

# UNA TEORIA MULTIMODALE DELL'ESPERIENZA FILMICA

Il saggio deriva dalla conferenza *A Multimodal Theory of Film Experience* tenuta da Colin McGinn il 6 maggio 2014 a Lisbona nel quadro della "International Conference on Philosophy and Film". La versione originale inglese del saggio si trova negli atti della conferenza curati da Christine Reeh.

COLIN MCGINN ha insegnato filosofia nelle maggiori università anglosassoni tra le quali University College London, Rutgers University, e Oxford University. È autore di oltre venti libri tra i quali *The Character of Mind* (1982), *Consciousness and Its Objects* (1991), *The Mysterious Flame* (1999), *The Making of a Philosopher* (2002), *The Power of Movies* (2005) e *Shakespeare's Philosophy* (2006). Ha pubblicato sulla "London Review of Books", "The New Republic", "Wall Street Journal", "The New York Review of Books", tra le altre riviste. Il suo ultimo libro è *The Philosophy of Language: The Classics Explained* (2015).

**I** film sono di diversi tipi, e sono cambiati in modo significativo dagli inizi. Ci sono commedie e drammi, film dell'orrore e di fantascienza, storie d'amore ed epiche bibliche, musical, film d'azione, cartoni animati e thriller criminali. Alcuni film sono brevi e alcuni sono lunghi. Provengono da paesi diversi e sono stati realizzati in momenti diversi. All'inizio, erano muti e in bianco e nero; poi vennero i film parlanti, anche se ancora in bianco e nero; poi arrivò il colore, con macchine fotografiche e proiettori migliori; spuntò il 3D, poi scomparve, e ultimamente ha avuto nuova vita. Ma esiste una qualche unità a monte di tutta questa varietà? C'è qualcosa che accomuna le esperienze avute dagli spettatori di fronte a tutti questi tipi di film? Ed è questa comunanza il tratto distintivo del cinema? Quando una persona guarda un film ovviamente succede qualcosa nella sua mente, ma di cosa si tratta esattamente e ciò accade solo durante la visione di un film? Con la parola "mente" mi riferisco qui a tutti i livelli di ciò che chiamiamo la mente, dal più consapevole al più inconscio. **Pertanto la mia domanda è se ci sia una configurazione mentale unica e specifica – a tutti i livelli – che caratterizza l'esperienza filmica.** Come si contraddistingue la fenomenologia dell'esperienza cinematografica in quanto tale, e quali sono le sue caratteristiche più sfuggenti e segrete?

La teoria che sto per proporre è che l'esperienza cinematografica sia altamente multimoda poiché incorpora un numero di canali sensoriali e cognitivi diffe-

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

renti. Si tratta di una sintesi di molte parti tra di loro sufficientemente difformi. Intendo mettere in rilievo entrambi i concetti in questa teoria: vi sono molte parti disparate ed esse sono sintetizzate—unificate, integrate. Vi è anche una diversità irriducibile e al tempo stesso un'unità innegabile. Così, secondo la teoria, una caratteristica importante dell'esperienza cinematografica è che essa genera uno stato mentale unitario basato su elementi piuttosto eterogenei. La mente umana crea senza soluzione di continuità attingendo da componenti distinte e separabili, e questo, di per sé, è un'impresa notevole. Nessun'altra mente sul pianeta è capace di una tale sintesi e potremmo chiederci se le intelligenze extraterrestri potrebbero averla a loro volta. Eppure la mente umana è facilmente in grado di questa imponente acrobazia cognitiva, apparentemente senza alcuna preparazione.<sup>1</sup>

Quali sono allora gli elementi primari dell'esperienza cinematografica in generale? Il primo, e più evidente, è la visione: lo spettatore vede delle cose. Il tipo di visione in oggetto non è una questione semplice (esploro questo tema in *The Power of Movies*)<sup>2</sup>. Non è lo stesso tipo di elaborazione visiva di quando si vedono oggetti comuni nel proprio ambiente; si tratta di vedere un mezzo di rappresentazione—l'immagine ottica sullo schermo—e interpretare quello che si vede lì. Si tratta di una sorta di vedere creativo, un "vedere attraverso", che per questo coinvolge il potere dell'immaginazione umana. Quando si guarda un film, l'occhio mentale dell'immaginazione e quello fisico della registrazione lavorano insieme. Eppure, nonostante la complessità visiva, possiamo affermare con certezza che l'atto del vedere è al centro dell'esperienza filmica e che questo è certamente un dato. Andiamo al cinema per procurarci un'esperienza visiva (al contrario, non leggiamo un libro al fine di avere un'esperienza visiva, anche se ne abbiamo una). Non è come ascoltare la radio, quando gli occhi restano inattivi. Ma tale esperienza non si limita alla visione, naturalmente, poiché anche agli albori del cinema esisteva la colonna sonora, anche se si trattava solo di qualcuno che suonava il pianoforte dentro alla

1.  
Un'analogia naturale è quella con la nostra comprensione del linguaggio: quando sentiamo una frase e la capiamo dobbiamo sintetizzare gli elementi corrispondenti alle parole, che sono di diversi tipi grammaticali e logici, così come dobbiamo capire la forza illocutoria dell'enunciato, le intenzioni di chi parla e altri fatti che riguardano l'atto linguistico. Lo facciamo senza fatica e senza istruzioni esplicite, anche se si tratta di un notevole sforzo di elaborare informazioni complesse. Nel processare un film, allo stesso modo, ci impegniamo in più attività secondarie che devono essere sintetizzate in una esperienza unitaria. Proprio come riusciamo a sentire cosa sta dicendo un oratore, così riusciamo a cogliere la piena portata della manifestazione cinematografica a cui stiamo assistendo, senza intoppi e in modo naturale.

2.  
Colin McGinn, *The Power of Movies*, Random House, New York 2005, capitolo 2.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

sala cinematografica. E l'esperienza sarebbe stata carente senza il suono (sarebbe stata più simile al guardare dei quadri in silenzio in una galleria d'arte). Inoltre, il parlato non era del tutto escluso, dal momento che i personaggi potevano muovere le labbra e gli atti linguistici apparivano sotto forma di didascalie in modo che il pubblico potesse sentire nella sua testa le voci corrispondenti a quelle labbra in movimento (non accade così di fronte a un ritratto statico).

Dopo i progressi nella registrazione del suono, al medium visivo furono aggiunti il parlato e la musica e il pubblico accolse con favore questo arricchimento: la componente uditiva dell'esperienza filmica andava integrata con la componente visiva. L'aggiunta del parlato non fu una gran sfida cognitiva per lo spettatore, dal momento che già guardiamo le persone parlare tutto il tempo; ma fu piuttosto l'aggiunta della musica a richiedere un salto cognitivo, dal momento che la vita normale non è di solito accompagnata dalla musica. La mente deve adattarsi alla presenza della musica e non solo richiamare alla mente delle cose che già conosce. E così si ha il primo grande atto di sintesi cognitiva: integrare l'azione che si vede con il discorso ascoltato e con la musica di accompagnamento. Le immagini bidimensionali sullo schermo danno l'impressione di produrre parlato vocale e, incredibilmente, la musica viene sincronizzata con i movimenti di queste immagini: il pubblico è chiamato a dare un senso a tutto questo. Le emozioni dei personaggi vengono trasportate principalmente dalla musica, così come le parole pronunciate. Siamo così abituati a questa azione sintetica che la diamo per scontata, seppure sia davvero notevole. Perché non ci chiediamo: "Da dove proviene tutta quella musica? Non vedo un'orchestra da nessuna parte"? E, d'altra parte, non può essere paragonata all'opera, in cui le parole sono cantate con un accompagnamento musicale; nel cinema la musica è semplicemente sovrapposta, apparentemente proveniente dal nulla. Eppure sperimentiamo la musica come una parte di un tutto unico, non come un elemento di distrazione nella visione del film (non ci viene da gridare: "non fare rumore, sto cercando di guardare un film"). Suoni alieni, emessi da un altrove, si intrecciano nel film come se fosse la cosa più naturale del mondo. **Guardiamo negli occhi della protagonista, mentre sentiamo il crescendo dei violini e non avvertiamo alcuna dissonanza: ma quando succede questo nella vita reale? Certamente non ci si chiede se anche l'eroina riesca a sentire i violini.** Si unifica mentalmente ciò che è incongruo, integrando il visivo con il musicale. In realtà, quasi non si nota la musica, che funge da sfondo all'azione, e di cui ci accorgiamo solo se smette improvvisamente.

Se consideriamo la questione dal punto di vista del cervello, allora possiamo dire che le sue diverse parti sono co-attivate e che viene utilizzato qualche mec-

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

canismo di sincronizzazione. La corteccia visiva viene stimolata in modo complesso, così come quella uditiva. I centri linguistici e musicali vengono attivati contemporaneamente. Poi, qualcosa deve provvedere a integrare questi eventi cerebrali lontani tra loro, altrimenti si sperimenterebbe solamente un fuoco di fila privo di senso. Chiaramente molte cose accadono nel cervello quando si sta seduti in silenzio e immobili nel buio: si può essere passivi, ma il cervello di certo non lo è. E questo è solo l'inizio, perché ci sono in gioco anche altre facoltà mentali, come vedremo fra poco. Il vostro cervello stimolato ha già messo in funzione molti cilindri, anche dopo aver letto solo poche righe del mio saggio.

In *The Power of Movies* sottolineo la vicinanza tra i film e i sogni, tema molto comune nella teoria filmica.<sup>3</sup> A differenza dei punti che ho discusso finora, tuttavia, questa suggestione non è necessariamente vera e richiede qualche argomento a favore. È piuttosto controversa. Non la difenderò nuovamente in questo saggio; il mio obiettivo è piuttosto quello di incorporarla in una teoria più estesa: quella del multimoda. La capacità della mente umana di sognare è solo una delle componenti dell'esperienza filmica totale, seppure sia abbastanza fondamentale. Vi sono una serie di aspetti in cui l'esperienza onirica corrisponde a quella cinematografica che mi limiterò qui a elencare: fusione sensoriale-affettiva, in cui l'immagine è adattata formalmente all'emozione; discontinuità spaziale e temporale, lo spettatore come il sognatore è trasportato bruscamente da un luogo e un tempo a un altro, senza viaggiare in modo continuo attraverso lo spazio e il tempo intermedio; montaggio, per cui l'unità tematica è mantenuta senza obbedire alle leggi della natura; l'intricato mescolarsi di realtà e fantasia sia nel sogno sia nel cinema; il modo in cui le menti delle persone sono messe in primo piano in entrambi i tipi di esperienza; la prevalenza di un movimento corporeo accennato o estremo, spesso di tipo diverso da quello della vita ordinaria; il modo in cui sogni e film affrontano alcune delle nostre più basilari paure e desideri; l'elevato grado di assorbimento mentale caratteristico del sogno ma anche della visione di una pellicola. Il punto che intendo sottoli-

3. Si veda McGinn, *The Power of Movies*, capitoli 4-6. Accetto ancora la teoria del sogno, ma in questo saggio vi farò delle aggiunte sostanziali.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

neare è che **l'apparato mentale operativo durante i sogni è operativo anche durante l'esperienza cinematografica**: l'apparato onirico — il suo vocabolario e il suo *modus operandi* — influisce nell'interpretazione dell'immagine filmica. È *come se* stessi sognando. Così la parte della mente che sta sognando è attivata dal film, in modo da procurarci uno stato onirico durante la visione di un film. Ma noi non entriamo in una condizione esattamente uguale al sogno, non siamo affatto addormentati. Piuttosto, frammenti della nostra vita onirica, la sua grammatica e il suo portato affettivo, penetrano nell'esperienza cinematografica che, a sua volta, contiene già altre componenti non oniriche. La psiche attiva nel sogno è solo una componente dell'esperienza cinematografica totale, seppur importante. Lo spettatore sta sognando *in aggiunta* al fatto che sta consapevolmente vedendo e ascoltando. Di solito non accade questo: quando sogniamo di notte non stiamo consapevolmente guardando e ascoltando (siamo incoscienti). Lo stato ibrido di sognare-guardare-ascoltare è peculiare dell'esperienza cinematografica: una strana combinazione di elementi solitamente disparati, che concorrono contemporaneamente.

Uno stato onirico *accompagna* uno stato di consapevole guardare e ascoltare ma non solo: i vari flussi mentali sono integrati e formano un'unità sintetica. Per usare una metafora cinematografica, sono raccordati tra loro. Non abbiamo, da un lato, il guardare e ascoltare conscio e, dall'altro, uno stato di sogno simultaneo; il sogno e la percezione sono unificati e fusi. Ci sforziamo di "sognare percependo" o di "percepire sognando". Il sogno è sullo schermo di fronte a noi, per così dire, e noi percepiamo lo schermo. Un film è come un sogno percepito — mentre un sogno tipico non è percepito dai sensi. Mentre guardo *Il mago di Oz*, ad esempio, sto sprofondando nello stato onirico suggerito dal film (che contiene molti indicatori che si tratti di un sogno), ma sono anche consapevole di vedere le immagini e ascolto la colonna sonora (non sono realmente addormentato), e tutti questi elementi formano una singola unità tematica. L'uomo di latta è una creatura dei miei sogni, ma posso anche vederlo e sentirlo. Per entrare in questo particolare stato c'è bisogno della capacità di integrare l'esperienza del sogno con lo stato di veglia. Questo non è semplicemente come ricordare un sogno durante la veglia e come quando si percepisce il mondo, dal momento che, al cinema, il sogno e la percezione devono esistere sinteticamente e all'unisono. Senza la capacità di sognare la nostra esperienza cinematografica sarebbe drasticamente ridotta, ma, senza la capacità di sintetizzare elementi discreti, l'attivazione dell'apparato onirico genererebbe solamente confusione mentale, e saremmo quindi lasciati in balia di un amalgama sconnesso di percezione e sogno. **Ciò che abbiamo bisogno di riconoscere è l'esistenza di uno "sguardo sognante": una condizione percettiva e onirica al tempo stesso.** Noi percepiamo

*testi sociali assai sofisticati.*

il mondo filmico come se fossimo in un sogno. A volte percepiamo subliminalmente uno stimolo esterno durante il sonno e integriamo nel sogno stesso un elemento derivato da quello stimolo, come quando il rumore esterno di un'automobile è vissuto nel sogno come il ruggito di un leone— ma nel guardare un film questo processo è molto più più sistematico: ogni elemento percepito del film viene inserito in una narrazione onirica, cosicché ci troviamo effettivamente a sognare ciò che vediamo. Siamo così piacevolmente sospesi tra la vita onirica e quella reale. Vedere e sognare diventano uniti inestricabilmente.<sup>4</sup>

Abbiamo, allora, un'ulteriore sintesi multimoda mentre il cervello fa girare un ulteriore cilindro. I centri del cervello dedicati all'attività onirica si attivano ma vengono subordinati ai centri uditivi e visivi (compresi quelli musicali). **Di solito quando i centri onirici vengono attivati i centri percettivi sono a riposo, e viceversa, mentre quando si guarda un film essi sono entrambi attivati. Il cervello è quindi illuminato come un albero di Natale, con tutte le parti che si accendono contemporaneamente.** Il risultato è uno stato di coscienza sublimato, differente da tutti gli altri. Come dicono gli psicologi, guardare un film è un processo massivamente parallelo, basato sul combinare elementi disparati in un'unità superiore. Si tratta di una nuova e inebriante forma di coscienza umana, che non esisteva prima dell'invenzione del cinema.

Ma questo è tutto? E che si dice delle cosiddette funzioni cognitive superiori? Non rispondiamo ai film anche esteticamente, moralmente e intellettualmente? Quando leggiamo un romanzo o guardiamo uno spettacolo teatrale mettiamo in gioco certamente le nostre facoltà mentali più elevate e guardare un film le coinvolge direttamente. Non esiste allora un ulteriore livello oltre al percepire e al sognare quando guardiamo un film? C'è anche quello che potremmo a ragione chiamare *pensare* – riflettere, contemplare. Comprendiamo l'azione in termini psicologici; diamo valutazioni morali dei personaggi; reagiamo agli aspetti estetici del film – alla sua bellezza, originalità e veridicità. Si accendono anche le aree più complesse della corteccia cerebrale (anche se forse con un brillare meno intenso).

4. Possiamo paragonare questo stato a quando siamo assorti e ci guardiamo attorno. Lo stimolo sensoriale può suscitare immagini mentali che vengono poi rielaborate per ottenere un sogno ad occhi aperti, e ci possono essere interazioni tra interno ed esterno. Si tratta di uno stato di trance in cui la percezione e l'immaginazione si fondono e co-operano: entriamo in uno stato visivo onirico. Allo stesso modo, i film entrano nella profondità della nostra vita onirica, con la percezione che stimola le risorse immaginative del sogno.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

Ora intendo approfondire questo aspetto più marcatamente cognitivo dell'esperienza cinematografica riferendomi ad alcune idee di Platone, poiché penso che il suo sistema offra una valida concettualizzazione di cosa succede quando siamo impegnati intellettualmente con un film. Si dice che il mito della caverna di Platone sia un buon parallelo dell'esperienza di guardare un film. Immagini-ombre vengono proiettate sulle pareti piatte da uno sfondo di fuoco, che è invisibile agli abitanti della caverna. Questi abitanti sono immobili e la loro intera esperienza del mondo si limita a immagini bidimensionali proiettate davanti ai loro occhi. Essi ritengono che questa sia la realtà nella propria interezza. La loro situazione è dunque simile a quella dello spettatore, che siede anche lui mentre immagini bidimensionali gli vengono proiettate di fronte. Se una persona dovesse vivere in una sala cinematografica dalla nascita e gli fosse permesso di guardare solo film, sarebbe in una posizione simile a quella dei prigionieri della caverna di Platone.

Chiaramente questo è limitante epistemicamente: la conoscenza del mondo sarebbe molto limitata, e anche distorta. Le ombre su uno schermo non sono cose reali. Platone poi immagina che uno di questi prigionieri limitati possa lasciare la sua povera prigione e uscire all'esterno, dove potrebbe vedere la natura come realmente è, ovvero un glorioso 3D, e alla fine ammirare il sole in tutto il suo splendore. L'analogia è con il mondo delle Forme, con il Sole come Idea del Bene. Questo mondo, per Platone, è più reale del mondo empirico fatto di particolari percettibili: esso consiste di universali astratti, eterni e immutabili. L'individuo liberato dalla caverna sarebbe quindi in grado di raggiungere l'illuminazione cognitiva, uno stato superiore di conoscenza e con essa l'espansione del sé. Capirebbe allora che la prospettiva dall'interno della caverna è molto limitata e distorta e non è affatto una vera rappresentazione della realtà.

L'analogia con il guardare film, quindi, sta nel fatto che siamo limitati allo sfarfallio dell'immagine bidimensionale mentre sediamo sulla poltrona del cinema e non è la realtà quella che stiamo guardando sullo schermo. Rispetto alla realtà al di fuori del cinema, quello che sentiamo all'interno della sala è impoverito, ridotto e irrealistico. Essere limitati soltanto a quel tipo di immagini ci farebbe perdere la vera natura della realtà. Così la visione di un film è ritenuta essere un momento di distacco dalla realtà, un mero sostituto del contatto con la realtà—un film è una sorta di simulacro senza peso. Non è come percepire e tenere in mano oggetti solidi e reali.

Ma è questo il modo migliore per comprendere l'esperienza cinematografica? È così ridotto come questo modo di pensare suggerisce? Voglio ipotizzare, al contrario, che si debba ribaltare completamente questo modo di pensare. La parabola della caverna, ricordate, è solo un'analogia, non una descrizione letterale

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

della nostra realtà epistemica: la nostra esperienza del mondo empirico è *come* la visione di immagini bidimensionali, all'interno dello schema generale di Platone. In effetti, la modalità esperienziale di cui gode il fuggitivo uscito dalla caverna è esattamente *uguale* alla nostra ordinaria esperienza empirica – *esperienza che Platone ritiene essere epistemicamente impoverita*.<sup>5</sup> Per Platone la comprensione del mondo delle Idee non deriva dalla percezione sensibile, ma dall'apprensione intellettuale, è quindi diversa dall'esperienza del fuggitivo. Ciò che Platone ci sta narrando è una metafora, non un resoconto letterale delle facoltà epistemiche necessarie per cogliere la realtà delle Idee. Quindi non dobbiamo interpretare rigidamente l'esperienza cinematografica come necessariamente limitata, al pari dell'esperienza dei prigionieri (almeno per come Platone la caratterizza). Il mio suggerimento, dunque, è che la nostra esperienza del mondo empirico al di *fuori* dal cinema, è analoga a quella dei prigionieri nella caverna di Platone (come ipotizzato da lui medesimo), e che invece la nostra esperienza nel cinema sia analoga all'esperienza dei prigionieri fuggiti dalla caverna. In altre parole, grazie alla visione di un film, otteniamo una visione speciale che non possiamo ottenere invece attraverso la nostra esperienza empirica ordinaria. Per metterla in termini platonici, siamo in grado di ottenere l'accesso a Verità, Bontà e Bellezza guardando i film che ci procurano un accesso a quelle realtà "superiori". Vorrei essere chiaro su questo punto: lo schermo cinematografico è una finestra su un livello trascendente dell'essere. È il portale al mondo delle Idee di Platone, o qualcosa di simile. Quindi è *superiore* alla percezione ordinaria della realtà—penetra *oltre* il velo dell'apparenza, cioè del mondo come viene rivelato ai nostri sensi limitati e inaffidabili. Platone direbbe che a guardare film, l'anima entra in contatto con realtà trascendenti, cosa che non fa nella percezione ordinaria di particolari spazio-temporali. Lo schermo cinematografico ci mostra una realtà più profonda, impegnando così le nostre più importanti facoltà mentali. Esso fornisce una via di fuga dalla caverna della vita quotidiana.

Senza dubbio suona tutto molto pomposo ed esagerato,

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

5.

Questo è un difetto dell'analogia di Platone: egli equipara uno stato di cognizione illuminata proprio con la cosa che egli ritiene essere non illuminata. Platone in realtà pensa che vedere il sole in modo normale sia proprio il genere di cose di cui dobbiamo liberarci e non uno lo stato ideale di conoscenza (cioè apprendere il mondo delle Idee). Il problema di fondo in Platone è la difficoltà di spiegare a cosa dovrebbe addirittura solo somigliare lo stato ideale della conoscenza delle Idee. Ricorre a un'analogia che in realtà fa risultare le cose esattamente alla rovescia: quello che il fuggitivo vede fuori della caverna è proprio quello che vediamo normalmente e che Platone reputa essere fondamentalmente illusorio.

6.

La città era Gillingham nel Kent e l'epoca era il dopoguerra, in Inghilterra. Si trattava probabilmente di un triste giorno di pioggia, un sabato mattina—così il mondo dipinto ne *Il Mago di Oz* mi colpì per la sua assenza di mondo alternativo.

per non dire mitico, ma se ne consideri il vero significato. Permettetemi di usare *Il mago di Oz* come esempio di film sulla filosofia platonica. Platone parla sempre di Verità, Bontà, Bellezza come essenziali per il mondo delle Idee, ma non sono tutte idee presenti in quel film? La bellezza viene sottolineata in ogni momento (almeno dopo che il monocromatico Kansas è stato lasciato alle spalle) - bellezza visiva e musicale. È un piacere per gli occhi e per le orecchie. Il Bene e il Male sono resi efficacemente nella figura della strega buona e di quella cattiva, così come in Dorothy e nei suoi compagni. Questo è un film centrato sulla virtù, tra le altre cose. E la verità ha un posto particolare, soprattutto negli inganni e nelle illusioni del Mago: la verità su di lui si rivela quando si tira il sipario (lui è davvero un piccolo uomo grassoccio che cerca di farsi grande con l'inganno). Mentre guardiamo il film la mente gioca con queste idee, che ci vengono presentate in forma di immagini, in modo da saturarci. Tali idee ci vengono rese con tutta la forza dell'arte e della tecnologia filmica. Le esperiamo in forma cristallizzata—in modo netto, chiaro e pulito. Ricordo distintamente quando guardai questo film da bambino—credo fosse il primo lungometraggio che avessi mai visto, e sembrava di entrare in un altro mondo, in un altro livello dell'essere. Mi sentivo molto scosso e commosso dalla sua bellezza visiva, dalla paura del male e dall'amore per il bene, e dallo shock per l'inganno del Mago. La mia mente si accese con forza. Si trattava del mio io platonico, in risonanza per la prima volta con il mondo delle Idee? Avevo già letto dei libri prima e ne ero stato affascinato, ma questo era un altro livello di esperienza—era come accedere direttamente a un altro piano di realtà, esistente accanto al mondo ordinario della percezione sensoriale. Sembrava una liberazione in confronto alla prigionia, l'illuminazione al posto dell'ignoranza. Ero fuori dalla caverna! La caverna era il mondo quotidiano oltre il teatro, in una piccola città di provincia nel sud dell'Inghilterra, più o meno nel 1958.<sup>6</sup> *Quel* mondo era costituito da ombre inconsistenti – che mi distraevano, mi confondevano, ed erano caotiche. Verità, Bontà, Bellezza esistevano nel mondo dello schermo, non

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

nella buia caverna dell'esistenza quotidiana. Entrare nel mondo dello schermo era sfuggire alla caverna, non entrarvi. Lo schermo sembrava *progettato* per presentare livelli di realtà più elevati: a differenza del mondo esterno, ci avvicinava a questi livelli superiori.<sup>7</sup>

Poi c'è la questione del colore. Gli universali di Platone non sono solo Verità, Bontà, Bellezza; essi includono universali di tutti i tipi, compresi i colori. Ne *Il Mago di Oz* c'è il passaggio dal mondo in bianco e nero del Kansas al technicolor sorprendente del Mondo di Oz, e che mondo colorato è quello! Le scarpette rosso rubino, la strada di mattoni gialli, il verde della pelle della strega cattiva: questi colori si imprimono con grande forza nella mente dello spettatore. Mai i colori sono sembrati così puri, così profondi, e così animati: saltano fuori con una sorta di lucentezza felina, affermando la propria identità cromatica. Tali sono i colori che popolano il cielo incandescente di Platone, prima che vengano diluiti e compromessi dal mondo dei miseri particolari. **In generale, il colore nei film raggiunge un grado di concentrazione e di vivacità difficili da trovare nel mondo tridimensionale.** Così, nel cinema, prendiamo confidenza con i colori nella loro essenza in maniera più diretta che nella percezione ordinaria. È un po' come guardare l'arcobaleno: qui vediamo i colori nella loro forma pura, libera da condizionamenti materiali, quasi come se l'universale fosse giunto fino a terra nella sua incarnazione originale intatta. E, naturalmente, Oz esiste da qualche parte "sopra l'arcobaleno", imbevuto dei suoi colori scintillanti. Non è questo anche il luogo dove Platone potrebbe individuare il suo mondo di Idee? È il sogno di un mondo migliore, più puro, un mondo più perfetto.

Come per il colore, così anche per la forma. Nei film in bianco e nero, forme ben definite si muovono furtivamente attraverso lo schermo, in una specie di danza geometrica. Platone stesso fu incantato dalla geometria, ritenendo che attraverso di essa si acquisisca una profonda conoscenza di un importante tipo di Idea. Naturalmente, noi percepiamo le forme geometriche anche nella vita ordinaria, ma non sono disposte come nel film — composte in un qua-

7. Naturalmente il film, come altre forme artistiche è progettato per presentare il trio platonico di Verità, Bontà e Bellezza — essendo queste l'oggetto dell'arte. Possiamo vederne degli squarci nella realtà quotidiana ma è l'idea principale dell'arte presentarle in maniera chiara e distinta, senza distrazione.

8.

Ciò è vero particolarmente per i cartoni animati poiché nascono come immagini geometriche bidimensionali. Non hanno né massa, né solidità, la loro forma è tutto. Ma anche quando nel film vi sono oggetti tridimensionali, questi risultano senza massa né solidità: sullo schermo c'è solo un'immagine bidimensionale, resa da un pattern luminoso. I film sono animati geometricamente, allo stadio percettivo più primitivo.

dro geometrico — e non raggiungono lo stesso grado di salienza come sullo schermo. Sullo schermo le forme pure stesse vengono rilevate e colte, a causa della natura bidimensionale del mezzo — come con la pittura, ma con l'aggiunta del movimento. La geometria astratta degli oggetti è messa in evidenza. Succederebbe quasi lo stesso nella caverna di Platone, dove le forme bidimensionali sarebbero salienti per gli abitanti. Platone permetterebbe senza dubbio che questi esseri altrimenti limitati potessero acquisire una conoscenza approfondita della geometria euclidea (anche se solo in due dimensioni). Universali geometrici sono chiaramente rivelati sia nella caverna sia nel cinema, in tutta la loro gloria astratta, messi a disposizione per essere contemplati. A Euclide sarebbe piaciuto.<sup>8</sup>

Questo modo di visualizzare e contemplare è diverso dal nostro coinvolgimento normale con il mondo empirico, quando sentiamo e ci muoviamo attraverso di esso. Il mondo ordinario è soprattutto un mondo pratico dal punto di vista umano: consiste in minacce e opportunità, e noi dobbiamo negoziare con attenzione, se vogliamo sopravvivere e prosperare. **Contemplare è un lusso, mai completamente esente da preoccupazioni pratiche.** Ma il mondo del cinema non è un mondo pratico per noi: esso non è fatto di minacce e opportunità (come non lo sono altre opere d'arte). Siamo quindi liberi di contemplarlo nei suoi aspetti non pratici in serena sicurezza. Ad esempio, possiamo cogliere colori e forme in quanto tali, senza preoccuparci del loro significato pratico. Lo schermo mette quindi la realtà a nostra disposizione per essere contemplata, fatto che aiuta la percezione platonica delle cose. Nel cinema godiamo di una sorta di panoramica della realtà dal punto di vista di Dio, dall'alto, senza avere preoccupazioni in quel mondo. Lo schermo ci fa visualizzare la realtà in modo conveniente per la contemplazione, non per le azioni concrete; e questo ci permette di adottare una prospettiva più calma e platonica su ciò che vediamo. Noi non partecipiamo al mondo che ci include, ma al mondo per quello che è in sé. Siamo in grado di assistere all'apparenza in quanto apparenza non in quanto minaccia o promessa.

*La coscienza percettiva è la nostra relazione fondamentale con il mondo, la rela-*

Allo stesso modo, quando Platone contempla le sue Idee, il suo stato d'animo non è pratico, gli oggetti della sua contemplazione non sono né minacce né opportunità. Egli guarda al mondo degli universali in un atteggiamento di calma apertura e di apprezzamento disinteressato.

Penso che sia importante qui sottolineare la bellezza del cinema. I film sono belli. La Bellezza risplende in loro. Platone ha assegnato alla bellezza un ruolo chiave nel mondo delle Idee - esse stesse sono considerate belle. Durante la visione di un film siamo inondati di bellezza (per lo meno se si tratta di un buon film). Le persone, le scene, il paesaggio, la composizione dell'immagine, la narrazione, e la musica, sono tutti canali per la bellezza. Così i film ci proiettano nel mondo della bellezza con singolare forza, e di conseguenza accediamo a uno stadio di realtà platonica superiore. Lo schermo è una finestra sul bello e, come diceva anche Platone, noi amiamo la bellezza. Mi piace questa citazione di Roland Barthes su Greta Garbo: «La Garbo offriva una specie di idea platonica della creatura, e ciò appunto spiega come il suo viso sia quasi asessuato, senza per questo essere equivoco [...] Il suo appellativo di Divina mirava indubbiamente a rendere, più che uno stato superlativo della bellezza, l'essenza della sua persona corporea, scesa da un cielo dove le cose sono formate e finite nella massima chiarezza».<sup>9</sup> Si tratta di un linguaggio ovviamente fortemente platonico, anche nell'uso di questa parola per descrivere il volto dell'attrice: un essere quasi divino è arrivato da un altro regno perfetto intersecandosi con un individuo reale. Vorrei aggiungere che non è solo il volto a raggiungere questo tipo di sublime elevazione ontologica ma che anche le semplici forme e i colori appaiono come Idee Platoniche attraverso il mezzo scintillante della pellicola. E, così facendo, ci rivelano la loro intrinseca bellezza più chiaramente e con forza. Il cinema dopotutto è una forma d'arte e pertanto è interessato al più centrale dei concetti estetici, vale a dire la bellezza.<sup>10</sup>

In *The Power of Movies* ho sottolineato il modo in cui lo schermo cinematografico agisce come una finestra, attraverso la quale si vedono delle cose. Noi non guardiamo lo

9. Roland Barthes, *Miti d'oggi*, trad. di L. Lonzi, Einaudi, Torino 1994, pp. 63-64.

10. Poiché i film sono una forma d'arte popolare, il linguaggio tradizionale dell'estetica può essergli negato, essendo riservato alle opere d'"arte alta". Si tratta sicuramente di un elitismo fuori luogo: i film, anche i film di massa hanno la loro patina di bellezza, anche se si concentra nei volti e nelle forme degli attori. Non solo i "film d'arte" invitano alla valutazione estetica.

*zione da cui dipende la nostra sopravvivenza nel mondo. La si ritrova in diversi*

11.

*The Power of Movies*, capitolo 3.

schermo, ma *oltre* lo schermo. **Lo schermo è solo un trampolino visivo, non la destinazione visiva.** Questo si adatta bene alla teoria platonica che sto sviluppando; per ora possiamo dire che lo schermo ci permette di guardare al di là, nel mondo degli universali platonici Verità, Bontà, Bellezza così come nelle forme e nei colori. Esso agisce come un mezzo per l'apprensione, e ciò che è appreso è un mondo platonico. È un po' come se stessi guardando nel mondo delle Idee. Platone stesso notoriamente tace su quello che l'apprensione diretta delle Idee potrebbe essere in realtà, nonostante ritenga che essa possa verificarsi appena prima della nascita; e in effetti è difficile descrivere esattamente che cosa avesse in mente. Possiamo davvero cogliere l'essenza del colore, diciamo, senza usare i nostri sensi? E cosa si prova a guardare direttamente la Bontà? Va benissimo parlare di "apprensione intellettuale", ma cosa significa veramente? Forse l'esistenza del cinema può contribuire a colmare tale divario teorico: ci dà un modello concreto di come sarebbe davvero il superamento della percezione ordinaria delle cose. L'immagine filmica ci offre una nuova prospettiva sul mondo in cui le realtà platoniche divengono salienti—arrivano a noi in una forma che le rivela più chiaramente di quanto accada nella percezione sensoriale normale. L'arte e la tecnologia della pellicola ci forniscono un altro modo di comprendere la realtà, indirizzando la nostra attenzione a cose normalmente non esperite, o almeno non così chiaramente e distintamente. E perché dovremmo supporre che i sensi umani contingenti ci forniscano un punto di vista privilegiato su ciò che è veramente la realtà oggettiva? Il cinema ci offre una visuale differente, che sembra più adatta a rivelare il mondo astratto dietro il mondo dei particolari.

Parte di quello che discuto qui si relaziona a ciò che ho definito nel mio libro<sup>11</sup> il potere "smaterializzante" del film. L'immagine sullo schermo toglie solidità agli oggetti, rendendoli immateriali (tutto quello che abbiamo è il gioco della luce sullo schermo). Il corpo umano, in particolare, è smaterializzato in questo modo. Ma il mondo platonico è esso stesso un mondo smaterializzato — disconnesso dal

*animali: pipistrelli, uccelli, elefanti, formichieri, coccodrilli, polipi... È diffusa al-*

mondo della massa e della materia. Quindi, lo schermo si rivela un mezzo adatto per raffigurare realtà platoniche: è un mezzo smaterializzante. Il volto di Greta Garbo è percepito come poco materiale, come una sorta di astrazione, una forma geometrica pura senza peso. Per produrre un'idea adeguata della tonalità di rosso che vedo davanti a me, poiché esiste come un universale, ho bisogno di compiere un atto di smaterializzazione: devo concepire il colore come potrebbe esistere indipendentemente dal particolare materiale attraverso cui ora lo percepisco. Devo concepirlo come un'astrazione, non come un'entità concretamente realizzata. Ma l'immagine sullo schermo fa questo lavoro per me, rimuovendo il particolare concreto dal colore, in modo che il colore si presenti nudo, per così dire (o almeno il più vicino possibile alla sua forma pura senza vincoli). Il mondo concreto deve essere sottratto affinché il mondo astratto possa risplendere. Il film esegue questa sottrazione in virtù del suo potere smaterializzante. Platone avrebbe potuto utilizzare il cinema come strumento didattico nella sua Accademia, almeno come approssimazione, per organizzare l'apprensione delle Idee.<sup>12</sup>

Ho appena usato la parola "astrazione", ma credo che questa parola possa essere fuorviante per il ragionamento che sto seguendo. Gli universali platonici sono spesso descritti come "astratti" o come "astrazioni", ma questo li fa apparire come se fossero meno reali delle cose concrete o, peggio ancora, come se fossero astratti *dalle* cose concrete. Ma Platone pensava agli universali come alle componenti basilari della realtà, a ciò che rende possibile la realtà empirica. Nel contesto della teoria platonica dell'esperienza cinematografica, dobbiamo ricordarci di questo punto: quando guardiamo un film non stiamo facendo esperienza di astrazioni, come nel caso di matematica o filosofia. Quel che vediamo sullo schermo è abbastanza "concreto" in un certo senso, è infatti visibile. Questi termini, "astratto" e "concreto", sono inadeguati allo scopo ma sono talmente radicati nella tradizione filosofica che è difficile farcela senza di loro. Il punto che vorrei sottolineare è che una concezione ampiamente platonica della realtà non dovrebbe

12.

Non è necessario accettare la metafisica di Platone come la verità a proposito del reale per simpatizzare con la mia teoria platonica dell'esperienza cinematografica. Si deve solo accettare il fatto che Platone attiri l'attenzione su un aspetto genuino del nostro *pensare* le cose, in modo che esse risuonino con la sua metafisica. La sua teoria delle Idee richiama qualcosa di profondo nella nostra psiche, anche se, in ultima analisi, riteniamo la metafisica platonica filosoficamente discutibile.

*meno tanto quanto lo sono le ossa e il sangue. Invece il linguaggio è limitato a con-*

essere ostaggio di questi termini tradizionali, che è il motivo per il quale ho in gran parte evitato il termine “astratto” fino all’ultimo paragrafo. Non dobbiamo certamente commettere l’errore di pensare che la fenomenologia dell’andare al cinema sia come la fenomenologia del pensiero matematico.

Un altro concetto platonico va menzionato: ciò che viene definito talvolta “misticismo platonico”. In alcuni stati d’animo Platone parla dell’apprensione delle Idee come se fosse una sorta di visione mistica — un’esperienza spirituale di un certo tipo. Le Idee stesse sono concepite come entità senza tempo e perfette alla base di tutta la bellezza e di tutti i valori, quindi la loro apprensione potrebbe avere particolare risonanza — come il mistico ha tradizionalmente risonanza in altri tipi di esperienza mistica. L’unico punto che vorrei ancora discutere sull’esperienza filmica è che un’intuizione simile è stata sviluppata da parte di persone che potremmo definire “mistici del cinema” (ad esempio Martin Scorsese). Queste persone sono così profondamente e spiritualmente commosse dai film che questi diventano una religione e una vocazione per loro. Io non sono così estremo, ma credo di aver capito di cosa parlano questi mistici. Nella misura in cui il misticismo filmico è un vero e proprio fenomeno, possiamo vederci una conferma della teoria platonica qui difesa: **i film sono in grado di produrre il tipo di esperienza mistica di cui parla Platone, proprio perché forniscono accesso al mondo sublime delle Idee.**

Ho iniziato questo saggio affermando che avrei argomentato a favore di una teoria multimoda dell’esperienza cinematografica. Ho citato gli aspetti percettivi dell’esperienza cinematografica, sia visivi che uditivi, e poi ho aggiunto la teoria del sogno applicata alla visione filmica. Ho sottolineato l’importanza della sintesi in questa molteplicità. In ultima istanza, ho introdotto un ulteriore elemento in questo quadro, complicandolo notevolmente: la tesi per cui l’esperienza cinematografica può incorporare qualcosa di simile alla dimensione platonica, l’apprensione delle Idee. Quest’ultima introduce funzioni cognitive superiori—“superiori” al percepire e al sognare. Così ora abbiamo tre elementi fondamentali nell’esperienza cinematografica, tutti integrati in una grande sintesi: un elemento sensoriale, un elemento onirico, e (in mancanza di una parola migliore) un elemento intellettuale. Ora possiamo constatare che il cervello dello spettatore si accende in ogni parte—un gran numero di facoltà mentali vengono attivate contemporaneamente. Potremmo descrivere questa esperienza totale come “un’apprensione onirica delle Idee guidata dalla percezione”, solo per riassumere la teoria completa in una formula concisa. Risultano quindi esserci diversi elementi costitutivi e di natura molto diversa in un’esperienza cinematografica, eppure questi elementi diversi sono organizzati dalla mente in un’unità sintetica. Quindi non ci sentiamo psicologicamente fram-

*testi sociali assai sofisticati.*

mentati mentre siamo seduti lì nel buio. Con così tante cose per la testa, non è sorprendente che le persone trovino il guardare un film un'esperienza unica e stimolante. Una gran quantità di meccanismi mentali si mette in moto. Non resta molto nella mente che *non* sia attivato da un film.<sup>13</sup>

*(traduzione di Valentina Sonzogni)*

13.

Senza dubbio è la capacità del cinema di coinvolgere tutta la mente che spiega il suo fascino come mezzo per sfuggire alla realtà: possiamo "perderci" in un film, e lasciare le nostre preoccupazioni alle spalle. Quando si è completamente assorbiti da un film non c'è spazio nella mente per altre cose a distogliere l'attenzione. La persona può vedere, sentire, immaginare, sognare, sentire, capire, e contemplare, tutto allo stesso tempo.