

SIMONE MALASPINA

Neurocinema. La risonanza sensomotoria attraverso lo schermo
[Neurocinema: Sensory-Motor Resonance Through the Screen]

SINTESI. Il saggio indaga il coinvolgimento spettatoriale a partire dal dialogo tra neuroscienze cognitive, teoria del cinema e analisi filmica. Assumendo la simulazione incarnata come cornice interpretativa utile, ma non esaustiva, il contributo propone di leggere l'esperienza cinematografica come un processo in cui percezione, azione ed emozione risultano strettamente intrecciate. Dopo aver ricostruito il quadro teorico della neurofilmologia e il ruolo della risonanza sensomotoria, l'analisi mette alla prova tali ipotesi attraverso una serie di casi di studio, dedicati alla discontinuità percettiva, alla continuità intensificata, alla risposta aptica, alla soggettiva incarnata, alla scansione oculare e al rapporto tra movimento di macchina e coinvolgimento corporale. Ne emerge un modello di spettatore non riducibile a puro soggetto ottico o cognitivo, ma inteso come organismo multimodale, corporalmente implicato nell'esperienza del film.

PAROLE CHIAVE. Cognizione incarnata, simulazione, neurofilmologia, neuroestetica, risonanza sensomotoria

ABSTRACT. This essay examines spectator engagement through the dialogue between cognitive neuroscience, film theory, and close film analysis. Taking embodied simulation as a useful but non-exhaustive interpretive framework, the article reads cinematic experience as a process in which perception, action, and emotion are deeply intertwined. After reconstructing the theoretical background of neurofilmology and the role of sensory-motor resonance, the essay tests these hypotheses through a set of case studies devoted to perceptual discontinuity, intensified continuity, haptic response, embodied point-of-view shot, eye scanning, and the relation between camera movement and lived-bodily involvement. The result is a model of the spectator that cannot be reduced to a merely optical or cognitive subject, but is instead understood as a multimodal organism, bodily implicated in the experience of film.

KEYWORDS. Embodied Cognition, Simulation, Neurofilmology, Neuroaesthetics, Sensorimotor Resonance

Indice

- 1. Mente e corpo al cinema*
 - 2. Rispecchiamento e simulazione incarnata*
 - 3. Percepire le discontinuità*
 - 4. Continuità intensificata*
 - 5. Il contatto con le immagini*
 - 6. Lo spettatore cinestetico*
 - 7. Scansione oculare ed emozione*
 - 8. Staticità, attenzione e movimento*
 - 9. Corpo e camera*
- Conclusione*

1. *Mente e corpo al cinema*

In sostanza solo grazie alla percezione possiamo capire il significato del cinema: il film non si pensa, ma si percepisce.¹

Maurice Merleau-Ponty

L'esperienza spettatoriale, fin dalle origini del cinematografo, si caratterizza per l'intenso impatto sensoriale che l'audiovisivo è capace di elicitare nel soggetto che ne fruisce. Non è un caso che molta dell'attività speculativa dei primi anni del Novecento concentri i suoi sforzi sull'indagine delle proprietà immersive e di risonanza emotiva di questo medium. Già nel 1916, il filosofo e psicologo tedesco Hugo Münsterberg definisce il film come un nuovo modo di rappresentare la realtà, la cui essenza è da ricercare nel *come* le tecniche cinematografiche riescano a *simulare* i nostri processi psichici – attenzione, memoria, immaginazione e i loro correlati emotivi – in maniera più efficace (o pervasiva) di altre forme d'arte².

Lo studio della spettatorialità non ha mancato di farsi carico dell'elaborazione di modelli del suo oggetto d'indagine³, e, a partire dagli anni Novanta del secolo scorso, il ritorno del corpo e dell'affettività ha favorito modelli capaci di integrare descrizione fenomenologica e dati empirici⁴.

¹ Merleau-Ponty 2016: 80.

² Cfr. Münsterberg 2002: 109-110.

³ Nel tentativo di tracciare un quadro storico dell'immagine di questo soggetto, come suggerisce Plantinga, si può notare che la teoria cognitiva e la *screen theory* (un amalgama di approcci psicoanalitici, semiotici e ideologici) ne restituiscono una descrizione in termini astratti: uno spettatore *ipotetico*, con scarsa considerazione per il corpo e il suo ruolo sensoriale nell'esperienza cinematografica (cfr. Plantinga 2008: 249-258). Sempre Plantinga, con l'intento di spiegare perché l'emozione sia un elemento centrale dell'esperienza filmica, elenca una serie di motivi per cui i *film studies* avrebbero trascurato questo aspetto. Tra questi spicca su tutti la visione del moto emozionale come essenzialmente soggettivo e irrazionale (cfr. Plantinga 2009: 4).

⁴ Solo a partire dagli anni '90 l'*affective turn*, che ha interessato più campi del sapere (*humanities* e scienze sociali), «ha portato con sé una nuova attenzione per il corpo, le dinamiche sensoriali e l'affettività dello spettatore» (Carocci 2018: 41). Sulla scia di Merleau-Ponty, questo fondamentale ripensamento delle dinamiche spettatoriali ha trovato terreno fertile nelle nozioni fenomenologiche di Vivian Sobchack (*The Address of the Eye*, 1992, il cui interesse sta nel delineare una visione *spettatore-corpo*, contrapposta a quella *spettatore-mente* del cognitivismo; cfr. Yacavone 2015).

Ora, tra le proposte attuali a mio avviso più interessanti c'è quella di D'Aloia ed Eugeni, i quali, per risolvere l'antitesi tra approccio fenomenologico (*spettatore-corpo*) e cognitivista (*spettatore-mente*), ricorrono alla formulazione di un neologismo, che identifica un nuovo modello: la *neurofilmologia*. Essa descrive l'esperienza audiovisiva combinando acquisizioni empiriche e metodo speculativo, e pervenendo alla concettualizzazione di uno *spettatore-organismo*, che non è un *a priori* dell'esperienza cinematografica, ma vi si costituisce all'interno e si occupa «simultaneamente di molti processi di natura differente (sensoriale, percettiva, cognitiva, emozionale, motoria, attiva, mnemonica)»⁵. Si tratterebbe dunque di un modello che sottolinea l'interazione mente-corpo nell'esperienza spettatoriale, con l'attribuzione di medesima importanza a processi di tipo *top-down* e *bottom-up*.

L'approccio neurofilmologico non è una novità in senso stretto, è infatti possibile rintracciare altri tentativi di integrazione del sapere neuroscientifico allo studio del cinema. È il caso della neurocinematica e della psicocinematica⁶, rispettivamente lo studio del modo in cui una stessa area cerebrale possa attivarsi in spettatori differenti e l'indagine sul collegamento – consentito dal *brain imaging* – tra eventi mentali, processi cerebrali ed esperienze⁷.

Esiste però uno scarto tra questi due modelli e la neurofilmologia, che consiste nell'aver adottato una prospettiva di *pluralismo epistemologico*, la quale prevede una descrizione dello stesso fenomeno da parte di più modelli, su livelli d'indagine differenti, senza però sostenere l'esistenza di una relazione significativa e influente tra questi ultimi⁸.

Ancora più precisamente, la neurofilmologia non è un metodo per testare teorie sull'attività cerebrale *usando* il cinema, bensì «una nuova scienza filmologica che emancipasse le scoperte delle neuroscienze a ipotesi interpretative sulla potenza espressiva e relazionale del cinema»⁹.

Quanto sostenuto da D'Aloia con il termine *spettatore-organismo* è coerente con la denominazione di *sistema cervello-corpo*¹⁰ scelta da Gallese e Guerra nel libro *Lo schermo empatico*. I due concetti condividono le premesse della *embodied cognition* – cognizione incarnata – che rappresenta un radicale superamento del dualismo cartesiano mente-corpo.

⁵ D'Aloia, Eugeni 2014: 19: «simultaneously many processes of different nature (sensory, perceptual, cognitive, emotional, motor, active, mnemonic)» (trad. mia).

⁶ Per un approfondimento di entrambi gli approcci si rimanda a Hasson *et al.* 2008.

⁷ Cfr. Shimamura 2013: 2.

⁸ Cfr. D'Aloia, Eugeni 2014: 17.

⁹ D'Aloia in Smith 2022a: 15.

¹⁰ Gallese, Guerra 2015: 36.

La rivalutazione del nesso mente-corpo nelle neuroscienze cognitive ha contribuito a mettere in discussione ogni spiegazione riduzionista dell'esperienza. In questa prospettiva, il richiamo a Damasio e alla triangolazione proposta da Murray Smith serve soprattutto a ribadire che l'esperienza filmica non può essere descritta a un solo livello, ma richiede l'integrazione tra dimensione neurobiologica, funzioni percettivo-cognitive ed esperienza vissuta¹¹.

In tale quadro, le ricerche sull'*embodied cognition* e sui meccanismi sensorio-motori coinvolti nella percezione hanno fornito un supporto empirico importante allo studio del coinvolgimento spettatoriale. In particolare, il contributo di Gallese e Guerra ha mostrato come contenuti sensori-motori e affettivi possano essere considerati parte integrante dei processi attraverso cui comprendiamo l'esperienza cinematografica, senza ridurre quest'ultima a un unico principio esplicativo¹².

2. *Rispecchiamento e simulazione incarnata*

I dati sperimentali degli ultimi decenni hanno contribuito a ridefinire il sistema motorio non come semplice esecutore dell'azione, ma come parte integrante dei processi di percezione e comprensione. In questa prospettiva, gli studi sui neuroni canonici e specchio mostrano che la percezione di oggetti manipolabili e l'osservazione di azioni altrui attivano schemi motori interni: nel primo caso, in rapporto alle possibilità d'uso e di presa dell'oggetto; nel secondo, in rapporto al riconoscimento dello scopo dell'azione osservata¹³. Vedere un oggetto o un'azione non significa dunque soltanto registrarli visivamente, ma anche *simularne*, a livello subpersonale, le potenzialità pragmatiche e relazionali¹⁴.

¹¹ Cfr. Damasio 2022; Smith 2022a. Su questo versante si colloca anche Gallese 2009.

¹² Cfr. Gallese, Guerra 2012; Gallese 2019.

¹³ Sul piano metodologico, il dibattito nasce anche dal confronto tra tecniche di *brain imaging*, come la risonanza magnetica funzionale, e metodi più direttamente legati alla registrazione dell'attività neuronale. In particolare, la *single-unit recording*, pur impiegata soprattutto in modelli animali per il suo carattere invasivo, ha avuto un ruolo decisivo nell'individuazione dei neuroni visuomotori poi discussi in questo contesto. Le prime evidenze sperimentali provengono infatti dagli studi condotti sul cervello dei primati non umani e sono state successivamente messe in relazione con dati ottenuti sul sistema nervoso umano mediante tecniche differenti. Per un inquadramento generale del paradigma dell'*embodied cognition* e del ripensamento del rapporto tra percezione, azione e cognizione, cfr. Caruana, Borghi 2013; Rizzolatti, Fogassi 2014.

¹⁴ Nel caso dei neuroni canonici, le ricerche del gruppo di Giacomo Rizzolatti hanno mostrato che specifiche popolazioni neurali del macaco – in particolare nelle aree F5 e AIP – si

Su questa base il saggio assume tali ricerche come uno dei fondamenti neurocognitivi della risonanza sensomotoria che verrà poi messa alla prova nei casi filmici.

Questo meccanismo neurosimulativo permette di restituire un senso intersoggettivo alla nostra esperienza del mondo radicandola in una spiegazione di tipo subpersonale (o neurobiologica) e relazionale. L'intercorporalità¹⁵, intesa come intersoggettività fondata sulla risonanza reciproca di comportamenti sensomotori intenzionali, diventa fonte cruciale di pre-conoscenza dell'altro¹⁶. Di conseguenza la soggettività, nei termini di un sé anzitutto fisico, emerge dalla possibilità di interazione con l'altro e dalla co-azione¹⁷.

Uno dei meccanismi specchio estendibili fino al campo di emozioni e sensazioni, nonché il più immediato, riguarda l'imitazione automatica dell'espressione facciale dell'altro nel momento in cui la persona osservata è in stato di attivazione emotiva¹⁸. In questo caso le basi neurali condivise comprendono l'insula, l'amigdala e la corteccia premotoria ventrale. Questi processi non sono altro che specificazioni di una più generale modalità di funzionamento del cervello che Gallese e Guerra definiscono *simulazione incarnata*, la quale si istanzia nel *riuso* neurale delle risorse impiegate nella nostra esperienza del mondo – sensoriale, emozionale e agentiva – per comprendere quella altrui¹⁹.

L'*embodied simulation* può costituire una cornice utile per ripensare il rapporto tra percezione, azione e comprensione dell'altro.

attivano sia durante l'osservazione di oggetti manipolabili sia durante l'afferramento, suggerendo una codifica dell'oggetto in relazione alle azioni che esso consente. I neuroni specchio, localizzati anch'essi nell'area F5, si attivano invece sia durante l'esecuzione di un atto motorio finalizzato sia durante l'osservazione di un gesto simile compiuto da altri. Particolarmente rilevante è il fatto che tali neuroni possano rispondere anche quando la finalità dell'azione non è interamente visibile, suggerendo una forma di inferenza motoria non linguistica. Sul piano metodologico, il dibattito nasce anche dal confronto tra tecniche di *brain imaging* e metodi più direttamente legati alla registrazione dell'attività neuronale. In questa prospettiva, gli studi richiamati nel saggio si riferiscono al ruolo dei neuroni canonici nella codifica degli oggetti in rapporto alle azioni che essi consentono e, nel caso dei neuroni specchio, all'attivazione motoria suscitata dall'osservazione di atti finalizzati compiuti da altri; cfr. ancora Rizzolatti, Fogassi 2014; Gallese, Guerra 2012. Per un inquadramento più ampio della simulazione incarnata, cfr. anche Gallese 2019.

¹⁵ Si preferisce qui l'utilizzo di "intercorporale" e non "intercorporeo" perché senza il sostrato fisico non si darebbe nemmeno la possibilità di fare esperienza degli altri corpi. Quindi, in linea con quanto osservato precedentemente, non è possibile separare l'incarnazione (*Leib*), che riguarda la dimensione soggettiva ed esperienziale del corpo, dall'incorporazione (*Körper*).

¹⁶ Cfr. Gallese 2014: 4.

¹⁷ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 64.

¹⁸ Cfr. *ibi*: 65.

¹⁹ Cfr. *ibi*: 24.

È importante, a tal proposito, sottolineare l'aspetto pre-conscio e automatico di questo sistema, poiché proprio in virtù di ciò è possibile coglierne la distanza dalla "teoria della mente" comunemente intesa. Secondo quest'ultima, infatti, "mettersi nei panni altrui" sarebbe un processo volontario e riflessivo che sfrutta un tipo cognitivo di inferenza linguistica, capace di collegare un comportamento a uno specifico stato mentale e, eventualmente, di predire un comportamento futuro. La simulazione incarnata, invece, rimanda a una forma di pre-conoscenza non mediata e automatica dei contenuti emozionali e intenzionali senso-motori dell'altro. Non si configura però come unico e sostitutivo metodo di conoscenza, bensì come un primo livello informativo e comunicativo, fondato su una nozione di *empatia* corporale. In questa prospettiva, la simulazione incarnata si colloca entro la triangolazione proposta da Smith e nel pluralismo metodologico della neurofilmologia²⁰ – che attribuisce eguale importanza alle influenze di tipo *top down* (guidate da informazioni pregresse, aspettative e inferenze) e *bottom up* (guidate dalle informazioni sensomotorie) –, senza esaurire da sola la complessità dell'esperienza filmica. Nel seguito, la simulazione incarnata non verrà dunque assunta come spiegazione esaustiva dell'esperienza filmica, ma come livello subpersonale utile a illuminare alcuni effetti percettivi e affettivi, da integrare con descrizioni funzionali e fenomenologiche.

L'empatia che la *embodied simulation* delinerebbe si basa su una forma di *identità sé-altro*, con una portata più ampia rispetto alle concezioni classiche. Come evidenzia Enrico Carocci:

L'identità sé-altro si riferisce soprattutto alle condizioni di possibilità dell'empatia, cioè alla creazione di uno spazio di interazione condiviso che si fonda sul "noi" anziché sul "me". Senza tenere in considerazione questo aspetto, ci sembra, diventa impossibile spiegare il coinvolgimento al cinema: esso ha luogo perché i film, attraverso opzioni narrative e stilistiche, sono in grado di costruire uno spazio intersoggettivo e relazionale, sfruttando le tendenze spontanee del nostro cervello-mente.²¹

Capire poi in che modo il meccanismo della simulazione incarnata possa essere applicato all'esperienza estetica necessita di un'ulteriore premessa.

Quando ci si immerge nei mondi fittizi dell'arte o, più in generale, durante l'esperienza estetica²², a risaltare è l'aspetto immaginativo della simulazione

²⁰ Cfr. Smith 2022b. Di questa necessità integrativa si parla anche in Gallese, Guerra 2015: 87.

²¹ Carocci 2018: 123.

²² In linea con l'assenza di un consenso unanime sulla definizione di arte e della sua natura, le argomentazioni portate avanti dalla "neuroestetica" delineano pragmaticamente le differenze e gli eventuali punti di incontro tra l'esperienza del mondo e quella estetica.

incarnata. Nell'immaginare una scena attiviamo le stesse aree corticali visive normalmente coinvolte quando questa viene percepita nella realtà. Analogamente, l'immaginazione motoria e l'azione effettiva attivano una rete comune di centri motori corticali e sottocorticali: la corteccia motoria primaria, quella premotoria, l'area motoria supplementare (SMA), il cervelletto e i gangli della base. Pertanto, la teoria della *embodied simulation* può essere utilizzata anche per spiegare come immaginiamo mondi di finzione e come li esperiamo²³. Ciò suggerisce una parziale sovrapposizione, a livello neurale, tra il modo in cui percepiamo la vita quotidiana e i prodotti dell'arte – la differenza tra le due esperienze, secondo Gallese e Guerra, è di tipo dimensionale e non categoriale²⁴. Nel contesto estetico, la simulazione incarnata opera in condizioni di distanza pratica dall'azione; il film può così intensificare processi percettivi e affettivi senza richiedere una risposta motoria effettiva²⁵.

L'esperienza estetica, più che codificarsi in una sospensione cognitiva dell'incredulità²⁶, può allora essere interpretata come una *simulazione liberata*²⁷. Una liberazione che si configura nella possibilità di osservare l'arte da una distanza di sicurezza dalla quale la nostra apertura al mondo è amplificata o accresciuta: l'attenzione rivolta al prodotto artistico può intensificare l'attivazione di risorse simulate e meccanismi di rispecchiamento. Riportare la comprensione del film «al conflitto tra una serie di credenze sul mondo»²⁸ non considera il coinvolgimento corporale su cui la simulazione incarnata insiste e che garantisce al cinema la sua impressione di realtà. Tradizionalmente, senza considerare le nuove (e più interattive) forme di fruizione, quando guardiamo un film lo facciamo da fermi – viene meno la necessità di dover aggiustare la nostra posizione nel mondo rispetto alla possibilità concreta di agire all'interno di esso. L'immobilità è il tassello che, presumibilmente, permette l'*amplificazione* dell'esperienza: «la nostra interazione col mondo è esclusivamente mediata da una percezione simulativa di eventi, azioni ed emozioni rappresentati dal film»²⁹.

²³ Cfr. Gallese 2019.

²⁴ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 75.

²⁵ Cfr. Damasio 2000: 228: «I film sono la rappresentazione esterna più fedele della narrazione dominante che avviene nella nostra mente».

²⁶ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 76: «cioè sospendere un giudizio esplicito di irrealtà e fare temporaneamente finta che ciò che guardiamo, il film, non sia falso».

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ *Ibi*: 78.

3. *Percepire le discontinuità*

Se la simulazione incarnata definisce un livello di base della comprensione intersoggettiva, è nel confronto con le forme filmiche che essa mostra la propria produttività analitica. Nei paragrafi che seguono, tale ipotesi verrà messa alla prova attraverso l'analisi di specifiche configurazioni stilistiche.

Esistono tre tipi possibili di incarnazione legati al cinema che riguardano: il tipo di recitazione, lo stile del film e le risposte dello spettatore ai corpi e agli oggetti filmati³⁰. Osservare un attore muoversi nello spazio filmico, interagire con altri soggetti o manipolare gli oggetti inquadrati, rappresenta la prima frontiera dell'incarnazione, in quanto garantisce la *risonanza* intersoggettiva descritta dalla simulazione incarnata. Il recinto teorico entro cui si muove la ricerca riguarda quindi «l'empatia motoria connessa al gesto»³¹, che non si esaurisce in quello umano ma si estende anche ai movimenti di macchina. Questi, in base alla corrente cinematografica di riferimento e allo stile corrispondente, possono modulare l'intensità del rispecchiamento.

La forma di un film può aderire al concetto di “trasparenza” del *continuity editing*³², per cui vengono rispettate alcune regole sintattiche che insistono sulla continuità tra il modo in cui esperiamo il mondo e il cinema, di fatto garantendone l'impressione di realtà. Oppure può distanziarsene attraverso una frammentazione della relazione corporale con il mondo, con uno sbilanciamento a favore di un'interpretazione deliberata e cognitiva – è questo il caso, per esempio, del montaggio sovietico³³. O ancora, come per alcune sperimentazioni contemporanee, è possibile venga interrogata radicalmente la fruizione fino a casi di metariflessione o di “rottura” del rapporto incarnato con lo spettatore.

L'esperienza filmica, così come teorizzata da Casetti, consisterebbe nell'alternarsi di “eccessi” – che ci sollecitano senza mediazione – e di un “disciplinamento” della forma che garantisce al film un ordine identificabile, socialmente condiviso e soggettivamente riconoscibile³⁴. È grazie all'oscillazione (su cui agisce la volontà dell'autore) tra dinamiche di “eccesso” e di “riconoscimento” che si assicura il successo e la stabilità dell'immedesimazione³⁵. Questa dialettica modula il coinvolgimento spettatoriale attraverso elementi come la netta separazione degli spazi, il rispetto della continuità temporale e la

³⁰ Cfr. Gallese, Guerra 2012: 206.

³¹ Carocci 2018: 120.

³² Cfr. Frierson 2018: 10.

³³ Cfr. Gallese, Guerra 2012: 199.

³⁴ Cfr. Casetti 2007: 17.

ricerca di chiari nessi causa-effetto, e sarebbe potenzialmente generalizzabile attenționando eventuali pratiche di produzione artistica condivise.

Nel cinema narrativo classico, la continuità formale si è storicamente codificata come insieme di convenzioni che facilitano orientamento, leggibilità causale e coinvolgimento spettatoriale³⁶. Proprio per questo le loro infrazioni risultano percettivamente salienti.

In una delle scene *clou* di *The Shining* (Kubrick, 1980), il neo-assunto custode Jack Torrance (Jack Nicholson) discute nel bagno del bar dell'Overlook Hotel con il fantasma di Delbert Grady (Philip Stone). Jack riconosce in Grady uno degli ex custodi, responsabile di aver ucciso la sua stessa famiglia per poi suicidarsi. In questo momento di tensione narrativa, la macchina da presa "scavalca" più volte l'asse dell'azione – una linea immaginaria che divide lo spazio filmato in due semicerchi di 180° e determina le relazioni spaziali degli elementi in scena – stabilendo una metafora visiva che collega lo stato di instabilità psicologica dei personaggi e il loro ruolo all'interno dell'hotel. La presenza degli specchi, inoltre, ricalca la natura spettrale di Grady suscitando nello spettatore l'impressione che Torrance sia da solo e stia parlando con il suo riflesso.

La funzione primaria della regola dei 180° è di delimitare chiaramente lo spazio. Lo spettatore deve sempre conoscere le posizioni dei personaggi, il modo in cui si relazionano tra loro nello spazio e con l'ambiente circostante; perciò anche lo spettatore sa sempre dove si trova rispetto all'azione³⁷. In questo modo il flusso di risonanza tra spettatore e film procede senza discontinuità, rispettando la 'trasparenza' del *continuity editing*. La sensazione di disorientamento che deriva dall'infrazione di questa regola (lo scavalco di campo), come indagato da Gallese e Guerra, sarebbe centrata sul corpo

³⁵ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 103.

³⁶ Secondo David Bordwell questo è stato possibile perché tali convenzioni «sfruttano le nostre predisposizioni naturali» (Bordwell 2008: 79). Esisterebbe una continuità tra l'esperienza quotidiana ed estetica, per cui certe regolarità riscontrabili nel montaggio, e più in generale nella narrazione cinematografica, sono state costruite a partire dalla generalizzabilità del nostro agire e percepire, che travalica i confini culturali, di spazio e di tempo (*ibi*: 335). Analogamente, il coinvolgimento fisico potrebbe dipendere anche da schemi corporali riveduti e aggiornati nel tempo, che si sviluppano sulla base di nuove visioni cinematografiche secondo una prospettiva di accumulazione di apprendimento; questo spiegherebbe perché il senso di immersione venga mantenuto nonostante le forzature o semplificazioni che il montaggio opera rispetto alla "normale" percezione quotidiana (cfr. Carocci 2018: 250). A ogni modo, non è però esclusa la possibilità che queste regole possano essere infrante, con moderazione, senza intaccare la leggibilità delle scene in termini causali e narrativi, seppur perturbando la relazione di risonanza corporale (cfr. Bordwell, Thompson 2008: 253-257).

³⁷ Cfr. *ibi*: 234.



Fig. 1 The Shining, 1'12"00



Fig. 2 The Shining, 1'12"15

a livello subpersonale. L'incongruenza visiva, cioè l'inversione speculare di quanto visto, risulterebbe strettamente connessa a una perturbazione di tipo sensomotorio³⁸.

Uno studio, che ha usato la registrazione EEG (elettroencefalografia) ad alta densità durante l'osservazione di stimoli controllati, confermerebbe il coinvolgimento di differenti meccanismi di elaborazione relativi al modo in cui processiamo i tagli di montaggio³⁹. Indipendentemente dalla presenza di scavalcamenti di campo, ogni stacco è correlato a modulazioni delle componenti ERP⁴⁰ (potenziali evento-correlati) precoci: *marker* associati alla rilevazione di violazioni sintattiche in generale, delle azioni in particolare, e di un cambiamento visivo improvviso⁴¹. Ciò supporterebbe l'idea che i tagli possano violare certe aspettative riguardanti il flusso degli eventi o delle azioni rappresentate. Tuttavia, non sono state riscontrate differenze tra gli scavalcamenti di campo e gli stacchi "trasparenti" per quanto riguarda le componenti precoci della rilevazione percettiva: le distinzioni riguarderebbero quindi processi post-percettivi, probabilmente modulati dal grado di deviazione degli stimoli rispetto all'esperienza del mondo⁴². Inoltre, è stata evidenziata una differenza nella lateralizzazione emisferica dell'ERD (desincronizzazione evento-correlata⁴³) del ritmo *mu* centrale – registrato in corrispondenza della corteccia motoria – che rifletterebbe una violazione sensomotoria legata agli scavalcamenti di campo. Tale alterazione della simulazione spettatoriale «potrebbe in cascata causare la soppressione dei processi di rimappatura per il montaggio discontinuo e favorire invece la detezione di una violazione della struttura dell'azione osservata»⁴⁴; questo spiegherebbe l'acuita "sensibilità" per lo scavalcamento di campo⁴⁵. Un possibile esempio a favore della tesi dell'acculturazione in-

³⁸ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 198.

³⁹ Cfr. Gallese *et al.* 2016.

⁴⁰ Le componenti ERP (Event-Related Potentials) sono risposte elettriche registrate tramite l'EEG che si verificano in risposta a stimoli o eventi specifici.

⁴¹ Cfr. Gallese *et al.* 2016: 1572-1579.

⁴² *Ibidem.*

⁴³ ERD (Event-Related Desynchronization) si riferisce a una diminuzione dell'ampiezza delle oscillazioni cerebrali in determinate bande di frequenza in risposta a specifici eventi cognitivi o motori. Questo fenomeno viene osservato durante compiti mentali o azioni fisiche ed è spesso collegato all'attivazione di aree cerebrali coinvolte nell'elaborazione dell'informazione. Rappresenta la riduzione temporanea della sincronizzazione dei neuroni, interpretata come segnale di attività cognitiva.

⁴⁴ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 207.

⁴⁵ I processi di rimappatura hanno la funzione di compensare i piccoli cambiamenti degli input visivi. Consentono al cervello di aggiornare la percezione dell'ambiente garantendo stabilità e coerenza.



Fig. 3 *Tokyo Monogatari*, 48"57-49"23

vece, che permetterebbe la nostra revisione di schemi corporali, può essere rintracciato nel particolare uso degli spazi elaborato dal regista giapponese Yasujiro Ozu. In *Tokyo Monogatari* (1953), nella scena del primo dialogo tra i coniugi Shūkichi (Chishū Ryū) e Tomi (Chieko Higashiyama) alla stazione termale di Atami, si verificano una serie di scavalcamenti di campo. Osservando la prima e l'ultima inquadratura, la nettezza del passaggio della macchina da presa tra uno spazio "al di qua" dei personaggi e uno "al di là" è evidente.

Le altre due invece strutturano delle false corrispondenze di sguardo (l'*eye-line match* supporta la regola dei 180°): entrambi i personaggi guardano verso destra⁴⁶. Nonostante la comprensione della scena rimanga inalterata sulla base della presenza di *establishing shots*⁴⁷ (prima e ultima inquadratura), che orien-

⁴⁶ Cfr. Bordwell 1988: 91.

⁴⁷ Un *establishing shot* è un tipo di inquadratura che stabilisce il contesto, il luogo o l'atmosfera di una scena. Generalmente si tratta di una ripresa ampia o panoramica che mostra l'ambientazione in cui si svolgerà l'azione. Lo scopo principale è orientare lo spettatore.

tano lo spettatore rispetto agli spazi e al modo in cui i personaggi sono disposti e si relazionano, è lecito supporre che queste discontinuità eliciterebbero le risposte neurali evidenziate da Gallese e Guerra in qualsiasi spettatore, al di là delle sue conoscenze pregresse o della sua appartenenza culturale.

Come sottolineato da Bordwell, Ozu adotta una concezione a 360° dello spazio che segue una serie di regole precise e si pone di fatto in alternativa al sistema del *continuity editing* occidentale⁴⁸. Sulla base delle osservazioni di Bordwell, su quasi cento film giapponesi pre-1940, Ozu è un'eccezione⁴⁹. Una più ampia conoscenza dei film del regista renderebbe, con ogni probabilità, questa grammatica riconoscibile e persino prevedibile. Ma se esistesse una differenza netta di tipo culturale riguardo la concezione spaziale, che vada oltre lo stile di un singolo regista, ci si aspetterebbe una non generalizzabilità dei risultati dello studio EEG.

4. *Continuità intensificata*

Se si riscontrano esempi di eccessi anche nelle forme classiche, relegati a singole sequenze chiave, oggi la ricerca di sollecitazioni percettive è la norma. Questa stimolazione sistematica è rintracciabile soprattutto nei film che impiegano effetti speciali e, più in generale, nella forma del blockbuster. Si inasprisce dunque «il potenziale conflitto fra sensazione e narrazione»⁵⁰, inteso nei termini di “eccesso” e “riconoscimento”.

Oppure, adottando la prospettiva di D'Aloia, si può fare riferimento all'alternanza di fasi di *disincorporazione* e *re-incorporazione*. Una volta superata una certa soglia di stimolazione sensoriale (esisterebbe anche un limite “minimo”, per cui la risonanza è preclusa), l'esperienza di coinvolgimento corporale è perturbata e dev'essere ripristinata secondo dinamiche di disciplinamento della continuità esperienziale⁵¹.

Il massiccio utilizzo di eccessi nel cinema contemporaneo ha portato a uno stile di *continuità intensificata*⁵², in cui a essere privilegiata è la risposta viscerale dello spettatore. Come si evince dal nome, non vengono rinnegati i canoni stilistici classici, bensì si assiste a un'*intensificazione* dell'esperienza

⁴⁸ Cfr. Bordwell 1988: 92-96.

⁴⁹ *Ibi*: 101.

⁵⁰ D'Aloia 2013: 36.

⁵¹ *Ibi*: 65.

⁵² Bordwell 2006: 119-120.



Fig. 4 *Demolition d'un mur*, 0"27-1"01 (v. nota 54)

sensoriale attraverso la rimodulazione delle convenzioni già esistenti, un fatto ulteriormente attestato dalla continuità tra il “cinema delle attrazioni”⁵³ e le forme attuali.

La continuità intensificata può essere letta come una rielaborazione contemporanea della logica dell'attrazione: non abbandona la leggibilità narrativa, ma ne esaspera la componente sensoriale⁵⁴. In questa prospettiva, *Tenet* (2020) di Christopher Nolan costituisce un caso particolarmente evidente.

La trama del film ruota attorno all'idea di una tecnologia che consente l'inversione dell'entropia degli oggetti e l'inversione del flusso temporale. In una delle scene finali, la battaglia di Stalsk-12, due gruppi militari si separano nel tempo per intercettare e mettere al sicuro l'Algoritmo, un oggetto in grado di invertire il mondo intero e causare una catastrofe. La “manovra a tenaglia temporale” mostrata in questa scena ha un forte impatto disorientante, parzialmente mitigato dal modo in cui i differenti punti di vista ven-

⁵³ Cfr. Gunning 2006: 37.

⁵⁴ L'attrazione, in questo senso, fa leva sull'uso di espedienti come il *primo piano*, il *ralenti* o l'*inversione di movimento*. Un esempio particolarmente rilevante è *Démolition d'un mur* (1896), cortometraggio dei fratelli Lumière, in cui osserviamo alcuni operai che abbattono un muro: una volta crollato, questo si “risollewa” e riprende forma sulla base di un'*inversione* del girato; le singole inquadrature si ripetono (v. Fig. 4). Lo stesso “trucco” più di cent'anni dopo è alla base di *Tenet*, di cui sto per occuparmi.



Fig. 5 *Tenet*, 2'06"49-59

gono tracciati dal sonoro, in una prospettiva progressiva (il team rosso) e una invertita (il team blu), e dal rispetto delle convenzioni della continuità classica che consentono di orientarsi nell'azione. Al di là della complessità del meccanismo, che spinge più volte a chiedersi in che modo gli eventi si stiano svolgendo e intersecando, il momento di massima eccitazione sensoriale può essere ricondotto alle molteplici esplosioni dello stesso edificio. Sulla base di una sincronizzazione di orologi, entrambe le squadre aprono il fuoco contemporaneamente sulla struttura, ma su parti diverse, allo scoccare del minuto 5:00 dell'orologio, che procede verso i dieci minuti per una delle due e verso lo zero per l'altra. Le ripetute esplosioni e ricomposizioni, mischiate ai veloci cambi di punti di vista, rappresentano un momento di "condensazione sensoriale"⁵⁵, che permette alla stimolazione sensoriale di raggiungere il suo picco e al film di produrre un picco di stimolazione percettiva e di momentaneo disinteresse per la logica locale dell'azione. Anche senza postulare una piena consapevolezza autoriale di tali dinamiche, la scena sembra organizzata in modo da privilegiare l'impatto sensoriale sulla decifrazione immediata: «Non cercare di capire. Sentilo»⁵⁶, dice Laura in una scena precedente dedicata all'esposizione del meccanismo.

⁵⁵ D'Aloia 2013: 38.

⁵⁶ Nolan, *Tenet*, min. 15"38-43: «LAURA: Don't try to understand it. Feel it».

Le narrazioni di Christopher Nolan, incentrate su profonde modifiche della struttura spesso basate sul concetto di tempo, rientrano a pieno titolo tra i *puzzle films*⁵⁷.

Essi si distinguono per la ricercata ed enfatizzata complessità dell'intreccio, che richiede allo spettatore un esercizio cognitivo costante, oltre che per le occorrenze in cui la "trasparenza" classica viene meno a favore del disorientamento e del disturbo della predittività spettatoriale. La situazione in cui spesso si trovano i personaggi di queste narrazioni rispecchierebbe quella dello spettatore, in balia della frammentazione e dell'ambiguità del modo in cui esperisce il mondo; la difficoltà riguarda non soltanto la possibilità di dare un senso a ciò che ci circonda, ma anche la disfunzione dei meccanismi di strutturazione della soggettività, nonché della sua capacità di stabilire un metro di giudizio affidabile.

Come sottolinea Ismaela Goss, «la struttura complessa dei puzzle film è molto più vicina, quasi ontologicamente, all'esperienza quotidiana degli spettatori»⁵⁸. Dunque l'instabilità psicologica ed esistenziale condivisa permetterebbe una risonanza di tipo cognitivo ed esperienziale che va presa in esame unitamente a una maggiore sollecitazione sensoriale scaturita dalla continuità intensificata. Il cinema contemporaneo, in definitiva, è «sia "sensazionalista" (spettacolare, viscerale, corporale) almeno quanto "concettualista" (riflessivo, cerebrale, enigmatico)»⁵⁹: alla base di entrambi gli orientamenti risiederebbe una comune inclinazione verso l'intensificazione.

5. Il contatto con le immagini

Nel repertorio di tecniche tipiche della continuità *intensificata*, particolarmente rilevante è l'avvicinamento della macchina da presa⁶⁰ agli attori e agli oggetti: il *close-up* (primo piano), il *particolare* e il *dettaglio*⁶¹. L'uso di queste

⁵⁷ La definizione è da attribuire a Warren Buckland (2009: 6): «puzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences [...]. In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative)».

⁵⁸ Goss 2016: 5.

⁵⁹ D'Aloia 2013: 37.

⁶⁰ Da qui in poi indicata con la sigla "mdp".

⁶¹ Rondolino, Tomasi 2018: 116.

tre inquadrature, ormai ipertrofico⁶², accentua la prossimità fisica e sensoriale dello spettatore; oltre ad aumentare il suo livello di *arousal*, responsabile di preparare il corpo all'azione in base alla distanza corpo-oggetto: maggiore la vicinanza, maggiore l'eccitazione sensoriale⁶³.

Al netto della fondamentale funzione inferenziale (il *primo piano* aiuta per esempio a comprendere meglio le emozioni dei personaggi) e di incremento dell'attenzione degli *ingrandimenti*, l'importanza di tali inquadrature oggi è da ricercare nel rinforzo della «risonanza aptica e tattile dello spettatore con l'immagine»⁶⁴. La *haptic visuality* proposta da Laura Marks postula la possibilità di “toccare” il film con gli occhi, che quindi acquisiscono lo statuto di “organi del tatto”⁶⁵. L'implicazione di questa teoria riguarda la possibilità (e l'impulso) di entrare in contatto con i corpi, gli oggetti filmati, e di «avvertire la carnalità dell'immagine»⁶⁶, attraverso la sua trama o *texture*, in un rapporto che con ogni probabilità esalta il meccanismo della simulazione incarnata nel momento in cui la mdp *ingrandisce*, frammenta e decontestualizza dettagli e parti del corpo dalla loro unità⁶⁷.

A questo proposito, il film *La collectionneuse* (1967) di Éric Rohmer si apre con una serie di movimenti della mdp che seguono, indagano, smontano e ricompongono il corpo di Haydée (Haydée Politoff), una giovane donna intenta a passeggiare sulla spiaggia. In questo modo ne vengono evidenziate le qualità *materiche*, come la tensione dei muscoli durante una posa o la grana della pelle, attraverso una serie di magnificazioni che stimolano il nostro desiderio di toccare l'immagine e quindi il corpo che la sta abitando. Una voglia che successivamente verrà condivisa dagli altri personaggi maschili della storia, il cui contatto con il corpo di lei soddisfa vicariamente il desiderio di chi guarda.

In accordo con quanto espresso sulla proprietà dei neuroni canonici di rappresentare gli oggetti secondo le relazioni che possiamo intrattenere con essi, la “spinta” dello spettatore di entrare in contatto con quanto filmato è da rintracciare nell'approccio ecologico alla percezione dello psicologo James Gibson, che elabora il concetto di *affordance*. Le *affordance* vengono da lui

descritte come proprietà fisiche di un oggetto o di un ambiente che suggeriscono e consentono a un individuo (animale o uomo) di com-

⁶² Bordwell 2006: 132-134.

⁶³ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 215.

⁶⁴ *Ibi*: 216.

⁶⁵ Marks 2000: 162.

⁶⁶ Gallese, Guerra 2015: 240.

⁶⁷ Cfr. *ibidem*.

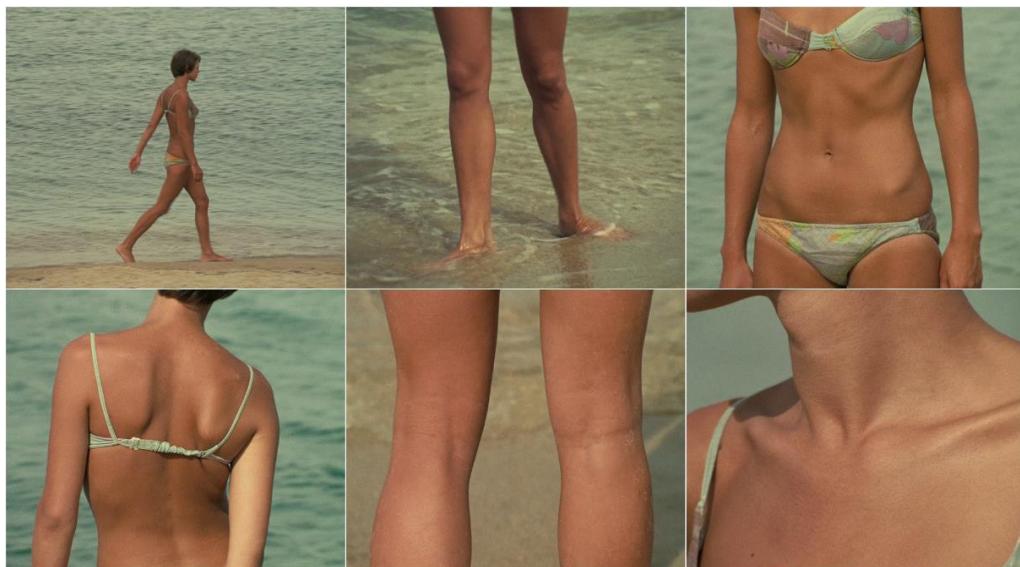


Fig. 6 *La collectionneuse*, 1"11-57

riere un'azione o un insieme di azioni possibili. In quanto strettamente legate alla forma del nostro corpo e alle nostre capacità, le *affordance* definiscono l'ambiente come un mondo di possibilità.⁶⁸

Il corpo e gli oggetti si presenterebbero alla nostra vista in quanto entità manipolabili, per cui è possibile rappresentare internamente una serie di possibilità d'azione, legate poi al contesto delle singole scene, al modo in cui vengono filmate e allo svolgimento della storia. Lo spettatore sarebbe perciò anche capace di portare a termine un movimento intenzionale non concluso da parte dei personaggi, grazie all'attivazione dei neuroni visuomotori che ne recepiscono lo scopo, *simulano* l'azione, e ci consentono di percepire lo stimolo fisico risultante per mezzo di una «dinamica percettiva sinestetica che coglie le sensazioni tattili sulla base di stimoli visivi»⁶⁹.

In una delle scene più famose del film *The Village* (Shyamalan, 2004), la protagonista non vedente Ivy Walker (Bryce Dallas Howard) compie un atto di “fede”: attende sull'uscio l'amico Lucius Hunt (Joaquin Phoenix), preoccupata per la sua e la propria incolumità, sapendo che andrà a cercarla in seguito all'invasione notturna e improvvisa delle creature umanoidi che abitano i boschi circostanti. Sulla base degli elementi fin qui analizzati, la sequenza può

⁶⁸ D'Aloia 2013: 292.

⁶⁹ *Ibi*: 300.

essere scomposta in una serie di momenti successivi che acquisiscono l'immedesimazione e accumulano la tensione percepita per il destino dei personaggi. Per chiarezza espositiva, si assuma come punto di inizio analisi il movimento di Ivy che protende il braccio verso l'esterno e così facendo dà il via al "rintocco" della musica che complementa la situazione. L'azione è ripetuta, attraverso un *repeat cut*, su due inquadrature diverse riprese da prospettive differenti.

Il nostro sguardo si sposta dal vedere frontalmente la faccia del personaggio in *mezzo primo piano*⁷⁰ (i cui movimenti della bocca e gli occhi lucidi segnalano tristezza e paura) a osservarne il suo braccio lateralmente, inglobato dall'oscurità del luogo sulla destra e illuminato da una lampada sulla sinistra, come a sottolineare la centralità della mano e a evidenziarne le singole dita. La mdp torna quindi in una posizione frontale per due volte: prima e dopo un'inquadratura interna continua che indica con il sonoro l'arrivo dei mostri, i cui rumori vengono individuati dallo sguardo (a cui segue un movimento di macchina in quella direzione) di due personaggi che si stanno nascondendo in una botola.

La seconda volta, la musica che simulava il "rintocco" si interrompe, la mdp si avvicina al volto di Ivy fino al *primo piano* (da qui comincia la Fig. 7), e il verso dei mostri così come il respiro di lei diventano più distinti e accentuati⁷¹. Un taglio riporta perciò lo sguardo sulla prospettiva laterale. Dall'oscurità emerge la *silhouette* rossa di una delle creature e si muove secondo una traiettoria che converge nello stesso punto della mdp, in direzione del braccio e della mano della protagonista. In questo momento la tensione spettatoriale è massima. L'avvicinamento accompagna e intensifica lo stimolo dello spettatore: la disposizione della scena può attivare una forte tendenza aptica e una risposta di prossimità nei confronti del personaggio. Lucius e Ivy si ricongiungono tramite un *particolare* delle loro mani che si intrecciano – il suono che ne deriva segnala l'inizio di una nuova traccia musicale, caratterizzata dall'uso del violino e da toni più sereni. I due entrano in casa e chiudono la porta, la mdp si "allontana" e inquadra entrambi a distanza, favorendo la distensione emotiva e suggellando il successo dell'immedesimazione, riprendendo quanto detto sulle dinamiche di "eccesso" e "riconoscimento".

⁷⁰ Rondolino, Tomasi 2018: 116.

⁷¹ L'insistenza sul sonoro probabilmente coincide con la volontà di rendere ancora più marcata l'identificazione con la protagonista, la cui "visione del mondo" deve fare a meno della vista a favore di tatto e udito.



Fig. 7 *The Village*, 33"24-50

6. *Lo spettatore cinestetico*

Una rimodulazione stilistica di questo tipo, sempre più interessata alle dinamiche sensoriali, non può che richiamare una nuova concettualizzazione dello spettatore, capace di tenere conto di un'esperienza *intensificata* e multisensoriale che faccia "ritorno" al corpo. Così, oggi lo spettatore non è soltanto un soggetto ottico, ma un soggetto corporale e multimodale, coinvolto dal film anche sul piano tattile, propriocettivo e cinestetico, fino a includere fenomeni come la comprensione pre-cognitiva e corporale di immagini confuse o sfocate⁷².

La sequenza iniziale del film *The Diving Bell and the Butterfly* (Julian Schnabel, 2007) è paradigmatica: singole inquadrature confuse si succedono una dietro l'altra, come se la mdp non stesse funzionando correttamente. In realtà ciò a cui si assiste non è altro che una simulazione dei movimenti oculari di Bauby (Mathieu Amalric), il quale si sta risvegliando dal coma in un letto d'ospedale e non riesce a mettere a fuoco ciò che vede. La ripresa è una sog-

⁷² Cfr. Sobchack 2004. Concetti come il "soggetto cinestetico" di Sobchack sono capaci di restituire un'immagine dello spettatore che tenga conto del suo coinvolgimento corporale in un'ottica multimodale dell'esperienza, al di là della stimolazione visiva e uditiva tipica del cinema, che reclama l'unitarietà dei sensi.



Fig. 8 *The Diving Bell and the Butterfly*, 2"07-41

*gettiva*⁷³, un'inquadratura che rispecchia ciò che uno dei personaggi in scena sta vedendo, il suo punto di vista. La sua particolarità consiste, in generale, nel far coincidere lo sguardo dello spettatore con quello del personaggio, in questo caso acuendo l'immersione corporale e il disorientamento che deriva dalla situazione che Bauby sta vivendo. Mentre il personale medico gli parla, le voci sono ovattate e indistinte, la sua visione inizia a diventare più nitida, ma mai completamente. Il film costruisce una forte impressione di costrizione percettiva, inducendo lo spettatore a condividere i limiti del punto di vista di Bauby. Non si tratta solo di *guardare* attraverso i suoi occhi, ma di *sentire* il disorientamento e l'impotenza che prova quando si rende conto di non potersi muovere o comunicare a causa della sindrome *locked-in*⁷⁴.

Anziché guardare passivamente la scena svolgersi, lo spettatore deve impegnarsi attivamente per decodificare un'immagine che oppone resistenza. Allo stesso tempo, però, gli indizi sensoriali della scena permettono, in linea con quanto proposto da Sobchack, di cogliere istintivamente il senso di ciò che si sta vedendo e di entrare in contatto con il film grazie alla conoscenza carnale della corporalità⁷⁵.

⁷³ Rondolino, Tomasi 2018: 147.

⁷⁴ Si tratta di una condizione neurologica grave in cui il paziente è completamente consapevole, ma incapace di muoversi o comunicare verbalmente a causa di una paralisi quasi totale dei muscoli volontari del corpo.

⁷⁵ Cfr. Sobchack 2004: 63.

Ciò che distingue *The Diving Bell and the Butterfly* da molti altri film che hanno sfruttato più o meno estensivamente le soggettive⁷⁶, è l'utilizzo di una serie di espedienti che rendono più efficace l'immedesimazione: la riproduzione mimetica dell'apertura e chiusura dell'occhio, le distorsioni visive causate dalla luce e dall'esperienza del personaggio, il posizionamento della mdp rispetto agli elementi osservati, l'intrusione del corpo all'interno dell'inquadratura e l'utilizzo del suono. Il punto di vista in prima persona risulterebbe quindi incarnato per mezzo di questi accorgimenti; la mdp diventa essa stessa un personaggio presente fisicamente nello spazio. L'inclusione dell'atto di sbattere le palpebre, inoltre, parrebbe evocare nello spettatore l'idea di una faccia che agisce e risponde agli stimoli, seppur relegata nel fuori campo – ne deriva che il volto del protagonista, non direttamente percepibile, esiste in quanto entità presupposta⁷⁷.

In *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947) questo effetto non è realizzato: gli attori sembrano parlare direttamente alla camera, non con Philip Marlowe (Robert Montgomery), e le scene che coinvolgono l'immagine specchiata del personaggio enfatizzano la mancanza di incarnazione a causa della posizione della mdp, che non risulta allineata con l'altezza dell'attore; la percezione risulta così ulteriormente distanziata dal corpo fisico da cui dovrebbe provenire lo sguardo⁷⁸. Come evidenziano Gallese e Guerra, il regista «radicalizza questa idea fino a estenderla quasi all'intero film [...] fallendo il tentativo di acuire la proiezione e l'identificazione dello spettatore con il personaggio»⁷⁹.

In *The Diving Bell and the Butterfly*, invece, le immagini della visione offuscata di Bauby sono interposte con quelle mentali-simboliche e con ricordi che alleviano lo sforzo spettatoriale nel mantenere il punto di vista soggettivo, e favoriscono il suo riorientamento spaziale all'interno della vicenda sulla base di norme stilistiche più convenzionali. La voce narrante del protagonista guida lo spettatore attraverso i primi minuti e collega le soggettive con le rappresentazioni dei suoi ricordi. Questo andamento è diffuso in tutta la struttura del film, fino a quando vengono gradualmente introdotti piani oggettivi di Bauby, passando per delle *semisoggettive*⁸⁰, cioè inquadrature che non rispecchiano totalmente la posizione dello sguardo del personaggio. Nella scena in cui il

⁷⁶ Gallese e Guerra (2015: 99-100) analizzano due esempi significativi: *Lady in the Lake* (Robert Montgomery, 1947) e *The Dark Passage* (Delmer Daves, 1947).

⁷⁷ Cfr. Gazi 2017.

⁷⁸ Cfr. *ibidem*.

⁷⁹ Gallese, Guerra 2015: 99.

⁸⁰ Rondolino, Tomasi 2018: 148-149.

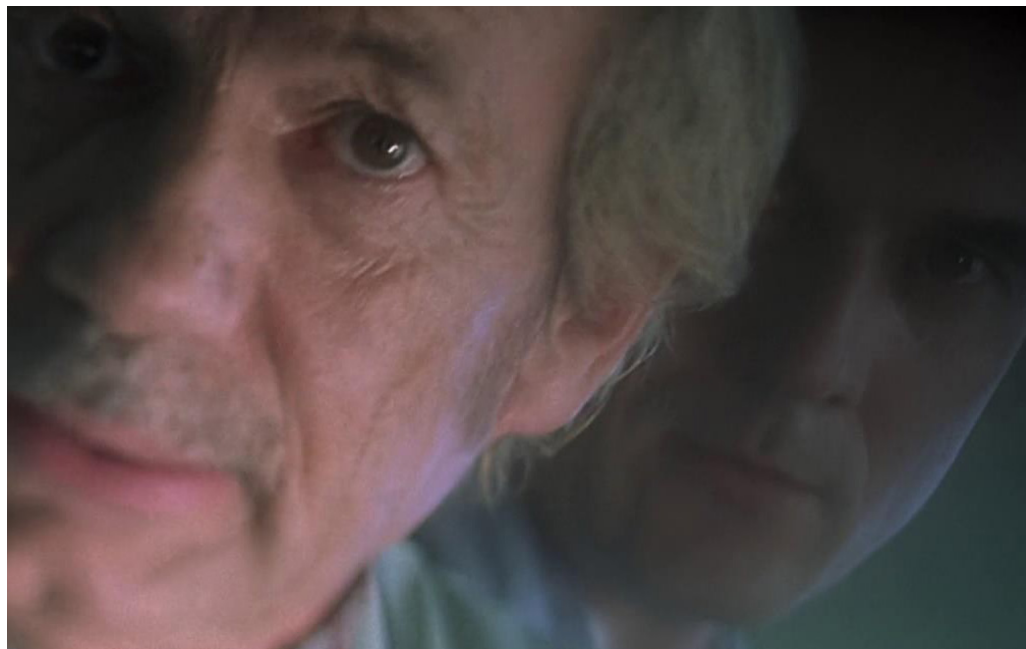


Fig. 9 The Diving Bell and the Butterfly, 10"10



Fig. 10 The Diving Bell and the Butterfly, 10"18

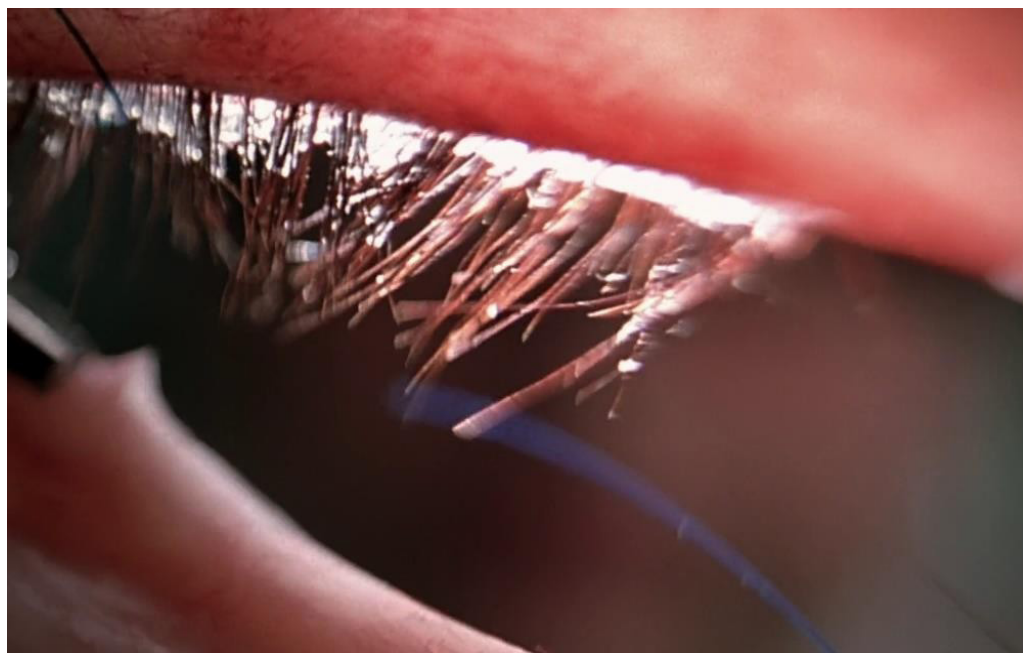


Fig. 11 The Diving Bell and the Butterfly, 16"02



Fig. 12, The Diving Bell and the Butterfly, 16"14

medico comunica la diagnosi, per esempio, sembra che l'occhio-camera passi da *primi piani* fino a visioni più "allargate", per mezzo di stacchi che non corrispondono a un movimento di chiusura-apertura dell'occhio; l'incarnazione risulterebbe in qualche modo compromessa da questi posizionamenti irrealistici seppur plausibili se assecondati dall'idea di un occhio-camera malfunzionante⁸¹.

Oppure, nella scena in cui un occhio di Bauby viene suturato, lo spettatore può osservare l'interno della palpebra e le ciglia – un'inquadratura che con tutta probabilità acuisce la risonanza aptica in virtù della vicinanza e della porzione di spazio occupata dalla carne; è anche la prima volta in cui si vedono dall'esterno gli occhi di Bauby, non considerando le scene simboliche e i suoi ricordi.

La crescente espansione di prospettiva che il film propone rappresenta una strategia efficace per mantenere intatta l'immedesimazione spettatoriale secondo processi di disciplinamento della forma. La ragione di questo successo va inoltre attribuita alla corrispondenza tra gli eventi del film e il cambio di stile: Bauby riacquista sempre di più la capacità di interagire e comunicare, sviluppa un nuovo senso di spazio peripersonale⁸² e la sua prospettiva va oggettivandosi⁸³.

Più che illustrare linearmente il modello, *The Diving Bell and the Butterfly* ne mostra i limiti e le possibilità, mettendo in tensione corpo, percezione e punto di vista⁸⁴. Le scelte stilistiche del film provano infatti a restituire, in forma percettivamente condivisibile, l'alterata esperienza del mondo vissuta da Bauby, senza ridurla a una semplice equivalenza tra sguardo spettatoriale e condizione del personaggio. Per questo, il film costituisce un caso particolarmente utile per interrogare il rapporto tra corpo, percezione e punto di vista all'interno di un paradigma che assume azione, percezione e cognizione come strettamente intrecciate.

Le teorie della simulazione incarnata possono così contribuire a una definizione più precisa del soggetto cinestetico, inteso come spettatore multimodale e corporalmente implicato⁸⁵.

⁸¹ Cfr. Gazi 2017.

⁸² Lo spazio peripersonale rappresenta lo spazio che circonda il corpo, è un componente essenziale della consapevolezza corporale che consente di compiere azioni nel mondo (es. afferrare o manipolare) e di proteggere il corpo durante le interazioni con l'ambiente.

⁸³ Cfr. Quendler 2014: 79-80.

⁸⁴ Cfr. Favela 2018; Kyselo, Di Paolo 2013; Gallese, Guerra 2015: 218.

⁸⁵ Cfr. *Ibi*: 122.

7. Scansione oculare ed emozione

Già nel saggio *Il problema della forma*, pubblicato nel 1893, è rintracciabile una delle prime ipotesi sull'interdipendenza tra vista, tatto e movimento. La visione sarebbe, secondo Adolf von Hildebrand, scorporata in due possibili atti distinti, uno "visuale" e uno "cinestetico". Il primo, eseguito a distanza dall'opera d'arte, permette una visione unitaria della stessa che rende centrale "il colpo d'occhio" dell'atto percettivo. Invece il secondo presuppone, nel momento in cui ci si avvicina all'oggetto, la necessità di compiere dei progressivi movimenti oculari che ne consentono l'esplorazione – guardare diventa un'esperienza "tattile"⁸⁶.

Sebbene lo spettatore sia situato in un punto fisso rispetto allo schermo, l'esperienza cinematografica richiama entrambe le modalità di visione, a partire dalla vicinanza rispetto allo schermo e dalle proporzioni tra soggetti-oggetti filmati e spazio circostante. Potremmo dire, riprendendo Hildebrand, che «l'esperienza delle immagini osservate sarebbe fundamentalmente connotata in termini motori»⁸⁷. Gli occhi dello spettatore, di fronte a un'inquadratura, si muovono naturalmente al suo interno attratti da determinati elementi nel quadro, in base anche alla composizione (*mise en scène*) scelta dal regista. Ogni movimento oculare indica una nuova fase dell'elaborazione visiva: le limitazioni dell'acuità visiva non permettono di vedere dettagliatamente l'intero quadro, è necessario muovere gli occhi per "scansionare" l'inquadratura nelle sue parti e costruirne lo spazio⁸⁸ attenzionando i dettagli ritenuti salienti⁸⁹. Prendendo in esame gli *ingrandimenti* e le frammentazioni della continuità *intensificata*, diventa più difficile "mettere a fuoco" l'inquadratura nella sua unità, e lo spettatore è costretto al movimento oculare per coglierne tutti i dettagli⁹⁰.

I personaggi, nello specifico, rappresentano i principali punti di interesse attorno ai quali viene costruita l'inquadratura, perché il dramma risiede nelle emozioni, nelle espressioni e nei pensieri che si riflettono nel volto degli attori⁹¹. Una composizione attenta di una scena guida intenzionalmente l'attenzione dello spettatore verso questo elemento. Tuttavia, il volto stesso, per la sua natura di contenitore privilegiato di informazioni sociali come le

⁸⁶ Cfr. Hildebrand 1996: 43-51.

⁸⁷ Gallese, Guerra 2015: 30.

⁸⁸ Cfr. *ibi*: 29.

⁸⁹ Cfr. Smith 2013:167-168.

⁹⁰ Cfr. *ibi*: 182.

⁹¹ Cfr. *ibi*: 181.

emozioni⁹², funge da potente attrattore dell'attenzione e quindi dello sguardo. La particolarità dei *primi piani* “estremi”⁹³, ovvero quelle inquadrature che elidono parti della faccia dell'attore per concentrarsi su alcuni dettagli, è di rendere potenzialmente più difficile il riconoscimento emotivo da parte dello spettatore⁹⁴.

Nel quotidiano, la simulazione sensomotoria si rivela particolarmente vantaggiosa per identificare delle emozioni in situazioni dove l'espressione facciale è sottile o ambigua, oppure quando il giudizio risulta particolarmente difficile, perché contribuisce al riconoscimento accurato ed efficiente dell'emozione specifica, della valenza, dell'intensità e dell'intenzionalità trasmesse dalla mimica del volto⁹⁵. L'elaborazione dell'espressione di un'altra persona funzionerebbe quindi sulla base di una riproduzione sottosoglia dei processi neurali motori e somatosensoriali coinvolti nella produzione della stessa. Questa simulazione può quindi innescare l'attivazione neurale dello stato emotivo associato, permettendo all'osservatore di inferire prontamente e con accuratezza ciò che il soggetto osservato sta provando⁹⁶.

Nel caso di *Whiplash* (Damien Chazelle, 2014), la simulazione incarnata può essere letta come uno dei fattori che contribuiscono alla leggibilità emotiva della scena in esame. Andrew Neiman (Miles Teller), il protagonista, si prepara a esibirsi sotto lo sguardo attento del suo ex insegnante, Terence Fletcher (J.K. Simmons). La band sta per cominciare e Fletcher sorprende Andrew cambiando improvvisamente il brano previsto. Visibilmente agitato, Andrew riesce comunque a seguirne il ritmo, ma alla fine del pezzo decide di allontanarsi dal palco per via dell'umiliazione subita. Poco dopo, in un atto di ribellione, torna alla batteria e, noncurante della presenza di Fletcher che sta presentando il brano successivo, dà indicazione al resto degli strumentisti di suonare *Caravan* seguendo il suo attacco. L'esecuzione è perfetta, Andrew dimostra il suo talento e continua a suonare esibendosi in un assolo virtuosistico.

I due quindi si scambiano uno sguardo, ma la vicinanza della mdp e la “neutralità” della loro espressione non permettono di decodificare efficacemente il tono emotivo della scena. La tensione spettatoriale è massima, congiuntamente alla maggiore stimolazione del meccanismo di simulazione suscitata

⁹² Cfr. Wood *et al.* 2016: 227.

⁹³ L'aggettivo “estremi” deriva dalla traduzione di “extreme close-up”, largamente impiegato nel lessico cinematografico. Secondo la terminologia adottata nel testo il corrispettivo italiano corretto sarebbe il *dettaglio* o il *particolare*.

⁹⁴ Cfr. Schurgin *et al.* 2014: 12.

⁹⁵ Cfr. Wood *et al.* 2016: 231-234.

⁹⁶ Cfr. *ibi*: 228.



Fig. 13 Whiplash, 1'41"36-38,40-42

dalla grandezza dei volti, e l'interazione tra i due si conclude con un reciproco sorriso. In accordo con uno studio⁹⁷ sui movimenti oculari compiuti durante il riconoscimento emotivo centrato sui volti, la performance nell'identificare la gioia risulterebbe migliore nei casi in cui la bocca è visibile e gli occhi sono coperti, perché i partecipanti tendevano a fissare di più il labbro superiore e meno gli occhi rispetto ai *pattern* di altre emozioni⁹⁸. Questo è probabilmente dovuto all'importanza del ruolo di questa zona nella formazione del sorriso, che è la caratteristica facciale più evidente della gioia. Quando i volti diventano più neutri, invece, l'attenzione ritornerebbe sugli occhi⁹⁹.

Dunque l'intrusione di questa parte del corpo di Fletcher nell'inquadratura, seguita dal movimento muscolare caratteristico, sposterebbe l'attenzione degli spettatori su di essa rendendo possibile il riconoscimento emotivo e la sua simulazione. Ne consegue che, nonostante lo scarto esperienziale esistente tra provare un'emozione in prima persona e osservarla espressa da altri,

l'integrità del sistema sensori-motorio è cruciale per il riconoscimento delle emozioni manifestate dagli altri, perché aiuta a ricostruire cosa proveremmo nel caso di una particolare emozione, mediante la simulazione del relativo stato corporeo.¹⁰⁰

⁹⁷ Per ulteriori approfondimenti cfr. Schurgin *et al.* 2014.

⁹⁸ Cfr. *ibi*: 12-13.

⁹⁹ Cfr. *ibi*: 9.

¹⁰⁰ Gallese, Guerra 2015: 67.

8. *Staticità, attenzione e movimento*

Durante la visione di un film, gli sguardi degli spettatori tendono a sincronizzarsi spontaneamente, concentrandosi sugli stessi dettagli salienti nello stesso momento: caratteristiche come il movimento o elementi come i volti giocano un ruolo fondamentale nell'attrarre l'attenzione¹⁰¹. Essa è influenzata dall'interazione tra il controllo endogeno – che comprende le intenzioni e i desideri – e quello esogeno, cioè le caratteristiche del film intese nei termini di *mise en scène* – per esempio luminosità, colore, forme e movimento¹⁰². Quest'ultimo può riferirsi allo spostamento della mdp, di un oggetto rispetto a essa o all'azione eseguita da un personaggio; con ogni probabilità, tipicamente, si assiste a una compresenza dei tipi elencati. La guida dell'attenzione dipende dall'interazione tra salienze offerte dal film e ricerca attiva di informazioni da parte dello spettatore.

In conformità con quanto già affermato rispetto all'importanza del movimento nella risonanza dello spettatore con il film, Gallese e Guerra sottolineano che la mancanza di spostamento della mdp «non consente allo spettatore di interagire con il film secondo gli schemi sensomotori che generalmente il sistema stilistico dell'opera mette in gioco»¹⁰³. In quest'ottica assumono pertanto salienza quei casi in cui lo stile impiega un criterio di staticità, presumibilmente per meglio veicolare un messaggio, per sottintendere un certo tipo di fruizione – magari in contrasto con l'aumento della frequenza di movimenti e stacchi della continuità intensificata¹⁰⁴ – o per riflettere sulla posizione di osservatore che assume lo spettatore cinematografico¹⁰⁵.

Particolarmente rilevante in quest'ultimo senso è il filone *horror found footage*. Il termine “filmato ritrovato” si riferisce all'idea di un film che non ha come operatore di camera un regista onnisciente, ma sono i personaggi all'interno della storia che ne riprendono le vicende. Tipicamente, in linea con la declinazione horror che presuppone la morte o la scomparsa di uno o più dei personaggi coinvolti, il materiale filmato viene rinvenuto ed eventualmente montato dopo gli eventi narrati nel film – come spesso segnalato da didascalie iniziali. Le tecniche e le tipologie di ripresa possono variare e coesistere all'interno dello stesso film. Le principali comprendono la mdp manovrata dai

¹⁰¹ Cfr. Smith 2013: 170-173.

¹⁰² Cfr. *ibi*: 171.

¹⁰³ Gallese, Guerra 2015: 139.

¹⁰⁴ Bordwell 2002.

¹⁰⁵ Gallese, Guerra 2015: 140.



Fig. 14 *Paranormal Activity 2*, 12"04-36

personaggi, i filmati di sorveglianza e, più recentemente, registrazioni dello schermo del computer; pertanto si può assistere al passaggio da una sequenza in movimento a una prettamente statica, e viceversa¹⁰⁶.

Nei film della saga *Paranormal Activity*, il piacere spettatoriale deriva in larga parte dalla rigidità con cui lo sguardo è invitato a scrutare le immagini con attenzione, a cercare i movimenti all'interno di inquadrature statiche che segnalino la presenza di un'entità e del pericolo che ne deriva. I protagonisti riprendono in vari modi, ma nei primi capitoli è preponderante l'utilizzo di camere immobili e della loro prospettiva fissa e "asettica". In *Paranormal Activity 2* (Tod Williams, 2010), i punti di vista si moltiplicano per mezzo dell'installazione di un sistema di videosorveglianza che mappa tutti gli angoli della casa evidenziandone i numerosi potenziali punti di attività soprannaturale. L'uso di questo strumento presumibilmente acuisce nello spettatore la sensazione di distanza fisica, consentendogli di guardare senza temere ripercus-

¹⁰⁶ Daniel 2020: 32.

sioni. Allo stesso tempo però la tecnologia e l'atto di ripresa possono fungere da conduttori o amplificatori dell'azione paranormale¹⁰⁷, dunque l'interesse voyeuristico dello spettatore è colpevolizzato perché contribuisce a creare situazioni pericolose per i personaggi.

Nel contesto dell'*eye tracking* è fondamentale sottolineare che la componente chiave per predire il comportamento visivo non è il movimento in sé, ma piuttosto il contrasto di movimento¹⁰⁸. In una scena, se i pixel dello schermo presentano un alto valore di attività a causa degli spostamenti della mdp, il semplice movimento non fornirebbe indicazioni affidabili sulla posizione dello sguardo¹⁰⁹. Al contrario, se una piccola area dello schermo presenta oggetti o personaggi che si spostano in relazione a uno sfondo statico, l'elevato contrasto di movimento diventa un forte predittore della posizione dello sguardo per tutti gli spettatori, generando così sincronia attentiva¹¹⁰.

Nell'esempio sopracitato, spesso l'inquadratura risulta priva di personaggi su cui concentrare l'attenzione, che invece viene diretta sui possibili "punti" in cui si crede che l'entità possa operare. Tale controllo endogeno dello sguardo si baserebbe sulle idee che lo spettatore possiede riguardo l'agentività del soprannaturale e la sua propensione a manipolare certi oggetti più di altri – come bambole, porte e coperte. La conoscenza pregressa che il pubblico porta dentro l'esperienza cinematografica, in questo caso, risiede con ogni probabilità su precedenti visioni di film e narrazioni horror che hanno generato un senso di prevedibilità schematica. Ne consegue che il controllo esogeno, basato sulla messa in scena, può essere "sovrascritto" da un compito visivo deciso dallo spettatore stesso, sulla base di esperienze pregresse e dell'intenzione di localizzare l'attività paranormale; questo nonostante il movimento possa essere già presente all'interno dell'inquadratura¹¹¹.

Un'altra particolarità delle scene statiche riguarda l'esaurimento informativo che il prolungamento della fissità può generare: i movimenti oculari procedono attraverso una fase ambientale (spostamenti ampi e frequenti) per costruire una rappresentazione iniziale della scena e successivamente in una fase focale (minore ampiezza e frequenza) in cui vengono fissati un numero ridotto di oggetti¹¹². Diventa perciò particolarmente saliente il ruolo del montaggio, perché se da una parte scene particolarmente prolungate possono far intuire la

¹⁰⁷ Cfr. *ibi*: 66-67.

¹⁰⁸ Cfr. Smith 2013: 176.

¹⁰⁹ Cfr. *ibidem*.

¹¹⁰ Cfr. *ibidem*.

¹¹¹ Cfr. *ibi*: 184.

¹¹² Cfr. *ibi*: 177.

presenza di un evento da attendere e mantengono attivo e teso lo spettatore, dall'altro lo sguardo può essere frustrato, vista la sua propensione a ritornare su oggetti già visti¹¹³.

Sebbene le scene di sorveglianza garantiscano alle immagini una qualità inquietante che riflette lo sguardo intrusivo delle telecamere di sicurezza, il loro impatto sullo spettatore rimane per lo più centrato sul contenuto delle scene e sulle dinamiche di ricerca e aspettativa. L'assenza di movimento della mdp tende a ridurre il grado di coinvolgimento sensomotorio, spostando l'attenzione verso dinamiche di osservazione e attesa¹¹⁴, rafforzandone il senso di distanza: queste scene evocano una sensazione di osservazione piuttosto che di partecipazione corporale. Tuttavia, quando la camera si muove nello spazio, essa favorisce una connessione più profonda e immersiva tra il film e il suo pubblico. Questa transizione dall'osservazione passiva a un coinvolgimento dinamico è frequente nel cinema *horror found footage*, il cui spiccato utilizzo della camera a mano (*handheld*) in movimento spesso fa coincidere il punto di vista dello spettatore con quello dei personaggi che la manovrano.

9. *Corpo e camera*

Lo stile cinematografico rappresenta il punto di mediazione del rapporto spettatoriale con un film, ciò che permette di orientarsi all'interno della finzione e di stabilire una relazione intersoggettiva con l'opera¹¹⁵. Quando i registi affrontano scelte sul movimento di macchina più adatto alla situazione, si rivolgono intuitivamente a una conoscenza tacita di tipo sensoriale e percettivo che ha per base il loro essere *embodied* – un sapere condiviso anche dagli spettatori. La natura del loro lavoro implica quindi un costante coinvolgimento in questioni pratiche, come la necessità di determinare se esista una motivazione per un particolare spostamento della mdp: per suscitare una precisa risposta emotiva o per stimolare nello spettatore determinate inferenze.

Il linguaggio cinematografico, storicamente, si articola secondo una relazione tra tecnologia e tecniche adottate – i cineasti sono spesso limitati dalle risorse tecnologiche disponibili e le loro scelte stilistiche sono quindi influenzate da tali condizioni¹¹⁶. In questo quadro, i movimenti della mdp

¹¹³ Cfr. *ibidem*.

¹¹⁴ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 139.

¹¹⁵ Cfr. Gallese 2014: 104.

¹¹⁶ Cfr. *ibidem*.

rappresentano un elemento cruciale dell'esperienza cinematografica, non solo perché aiutano a delineare lo stile di un film, ma anche in quanto gesti espressivi che arricchiscono la narrazione e la profondità emotiva del film. Restituiscono, inoltre, un'impressione di "vitalità", come se il film fosse dotato di un'intenzionalità che gli conferisce caratteristiche fisiche e un certo grado di soggettività¹¹⁷. Il senso di coinvolgimento nell'azione svolta dalla mdp è indubbiamente amplificato dal fatto che tanto i registi quanto gli spettatori interpretano tale movimento «secondo evidenti e automatiche analogie antropomorfe»¹¹⁸. L'effetto di partecipazione suggerirebbe pertanto l'impressione di "essere dentro il film", che si basa «in larga misura su un codice motorio condiviso»¹¹⁹. Ne risulta che lo spettatore, secondo un criterio di "trasparenza" dell'azione percepita, non è consapevole di gran parte degli spostamenti, i quali verrebbero perciò pre-riflessivamente assimilati; da questo meccanismo sarebbero esclusi tutti quei movimenti irriducibili alle nostre potenzialità visuomotorie¹²⁰. Costituendo quindi un elemento fondamentale nella relazione intersoggettiva tra spettatore e film, tali spostamenti indurrebbero, secondo Gallese e Guerra, «risposte diverse dei meccanismi di simulazione incarnata»¹²¹.

I due autori hanno verificato tale ipotesi, nello specifico indagando il ruolo di diversi movimenti di macchina nella modulazione del grado di rispecchiamento, tramite rilevazioni neurali – con l'ausilio di EEG ad alta densità – e questionari rivolti ai soggetti¹²². È stata studiata l'attivazione della corteccia motoria degli osservatori mediante la misurazione della desincronizzazione evento-correlata (ERD) del ritmo *mu*, *marker* di riferimento dell'attività dei neuroni specchio durante l'osservazione e l'esecuzione di azioni¹²³. Più precisamente, è stata indagata l'intensità della risonanza motoria in relazione a diversi movimenti della mdp come lo *zoom*, il *dolly* (camera montata su binari) e la *steadicam* (fissata al corpo dell'operatore) compiuti "verso" un attore che afferra un oggetto su un tavolo. Questi dati sono stati poi incrociati con le risposte dei questionari per esaminare la correlazione tra le differenze neurali nelle quattro condizioni (viene presa in considerazione anche l'assenza di spostamento) e i resoconti soggettivi dei partecipanti riguardo alla sensazione di

¹¹⁷ Cfr. *ibi*: 106.

¹¹⁸ Gallese, Guerra 2015: 144.

¹¹⁹ Gallese, Guerra 2014: 106.

¹²⁰ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 146.

¹²¹ *Ibi*: 158.

¹²² Per ulteriori approfondimenti si rimanda a Gallese *et al.* 2019: 118.

¹²³ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 163.

coinvolgimento e alla percezione di naturalezza o artificiosità del movimento della mdp¹²⁴.

Coerentemente con l'ipotesi, i risultati dello studio hanno dimostrato che ridurre la distanza tra gli spettatori e l'agente osservato per mezzo di un movimento della mdp evoca una maggiore desincronizzazione del ritmo *mu* durante l'osservazione di azioni manuali finalizzate¹²⁵. Osservare i video in cui è stato applicato lo *zoom* risultava in una minore attivazione della corteccia motoria e quindi una maggiore resincronizzazione – analogamente, la desincronizzazione è risultata più intensa con i movimenti legati alla *steadicam*¹²⁶.

In accordo con questi risultati, i partecipanti hanno ritenuto le riprese girate con la *steadicam* come quelle in grado di produrre un'esperienza visiva più vicina a quella di un essere umano che avanza verso la scena, oltre ad averne percepito i movimenti come quelli più naturali¹²⁷. In aggiunta, è stata esclusa la possibilità che le risposte della corteccia motoria possano essere riconducibili a un aumento dell'attenzione grazie a registrazioni di controllo effettuate sulle aree visive occipitali – se così fosse, si sarebbero osservate differenze di risposta secondo i diversi modi di riprendere la scena¹²⁸.

Nel caso della *steadicam* l'ancoraggio al corpo dell'operatore implica, secondo gli autori, un movimento “biologico” che permette alla mdp di acquisire corporalità – lo spettatore interagisce all'interno dello spazio filmato grazie ai meccanismi simulativi.

Questa particolare “proprietà” della *steadicam* può essere sfruttata dai registi in svariati modi: non solo per accentuare l'immedesimazione spettatoriale, ma anche per segnalare ancora più chiaramente la presenza dello spettatore all'interno dello spazio, per esempio rispettandone i desideri e gli interessi (come girare il capo per guardare qualcosa), “scollegandolo” dal movimento dei soggetti in scena¹²⁹. Nella prima scena in movimento di *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), la *steadicam* segue Bill Harford (Tom Cruise) intento a prepararsi per un'uscita e alla ricerca del portafoglio¹³⁰. Dopo averlo trovato entra in bagno, dove si trova la moglie Alice (Nicole Kidman), per guardarsi allo specchio – la mdp si stacca perciò temporaneamente da Bill, “decide” di seguire le azioni di lei. Nel momento in cui lei esce dal bagno, la

¹²⁴ Cfr. *Ibi*: 161.

¹²⁵ Cfr. Gallese, Guerra 2014: 110.

¹²⁶ Cfr. *ibidem*.

¹²⁷ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 165.

¹²⁸ Cfr. Gallese, Guerra 2014: 110.

¹²⁹ Cfr. Gallese, Guerra 2015: 167-168.

¹³⁰ Kolker, Abrams 2019: 153.



Fig. 15 *Eyes Wide Shut*, 1"44

presenza di un altro corpo in scena si fa più netta: Alice è costretta a compiere un movimento di rotazione per evitare di entrare in collisione con il corpo-macchina. Lo spettatore percepisce la propria posizione di voyeur – stavolta fisicamente coinvolta – e la camera esplicita la sua intrusione nel bagno, luogo privato per eccellenza.

In conclusione, l'idea di una "biologicità" del movimento può rivelarsi centrale soprattutto nelle forme contemporanee, ad esempio estendendosi alle riprese *handheld* dell'*horror found footage*, che con ogni probabilità accentuerebbero il fenomeno di risonanza corporale – al netto della maggiore (e continua) sollecitazione sensoriale risultante dall'instabilità del girato e dal mancato ancoraggio con lo strumento¹³¹.

¹³¹ Cfr. Daniel 2020: 105.

Conclusione

Lungo il percorso qui proposto, la simulazione incarnata non è stata assunta come chiave totale dell'esperienza cinematografica, ma come uno strumento teorico capace di illuminare, a livello subpersonale, alcuni dei processi percettivi, affettivi e sensomotori che strutturano il coinvolgimento spettatoriale. In questo senso, il contributo della neurofilmologia consiste nel rendere descrivibile con maggiore precisione, ma senza intenzione di esaustività, il modo in cui il cinema mobilita il corpo dello spettatore, ne orienta l'attenzione, ne sollecita le inferenze motorie e ne modula la partecipazione emotiva.

I casi discussi hanno mostrato che tale paradigma risulta particolarmente produttivo quando viene impiegato come ipotesi da verificare di volta in volta nella concretezza delle forme audiovisive. Le violazioni della continuità percettiva, le intensificazioni sensoriali, la risposta aptica, la soggettiva incarnata, la scansione oculare e il movimento di macchina disegnano una costellazione di esperienze in cui percezione, azione ed emozione si intrecciano secondo gradi e configurazioni differenti. Proprio per questo il film non interpella mai uno spettatore puramente ottico-acustico o puramente cognitivo, ma un soggetto corporalmente implicato, la cui esperienza resta al tempo stesso situata, multimodale e relazionale.

Da questo punto di vista, il caso di *The Diving Bell and the Butterfly* assume un valore esemplare: più che confermare linearmente il modello, ne mette in tensione le condizioni di validità, mostrando che il rapporto tra corpo, percezione e punto di vista non può mai essere ridotto a una semplice equivalenza tra dispositivo filmico e risposta spettatoriale. È proprio in questa zona di scarto, dove il paradigma neurocognitivo incontra i propri limiti e deve integrarsi con la descrizione fenomenologica e con l'analisi formale, che il saggio individua il terreno più fecondo per una teoria del cinema capace di tenere insieme neuroscienze, estetica e lettura dei testi filmici.

Ulteriori sviluppi di questa prospettiva potrebbero riguardare l'analisi di forme audiovisive interattive o immersive, in cui la dimensione corporea dello spettatore è ancora più esplicitamente coinvolta.

Bibliografia citata

- Bordwell, D. 1988. *Ozu and the Poetics of Cinema*, Princeton University Press, Princeton.
- 2002. *Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film*, “Film Quarterly”, 55(3), pp. 16-28.
 - 2006. *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Los Angeles.
 - 2008. *Poetics of Cinema*, Routledge, New York.
 - 2013. *The Viewer’s Share: Models of Mind in Explaining Film*, in Shimamura, A. P., *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, Oxford University Press, New York.
- Bordwell, D. - Thompson, K. 2008. *Film Art: An Introduction*, 8a ed., McGraw-Hill, New York.
- Buckland, W. 2009. *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Oxford.
- Bunge, M. 2010. *Matter and Mind*, Oxford University Press, New York.
- Carocci, E. 2018. *Il sistema schermo-mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale*, Bulzoni Editore, Roma.
- Caruana, F. - Borghi, A. M. 2013. *Embodied Cognition: una nuova psicologia*, “Giornale italiano di psicologia”, 46(1), pp. 23-48.
- Casetti, F. 2007. *The Filmic Experience: An Introduction*, seminario presso Yale [risorsa online].
- D’Aloia, A. 2013. *La vertigine e il volo. L’esperienza filmica fra estetica e neuroscienze cognitive*, Edizioni Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma.
- 2022. *Prefazione*, in Smith, M., *Cinema, evoluzione, neuroscienze. Un’estetica naturalizzata del film*, trad. it. di Angelo, C., Dino Audino, Roma.
- D’Aloia, A. - Eugeni, R. 2014. *Neurofilmology: An Introduction*, “Cinéma & Cie. International Film Studies Journal”, XIV(22/23), pp. 9-26.
- Damasio, A. 1995. *L’errore di Cartesio*, trad. it. di Filippo, M., Adelphi, Milano.
- 2000. *Emozione e coscienza*, trad. it. di Simonetta, F., Adelphi, Milano.
 - 2022. *Sentire e conoscere*, trad. it. di I. C. Blum, Adelphi, Milano.
- Daniel, A. 2020. *Affective Intensities and Evolving Horror Forms. From Found Footage to Virtual Reality*, Edinburgh University Press, Edinburgh.
- Decety, J. - Ickes, W. 2009. *The Social Neuroscience of Empathy*, The MIT Press, Massachusetts.
- Favela, L. H. 2018. *How to Defend Embodied Cognition Against the Locked-In Syndrome Challenge*, “Journal of Cognition and Neuroethics”, 5(1), pp. 27-48.
- Flanagan, O. 1992. *Consciousness Reconsidered*, The MIT Press, Cambridge.

- Frierson, M. 2018. *Film & Video Editing Theory. How Editing Creates Meaning*, Routledge, New York.
- Gallese, V. 2009. *Corpo vivo, simulazione incarnata e intersoggettività. Una prospettiva neuro-fenomenologica*, in Cappuccio, M. (a cura di), *Neurofenomenologia. Le scienze della mente e la sfida dell'esperienza cosciente*, Mondadori, Milano, pp. 293-326.
- 2014. *Tra neuroni ed esperienza. Le neuroscienze e la genesi di soggettività e intersoggettività*, in Cena, L. - Imbasciati, A. (a cura di), *Neuroscienze e teoria psicoanalitica. Verso una teoria integrata del funzionamento mentale*, Springer, Milano, pp. 147-162.
 - 2019. *Embodied Simulation. Its Bearing on Aesthetic Experience and the Dialogue Between Neuroscience and the Humanities*, "Gestalt Theory", 41(2), pp. 113-128.
- Gallese, V. - Guerra, M. 2012. *Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies*, "Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image", 3, pp. 183-210.
- 2013. *Film, corpo, cervello: prospettive naturalistiche per la teoria del film*, in De Gaetano, R. (ed.), *Fata Morgana*, 7(20), pp. 77-91.
 - 2014. *The Feeling of Motion: Camera Movements and Motor Cognition*, "Cinéma & Cie. International Film Studies Journal", XIV(22/23), pp. 103-112.
 - 2015. *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Gallese, V. - Guerra, M. - Heimann, K.S. - Uithol, S. - Calbi, M. - Umiltà, M.A. 2016. *"Cuts in Action": A High-Density EEG Study Investigating the Neural Correlates of Different Editing Techniques in Film*, "Cognitive Science. A Multidisciplinary Journal", 41(6), pp. 1555-1588.
- Gallese, V. - Guerra, M. - Heimann, K.S. - Uithol, S. - Calbi, M. - Umiltà, M.A. - Fingerhut, J. 2019. *Embodying the Camera: An EEG Study on the Effect of Camera Movements on Film Spectators' Sensorimotor Cortex Activation*, "PLoS ONE", 14(3), pp. 1-18.
- Gardner, H. 1985. *The Mind's New Science. A History of the Cognitive Revolution*, Basic Books, New York.
- Gazi, J. 2017. *Blinking and Thinking: The Embodied Perceptions of Presence and Remembrance in Gaspar Noé's Enter the Void*, "Film Criticism", 41(1). <https://quod.lib.umich.edu/f/fc/13761232.0041.101?view=text;rgn=main>
- Goss, I. 2016. *I Puzzle film: la visione tra cognizione e affettività*, "Scienze e Ricerche", 23, pp. 41-48.
- Gunning, T. 2006a. *Attractions: How They Came into the World*, in Strauven, W. (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 31-39.
- 2006b. *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in Strauven, W. (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 381-388.

- Hasson, U. - Landesman, O. - Knappmeyer, B. - Vallines, I. - Rubin, N. - Heeger, D. J. 2008. *Neurocinematics: The Neuroscience of Film*, “Projections”, 2(1), pp. 1-26.
- Hildebrand, A. von. 1996. *Il problema della forma (1893)*, trad. it. di S. S. Ludovici, TEA, Milano.
- Kolker, R. P. - Abrams, N. 2019. *Eyes Wide Shut. Stanley Kubrick and the Making of His Final Film*, Oxford University Press, New York.
- Kyselo, M. - Di Paolo, E. 2013. *Locked-in Syndrome: a Challenge for Embodied Cognitive Science*, “Phenomenology and the Cognitive Sciences”, 14(3), pp. 517-542.
- Marks, L. U. 2000. *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*, Duke University Press, Durham.
- Merleau-Ponty, M. 2016. *Senso e non senso*, trad. it. di P. Caruso, il Saggiatore, Milano.
- Münsterberg, H. 2002. *Hugo Münsterberg on Film: The Photoplay: A Psychological Study*, a cura di A. Langdale, Routledge, New York.
- Plantinga, C.R. 2008. *Spectatorship*, in Livingston, P. - Plantinga, C. R., *The Routledge Companion to Philosophy and Film*, Routledge, New York.
- 2009. *Moving Viewers. American Film and the Spectator’s Experience*, University of California Press, Berkeley.
- 2011. *Folk Psychology for Film Critics and Scholars*, “Projections”, 5(2), pp. 26-50.
- Quendler, C. 2014. *Subjective Cameras Locked-In and Out-of-Body*, “Image & Narrative”, 15(1), pp. 71-88.
- Quesque, F. - Rossetti, Y. 2020. *What Do Theory-of-Mind Tasks Actually Measure? Theory and Practice*, “Perspectives on Psychological Science”, 15(2), pp. 384-396.
- Rizzolatti, G. - Fogassi, L. 2014. *The Mirror Mechanism: Recent Findings and Perspectives*, “Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences”, 369, pp. 1-12.
- Rondolino, G. - Tomasi, D. 2018. *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, 3a ed., UTET, Torino.
- Schurigin, M. W. - Nelson, J. - Iida, S. - Ohira, H. - Chiao, J. Y. - Franconeri, S. L. 2014. *Eye Movements During Emotion Recognition in Faces*, “Journal of Vision”, 14(13), pp. 1-16.
- Shaviro, S. 2016. *Affect Vs. Emotion*, “The Cine-Files”, 10.
<https://www.thecine-files.com/shaviro2016/>
- Shimamura, A. P. 2013. *Psychocinematics. Exploring Cognition at the Movies*, Oxford University Press, Oxford.
- Smith, M. 2022a. *Cinema, evoluzione, neuroscienze. Un’estetica naturalizzata del film*, Dino Audino, Roma.
- 2022b. *Triangulation Revisited*, “Projections”, 16(1), pp. 11-24.

- Smith, T.J. 2013. *Watching You Watch Movies: Using Eye Tracking to Inform Film Theory*, in Shimamura, A. P., *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, Oxford University Press, New York, pp. 165-191.
- Sobchack, V. 2004. *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*, University of California Press, Berkeley.
- Williams, L. 1991. *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, "Film Quarterly", 44(4), pp. 2-13.
- Wood, A. - Rychlowska, M. - Korb, S. - Niedenthal, P. 2016. *Fashioning the Face: Sensorimotor Simulation Contributes to Facial Expression Recognition*, "Trends in Cognitive Sciences", 20(3), pp. 227-240.
- Yacavone, D. 2015. *Film and the Phenomenology of Art: Reappraising Merleau-Ponty on Cinema as Form, Medium, and Expression*, "New Literary History", 47(1), pp. 159-185.

Filmografia

- Chazelle, D. *Whiplash (Whiplash)*, Blumhouse Productions - Bold Films, USA 2014.
- Daves, D. *The Dark Passage (La fuga)*, Warner Bros., USA 1947.
- Kubrick, S. *The Shining (Shining)*, Warner Bros., USA 1980.
- *Eyes Wide Shut (Eyes Wide Shut)*, Warner Bros., USA 1999.
- Lumière, A. - Lumière, L. *Démolition d'un mur (Démolition d'un mur)*, Lumière, Francia 1896.
- Montgomery, R. *Lady in the Lake (La signora nel lago)*, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), USA 1947.
- Nolan, C. *Tenet (Tenet)*, Warner Bros. - Syncopy, USA 2020.
- Ozu, Y. *Tokyo Monogatari (Viaggio a Tokyo)*, Shōchiku, Giappone 1953.
- Rohmer, É. *La collectionneuse (La collectionneuse)*, Les Films du Losange, Francia 1967.
- Schnabel, J. *Le scaphandre et le papillon (The Diving Bell and the Butterfly / Lo scafandro e la farfalla)*, Pathé Canal+, Francia 2007.
- Shyamalan, M. N. *The Village (The Village)*, Touchstone Pictures - Blinding Edge Pictures, USA 2004.
- Williams, T. *Paranormal Activity 2 (Paranormal Activity 2)*, Blumhouse Productions, USA 2010.

