporali, ma prova a leggerne le interferenze con i dispositivi.

E se da una parte il racconto esiste grazie al dispositivo, è dentro al cinema che il reale prova a resistere attraverso il dispositivo. Il cinema risponde alla nuova esperienza spaziale rimettendo in gioco le regole della sua stessa esperienza di spazio, rendendola un'esperienza non più solo filmica, ma mediale. Ciò che il cinema tenta di rappresentare è uno spazio che si ricostituisce di continuo, ora statico, limitato, costretto, articolato riproponendo le condizioni cui il soggetto è sottoposto nel proprio spazio di visione. In qualche modo tenta di opporsi alla frammentazione di pezzi di finzione nello spazio del reale, costruendo spazi percepiti come reali nel mondo della finzione. E la connessione tra i frammenti si stabilisce attraverso uno sguardo che parte proprio dalle fenditure tra i dispositivi. Spazi liminali che si costituiscono come fuoricampo sottratto al mondo rappresentato e sul cui terreno si gioca il passaggio tra finzione e realtà. Questo luogo diventa spazio eterotopico in cui si colloca lo spettatore determinando la connessione tra spazio della visione e spazio della finzione. Lo spettatore oggi fa parte di una ragnatela spaziale di schermi, ci è dentro, si muove nelle fratture dello spazio di visione, tra i dispositivi, nel fuoricampo.