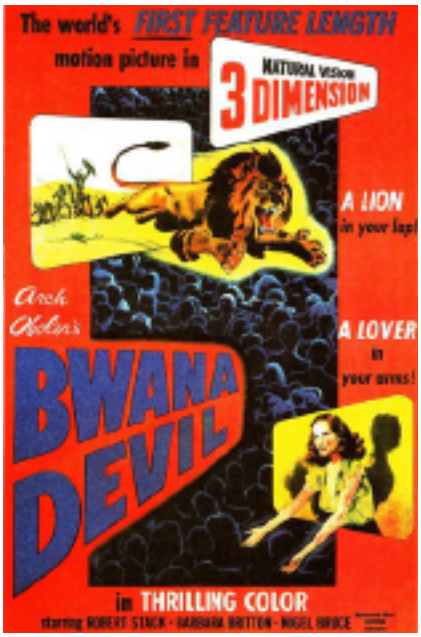
cinema »»» Cinema 3D: rivoluzione apparente

Il cinema 3D aderisce in piena regola alla logica dell'ideologia dominante estremizzando, attraverso la terza dimensione, il carattere naturalistico che ormai da tempo domina le scene.

Di Valerie Bubbio e Letizia Gatti

Quando il 28 dicembre 1895, nel sotterraneo del Grand Cafè di Parigi, i due fratelli August e Louis-Jean Lumière proiettarono *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* la maggior parte del pubblico pagante seduto in sala corse urlante verso l'uscita del Cafè (o perlomeno così vuole la leggenda) sperando di non essere travolto da quel treno a vapore in corsa. Questo è stato il cinema ai suoi albori quando lo scopo era attrarre e meravigliare lo spettatore allo stesso modo di ciò che succedeva nel circo o nel vaudeville, proiettando brandelli di mondo e momenti di vita estrapolati dal quotidiano. Mai come allora si poteva riscontrare un effetto così estremo di verosimiglianza e di aderenza alla realtà. Tuttavia ciò che veniva proiettato rimaneva secondario; l'evento "cinematografico", le capacità del nuovo mezzo diventavano la nuova attrazione.



Locandina di Bwana Devil *(1952), il primo lungometraggio a colori girato in Natural Vision tridimensionale. Il film tenne il cartellone per circa 3 mesi e mezzo, un record per l'epoca. Agli anni Cinquanta risalgono le prime sperimentazioni sulla tecnologia virtuale applicata al cinema; dopo un breve successo iniziale l'interesse per i film in 3D calò per ridestarsi solo negli anni Ottanta e Novanta. Nel nuovo millennio il cinema tridimensionale, con il perfezionamento delle tecniche digitali ed elaborazioni grafiche più sofisticate, sta conquistando un ruolo considerevole nell'industria dell'audiovisivo. Esemplare la decisione degli organizzatori del Festival di Cannes 2009 di aprire la kermesse con il lungometraggio francese* Up, *ultimo film d'animazione realizzato dalla Disney/Pixar.*

Oggi nessuno più fuggirebbe da una sala cinematografica per un treno che corre sullo schermo purché non si tratti di uno schermo 3D. Infatti, sebbene nel corso del tempo lo spettatore abbia metabolizzato la novità del cinema tradizionale abituandosi ai codici di lettura dettati dal mezzo, con il 3D si può riscontrare un ritorno, seppur paradossale, al cinema dei Lumière. Lo scopo infatti diventa nuovamente quello di attrarre lo spettatore attraverso la spettacolarità; qui la trama può anche non esserci, quello che conta torna a essere lo stupore e la meraviglia per il mezzo.

Quella del 3D viene celebrata da molti come una tecnologia rivoluzionaria per quanto concerne la produzione cinematografica, ma non solo: aziende come l'Eutelsat, il maggiore operatore satellitare europeo, e 3D Stereoscopic Group sono interessate alla sua applicazione anche in campo televisivo. Come è stato dimostrato nella manifestazione Sat Expo Europe 2009, presto sarà possibile trasmettere e fruire di eventi live 3D sulla piattaforma satellitare grazie alla semplice dotazione di un televisore 3D – HD e di un decoder HD. Non mettiamo in dubbio il successo che riscuoterà tra il pubblico – indotto oggi più che mai all'incessante consumo della novità – ma un discorso critico, che non si fermi alla superficie e alla superficiale idolatria della merce, non può non indagare in profondità la portata del fenomeno. La verità dell'ideologia spettacolare, che solo il pensiero critico può cogliere e palesare, denuncia il decantato carattere rivoluzionario del 3D: la rivoluzione non è alle porte poiché di rivoluzione non si tratta. Ciò che infatti nell'industria culturale si presenta come novità «rivela», come scriveva Adorno già nel 1947, il «travestimento di un sempre uguale; dappertutto la varietà nasconde uno scheletro che non è mutato più di quanto lo sia il movente del profitto dacché ha acquisito il predominio sulla cultura». Il 3D pertanto non scardina le logiche strutturali al 2D, bensì le potenzia, rendendo ulteriormente più compiuta l'ideologia dell'industria culturale dove tutto sembra cambiare purché nulla cambi realmente e cioè il profitto dei fabbricanti di merci.

Questa è una politica culturale che vuole far credere al cittadino di partecipare agli eventi e di conseguenza di prendere parte attiva ai processi decisionali di una società apparentemente in continua

© 2009 L'Asino Vola info@lasinovola.it www.lasinovola.it

Fotografia scattata il 26 novembre 1952 al Paramount Theater di Hollywood da J. R. Eyerman durante la prima proiezione di Bwana Devil. *Negli anni Cinquanta il pubblico poteva assistere a uno spettacolo in 3D solo nelle sale cinematografiche indossando gli appositi occhialini di carta con lenti bicrome. Oggi invece, con l'Home theatre 3D, la tridimensionalità arriva anche nelle case dello spettatore estremizzando quel naturalismo già presente in maniera pervasiva nello spettacolo televisivo di finzione.*

evoluzione ma concretamente sempre uguale a se stessa. Il cinema 3D e la televisione 3D sono prodotti efficacissimi di questa operazione ideologica poiché gli eventi, venendo catturati e trasmessi mediaticamente attraverso una capillarizzazione di massa, restituiscono allo spettatore l'illusione di prendervi parte. È questo il diktat della società dello spettacolo: il "come se", la simulazione dell'esserci che induce l'uomo a essere agito, a passivizzarsi nel ruolo di spettatore e mai di attore della propria vita. Questa è una prassi che nell'ultimo trentennio ha subito un'accelerazione senza precedenti: i moderni sistemi di comunicazione di massa e le tecnologie informatiche hanno cambiato radicalmente la nostra percezione del tempo e dello spazio generando uno sfasamento tra ciò che avviene, quando e dove avviene. Il 3D rappresenta forse l'apice di questo meccanismo di simulazione della realtà.

Come il cinema a suo tempo ha valicato la soglia forse sacra dell'hic et nunc, della carnalità del teatro, così il 3D valica la soglia delle due dimensioni che ancora in parte, se pur con fatica critica, ci permettono di rimanere fisicamente e mentalmente separati dalle immagini al di qua dello schermo e non totalmente avvolti all'interno di quella che al giorno d'oggi viene sempre più percepita come la realtà. "L'irrealismo della società reale" è il prodotto di questa spettacolarizzazione diffusa – talmente pervasiva da non poter essere evitata – secondo cui la realtà non è ciò che è ma ciò che viene percepito e ri-prodotto. Una "irrealtà" che prende forma nel più bieco naturalismo acritico attraverso il quale la possibilità di immedesimazione, tanto rifuggita e tanto odiata dagli artisti d'avanguardia, è scontata e, anzi, diventa parola d'ordine. Se l'artista – che in teatro sfrutta l'oggettiva finzione scenica per quanto riguarda lo straniamento – con il cinema tradizionale deve fare i conti con uno strumento fortemente indirizzato al puro naturalismo, con le tre dimensioni si trova di fronte ad un effetto ulteriormente esasperato. È vero però che utilizzando dialetticamente il mezzo per scardinare dall'interno i codici consolidati, anche il cinema può prestarsi al discorso poetico delle avanguardie.

Il cinema 3D invece va esattamente nel senso opposto poiché spinge lo spettatore a una immedesimazione estrema illudendolo di essere "dentro" al film ancora più del cinema tradizionale. Il carattere naturalistico della tridimensionalità non dipende direttamente dalla presenza dell'elemento narrativo, come avviene invece per la maggior parte della produzione cinematografica attuale, ma è una peculiarità strutturale e intrinseca al 3D stesso. Nel medesimo modo dei cortometraggi dei Lumière, che nonostante la totale assenza di trama portavano il pubblico a pensarsi e sentirsi all'interno del film, questo induce lo spettatore ad annullare la propria coscienza critica e a rendersi complice inconsapevole dell'ideologia dominante. Chiaramente l'ulteriore integrazione narrativa favorisce l'identificazione dello spettatore con i personaggi della storia; tuttavia non è la trama a essere oggettivamente naturalistica quanto piuttosto il modo in cui viene utilizzata. Ne è un chiaro esempio, per rimanere al cinema delle origini, l'opera di Georges Méliès, il primo a concepire l'elemento narrativo e il lavoro di messa in scena all'interno di un film (*Le voyage dans la Lune* 1902, *Voyage à travers l'impossible* 1904): qui gli elementi della finzione sono evidenti e spezzano il fluire della narrazione rendendo impossibile il processo identificativo. Allo stesso modo le avanguardie del Novecento hanno stravolto la forma ormai adeguata alle regole del naturalismo per creare un effetto straniante che si opponga alla paralisi delle coscienze generata dal cinema classico.

Applicare un discorso critico al cinema 3D in funzione antinaturalistica sembra essere la sfida che attende le nuove avanguardie; poiché l'incessantemente nuovo che l'industria culturale produce sembra essere inarrestabile, il compito dell'arte sarà opporsi con un rigore ancora più intransigente alla spettacolarizzazione della vita. Questo significherà fare i conti con una tecnologia fortemente indirizzata all'immedesimazione, contraddire proprio là dove il medium sembra non consentire, in perfetta aderenza all'ideologia culturale, alcuna possibilità di rovesciamento. Il problema a questo punto non è capire se il

© 2009 L'Asino Vola info@lasinovola.it www.lasinovola.it

3D soppianterà la bidimensionalità – interrogativo che tanto preoccupa la critica acritica d'oggi – quanto rendersi conto della sostanziale identità del sistema economico e spettacolare che sorregge entrambi. Solo attraverso questa comprensione sarà possibile contrapporsi, magari utilizzandolo, al nuovo ritrovato della tecnologia, ricordandosi con lucidità rigorosa che sebbene la società corra fulminea verso un'agghiacciante virtualizzazione globale, la realtà oggettiva fuor di dubbio esiste.

© 2009 L'Asino Vola info@lasinovola.it www.lasinovola.it