

FEDERICO PIEROTTI,
PAOLA VALENTINI,
FEDERICO VITELLA

¹ Stephen Heath, *Questions of Cinema*, Indiana University Press, Bloomington 1981, p. 221.

² Per una ricostruzione del dibattito cfr. Francesco Casetti, *Teorie del cinema (1945-1990)*, Bompiani, Milano 1995 e Thomas Elsaesser, Malte Hagener, *Teoria del film: un'introduzione*, Einaudi, Torino 2009. Per un'ampia considerazione delle tecnologie della comunicazione cfr. Peppino Ortoleva, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologie*, Il Saggiatore, Milano 2009, nonché i testi citati *infra*.

³ Come opportunamente rilevato da Peppino Ortoleva, *op. cit.*

⁴ A questo riguardo cfr. almeno André Gaudreault, Philippe Marion, "A Medium Is Always Born Twice . . .", in Id., *The End of Cinema?: A Medium in Crisis in the Digital Age*, Columbia University Press, New York 2015, pp. 104-26.

⁵ Tra i contributi più recenti che insistono su questo aspetto, citiamo almeno Francesco Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

"**F**in dalle origini del cinema, è innanzitutto la tecnologia a interessare: l'esperienza della macchina e dell'apparato è ciò che viene promosso e venduto"¹. La stretta, intima, connessione con la dimensione tecnologica appartiene alla storia stessa del cinema e, come è evidente, questa fascinazione per la macchina non è mai tramontata. A partire per lo meno dagli anni '70, gli studi teorici sul cinema e sul film che hanno per orizzonte il dato tecnologico (dall'apparato al dispositivo, dalla tecnica dell'immaginario al neurocinema, dalla sala all'*expanded cinema*) si sono moltiplicati² e, allo stesso modo, si è assistito allo sviluppo di studi e ricerche sulla dimensione materiale del medium. Fino a pochi anni fa, con l'eccezione di qualche articolato e pionieristico progetto di ricerca,³ l'area di studi appariva in Italia ancora fortemente trascurata, sia per difficoltà storico-metodologiche che per il persistere di vecchi pregiudizi idealistici. Le ricerche si concentravano spesso attorno ai temi dell'invenzione e dell'innovazione tecnologica (dallo studio dei brevetti alle macchine del cinema, dalla pellicola alla sala) e risultavano isolate, non in grado di comporre un quadro più complesso e, infine, poco ricettive alle forme culturali e alle implicazioni per la conoscenza e il sapere umanistico,⁴ alle dinamiche di riconoscimento sociale⁴ e alle stabilizzazione delle tecnologie in pratiche ricorrenti.⁵ Sono invece precisamente la ricostruzione delle tecniche e delle pratiche, il confronto con aspetti economici, stili, modelli testuali e narrativi, forme culturali che proprio nel caso italiano fanno emergere il cinema e il paesaggio mediale in una prospettiva inedita e più complessa, ci si azzarderebbe a dire quasi epifanica e provocatoria.

L'obiettivo del presente volume è dunque quello di raccogliere e far reagire prospettive e ricerche diverse sul fenomeno, offrendo nuovi spunti e sfide da cui ripartire. Il dossier monografico intende infatti dar conto dei possibili filoni di ricerca verso i quali si sono indirizzati negli ultimi anni gli studi sulle tecniche e sulle pratiche del cinema italiano, un ambito che, a quindici anni di distanza dal progetto "Prin 2002" sulle tecnologie del cinema, si prospetta particolarmente ricco e complesso. Ci proponiamo in questo modo di mettere in campo un ampio spettro di questioni e problemi, che, pur senza ambire ad alcuna pretesa di esaustività, siano in grado di offrire uno sguardo d'insieme su alcune delle linee di indagine e delle ricerche in corso. Sono state volutamente tralasciate alcune questioni di grande importanza (come ad esempio il cinema di animazione, il restauro, le tecniche di recitazione), che, pur essendo fortemente connesse alla dimensione tecnico-materiale del cinema, avrebbero ampliato a dismisura l'arco tematico di riferimento del dossier. Per dar conto nella maniera più ampia possibile dell'eterogeneità e della pluralità delle diverse prospettive, abbiamo scelto di articolare la parte saggistica in quattro sezioni.

⁶ Cfr. Bernhard Siegert, *Cultural Techniques: Grids, Filters, Doors, and Other Articulations of the Real*, Fordham University Press, New York 2015. A questo riguardo cfr. anche Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford 1999.

⁷ Cfr. Jonathan Crary, *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino 2013 e Id., *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge 1999.

⁸ Cfr., tra i contributi più recenti, AAVV, "Dispositivo", «Fata Morgana», n. 24, 2014; Francesco Casetti, *La galassia Lumière*, cit.; Mauro Carbone, *Filosofia-schermi. Dalcinema alla rivoluzione digitale*, Raffaello Cortina, Milano, 2016; Dominique Chateau, José Moure (eds.), *Screens: From Materiality to Spectatorship: a Historical and Theoretical Re-assessment*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016; Michele Cometa, *Archeologie del dispositivo: regimi scopici della letteratura*, Luigi Pellegrini, Cosenza 2016; Adriano D'Aloia, Ruggero Eugeni (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017; Thomas Elsaesser, *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016; Erkki Huhtamo, Jussi Parikka (eds.), *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, University of California

Nella prima sezione, *Dispositivi e sensorialità*, abbiamo preso le mosse dall'idea di considerare il ruolo centrale assunto dalle operazioni e dagli strumenti tecnici nella definizione dei processi culturali (si pensi al concetto di *tecniche della cultura* proposto da Bernard Siegert⁶). In questa prospettiva, la tecnica può essere pensata come uno dei fondamentali fattori in gioco nel processo di definizione e organizzazione del campo delle esperienze sensibili e della spettatorialità, sulla base di una serie di discipline scientifiche e di pratiche spettacolari che, come hanno mostrato tra gli altri gli studi di Jonathan Crary, si collocano alle origini del regime scopico moderno della *embodied vision*.⁷ Questa accezione di tecnica ha imposto negli ultimi decenni un ripensamento e un aggiornamento del dibattito degli anni '70 sul dispositivo, alla luce delle nuove riflessioni sull'esperienza elaborate nell'ambito dei *media studies*, degli studi visuali e dell'archeologia dei media.⁸ La sezione propone dunque diversi studi che, muovendo dall'archeologia del concetto di dispositivo e di schermo, attraversano temi legati al training sensoriale e alle tecniche pubblicitarie, fino ad arrivare ai processi contemporanei di rilocalizzazione e rimediazione dell'esperienza cinematografica. Viene in questo modo messo in evidenza come l'orizzonte della tecnica si leghi a operazioni attraverso cui si organizzano i campi della percezione, della sensorialità e dell'esperienza di soggetti pensati come osservatori, spettatori o consumatori.

Passando da una prospettiva focalizzata sul nesso tecnica/esperienza a una centrata sullo studio delle forme di rappresentazione e dei modelli testuali, nella seconda e nella terza sezione riprendiamo la proposta metodologica avanzata da Rick Altman in alcuni contributi ormai classici sulla storia della tecnica cinematografica. Nell'intento di fare chiarezza sull'ambiguità semantica del termine, lo studioso americano distingue diverse accezioni, espresse dalla distinzione tra *tecnologia* e *tecnica*: il primo termine è usato "per indicare la base materiale di tipo meccanico, chimico o elettronico della produzione cinematografica", mentre in questo caso il campo semantico del secondo viene limitato "alle scelte artistiche che determinano un certo utilizzo della base materiale".⁹ A questa distinzione Altman ne collega una ulteriore tra *hardware* e *software*, che assume oggi un carattere ancora più significativo alla luce della svolta digitale e dell'intreccio tra *media technologies* e *computing technologies* sottolineato dall'altrettanto classico studio di Lev Manovich¹⁰. Tra le questioni connesse all'hardware vengono incluse "innovazioni tecnologiche, controversie legate ai brevetti, questioni di ordine finanziario", mentre quelle connesse al software chiamano in causa le "tecniche associate a determinate tecnologie e [i] singoli modelli testuali che vengono generati da queste ultime", nella convinzione che "un cambiamento di tipo tecnologico ha effetti palesi su certi aspetti del contenuto e della struttura del testo".¹¹ Le precisazioni di Altman hanno l'indubbio vantaggio di fare ordine in un ambito che in precedenza era stato oggetto di definizioni assai più vaghe e disinvolute.

Recuperando la distinzione di Altman, ancora oggi preziosa per lo studio delle forme di rappresentazione, la seconda e la terza sezione hanno per titolo rispettivamente *Hardware e tecnologie* e *Software e tecniche*. La prima presenta diversi studi di caso che mettono in luce da un lato alcuni aspetti legati alla base materiale del cinema (dai campionari di lavorazione del muto fino alle macchine da presa digitali) e, dall'altro, le culture della produzione del cinema italiano; come evidenziano alcuni dei contributi qui proposti, lo studio di fonti d'archivio finora trascurate apre nuovi e affascinanti interrogativi storiografici. Nella sezione *Software e tecniche*, ricostruzioni di scenario si alternano a puntuali e dettagliate analisi filmiche che

Press, Berkeley 2011; Andrea Pinotti, Antonio Somaini, *Cultura visuale: immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.

⁹ Rick Altman, "La parola e il silenzio. Teoria e problemi generali di storia della tecnica", in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, vol. 5, *Teorie, strumenti, memorie*, Einaudi, Torino 2001, p. 830.

¹⁰ Cfr. Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2009.

¹¹ Rick Altman, *op. cit.*, p. 850, p. 851 e *ibid.*

¹² Per un'applicazione alla piccola e media impresa del paradigma della *domestication* di Roger Silverstone, Eric Hirsh e David Morley, cfr. Jo Pierson, "Domestication at Work in Small Business", in Thomas Berker, Maren Hartmann, Yves Punie, Katie J. Ward (eds.), *Domestication of Media and Technology*, Open University Press, New York 2006, pp. 205-226.

¹³ Cfr. John Thornton Caldwell, *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Duke University Press, Durham 2008. Per una riflessione sull'applicabilità di tale modello al contesto italiano, cfr. Luca Barra, Tiziano Bonini, Sergio Splendore (a cura di), *Backstage. Studi sulla produzione dei media in Italia*, Unicopli, Milano 2016.

approfondiscono diversi aspetti tecnico-stilistici del cinema, dal suono alla parola, dal colore alle ottiche mobili, dagli effetti speciali alla messa in scena, fino agli atteggiamenti ambivalenti, sempre in bilico tra tecnofilia e tecnofobia, esibizione e occultamento, evidenziati dagli sperimentali, dagli irregolari e dagli autori.

La quarta sezione è infine dedicata a quelle *Pratiche e professioni* che implicano la messa in gioco di saperi tecnici o tecnologici. La standardizzazione internazionale dei flussi di lavoro non implica che ogni cinematografia assuma la medesima cultura del lavoro, ed esistono tante standardizzazioni quante sono le industrie coinvolte negli inesauribili processi di aggiornamento di strumenti, processi e maestranze. Prendendo in prestito gli assunti del paradigma teorico della *domestication*, sviluppato in seno agli studi di sociologia della tecnica, possiamo pensare al rapporto tra lavoro e tecnologia come a un peculiare processo di addomesticamento.¹² In questo senso i membri dei comparti produttivi assimilano la tecnologia secondo una specifica *carriera di integrazione* che implica peculiari passaggi di appropriazione, oggettivazione, incorporazione e conversione della tecnologia stessa. E il processo è tipicamente bidirezionale: le tecnologie di produzione modificano le culture del lavoro e ne sono allo stesso tempo modificate. Come ben spiega John Thornton Caldwell, data la natura instabile e localizzata delle pratiche industriali in termini di rituali, consuetudini e convenzioni, per studiare la *produzione di cultura* diventa fondamentale esaminare le *culture della produzione* nella loro specificità, avvantaggiandosi della stessa propensione degli operatori dell'industria di settore alla autorappresentazione, autocritica e autoriflessione attraverso interviste, biografie e lettere.¹³ I diversi contributi di questa sezione si soffermano, in modo particolare, su aree della produzione e della fruizione cinematografica che solo in tempi recenti hanno cominciato a essere studiate con l'attenzione che meritano; esse fanno emergere dinamiche di potere tutt'altro che trascurabili, dischiuse dallo studio di figure apparentemente marginali come il fotografo di scena e la segretaria di edizione, oppure di pratiche tanto diverse come la raccomandazione o la programmazione televisiva dei film.

Il percorso delineato nelle quattro sezioni si prolunga idealmente nelle due successive, dedicate ai profili professionali e ai film, nelle quali si è scelto di privilegiare figure, attività e pratiche poco note, anche quando sono stati presi in considerazione nomi o titoli già conosciuti o studiati per altri aspetti, non strettamente connessi all'orizzonte delle tecniche. Nello specifico, la sezione *I volti della tecnica* presenta le carriere non immediatamente sovrapponibili di professionisti centrali dell'industria cinematografica, come architetti, tecnici del suono, montatori e direttori della fotografia, ma anche quelle assai meno studiate di divulgatori, operatori culturali e scienziati differentemente implicati nella produzione e nella ricezione del film italiano. Infine, la sezione *Viaggio nella tecnica* propone una filmografia articolata, funzionale a rendere conto, da un lato, dei processi di innovazione tecnologica, e, dall'altro, della peculiarità di mestieri, tecniche e individualità creative di una certa rilevanza nella loro ricaduta più o meno diretta sulla testualità dell'opera filmica, senza evidentemente alcuna pretesa di esaustività, dall'epoca del muto al digitale.

* Il presente lavoro è innanzitutto debitore nei confronti del progetto di ricerca "Prin 2002. Le tecnologie del cinema" (direzione di Francesco Casetti; responsabili scientifici Sandro Bernardi, Vincenzo Buccheri, Michele Canosa, Gianni Canova, Giulia Carluccio, Lorenzo Cuccu, Leonardo Gandini, Leonardo Quaresima), i cui esiti sono stati parzialmente pubblicati nella collana Cinema/Tecnologia di Carocci editore.