



www.ec-aiss.it

.....
Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)
.....

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

L'enunciazione nell'epoca delle tecnologie leggere e della Virtual Reality

Augusto Sainati

La questione dell'enunciazione in rapporto all'audiovisivo sembrava essere stata sostanzialmente regolata dall'intenso dibattito sviluppatosi tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta del secolo scorso, soprattutto in ambito italofrancese, e apparentemente conclusosi con un ampio saggio/recensione di Jacques Fontanille (1994)¹. In quel testo Fontanille chiosava e discuteva il testo cardine di quel periodo, ovvero *L'enunciazione impersonale o il luogo del film* di Christian Metz all'indomani della sua uscita. Le cose però non stavano esattamente così, poiché la moltiplicazione delle esperienze audiovisive dell'ultimo trentennio legata all'innovazione delle tecnologie di produzione e alla diversificazione delle forme della fruizione ha suggerito una riconsiderazione della questione. Riconsiderazione che è culminata in alcune proposte dell'ultimo decennio mosse da presupposti in buona parte diversi da quelli che avevano guidato il dibattito precedente. Il tema dell'enunciazione può dunque essere considerato in certo senso *vintage* se si resta ancorati alle coordinate dettate dall'impostazione benvenistiana dell'appropriazione della lingua o da un approccio generativo attento alle configurazioni testuali; ma può essere anche un tema di grande attualità se lo si guarda in relazione a modelli più flessibili di formalizzazione: se cioè si esaminano le condizioni di pensabilità dell'enunciazione nell'attuale paesaggio audiovisivo.

Il nuovo audiovisivo mostra ad esempio quanto sia difficile oggi pensare a un "io" inteso soltanto nei termini di un enunciatore coalescente con un personaggio o nei termini di uno sguardo "oggettivo irreal", per riprendere due delle macroconfigurazioni individuate a suo tempo da Francesco Casetti in *Dentro lo sguardo* e discusse da Metz nel libro cui si è fatto riferimento. Da un lato l'"io" si incarna oggi più nella tattilità che segna l'immagine prodotta dagli smartphone e nella più generale tattilità dell'immagine contemporanea che nei personaggi finzionali; dall'altro lato, in apparente contraddizione con quanto appena detto, una delle caratteristiche dello sguardo del nuovo audiovisivo, in gran parte derivata dalle forme del videogioco, è quella di costituirsi come sguardo disantropomorfizzato, come sguardo in prima persona e tuttavia slegato da un occhio umano, tanto che si è potuto parlare di un "*First Person Shot*" inteso come sguardo prodotto da un "corpo-macchina" (Eugeni 2011, p. 21). In fondo, la cosiddetta oggettiva irreal aveva ancora un termine di riferimento "umano", un riferimento preso certamente in negativo, come ciò che essa non era, ma pur sempre collocato come orizzonte della pensabilità umana delle forme dell'immagine: "qualcuno" guardava, sia pure da una posizione irreal.

¹ Per il dibattito italofrancese degli anni Ottanta-Novanta (che in realtà riprendeva e sviluppava un ampio lavoro di messa a punto concettuale svolto soprattutto in Francia negli anni Settanta), cfr. almeno Bettetini 1984; Casetti 1986; Cuccu, Sainati, a cura, 1987; Metz 1991. Per il saggio "conclusivo" del dibattito cfr. Fontanille 1994.

Invece, il *First Person Shot*, anche nel cinema contemporaneo e non soltanto nel videogame, si qualifica proprio per la sua radicale alterità rispetto a qualunque orizzonte “umano” dello sguardo: basta pensare agli inizi di film come *La La Land* (D. Chazelle, 2016) o *Hugo Cabret* (M. Scorsese, 2011). Più in generale, le forme fluide della testualità audiovisiva tipica dell’età del postcinema indicano che, proprio per l’insufficienza della nozione di testo e dei suoi correlati a rendere conto della varietà delle dinamiche comunicative, il modo più efficace di porre la questione dell’enunciazione è quello di collocarsi dal punto di vista dello spettatore e di pensarla in termini di esperienza: quale rapporto avere con l’enunciazione in un contesto dato?² In questo senso considerare l’enunciazione dal punto di vista degli spazi di comunicazione, come propone Roger Odin, è probabilmente la via più proficua, nel senso che l’approccio semiopragmatico di Odin si qualifica come modello di produzione, come modello cioè che “descrive il contesto come una costruzione che viene *prima* della comunicazione” (Odin, 2011, p. 30), interrogandosi sulle determinazioni che influiscono sulla definizione degli attanti della comunicazione e sulle loro modalità di produzione di senso. In altri termini un simile approccio top-down descrive *condizioni* e non *pratiche* di comunicazione, permettendo tra l’altro di evitare l’errore di generalizzare esperienze concrete e “locali” in forma teorica generale (con frasi del tipo “lo spettatore fa, reagisce, vede ecc.”).

Di fronte alle nuove forme dell’audiovisivo, in particolare quelle legate all’uso delle tecnologie leggere e alla Virtual Reality (VR), occorre chiedersi se il modello degli spazi di comunicazione sia sufficientemente esplicativo e, eventualmente, se anche il modello impersonale di Metz abbia comunque una qualche attualità. Che la nozione di spazio di comunicazione sia euristicamente efficace, ma anche troppo vincolante lo vede bene lo stesso Odin (2011, p. 149) quando parla dell’esperienza di lettura come di un “palinsesto di letture” e della *migranza* dello spettatore: lo spettatore sarebbe cioè segnato da un certo nomadismo che lo porterebbe a mettere in atto in molte occasioni diverse letture contemporaneamente. Da questo punto di vista la semiopragmatica abbandona definitivamente l’idea immanentista dell’unicità del testo e dell’unicità della lettura, giacché il presupposto che la fonda è legato alla considerazione analitica non di un testo esistente, ma di una “*esperienza* di un lavoro di *produzione* testuale in un *contesto*” (Odin, 2011, p. 131). Rispetto al quadro teorico delineato da Odin, il cinema delle tecnologie leggere e della VR propone alcuni interrogativi: se è vero che Odin parla di spazi di comunicazione e non di tecniche di realizzazione, è anche vero che proprio queste tecniche suggeriscono la possibilità di costruzione di altri spazi, non sempre riconducibili ai grandi regimi del modello di Odin (finzione, film di famiglia, modo privato, modo intimo ecc.). Ciò che caratterizza il modello odiniano degli spazi di comunicazione è il fatto di descrivere i regimi principali della comunicazione, individuandoli di fatto come punti cardinali della teoria, rispetto ai quali il paesaggio audiovisivo appare mosso e frastagliato.

Queste nuove forme dell’audiovisivo mostrano che la teoria ha bisogno di formulazioni flessibili e/o aperte a processi di negoziazione. E che in taluni casi anche l’ampia negoziabilità dei concetti rischia di apparire insufficiente ad inquadrare fenomeni mediali in continua evoluzione, i quali costituiscono una sorta di sfida teorica. Nel quadro di una trattazione generale della semiotica dei media, Ruggero Eugeni (2010, pp. 44 sgg.) ha proposto una distinzione tra mondo diretto e mondo indiretto: il mondo diretto – o mondo percepito direttamente – è il mondo organizzato in rapporto alla presenza corporea situata dello spettatore (ad esempio se io vado allo stadio a vedere un concerto), mentre il mondo indiretto – o mondo percepito indirettamente – è il mondo autonomo rispetto al radicamento somatico dello spettatore (ad esempio se io vedo lo stesso concerto alla televisione)³. Mentre il mondo diretto è un

² Peraltro, in una prospettiva più ampia, già Bettetini (1996, pp. 158-159) individuava nella semiotica una “scienza locale delle condizioni di esperienza del testo”, volta alla “decifrazione a posteriori di un andamento meteorologico, attenta alla storia, alla geografia della collocazione del testo, al suo intorno culturale”. Il collegamento con le condizioni di esperienza segna con tutta evidenza l’esigenza di rifondare il compito della semiotica degli audiovisivi in chiave interdisciplinare, superando definitivamente le strettoie indotte dal paradigma linguistico. Va detto tuttavia che, una volta individuato l’orizzonte della semiotica, Bettetini non indicava compiutamente le modalità di indagine di questo “intorno culturale”.

³ Nel caso del concerto visto in tv il mondo diretto è quello del mio salotto.

mondo alla prima e seconda persona, proprio perché è in relazione con il mondo di vita dello spettatore, il mondo indiretto è un mondo alla terza persona, staccato dal mondo di vita dello spettatore. Eugeni parla rispettivamente di un mondo egotropico e di un mondo allotropico e sottolinea come ci siano nella pratica dei media molte forme di negoziazione tra i due estremi della discontinuità radicale del mondo allotropico (caso tipico: la finzione) e della continuità del mondo egotropico, il qui e ora in cui mi trovo. Ci sono dunque casi di allotropizzazione del mondo egotropico (caso tipico: la cosiddetta diegetizzazione del dispositivo) e casi di egotropizzazione del mondo allotropico, cioè di attenuazione della discontinuità radicale con una tendenza a costituire una pseudocontinuità (caso tipico: l'interpellazione dei telegiornali, che finge di istituire un dialogo diretto tra il conduttore e me spettatore). La VR tuttavia pone un problema anche a questa architettura negoziale: infatti, come possiamo collocare la VR rispetto alla distinzione mondo egotropico/allotropico? Abbiamo a che fare in questo caso con un mondo egotropico, giacché sono io, con il mio radicamento somatico, che “produco” quel mondo, lo governo con lo sguardo e con i sensi e lo abito? O con un mondo allotropico, giacché quel mondo che io stesso ho “prodotto” con il mio sguardo e con i miei movimenti non ha comunque il potere di agire direttamente su di me? Casi come quelli delle tecnologie leggere e della VR sono interessanti perché propongono nuove domande.

Parlare di tecnologie leggere vuol dire riferirsi a quei prodotti audiovisivi realizzati con il videofonino o con altri sistemi di registrazione relativamente portatili. Tuttavia, ciò che conta non sono tanto gli aspetti puramente materiali delle tecniche di ripresa, quanto piuttosto le loro conseguenze epistemologiche, il fatto cioè che l'estensione delle tecnologie ha portato a forme di realizzazione che implicano una “prassi leggera” (troupe ridotte, processi di lavorazione meno vincolanti rispetto a quelli che tradizionalmente presiedono alla realizzazione dei film ecc.), la quale a sua volta è suscettibile di concretizzare modelli di comunicazione nuovi e diversi. Che cosa caratterizza l'audiovisivo delle tecnologie leggere? Per quanto si tratti di una categoria estremamente mobile e scarsamente definibile entro limiti circoscritti, possiamo individuare alcuni tratti ricorrenti. Un primo tratto che segna le tecnologie leggere è la loro estrema versatilità funzionale: le tecnologie leggere possono produrre rappresentazioni e autorappresentazioni sociali (dal selfie ai videodiari ecc.), possono essere strumenti di testimonianza (per esempio nei servizi per i rotocalchi televisivi), di condivisione, di confessione (sia nella forma dell'intimità sia nella forma dell'arte), di finzione ecc. Non esiste un uso preferenziale delle tecnologie leggere, anche perché, e questo è un secondo tratto, la tecnologia è estremamente disponibile: viaggiamo sempre con i “film in tasca”, o almeno con la possibilità di girare immagini in qualsiasi momento⁴. Un altro tratto che caratterizza le tecnologie leggere, e che discende dalla loro facilità d'uso, è la loro propensione a relazionarsi con il contingente, l'occasionale, l'imprevedibile. Infine, le tecnologie leggere tendono a facilitare l'intreccio del cinema con la vita e dunque a determinare una maggiore implicazione del soggetto nel prodotto, al punto che si potrebbe dubitare che fossero produzioni ancora associabili al cinema⁵.

Dal punto di vista dell'enunciazione, il paradigma degli spazi di comunicazione proposto da Odin prevede due grandi regimi enunciativi: i modi fondati sulla costruzione di un enunciatore fittizio e quelli fondati sulla costruzione di un enunciatore reale, interrogabile in termini di verità, di identità ecc. La varietà degli usi permessa dalle tecnologie leggere suggerisce di chiedersi se questa bipartizione dei regimi enunciativi sia valida anche nel caso dei prodotti realizzati con quelle tecnologie o se al contrario non si possa immaginare un altro modo, cioè un altro processo di costruzione di senso. E anche se non si possa immaginare un altro regime enunciativo. Come si è detto, il campo delle produzioni realizzate con quella che abbiamo chiamato una “prassi leggera” è estremamente eterogeneo, e ciò non solo in

⁴ Cfr. Ambrosini, Maina, Marcheschi, a cura, 2009. Odin (2010, p. 10) sottolinea in proposito che questa disponibilità riguarda soprattutto il videofonino, perché, a differenza ad esempio di una fotocamera che tendiamo a portare con noi soltanto se sappiamo che la utilizzeremo per realizzare immagini, lo abbiamo sempre in tasca.

⁵ Odin (ivi, pp. 13-14) si pone la stessa domanda e risponde indicando che per “cinema” si intende socialmente “un film proiettato nell'oscurità su un grande schermo”. L'autore conclude quindi distinguendo il cinema dal linguaggio cinematografico, per cui “alcune produzioni che utilizzano il linguaggio cinematografico possono non appartenere al «cinema»”.

termini funzionali, ma anche in termini di tonalità dominante: ci sono oggetti che sfiorano il documento o la finzione, sfiorano la favola o il surreale. Se usiamo il termine “sfiorare” ciò è dovuto al fatto che la prassi leggera è una sorta di declinazione diversa e più “morbida” delle forme classiche dell’audiovisivo, disancorata dalle definizioni: la caratteristica di queste produzioni è l’ibridazione. Proprio il carattere ibrido consolida l’idea che questi oggetti, più di altri, si prestino al palinsesto di letture di cui parla Odin. Ma si può anche considerare l’idea che questi oggetti invitino a mettere in atto un modo di lettura diverso. I prodotti realizzati con questa “prassi leggera” – siano essi brevi filmati condivisi all’interno di reti sociali o servizi televisivi o film che hanno caratteristiche più strutturate – ci mettono di fronte alla difficoltà di produrre un’immagine dell’enunciatore in termini reali o fittizi. L’artificio, la “messa in scena” – anche del sé – si affianca al sentimento di una componente “reale” di quanto vediamo, dando luogo a una indecidibilità ontologica. In questo senso potremmo pensare a un modo di produzione di senso “grottesco”. Un modo cioè che, come tutto ciò che è grottesco, permettesse la coesistenza anche paradossale di elementi diversi e opposti, l’istantanea e la messa in scena, l’accidentale e l’essenziale⁶. Potremmo descrivere questo modo di produzione di senso osservando che a livello discorsivo esso implica l’adozione di processi diversi, in forma narrativa, saggistica, lirica, riflessiva ecc.; a livello affettivo esso si fonda sulla costruzione di affetti contrastanti, di adesione, distacco, com-passione, sentimento ludico-grottesco ecc.; a livello enunciativo, infine, esso prevede la costruzione di un enunciatore né fittizio né reale, ma presente nella forma dell’ambiguità, cioè della non decidibilità e dunque della non piena interrogabilità⁷.

Tuttavia anche la proposta di un altro modo di produzione di senso è insoddisfacente, poiché tende a irreggimentare esperienze mobili, eccentriche, diversificate, che spesso si qualificano per la loro libertà linguistica rispetto alle forme canonizzate. Da questo punto di vista pare più produttivo riprendere Metz, laddove egli concepisce l’enunciazione come un processo - cioè un insieme di operazioni - in divenire, un apparire, un *surgissement* nel senso di Ducrot⁸. Con la differenza che l’apparire dell’enunciazione in Metz non è soltanto l’apparizione di un enunciato come evento, ma il dispiegarsi di un’attività, un percorso di sradicamento e nuovo radicamento delle forme nel linguaggio, cioè una prassi enunciazionale⁹ legata all’evoluzione delle forme del linguaggio stesso. Questa dimensione storicamente evolutiva dell’enunciazione si presta bene a spiegare le forme intermedie dell’audiovisivo nelle tecnologie leggere: quelle forme che, grazie alla facilità d’uso delle tecnologie, giocano con gli stereotipi permettendo di riprenderli sovvertendoli, manipolandoli, reinventandoli continuamente.

La presenza marcata dell’enunciazione senza che la si possa ricondurre a un’origine definita caratterizza anche la VR, nella misura in cui anch’essa è una forma audiovisiva di esperienza intermedia. Che cosa caratterizza l’esperienza della VR? Anche in questo caso possiamo riconoscere alcuni tratti dominanti. In primo luogo l’esperienza della VR implica una forte presenza a se stessi, cioè un sentimento da parte del fruitore/spettatore di essere lui stesso a produrre lo spazio del discorso. In secondo luogo la VR è segnata da una sostanziale debolezza testuale: nella VR manca l’inquadratura, manca cioè il luogo principe dell’esperienza audiovisiva, inteso come barriera, protezione e anche come via di accesso al

⁶ La permanenza dell’essenziale nel contingente è ciò che, secondo Jacques Aumont, caratterizza “ciò che resta del cinema” anche “dopo” l’età del cinema. Per Aumont il videofonino produce quell’incontro tra il cinema e il reale che è per l’appunto “ciò che resta del cinema” anche in tempi di postcinema: l’incontro “non è la contingenza pura e conservata – ancor meno la produzione dell’accidentale – ma un sentimento dell’essenziale nel contingente” (Aumont, 2011, p. 29). Questa definizione in termini essenzialistici rende conto più efficacemente di quella puramente sociale di Odin (cfr. nota precedente) di ciò che può dirsi cinema nel tempo delle produzioni di immagini diffuse.

⁷ Pensiamo a titolo di esempio da un lato al cinema di Eleonora Danco o Antonio Rezza e Flavia Mastrella, dall’altro a certi rotocalchi televisivi (*Le iene*, *Propaganda live* ecc.).

⁸ “Chiamerò «enunciazione» l’evento, il fatto costituito dall’apparizione di un enunciato [...]. Il concetto di enunciazione di cui mi servirò non ha nulla di psicologico, non implica nemmeno l’ipotesi che l’enunciato sia prodotto da un soggetto parlante” (Ducrot, 1980, pp. 33-34).

⁹ Per l’idea di prassi enunciazionale cfr. Fontanille, 1994, pp. 194-195. Cfr. anche A.J. Greimas-J. Fontanille, *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d’âme*, Paris, Seuil, 1991 [tr. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d’animo*, Milano, Bompiani, 1996].

mondo rappresentato. Nella VR non c'è più la coalescenza – talvolta radicalizzata in conflitto – della cornice/finestra tipica del cinema: c'è solo una finestra senza il gesto di “affacciarsi” e nemmeno quello di “spiare”. Di più, la finestra “sono io”, non è “in sé”. Inoltre, quasi in modo paradossale, il mondo costruito dalla VR è un mondo allotropico: non sono io fruitore/spettatore l'enunciatore di quanto esperisco. Infine, la VR rende fortemente percettibile la presenza di un'attività discorsiva, di una “produzione” senza “prodotto”: gli oggetti della VR non sono risultati ma “partite in corso”, come se ci trovassimo di fronte a un “farsi” continuo senza “darsi”. Certo, qualcuno ha visto, organizzato, montato ecc. prima di me, ma la mia attività scopica e produttiva sopravanza quanto è stato già pre-visto. In maniera ancor più radicale di quanto non accada con le tecnologie leggere, la VR fa pensare, più che alla produzione di un enunciatore, al lavoro di una macchina enunciazionale. Con la differenza che nel caso delle tecnologie leggere si trattava di “giocare” con il linguaggio, rinnovandone continuamente le forme grazie alla duttilità delle pratiche e dunque corroborando la prassi enunciazionale, cioè l'enunciazione come prassi. Nel caso della VR, invece, è il linguaggio stesso che è gioco, messa in scena, “*play*”. L'evento-testo esiste solo come movimento, l'enunciazione in quanto attività processuale ne è il motore.

Dunque enunciazione personale o impersonale? Modello semiopragmatico legato alla costruzione da parte dello spettatore di un simulacro-origine o modello metadiscorsivo legato alla presenza di una attività enunciazionale? In realtà, più che contrapporsi in una sorta di guerra ideologica, questi modelli possono convivere: i modelli forti servono per testualità forti. Sono i punti cardinali della teoria, ciò che permette un collocamento geografico nel panorama delle forme dell'audiovisivo: quando posso costruire un'immagine netta di un enunciatore lo faccio giacché questa è forse la via più sicura per entrare in sintonia con il testo. Ma il postcinema, le tecnologie leggere, la VR ecc. propongono testualità fluide, deboli: come posso costruire un'immagine salda dell'enunciatore di fronte a oggetti linguistici mobili, ibridi o privi perfino dei confini testuali? L'enunciazione allora si qualifica come il “brusio” della lingua, come destinazione senza destinatario. La presunta fragilità del modello teorico di Metz, cioè la sua eccessiva estensione, che lo portava a dire che “L'enunciazione è il film”, con le testualità mobili è uno strumento euristicamente efficace: se con le tecnologie leggere l'enunciazione è processo - di smontaggio/rimontaggio del linguaggio -, con la VR “il film è la sua enunciazione”, il suo mettersi in moto senza mai arrivare.



Bibliografia

- Ambrosini, M., Maina G., Marcheschi, E., a cura, 2009, *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Ghezzeno (PI), Felici.
- Aumont, J., 2011, “Que reste-t-il du cinéma?”, in *Rivista di estetica*, 2011, n. 1, pp. 17-31.
- Bettetini, G., 1984, *La conversazione audiovisiva*, Milano, Bompiani.
- Bettetini, G., 1996, *L’audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Milano, Bompiani.
- Casetti, F., 1986, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*, Milano, Bompiani.
- Cuccu L., Sainati A., a cura, 1987, *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane.
- Ducrot, O., *Les mots du discours*, Paris, Minuit.
- Eugeni, R., 2010, *Semiotica dei media. Le forme dell’esperienza*, Roma, Carocci.
- Eugeni, R., 2011, “Prima persona. Le trasformazioni dell’inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogiochi”, in E. Mandelli, V. Re, a cura, *Fate il vostro gioco. Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello (TV), pp. 16-25.
- Fontanille, J., 1994, “Des simulacres de l’*énonciation* à la *praxis énonciative*”, in *Semiotica*, vol. 99, n. 1-2, pp. 185-197.
- Greimas, A.J., Fontanille, J., 1991, *Sémiotique des passions. Des états de choses aux états d’âme*, Paris, Seuil; trad. it. *Semiotica delle passioni. Dagli stati di cose agli stati d’animo*, Milano, Bompiani 1996.
- Metz, Ch., 1991, *L’*énonciation* impersonnelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck; trad. it. *L’enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane 1995.
- Odin, R., 2010, “È giunta l’era del linguaggio cinematografico”, in *Bianco e Nero*, n. 568, pp. 7-17.
- Odin, R., 2011, *Les espaces de communication*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble; trad. it. *Gli spazi di comunicazione*, Brescia, La Scuola 2013.

Filmografia

- Hugo Cabret*, di Martin Scorsese, USA 2011.
- La la Land*, di Damien Chazelle, USA 2016.