

Rilevanza filosofica e semiotica del primo piano cinematografico

CHIARA BELLUCCI¹

Sommario: 1. Introduzione 2. Gilles Deleuze e la teoria del cinema 3. Valenza ontologica delle tassonomie 4. Peirce e Bergson 4. L'immagine-movimento e le sue varietà 5. Volto primo piano 6. Applicare Deleuze al cinema di oggi.

Abstract: Gilles Deleuze apporta un interessante e originale contributo alla teoria filmica, evidenziando la profonda relazione esistente tra funzionamento delle immagini cinematografiche e relativi meccanismi della coscienza da Henri Bergson descritti in *Materia e Memoria* (1896), con particolare riferimento al capitolo quarto. Riveste inoltre una grande rilevanza nell'opera cinematografica deleuziana, la dimensione semiotica, direttamente ispirata allo studio del segno secondo Charles Sanders Peirce, considerati i dovuti adattamenti nel pieno rispetto dell'originaria valenza ontologica connaturata all'apparato tassonomico deleuziano. La finalità delle varie classificazioni da Deleuze operate è quella di presentare il cinema come strumento filosofico in grado di attivare il pensiero mediante le immagini. Cinema 1 e Cinema 2 descrivono idealmente un percorso a ritroso nel tempo, finalizzato a cogliere ciò che Bergson chiamava "durata creatrice" a partire dalla definizione di coscienza intenzionale e di tempo "rappresentato."

Gilles Deleuze makes an interesting and original contribution to film theory,

1 Università degli Studi Guglielmo Marconi, Dipartimento di Scienze Umanistiche. L'autrice ha conseguito un dottorato di ricerca nel Dottorato in Scienze Umane presso l'Università Guglielmo Marconi

pointing out the peculiar relationship between mechanisms of consciousness and motions pictures, how they work and modes of reception. As far as the first issue is concerned, we shall refer to *Matter and Memory* (1896) by Henri Bergson with specific reference to chapter four. A valuable feature of Deleuzian cinematographic books is indeed the semiotic dimension and relevant sign study borrowed from Charles Sanders Peirce, despite the necessary adjustments from Deleuze to fit the originary ontological value of taxonomies. By classifying pictures, Deleuze basically aims to present cinema as a philosophical tool, which is capable of activating thought through the flow of images. *Cinema 1* and *Cinema 2* actually describe an ideal journey back in time headed to grasp what Bergson called “duration”, starting with the definition of “intentional consciousness” and the idea of time as a chronology.

Keywords: (*immagine-movimento, immagine-tempo, teoria filmica, pensiero per immagini, filosofia, semiotica*)

1. Introduzione

Il seguente articolo nasce come approfondimento e rielaborazione dei temi affrontati durante lo svolgimento dell'omonimo webinar ospitato all'interno del seminario di didattica permanente HALF A CLASSROOM (HC), terzo ciclo, 2020-2021. Pur rimanendo fedele alla natura di HC che di norma prevedeva una struttura interna bipartita in parte teorica (talk) e parte performativa² (workshop), causa pandemia, le normali modalità di svolgimento dei talks avevano subito determinate modifiche per adattarsi ad una fruizione interamente digitale. In conseguenza di ciò, sia l'intervento teorico che la sezione performativa, in questo caso costituita dalla condivisione

2 Il video esplicativo della parte teorica eccezionalmente è stato caricato su piattaforma Vimeo e disponibile all'indirizzo <https://vimeo.com/985812502> previa registrazione alla piattaforma anche via google account.

Per eventuali problematiche di visualizzazione <https://chiarabellucci.com/contatti/>

di un breve filmato divulgativo sul funzionamento del volto primo piano, sono stati entrambi condotti sotto forma di webinar.

Il presente testo si suddivide in sei parti precedute da un'introduzione. Il secondo paragrafo offre una panoramica generale delle teorie filmiche nelle quali poter idealmente inquadrare l'innovativo apporto di Gilles Deleuze. Segue poi un approfondimento mirato a evidenziare il parallelismo tra meccanismi di funzionamento della coscienza, flusso delle immagini cinematografiche e categorie faneroscopiche dell'essere come proposte dalla semiotica di Charles Sanders Peirce ma inserite, tuttavia, in un contesto ontologico primario. La quarta parte analizza invece il concetto deleuziano di immagine-movimento, della quale, il volto primo piano o immagine-afezione è tipologia dedotta per chiudere infine con la quinta e sesta sezione. La quinta si occupa precisamente di "volto primo piano", contenendo, seppur embrionalmente, i germi di un tempo già essenziale, a conferma di quell'innata capacità del cinema di presentare il "tempo in persona". Infine la sesta riflette sulla possibilità di applicare o no la teoria filmica deleuziana al cinema di oggi, cercando di conciliare autorialità e streaming.

2. Gilles Deleuze e la teoria del cinema

La teoria del cinema che Gilles Deleuze articola ed espone nei due volumi appositamente dedicati all'argomento³ offre sicuramente un contributo originale all'interno della riflessione filosofica sul cinema. Nella visione di Deleuze, il dispositivo cinematografico sarebbe in grado di attivare, nella mente dello spettatore, un automatismo di tipo intellettuale che lo induce a sviluppare pensiero ed elaborare concetti. L'interesse deleuziano verso il cinema, non solo accompagna la fase matura della sua scrittura filosofica ma mostra anche l'elevato livello di consapevolezza raggiunto dalla filosofia filmica che nel corso

3 Per entrambi i testi si fa riferimento all'edizione italiana. G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2016, traduzione di J. P. Manganaro e G. Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Piccola biblioteca Einaudi, Torino, 2017, traduzione di L. Rampello, abbreviati da ora in avanti in *Cinema 1* e *Cinema 2*.

del tempo ha progressivamente preso forma da un sostrato vasto e consistente di studi teorici. L'etimologia della parola "teoria" rimanda al greco antico *theomai* e significa "vedere" con gli occhi della mente, da cui si evidenzia un chiaro rimando all'idea, alla supposizione e alla congettura. Teoria, insomma, si associa a qualcosa di puramente mentale che si è poi tradotto in ricerche accurate sulla concezione del film come forma d'arte e perciò pienamente rientranti nell'oggetto specifico dell'Estetica, quel particolare ramo della filosofia che studia il bello in natura o nell'arte.

Il primo teorico che ha esplorato questioni filosofiche inerenti al cinema è stato Hugo Münsterberg (1863-1916). Lo psicologo tedesco, concentrandosi sul cinema muto, cercò infatti di individuare determinati parametri che potessero distinguere concettualmente produzione filmica e teatro, analizzando in dettaglio i diversi aspetti tecnici del cinema, dai flashback al "primo piano" o immagine-affezione deleuziana, caratteristiche peculiari del cinema e di conseguenza funzionali alla definizione di una "natura" propriamente cinematografica.

In tale ambito, una figura di spicco è sicuramente quella dell'ungherese Béla Balázs, autore de *L'uomo visibile*⁴ (1924), uno dei testi costitutivi della filosofia dell'arte cinematografica. Balázs fu pertanto abbastanza audace e determinato nella ferma volontà di spingere il cinema ben oltre la mera origine tecnica e meccanica del primo cinematografo Lumière, evidentemente persuaso dalla validità insita nella visione "macchinica" piuttosto che meccanica della telecamera. In sintesi, per Balázs, l'occhio della telecamera è assolutamente legittimato nel rivendicare a pieno titolo il suo nuovo primato, fondamento essenziale per la definizione di un'estetica filmica adatta a rendere conto dell'enorme potenziale cinematografico, soprattutto nei termini di una

⁴ Scritto da Balázs nel 1924, "L'uomo visibile" fu la prima formulazione teorica delle caratteristiche uniche del mezzo cinematografico, *in primis*, l'incredibile fascino del primo piano, anticipando, sotto molti aspetti, il concetto deleuziano di *immagine-affezione*. Nell'opera del 1924, Balázs elabora inoltre la teoria del "gesto visibile", parlando di corpo e di volto nelle loro effettive capacità espressive che l'immagine in movimento riscopre, in opposizione al carattere forse troppo astratto della scrittura e del linguaggio verbale. Per maggiori approfondimenti si rimanda a B. Balázs, *L'uomo visibile* (1924), Lindau, Torino 2008.

possibile influenza del cinema sulla psiche umana e sulla società intera. Perciò è già con Balázs che emerge una concezione del cinema come Evento, cioè non un fatto geograficamente e temporalmente circoscrivibile nella Francia di fine Ottocento, ma piuttosto, riferendosi propriamente all'asse Bergson-Deleuze, l'evento-cinema è una pura potenza trasformatrice di cose e persone e dunque creatrice di realtà.

Un altro nome di grande risonanza teorica in area francese è quello di André Bazin (1918-1958), fondatore, con Jacques Doniol-Valcroze (1920-1989), dei Cahiers du cinéma nel 1951, nota rivista di settore all'interno di cui ha scritto l'intera generazione di critici e futuri cineasti che iniziarono la Nouvelle Vague in Francia. Bazin aveva già scritto qualche anno prima della fondazione dei Cahiers, per l'esattezza nel 1945, un saggio di notevole interesse teorico, intitolato Ontologia dell'immagine cinematografica⁵. Anticipando molte posizioni future abbracciate da Deleuze, Bazin, evidenzia in questo saggio, lo stretto rapporto tra cinema e fotografia, alla luce della loro innata capacità di catturare il mondo reale, vedendo nel cinema, dotato di movimento a differenza della fotografia, un mezzo completamente trasparente alla realtà.

Fu inoltre l'avvento e la diffusione del sonoro intorno al 1930 a innescare nuovi dibattiti incentrati sul cinema come arte nuova, capace di democratizzare la cultura, non alludendo certamente ad una considerazione del cinema sulla falsariga di un giocattolino di intrattenimento riservato a persone semicolte. Al contrario, è il mezzo cinematografico che diviene strumento mentale "ideale" per acquisire visioni del mondo "alternative" perché non più ristrette al predominio di una precisa cultura d'élite. Tempo dopo, negli anni ottanta del XX secolo, la lunga storia delle varie discussioni teoriche raggiunse pertanto un livello di maturità tale da rendere impossibile sul nascere ogni tentativo rivolto a negare l'esistenza di un'autonoma filosofia del cinema, imperniata specialmente sulla natura dell'immagine cinematografica e sui meccanismi che inducono lo spettatore a pensare e ad emozionarsi. È quindi evidente, nel pensiero cinematografico, un palese recupero del thaumazein aristotelico che

5 Saggio contenuto nella raccolta A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?* (trad. it., *Che cosa è il cinema?*, a cura di A. Aprà, Garzanti, Milano 2000).

il pensatore di Stagira considerava addirittura l'origine stessa del filosofare, quasi fosse una specie di molla che stimola l'uomo a farsi domande per poi trovare risposte.

Il cinema proporrebbe, insomma, in un differente contesto, il senso del dialogo socratico, offrendo soluzioni aporetiche delle cose, così come aporetica era la ricerca socratica che giungeva a soluzioni finali aperte, senza mai abbracciare conclusioni definitive. In modo simile funziona l'immagine cinematografica: l'emozione delle immagini viste in un film non "mostrano" una verità, ma soltanto un senso, una possibilità che incoraggia il pensiero a "creare", sempre considerando, tuttavia, che una tale dinamica, in Deleuze, vale solo nei limiti di una determinata produzione cinematografica autoriale. Lo studio deleuziano sul cinema esclude, difatti, a priori e sistematicamente, prodotti di streaming, identificando, anzi, nello spettacolo il "doppio" del cinema, il mero intrattenimento, da cui la difficoltà ad estendere il cinepensiero di Deleuze a buona parte della filmografia odierna.

Convinto che lo spettacolo stesse al cattivo cinema come per i Greci la doxa era nemica della verità, Deleuze pubblicò negli anni Ottanta del secolo scorso due volumi interamente dedicati al cinema in accezione di pensiero visivo: Cinema 1. L'immagine-movimento (1983) e Cinema 2. L'immagine-tempo (1985). Seguì poi uno scritto aggiuntivo nel 1991, in collaborazione con Félix Guattari, *Che cos'è la filosofia?*⁶, ideale continuazione di Cinema 2 sotto molti aspetti dove Deleuze dichiara apertamente che interrogarsi sul rapporto tra cinema e filosofia, alla fine, si risolve nel chiedersi cosa sia la filosofia stessa e se esistano ad oggi presupposti possibili per iniziarla.

È noto che Deleuze diverga dal tradizionale modo di vedere nella filosofia una disciplina teoretica per antonomasia che aiuta a riflettere sulle cose. Al contrario, essa è per Deleuze un'attività pratica poiché produce concetti o idee, le quali di certo non esistono "già preconfezionate" in qualche cielo metafisico di tipo platonico. La filosofia è dunque una "pratica

⁶ *Qu'est-ce que la philosophie?*, Minuit, Paris 1991 (trad. it. *Che cos'è la filosofia?*, Einaudi, Torino 1996).

di concetti” e come tale non può essere astratta dal suo oggetto ma è soprattutto l’apertura del sistema concettuale, la garanzia della progressiva e costante trasformazione o “divenire”.

Indubbia è l’influenza del pensiero di Deleuze su filosofi contemporanei che si sono occupati di cinema, citando nello specifico l’argentino Julio Cabrera che ha parlato perfino di una “razionalità logopatica”, applicandola al cinema in maniera conforme all’immagine-affezione deleuziana o volto primo piano. Logos in greco vuol dire “ragione” e Pathos, alla lettera, significa “sofferenza” ma in senso lato si può altresì tradurre con “emozione” o “sentimento”. Per Cabrera, in sostanza, il cinema veicola il pensiero, servendosi proprio di questo tipo di ragione logopatica che si presenterebbe, insomma, nelle vesti di un ibrido tra logica e affezione nello stesso tempo. Quindi laddove la filosofia ha utilizzato il sentimento oppure la ragione per esplorare le emozioni umane, trovandosi poi in difficoltà nell’esprimere il pensiero attraverso il linguaggio, il cinema, viceversa, impiegando il codice comunicativo dell’immagine, sarebbe allora in grado di esprimere il pensiero “visivamente”, conferendogli maggiore comprensione rispetto alla parola.

Il film, scrive Cabrera, è «concetto visuale in movimento⁸» che diversamente dai «concettidea⁹» dei logici, produce fatti emotivi, originando un sapere “visivo” che non richiede linguaggio umano per essere compreso. Cabrera si trova, insomma, sulla stessa lunghezza d’onda di Deleuze e dello spirito filosofico dei due volumi sul cinema, che alla fine definiscono i momenti fondamentali di una profonda riflessione sul concetto di tempo e come da un tempo “rappresentato” (Cinema 1), risalendo la china dell’esperienza, sia possibile penetrare il tempo nell’essenza (Cinema 2), il Tempo “in persona” o durata bergsoniana.

7 J. Cabrera, *Cine: 100 años de filosofía: Una introducción a la filosofía a través del análisis de películas* (1999), Editorial Gedisa, 2019, (trad. it. *Da Aristotele a Spielberg. Capire la filosofia attraverso i film*, Mondadori, Milano 1999)

8 J. Cabrera, *Ivi*, p. 27.

9 J. Cabrera, *Ivi*, pp. 9 ss.

3. Valenza ontologica delle tassonomie. Bergson e Peirce

Meccanismi e natura dell'immagine cinematografica sono per Deleuze intrinsecamente filosofici. L'autore di *Cinema 1* e *Cinema 2* vede nell'immagine filmica un "qualcosa" e non l'immagine di qualcosa per qualcuno, secondo i dettami del modello dualistico di ascendenza platonica prima e cartesiana poi in merito alla distinzione tra *res cogitans* (pensiero) e *res extensa* (materia). Per Platone, infatti, esistono le cose e le loro immagini. In breve, la realtà che abitiamo, per il filosofo ateniese, è una mera apparenza mentre le idee, al contrario, incarnano l'essenza delle cose o "sostanza" che non risiede dunque in re (nell'ente) ma "trascende" il reale, collocandosi tra le vertiginose altezze di un cielo metafisico di valori ideali da Platone chiamato iperuranio. Con Deleuze il paradigma si inverte. La trascendenza platonica, sviluppata longitudinalmente, è ora sostituita da un pensiero della superficie o dell' "immanenza" assoluta, tradotta poi, nei due tomi sul cinema, in un'originalissima teoria materiale dell'immagine come *res*: cosa e immagine sono lo stesso e pertanto la cosa cessa di essere la copia di un archetipo originale, perfetto ed eterno nell'iperuranio.

L'immagine cinematografica non è neanche una semplice "fotografia in movimento" del reale ma è propriamente "materia in movimento", da cui, l'equiparazione tra corpi nella realtà e immagini nel cinema. La nozione stessa di immagine in funzione di materia in movimento, anima altresì le teorie segniche e la semiotica, facendo particolare riferimento al modello proposto da Charles Sanders Peirce, evidentemente divergente, ad esempio, dalla semiologia di ispirazione linguistica dominante nel XX secolo. Quest'ultima si lega al nome di Ferdinand de Saussure al quale attinge Christian Metz per elaborare la sua semiologia del cinema laddove la semiotica del logico americano Charles Sanders Peirce trova applicazione in tutti i sistemi segnici, indipendentemente dall'uomo. Sarà proprio Peirce a ispirare la dimensione semiotica delle tassonomie deleuziane di *Cinema 1*, trovando Deleuze, nel sistema peirciano, un aggancio perfetto al pensiero immanentista di Henri Bergson, considerato, sotto molti aspetti, il vero protettore del dittico deleuziano sul cinema.

È fondamentale, però, precisare che l'apporto semiotico peirciano richiede una preliminare contestualizzazione nell'ontologia. Il segno linguistico è per

Deleuze segno-simulacro e ha perciò valenza ontologica. Il segno-simulacro è innalzamento della cosa (immagine) allo stato di “segno puro” in accezione dell'accadere non come atto ma come processo. L'immagine-affezione o volto primo piano, pur contenendo embrionalmente i tratti dell'impersonalità pre-individuale, regno del virtuale deleuziano per eccellenza, alla fine, si risolve comunque nel piano dell'attualità. Difatti, venuto meno lo schema sensorio-motorio nel passaggio da cinema classico a moderno, la semiotica di Peirce sembra aver bisogno di una necessaria ricontestualizzazione all'interno della “misura” da cui Deleuze non esce mai ossia il “pensiero dell'univocità” di Spinoza, l'unico in grado di realizzare l'immanenza.

La tassonomia va appunto incardinata nel discorso ontologico. Se Peirce lavora in un'ottica propriamente logica, compatibile con quanto esplicitato nel primo volume sul cinema, dedicato al tempo “rappresentato”, Deleuze, dal canto suo, non può separare la classificazione delle immagini-movimento che progressivamente si “modalizzano” a partire dal piano di immanenza da quello che è il piano ontologico. Insomma, tassonomia e ontologia vanno di pari passo, da ciò, la sostituzione della triade peirciana ancora presente in Cinema 1: Primità-Secondità-Terzità, regno del regime organico e dello schema sensorio-motorio, con la triade di Cinema 2: Segno-Simulacro-Potenza¹⁰ che in ogni modo non sarà oggetto di questo contributo.

E' comunque Bergson che aiuta a comprendere la peculiare simmetria che regge l'equivalenza tra cinema e pensiero, ovvero, il parallelismo deleuziano tra funzionamento delle immagini cinematografiche e meccanismi della coscienza. Consideriamo nello specifico due opere fondamentali di Bergson: *Materia e Memoria*¹¹ (1896) e *L'evoluzione creatrice*¹² (1907). Tenendo presente che si tratta di testi pubblicati tra fine Ottocento e inizio Novecento, sarebbe anche utile inquadrarli nella cornice del dibattito filosofico principe di inizio secolo XX cioè la questione del dualismo apparentemente esistente tra coscienza

10 R. Ronchi, *Gilles Deleuze*, Feltrinelli, Milano 2015, pp. 59-66

11 H. Bergson, *Matière et mémoire* (1896), Presses Universitaires de France, Paris 1959, (trad. it., *Materia e memoria*, Laterza, Roma-Bari 1996).

12 H. Bergson, *Évolution créatrice*, PUF, Paris 1907 (trad. it. *L'evoluzione creatrice*, Cortina, Milano 2002).

(interno) e mondo (esterno) ossia la dicotomia cartesiana tra *res cogitans* (pensiero) e *res extensa* (materia).

Per Bergson, infatti, il dualismo è solo apparenza. Effettivamente, non esistono mondo e coscienza giacché ambedue si danno simultaneamente. Piuttosto, sarebbe più corretto affermare che sussiste, trascendentalmente parlando, una coscienza estesa “prima” del mondo concreto e della nostra coscienza senziente e pertanto fuori da questa coscienza primordiale non c’è nulla. Lo stesso si può dire per l’interno, recuperando così il concetto di *physis* dei primi pensatori milesi che tuttavia non possedevano ancora quelle capacità argomentative tipiche di Parmenide e della scuola eleatica, formazione filosofica, quest’ultima, circoscrivibile alla grecità italica e contraddistinta appunto da un decisivo passo verso l’ideale. Dentro la coscienza è contenuta l’ “autocoscienza” individuale che è sempre coscienza ma è consapevole di essere sede di percezione ed equivale alla coscienza “intenzionale” della fenomenologia che “tende” sempre verso qualcosa, essendo coscienza “di” qualche cosa “per” qualcuno.

Secondo Bergson, la coscienza estesa è assimilabile a un’entità di vecchia data in cui tutto esiste “fuoriuscendo” per poi ritornarvi in accordo all’etimologia greca del verbo *ex-istemi* che significa “venire fuori”. Da questo punto di vista, emerge in Bergson una forte volontà di rivitalizzare un paradigma antico tanto quanto la fondazione della filosofia stessa che nasce proprio con i filosofi presocratici della Ionia o meglio, a detta di Martin Heidegger, con i pensatori “dell’origine”. Questo pensiero degli albori, difatti, non è dualistico ma monistico e finalizzato alla ricerca dell’origine del tutto, non in ottica creazionistica cristiana poiché per i Greci il nulla non crea “positivamente” ma è piuttosto “origine” o “principio” in accezione di ciò che si conserva nelle cose, per natura destinate a vivere e perire. Pertanto, l’origine è immanente alle cose ed è simile, paragonandola alle entità geometriche, al punto che si mantiene tale in una retta che è di per sé una figura geometrica costituita da un insieme di punti. I Greci della Ionia chiamavano *arché* tale origine ma anche *logos* che governa l’ente, condividendo *arché* la medesima area semantica del verbo *archomai* con il significato di “iniziare, condurre, guidare, governare”.

Il dualismo platonico appartiene quindi ad una filosofia già “classica” e soprattutto erede di uno spostamento dell’asse di indagine dalla natura

all'uomo, gettando, in tal senso, le basi di un pensiero antropocentrico che diverrà in futuro il modello predominante, per quanto il filone immanentista¹³ di tale speculazione sia rimasto intatto nel pensiero di Bruno, continuando, ancora prima di Bergson, attraverso Spinoza, filosofo che più di tutti Deleuze ha nel cuore e non a caso da questi ribattezzato “il Cristo dei filosofi¹⁴”.

Ritornando a Bergson, è facile intuire che l'autore di *Materia e memoria* visse sulla propria pelle la nascita e la giovinezza della “settima arte”, espressione coniata nel 1921 da Ricciotto Canudo e sovente capita che il potenziale insito nelle novità non si trovi negli inizi ma nella maturità. Ciò è accaduto per Bergson che almeno in apparenza sembrerebbe contestare alcuni aspetti del cinema, vedendo in esso l'emblema del falso movimento. Il passo incriminato di ambiguità rimanda nello specifico a *L'evoluzione creatrice*¹⁵ (1907), equivoco da Deleuze comunque compreso e giustificato in virtù del fatto che il suo connazionale non avesse assistito alla maturità della teoria cinematografica e che per questo si fosse ingannato riguardo le dinamiche dell'immagine. In conclusione, fraintendimenti a parte, per Deleuze, il primo grande teorico del cinema, nonostante l'inconsapevolezza, fu proprio Bergson, funzionando il cinema esattamente nel modo da lui descritto nel capitolo quarto di *Materia e memoria*.

L'universo di cui Bergson parla, l'Uno tutto, regno dell'indistinto, assimilabile al concetto deleuziano di “piano d'immanenza” è un complesso di luce-movimento acentrico e aberrante a causa dell'iniziale inesistenza di centri

13 Rocco Ronchi parla di “fiume carsico” nel corpo della storia della filosofia occidentale, riferendosi ai pensatori idealmente iscrivibili dentro tale corrente immanentista che lo stesso autore chiama “canone minore”. R. Ronchi, *Il canone minore. Verso una filosofia della natura*, Feltrinelli, Milano 2017.

14 G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?* cit., p. 49.

15 Bergson, nell'ultimo capitolo dell'*Evoluzione creatrice* aveva parlato di meccanismo cinematografico del pensiero e di illusione meccanicistica, dunque “tempo dell'orologio” che è poi la risultante di una serie di istanti omogenei tutti uguali tra loro, come se i fotogrammi cinematografici rappresentassero, nel loro susseguirsi, la medesima dinamica delle lancette nei cronometri. Per approfondimenti si rimanda a H. Bergson, *Évolution créatrice*, PUF, Paris 1907 (trad. it. *L'evoluzione creatrice*, Cortina, Milano 2002, p. 247).

di soggettività o “coscienze individuali” capaci di percepire il movimento. Potremmo paragonare l’Uno ad un film che scorre dentro un proiettore a velocità così elevate da rendere impossibile la distinzione tra i fotogrammi, evidenziando, pertanto, nell’idea dell’universo bergsoniano, una certa adesione, da parte di Bergson, ad una concezione tendenzialmente vibratoria della materia che ritornerà poi nella futura meccanica dei quanti e relativa cosmologia facente capo alla moderna teoria dell’universo oscillante.

La materia, in tale accezione, è il frutto di una mente ordinatrice, il nous di Anassagora, una mente pura che non appartiene a qualcuno in particolare. Del resto, per gli antichi Greci, i verbi noeo e dianoeo, pur significando entrambi “pensare”, esprimono tuttavia differenti modalità del pensare medesimo. Dianoeo è il pensiero che rimanda al ragionamento logico-matematico, utilizzato per dimostrare, ad esempio, i teoremi della geometria, costitutivamente imprescindibile dai parametri tipici del ragionamento umano in termini di causa-effetto o di prima-dopo. Di contro, noeo è il pensiero intuitivo, quello che coglie l’idea che “vi sia qualcosa” ancora prima di definirla, da cui nous in funzione di coscienza estesa non umana.

In fisica, l’aggregazione di particelle in atomi e di atomi in molecole “individua” la materia in modo analogo al principium individuationis che in filosofia definisce gli enti a partire dall’Uno anche se in Deleuze-Bergson non sono “i molti” dall’Uno quanto piuttosto l’“Uno e molti” oppure “Uno è molti” nel pieno rispetto di un pensiero monista e non dualista. Solo in un secondo momento, l’Universo-Uno di Bergson, piano d’immanenza deleuziano, viene “piegato” in un punto dai centri di soggettività percipienti, perdendo il suo movimento acentrico e aberrante a favore di un movimento “normalizzato” e suscettibile di introdurre la dicotomia tra soggetto e oggetto che il piano di immanenza non conosce costitutivamente.

E’ nel rapporto dicotomico tra “guardante” e “guardato” che si strutturano i diversi gradi della percezione degli enti, consentendo così a Deleuze di agganciare il pensiero bergsoniano alla semiotica di Peirce e in particolare alle tre categorie faneroscopiche dell’essere o della realtà, ovvero Primità (qualcosa che si pone in sé), Secondità (ciò che brutalmente si relaziona ad altro) e Terzità (due cose legate tramite un terzo termine). Deleuze, però, compie un nuovo

passo in avanti poiché sceglie di chiamare “cinema” l’universo bergsoniano di luce e movimento, deducendo poi, mediante un processo ontogenetico, varie tassonomie di immagini che si avvalgono in parte della nomenclatura originale di Peirce e in parte la modificano dove necessario.

4. L’immagine-movimento e le sue varietà

L’immagine-movimento (1983) dà il titolo al primo volume sul cinema, recuperando così l’idea del movimento acentrico e aberrante tipico dell’universo bergsoniano nel quale tutto è indistinto. La mancanza di centri di soggettività, da cui l’indistinzione di soggetto e oggetto, presenta dunque, costitutivamente, una situazione dove il tempo appare già nella sua essenza. Sono le entità coscienti a instaurare la dicotomia soggetto-oggetto attraverso la percezione, divenendo a loro volta “visibili” perché simili a corpi-specchi che rifrangono la luce. Interessante è poi il significato che Deleuze e Bergson attribuiscono al verbo “percepire” che, colto nel suo processo rivela, nella definizione che gli è propria, degli aspetti tipicamente cinematografici.

Per entrambi i filosofi, la percezione equivale a selezionare, dal campo scopico o percettivo, l’essenziale per l’esistenza e la vita dell’ente, tralasciando l’accessorio. A prescindere dalla complessità strutturale dell’ente e relativa distinzione in organico e inorganico, i meccanismi della percezione funzionano per tutti allo stesso modo. L’uomo, naturalmente, come vivente organico “percepisce” secondo dinamiche più complesse e raffinate rispetto agli altri organismi, essendo gli esseri umani “autocoscienze” o corpi-immagini particolari in quanto sedi di percezione cosciente o appercezione. Tuttavia, nonostante la preminenza dell’apparato percettivo della nostra specie, nell’universo bergsoniano, punto di partenza del processo ontogenetico di deduzione deleuziano, ogni cosa “sente” se stessa e le altre, riscattando, perciò, la visione di un cosmo permeato di vita in tutte le sue regioni e composto di una materia animata e mai inerte, eco del tipico panteismo ilozoista dei primi presocratici e del pansichismo di una certa filosofia della natura tra Cinquecento e Seicento (Telesio, Bruno, Campanella).

Pertanto, l’immagine-movimento è il cinema in accezione di piano di

immanenza, dimensione di movimento acentrico, compatibile con il Tempo in persona, laddove la comparsa dei centri di soggettività percipienti, comportando la determinazione di sei immagini particolari dall'immagine-movimento, crea la dicotomia soggetto-oggetto che subordina il tempo al movimento. Ne consegue che il tempo viene "normalizzato" nello spazio e "misurato" dalla fisica, da cui il concetto di "rappresentazione" in Cinema 1 dove l'immagine-movimento coincide con il cinema in funzione di piano di immanenza. Le sei tipologie dedotte organizzano i "film" sui quali agiscono poi diverse tecniche di montaggio come agenti normalizzatori del movimento acentrico del Tutto. Tale automatismo attiverebbe il prolungamento della percezione in azione, corrispondente al riconoscimento abituale bergsoniano, da Deleuze chiamato schema senso-motorio e doppiamente implicato tanto nel cinema classico, in qualità di tassello fondativo della produzione cinematografica prima della seconda guerra mondiale, quanto nella realtà, della quale costituisce la struttura narrativa medesima.

E' insomma la percezione a innescare la deduzione ontogenetica che individua la prima varietà dell'immagine-movimento che Deleuze definisce immagine-percezione o Zerità, categoria assente nel modello semiotico peirciano che inizia con la Primità. La Zerità percettiva consta di due polarità a seconda che vi sia una percezione in sé, vale a dire un evento a cui nessuna percezione cosciente assiste, oppure un'appercezione, con particolare riferimento all'autocoscienza umana. In questo secondo caso, sarà l'occhio umano (soggetto) a vedere qualcosa (oggetto), innescando una procedura di selezione percettiva dal proprio campo visivo.

Servendoci di una situazione cinematografica comune, si potrebbe immaginare l'eruzione di un vulcano. Se la macchina da presa inquadra questo evento e nessun personaggio lo coglie, l'immagine possiede, sempre e comunque, una sua autonomia percettiva che la legittima come "percezione in sé". Se invece l'occhio della cinepresa si sposta dall'eruzione sul personaggio (soggetto) che guarda l'evento (oggetto), quel tipo di percezione sarà cosciente perché un essere umano comprende perfettamente il pericolo che sta correndo, riuscendo a decifrare correttamente tutti gli input di allerta che provengono dall'ambiente. Si presume così che il personaggio in questione fuggirà

per salvarsi la vita, presentando perciò una differente varietà di immagine, corrispondente alla Secondità di Peirce che Deleuze nomina immagine-azione.

Manca ancora la Primità peirciana da Deleuze identificata nell'immagine-affezione o volto primo piano che equivale ad un brevissimo intervallo di sospensione dello schema senso-motorio in grado di trasformare il movimento di traslazione in movimento "espressivo". Tale interruzione momentanea si manifesta nell'immagine-affezione che sfrutta opportunamente le potenzialità del volto cinematografico in funzione di puro espresso e di puro sentire che nello specifico dell'esempio fittizio del vulcano potrebbe esprimere appunto il sentimento "in sé" del terrore e non la paura del personaggio.

Con l'immagine-relazione o Terzità peirciana si avverte un primissimo distacco dallo schema senso-motorio. In questo caso ci si trova già in prossimità di un cinema del pensiero poiché un'immagine-relazione è propriamente un simbolo cioè una figura che non mostra ma va piuttosto decodificata per arrivare alla cosa che nasconde e che consente di comprendere il senso del film. Non menzionate in Peirce ma incluse nel sistema di Deleuze sono due categorie ibride ulteriori: l'immagine-pulsione, a metà strada tra la Primità e la Secondità e l'immagine-riflessione, immagine soglia tra la Secondità e la Terzità. Con l'immagine-relazione si chiude anche Cinema 1. Difatti, in Cinema 2, venendo meno lo schema senso-motorio, avverrà lo sgancio definitivo dalla semiotica di Peirce, causando una specie di rottura interna che si tradurrà poi in una tassonomia di immagini totalmente diversa da quella del primo volume.

La perdita dello schema senso-motorio vuol dire, del resto, impossibilità di prolungare la percezione in azione, creando un vuoto che richiederà al cinema uno sforzo aggiuntivo per ripristinare la perduta unità del Tutto. E alla fine, l'unico modo per ricostruire una prospettiva unitaria sarà lo sguardo dentro il Tempo in sé: ricordi, memorie corrotte e sogni ossia i segni compositivi dell'immagine-tempo laddove il loro segno di genesi è l'immagine-cristallo in cui si vede l'eterno meccanismo di funzionamento del tempo nell'essenza.

Presente e passato si formano contemporaneamente. Il passato, quindi, non potrà più essere un vecchio presente ma si trasformerà in un presente non più attuale ma virtualmente coesistente con il presente attuale, spiegando così il concetto deleuziano di potenza del falso e di virtuale. Emergono inoltre in

Cinema 2 le situazioni ottico sonore pure, gli opsegni, i sonsegni e i tatsegni, ovvero, segni non più linguistici ma “puri” o segni-simulacro che forgianno un nuovo apparato concettuale maggiormente compatibile con un tempo non più cronologico ma topologico, organizzato per strati, per punte di presente e falde di passato. Il tempo, ora uscito fuori dai suoi cardini, finalmente restituisce all’immagine-movimento la sua innata capacità costitutiva di rivelare il tempo nell’essenza.

Ritornando invece agli specifici contenuti di Cinema 1, si può concludere con una sintesi di quanto detto: Deleuze parte dall’immagine-movimento che corrisponde all’universo bergsoniano in funzione di materia non linguisticamente formata, sebbene lo sia dal punto di vista semiotico, costituendo, anzi, la prima dimensione della semiotica e da ciò l’aggancio a Peirce. Dall’immagine-movimento, per via ontogenetica, sono poi dedotte sei varietà (immagine-percezione, immagine-affezione, immagine-pulsione, immagine-azione, immagine-riflessione, immagine-relazione) che rendono portatrice di segni o “segnaletica” l’immagine-movimento, segni, questi ultimi, che compongono le immagini, le combinano e le ricreano, incessantemente trasportati da una materia in perenne movimento.

5. Volto primo piano

Deleuze attribuisce a ciascuna tipologia dedotta dall’immagine-movimento dei segni di composizione e un segno genetico come origine di ogni specialità tassonomica. In merito all’immagine-affezione o volto primo piano, il segno compositivo dell’affetto è l’icona mentre il segno genetico è il qualisegno o potisegno. Riprendendo brevemente quanto esposto a proposito delle teorie filmiche, è opportuno ricordare e menzionare nelle linee generali la consistente mole di studi incentrati proprio sul primo piano cinematografico. Questi approfondimenti sono anteriori a Deleuze ma già confermano la peculiare natura ibrida del cinema, a metà strada tra visione e narrazione, registri che spesso vengono contrapposti, privilegiando ora l’uno, ora l’altro, quando l’approccio ideale sarebbe quello di adottare una visione d’insieme, nel pieno

rispetto della multimedialità costitutiva del mezzo cinematografico.

Un nome piuttosto importante a riguardo, che tra l'altro sembra condividere molti punti di vista con Deleuze, è quello di Jean Epstein (1897-1955). Il concetto di “fotogenia” che emerge in *Bonjour Cinéma*¹⁶ (1921) e *Alcool et cinéma*¹⁷ presenta diversi denominatori comuni con Deleuze e lo stesso si può dire per la definizione di “fisionomia” in Balázs o di “fotogenia”¹⁸ in Jean Louis Delluc per chiudere poi con gli anni Settanta dello scorso secolo e Roland Barthes (1915-1980), autore del saggio intitolato “Il terzo senso”¹⁹. Naturalmente, nonostante la polemica²⁰ contro Deleuze, non si poteva escludere dall'elenco, il contributo del filosofo francese Jacques Rancière con *La favola cinematografica*²¹, opera incentrata, nello specifico, sullo “scarto” tra visione e narrazione al cinema.

In ambito semiotico, il maggiore riferimento deleuziano per definire il segno di composizione dell'immagine-affezione o volto primo piano è Peirce, dal quale Deleuze prende a prestito alcune nozioni fondamentali, modificandole, dove occorre, per garantire una perfetta aderenza di queste ultime al progetto filosofico portato avanti in *Cinema 1*. Deleuze utilizza infatti il termine

16 J. Epstein, *Bonjour Cinéma*, Editions de La Sirène, Paris 1921.

17 Il testo fu scritto da Epstein verso la fine degli anni Quaranta ma pubblicato postumo nel 1975. E' disponibile in versione italiana in J. Epstein, *Alcol e cinema*, Il principe costante, Milano 2002.

18 J. L. Delluc, *Photogénie*, Editions de Brunoff, Paris 1920.

19 Titolo italiano abbreviato dall'originale francese, R. Barthes, *Le troisième sens: notes de recherches sur quelques photographies de S.M. Eisenstein*, in « Cahiers du cinéma », n. 222, luglio 1970, oggi nella raccolta di saggi, R. Barthes, *Note di ricerca su alcuni fotogrammi di Ejzenštejn* in R. Barthes, *Sul cinema*, (a cura di S. Toffetti), Il melangolo, Genova 1994, pp. 115-135.

20 La distinzione deleuziana tra classico e moderno nel cinema rimanderebbe secondo Rancière a due logiche dell'immagine distinte a livello trascendentale: si può guardare alle immagini aderendo a una filosofia della natura che le considera alla stregua di eventi della materia, oppure, riferendosi a una filosofia dello spirito che le considera forme di pensiero senza dover necessariamente ricorrere a un momento di rottura in funzione di agente critico della modernità. L'approccio di Rancière al cinema è sostanzialmente storico e costantemente aperto al dialogo con le altre arti. Per informazioni aggiuntive sulla questione si rimanda a D. Angelucci *Filosofia del cinema*, Carocci, Roma, 2013, pp. 156-159 e della stessa autrice, *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet studio, Macerata 2012, pp.54-59.

21 J. Rancière, *La favola cinematografica* (2001), ETS, Pisa 2006.

peirciano “icona” per riferirsi al volto primo piano con una differenza. Se nella semiotica di Peirce l’icona è soltanto un segno linguistico che rinvia all’oggetto tramite criteri di somiglianza, per Deleuze, al contrario, l’icona è l’affetto puro in quanto “espresso” dal volto o da un suo equivalente, ad esempio un oggetto trattato alla stregua di volto o “voltificato”.

Quando si parla di volto, tuttavia, non dobbiamo pensare al volto dell’attore. Tenendo presente la deduzione delle sei tipologie tassonomiche dall’immagine-movimento, Deleuze parla di immagine-affezione come “intervallo di primità” che, in accordo al modello semiotico di Peirce, corrisponde al puro sentire. La Primità, dunque, esclude la dualità e il volto primo piano, in tale accezione, non esprime la paura “di qualcuno” per qualcosa ma la Paura in persona. E’ solo in un secondo momento, quando l’intervallo si risolve nel prolungamento della percezione in azione, che la Secondità subentra e pertanto la paura diviene il sentimento di un personaggio. Il volto primo piano, contrariamente, non è mai volto dell’attore che estrinseca il suo sentire ma è piuttosto un volto “catturato” dalla macchina da presa che per Deleuze ha una sua personalità, essendo essa stessa una coscienza-cinepresa.

La telecamera possiede cioè uno sguardo macchinico, un “essere con” la cinepresa, citando Jean Mitry,²² che consente alla macchina di manifestare la fotogenia del mondo. Ciò che l’occhio mobile della cinepresa cattura è insomma “il divenire” che per Deleuze è puro pensiero visivo. La realtà, attraverso i dettagli fotogenici del dispositivo, restituisce l’instabilità naturale dell’universo, quella fluidità del reale che la società umana cerca sempre di “normare” con regole e valori immutabili. L’occhio della cinepresa è il cineocchio di Ziga Vertov, l’occhio della materia che riconsegna la visione alle cose per renderle, a loro volta, un puro sguardo, ben oltre il mero potenziamento delle capacità risolutive dell’occhio umano.

E’ infatti nel contesto di questa visione semi-soggettiva che un oggetto inquadrato in primo piano può funzionare da volto e assumerne le

22 Per approfondimenti si rimanda a J. Mitry, *L’image semi-subjective* in «Esthétique et psychologie du cinéma», vol. 2, Les Formes, Editions Universitaires, Paris 1965, pp. 61-79 (trad. it. *L’immagine descrittiva, personale, soggettiva e semi-soggettiva*, a cura di A. Boschi, Annali Online di Ferrara – Lettere, Vol. 1, 2007, pp. 140-163).

caratteristiche. La definizione da Deleuze elaborata per descrivere l'icona rimanda a quella bergsoniana dell'affetto che, applicata al volto primo piano, vede in esso «una tendenza motrice su un nervo sensibile. In altri termini una serie di micro-movimenti su una lastra nervosa immobilizzata²³».

Per una maggiore comprensione di tale dinamica, Deleuze pensa ad un oggetto spesso voltificato al cinema: l'orologio. Gli orologi sono formati da una superficie immobile ma anche da lancette che, percorrendo una traiettoria circolare, segnano il passare del tempo, caricandosi di grande tensione poiché allo scoccare di un punto *x*, magari, succederà qualcosa al personaggio che andrà a influire sulla storia. Lo stesso vale per il volto primo piano. Esso funziona tanto da superficie quanto da lancetta nel caso specifico dei “tratti di volteità”. Inoltre, quando Deleuze colloca l'immagine-affezione nell'intervallo di primità, la sospensione momentanea del prolungamento percettivo in azione va a bloccare provvisoriamente lo schema senso-motorio.

L'“intervallo” in questione produce un istante peculiare di tempo non più “rappresentato” e così capace di trasformare il movimento da “traslazione” a “espressivo”, manifestando cioè una semplice qualità espressa da un elemento immobile, promosso a luogo deputato dell'espressione che è appunto il volto. Provvisto di organi ricettori fissi, il volto incanala su di sé, le varie tendenze espressive che resterebbero sicuramente inesprese nel resto del corpo ed è proprio per questo motivo che l'immagine-affezione è il primo piano e coincide con il volto, sia umano sia inteso in termini di “voltificazione” delle cose.

Genericamente, il volto “standard” riveste per Deleuze tre funzioni: 1) individuante perché distingue una persona e la individua; 2) socializzante nel suo manifestare un ruolo sociale; 3) relazionale per il fatto di garantire la comunicazione, assicurando, nell'ambito di una stessa persona, l'accordo interiore tra carattere e ruolo sociale. Al cinema, tuttavia, le cose funzionano in modo diverso e allora, tutte le volte che un viso entra nel campo percettivo di un cineocchio, perde ogni ruolo individuante, socializzante o relazionale, ribadendo la sua totale autonomia rispetto al corpo. Non ha poi alcuna

23 G. Deleuze, *Cinema 1*, cit., p. 110.

importanza se il volto in primo piano sia apparso come parte integrante di un corpo in qualche fotogramma precedente poiché nell'istante in cui la cinepresa lo isola e lo mostra, lo spettatore si trova improvvisamente vis-à-vis con quel volto "nuovo", dimenticandosi del corpo che lo contiene. Il significato espresso dal volto non ha dunque alcun legame o rapporto con lo spazio, esprimendo, al contrario, una qualità o una potenza pura.

Riproponendo l'esempio dell'orologio, Deleuze attribuisce due polarità al volto. In maniera analoga al quadrante, il volto somiglia a una superficie riflettente e riflessa. Perciò, la prima polarità è il volto colto nell'insieme delle sue componenti o "superficie di voltificazione", la seconda, viceversa, è una sommatoria di tratti dispersi e frammentari, un volto sempre parziale e spezzettato, catturato nell'espressione di micro-movimenti che lo agitano e lo trasformano, tracciando linee di demarcazione che sembrano quasi forzare una chora platonica, una materia ribelle, verso un contorno impreciso.

Deleuze definisce il volto primo piano, inquadrato per frammenti, con la locuzione "tratti di volteità". Talvolta, al cinema, si riscontra la prevalenza di una polarità sull'altra oppure una mescolanza dei due poli. La scelta dipende dalle preferenze registiche e dalle circostanze, fermo restando che al "volto-superficie" è connaturata una peculiarità facciale, chiamata da Deleuze "wonder" laddove il "volto-tratti" configura piuttosto una serie intensiva. Nel primo caso, considerato che la parola "wonder" significa "domandarsi" o "chiedersi", il "volto-superficie" sarà perfetto nella misura in cui pensa a qualcosa, diventando "altro" da sé per farsi "contorno che avviluppa la sua unità riflettente elevando a sé tutte le sue parti²⁴". Se invece esso "sente" qualcosa, entriamo nella seconda situazione e si organizzerà allora una "serie intensiva" cosicché le parti del volto lo attraversano per gradi di intensità fino al parossismo dove ogni singola porzione acquisisce una specie di momentanea indipendenza.

Solitamente, il volto "superficie di voltificazione" o armoniche di volto è associato a lineamenti femminili o fattezze particolarmente delicate come quelle dei bambini mentre i "tratti di volteità" si riservano a porzioni di

24 G. Deleuze, *Ivi*, p. 112.

volto che sfuggono alla cattura della cinepresa. Come detto, scegliere tra l'una o l'altra possibilità è una decisione che spetta alla regia ma è comunque importante ricordare che, nonostante sussista una differenza tra volto "superficie di voltificazione" e "tratti di volteità", tra le due polarità non c'è un vuoto ma una soglia costituita da caratteristiche ibride ereditate ora dall'uno ora dall'altro polo del volto.

A questa soglia Deleuze collega il concetto di "Dividuale" ossia «ciò che non è né indivisibile, né divisibile, che si divide (o si riunisce) cambiando natura. È lo statuto dell'entità, cioè di quanto espresso in un'espressione²⁵». La spiegazione del Dividuale rimanda al modo deleuziano di vedere gli affetti a prescindere dalla loro attualizzazione in azioni. Qualora le affezioni non venissero attualizzate, esse resterebbero sempre e comunque complessi espressivi, singolarità interconnesse che non si rapportano ai soggetti, essendo gli affetti pre-soggettivi, pre-individuali e pre-consci, vale a dire singolarità aventi valore per se stesse. Del resto, fin dall'antichità, gli Stoici, ad esempio, avevano perfettamente intuito che le cose fossero portatrici di eventi ideali o virtuali che, come tali, non si confondevano con le loro proprietà e le rispettive azioni-reazioni.

Deleuze definisce, sulla falsariga di Peirce, il segno genetico dell'immagine-affezione con il nome di qualisegno o potisegno, relazionato al concetto di "spazio qualsiasi". L'affetto verrebbe pertanto espresso o esposto in uno spazio svuotato dove il raccordo delle parti non è più fisso o fissato. Lo spazio, quindi, non è "questo" o "quello" spazio ma è diventato "spazio qualsiasi", il che non significa universale, astratto o svincolato da parametri temporali o spaziali. Lo spazio qualsiasi è al contrario un'estensione singolare che ha tuttavia dissolto la sua omogeneità metrica o la connessione con le parti componenti cosicché i rispettivi rapporti possano ora combinarsi all'infinito.

Lo spazio qualsiasi non è insomma un luogo attuale ma un ambiente di congiunzione virtuale in accezione di puro luogo del possibile che mostra come nasce un affetto, il percorso da questi intrapreso e la sua propagazione. Le ombre sono qualisegni per Deleuze, costituendo addirittura lo strumento

25 G. Deleuze, *Ivi*, p. 263.

principale per trasformare uno spazio in “spazio qualsiasi” poiché la natura tipica dell’ombra è quella di esprimere un’alternativa tra un determinato stato di cose e la possibilità che lo supera.

L’ombra inoltre è nera, da cui il vasto discorso deleuziano sulla trattazione dei colori al cinema, sintetizzata nell’immagine-colore, la quale, insieme a uno studio dettagliato di luci e bagliori, vive in questo intervallo di primità e incarna pure virtualità, indipendenti dal loro effettivo attualizzarsi in azioni concrete oppure oggetti. Dunque è con l’immagine-affezione che Deleuze introduce il concetto di virtuale che diventerà poi parola chiave in Cinema 2. D’altronde, la peculiarità del volto primo piano e delle varie entità che abitano l’intervallo di primità è di sospendere momentaneamente lo schema senso-motorio, il prolungamento della percezione in azione. Il blocco fa sì che in quell’intervallo, anche se breve, il tempo si presenta già nell’essenza, a conferma che l’immagine-movimento ha da sempre “costitutivamente” avuto la capacità di mostrare il Tempo in persona.

Non stupisce, infatti, che una parte del vocabolario filosofico di Cinema 2 venga da Deleuze introdotto in Cinema 1 con l’analisi dell’immagine-affezione. Definizioni come “registro tattile” e tatsego che appartengono al secondo volume, riprendono, nel contesto dello schema senso motorio rotto dall’interno, lo spazio tattile dell’immagine-affezione, associato alla mano e alla pura possibilità. Lo stesso vale per il concetto di “spazio qualsiasi” in qualità di segno genetico dell’immagine-affezione che appunto, non essendo un luogo fisico, è piuttosto uno spazio gravido di temporalità pura che in sé già raccoglie le caratteristiche dell’immagine-tempo.

L’immagine-affezione coincide pertanto con l’intervallo di primità o sospensione di movimento spazializzato. Ne consegue che essa contiene i germi della presentazione diretta del tempo, rivelandone le potenzialità, non più in termini di tempo rappresentato dal montaggio ma al contrario di tempo “mostrato” e colto nell’essenza. La differenza effettiva tra l’immagine-affezione e l’immagine-tempo risiede proprio nello schema senso motorio: se nel primo caso, il prolungamento della percezione in azione è solo momentaneamente bloccato, nel secondo è rotto dall’interno. Ciò significa, in sintesi, che la distinzione tra immagine-movimento e immagine-tempo sta

nel modo di far emergere la virtualità a discapito dell'attualità dello schema senso motorio.

Quando quest'ultimo si neutralizza, i personaggi, da un lato, sperimentano una certa difficoltà nell'azione, ma dall'altro, guadagnano in esistenza per il fatto di trovarsi in un intervallo di movimento che non superano più ma che rompono internamente. Insomma, seppur contenente l'immagine-tempo e seppur associata a un'esitazione precedente al prolungamento in azione, l'immagine-afezione appartiene ancora al regime organico poiché risolve poi tale indugio nel piano dell'attualità (immagine-azione o Secondità). L'immagine-tempo, invece, ripristina la perduta unità del Tutto mediante un'immersione totale nella memoria e nei sogni cioè nei segni compositivi dell'immagine-tempo, originati, a loro volta, dall'immagine-cristallo, segno genetico del tempo e specchio del suo eterno meccanismo di formazione contemporanea di presente e passato.

Diventa così fondamentale applicare un criterio di lettura unitaria dei due volumi deleuziani sul cinema per un'effettiva comprensione del dittico. Cinema 1 e Cinema 2 non descrivono la storia del cinema classico e del cinema moderno per immagini ma sono opere totalmente filosofiche, al punto tale, che l'erronea subordinazione della naturale vocazione speculativa delle tassonomie filmiche a parametri di tipo storico e cronologico, comporta poi la mancata cognizione dei contenuti speculativi dei due libri. La scelta deleuziana di bipartire gli scritti sul cinema non risponde del resto a norme inerenti alla storia del cinema ma è esclusivamente funzionale alla presentazione di una poderosa architettura temporale, una vera e propria "macchina del tempo di Gilles Deleuze,²⁶" ispirata da uno studio complesso e profondo del concetto di tempo: come da un tempo "esperito" e "rappresentato" per l'uomo, risalendo la china dell'esperienza, sia possibile penetrare il tempo nell'essenza, vale a dire, un tempo non più umano e ben oltre gli uomini.

26 D. N. Rodowick, *G. Deleuze's Time Machine*, Duke University Press, Durham and London 1997.

6. Applicare Deleuze al cinema di oggi

Gilles Deleuze apre Cinema 1 con una precisazione che non lascia spazio a interpretazioni e cioè che i grandi autori del cinema possono essere assimilati, senza ombra di dubbio, ad artisti e nello stesso tempo anche a filosofi in grado di “pensare” attraverso le immagini-movimento e le immagini-tempo che hanno, perciò, lo stesso ruolo dei concetti in filosofia. È insomma piuttosto evidente, se non addirittura inequivocabile, che il cinema come macchina pensante per Deleuze potrà essere solo autoriale poiché, quanto più “si pensa” tramite i film, tanta più filosofia è contenuta nell’intero processo cinematografico.

Tale posizione, dunque, non differisce poi molto da un certo “sentire” la filosofia alla stregua di un territorio da difendere “a oltranza” contro le insidie del qualunquismo, del relativismo e dei sofismi, atteggiamento che avvicina Deleuze, dopo tutto, ad una linea di pensiero che si è trovata nella condizione di operare una netta differenza tra filosofico e non filosofico. Eraclito contrapponeva svegli e dormienti, Parmenide, verità (aletheia) e opinione (doxa) e infine Platone che ha dedicato la sua intera esistenza a separare il filosofo dal sofista perché fu proprio l’incapacità degli Ateniesi di distinguere, per ignoranza, il bene dal male, a condurre all’ingiusta condanna di Socrate, suo maestro.

Deleuze ha avanzato qualcosa di simile, tenendo ben separati il cinema e il suo doppio: lo spettacolo, associando, così, quest’ultimo alla mediocrità di una certa produzione da puro intrattenimento, a riprova e conferma di quanto Deleuze sia, sotto tutti gli aspetti, un filosofo assolutamente tradizionale che ha orrore del caos, dell’opinione, della velocità infinita senza consistenza e viceversa dell’immagine “rallentata” della rappresentazione comune. Il piano di immanenza, difatti, non significa caos ma ordine non dogmaticamente inteso che va pertanto conquistato poiché le sue condizioni, analogamente a quelle trascendentali, non coincidono con i presupposti dell’esperienza ordinaria ed è proprio così che il Deleuze “maturo” trova nel cinema, la sperimentazione per antonomasia, la sola capace di dare consistenza all’universo informale della variazione infinita che è l’intrinseca “specificità” del cinema come dispositivo idoneo a cogliere l’Evento.

Tali parole in merito alla questione dell'autorialità sono categoriche ma del resto, da filosofo, Deleuze non si sarebbe mai interessato di cinema se davvero tutto fosse cinema. Quindi, sulla base di un'applicazione alla lettera del criterio "cinema d'autore" alla produzione contemporanea, necessariamente scatta una selezione rigidissima simile al rasoio di Ockham che limita ogni possibile discorso sul cinema, circoscrivendolo, di fatto, a pochissimi film con la conseguenza che il dittico deleuziano sembrerebbe auto-destinato ad una sorta di isolamento, nonostante si tratti effettivamente di "un autentico monumento teorico"²⁷, usando le parole di Umberto Curi.

Lo stesso Curi, da sempre impegnato nel campo delle filosofie del cinema, per evitare appunto che l'opera cinematografica di Deleuze rimanga un tentativo isolato, ha scritto *Un filosofo al cinema* (2006), un libro che parla di film e non di cinema,²⁸ con lo specifico intento di adoperarsi per estrapolare pensiero da "opere che ne sono depositarie"²⁹ anziché esprimersi in termini di film brutto o bello - si potrebbe dunque anche dire cinema commerciale vs indipendente - ampliando così il panorama "intellettualmente" limitato da Deleuze, fermo restando che la produzione da lui analizzata in *Cinema 1* e *Cinema 2* ha davvero catturato un momento d'oro della storia del cinema che probabilmente non si ripeterà poiché l'altissimo valore artistico di quel tipo di cinematografia non è facilmente replicabile oggi.

C'è una spiegazione di fondo sul perché Deleuze abbia scelto quei registi e quella determinata filmografia per elaborare le sue tassonomie. Il dittico viene pubblicato negli anni Ottanta del secolo scorso, era storica in cui la televisione, molto prima di internet, ricopriva il ruolo di regina incontrastata nell'ambito dei media, concretizzando quanto profetizzato da Marshall McLuhan³⁰ nel lontano 1964 a proposito dei vari pericoli insiti nei dispositivi mediatici in assenza di buone pratiche di utilizzo.

Nel discorso di McLuhan trova una forte eco quella che è per Deleuze la

27 U. Curi, *Un filosofo al cinema*, Tascabili Bompiani, Milano, 2006, p. 181.

28 U. Curi, *Ivi*, p. 191

29 U. Curi, *Ibidem*.

30 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964, (tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Garzanti, Milano 2015).

crisi dell'immagine azione e il suo trasformarsi in cliché, processo ad oggi completato e concretizzato, purtroppo, nelle tante e dannose distopie che caratterizzano la cultura visiva contemporanea e di riflesso la società, parte delle quali dipendono certamente da un cattivo uso della rete che Deleuze aveva previsto, tratto quest'ultimo che motiverebbe in parte la sua scarsa simpatia nei confronti dell'informatica nonché quella punta di sfiducia verso un possibile futuro dell'immagine digitale.

Proprio per fronteggiare la tirannia di tutti questi falsi simulacri proposti dai media, Deleuze suggerisce la dimensione del cinema e del segno-simulacro, rilevandone, però, lo spirito pratico che caratterizza, del resto, anche la filosofia, mai concepita in funzione di attività contemplativa ma piuttosto "creativa". Cinema e filosofia sono, insomma, fucine concettuali che continuamente producono concetti organizzati in un sistema "aperto" e suscettibile di modifiche come dopotutto insegna lo stesso Deleuze che mutua il suo concetto di immagine-movimento dal piano di immanenza bergsoniano, passando per la filosofia dell'univocità spinoziana, la quale, a sua volta recupera quel substrato prettamente immanentista in cui è nato il pensiero occidentale nelle colonie ioniche durante il corso del VII e del VI secolo a.C, in primis, la definizione anassimandrea di apeiron che non a torto è l'archetipo di tutti i piani di immanenza possibili.

I clichés di cui parla Deleuze, che altro poi non sono che segni-simulacri degeneri e degenerati, vanno necessariamente bucati e proprio in virtù di tale urgenza, Deleuze non ha saputo oppure non ha voluto uscire fuori dai confini del cinema autoriale. Per capire, tuttavia, chi è il nemico e che cosa Deleuze intende con l'espressione "bucare i clichés" è sicuramente preferibile passare dal piano ontologico a quello politico, dimensione per la quale Deleuze resta tuttora il maggior interlocutore del nuovo millennio. Il cinema, difatti, si presenta agli occhi dell'autore di Cinema 1 e Cinema 2 alla stregua di un dispositivo multimediale privilegiato, mediante il quale, provare a costruire un'ontologia dell'attualità, capace di guardare "criticamente" l'eccessiva presenza di una determinata componente mediatica distopica che sembra essersi oggi giorno saldamente radicata all'interno delle contemporanee società di controllo.

Pertanto qui non si parla solo di immagine cinematografica – ed ecco

l'attualità di Deleuze – ma di “cultura visiva” globalmente intesa di cui il cinema è parte integrante: le immagini televisive di scarsa qualità, la spazzatura della rete, compreso il complesso social, i videogames interattivi, la pubblicità ingannevole e altro sono tutti prodotti avariati e corrotti, generati dalla crisi dell'immaginazione, ossia i simulacri vuoti contrapposti ai segni-simulacri di Deleuze.

Eppure queste vacuità ci governano e ci controllano senza rendercene conto. Un autore giapponese che conosce molto bene il pensiero di Deleuze, Tadashi Yanai, parla nello specifico di uno pseudo-mondo³¹ che è il puro nulla ma incredibilmente siamo riusciti, noi uomini, a renderlo più potente del reale con la conseguenza che abbiamo smesso di crederci nel reale. Il cuore del problema risiede proprio in questo: svanita la credenza nel reale, quali possibilità ci sono per la filosofia di realizzare i suoi presupposti?

Stando a Yanai, la soluzione ideale per neutralizzare il circolo vizioso, paradossalmente, è offerta dall'immagine audiovisiva stessa: se si riesce ad utilizzare quest'ultima per depotenziare il potere disgregante delle immagine-clichés, allora si può anche sperare nell'avvento-costruzione di un diverso regime di visibilità che apra a nuove forme di vita possibili e a nuovi legami con il mondo.

Per questa ragione, Deleuze auspicava più cinema del pensiero e meno azione, avendo intuito ciò che purtroppo si è realizzato nel momento in cui abbiamo permesso ai clichés di dominarci. La nuova immagine-tempo che nasce con il cinema moderno, al contrario, offre uno spazio di percezione e di affezione (volto primo piano) autentica che produce una soggettivazione diversa dello spettatore, sottraendo potere all'egemonia dello pseudo-mondo di clichés che invece tende a rubare la soggettività spettatoriale. Da questo punto di vista, le riflessioni deleuziane sull'immagine-tempo e sul cinema del pensiero si caricano di una fortissima componente, oltre che ontologica, anche politica, avanzando Deleuze una serrata critica sul problema dei clichés che tuttora continuano ad essere massicciamente presenti all'interno della cultura audiovisiva.

Appare dunque chiara la grande attualità di Deleuze in un'era attuale dove la gigantesca trasformazione telematico-satellitare dell'immagine audiovisiva

31 T. Yanai, *Que parler de l'image audiovisuelle: un essai autour de Cinéma de Gilles Deleuze*, in “Agora Journal of International Center for Regional Studies”, Tenri University, Nara, Japon, 1, 2003, p. 5.

ha amplificato a dismisura la presenza e la potenza dello pseudo-mondo audiovisivo, contro il quale, l'immagine-tempo si deve scontrare direttamente nel campo del capitalismo globale e dell'infosfera che hanno "macchinizzato" la società, dominandola mediante l'uso dei dispositivi spettacolari.

La domanda, in sintesi, è la seguente: è possibile oggi coniugare autorialità e streaming e quindi continuare ad applicare Deleuze alla produzione filmica contemporanea? Registi come il primo Steven Spielberg hanno dimostrato che si può. Se la differenza tra cinema e spettacolo sta nel concetto, il noto regista americano ne è un esempio calzante. Spielberg si fa addirittura promotore di una filosofia filmica precisa: cinema, per Spielberg, è "persone ordinarie in circostanze straordinarie", parole che, in *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*, 1997), lascia proferire ad un determinato personaggio, il signor Lacombe, che non è un attore qualsiasi ma François Truffaut in persona, il quale, accettando quel ruolo, ha dimostrato di credere in questa filosofia del cinema secondo Spielberg.

Spielberg è anche e soprattutto il regista de *Lo squalo* (*Jaws*, 1974), film che pur trovandosi sotto la voce "blockbuster" nelle vecchie videoteche di VHS degli anni Ottanta poi sostituite dai DVD e infine dalle piattaforme di streaming, è una pellicola che perfettamente mostra il concetto deleuziano di "divenire animale" nel rapporto tra il pescecane e Quint, oppure in quello tra lo squalo e il capitano Brody, dando perfino vita ad una specie di saga maledetta che coinvolge l'intera famiglia Brody attraverso i vari sequel che, comunque, non sono stati in grado di mantenere l'altissima potenza concettuale del film di Spielberg.

Se la filosofia crea concetti, l'immagine cinematografica, dunque, definisce un'estetica, capace di elaborare una teoria non sul cinema ma sui "concetti del cinema"³², titolo omonimo del libro di Daniela Angelucci, dedicato anche all'estetica filmica deleuziana e in modo particolare al confronto con quella di Jacques Rancière nel tentativo di appianare alcune divergenze.

Rancière ritrova difatti nella tradizione occidentale, tre modi fondamentali di concepire l'arte e le problematiche ad essa legate, tre linee, di volta in volta, dominanti, all'interno dei vari periodi della storia del pensiero: un regime

32 D. Angelucci, *Deleuze e i concetti del cinema*, Quodlibet Studio, Macerata 2012.

etico, in cui le immagini rimandano all'ethos e alla verità, un regime poetico che guida le arti aderendo ad un puro criterio mimetico o di rappresentazione e infine un regime estetico definito per opposizione a quello rappresentativo. Nell'ambito di quest'ultimo, Rancière colloca il cinema, analizzandone natura e funzionamento ne *La favola cinematografica* (2001), testo che fa del cinema, l'arte emblematica per antonomasia del regime estetico. L'immagine filmica, secondo Rancière, si impone davvero quando la vis viva che costitutivamente possiede, riesce a sospendere la concatenazione degli eventi, vale a dire, la struttura narrativa e razionale delle cose in favore di una specie di rivelazione. Tuttavia, quest'ultima non avrà mai modo di svelarsi senza l'esistenza del tessuto narrativo poiché l'essenza di tale rivelazione sta proprio nella lotta necessaria con la narrazione stessa.

Da ciò, la possibilità di applicare Rancière ad una produzione filmica più vasta rispetto al limite dell'autorialità volutamente imposto da Deleuze. Se i teorici del cinema hanno spesso e a lungo discusso sulla priorità da assegnare, ora all'aspetto visivo (opsis) del film e ora all'aspetto narrativo (mythos), associandoli, rispettivamente, alla dimensione autoriale del cinema e alla dimensione spettacolare, in accezione di "alternative", per Rancière, semplicemente, non si sceglie giacché l'arte cinematografica è per sua natura duplice e contrastata. La cinepresa cattura un'immagine facendola fuoriuscire dallo schermo e ne coglie la spiritualità che la ristretta percezione dell'occhio umano non è in grado di vedere ma tale capacità è per Rancière "scarto" necessario per spezzare la razionalità del racconto e rivelare la struttura nascosta delle cose.

Ciò che in Deleuze manca è il discorso sull'immagine digitale, epoca che Deleuze non ha vissuto, essendo scomparso nel 1995. L'immagine filmica per Deleuze si associa alla pellicola cinematografica o film che funziona come l'apeiron di Anassimandro, l'infinito da cui le cose prendono forma. Rispetto all'analogico, il digitale è qualcosa di completamente diverso, ivi compreso il montaggio, che, con l'avvento dell'informatica, nello specifico, tramite il software AVID, ha altresì cambiato il volto della figura professionale del montatore.

Sul futuro dell'immagine digitale si è posto qualche interessante domanda Sean Cubitt, applicando e reinterpretando la filosofia deleuziana in *The*

Cinema Effect³³, testo in cui, il nucleo teoretico deleuziano-peirciano-bergsonianiano viene però contestualizzato in modo assolutamente originale nel settore degli studi sui media a schermo, all'interno dei quali, il cinema diventa davvero "caso emblematico" della cultura visiva nel suo complesso, grazie alla peculiare multimedialità del dispositivo cinematografico: registro visivo, sonoro e spettacolare con uso di effetti speciali creati e utilizzati ad arte.

L'apertura al digitale da parte di Cubitt si rivela, insomma, fondamentale per portare avanti il discorso sul cinema che Deleuze ha instradato, considerando che, dall'anno della sua morte, 1995 ad oggi, abbiamo assistito ad una gigantesca migrazione di vecchi film pre-digitali in formati digitali, a conferma di una vera e propria inclusione della tecnologia informatica nel mondo della pellicola analogica, tecniche di montaggio comprese, le quali, da AVID in poi sembrano non poter assolutamente più prescindere dall'uso del computer.

In virtù di questa digitalizzazione fisica del cinema che è un fatto concreto ed evidente, in *The Cinema Effect*, Cubitt tenta quasi una "digitalizzazione concettuale" sulla falsariga delle tassonomie da Deleuze elaborate nel dittico durante il corso degli anni Ottanta, filtrando la storia del cinema, analogica, per la maggior parte dei casi, mediante il setaccio del digitale e discutendo, appunto, da una prospettiva virtuale, diverse questioni che attraversano la storia del cinema dalla sua fondazione con i Lumière fino agli anni Duemila. La bravura di Cubitt è stata proprio la sua grande capacità di coerenza nell'aver saputo guardare all'arte analogica per antonomasia da un punto di vista digitale che, volenti o nolenti, è il futuro, anticipando, nel 2004, una visione che oggi è realtà.

33 S. Cubitt, *The Cinema Effect*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2004.