

La semiotica espansa. Analizzare l'audiovisivo tra post-strutturalismo ed embodiment

di Francesco Galofaro

Politecnico di Milano; CUBE – Bologna.

Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti passioni

Nicola Dusi

Udine, Mimesis, 2015, pp. 254, € 22,00.

1. Introduzione ad una introduzione

Il volume raccoglie studi di semiotica del cinema, dell'audiovisivo e dei nuovi media di difficile reperibilità o non più reperibili, su cui l'autore è in qualche caso ritornato approfittando della distanza temporale. I saggi coprono l'arco di un quindicennio e testimoniano dell'evoluzione recente della disciplina, e risentono contemporaneamente dei mutamenti del linguaggio audiovisivo seguito alla popolarizzazione di strumenti e canali digitali. Il volume si legge bene e lo stile dell'autore è improntato ad un massimo di comprensibilità e di chiarezza, rivolgendosi anche a quanti si interessano al cinema senza essere specialisti di semiotica. I riferimenti cinematografici di Dusi spaziano dai grandi classici al mainstream, e sono sempre di facile reperibilità, caratteristica questa dell'era della condivisione digitale.

Come l'autore nota, gli anni ripercorsi dal volume sono profondamente segnati da una svolta che riguarda la semiotica in genere, e quella del cinema in particolare. Una svolta post-testualista o, in alcuni casi, anti-testualista per partito preso. Le ragioni sono dettate dall'esaurirsi della ricerca nell'ambito del paradigma post-strutturalista: Metz (1991) dice in qualche modo una parola definitiva sull'enunciazione cinematografica e le sue coordinate; d'altro canto, la narratologia greimasiana assume negli anni '80 la forma di un modello completo, potente, versatile, corroborato da centinaia di analisi. Curioso destino per una teoria che viene archiviata non perché incoerente o inadeguata, ma perché paradossalmente funziona troppo bene, facendo sì che l'attenzione dei ricercatori si orienti verso problemi d'altro tipo. D'altro canto, ancor oggi i manuali di semiotica ripropongono più o meno la forma "standard" degli anni '80 (Greimas, Lotman, Eco): l'esplosione

degli ultimi venticinque anni, che Dusi chiama post-teoria, si lascia difficilmente racchiudere in un paradigma altrettanto coeso ed organico. Le tendenze individuate da Dusi sono le seguenti:

- Un dialogo con la sociologia dei media, interessato al una ridefinizione della testualità a seconda del medium considerato e della rimediazione che interessa il prodotto audiovisivo contemporaneo. Una dimensione che apre ai supporti – digitali – e alle connesse pratiche di “smontaggio” e rimontaggio e ai suoi effetti di forzata apertura della struttura narrativa; la direzione dello sguardo semiotico si reorienta dunque dalla costante alla variabile, dalla forma alla materia.
- Una rinnovata attenzione al corpo, alla corporeità, una svolta dal senso ai sensi coinvolti nell'esperienza cinematografica colta nel proprio farsi, nel loro accadere, in alcuni casi in forte dialettica con gli approcci testualisti.
- Un primo programma di lavoro, rappresentato da Fontanille (2004), interessato alle tracce lasciate entro i testi dalla *sintassi* delle operazioni sensibili che riguardano i corpi, e alla relazione tra *logiche del senso* (narrative e figurative) e *logiche del sensibile* (plastiche, tensive e figurali).
- Un secondo programma di lavoro, rappresentato da Landowski (2004), orientato a indagare una semiotica complementare a quella fin qui rappresentata dal modello di Greimas. Le strutture narrative di Greimas sono caratterizzate da un regime della programmazione (narrativa) e dalla presenza di un soggetto manipolatore. La narratività si rivela come una logica della giunzione tra Soggetto ed Oggetto (di valore). L'*Altro* è dunque sempre visto in modalità *strumentale*. Accanto a questa logica, Landowski ne vede all'opera una seconda: una logica dell'unione *tra soggetti*. Una logica che lavora su regimi di aggiustamento reciproco e di contagio. Si veda anche Landowski (2013).

Rispetto a queste tendenze, il lavoro di Dusi ha il pregio di cercare una mediazione: non è anti-testualista per partito preso, dato che, con Marrone (2001), identifica il “testo” con il modello dell'analisi, rendendolo applicabile a un campo molto vasto di fenomeni culturali; inoltre, l'autore

(...) ritiene che il nuovo lavoro sul sensibile-emozionale-esperienziale non faccia che ampliare le possibilità dell'analisi dei testi filmici e dei loro sistemi interni, intesi come 'sistemi singolari' ricostruiti a posteriori, e non serva buttar via strumenti ancora utili” (p. 27).

2. Il telefonino

Il primo capitolo ripropone in un lungo saggio diversi scritti dedicati all'apparizione del telefonino nel cinema contemporaneo, originariamente datati tra il 1999 ed il 2001. Per questo motivo non è aggiornato agli smartphone e ai tablet: quindici anni fa l'autore non poteva certamente prendere in considerazione la componente visiva e le possibilità di montaggio offerte dai nuovi dispositivi tecnologici, senza dubbio interessanti dal punto di vista della moltiplicazione delle immagini e delle cornici o delle possibilità di montaggio, che Metz considerava casi di enunciazione enunciata. Nonostante questo tali usi sono prefigurati in almeno un film considerato dall'autore, uno 007 in cui il telefonino è il giocattolo tecnologico di turno che permette il

controllo dell'automobile. Probabilmente un aggiornamento di questo studio rivelerebbe dettagli interessanti quanto agli innesti tra diversi linguaggi audiovisivi contemporanei e circa il rapporto tra cinema, corporeità ed esperienza, che secondo l'autore caratterizza la nostra contemporaneità.

Nonostante questo, le osservazioni di Dusi circa il ruolo del telefonino entro il corpus di film che ne registrano la prima apparizione rimangono pertinenti, il che fa del suo articolo un documento sociologico interessante. La prima questione che si pone è chiaramente la differenza con l'antenateo, ovvero con il telefono fisso, legato ad un luogo – ad es. la cabina del telefono de *Gli uccelli*. Lo sguardo dell'autore si concentra sul ruolo del telefonino nel modalizzare il soggetto dell'azione e nella relazione con la spazializzazione cinematografica:

- poter fare (aiutante magico);
- far sapere (geolocalizzazione) far credere (depistare, lontananza-prossimità);

Il ruolo del telefonino finisce per somigliare a quello tradizionale dell'informatore, sorta di messaggero alato che media tra enunciatore ed enunciatario – Greimas – Courtés (1979); Secondo Dusi, tale ruolo si associa a quello di garante della credibilità della comunicazione – Marrone (1998), ma anche a quello di dispositivo di controllo secondo le modalità del potere e del dovere – un dispositivo docile rispetto alle esigenze della trama, perché cessa di funzionare quando le batterie sono scariche.

Un ruolo meno legato alle funzioni narrative e più al linguaggio cinematografico si riscontra nel film di De Palma *Omicidio in diretta*. Qui le interruzioni costituite dalle telefonate permettono altrettanti *débrayage*, grazie ai quali alcuni eventi-chiave della trama devono essere ricostruiti dal detective protagonista. In questo modo la discorsivizzazione della storia è responsabile della costruzione della tensione. A dire il vero abbiamo ancora una volta un non-far sapere sotto un profilo modale, con la differenza che esso riguarda l'enunciatario della storia, lo spettatore.

2. Corpi

Il secondo ed il terzo capitolo, per quanto dedicati a temi distanti tra loro come fantascienza e tossicodipendenza, rappresentano una prima dimostrazione delle possibili esplorazioni legate alla rappresentazione del corpo: un corpo per lo più in disfacimento (ma non è detto) nel caso della tossicodipendenza; un corpo alterato dalla tecnologia nel caso del cinema di fantascienza. Differenti risultano essere anche le condizioni fenomenologiche dell'esperienza in entrambi i casi, sebbene nel cinema di fantascienza l'esperienza alterata si debba a tecnologie come la macchina usata in *Blade Runner* per ricostruire ed indagare lo spazio tridimensionale entro una foto, o, in altri casi, per manipolare proiezioni olografiche. In entrambi i capitoli il cinema considerato traduce esperienze descritte dalla letteratura: una interessante emersione del “somatico”, che permette – l'osservazione è di Paolo Fabbri - la figurativizzazione della dimensione sensoriale.

3. Tradurre in breve

Il quarto ed il quinto capitolo sono dedicati ai trailer, forme brevi della comunicazione che la semiotica può inquadrare in molti modi usando strumenti che le sono tradizionalmente propri: paratesto, con Genette o metonimia, con Jakobson,

il trailer orienta l'interpretazione attualizzando uno dei possibili livelli di lettura del film, talvolta nel tentativo di rimanere fedele all'*intentio operis*, talvolta distanziandosene notevolmente. Rimane tuttavia interessante analizzare il "rimontaggio" delle strutture narrative cinematografiche operate dai trailer; come scrive Dusi, più che la funzione sembra importante il percorso che il trailer fa compiere allo spettatore. Sono interessanti le strutture semisimboliche e la sua dimensione figurale, per comprendere come il trailer possa manipolare lo spettatore non sul piano cognitivo, ma su quello dell'attrazione e della repulsione corporea, percettiva, sensoriale, in modo da costruire il film come oggetto di valore.

A dimostrare i grandi mutamenti intervenuti nel linguaggio e nelle testualità audiovisive con l'avvento di internet, a quasi dieci anni di distanza dal primo saggio l'autore ritorna sul tema prendendo in considerazione le forme brevi della comunicazione ormai stabilizzatesi in rete e in particolare il fenomeno dei *remix trailer*; dalle opere con intento autoironico e parodico fino a forme di videoarte. Dusi dialoga sulle tendenze in atto con guru della comunicazione contemporanea come Lev Manovich (2001), ma è attento a non concedere troppo alle mode accademiche quando individua nel bricolage secondo Lévi-Strauss il fondamento antropologico alla base di queste prassi enunciative. La conclusione è piuttosto interessante, in quanto il missaggio di materiale eterogeneo allo scopo di creare nuovo senso non permette di considerare queste forme né come traduzioni intersemiotiche¹ volte ad "aprire" la significazione testuale, né come varianti dell'*intentio operis*, per impiegare termini di Eco; si tratta di opere che finiscono col trasformare radicalmente lo statuto semiotico e gli obiettivi pragmatici del testo di arrivo rispetto a quelli di partenza.

4. Il Dr. House e la Videoarte

Nei capitoli sei e sette la semiotica è applicata ad oggetti più distanti dal film tradizionale, dalle serie tv (Dr. House) alla videoarte (Cremaster 3). Una curiosità scientifica può essere allora la seguente: quando è giustificato trattare questi oggetti come qualcosa di diverso, e quanto le categorie in cui oggi si declina l'audiovisivo sono imposte da uno sguardo sociologico, molto sensibile a differenze fenomeniche e poco in grado di cogliere parentele strutturali? E in effetti, nel caso di Cremaster 3, la decisione di Dusi è motivata dal fatto che, a differenza di altre forme di Videoarte, in questo caso l'oggetto sfida l'interprete ad essere fruito come un film, con una propria tenuta narrativa e una serie di meccanismi semi-simbolici all'opera. Anche per ciò che riguarda l'opposizione serie/film, nulla in un primo momento sembra giustificarla: Dusi applica all'analisi della prima stagione del Dr. House gli strumenti della narratologia greimasiana. Ne descrive le strutture narrative tipiche, e ne spiega il successo in termini antropologici: si tratta di un eroe marchiato, che ha già lottato contro l'antisoggetto rappresentato dalla malattia e dal dolore superando la prova. Tuttavia, a ben vedere, le riflessioni di Dusi trascendono l'oggetto di studio ed i suoi limiti laddove si interroga sull'effetto del digitale e dei nuovi media nei telefilm americani e, in definitiva, sul linguaggio cinematografico. L'inserito digitale permette uno sguardo iperrealistico all'interno del corpo umano. Il corpo può essere veduto

¹ La nozione di traduzione intersemiotica si dimostra qui più potente da un punto di vista analitico rispetto a quella di intermedialità, importata dai *cultural studies*. Dusi è tra coloro che hanno sviluppato il concetto di traduzione intersemiotica (si veda aa.vv. 2000). E' opinione di chi scrive che essa permetta di decostruire categorie "tuttofare" e di moda come quella di intermedialità, invece di farle proprie alla stregua di feticci, come talora accade presso la comunità semiotica internazionale – si veda il dodicesimo convegno ICMS dedicato a "musica, semiotica ed intermedialità".

ma non “letto”, essendo le competenze per leggere una TAC non in possesso dello spettatore comune. Quel che si ha, nota correttamente Dusi, non è la figuratività ma piuttosto l'impossibilità della lettura figurativa ed una insistenza sul plastico, sulle “anomalie formali, cromatiche e cinetiche” degli organi rappresentati. Una irruzione del corporeo e delle tecniche della sua rappresentazione scientifica che muta il linguaggio stesso del cinema e in qualche modo motiva la curiosità del semiologo.

5. Il cinema come passione

L'ottavo capitolo presenta una interessante analisi passionale del Deserto dei tartari, nella trasposizione di Zurlini dal romanzo di Buzzati. Il film diviene un campo di prova per la tenuta della semiotica delle passioni e si spinge alle più innovative proposte di Landowski (2004). Con il classico modello proposto da Greimas (1983) la passione si presenta in primo luogo come un lessema su cui applicare le tecniche della semantica strutturale, ovvero come una configurazione da smontare alla ricerca di strategie modali e dell'enunciazione; tuttavia, la semiotica degli anni 2000 contempla anche l'interazione tra i corpi dei soggetti, “nel loro aspetto sensoriale, intersoggettivamente più sottile e relativo alla situazione vissuta” (p. 204). Interessante dunque il tentativo cinematografico di rendere le passioni dell'attesa ed il mistero ad essa legato attraverso un regime di *visibilità imperfetta* (p. 208).

Proseguendo nella disamina delle proposte landowskiane, Dusi ritiene che la scoperta, accanto ai regimi della programmazione e della manipolazione che caratterizzano tutta la teoria greimasiana, dei regimi dell'incidente e dell'aggiustamento, possa aiutare a comprendere la novità rappresentata dal “cinema espanso”, da forme audiovisive di carattere interattivo come il videogioco o dalla trama aperta come il reality show rispetto a forme della narritività più tradizionali. La logica del contagio, descritta da Landowski, sembra caratterizzare la permeabilità dei nuovi media, attraversati da contenuti che tuttavia mutano nella propria traiettoria. Una logica non riconducibile alla programmazione e neppure caratterizzata necessariamente dalla manipolazione. Con il regime dell'aggiustamento, ogni impulso dell'uno costituisce per l'altro un invito a seguirne il movimento. Un regime che sembra caratterizzare la figura dello spettatore-performer tipico di alcune forme di videoarte e videodanza. Le conclusioni del volume si riconnettono infine alla proposta di Eugeni (2010) il quale insiste sulla dimensione esperienziale e fenomenologica come possibile terreno di incontro tra le discipline interessate all'audiovisivo, la psicologia della percezione e le neuroscienze, evitando tuttavia il rischio di naturalizzazione nel sottolineare il carattere “mediato” dell'esperienza cinematografica, il suo carattere di *progetto*, di *design*. Si tratta di casi di costruzione dell'esperienza, che caratterizzano anche nuovi media come la chat-room o il social network, dove la figura dello spettatore è sostituita da quella del performer.

6. Discussione

Come di consueto concludo la recensione con una discussione, con l'obiettivo di dialogare a distanza con l'autore.

6.1 *Strutturalismo ed embodiment*

Come nota Dusi, il corpo è divenuto centrale nel ri-orientare lo sguardo degli ultimi venticinque anni, che si trattasse di un corpo-contenitore da esplorare o di una sorta

di medium tra il mondo materiale dell'esperienza e quello del senso. Ciò ha comportato un cambiamento non ancora chiarito nell'epistemologia della semiotica:

L'approccio sociosemiotico (...) nelle sue premesse dichiara di studiare le 'condizioni di possibilità' del senso sociale, ma è vero che, nelle sue declinazioni e sviluppi, la semiotica testuale è passata da posizioni strutturaliste più radicali (e quasi 'positiviste') a teorie più aperte ai contesti *interpretativi ed etnosemiotici* (p. 219).

Qui non discutiamo l'opportunità di queste grandi scelte paradigmatiche²; mi interessano le conseguenze su un preciso ambito della teoria, ovvero quello delle funzioni attanziali. Il Soggetto del fare e dell'essere nella semiotica attuale è sempre meno una nozione *debole*³ e relazionale, per cui esso risulta un mero "nodo" individuato entro una rete di funzioni (con un anti-soggetto; con un oggetto di valore...) senza le quali esso non si dà. Con l'uscita dai contesti della narrativa, in cui la funzione di soggetto poteva essere giocata da attori non antropomorfi e non figurativi (il destino; la passione), ritroviamo spesso la funzione di soggetto assegnata a individui dotati di corpo, di carne. Lo stesso dicasi degli attanti implicati dall'enunciazione, nella misura in cui alcuni ne analizzano le controparti dotate di attese, sottoposti a tensioni, in preda alle emozioni, con buona pace di Metz. Come conseguenza, non si parla più dello stesso "soggetto" semiotico, ma di una sua "versione" positiva, *forte*, che si re-installa saldamente sul trono della filosofia, dal quale era stato scacciato dallo strutturalismo – cfr. Foucault (1966). La semiotica si troverebbe così ad abbandonare il proposito di presentarsi come anti-scienza, e a rientrare nei ranghi delle scienze umane (sociologia, psicologia, critica letteraria o – nel nostro caso – cinematografica).

In realtà, ragioni di ordine pratico suggeriscono di mantenere distinta la nozione di funzione attanziale in senso debole e relazionale, poiché essa è analiticamente potente. Non è che nel mondo non agiscano valori, principi, emozioni, cui possiamo attribuire a piacimento la funzione di soggetto dell'essere o del fare. E' nell'interesse della disciplina assumere una posizione critica verso altre nozioni filosoficamente più forti e proprio per questo meno in grado di cogliere l'articolarità del senso, nonostante siano in voga posizioni teoriche "anti-testualiste per partito preso", come scrive Dusi.

6.2 Unione e Giunzione

Ancora a proposito di nozioni teoriche che non vorremmo fossero gettate alle ortiche, ci preme sottolineare come Landowski consideri complementari la logica della giunzione tra soggetto ed oggetto, secondo le modalità della programmazione e della manipolazione, e la logica dell'unione tra soggetti, secondo le modalità dell'aggiustamento e dell'incidente. Esse convivono in un regime di compresenza. Questo problema riguarda l'opposizione di Eugeni tra un *design stabile* che caratterizza l'audiovisivo tradizionale ed un *design dinamico* che caratterizza le situazioni in cui l'utente ha la responsabilità delle scelte narrative, quali quelle che si ritrovano nei videogame interattivi o nei social network. Ora, a mio parere tale distinzione non tiene. Il punto è che la manipolazione si ha tanto nell'*obbligare* l'utente fare o non fare qualcosa, sia nel *permettere* che faccia o non faccia qualcosa:

² Per un punto di vista lucidamente critico sulle conseguenze e i paradossi epistemologici di questo spostamento, rinvio il lettore alle considerazioni presentate in Marsicani (2012) e (2013).

³ Sulle nozioni disciplinari *debole, forte e fortissima* di soggettività e sulle loro relazioni mi permetto di rinviare a Galofaro (2015: 32-38).

entrambe le possibilità sono presenti nel *range* di scelte che vengono previste per l'utente in ambito videoludico o social. Anni fa, analizzando alcune forme di videogame, parlavo di una “meta-regia” che delega all'utente certe scelte che nel cinema tradizionale sono di competenza del regista – cfr. Galofaro (2005). Ecco perché le esperienze “social” o videoludiche, pur rivelando una pertinenza maggiore della logica dell'unione tra soggetti, non sono affatto meno programmate o meno “stabili” di altre, per usare la terminologia di Eugeni: le due logiche convivono felicemente e una buona analisi può ricostruire entrambe.

Bibliografia

Aa.vv.

2000 “La traduzione intersemiotica”, *Versus* 85-86-87.

Eugeni, R.

2010, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carocci.

Fontanille, Jaques,

2004, *Figure del corpo*, Roma, Meltemi.

Foucault, Michel

1966, *Les Mots et les Choses: une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard.

Galofaro, Francesco

2005, “Nuove forme di interazione in internet: il caso dei 1st Person Shooter”, in Matteo Bittanti (ed.), *Doom, giocare in prima persona*, Milano, Costa & Nolan.

2015, *Dopo Gerico: i nuovi spazi della psichiatria*, Bologna, Esculapio.

Greimas, A.J. e Courtès, J.

1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette.

Landowski, Eric,

2004, *Passions sans nom*, Paris, PUF.

2013, “Une sémiotique à refaire?” in *Galaxia* (São Paulo, Online), n. 26, p. 10-33.

Manovich, Lev

2001, *The Language of New Media*, Cambridge University Press, UK.

Marrone, Gianfranco,

1998, *Estetica del telegiornale*, Roma, Meltemi.

2001, *Corpi sociali*, Torino, Einaudi.

Marsciani, Francesco,

2012, *Ricerche semiotiche I*, Bologna, Esculapio.

2013, “Soggettività e intersoggettività tra semiotica e fenomenologia”, in *Semiotica delle soggettività*, Torino, Ed. I saggi di Lexia.