

Enunciazione e *Avatar* L'impersonale e la protesi per superare il débrayage e lo sguardo

Giovanni Piretti

Scienze della Comunicazione, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna
giovanni.piretti@studio.unibo.it
pire.gio@gmail.com

Abstract

The purpose of this essay is to reason and think about the theory of enunciation, to understand how it works for cinema according to two different waves applied to the movie *Avatar* by James Cameron (2009). With a second reading of linguistic subjectivity, we will move from the reasons that prompted theorists of classical enunciation to formulate a related transposition of deictics in film, to the impersonal enunciation, a theory that develops through the enunciative praxis. From here, there will be the creation of a new method of analysis of film and audiovisual text based on the concept of experiencing it.

Key Words

Enunciation; Film; Semiotics; Gaze; Prothesis

Sommario/Contents

1. Introduzione
2. Enunciazione: la teoria tradizionale
 - 2.1 Soggettività linguistica e discorso concreto nell'enunciazione
 - 2.2 Verso l'audiovisivo: i) tra "sguardi" e primi problemi analitici
 - 2.3 Analisi del film: i) Casetti e Avatar
3. Enunciazione: teoria dell'egli "impersonale"
 - 3.1 Il "passaggio tra modi d'esistenza" e la soggettività
 - 3.2 Verso l'audiovisivo: ii) tra impersonalità e protesi
 - 3.3 Analisi del film: ii) Paolucci e Avatar
4. Conclusioni
5. Bibliografia

1. Introduzione

Con il presente lavoro si intende rivalutare le diverse teorie dell'enunciazione e il loro legame con la lingua, con la concreta situazione di discorso e con i vari modi di intendere un testo. Seguiremo dunque una macro-teoria fondata su un apparato formale che si basi sugli *embrayerurs* sulle orme di Algirdas Greimas. Successivamente, considerando il testo filmico, seguiremo la teoria del punto di vista e quella degli sguardi cassetiani, cercando di esporre alcune critiche. Dopodiché passeremo a uno studio di alcuni frammenti del film *Avatar* di James Cameron secondo una visione deittica. Poi ci sposteremo verso una teoria di stampo latouriano dei modi di esistenza rivalutando persona e impersonalità, cercando una nuova via nell'interpretazione di un'idea di "passaggio" attraverso un terzo asse del linguaggio (oltre al sintagmatico e al paradigmatico), la prassi enunciativa. Le teorie echiane serviranno anche in questa fase per dare un'accezione enciclopedica all'enunciazione. Infine, sempre guidati da una ricostruzione operata da Claudio Paolucci e da Christian Metz, vireremo verso una riformulazione dell'apparato formale fatto su misura per il linguaggio audiovisivo. Dalla teoria delle protesi andremo nell'ultima fase verso una sua applicazione in alcuni minuti dello stesso film precedentemente studiato, procedendo tuttavia con un'analisi nuova dello stesso film che solo in parte si rifarà alle sequenze già viste.

2. Enunciazione: la teoria tradizionale

Così come la semiotica, anche la teoria dell'enunciazione ha origini linguistiche, poiché la sua nascita risale allo studioso francese Émile Benveniste. Egli era fermamente convinto di poter ricondurre l'origine della soggettività al linguaggio e nel formulare la teoria dell'enunciazione questo elemento emerge, poiché questa viene considerata una teoria della "persona" fondata sull'(io-tu).

Partendo dalla lingua, la teoria dominante e ampiamente diffusa, soprattutto nei termini greimasiani, ha intuito che l'enunciazione fosse un atto di passaggio da qualcosa di astratto a qualcosa di concreto. Proprio il senso di quel passaggio è l'oggetto di una prima interpretazione e reinterpretazione.

Ma cosa collega la teoria dell'enunciazione alla soggettività linguistica?

2.1. Soggettività linguistica e discorso concreto nell'enunciazione

Il soggetto è per Benveniste colui che è in grado di riconoscersi all'interno del linguaggio. Ovvero è colui che prende coscienza di sé nel momento in cui si dice in quanto soggetto «nel linguaggio e mediante il linguaggio» (Benveniste 1966: 313). Perciò la soggettività nasce nel linguaggio. Si parla di una coscienza incarnata in un soggetto, e di una capacità di riflettere su di sé chiamata

“autocoscienza” che deriva dall’idea linguistica della persona. La “persona” per Benveniste consiste in uno sdoppiamento tra persona in quanto locutore e persona linguistica. L’autocoscienza è allora proprio questo sdoppiarsi su di sé. Questa capacità, che costituisce la base della soggettività, deriva proprio dal confronto tra un “io” e un “tu” in cui “io” è l’elemento predominante e fondante dello stesso “tu” grazie al suo essere «più profondo di qualsiasi “io”» (Paolucci 2020: 41). Dunque, “egli” non è altro che la “non-persona”.

Affinché esista, questo “ego” deve dire linguisticamente sé stesso.

È in questo modo che il linguaggio è capace di fondare nella sua realtà il concetto di “ego” e la “realtà del linguaggio” di cui parla Benveniste che è la “realtà dell’essere”, è proprio l’enunciazione. (Paolucci 2020: 42; cfr. Benveniste 1966: 312-314).

Benveniste e poi Greimas restano influenzati dalle teorie dello strutturalista Roman Jakobson che riguardano le opposizioni esclusive e privative (A vs B e A vs non-A), importando in particolare le seconde, attraverso l’idea della «correlazione di persona», nella struttura «dell’apparato formale dell’enunciazione (A vs non-A)» (Paolucci 2020: 54-55).

Benveniste sostiene che la struttura delle lingue punti al di fuori del linguaggio: alcune categorie sono infatti interpretabili solo se si esce dalla lingua e ci si cala nella concreta situazione di discorso. Perciò, l’autore parla di «apparato formale dell’enunciazione» (cfr. 1974: 96-106). In questo modo, l’enunciazione è quell’atto che permette il corretto funzionamento della lingua uscendo dalla lingua stessa, attraverso un utilizzo del suo apparato formale, che fa sì che il locutore avvii una comunicazione definendosi (io) e definendo l’interlocutore (tu).

La soggettività dipende dalla lingua in Benveniste e «l’atto stesso di produrre l’enunciato», che è ciò che egli definisce come enunciazione, ha come risultato un qualcosa di oggettivo, ovvero l’enunciato, e nonostante teoricamente non sia quest’ultimo l’oggetto di studio, viene considerato l’elemento dal quale partire per risalire a ciò che in esso viene mostrato:

L’atto individuale d’appropriazione della lingua introduce colui che parla nella propria *parole*. Si tratta di uno dei dati costitutivi dell’enunciazione. La presenza del locutore alla propria enunciazione fa sì che ciascuna istanza di discorso costituisca un centro di riferimento interno. Questa situazione si rende manifesta attraverso un gioco di forme specifiche la cui funzione è di mettere il locutore in relazione costante e necessaria con la propria enunciazione. (Benveniste 1974: 99-100)

Da questi ragionamenti, con le dovute complicazioni e i necessari dibattiti all’interno dello strutturalismo, Greimas, tramite una conversione tra il livello semionarrativo e la superficie del testo, ha portato avanti la principale corrente di pensiero e di approfondimenti sull’enunciazione fondata sugli *em-brayeurs* e sull’enunciazione come proprietà dell’enunciato di «manifestare l’atto che lo produce» (Paolucci 2020: 31).

L’atto di linguaggio appare così come una scissione creatrice da una parte del soggetto, del luogo e del tempo dell’enunciazione, e dall’altra della rappre-

sentazione attanziale, spaziale e temporale dell'enunciato (Greimas-Courtés 1979: 69-71).¹

Greimas, come sappiamo, mantiene del tutto inalterata l'opposizione privativa benvenistiana tra persona e non-persona, che trasforma a livello simulacrale nella distinzione tra "enunciazione" ed "enunciato" distinguendo tra i due differenti *débrayage*: quello *enunciazionale*, nell'enunciato ci sono le categorie della persona, e quello *enunciativo*, nell'enunciato ci sono le categorie della non-persona (Paolucci 2020: 79; cfr. Marmo 2014: cap. 10).

L'enunciazione si rende visibile nel suo "prodotto". Quindi tramite un distanziamento, con proiezione e ritorno dal/nel discorso tra un enunciatore e un enunciatario; due attori, due soggetti che si rifanno rispettivamente a un autore e a un lettore empirici.

Ci troviamo perciò di fronte a un'enunciazione che si pone tra due elementi e che assicura il passaggio tra questi, ovvero tra strutture semio-narrative e strutture discorsive. E che si manifesta sempre tra due elementi, in cui uno, il soggetto per definizione, installa il suo interlocutore instaurando un dialogo.

I principali problemi sono:

- i) il relegare l'enunciazione a un qualcosa di assente e la cui unica forma di esistenza risulta essere quella concreta (di linguaggio) rappresentata nell'enunciato e ancorata a un "atto individuale", estendendo universalmente questa forma a tutto il linguaggio (e a tutti i linguaggi come detto nel successivo punto ii) e non considerando altri modi di esistenza (cfr. Paolucci 2020: 82- 92);²
- ii) il teorizzare un meccanismo enunciativo presente nel testo scritto e nella comunicazione verbale, allo stesso modo in qualunque altro tipo di testo, linguaggio, sistema semiotico (cfr. Paolucci 2020).³

A partire da Benveniste con il discorso orale, proseguendo con Greimas nell'estensione della categoria di "persona" nella scrittura, emergono due aspetti controversi: rendere la lingua un sistema di analisi universale e allo stesso tempo far perdere la sua funzione totalitaria in virtù di una sua necessaria attivazione nella situazione concreta di comunicazione e in tutti i sistemi di senso.

Umberto Eco, in *Lector in fabula* (1979), sembra avere una concezione abbastanza vicina a quella di Greimas, ma l'autore parla di figure di "strategia testuale" proprio perché riconosce una certa rilevanza nel rapporto tra l'*intentio operis* con l'*intentio lectoris*, distinguendo inoltre tra «uso libero» come spunto e «interpretazione di un testo aperto» (Eco 1979: 59). Certo, fa sempre riferimento a degli "spazi vuoti" che il lettore deve in qualche modo riempire in un rapporto di cooperazione testuale e di interpretazione e parla sempre di "costruzione" o "allargamento a piacimento" da parte "dell'autore" di ciò che un lettore può più o meno liberamente intravedere nel testo (Eco 1979: cap. 3).

1 La definizione di "Débrayage".

2 Nello specifico: "potenziale/virtuale/attuale/realizzato", come vedremo dal paragrafo 3.1 in poi del saggio.

3 In particolare, nel punto iii), si intende una doppia traduzione tra *langue/parole* e semio-narrativo/discorsivo e soprattutto, tra queste ultime due nella lingua verbale e le stesse in qualunque linguaggio.

Resta il fatto che se il soggetto-lettore deve occupare degli spazi vuoti, è ancora parte attiva di un dialogo anziché essere semplicemente catturato all'interno di spazi già predisposti e già occupati. Inoltre, Eco fa riferimento a una serie di sistemi strategici per attirare il lettore che potremmo definire "su misura". Ad esempio, parla, tra le altre cose, del «tipo di enciclopedia» e di «enciclopedie parziali», ma Paolucci approfondirà in senso più ampio l'enciclopedia come origine e raccolta di enunciazioni realizzate e possibili partendo proprio dalla «libreria delle librerie» come insieme del «già detto» (Eco 1984: 110; cfr. Paolucci 2020: 117: 237, passim, cfr. cap. 5).

Inoltre, Eco si riferisce al testo scritto e quando successivamente parlerà dell'adattamento da parte di Annaud (1986) di *Il nome della rosa* (1980), dirà che «nel passaggio da materia a materia l'interpretazione è mediata dall'adattatore, e non lasciata alla mercé del destinatario» (Eco 2003: 330-331; cfr. Paolucci 2020: 209-211).

Chiaramente, agendo nel cercare un modo per evitare una interpretazione «aberrante» o cercando di prevedere un «lettore enciclopedicamente carente», l'autore ragiona su una collettività soggettivata nella figura del lettore modello.

Possiamo dire meglio che *un testo è un prodotto la cui sorte interpretativa deve far parte del proprio meccanismo generativo.* (Eco 1979: 54)

Per tornare a *Il nome della rosa*, Paolucci giustamente ricorderebbe a Eco che la scelta di Annaud non dipende da un volere un adattamento "realistico" delle luci, ma da un fatto di "genere" e di contesto, inteso come insieme di contesti diversi, che quel tipo di prodotto doveva assimilare; e non solo come genere di film che solitamente Annaud gira (e dunque genere di pubblico che normalmente vede i suoi lavori), ma anche come genere filmico ambientato nel Medioevo e di conseguenza influenzato dalle numerose (anche contrastanti) rappresentazioni dei vari Medioevi (contenute nell'enciclopedia, come vedremo). Perciò è qualcosa di "già detto" che, istanza enunciante, media il romanzo di Eco. Dunque, il testo agisce sul destinatario per essere più facilmente fruibile, ma non a causa di una strategia che nasce dal singolo enunciatore, o dal testo in sé per sé, non esclusivamente.

Quindi, il dubbio sorge sulla genesi del testo. L'operazione che deve fare il lettore è più interessante, poiché tolta questa ambiguità sulla strategia tra autore modello e testo, il destinatario può trovare cose totalmente diverse. Inoltre, Eco parla di opera "aperta" (autocitandosi) differenziandola da quella "chiusa", tuttavia sa che questa distinzione ha poco senso sia per gli estremi contrapposti, sia perché le sfumature sono troppe e una libertà interpretativa non c'è se non "nell'uso libero". Anche qui c'è una ambiguità: l'uso del testo ci avvicina a un'idea di esperienza da "subire" ma l'azione attiva individuale "dell'usare" implica ancora un'idea di lettore abbastanza tradizionale.

In conclusione: Eco intuisce l'importanza di fattori non soggettivi nella genesi e nella fruizione di un testo, li riconduce a due figure più estensive rispetto a Greimas, ma comunque troppo legate a una concezione di deducibilità a partire dal testo utilizzando dei codici; considera l'interpretazione come attività fondamentale del lettore sul testo, che si può limitare essenzialmen-

te al testo scritto (lingua verbale), mentre sarà l'aspetto esperienziale in una concezione topologica a incuriosirci di più, in particolare nell'audiovisivo; le strategie testuali vengono allontanate dai soggetti empirici, in particolare l'autore si defila in quanto il rapporto esiste tra lettore e testo, ma indirettamente continua ad affermare che questo gioco strategico, questo patto, è una rappresentazione di qualcosa che mantiene la struttura di enunciazione greimasiana e benvenistiana; sempre su questa linea parla di «caselle vuote», che sì, sono raggiungibili anche con “balzi”, però restano posizioni in cui un individuo, occupandole, si fa soggetto interpretante; infine, accenna all'unione di “intenzionalità” ed “estensionalità” e a un'idea di “mondi possibili” (Eco 1979: capp. 3 e 4).

2.2. Verso l'audiovisivo: i) tra “sguardi” e primi problemi analitici

Applicando strenuamente e anche con grande acume la teoria dei deittici al cinema, il semiotico del cinema italiano Francesco Casetti costruisce un intero sistema di interpretazione usando quattro categorie di “sguardo cinematografico”. Il suo obiettivo è quello di ritrovare le due posizioni di enunciatore ed enunciatario, ma esplicitamente, nel caso di Casetti, di spettatore, quasi empirico si direbbe, all'interno del testo. Osservare dunque il testo come un messaggio stretto tra i due poli di emittente e ricevente, messaggio che incarna il suo enunciatore ma anche il suo enunciatario che manifesta (Marsciani 2012).⁴

Inoltre, si percepisce anche, come ha sottolineato Francesco Marsciani, la volontà di concentrarsi sullo spettatore che giustamente nel cinema è una figura privilegiata, e di ricondurre l'occhio dello spettatore a quello della macchina da presa.

Christian Metz, nella sua fase iniziale ci porta due questioni: i) come abbiamo detto, il film è concepito come un discorso e per Metz è tale in quanto «necessariamente tenuto da qualcuno»; ii) in una riflessione sull'evoluzione del montaggio e del modo di girare certe scene, l'autore (come anche Casetti) ragiona considerando il cinema come una lingua nel modo di funzionare, ma si accorge che sia giusto chiamarlo “linguaggio”, ragionando sul sincretismo e su una «sintassi grossolana» (Metz 1968: 51; cfr. p. 85-87).

Certo, poi prosegue spiegando che il cinema, con il sonoro, si è paradossalmente avvicinato alla lingua verbale per il semplice fatto di contenerla al suo interno. Ma come abbiamo detto, era più che altro un'intuizione che maturerà in seguito con una teoria dell'enunciazione impersonale (cfr. Metz 1991).⁵

Anche Gérard Genette e François Jost partono dal considerare la narrazione come qualcosa in cui i soggetti sono assenti e il discorso invece «un modo di enunciazione che presuppone un parlante e un ascoltatore» (Benveniste 1966: 287; cfr. Genette 1972: 72; cfr. Jost 1988a: 115-117).

4 In particolare nel paragrafo “Deittici”.

5 In riferimento al termine “linguaggio”, in realtà Metz lo usa sempre, ma per motivi totalmente lontani da quelli che ci interessano per ora, acquisisce una momentanea consapevolezza, un'intuizione che sul momento resta tale, ma che crescerà negli anni e lo porterà verso una concezione dell'enunciazione totalmente diversa.

Casetti qui introduce allora la figura che chiama «osservatore», legata a questo «farsi e darsi» del testo filmico e che richiama il «doppio percorso» dell'enunciazione (Casetti 1986: 44-46). Egli cercherà perciò di tradurre le categorie enunciative e di creare un modello di analisi basato su un punto di vista che permetta di “debrayare” le figure della dimensione narrativa in quella dell'enunciato. La sua teoria, a dire il vero, si potrebbe definire non “del punto di vista”, ma “dei punti di vista”, poiché è evidente che in un testo filmico le difficoltà aumentano, legate a una sovrapposizione di linguaggi che ne definiscono uno unico. Analizzando la sequenza iniziale di *El* di Luis Buñuel (1953), Casetti interviene così riguardo all'accostamento di due dei quattro “sguardi” principali (che vedremo tra poco), mettendo in luce una delle tante possibilità di intersezione tra punti di vista che il cinema può offrire:

L'allinearsi nel corso della sequenza d'apertura in soggettiva, in cui la funzione del *tu* viene assunta da un elemento della diegesi, e di un'oggettiva irreali, in cui la funzione del *tu* è assunta dal dispositivo cinematografico stesso [...] (in una parola, l'allinearsi di un punto di vista che partecipa all'azione e di un punto di vista che la sovrasta, pur senza distaccarsene) definisce già bene i termini del problema. (Casetti 1986: 93)

Casetti dunque ricorre al concetto di “aspettualizzazione”, poiché non è abbastanza parlare di “focalizzazione” (cfr. Genette 1969). Casetti suddivide in tre sotto-categorie il punto di vista:

[...] nell'espressione “punto di vista” si possono riconoscere almeno tre significati: quello letterale (attraverso gli occhi di qualcuno), quello figurato (nella mente di qualcuno) e quello traslato (secondo l'ideologia o il vantaggio di qualcuno).

[...] il primo si riferisce al *vedere* (a una attività scopica), il secondo a un *sapere* (a una attività cognitiva), il terzo a un *credere* (a una attività epistemica, con le assiologie e gli schieramenti che ogni credenza comporta). (Casetti e Di Chio 1990: 232)⁶

È molto interessante, poiché insiste su questo “doppio movimento” di «selezione e messa in rilievo, di restrizione e valorizzazione», un principio che verrà ripreso, seppur in maniera totalmente diversa, dall'altra teoria (Casetti 1986: cap. 3; cfr. Casetti e Di Chio 1990. p. 234). Il testo “comunica anche il proprio comunicare”, come vedremo con Metz, che già nella sua prima fase resta colpito, come lo è anche Jost (sarà uno dei punti da cui nascerà la teoria alternativa), dal carattere metalinguistico del film.

Nella figura di “Autore implicito” troviamo il “progetto comunicativo”, mentre in quella di “Spettatore implicito” troviamo “le condizioni di lettura” del film. Queste figure astratte saranno rintracciabili attraverso delle “figurativizzazioni” all'interno del testo, ovvero delle marche “vicarie” che espliciteranno l'organizzazione che c'è al di sotto del testo. Le figure dette “dell'emissio-

6 Come è stato evidente fin'ora, *Dentro lo sguardo* (1986) è il testo rappresentativo della traduzione e dell'enunciazione greimasiana nel linguaggio filmico e resta il punto di riferimento. Abbiamo iniziato a usufruire di *Analisi del film* (Casetti e Di Chio 1990) per riprendere i punti salienti ben descritti attraverso schemi e molto efficaci; il testo di Maria P. Pozzato (2013) è utile in generale sulla narratività greimasiana.

ne”, fanno dunque riferimento al “Narratore”; le figure “della ricezione” invece fanno riferimento a un “Narratario” (Casetti 1986: 40, capp. 2-4; cfr. Casetti e Di Chio 1986: 218 e ss. [cap. 6]; cfr. Metz 1968 : 52 e passim; cfr. Jost 1988a e 1988b; cfr. Negri 1996, par. 2.2-2.3).⁷

Ovviamente questo scambio figurativizzato tra narratore e narratario non è sempre equilibrato (potremmo dire mai) e dunque ciascun elemento porta a un vedere, sapere, credere che si sbilanciano ripetutamente da un lato all’altro dell’asse comunicativo-narrativo. Inoltre, il rapporto tra autore implicito e i personaggi narratore/narratario, può differire a seconda di quanto il testo e i personaggi stessi sanno rispetto all’autore e di quanto essi “ne incarnano la logica”. Infine, c’è il doppio rapporto tra i due soggetti enunciativi e le loro rispettive figurativizzazioni nel testo (Casetti e Di Chio 1986: 242; cfr. Casetti 1986: 51) che esprimono, attraverso enormi e continue sfumature, se il punto di vista creatore e interpretativo corrisponde rispettivamente a quello di chi lo esprime e a quello di chi lo riceve narrativamente (tab. 1):

Tabella 1. Il punto di vista.

Ampiezza del punto di vista (I)

- i. Narratore > Narratario
- ii. Narratore = Narratario
- iii. Narratore < Narratario

Ampiezza del punto di vista (II)

- i. Autore implicito > Narratore/Narratario
- ii. Autore implicito = Narratore/Narratario
- iii. Autore implicito < Narratore/Narratario

Conformità del punto di vista

- i. Narratore/tario = Autore/Spettatore implicito
 - ii. Narratore/tario non = Autore/Spettatore implicito
-

Il punto culminante e più rilevante della teoria casettiana: gli “sguardi”. Esistono quattro tipi di sguardo: “l’oggettiva” presenta la situazione in maniera imparziale, distaccata, dando un’idea della situazione complessiva (come nell’establishing shot) o semplicemente elementi funzionali (primi piani, campo-controcampo), attraverso la quale non troviamo un “punto di vista personale” e non abbiamo la figurativizzazione in Narratore e Narratario; “l’oggettiva irreale” presenta un’esasperazione della presenza della macchina da presa che diventa protagonista e percepibile, poiché lo spettatore assume uno sguardo associato a quello libero della macchina da presa, “assoluto”, e viene fuori l’autoreferenzialità del testo filmico; “l’interpellazione” rappresenta la “rottura della quarta parete” e il rivolgersi direttamente allo spettatore e la sua funzione è quella di esplicitare la comunicazione a chi si suppone guardi, di trovare un Autore implicito che si fa Narratore e uno Spettatore

⁷ Metz lo abbiamo citato riguardo ad esempio alla soluzione del “grande venditore di immagini”, Negri, riguardo al postmoderno: *intervento straniante e interpellazione simulata* sono due esempi consoni.

implicito che invece non si vede figurativizzato in nessun Narratario; infine, “la soggettiva” mostra ciò che accade attraverso gli occhi (e tutti gli altri sensi) del personaggio, con lo spettatore che diventa il più attivo possibile e che si incarna in un Narratario, a differenza dell’Autore implicito (Casetti 1986: capp. 2 e 3 e *Ibidem*; cfr. Casetti e Di Chio 1986: 243-248).

Jost, come anche un insieme di autori che lavorano non solo nel campo della semiotica ma anche in quello della narratologia, problematizza il discorso sugli sguardi e sull’intreccio di focalizzazioni utilizzando le definizioni di “ocularizzazione” e “auricularizzazione” (Jost 1988a, 1988b; cfr. Chion 1990). Ad esempio, trova necessario ricollocare la significazione nel racconto in cui qualcuno (“narratore”), attraverso una storia, parla di un qualcuno (altro, “personaggio”). E arriva a parlare ad esempio di «identificazione primaria» con la camera e «identificazione secondaria» col personaggio (Jost 1988b: 188-189 e *passim*). In altri casi si interroga su una macchina da presa in movimento che non chiarisce quanto sia soggettiva e quanto sia invece non diegetica e staccata da un personaggio, utilizzando il termine «ocularizzazione zero» (Jost 1988b: 190). Un’altra incredibile contraddizione o quantomeno sfumatura è quella di una voce narrante che introduce il racconto per poi sparire, su cui Jost fa una serie di ipotesi incredibilmente complesse sull’identificazione narratore-personaggio o meno. Ad esempio, parla di un commento *off* sulla situazione di cui il narratore non è protagonista o piuttosto del suo entrare *in* campo: se questo narratore scompare in favore del racconto visivo, nel secondo caso, «si dà per scontato che egli ne assuma la responsabilità» riprendendo il «grande venditore di immagini» metziano, che si è extradiegetico, ma allo stesso tempo si può considerare in focalizzazione interna in quanto personaggio. Perciò, se egli è in focalizzazione esterna e si vede dall’esterno ma parla “in prima persona”, abbiamo un problema. Così, se il narratore è in focalizzazione interna verbalmente ma il suo personaggio è visto dall’esterno, abbiamo ancora un problema; come nel caso di Guido Anselmi in *8 ½* (Fellini, 1963) che verso la fine, dopo aver momentaneamente deciso di non girare il film, seduto in macchina, riflette su sé stesso in un flusso di coscienza e allo stesso tempo si rivolge alla moglie Luisa, pur essendo in oggettiva. O ancora meglio nell’episodio citato dallo stesso Jost, in *Rashomon* (Kurosawa 1950), dove ogni personaggio racconta secondo il proprio punto di vista in focalizzazione interna gli avvenimenti, seppur visti dall’esterno in «ocularizzazione esterna o zero» (Jost 1988b: 200-204 e *passim*).

Chiaramente si rischia una deriva esclusivamente narratologica, ma le intuizioni sono valide e potremmo tentare di immedesimarci in Casetti in un’analisi di frammenti di un film. Prima di procedere, forse il semiologo italiano avrebbe risposto a Jost dicendo che appunto dipende da quale accezione del punto di vista si considera e su quante se ne considerano contemporaneamente (ad esempio tenendo conto delle modalizzazioni: lo stesso Jost ne parla e sempre lo stesso introduce il termine “localizzazione” oltre al già citato “ocularizzazione”).

2.3. Analisi del film: i) Casetti e Avatar

L'analisi degli sguardi non necessita di un film eccessivamente propositivo in termini di eterogeneità, poiché un modello teorico del genere si pone giustamente l'obiettivo di essere valido per qualunque film.

Parleremo di *Avatar* di James Cameron (2009), concentrandoci solo su alcuni frammenti, magari più controversi, sapendo che il principio è estendibile a tutto il film. Inoltre, riprenderemo ancora gli stessi (e altri) frammenti da capo nella successiva analisi, dato il diverso spunto teorico di base.

Il regista ha sempre trattato la fantascienza utilizzando spesso delle storie abbastanza semplici, classiche, spingendo molto sulla tecnologia più che sulla narrazione postmoderna. Faremo emergere però qualche accenno di modernità e contemporaneità.

Dopo la presentazione della casa di produzione, il film parte con uno schermo nero e una musica extradiegetica (di natura esotica e primitiva, quasi tribale) [00.21]. Successivamente ascoltiamo la voce *over* narrante di qualcuno che parla in prima persona e che scopriremo essere il protagonista, Jake Sully (Sam Worthington), mentre visivamente abbiamo subito una sorta di oggettiva irreale che simula un volo tra gli alberi di una foresta. Dalla voce apprendiamo che questo "io" che parla ha "sognato di volare", dunque considerando le sue parole, potremmo già tentare di dedurre che: si tratta di una soggettiva (irreale); si percepisce un Autore Implicito ma, come detto, uno Spettatore Implicito si figurativizza in un Narratario che è probabilmente il protagonista della storia. Tuttavia, l'identificazione non è così limpida, in quanto la voce che narra parla sì in prima persona, e ci sembra giusto parlare di Narratario, ma allo stesso modo vi è una forte identificazione con la macchina da presa, con un Narratore che in qualche modo viene fuori; anche perché, dal punto di vista della narrazione, si tratta a tutti gli effetti di un flash back che introduce elementi della storia ("mentre ero sul letto dell'ospedale militare..."), che ci informa con questa voce quasi interpellante e che ci rende partecipi. Forse, tra gli elementi più postmoderni di questo film vi è proprio un ampio uso di oggettive irreali che devono ampliare spazi, visibilità e dunque possibilità, rendendo l'analisi comunicativa non sempre efficiente.

Lo stacco sul nero, con la voce *over* che procede nel parlare dicendo "... ma prima o poi, ti devi svegliare", ci porta a un primissimo piano di un occhio illuminato da una luce blu che può rientrare nel campo dell'oggettiva irreale e che conferma il carattere metacinematografico del film (anche grazie a quel "ti"). Proprio questa espressione e la voce *over* in generale, unita all'immagine, ci può confermare la parziale direzione verso un'interpellazione, con una figurativizzazione dell'enunciatore in Narratore, seppur lo sguardo non sia perfettamente rivolto alla macchina da presa. Perciò, già troviamo numerose sfumature e ambiguità che rendono più identificazioni non solo possibili, ma probabili. Siamo molto legati al sapere e al credere di Jake, seppur visivamente sia tutto più complesso. L'inquadratura di profilo del viso del protagonista sembra riportarci a una condizione più diegetica e oggettiva, seppur la macchina da presa si percepisca comunque abbastanza per la vicinanza al volto e per un leggero movimento. Le due successive confermano il problema di una

cinpresa ancora ingombrante che cambiano il fuoco e mantengono un movimento sospetto pur restando nelle stesse rispettive posizioni. Il risveglio con il dialogo tra Jake e un operatore che lo assiste, durante una pausa della voce narrante, ci conferma pienamente e in modo diegetico che Jake è il protagonista ed è anche colui che incarna il punto di vista (in senso lato) principale del film, oltre che il Narratore. In un flash back successivo [01.40] apprendiamo in maniera diegetica e oggettiva della vita di Jake (abbiamo già saputo della sua invalidità), dell'incarico di prendere il posto di suo fratello (morto) in una missione su un altro pianeta e percepiamo ancora una volta il carattere metacinematografico del film. In una dimensione comunicativa, vi è una sorta di campo-controcampo tra Jake e il cadavere del gemello che sembra indicarci più profondamente una comunicazione con sé stessi, l'idea benvenistiana di "ego" che può diventare "tu" in maniera figurata, poiché Jake diventerà d'ora in poi quasi a tutti gli effetti suo fratello nella vita che condurrà.

Spostiamoci all'arrivo del velivolo spaziale su questo nuovo pianeta chiamato Pandora [04.10]. Jake è un ex marine e insieme ad altri soldati che lui stesso definirà mercenari in questa occasione (per ora senza particolare peso assiologico) sta per scendere sulla terraferma per iniziare "una nuova vita". Dopo un ambientale sull'atterraggio abbiamo un'oggettiva di Jake e di altri soldati al suo fianco seduti. Anche qui abbiamo un movimento di camera dovuto alle eliche del velivolo, dunque possiamo confermare la natura oggettiva e diegetica dell'inquadratura e il lavoro diegetico della macchina da presa che, seppur presente, in realtà cerca di nascondersi attraverso un effetto di realismo. La colonna sonora extra diegetica accompagna questa e l'immagine successiva, che stavolta è un ritornare al flashback con Jake che si rende consapevole del nuovo inizio. Grazie allo zoom o al carrello, in questo caso, seppur il movimento sia lento, la cinepresa si percepisce di più, ce lo conferma il successivo raccordo in semi soggettiva; infatti, il movimento non è oggettivo, non avviene, è più concettuale, ma l'immagine richiama chiaramente ciò che il personaggio sta vedendo, il fuoco (seppur da un'angolazione diversa da quella che dovrebbe essere se si fosse in una soggettiva vera e propria). Un dettaglio del carrello dell'aereo spaziale ci riporta poi al suo interno. Nelle successive immagini l'oggettiva irrealista inizia a prendere il sopravvento con movimenti assolutamente ingiustificati. La carrellata che segue l'avanzare del superiore che dà le ultime direttive prima dello sbarco non è ad esempio collegabile a nessun punto di vista in particolare, a nessun personaggio. L'Autore Implicito emerge. Dopo un paio di stacchi, abbiamo un'inquadratura assolutamente controversa: ci sembra di seguire il punto di vista di uno dei soldati in fila che scende correndo dalla pedana, poiché la posizione e il moto della camera ce lo lasciano credere (anche gesto del superiore che ci invita a fare in fretta); appena all'esterno, però, la macchina da presa si defila a destra con un movimento chiaramente innaturale per le nostre convinzioni. In qualche modo chi guarda smette di identificarsi con un soldato per guardare solo con gli occhi di una macchina da presa protagonista. In questo caso, passiamo da una soggettiva a un'oggettiva irrealista in pochi istanti e in una sola inquadratura. In più l'indicazione del superiore sopraccitata e il fatto che non abbiamo mai un raccordo con un soggetto identificato, ci dà gli estremi per considerare anche una

interpellazione, portandoci a una condizione di Narratario + non-Narratario + Narratore + non-Narratore. Un qualcosa che mette in crisi una visione deitica. D'altronde, però, lo stesso Casetti si esprime a proposito di un'immagine «che sembra voler dire più cose», parlando del fatto che in una stessa inquadratura possono esserci più immagini (Casetti 1986: capp. 2 e 3; Casetti e Di Chio 1990: 63, 31); perciò potremmo dire di trovarci di fronte a una sorta di semi soggettiva irrealista. Inoltre, in questo momento, come nella maggior parte del tempo e nella maggior parte dei film, i rumori diegetici (eliche, soldati che corrono, superiore che dà indicazioni) si mescolano alla colonna sonora extradiegetica rendendo difficile distinguere ciò che c'è e si sente, ciò che non si vede ma si sente nonostante sia fuori campo e ciò che non dovrebbe esserci ma si sente comunque grazie all'Autore Implicito:

Ora, che cosa fanno i suoni quando vengono accoppiati a un'immagine cinematografica? Si dispongono in rapporto al quadro visivo e al suo contenuto, alcuni entrando a far parte in quanto sincroni "in", altri restando in superficie e sui bordi in quanto fuori campo, altri ancora posizionandosi nettamente al di fuori della diegesi, in un immaginario golfo mistico (la musica *off*) [...]. Una partizione suscettibile di essere rimessa in discussione in qualunque momento, non appena ciò che si vede cambia. (Spaziante 2013b: 3; cfr. Chion 1990: 82-83)

Nella sequenza con il discorso del colonnello Miles Quaritch (Stephen Lang) [06.15] abbiamo una serie di inquadrature che potrebbero definirsi tra l'oggettiva e l'oggettiva irrealista. Anche se in un linguaggio mutato nelle sue forme come quello contemporaneo, una qualunque oggettiva può essere comunque in movimento, un elemento ci fa optare per la seconda opzione, ovvero il movimento abbinato all'uso dei dettagli. Inoltre, si ripropone la questione del suono, che non è semplicemente "in". Innanzitutto: il fatto che la voce del colonnello si può udire ancora prima dello stacco all'inquadratura di riferimento. Inoltre, il suono è, come le immagini, manipolato in modo da concentrare l'attenzione, ad esempio, sui passi di Quaritch mentre cammina tra i soldati in ascolto. In questo modo l'Autore Implicito e l'extra filmico si sentono fin dentro il testo. E dei dettagli che seguono la mano del colonnello e poi delle sue cicatrici sulla fronte e sulla nuca si può dire appunto lo stesso. Infine, con l'interruzione della voce *in* del colonnello, che sfuma in favore della voce *over* extradiegetica, ma che in qualche modo esprime un flusso di coscienza, è evidente la natura non completamente extradiegetica di quest'ultima: "Non c'è niente di meglio dell'istruzione di sicurezza vecchio stile per tranquillizzarti un po'". In questa sequenza apprendiamo che il colonnello è il capo della sicurezza e che i soldati si trovano di fronte a una sorta di guerra contro un nemico di cui conoscono poco. Assiologicamente è interessante vedere come Jake valuti fondamentalmente in maniera positiva questa ideologia imperialista, essendo un ex marine. Ma il suo punto di vista, come quello dell'Autore Implicito e dello Spettatore, cambierà e gradualmente si ribalterà. Infatti, soprattutto nella seconda metà del film, passeremo molto più tempo tra i Na'vy che tra gli umani o meglio, tra i soldati. Il sapere e il vedere del protagonista saranno sempre più vicini, fisicamente e assiologicamente, a quelli degli abi-

tanti di Pandora: più Jake apprenderà usi e costumi, più si addentrerà nella tribù, più il suo credere mutuerà.

Successivamente viene presentato il primo personaggio dell'equipe scientifica [07.45], un antropologo di nome Norm Spellman (Joel David Moore), il quale porta Jake a fare un primo sopralluogo al laboratorio dove si trovano gli avatar, ovvero dei corpi vuoti che riproducono geneticamente gli abitanti di Pandora. Durante il giro, Jake si trova di fronte al suo Avatar e ancora una volta emerge il carattere metacinematografico che, limitatamente all'enunciato, richiama metaforicamente l'"io-tu" benvenistiani. Se si considera però la questione comunicativa generale, diventa ancora una volta molto complessa la suddivisione attraverso deittici e la deduzione a partire da Narratore-Narratario di enunciatore ed enunciatario. Soprattutto se si considera il fatto che dopo un trasferimento neurale, l'anima e le funzionalità cerebrali vengono sì trasferite in un altro corpo, ma non definitivamente. Vi è invece una compresenza di un qualcosa in due forme diverse. Diremmo che, in questa scena in laboratorio, Jake è presente e il suo avatar è assente. Mentre dopo la sincronizzazione diremmo forse il contrario, ma non sarebbe corretto. Inoltre, anche se si volesse considerare solo l'avatar attivo o addirittura la fusione definitiva del finale, sarebbe comunque una sorta di unione che è tale in quanto presenza di geni umani e geni Na'vyiani. Il che richiede forse una teoria dell'enunciazione impersonale. L'inquadratura con cui Jake vede il suo avatar è una sorta di semi soggettiva, in cui, tra l'altro, è come se rivedesse sé stesso due volte, poiché il vetro della capsula funge da emblema, da specchio (e infatti si vede in parte il riflesso del volto dello stesso Jake). In questo senso il concetto di "autocoscienza" è proprio palese e l'interpretazione di Benveniste se si guarda solo alla metafora ha perfettamente senso, come detto. Ma non essendo una soggettiva vera e propria, il discorso decade se si considera questo dirsi come la capacità di riconoscersi come soggetto. Poiché, con questa messa in scena, non è possibile ricondurre alle istanze comunicanti alla base del testo un pieno ancoraggio secondo, nel caso specifico, la categoria di "Narratario". Inoltre, come dice Metz (cfr. *infra* cap. 3) e come vedremo, vi sono questi problemi di sfumature e di doppia presenza nello stesso momento in due posizioni diverse; è anche per questo motivo che viene meno la struttura di comunicazione che avviene tra due individui. Supponiamo che questa scena sia stata girata in soggettiva. Ci sarebbe, come abbiamo visto, un problema legato sempre all'inquadratura precedente o a quella successiva di una serie di identificazioni contrastanti; le quali nel cinema sono la prova di una estensività che si contrappone a un semplice dialogo tra un "io" e un "tu" che Metz definisce "antropoidi". Il contrasto, ad esempio, si vede nel dialogo della scena stessa, nell'inquadratura successiva a quella descritta, un primo piano di Jake con alle spalle Norm. Jake, infatti, dice a Norm: "Gli somiglia" (riferendosi al fratello), Norm allora non può che rispondergli: "No, somiglia a te". Con questo dialogo ci ricordiamo che Jake ha letteralmente preso il posto di suo fratello e, a breve, prenderà anche il posto di un Na'vy (cfr. Metz 1991: 237 e *passim*).⁸

8 Che, tra l'altro, conferma la tendenza antropomorfizzante da parte dell'uomo di ciò che lo circonda, sia nelle azioni che esso compirà nei confronti di quest'altro popolo, sia nel contrasto dovuto al non considerarlo abbastanza simile all'uomo, sia paradossalmente nel design dei Na'vy

Questa teoria del punto di vista, perciò, è molto valida e interessante, ma va ridimensionata come un metodo analitico dai presupposti non coerenti con il suo scopo. Va utilizzata più come una traccia e forse non è possibile considerarla come un'esplicazione completa e sufficiente della teoria dell'enunciazione tradizionale nella trasposizione dal linguaggio verbale al linguaggio audiovisivo.

Tenendo questo presente si può comunque procedere ancora con qualche esempio per calarci nei panni di un Casetti forse meno fiducioso nei confronti di questi mezzi, ma comunque curioso e in cerca di interessanti ambiguità. Ad esempio, la frase che Jake inizia a esporre verbalmente pochi secondi dopo, mentre l'inquadratura è ancora quella precedente (e dunque mentre abbiamo ancora una dilatazione attraverso il montaggio), è apparentemente una delle tante espressioni narranti *off* a cui ci siamo abituati. Con lo stacco che prende in carico la voce che era già partita, abbiamo un primo ancoraggio di essa stessa a una situazione di narrazione che passa dall'essere *off* o extradiegetica, a essere *in* o diegetica; Jake è infatti di fronte a una telecamera e sta testando una forma di narrazione (ancora metafilmica) e registrazione di ciò che farà sul campo tramite (v)log. Il protagonista, dunque, guarda direttamente in camera e sembra rivolgersi direttamente a noi mentre parla. In realtà attraverso la marca della videocamera che simula una videoripresa di Jake, abbiamo una diegettizzazione di un'apparente interpellazione. In teoria dovremmo trovare un Autore Implicito che si figurativizza in un Narratore (J. S.) e non un Narratario; invece, possiamo considerare come tale Jake stesso, che si guarda registrare il messaggio, e in qualche modo anche il comitato scientifico, il direttore dell'azienda che ha investito sul progetto, tutti coloro che visioneranno il messaggio per motivi di sicurezza, di ricerca (come nel caso del personaggio interpretato da Sigourney Weaver, la dottoressa Grace Augustine), di informazione, legali... Per questi motivi, potremmo credere che l'intreccio che vedremo d'ora in poi ufficialmente tra voce *off* e vlog *in*, ci porrà di fronte alle domande: sta dicendo la verità? A chi si sta rivolgendo (è conseguente alla apparente risposta appena data alla stessa)? Perché con questo metodo spesso lo spettatore verrà informato degli avvenimenti secondo il punto di vista di Jake e dunque una componente interpellativa è e sarà palese. In questo senso, potremmo far rientrare questo discorso nella definizione di "interpellazione simulata" usata da Negri per descrivere una svolta culturale nell'uso dell'interpellazione, nella sua credibilità e nella sua oscillazione di natura "ludica" tra storia e fuori-storia (Negri 1996: 32 e ss.). Nello stacco successivo abbiamo la conferma che siamo in una situazione diegetica, poiché si prosegue la tendenza, a fine inquadratura precedente, di Jake a voltarsi per chiedere consigli ai colleghi sul vlog. Questa conferma arriva con una inquadratura dinamica in cui a un certo punto abbiamo la compresenza di due Jake (fig. 1): quello in oggettiva e quello interpellante, il quale ci connette insieme ben tre categorie di sguardo, aggiungendo alle sopracitate l'oggettiva irreale. Diegetico e non diegetico si mescolano ancora una volta.

stessi (per essere alieni sono molto simili agli uomini).



Figura 1. Inquadratura dei due Jake.

Concludiamo dicendo che sarà proprio questa categoria di oggettiva ir-reale a rendere l'intero film un'incredibile esperienza e a tradurre, secondo le categorie comunicative, la forte presenza del "darsi" del testo, dell'Autore Implicito. Queste incredibili sequenze, che giocano su movimenti, illusioni, metacinema e grandi scene d'azione di impatto emotivo e sensazionale (basti pensare alla scena del primo volo in addestramento di Jake con la sua guida e futura sposa Na'vy, Neytiri),⁹ necessitano di un apparato formale dell'enunciazione che renda giustizia alla forza performante e alla componente esperienziale dell'audiovisivo. Queste, vengono messe in primo piano in un'ottica protesica e come vedremo con esempi anche diversi dai sopracitati, una teoria impersonale dell'enunciazione e una nuova analisi potranno permetterci più agevolmente questa applicazione.

3. Enunciazione: teoria dell'egli "impersonale"

Da un'altra corrente, che si distacca da Greimas, nasce una teoria impersonale dell'enunciazione.

[...] a livello di una teoria dell'enunciazione, l'impersonale definisce di fatto il delocutivo come soggetto evenemenziale che apre posizioni di soggetto in cui *si* parla, in cui a parlare è un "si".

[...] *La terza persona può essere allo stesso tempo soggetto e oggetto*, e questo le assegna un ruolo decisivo per una teoria della soggettività nel linguaggio, che pensa alla soggettività proprio come alla capacità che un *soggetto* ha di porre sé stesso a *oggetto* della propria riflessione. (Paolucci 2020: 73-74; 103-106, NdA a p. 105; cfr. MS 595, CP 3.469, 3.471)¹⁰

⁹ Interpretata da Zoe Saldana.

¹⁰ Per quanto riguarda il termine "evenemenziale", si fa riferimento allo stesso che riprende la teoria di Peirce che, usando l'evento, ovvero ciò di cui si parla, abolisce la struttura "ariana" di soggetto-predicato in favore di un modello basato sulla "valenza verbale" che apre a "posizioni di soggetto" (come i legami in chimica), passando da una logica "aristotelica" a una "delle relazioni" o "stoica".

Vedremo come verrà completamente ribaltata l'idea che la soggettività linguistica risieda nell'io-tu benvenistiani, che non lasciavano spazio a una terza persona giudicata come luogo della non-persona. In una teoria dell'enunciazione impersonale, è proprio questa terza persona, o persona terza, a essere il fulcro della soggettività.

3.1. Il "passaggio tra modi d'esistenza" e la soggettività

Paolucci considera proprio "egli" come elemento fondante e dell'autocoscienza benvenistiana e, conseguentemente, della soggettività linguistica. Infatti, basa il suo discorso su un'opposizione hjelmsleviana che non esclude la compresenza di "io-tu" ed "egli", ma piuttosto la afferma. Partendo da un'idea di opposizione "partecipativa" anziché "esclusiva" tra termine "intensivo" e termine "estensivo", si passa dal considerare la terza persona come non presente in una situazione concreta e allocutiva attraverso la correlazione della persona, a una impersonalità (cfr. Hjelmslev 1985: 33, 39-40). Questo "egli" è delocutivo, è esteso a ciò di cui si parla e a quella capacità che si riconduceva alla soggettività, di vedersi dall'esterno. In quest'ottica, è proprio l'egli a essere il fulcro della soggettività e a liberarsi dalla corrispondenza tra persona linguistica e persona fisica.

Per fare in modo che vi sia una compresenza di persona e non-persona, di io-tu + egli, è necessario spogliare questo "egli", in quanto delocutivo, della sua incarnazione attoriale riportandolo a una condizione più astratta e attanziale. Andando addirittura a sgretolare l'idea di persona=umano riprendendo il concetto di maschera, personaggio (in senso ampio, di attante).

Questo punto è fondamentale per una teoria dell'enunciazione che Paolucci (2020: 69-70 e passim) definisce "unificata", poiché sin da ora sono chiari alcuni problemi di una teoria di perfetta corrispondenza nel discorso dei soggetti (e anche dei luoghi e dei tempi) che siano così singolarmente definiti da essere rintracciabili attraverso l'enunciato.

Il definire l'egli impersonale e terza persona come "delocutivo" (cfr. Guillaume 1991: 114) va inteso come dunque come qualcosa di esterno rispetto alla categoria di "persona" intesa da Benveniste; e tuttavia, in quanto termine "vago", "estensivo", che comprende sia la persona (A) che la non persona (non-A).

Sebbene – paradossalmente – le posizioni di Benveniste sull'enunciazione abbiano poi finito per produrre teorie ontologiche, psicanalitiche e metafisiche, con il progetto originario della teoria dell'enunciazione si trattava invece di uscire dall'ontologia a tutti i livelli: uscire dalla *soggettività* del locutore, uscire dalla *intersoggettività* del suo interlocutore, uscire infine dall'*oggettività* dell'enunciato o dall'oggetto del discorso, "ciò di cui si parla" con il suo statuto delocutivo. (Paolucci 2020: 24, NdA 2)

Ma prima, Paolucci definisce la teoria dell'atto di enunciazione impersonale (i) come una teoria in cui si ristruttura la *langue* che si suddivide in "schema", "norma" ed "uso", rendendo giustizia alla complessità del "passaggio" enunciativo che dunque avviene tra schema e enunciato [/parole] (ii), in quanto "atto di enunciazione" e inserendo anche lo *step* tra norma/uso e enunciato (iii) in quanto "prassi enunciativa"; nei punti ii) e iii) l'accento è

posto sui modi di esistenza, che ora, a differenza di prima, sono: «potenziale/virtuale/attuale/realizzato» (Paolucci 2020: 82-91). Rilevante è la distinzione tra l'atto e l'enunciato, e la constatazione di Jacques Fontanille che «l'individualità non è che una fase particolare all'interno di un processo che rimane collettivo» (cfr. Fontanille 2016: 238-239).

Il processo deve passare per la rivisitazione del concetto di "enciclopedia" di Eco, che si potrebbe porre un po' a metà tra Greimas e Bruno Latour con Paolucci, poiché:

Insomma, là dove la norma e l'uso rimandano al rapporto tra un atto di enunciazione e altri atti di enunciazione, lo schema rimanda al rapporto tra un atto di enunciazione e il sistema della langue. (Paolucci 2020: 89)

Paolucci riesce a utilizzare lo stesso principio basato sulla delocuzione ed estensione per parlare di "presentificazione dell'assenza", con una teoria che prosegue con un approccio topologico in forte contraddizione con la teoria forse involontariamente ontologica di Greimas e Benveniste.

L'enunciazione, infatti, viene ripresa nel suo essere «l'atto di passaggio tra modi di esistenza» (Latour 1999: 64-65 e passim), in quanto atto di "mediazione" e di "delega" in cui l'assenza (enunciazione) si fa protagonista tanto quanto l'enunciato (presenza); quest'ultimo risulta essere solo una delle forme di esistenza, ovvero quella realizzata, dunque ecco che entra in gioco l'enunciazione come "insieme di atti" e come "concatenamento" (cfr. Paolucci 2020: 122).¹¹ Di conseguenza anche il soggetto assume una connotazione e delle sembianze diverse, divenendo un "occupante senza posto" e non un singolo essere da ritrovare nel testo (cfr. Paolucci 2020: capp. 2 e 3).

In che modo? Paolucci ci tiene a far presente che non si tratta di una "semplice assenza", ma una "assenza presentificata", marcata dall'enunciato (cfr. Paolucci 2020: 175-176; cfr. Latour 1999: 77; cfr. Eco 1979: cap. 3),¹² che pone in qualche modo l'enunciazione su un piano più elevato rispetto all'idea di simulacro. Perlomeno inteso come lo era da Greimas e in qualche modo da Eco (che però già tende ad avvicinare di più enunciazione ed enunciato e a espandere la soggettività all'intero testo e indirettamente all'enciclopedia). Infatti, lo stesso Greimas inconsapevolmente utilizza il sistema del *débrayage* con la stessa funzione pur non avendo quell'intenzione, ma per Latour non comprende che quello che lui chiama "enunciazione" è solo uno dei "modi di passaggio" (cfr. Latour 1999).

Charles Sanders Peirce definisce "interpretante" una «istanza di mediazione che assicura un passaggio da un sistema a un altro» (Paolucci 2020: 162-163; cfr. Peirce CP 1.583). L'enunciazione svolge questa funzione di "interpretazione" o "traduzione" tra istanze "eterogenee". Non solo.

¹¹ Paolucci riprende la definizione di Gilles Deleuze (1969, 1980) di "evento" come "concatenamento tra il personale e l'impersonale"; questo serve a spiegare la natura singolare dell'evento enunciativo seppur in opposizione con altri enunciati possibili, tutto all'interno di un contesto non casuale ma definito da schemi, norme e usi.

¹² L'idea di "marca" è più rilevante di quanto non lo fosse limitatamente alla testimonianza di una "assenza", poiché dà valore all'enunciazione come non sola proprietà dell'enunciato.

L'enciclopedia di Eco potrebbe quindi essere:

[...] l'insieme di tutti gli enunciati già enunciati (realizzati) e, dunque, essa pertiene alla dimensione hjelmsleviana dell'uso. Allo stesso tempo, essa è anche un insieme di schemi e di norme (virtuali) che presiedono alla produzione di nuovi enunciati, e quindi degli atti di enunciazione. (Paolucci 2020: 116-117; cfr. Eco 1984; cfr. Fontanille 2016: 239-240)

Per cui ogni nuova interpretazione deriva da altre e funge da fondamento per nuove interpretazioni. Allora l'incontro tra presenza e presentificazione dell'assenza di un "termine" fa sì che "l'istanza d'enunciazione" sia "un occupante senza posto" che garantisce una "commensurabilità tra sistemi eterogenei"; ovvero, abbiamo una "rete" in cui tutti gli elementi sono diversi ma intrecciati e dunque con qualcosa in comune (Paolucci 2020: cap.3).

Il soggetto, come l'istanza enunciativa, è sempre un occupante senza posto in senso topologico, poiché non ha un posto solo o "proprio". Sul funzionamento di questo meccanismo di movimento simultaneo dell'enunciazione tra schema, norma, uso ed enunciato, su questa "apertura" enciclopedica, su come spiegare questo continuo ricircolo e cambiamento di senso tra espressione e contenuto, Paolucci riprende le definizioni echiane di *ratio facilis* e *ratio difficilis* (Eco 1975: 246; cfr. 1984).

Attraverso un complesso rapporto, le norme interagiscono con gli usi ed entrambe queste dimensioni si influenzano a vicenda, cosicché le enunciazioni non siano solo un prodotto soggettivo reso oggettivo, ma un continuo (intersoggettivo) "passaggio tra modi di esistenza". Quindi:

[...] anche se la *norma* rimanda a un'*unità collettiva*, l'*uso* rimanda più propriamente a un'*unità distributiva*, che è valida per ciascuno singolarmente.

[...] le due dimensioni della prassi enunciativa sono oggetto di trasformazioni reciproche, di passaggi di mediazione attraverso cui le norme trasformano gli usi e gli usi trasformano le norme. (Paolucci 2020: 192-195; cfr. Violi 2016)

Per definire questi modi di esistenza, Fontanille e Zilberberg (1998: 134-135), ripresi da Paolucci, scrivono una tabella (tab. 2) che riguarda i "passaggi" nella prassi enunciativa:

Tabella 2. Modi di esistenza e prassi enunciativa.

	Norma	Prassi	Uso
Valori di scambio	Amplificazione	Adozione → Integrazione	Iterazione
	Attenuazione	Riconoscimento → Obsolescenza	Percezione
Valori d'uso	Risoluzione	Formazione → Usura	Trasformazione
	Distribuzione	Diffusione → Risemantizzazione	Alterazione

Lo scambio di queste “grandezze della norma e dell’uso” nella prassi fa sì che esse siano “trasformate in valori”.

I linguaggi che non siano la lingua verbale sono generalmente caratterizzate da *ratio difficilis*; l’enunciazione è come una “fabbrica di enunciati attraverso atti”, in cui si parte da una “costruzione del piano dell’espressione nei suoi rapporti con il contenuto, che è condizione di possibilità dell’effettuazione di un evento enunciativo” per mezzo di un atto (Paolucci 2020: 205-206; cfr. Eco 1975).

Cosa lega interpretazione, effettuazione e valori? L’interpretazione è un’enunciazione essa stessa mediata da «istanze enunciative (schema, norme, usi, enunciati)» compresenti e suddivise in vari “livelli” di modi di esistenza. Questa mediazione avviene tramite atti che consentono dei passaggi sempre attraverso schemi, norme, usi ed enunciati “all’interno di un piccolo dramma”, di una rete in cui “pulsano” componenti “effettuate” e “non effettuate”. “L’assunzione” è quel procedimento di effettuazione che ci porta in una dimensione più concreta e attoriale con una “presa in carico dei valori” di cui parlavamo “all’interno dell’enunciato”. Ricordiamo: valori che si effettuano, dove quel “SI” è proprio il luogo della “soggettivazione”, come nell’ergativo, (Paolucci 2020: 194-196, 208-214; Eco 1975, Latour 1999, Fontanille, Zilberberg 1998: 137-138).

L’insieme di questi passaggi di mediazione che definiscono gli atti della prassi (tab. 3):¹³

Tabella 3. Mediazione e atti.

Prassi enunciativa	Passaggi di mediazione tra modi di esistenza	Enunciato
Convocazione	Virtuale → Attuale	Emersione
Assunzione	Attuale → Reale	Manifestazione
Messa in memoria	Reale → Potenziale	Declino
Cancellazione	Potenziale → Virtuale	Sparizione

Prima di passare all’audiovisivo nello specifico, occorre infine elencare delle forme ibride di passaggi di mediazione derivati da quelli qui elencati:

- “manifestazione” (Attuale → Realizzato) con “sparizione” (Potenzializzato → Virtualizzato): “rivoluzione”;
- “emersione” (Virtualizzato → Attualizzato) con “declino” (Realizzato → Potenzializzato): “distorsione”;
- “emersione” (Virtualizzato → Attualizzato) con “sparizione” (Potenzializzato → Virtualizzato): “rimaneggiamento”;
- “manifestazione” (Attuale → Realizzato) con “declino” (Realizzato → Potenzializzato): “fluttuazione”.

¹³ Nella tabella e nell’elenco si fa riferimento a una “forma semiotica” in relazione a un’altra.

3.2. Verso l'audiovisivo: ii) tra impersonalità e protesti

Così come Metz intuiva la sempre maggiore libertà di espressione di registi dagli anni sessanta-settanta attraverso le inquadrature, che fuggivano da una grammatica linguistica del film verso un'esplorazione del linguaggio; così come Negri notava una maggiore attenzione all'aspetto ludico e fuori dagli schemi delle istanze enuncianti, nel modo di fare metafilm e di manipolare l'interpellazione e tutti i meccanismi di narrazione classica; così come Jost notava una difficoltà nel concentrare sotto la categoria di focalizzazione una serie di connessioni dovute a un sincretismo di linguaggi, che poteva portare ad contrasti interni al testo, se si seguiva una lettura dei vecchi modelli; ecco, così come loro, anche Paolucci ha preferito interrogarsi su una corrente di teoria e analisi dell'enunciazione audiovisiva forse non così esaustiva.

Il punto di vista è insufficiente a trasferire una teoria dell'enunciazione simulacrale e linguistica all'audiovisivo. E ripartendo da un'enunciazione impersonale, vedremo il carattere più rilevante e sottovalutato del cinema e dell'audiovisivo in generale: quello performativo.

Iniziando proprio dal punto di vista, Pier Paolo Pasolini si interroga sulla semi-soggettiva e su questo ricongiungimento problematico già in Jost (cfr. par. 2.3) tra macchina da presa e personaggi e che richiama insieme la soggettiva e l'oggettiva irrealista casettiana. Pasolini, infatti, fa anche un esempio che Paolucci giustamente definisce "specularmente opposto", in cui la macchina da presa diventa immobile, quasi "assente" e dunque per questo "si fa sentire" (cfr. Pasolini 1972, cfr. Paolucci 2020: 240-241 e ss.). Già avvertiamo l'incredibile rivoluzione riguardo alla soggettività dell'occupante senza posto nel linguaggio rispetto alla "responsabilità" di cui si parlava nel paragrafo poco fa citato:

Nessun uomo percepisce in semi-soggettiva, tanto che questo tipo di enunciazione, per esistere, deve *passare* attraverso la *mediazione* di alcuni *delegati* tecnici, che approntano un punto di vista macchinico che lo spettatore del film può occupare, installandosi nella posizione di soggetto aperta dell'enunciazione nel linguaggio cinematografico. (Paolucci 2020: 240)

In poche parole, si traspone il concetto alla base del discorso libero indiretto (come via di mezzo tra discorso diretto e discorso indiretto), inteso come "concatenamento enunciativo", all'interno del cinema. Ovvero si fa riferimento a una "semi-soggettività" che è caratterizzata da una "modulazione di un punto di vista (quello delle virtualità enciclopediche) attraverso un altro punto di vista (quello del soggetto)". Questo solo per spiegare il meccanismo partendo dalla stessa teoria che si critica e utilizzando il suo linguaggio.

Infatti, si riprende l'esempio del *Deserto rosso* di Antonioni (1964) in cui Monica Vitti è preoccupata di essere contaminata dai passeggeri di una nave appena approdata e il suo avvicinamento effettivo agli amici è contrapposto alla sua lontananza cinematograficamente resa attraverso un'inquadratura né soggettiva né oggettiva; da un punto di vista enunciativo, Paolucci sostiene che "il discorso libero indiretto è terzo sia all'enunciazione delegata all'atto-

re dell'enunciato che a un'enunciazione assunta pienamente da un soggetto enunciatore" e lo consideriamo in un'ottica di atto di "invio" (cfr. Paolucci 2020: cap. 5). In questo senso, la sequenza di cui si parlava nel paragrafo 2.3 relativa ad 8 ½ si può spiegare con questo "egli" che vede il vedere il mondo del personaggio e modulando «il suo punto di vista attraverso il proprio, tanto che il primo punto di vista si trasforma e si riflette attraverso di esso» (Paolucci 2020: 250; cfr. Violi 1986: 366).

La definizione di prassi enunciativa come "terzo asse dei linguaggi" e come «forma del discorso in una teoria dell'enunciazione impersonale» è il punto cardine di una enunciazione discorsivamente diversa dal "dialogo in presenza" tra due singoli soggetti in comunicazione. Secondo una metafora di Lévi-Strauss, questa riformulazione enunciativa di eterogeneità trova la sua forma prototipica nel *bricoleur* che riadatta nel bricolage oggetti "estranei" e già precedentemente significanti a una nuova situazione; Paolucci però chiarisce che anche un ingegnere, seguendo regole diverse ma precise e utilizzando istanze enunciative e una "grammaticalizzazione" a sé, si può considerare un occupante senza posto o *bricoleur* (cfr. Lévi-Strauss 1962; cfr. Fontanille, Zilberberg, 1998; cfr. Paolucci 2020: 270-271).

Oltre alla prassi, l'altro elemento da ridefinire è quello dell'apparato formale. Questo, proprio nell'affermazione dell'impersonale, passa però attraverso un suo allontanamento apparentemente paradossale e sempre apparentemente greimasiano, adottato da Metz, nei confronti dell'enunciazione stessa nella sua essenza (Paolucci: 272 e p. 290 e ss.; cfr. Metz 1991).

Infatti, Metz cambia idea e mette in discussione sia l'idea di soggettività all'interno dell'enunciato e sia l'esistenza di un apparato formale fondato sugli *em-brayeurs*. Anche se i soggetti in un enunciato sono astratti e non corrispondono fisicamente a quelli empirici, Metz si rende conto che, in quanto comunque legati a un certo tipo di comunicazione che si rifà a quella tra due persone, enunciatore ed enunciatario possiedono caratteristiche che rinviano all'individuo, alla persona in quanto persona umana e dunque risultano delle personificazioni. Inoltre, nel cinema, in cui tutto è una realtà mostrata e presente (ci arriveremo), il problema sorge nel considerare delle proiezioni in cui un soggetto, in quell'immagine, ha delle caratteristiche ben precise e irreversibili, che minano l'idea fondante degli io-tu benvenistiani sia empiricamente che enunciativamente e che determinano una «non corrispondenza tra gli *em-brayeurs* del discorso orale e i supposti "soggetti" del discorso cinematografico» (Paolucci 2020: 289-291; cfr. Metz 1991: 7-9). IO non posso diventare TU e inoltre, nell'enunciato stesso, con lo scorrere del film, lo spettatore si ritrova contemporaneamente sia nella posizione dell'enunciatore, indentificandosi con la macchina da presa, sia nella posizione di enunciatario che guarda il film.

In sintesi, per Metz l'enunciazione audiovisiva basata sui deittici è troppo antropomorfizzata, troppo legata alla lingua verbale e troppo legata a una natura comunicativa. Perciò, occorre renderla impersonalmente una proprietà dell'enunciato di «manifestare l'atto che l'ha prodotto», come in un certo senso fece Greimas, ma rendendola «coestensiva all'analisi dell'enunciato». Come "luogo del film", l'enunciazione ha un ruolo metacinematografico, è «l'insieme delle operazioni tese a costruire nell'enunciato il simulacro di un

atto di produzione» e dunque diventa essa stessa prassi enunciativa in ottica enciclopedica:

Una concezione impersonale dell'enunciazione come quella di Metz di fatto scioglie l'enunciazione nella prassi enunciativa e la soggettività nell'intersoggettività con cui ci si mette in relazione con la collettività, con le forme transindividuali stoccate nell'enciclopedia e con la cultura nel suo complesso. (Paolucci 2020: 295; cfr. *ivi*: 290-294; cfr. Metz 1991: 25)

Veniamo dunque alla questione del “nuovo” apparato formale. Manetti riprende l'idea di “produzione” echiana per scostare il termine “enunciazione” da qualunque linguaggio che non sia quello verbale (per *ratio facilis*), poiché, come abbiamo visto, altrimenti perderebbe di senso effettuando una semplice traduzione dalla lingua all'audiovisivo per *ratio difficilis*). Paolucci sposa l'idea di base, ma come fatto con Metz, non elimina l'idea di enunciazione e di apparato formale, piuttosto crede in una sua diversa formulazione a seconda del linguaggio di riferimento. Poiché l'audiovisivo è una “mostrazione” più che una rappresentazione (testo verbale) in cui bisogna immaginare qualcosa con proiezioni, è ovvio che l'apparato formale vada cambiato (cfr. Paolucci 2020: 327; cfr. Sobchack 1991: 56-57). Altrimenti ogni atto produttivo semiotico sarebbe lo stesso di un atto produttivo non semiotico. Perciò un apparato formale come proprietà di uno specifico linguaggio che rimandi a un fuori testo è escluso solo in quanto traduzione, non come nuova proposta *ad hoc*, poiché «l'enunciato è solo uno dei modi di esistenza del linguaggio: quello realizzato» (cfr. Paolucci 2020: 296-299; cfr. Manetti 2008).¹⁴

Paolucci analizza il film *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry 2004), che si divide in più realtà parallele, per ricordare la fallibilità del *débrayage* e riportare una partecipazione e non una esclusione dell'egli come elemento impersonale. L'intreccio tra due livelli comunicativi che stanno “insieme” rende l'uso dei deittici improbabile e aiuta l'autore ad aprire nuovi scenari.

L'idea di “protesi” nasce da una interpretazione da parte del semiologo Lucio Spaziante di un video dalla legalità dubbia che incastra Mitt Romney mentre fa dichiarazioni pesanti sugli elettori di Obama; in questo video il telefonino o la camera che sia «aumenta le proprietà percettive e cognitive di chi sta fuori scena» (Paolucci 2020: 319). Dunque Spaziante e poi Paolucci pensano alla “protesi della soggettività” più che al simulacro nell'audiovisivo: traslando questo rinvio che in Benveniste avveniva dal linguaggio al “fuori” costituito dalla “situazione di discorso”, ora si rinvia da essa stessa (film) a un “fuori” che è il “fuori testo”, dove troviamo un “soggetto percettivo”; il testo, rivolgendosi a questo soggetto, attua una performance nei suoi confronti “installando delle protesi” che fungono da “punti di prensione”, e questa percezione si traduce in un'esperienza che avviene “occupando le posizioni di soggetto” nel film. Ora questi punti di prensione sono definiti come “l'opposto di un simulacro”,

¹⁴ Paolucci utilizza l'espressione “punti fuori” più che “rimandi”, riferendosi al percorso dal testo verso il fuori testo. Sarà fondamentale per un nuovo apparato formale dell'enunciazione.

poiché nel testo filmico (o audiovisivo per essere più corretti e generali), vi è una distribuzione di “punti di visione e punti di ascolto” in cui “si conosce, si vede, si narra”; i punti di prensione sono per Spaziantes dei “sensori” che ci restituiscono nel e attraverso il testo una “sensazione di presenza” (Spaziantes 2013a: 199; Paolucci 2020: 320-321).

Occorre precisare che le protesi si potrebbero considerare degli *embraceurs*, ma totalmente differenti da quelli greimasiani: la concreta situazione di discorso o enunciativa che rimanda a un fuori testo vale solo per l’audiovisivo e non si basa su una comunicazione faccia a faccia, bensì riguarda l’assunzione del fuori testo di punti di vista (non nostri) per mezzo di strumenti all’interno del testo. Si tende sempre più verso un «fruitore [che] smette di essere uno spettatore per diventare un vero e proprio soggetto di esperienze multisensoriali» (Paolucci 2020: 322). Esperienze tangibili e non da presupporre attraverso *embraceurs* simulacrali. Il “differenziale” tra le nostre potenzialità corporali e i vari modi in cui esse vengono modulate e amplificate dal testo definiscono la soggettività nel linguaggio audiovisivo, con l’occupazione delle posizioni di enunciatore e di enunciatario (posizioni attanziali).

[...] il testo non è qualcosa che simula il funzionamento di qualcosa che esisterebbe fuori testo, che resta assente e di cui è la proiezione o l’immagine. Al contrario, nell’audiovisivo l’apparato formale dell’enunciazione è qualcosa che l’enunciato *fa* all’enunciazione. È qualcosa che il testo *fa* al fuori testo. O meglio, è qualcosa che il fuori testo *fa* con il testo e grazie al testo. (Paolucci 2020: 325)

Questo fare del testo al fuori testo è un “vedere” performativo che si unisce al “vedere” dello spettatore. Enunciato ed enunciazione sono compresenti e il “vedere” riguarda sia il film stesso che lo spettatore che lo vede. La protesi è solo uno strumento (“apparecchio”) la cui funzione è stimolare ed “estendere” il nostro vedere (inteso in senso lato), e lo fa come “stimolo surrogato”, cioè non più rilevante “dell’oggetto reale”(Eco 1997: 317, 328; cfr. Paolucci 2020: 334-335).

Il metodo di questa analisi è applicabile a qualunque film. Paolucci procede con un’analisi del film *Perfect Sense* di David Mackenzie (2011), in cui si applicano l’idea di protesi come stimolo surrogato e una serie di riflessioni sul passaggio tra modi di esistenza in un testo che rappresenta una enunciazione performativa. Noi tenteremo di farlo con alcuni minuti di un testo di cui abbiamo già parlato e che fa riferimento, invece, a delle protesi “estensive” (nel senso che amplificano) delle capacità spettatoriali reali (tecnicamente, in un’enunciazione impersonale, sarebbero estensive anche nella diminuzione).

3.3. Analisi del film: ii) Paolucci e Avatar

Prima di partire con l’analisi vera e propria, è doveroso precisare che anche se il film e i frammenti che specificatamente tratteremo sono a volte gli stessi, questo studio ripartirà da zero e tratterà il suo oggetto come ciò che è, ovvero un testo filmico come qualunque altro. Certo saranno più o meno espliciti i riferimenti a ciò che troviamo di diverso tra i due procedimenti, come peraltro

già emerso dal percorso teorico, ma ci riferiremo alle sequenze e alle inquadrature specifiche come se non le avessimo mai trattate per avere una visione d'insieme.

Il film *Avatar* di James Cameron esce nel 2009 come progetto che il regista ha preso in carico in ogni aspetto della lavorazione. Per chi conosce un po' la sua storia, sa che è da sempre un grande amante della fantascienza; questo già rappresenta un elemento interessante per una teoria dell'enunciazione impersonale basata sulle protesi e sulla loro capacità di attirare nel testo, con punti di prensione, uno spettatore in grado (ora) di aumentare le proprie capacità cognitive e sensoriali. Infatti, Cameron ha sempre fatto della tecnologia e dell'esperienza i punti cardine del suo cinema, attendendo anche molti anni prima di girare un nuovo lungometraggio. *Avatar* non fa eccezione, ma anzi è l'esempio metaforico di una esperienza fuori dal comune che permette di passare tra diversi modi di esistenza anche a livello dello stesso enunciato: viene completamente rimaneggiata e rinnovata la tecnologia 3D, che permette allo spettatore di immergersi in un mondo nuovo e totale e che funge da figurazione dell'idea di protesi. Il primo effetto è dunque quello di una forte diminuzione della distanza tra il reale e l'immaginario, in un certo senso tra il reale e il possibile (cfr. Eco 1979: capp. 3 e 4), nonostante il mondo "mostrato" sia incredibilmente lontano da quello reale. Sarà la capacità dell'enunciazione e dell'enunciato a garantire una immersione credibile in grado di farci occupare posizioni di soggetto.

All'inizio [00.21] udiamo semplicemente una musica con il nero dello schermo che ci introduce al nuovo mondo attraverso suoni che ricordano voci udite in lontananza. Nella prima inquadratura ci identifichiamo con la macchina da presa e sorvoliamo letteralmente una distesa infinita di alberi. La situazione surreale ci fa subito accorgere di come attraverso l'enunciazione ci si possa immergere totalmente in un mondo possibile in cui le nostre capacità sono alterate. La voce *over* che accompagna le immagini ci fa però identificare anche con quello che sarà l'attore protagonista dell'enunciato, qui anche nelle vesti di enunciato. Attraverso la voce siamo ancora limitati per il fatto che: da un lato, metacinetograficamente si mette in mostra una illusione ("ho cominciato a sognare, ero libero!") nell'illusione del mondo che è nell'enunciato, che ci introduce a una libertà mai sperimentata prima (che simbolicamente si associa alla sensazione di volare con l'apparecchio 3D); dall'altro siamo da subito consapevoli che quelle metasensazioni sono in qualche modo fittizie, perché il personaggio che narra innanzitutto lo fa al passato, in più parla di una pallottola che lo ha colpito ed esplicita la natura onirica dell'immagine, concludendo in un improvviso schermo nero [00.52] che "prima o poi ti devi svegliare". Proprio mentre pronuncia la seconda parte della frase, abbiamo un primissimo piano di un occhio che si apre, che di nuovo ci riporta a una condizione più realistica, per quanto fittizia in e chiaramente ricca protesicamente di alterazioni che ci inseriscono nel testo con capacità aumentate (come, ad esempio il poter vedere un occhio gigante in primissimo piano con una luce blu innaturale). Inoltre, non è un caso che si usi un'espressione che si rivolge allo spettatore e lo coinvolge spettatore e che al contempo ci fa identificare con la posizione del soggetto occupata dal protagonista. Perciò abbiamo una notevole

instabilità di livelli di identificazione, poiché il narratore è in prima persona e la primissima immagine si poteva definire soggettiva, ma la voce prosegue in prima persona anche con lo schermo nero e poi con quest'occhio che intuiamo appartenere proprio al personaggio e che vediamo oggettivamente e dall'esterno. In un certo senso, abbiamo assistito a un doppio passaggio tra modi di esistenza: da Virtuale ad Attuale nell'emersione del sogno e poi da Realizzato a Potenzializzato, come a dirci che il sogno è solo un sogno e non si può far diventare il sogno realtà, l'illusione è una menzogna della realtà, ben più cruda.

Infatti, “nel crio-sonno non si sogna affatto”. Eppure, più proseguiamo, più ci addentriamo in un mondo che scopriamo man a mano. Tanto è vero che il nostro Jake Sully (Sam Worthington), dopo essersi auto-demolito in un breve flash back (che poi prosegue) descrivendosi come un inutile soldato completamente diverso da suo fratello (morto), ci introduce nella storia e contemporaneamente abbiamo un'inquadratura ambientale della nave spaziale che si dirige verso il pianeta Pandora [02.19] con la sua voce *over* in soggettiva, mentre ciò che vediamo è assolutamente impossibile da vedere per noi se non attraverso una protesi, così come lo è parallelamente per Jake stesso. Riguardo a questo flash back, è interessante il carattere metafilmico dovuto allo sguardo di Jake verso suo fratello gemello morto; anche se sappiamo subito che non sono la stessa persona, ci rendono molto l'idea, con una metafora, della presenza e assenza messe insieme e di Jake che occupa la posizione del fratello pur restando sé stesso (prendendone in qualche modo le sembianze nel vivere, ma non l'identità vera e propria).

Man a mano che ci avviciniamo al pianeta iniziamo a percepire la maestosità del mondo nuovo: “una vita finisce, e un'altra comincia”. Quando il velivolo finalmente approda, assistiamo a una esplicitazione della semi-soggettività libera indiretta di cui parlavamo, in cui un punto di vista è mediato da un altro punto di vista. Infatti, [04.40], percepiamo le parole del capogruppo o sergente che dir si voglia, che dà le indicazioni a questa serie di soldati in fila (di cui fa parte il nostro Jake), in modo da identificarci sia con lui, sia con la macchina da presa che esegue una carrellata all'indietro, sia, con un ipotetico dei tanti soldati in fila (visto che lo sguardo del sergente arriva quasi in macchina) contemporaneamente, anche grazie a un discorso che sembra essere rivolto a noi. Eppure, i soldati sono immobili ed è impossibile che in quel contesto qualcuno si stia muovendo all'indietro guardando e ascoltando il capo. Tra l'altro questa carrellata è disturbata, si direbbe in gergo girata con “macchina a mano”. La cosa impressionante arriva solo adesso. Senza che ci siano stacchi, la camera ruota di quasi centottanta gradi, e ci mostra il portellone dell'aereo-nave che si apre. In questo momento abbiamo la sensazione di avere gli occhi in una posizione molto simile rispetto a dove li avrebbe un soldato, seppur la posizione ci dice chiaramente che non è a tutti gli effetti così. Ora un paio di stacchi ci sono su Jake e sugli altri in fila. Ma ecco che nell'inquadratura successiva abbiamo quella che chiunque definirebbe una soggettiva, che ci fa credere di essere uno dei soldati in fila. La macchina da presa è decisamente portata a mano perché si percepisce il movimento dato dalla corsa che protesicamente facciamo con gli attori dell'enunciato. Mentre scendiamo con loro dal velivolo, quasi improvvisamente, la macchina da presa si sposta leggermente da un lato

(quello destro), facendo un movimento assolutamente innaturale per essere quello di uno dei soldati che corre giù in fila. In questo momento non siamo più in soggettiva, ma non siamo neanche in oggettiva, poiché alcune caratteristiche restano uguali, come il movimento che riproduce ciò che vede un uomo in corsa. E la fluidità con cui avviene questo cambiamento ci fa insieme credere e non credere di essere nella posizione di uno dei soldati. Potremmo considerare questo come un esempio di rivoluzione semiotica nella prassi, in cui abbiamo la manifestazione di una forma (da Attuale a Reale) che è correlata alla sparizione di un'altra (da Potenziale a Virtuale).

Ma molti altri dettagli ci fanno intuire già, pur essendo in una storia ancora "realistica", delle incredibili capacità che una protesi ci può fornire a livello sensoriale e di comprensione. Ad esempio, quando di fronte a Jake, tra i vari hangar, passa un enorme camion giallo, [06.10] l'inquadratura ci mostra raccordata a quella in cui Jake si gira e segue il movimento del veicolo, il dettaglio delle ruote con delle frecce conficcate nelle gomme. E questo come in teoria dovrebbe vederlo il personaggio. Ma l'inquadratura non è esattamente ciò che vede Jake. E non è esattamente come lo vedrebbe se lo fosse, poiché si fa in modo che ci si concentri, attraverso il movimento che funge da zoom, sull'ultima ruota nel dettaglio, come se per un attimo ci si avvicinasse per guardarla meglio. Ma Jake è immobile e il fatto che non fosse una soggettiva di per sé non è rilevante quanto l'amplificazione delle capacità dello spettatore, che in quel momento crede di vedere ciò che Jake vede e in realtà vede di più e meglio. Abbiamo già incontrato diversi modi a livello dell'enunciato per rendere sempre diversi passaggi enunciativi e ancora diverse posizioni di soggetto. Torna la questione di identificarsi (essere nella posizione di) contemporaneamente con enunciatore ed enunciatario (e attori dell'enunciato). Sia attraverso una coesistenza nello stesso momento, con sfumature difficilmente identificabili in maniera assoluta deitticamente, sia con un'alternanza che è proprio ciò che rende certe identificazioni momentanee e dunque coesistenti, nel senso di considerare la natura enunciativa e l'enunciato complessivamente, guardando al montaggio come elemento fluidificante e di coestensione.

La situazione si ripete similmente nella sequenza successiva [06.18], in cui il colonnello Quaritch (Stephen Lang), nel classico discorso motivazionale e di preparazione alla missione, ci dà l'impressione di dirci di stare attenti, poiché più che altro ci introduce a un nuovo mondo (e a una nuova esperienza); nonostante non ci sia una forte manipolazione a livello dell'enunciato per farci identificare. Ancora una volta però, sono i semplici dettagli ad aprire posizioni di soggetto e a diversificare e ampliare le nostre capacità di *default*. Infatti, la sequenza inizia proprio con un'inquadratura che segue in primo piano i passi del colonnello. Una posizione assolutamente inumana, come inumani sono i sensi attivati: percepiamo i rumori diegetici delle suole sul pavimento in maniera potenziata, come giustamente sarebbe se un qualcuno incredibilmente riuscisse a essere a quella stessa altezza e a seguirli da quella distanza; l'ulteriore particolarità sta nel fatto che ascoltiamo la voce del colonnello con la stessa intensità "generica" con cui la sentiamo anche nelle successive due inquadrature, in cui si ripete l'idea di seguire con gli occhi un dettaglio del suo corpo, della sua posa, della sua temperanza, delle sue cicatrici (che rafforza-

no il contenuto del discorso stesso), persino quando uno dei vari *cut* ci porta a guardare altro, come i personaggi che sono attenti alle parole pronunciate. E qui vi è una piacevole incongruenza tipica di questo linguaggio, poiché ci si potrebbe aspettare lo stesso trattamento del suono della voce, diverso a seconda della posizione ipotetica di ascolto, come fatto per il rumore delle scarpe che battono sul terreno passo dopo passo. Soprattutto in una teoria del punto di vista. E ancora più strano è che in questo esempio, finora, non abbiamo mai assunto un “punto di vista” umano. Se vogliamo proseguire, la scena del discorso si conclude con un primo piano, ottenuto sempre in maniera meccanica e in movimento, del colonnello, in cui sembrerebbe esserci un leggero aumento del volume della sua voce. Ma con lo stacco, vediamo Jake presumibilmente a discorso terminato (lo intuimmo dal fatto che ora i tavoli sono vuoti) che si avvicina (forse per scambiare due parole con il colonnello?) mentre il discorso prosegue solo oralmente (con solo l’audio percepito), il che sarebbe possibile e anzi avviene spesso con stratagemmi di montaggio. Dunque, il discorso è terminato oppure no? Basta vedere l’inquadratura successiva dalle spalle di Jake per capire che è tutto ancora in atto e che prima si trattava di un’illusione visiva. Al di là di un’altra serie di piccoli ma sempre rilevanti dettagli che giocano sull’identificazione o meno con il personaggio del colonnello, abbiamo poco dopo [07.31] una dissolvenza del discorso del colonnello durante un’inquadratura a mezzo busto di Jake, in cui la sua voce, in qualità di voce *over* narrante, prende il sopravvento; questo riportandoci anche all’identificazione con il protagonista e con il suo pensiero e permettendoci di assistere a una ennesima fluttuazione semiotica che ci ricorda quella riconosciuta da Paolucci in *Perfect Sense* (2020: 342-343).

Procedendo, saltando alcuni minuti in cui registriamo gli altri attori presentati in maniera piuttosto descrittiva e didascalica (attraverso loro stessi o più in particolare l’uno per mezzo dell’altro), giungiamo a un momento più interessante: [14.00] vediamo finalmente da vicino, anche se vi è un accenno precedentemente, i dispositivi meccanici gestiti dalla dottoressa Grace Augustine (Sigourney Weaver) attraverso i quali un corpo umano viene trasferito in uno specifico e corrispondente avatar, che imita geneticamente un abitante di Pandora (Na’vy). Precedentemente, abbiamo appreso che Jake è disciplinato in quanto soldato, ma al contempo con i “riflessi” del soldato e dunque troppo istintivo nel cercare il contrasto, come ribadito dalla dottoressa. Questo ci servirà a breve. Dunque, vediamo una serie di concretizzazioni nell’enunciato dell’idea di protesi non solo date dal macchinario in sé, che con uno zoom su Jake viene resa proprio esplicita, quanto da tutto ciò che vi è intorno, tra commenti sull’attività cerebrale, luci e diagrammi interattivi. [15.21] Successivamente abbiamo una vera e propria identificazione totale con il soggetto, ma anche con il segnale neurale che sostanzialmente trasferisce l’anima da un corpo all’altro, come in qualche modo fa uno schermo cinematografico. Per di più, anche se ci si è concentrati su Jake e per un momento si è nella posizione contemporaneamente di un qualcosa di umano e di non umano, questo segnale trasmesso parla per tutti gli altri segnali che nello stesso momento trasferiscono anche le anime della dottoressa e del giovane antropologo Norm Spellman (Joel David Moore).



Figura 2. Inquadratura del risveglio di Jake nel corpo del suo avatar.

Il risveglio in soggettiva (fig. 2), con i sensi alterati e i dottori che guardano direttamente verso di noi, dà luogo a livello di prassi a un processo complesso quasi opposto rispetto a una fluttuazione semiotica: si verifica innanzi tutto una convocazione con l'emersione di una forma semiotica (da Virtuale a Attuale) e al contempo di un rimaneggiamento semiotico (da Virtuale ad Attuale e insieme da Potenziale a Virtuale), poiché si tratta sempre di Jake, ma in un altro "contenitore" fisico-genetico. Che d'altronde è testimoniato dal raccordo successivo in cui siamo nella posizione dei medici che controllano le pupille del "nuovo arrivato". Forse si può considerare una fluttuazione quando Jake vuole subito camminare mentre i medici lo richiamano, poiché anche se udiamo le loro voci, siamo totalmente catturati visivamente dalla meraviglia dell'avatar e dalle azioni del protagonista. Va detto che comunque viene dato un certo rilievo alle indicazioni di medici e scienziati nelle inquadrature immediatamente successive, seppur i risultati siano gli stessi. Il discorso è confermato nel momento in cui Jake apre la porta. Ora i nostri sensi sono alterati ma acquistano consapevolezza di questa alterazione insieme con il personaggio. Tanto è vero che il movimento della macchina da presa aumenta di intensità in maniera direttamente proporzionale a quella di Jake di utilizzare le proprie capacità, ad esempio correndo. E il tutto si rafforza con un'inquadratura dei suoi piedi e con un lavoro sul suono identico a quello fatto per il colonnello qualche sequenza fa. L'enunciato cerca di farci entrare sempre di più in una coesione sensitiva spesso pur senza l'uso della soggettiva. Inoltre, anche i riflessi di fronte agli ostacoli vengono riproposti alla stessa maniera e le voci di Norm e degli altri si sono dissolte di pari passo con l'allontanamento di Jake dall'edificio e soprattutto con il crescere della musica extradiegetica che è ora performante e che porta a compimento la fluttuazione.

Durante la prima spedizione e poi inoltrandoci nel film come nel nuovo mondo, l'esperienza di toccare, vedere, sentire protesicamente una natura, un micro e macrocosmo tutti nuovi si accentua e la possiamo considerare una vera e propria manifestazione, ovvero una assunzione "prassistica" (da At-

tuale a Reale). Tanto che il nostro Jake arriverà a confondere le due realtà nella parte centrale del film, per poi sposarne definitivamente solo una, con il declino (messa in memoria: da Reale a Potenziale) e infine la sparizione (cancellazione: da Potenziale a Virtuale) dell'altra attraverso un trasferimento definitivo nel finale: quella di Pandora [2.27.29]. Infatti, più ci immergiamo nella tribù Na'vy, più impariamo gli usi e costumi del popolo di Pandora, più ci spostiamo verso l'altra faccia della medaglia. Con un periodo di oscillazione e turbamento transitori. Otteniamo dunque una rivoluzione semiotica nella sostituzione della lingua, della cultura e dei comportamenti.

Tornando alla prima esplorazione, la troupe affronta a un certo punto una serie di enormi animali. Già interfacciandoci con la natura in generale [24.40] abbiamo una serie di inquadrature che incredibilmente hanno un enorme effetto "prensivo" su di noi, indipendentemente dal fatto che siano soggettive od oggettive od oggettive irreali (nel linguaggio casettiano). Il sonoro è fondamentale e addirittura è tutto talmente performativo da far aleggiare un alone di horror nelle vene di Jake (più di stupore di natura scientifica in Norm). Noi percepiamo entrambe le cose e anche di più. Stupefacente è lo zoom in semi soggettiva che rende l'idea della sorpresa e della concentrazione improvvisa su un pericolo in lontananza (un enorme animale) [26.40]. E lo stesso vale per l'altro animale, una sorta di ghepardo o di pantera che attraverso una incredibile tensione che sentiamo tutta, scopriamo alle spalle di Jake e in un certo senso anche nostre [27.52]. Per non parlare dei momenti in cui voliamo, cavalchiamo e svolgiamo una serie di azioni sempre più performanti e performate seppur spesso in oggettiva (irreale).

Senza dilungarci, affrontiamo un ultimo importante aspetto del film: per tutta la parte centrale, vengono messi in discussione i valori a cui all'inizio il testo voleva farci avvicinare, ovvero l'imperialismo, la superiorità della forza e della tecnologia. Con le nostre convinzioni occidentalizzate, gli indigeni di Pandora possono sembrarci primitivi, folli, superstiziosi, incivili (questa idea viene espressa esplicitamente). Allo stesso modo, in un popolo così tribale e nella nostra conoscenza enciclopedica delle favole e delle storie, consideriamo Jake l'eroe e Neytiri (Zoe Saldana) una dama da salvare. Un antico stereotipo a cui non si crede in generale praticamente più, ma che, in un contesto narrativo, resta parzialmente. Questa credenza e la precedente, vengono in realtà fortemente discusse e in qualche modo criticate: tutti i personaggi importanti restano affascinati da questa nuova cultura e decidono di farne parte, come abbiamo visto anche poco fa. Neytiri inoltre è incredibilmente forte e coraggiosa, tanto da mostrare la sua superiorità rispetto a Jake nella parte dell'addestramento, il suo coraggio in battaglia e la sua leadership nell'essere a capo della tribù dopo la morte del padre. In questo caso, parliamo di distorsione semiotica nella ridefinizione di uno stereotipo (da Virtualizzato ad Attualizzato e da Realizzato a Potenzializzato) e anche di fluttuazione nella sostituzione di un'ideologia imperialista con una pacifista.

Una considerazione finale: ogni film fa (anche indirettamente) dell'esperienza e dell'enunciazione, basata sull'occupare posizioni di soggetto diverse contemporaneamente, i suoi punti cardine. Basti pensare che oggi, con la situazione epidemiologica attuale, perfino il solo sedersi in una sala cinemato-

grafica è concretamente un'amplificazione protesica di ciò che per noi attualmente è impossibile o lo è stato durante i periodi di quarantena. La stessa mascherina è un emblema di protesi diminutiva non solo intesa fisicamente, ma anche socialmente, riguardo alle nostre capacità di *default* (respiratorie, di movimento, di instaurazione di rapporti umani). Ma questo film è ricco di spunti e riesce a rendere l'enunciazione impersonale sia come voluta da Paolucci, Fontanille, Latour, sia più radicalmente e metacinematograficamente come ritenuta da Metz. E metaforicamente, l'uso del 3D è perfetto.

4. Conclusioni

Alcune considerazioni:

- i) in relazione all'idea di *bricoleur*, ci viene in mente quella di *découpage* utilizzata da Sergej Ejzenštejn per parlare del montaggio cinematografico. Se ci pensiamo, *découpage* viene dal verbo *découper*, che in francese significa "ritagliare". Una parola che ci è familiare, se guardiamo alla natura enunciativa legata all'enciclopedia. Se in qualche modo pensassimo al film come a un insieme di eterogeneità (inquadrature, personaggi, scene...) che stanno insieme attraverso il montaggio (che garantisce il passaggio tra modi di esistenza), sarebbero sia dei ritagli in quanto prodotti, sia ritagli enciclopedici che per contrasto si discostano o assomigliano da/a tutte quelle altre inquadrature, tutti quegli altri personaggi, quelle altre scene possibili o già esistenti. Non si cerca di affermare una esatta e diretta corrispondenza tra la teoria enunciativa e il meccanismo del montaggio, piuttosto una curiosa vicinanza nella logica tra il linguaggio audiovisivo e la visione dell'enunciazione impersonale. Il regista russo stesso teorizza considerando, si potrebbe dire enciclopedicamente, una serie di esempi culturali (dal teatro shakespeariano all'architettura greca) per giungere ad affermare la forza del cinema nel suo concatenamento e nella sua fluidità; queste rendono la settima arte (e poi le relative derivazioni) la più performante da un punto di vista percettivo e cognitivo. Perciò l'idea di protesi in qualche modo rispecchia bene un'applicazione dell'enunciazione all'audiovisivo e questo tipo di apparato formale rende al massimo in questo linguaggio grazie a meccanismi che solo esso possiede (cfr. Ejzenštejn 1937: 147 e ss.);
- ii) la soggettività nei linguaggi non può essere relegata a sola rappresentazione di una comunicazione tra soggetti empirici messa in discorso, poiché la sua natura è infinitamente dipendente da fattori enciclopedici e culturali tanto da non essere più una questione di "io", ma una questione di "noi" inteso come "l'egli impersonale". Tuttavia, forse si perde e disperde un po' la rilevanza di uno dei passaggi, che si basa sì su una esperienza, ma che comprende una forza interpretativa non così facilmente comparabile ad altri livelli di passaggio enunciativi. Cosa che è ampiamente spiegata dalla capacità di ritagliare ogni volta dall'enciclopedia qualcosa di diverso in modo diverso. Ma come si spiega il grado di "originalità", per quanto questa parola vada intesa sempre in questo contesto? In poche parole, cos'è il talento, cosa l'avanguardia (alla base della nascita del testo filmico più che della sua fruizione)? Ciò che viene considerato come occupante senza

posto o *bricoleur*, viene nel testo audiovisivo considerato soprattutto a livello spettatoriale nell'immersione esperienziale filmica (ad esempio). Ma lo stesso concetto è applicabile ovviamente per la creazione enunciativa e la costruzione di un testo, nel momento in cui si giunge all'interno del passaggio più intersoggettivo nella prassi.

Nell'affrontare ed esplorare l'enunciazione, passando da una teoria greimasiana a una latouriana si è cercato di rispondere e, a mio avviso, si continua ancora a domandarsi: in questa fase è allora possibile che ci sia bisogno di dare maggiore peso alla dimensione interpretativa? Ovvero, questa "intersoggettività" con cui ci si mette "in relazione con la collettività" dell'enunciazione impersonale, è solo un passaggio come un altro o deve essere considerata con maggiore importanza rispetto a tutte le fasi della prassi che passano dallo schema all'enunciato? Questo atto di mettersi in relazione, il cui funzionamento è correlato all'intero insieme di passaggi enunciativi e che ha un'origine enciclopedica, in che modo risulta più o meno rilevante poi nella realizzazione dell'enunciato? Che peso ha in un testo piuttosto che in un altro, visto che ogni testo è diverso? Ovvero, oltre all'insieme di altri fattori ed eterogeneità che contribuiscono alla produzione enunciativa, questo "ritaglio" enciclopedico, come si misura, come misura il lavoro intersoggettivo ipotizzando di poterlo isolare? Non si può gerarchizzare in un modello come quello enciclopedico di questo tipo, ma supponendo di volerlo fare tra quella semi-soggettività e tutte le altre grandezze in gioco, possiamo davvero stabilire con certezza che siano tutte sullo stesso livello? È più che altro un dubbio filosofico: in un'ottica enunciativa come questa, come si può definire ad esempio l'intuizione artistica oltre che come derivazione di innumerevoli influenze diverse o per contrasto con esse? Il soggetto è tale solo come districarsi tra innumerevoli posizioni già occupate, solo come ciò di cui si parla? O "anche" ciò di cui si parla? E in questo "anche", "io" ha lo stesso valore di tutte le altre posizioni? In altri termini, è possibile non ricadere nella logica del «soggetto presente» (cfr. Paolucci 2020: cap. 5) e al contempo isolare una delle varie istanze enuncianti, una delle varie posizioni di soggetto, che più si avvicina a quella di individuo seppur nella sua fluidità, nella sua semi-soggettivazione? Per spiegare queste singolarità che stanno insieme, ci basta definire la nostra "unicità" come concatenamento di tanti "distinguersi" da ciò da cui "non ci possiamo distinguere"? Questo "altro" che ci rende unici cos'è rispetto a sé stesso (cfr. Paolucci 2020: 359-360)? Davvero l'identità esiste solo nello stare insieme? Per quanto si possa continuare a domandare, la cosa più interessante di una teoria dell'enunciazione impersonale è che la risposta, le risposte, sono già contenute in queste domande. Il pensare che non sia abbastanza, il pensare a un isolamento della soggettività deve passare per una ricaduta in un'ottica benvenistiana.

Quindi: si tratta di un percorso con tre approcci in cui si parte dal testo, usando un'accezione sempre differente dei termini "partire" e "testo"; a cominciare da Greimas, che parte dal testo in quanto discorso tra due persone linguistiche e umane per dedurre l'enunciazione rappresentata e immaginata, ovvero presupposta dalla sua assenza in esso. Poi Eco prosegue su questa scia e considera il testo centrale, sempre in un'ottica discorsiva, in cui l'interpreta-

zione dello spettatore è fondamentale e che va prevista e assecondata dall'autore e dall'enunciato stesso in una modellazione. Infine, Paolucci (prima di lui e con lui Latour, Fontanille, Metz...) riprende l'importanza di far immergere lo spettatore nel testo, che lo attira a sé per mezzo di protesi, tuttavia con una rivoluzione: dell'enunciazione come passaggio tra modi di esistenza definiti da una prassi; della concezione dell'enunciazione in sé non come immagine di un "dialogo" tra "persone", ma come impersonale e come compresenza di eterogeneità che topologicamente cambiano l'idea e l'origine della soggettività; del soggetto che diventa tale nell'occupare posizioni già piene e attanziali non esclusivamente personificabili; dello status del testo (che è solo la realizzazione dell'enunciazione); della sua origine da una enciclopedia in continua espansione e ricostruzione; della definizione di un apparato formale dell'enunciazione diverso per ogni linguaggio a cui si riferisce.

Ci ritroviamo nel concordare con chi crede nella necessità di una teoria dell'enunciazione applicata all'audiovisivo che tenga conto del fattore performativo del prodotto e del fattore esperienziale della visione; una teoria che non si può basare su una versione deittica tradotta dal testo scritto, nonostante il notevole e ancora attuale apporto della teoria del punto di vista e degli sguardi. L'ideazione di un nuovo apparato formale si è rivelata dunque necessaria per un'ottica più ampia e che non consideri l'enunciazione come assente.

Bibliografia

Benveniste, Émile

1966 *Problèmes de linguistique générale*, vol. I, Gallimard, Paris. Tr. it. *Problemi di linguistica generale*, vol. I, Milano, il Saggiatore, 1971.

1974 *Problèmes de linguistique générale*, vol. II, Gallimard, Paris. Tr. it. *Problemi di linguistica generale*, vol. II, Milano, il Saggiatore, 1985.

Casetti, Francesco

1986 *Dentro lo sguardo. Il film e il suo telespettatore*, Milano, Bompiani.

Casetti, Francesco; Di Chio, Federico

1990 *Analisi del film*, Milano, Bompiani.

Chion, Michel

1990 *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990. Tr. it.: *L'audio-visione, suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 2017.

Deleuze, Gilles

1969 *Logique du sens*, Paris, Les Éditions de Minuit. Tr. it. *Logica del senso*, Milano, Feltrinelli, 1975.

1980 "Dernier cours à Vincennes, 03.06.1980", in *La voix de Gilles Deleuze en ligne*; <http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=214 e http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=215>.

Eco, Umberto

1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.

1979 *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani; ed. 2006, Milano, Bompiani.

1984 *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Einaudi, Torino.

- 1990 *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani.
1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani.
2003 *Dire quasi la stessa cosa. Esperienze di traduzione*, Milano, Bompiani.
- Ejzenštejn, Sergej Michajlovič
1937 *Teoria generale del montaggio*, a cura di Pietro Montani, Venezia, Marsilio, 1985, ed. 2012.
- Fontanille, Jacques
2016 "L'Enonciation pratique à l'œuvre dans l'intermédialité et la remédiation", in Migliore, T. (a cura di), *Rimediazioni. Immagini interattive*, Roma, Aracne, 231-244.
- Fontanille, Jacques; Zilberberg, Claude
1998 *Tension et signification*, Liège, Mardaga.
- Genette, Gérard
1969 *Figures II*, Paris, Ed. du Seuil,. Tr. it. *Figure II*, Torino, Einaudi, 1972.
1972 *Figures III*, Paris, Ed. du Seuil,. Tr. it. *Figure III*, Torino, Einaudi, 1976.
- Greimas, Algirdas Julien; Courtés, Joseph
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.
Tr. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher, 1986.
- Guillaume, Gustave
1991 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris.
Tr. it. *Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, a cura di P. Fabbri, La Casa Usher, Firenze, 1986; Milano, Bruno Mondadori, 1996.
- Hjelmslev, Louis Trolle
1985 NE *Nouveaux essais*, Paris, PUF.
- Jost, François
1988a *Discorso cinematografico, narrazione: due modi di considerare il problema dell'enunciazione* (tr. di A. Sainati), in L. Cuccu, A. Sainati (a cura di) *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Napoli, Edizioni scientifiche italiane, 1988.
1988b *Narrazione(i): al di qua e al di là* (tr. di L. Cuccu), in L. Cuccu, A. Sainati (a cura di) *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Napoli, Edizioni scientifiche italiane, 1988.
- Latour, Bruno
1999 "Piccola filosofia dell'enunciazione", in Fabbri, P. e Marrone, G. (a cura di), *Semiotica in nuce*, vol. II, Roma, Meltemi, 2001, 64-77.
- Lévi-Strauss, Claude
1962 *La Pensée sauvage*, Plon, Paris. Tr. it. *Il pensiero selvaggio*, Milano, il Saggiatore, 1964.
- Manetti, Giovanni
2008 *L'enunciazione. Dalla svolta comunicativa ai nuovi media*, Milano, Mondadori Università.
- Marmo, Costantino
2014 *Segni, linguaggi e testi. Semiotica per la comunicazione*, Bologna, Bononia University Press.

Marsciani, Francesco

2012 “Enunciazione e cinema”, in *Seminario sui fondamenti della teoria di significazione*, <<https://www.marsciani.net/seminario/enunciazione-e-cinema/#-sthash.MzHLh6qf.y1I1vfSu.dpbs>>.

Metz, Christian

1968 *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1968. Tr. it. di A. Aprà e F. Ferrini, *Semiologia del cinema. Saggi sulla significazione del cinema*, Milano, Garzanti, 1972, ed. del 1980.

1991 *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck. Tr. it. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Edizioni scientifiche italiane, 1995.

Negri, Alberto

1996 *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Roma, Bulzoni.

Paolucci, Claudio

2020 *Persona. Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*, Milano, Bompiani.

Pasolini, Pier Paolo

1972 *Empirismo eretico*, Milano, Garzanti (3^a ed. 2000).

Peirce, Charles Sanders

CP *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 8 voll. (voll. I-VI a cura di C. Hartsthorne e P. Weiss, 1931- 1935, voll. VII-VIII a cura di A. W. Burks, 1958, Belknap Press, Cambridge, Mass.).

MS *Annotated Catalogue of the Papers of Charles S. Peirce*, by Robin R.S., University of Massachusetts, 1967; <<https://peirce.iupui.edu/robin/robin.htm>>.

Pozzato, Maria Pia

2013 *Capire la semiotica*, Roma, Carocci.

Sobchack, Vivian

1991 *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton, Princeton University Press.

Spaziante, Lucio

2013a “Effetti di soggettività del testo audiovisivo: sonoro, visivo e mondi interiori in Drive”, in Pezzini, I. Leone, M. (a cura di), *Semiotica delle soggettività*, Roma, Aracne, 193-208.

2013b *Immagine sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà*, 2013, <https://www.academia.edu/20305234/Immagine_sonore_sound_design_convenzioni_audiovisive_e_costruzione_della_realt%C3%A0>.

Violi, Patrizia

2016 “Traumascap. The Case of the 9/11 Memorial”, in *LA + Interdisciplinary Journal of Landscape Architecture*, 3, 72-76.

1986 “Unpeakable Sentences and Speakable Texts”, in *Semiotica*, LX, 3-4, 361-378.

Giovanni Piretti è laureato in Scienze della Comunicazione presso l'Università Alma Mater Studiorum di Bologna, con una tesi in Semiotica dei linguaggi musicali e audiovisivi. Si interessa di cinema con articoli su blog online e attraverso la frequentazione di laboratori di regia e fotografia presso la Scuola di Cinematografia Rosencrantz & Guildenstern di Bologna e la realizzazione di cortometraggi.