

Spazio filmico e spazio mediale nel computer screen film. La regia come mediazione di secondo grado

Elio Ugenti

Lo spazio filmico come luogo di rilocalizzazione

Nell'arco dell'ultimo ventennio numerosi sono stati gli studi che hanno focalizzato l'attenzione sulle forme di interazione tra il cinema e i nuovi media, ponendo sotto analisi complessi fenomeni – mediali e culturali – attraverso il ricorso a concetti non perfettamente sovrapponibili ma fortemente correlati tra loro quali, per esempio, quello di «rimediazione», di «convergenza» e di «rilocalizzazione»¹.

Concetti, questi, utili a porre sotto osservazione quella che Rosalind Krauss ha definito come una «esplosione» del concetto di medium, la cui conseguenza è la «perdita di specificità» del medium stesso². Da qui, in estrema sintesi, deriva il concetto di postmedialità, ripreso in Italia – tra gli altri – da Ruggero Eugeni nel suo *La condizione postmediale*³. Un concetto fondamentale per una lettura della contemporaneità che sappia posizionarsi al crocevia tra l'evoluzione tecnologica dei media e le sue ricadute sul piano culturale ed esperienziale.

In tal senso, le analisi più interessanti condotte in questi anni si sono soffermate prevalentemente sulle migrazioni del cinema tra spazi, contesti e supporti differenti. Il concetto di rilocalizzazione, in particolare, è teso a individuare gli elementi che consentono di definire l'esperienza cinematografica al di là della specificità tecnica del supporto e del funzionamento di un dispositivo fondato sul binomio ripresa-proiezione. Nell'ambito dei *film studies*, più nello specifico, la discussione intorno al concetto di «postcinema» ha alimentato un dibattito mirato a mettere in evidenza proprio la frantumazione e la dispersione di un oggetto di studio specifico – il film – e le conseguenti, significative ricadute in termini di esperienza spettatoriale⁴.

L'intento di questo contributo è di riflettere su questi fenomeni provando, però, a variare il punto di vista (se non persino a ribaltarlo). In questa sede, infatti, non analizzeremo le dinamiche migratorie del cinema al di fuori dei suoi spazi istituzionali, ma considereremo piuttosto il film come spazio audio-visivo che accoglie la rilocalizzazione dei nuovi media digitali per riconfigurare sullo schermo alcuni tratti peculiari dell'esperienza che deriva dal loro utilizzo.

¹ Cfr. J. D. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it. Guerini e Associati, Milano 2003; H. Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it. Apogeo, Milano 2007; F. Casetti, *La galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

² R. Krauss, *La crisi della pittura da cavalletto*, tr. it. in Id., *Reinventare il medium*, Mondadori, Milano 2005, pp. 16-17. Si veda anche Id., *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, tr. it. Postmedia Books, Milano 2005.

³ R. Eugeni, *La condizione postmediale*, Editrice La Scuola, Brescia 2015.

⁴ Si vedano su questo M. De Rosa, V. Hediger (a cura di), *Post-What? Post-When? Thinking Moving Images Beyond the Post-Medium/Post-Cinema Condition*, in "Cinéma&Cie", 26-27, 2016; M. De Rosa, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano 2013.

I casi di studio intorno ai quali ruoterà l'analisi che proporremo sono oggi ricompresi all'interno della categoria dei *computer screen film*, definiti talvolta anche come *desktop film*, che vorrei fin da subito definire come dei prodotti pienamente postmediali per la loro capacità di raccontare – attraverso l'azione dei personaggi – e di configurare – attraverso le scelte di messa in scena dei registi – quel processo di de-individuazione dei dispositivi mediali preso in considerazione da Ruggero Eugeni nel suo libro sulla condizione postmediale. Tale processo si ritroverebbe, infatti, alla base di una supposta *fine dei media*, da intendersi come una radicale messa in discussione delle forme della medialità tipicamente novecentesche⁵.

Caratteristica comune ai computer screen film è quella di essere letteralmente ambientati sullo schermo di un computer o – per estensione – sugli schermi dei differenti *device* digitali utilizzati dai personaggi (laptop, smartphone, tablet, etc.), i quali vengono a costituirsi come gli unici ambienti entro cui si esplicano – e si palesano agli occhi dello spettatore – le loro azioni.

Le considerazioni che avanzaemo nelle pagine che seguono muoveranno dall'analisi di tre casi di studio: i due lungometraggi *Unfriended* (*Id.*, Gabriadze, 2014) e *Searching* (*Id.*, Chaganty, 2018), e il cortometraggio *Noah* (Cederberg, Woodman, 2013). Soffermare l'attenzione su questi tre computer screen film implica per noi la possibilità di interrogare tre differenti strategie di messa in scena che qualificano in maniera differente il processo di rilocalizzazione che viene a costituirsi.

Piano fisso e montaggio diegetico in Unfriended

Il primo film su cui intendiamo soffermare l'attenzione è *Unfriended*. Si tratta di un film horror facilmente collocabile anche nel sottogenere del *revenge movie*. Il film è interamente ambientato nel corso di una *skype call* tra sei adolescenti che, da un certo momento in poi, è disturbata dall'inserimento di un settimo utente non invitato da nessuno. L'account di questo utente riporta il nome di Laura Barns, un'amica dei sei ragazzi suicidatasi esattamente un anno prima e intenzionata a vendicarsi degli altri componenti del gruppo, da lei ritenuti tutti in qualche modo responsabili della sua morte.

A un primo sguardo, la strategia di messa in scena operata da Leo Gabriadze appare come la semplice rimediazione di un supporto fisico (lo schermo di un computer) all'interno del film. Tutto il film è infatti fruito dallo spettatore attraverso lo schermo del PC di Blaire, la ragazza che, in tal senso, possiamo considerare come la protagonista del film, attribuendole una posizione privilegiata rispetto agli altri personaggi, sebbene anche lei – al pari degli altri – sia percepita dallo spettatore solo ed esclusivamente attraverso l'interfaccia di Skype sullo schermo del suo computer, grazie all'azione riproduttiva esercitata dalla sua webcam. Il personaggio di Blaire appare per così dire *scomposto* tra un'azione visibile (grazie alla webcam) e un'azione deducibile a partire dalle operazioni che compie sul suo computer mentre la *skype call* è in corso (apertura e chiusura di finestre sul desktop, accesso ai social network e alle chat, etc.).

⁵ Cfr. R. Eugeni, *La condizione postmediale*, cit., pp. 13-31.

È bene chiarire da subito che, sul piano visivo, non si tratta in questo caso di un film in soggettiva. Indipendentemente dai movimenti che Blaire compie, l'inquadratura resta infatti immobile per l'intera durata del film, in totale assenza sia di movimenti di macchina che di stacchi di montaggio. Ragionando in termini di grammatica filmica, possiamo dunque considerare *Unfriended* come un film realizzato interamente attraverso un pianosequenza a macchina fissa. Per questo motivo, da spettatori, dovremmo trovarci di fronte a un'immagine tendenzialmente multicentrica, all'interno della quale la focalizzazione del nostro sguardo non è orientata da alcuna scelta di montaggio⁶.

Ciò nonostante, a uno sguardo più attento che non si soffermi semplicemente sugli aspetti tecnici e grammaticali, l'intento del regista sembra essere quello di stravolgere (o quantomeno qualificare diversamente) il senso e la funzione della figura di stile su cui viene a strutturarsi l'impianto visivo del suo film. Il ricorso al pianosequenza fisso non sembra, infatti, voler replicare la sua nota funzione *autorale*, volta a mettere lo spettatore nella condizione di prendere coscienza del limite spaziale dell'inquadratura e – soprattutto – della sua *durata* (da intendersi con Aumont come qualcosa che non pertiene tanto alla *natura temporalizzata* del dispositivo quanto all'*esperienza del tempo* dello spettatore⁷). Il gioco messo in atto da Gabriadze consiste piuttosto nel generare un cortocircuito tra la staticità espressa attraverso un certo uso del dispositivo filmico e il dinamismo che caratterizza l'uso del medium rilocato all'interno del film da parte dei personaggi.

L'apertura e chiusura delle finestre costantemente operata da Blaire sul suo computer, unita alla perfetta coincidenza tra lo schermo del computer della ragazza e lo schermo del film (in tal senso, davvero *trasparente*), determina l'esistenza di quello che potremmo definire come un *montaggio diegetico* che viene a configurarsi all'interno del pianosequenza fisso. Il medium rilocato non si limita allora a essere un mero *supporto fisico* sul quale scorrono delle immagini, ma ha la funzione di rigenerare dall'interno la strategia di messa in scena operata dal regista. L'unità di tempo e di azione non sono percepite come tali dallo spettatore a causa della frammentazione interna al film che è resa possibile dall'esibizione di quei meccanismi legati all'*ipermediazione* caratteristica dei nuovi media⁸, grazie ai quali si rende possibile la moltiplicazione dei punti di vista e lo sviluppo di azioni che prendono corpo tanto in ambienti *reali* – come le abitazioni dei ragazzi – quanto in ambienti *mediali* – come le interfacce delle piattaforme da loro utilizzate – che convergono entrambi all'interno di uno spazio comune che prede forma sullo schermo.

In *Unfriended* sembra materializzarsi dunque quella tensione tra superficie (trasparente, quella dello schermo filmico) e profondità (opaca, data dal meccanismo di funzionamento del medium rilocato) che Bolter e Grusin considerano come un carattere essenziale di ogni forma di *ipermediazione*⁹.

⁶ Cfr. S. Bernardi, *Introduzione alla retorica del cinema*, Le Lettere, Firenze 2003. Si veda, in particolare, il cap. 1 *Retorica del visibile*.

⁷ J. Aumont, *L'immagine*, tr. it. Lindau, Torino 2007, pp. 106-107.

⁸ Cfr. J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation*, cit.

⁹ *Ivi*, p. 67.

La regia "ecologica" in Noah

Il secondo film su cui vogliamo soffermare l'attenzione è *Noah*, un cortometraggio realizzato nel 2013 da due giovani videomaker canadesi, Patrick Cederberg e Walter Woodman.

In questo caso, ancor più che in *Unfriended*, ci troviamo di fronte a una trama estremamente semplice e lineare. Il film racconta, infatti, in diciotto minuti, la fine della storia d'amore tra il giovane protagonista Noah e la fidanzata Amy, a seguito di una crisi generata dalla reciproca mancanza di fiducia tra i due. L'essenzialità e la linearità che ritroviamo sul piano del racconto degli eventi poggiano, tuttavia, su un impianto visivo decisamente più complesso, ed è in esso che risiede la forza attrattiva di questo cortometraggio al punto da renderlo un caso di studio interessante per quel che concerne la messa in scena.

Un primo aspetto significativo in tal senso è la scelta dei due registi di girare tutto il film in soggettiva. Se nel caso di *Unfriended*, come già accennato, il punto di vista dello spettatore risulta essere sempre extra-diegetico, sebbene costantemente focalizzato sullo schermo della protagonista del film, nel caso di *Noah* siamo ancorati al punto di vista del protagonista dalla prima all'ultima inquadratura.

Più correttamente, le azioni di Noah ci vengono mostrate attraverso il ricorso a un costante *first person shot*, una figura di stile descritta da Ruggero Eugeni come «la trasformazione della soggettiva cinematografica, propria dell'audiovisivo classico e moderno, all'interno dei media contemporanei»¹⁰. Sebbene nei più recenti sviluppi della sua riflessione su questa figura di stile, Eugeni abbia evidenziato la necessità di un ancoraggio dello sguardo spettatoriale a un dispositivo di ripresa diegetico¹¹ che non è, in realtà, presente nel caso in *Noah*, riteniamo che il tipo di inquadratura utilizzata da Cederberg e Woodman rappresenti una variante interessante del *first person shot*, nella misura in cui contribuisce all'esclusione di un'immagine diretta del corpo *reale* del protagonista e ci costringe ad averne accesso solo ed esclusivamente attraverso l'azione del dispositivo di ripresa entro cui *si rispecchia* (la webcam del suo computer). Inoltre, il tipo di esperienza spaziale del personaggio (e dello spettatore), sollecitata dalle scelte di messa in scena operate dai due registi, si riflette perfettamente in alcune caratteristiche del *first person shot* evidenziate da Eugeni. Ci troviamo, infatti, di fronte a un ancoraggio costante – non temporaneo – al personaggio e al suo agire nell'ambiente (reale e mediale) entro cui è immerso. Non è in gioco, dunque, soltanto il *vedere*, inteso come il fronteggiare visivamente uno schermo, come avviene in *Unfriended*; è in gioco, in questo caso, l'attività percettiva del personaggio in senso più ampio, proprio grazie alle caratteristiche tecniche del *first person shot* così descritte da Eugeni:

[Il *first person shot*] esibisce una inclusione dell'istanza responsabile della costituzione percettiva del mondo diegetico

¹⁰ R. Eugeni, *Il first person shot come forma simbolica. I dispositivi della soggettività nel panorama postcinematografico*, in "Reti, saperi, linguaggi", n. 2 (2013), p. 19.

¹¹ Cfr. Id., *La condizione postmediale*, cit. In particolare, il cap. 2 *L'epos della soggettivazione*.

all'interno del mondo diegetico stesso, nella forma di una sua *relazionalità* con i soggetti e gli oggetti di tale mondo. Possiamo dire che il first person shot esprime un *atteggiamento intenzionale* dell'istanza percettiva rispetto a soggetti e oggetti del mondo diegetico¹².

Quello di Noah è, di fatto, un *corpo-sensore* che – come detto – si oggettiva soltanto come parte integrante dell'ambiente mediale su cui agisce, quando lo vediamo ripreso attraverso la webcam durante le conversazioni su Skype o su Chatroulette: Noah è, in tal senso, un personaggio incluso e totalmente implicato all'interno di quello stesso ambiente mediale. Non a caso il film si apre con l'inserimento della password da parte del protagonista per l'accesso al proprio computer, il che provoca una coincidenza totale tra l'ingresso dello spettatore nel film e l'appropriazione di un'identità mediale da parte del protagonista che non sarà mai più abbandonata per l'intera durata del cortometraggio.

I movimenti di macchina svolgono, inoltre, un compito determinante, proponendosi non solo come una variazione del punto di vista del personaggio sull'ambiente, ma come vera e propria simulazione della sua attività percettiva: rapide zoomate segnalano il focalizzarsi della sua attenzione su un contenuto o su un dettaglio in particolare; panoramiche a schiaffo restituiscono l'effetto dei suoi rapidi *spostamenti* da una finestra all'altra – o da un'interfaccia all'altra – tra quelle aperte sul desktop. Tutti questi movimenti consentono allo spettatore una percezione indiretta delle azioni del personaggio, le quali non sono mai direttamente *visibili* ma sempre *deducibili* a partire dall'attività percettiva del protagonista stesso: avvicinamenti e allontanamenti dallo schermo, rapide rotazioni del capo, variazioni del livello d'attenzione nei confronti di uno specifico contenuto. Cederberg e Woodman non si limitano a mostrare le azioni del protagonista, ma *le traducono* in movimenti di macchina che sono direttamente percepiti dallo spettatore.

Noah si potrebbe definire come un *personaggio-azione*, proprio perché attraverso i propri gesti configura l'ambiente mediale che lo spettatore osserva attraverso lo schermo del suo computer e, di conseguenza, definisce – ancora per lo spettatore – i tratti essenziali della propria identità. In gran parte, dunque, il suo è un corpo-azione e non un corpo-immagine. Questo aspetto è risultato centrale anche in fase di ripresa e ha finito per caratterizzare il metodo di lavoro dei due registi, come emerge chiaramente dalle parole di Patrick Cederberg:

Uno degli aspetti più bizzarri è che io e Walter abbiamo di fatto interpretato tutti i personaggi di questo film. I nostri attori sono stati coinvolti soltanto nei brevi segmenti video in cui compaiono, quando sono ripresi su Skype o su ChatRoulette. Esiste dunque una reale disconnessione tra la presenza dei personaggi e l'immagine degli attori.¹³

¹² Id., *Il First person Shot come forma simbolica*, cit., p. 21.

¹³ Intervista inedita ai due registi realizzata in data 13 marzo 2015.

La complessità dell'agire di Noah palesa l'impossibilità di ridurre la sua azione mediale a una attività strettamente visiva fondata sulla sua interazione con lo schermo. Quello che Woodman e Cederberg costruiscono nel loro film sembra essere piuttosto un ecosistema mediale, all'interno del quale l'attività del protagonista è davvero definibile nei termini di una *ecologia della percezione*, che valorizza cioè l'interazione olistica del personaggio con lo spazio circostante (in questo caso, uno spazio mediale). Si delinea cioè nel film quella che, parlando di *ecomedia*, Francesco Parisi definisce come «una continuità totale tra percezione e azione, tra mondo percettivo e mondo operativo»¹⁴, e in tal senso davvero *Noah* appare agli occhi dello spettatore come un breve saggio sull'attività percettiva del soggetto immerso nell'ecosistema mediale contemporaneo.

La contiguità osmotica tra spazio reale e spazio mediale in Searching

L'ultimo caso di studio che prendiamo in considerazione, *Searching* di Aneel Chaganty, ci pone di fronte a una struttura narrativa notevolmente più complessa rispetto a quella dei due film precedentemente analizzati.

Al centro del film c'è una detective story: la ricerca condotta dal protagonista David Kim – con l'aiuto della detective Rosemary Vick – per ritrovare la figlia Margot che è improvvisamente scomparsa nel cuore della notte. In un primo momento si valuta l'ipotesi di una fuga, ma poi ci si rende conto che si tratta – molto più probabilmente – di un caso di rapimento, se non persino di omicidio.

Le ricerche di David Kim sono tutte condotte attraverso una serie di dispositivi mediali (come, per esempio, il suo computer e il computer della figlia) per accedere ai social network e alle chatroom quotidianamente frequentate da Margot. Inoltre, le sue relazioni con gli altri personaggi sono tutte mediate dall'utilizzo di una serie di applicazioni, come per esempio FaceTime, Messenger o Gmail.

Searching richiede allo spettatore una costante azione interpretativa rivolta agli eventi che sono al centro della storia. Possiamo dire, però, che l'atto interpretativo compiuto dallo spettatore non è direttamente rivolto agli eventi raccontati nel film. Il più delle volte si tratta anche in questo caso di un'operazione di decodifica dell'azione mediale dei personaggi – e in particolare del protagonista David Kim – la quale è messa in scena con strategie differenti rispetto a quelle analizzate in *Unfriended* e in *Noah*. In particolare, *Searching* configura una diversa spazialità e costruisce – attraverso le scelte di regia e di montaggio – una più forte contiguità tra lo spazio d'azione *reale* del protagonista, lo spazio mediale che determina le modalità d'accesso agli eventi per lo spettatore e anche tra i diversi *device* con i quali Kim interagisce per mettersi sulle tracce di Margot.

Lo vediamo chiaramente in una sequenza nella prima parte del film: nel cuore della notte Kim ha ricevuto alcune chiamate da parte di Margot che dovrebbe aver dormito a casa di un'amica, ma non si è svegliato. Al mattino, trovando le chiamate perse, cerca di rimettersi in contatto con sua figlia.

¹⁴ F. Parisi, *La tecnologia che siamo*, Codice edizioni, Torino 2019.

Questo momento ci è mostrato attraverso una serie di stacchi di montaggio che ci portano dallo schermo del telefono di Kim, all'osservazione dei suoi movimenti all'interno della cucina di casa sua mostrati attraverso la *cam* del suo laptop mentre cerca di contattare Margot utilizzando FaceTime, per poi tornare sul *display* del suo telefono nel momento in cui scatta una foto che immediatamente condivide con la figlia.

L'aspetto interessante di questa sequenza è certamente il rapporto che si instaura tra lo spettatore, lo spazio filmico e lo spazio d'azione del personaggio. I movimenti di macchina e gli stacchi di montaggio non alterano – di fatto – la relazione tra il personaggio e il suo *spazio reale* d'azione, ma riconfigurano – semmai – la relazione tra lo spettatore e lo spazio mediale del personaggio. Questo fondamentale aspetto emerge chiaramente nello *zoom-in* presente all'inizio della sequenza: si modifica la relazione spaziale tra lo spettatore e lo schermo del computer, ma non quello tra Kim e lo spazio circostante della sua cucina che è inquadrato dentro quello stesso schermo. Anche gli stacchi di montaggio che abbiamo segnalato, di fatto, configurano sempre uno spostamento tra differenti dispositivi mediali e mai una modificazione del nostro punto di vista sullo spazio reale del personaggio.

Il passaggio tra vari *device* e varie interfacce scandice, di fatto, l'andamento del film per divenire, in alcuni momenti, quasi un gioco che il regista instaura con lo spettatore per evidenziare il nesso tra le forme di spazialità – reali e mediali – all'interno delle quali l'azione dei personaggi viene a collocarsi.

Gli effetti di questo gioco sono evidenti, per esempio, nella sequenza in cui David Kim deduce il percorso compiuto in macchina dalla figlia la sera in cui è scomparsa: dall'inquadratura della macchina di Margot in movimento lungo una strada filmata da una videocamera di sorveglianza passiamo, attraverso una dissolvenza incrociata, a quella stessa porzione di spazio vista attraverso Google Street View e poi, dopo un'ulteriore dissolvenza, attraverso Google Maps. Il movimento di Margot, nel passaggio da un medium all'altro, da visibile diviene progressivamente *tracciabile* e consente a Kim di localizzare e raggiungere il luogo in cui sua figlia potrebbe essere rimasta vittima di un'aggressione.

In maniera ancor più evidente, questo gioco si instaura nella sequenza in cui il protagonista decide di installare tre microcamere di sorveglianza in casa del fratello. Dopo aver osservato – attraverso l'inquadratura prodotta dalle microcamere stesse – Kim che le sistema in tre punti diversi dell'abitazione, notiamo un movimento di panoramica che ci illude di poter esplorare lo *spazio reale* della casa. Subito dopo, però, appare evidente che ciò che stiamo esplorando attraverso questo movimento rotatorio non è lo spazio della casa, ma ancora una volta uno spazio mediale, come rivelato dallo *zoom-out* in continuità che chiude la sequenza e ci mostra lo schermo del laptop di Kim collegato alle microcamere di sorveglianza. È lo schermo del suo computer dunque, ancora una volta, lo spazio entro cui – e attraverso cui – stiamo guardando.

La configurazione di questo *spazio ibrido*, il disvelamento di questa continuità tra spazio reale e spazio mediale, pone delle questioni estremamente importanti sul piano teorico. Tale indecidibilità sembra essere infatti costitutiva del nostro contemporaneo spazio d'azione quotidiano, e contribuisce dunque a

plasmare e a qualificare la nostra esperienza quotidiana come qualcosa che si configura dentro e fuori dai dispositivi tecnologici con cui ci relazioniamo. Potremmo vedere tutto ciò come una sorta di flusso osmotico che circola liberamente e senza soluzione di continuità tra un ambiente reale ipermediatizzato e i molti spazi mediali entro cui letteralmente agiamo utilizzando i nostri pc, i nostri tablet e – ancor più – i nostri smartphone.

La ricostruzione degli eventi messa in atto dallo spettatore muove dunque dai processi di mediazione rappresentati all'interno del film. Non esiste una realtà disgiunta da tali processi. La realtà è interpretabile dallo spettatore solo in quanto realtà mediata dai dispositivi digitali presenti nel film, ma lo spazio cui lo spettatore è chiamato a far fronte non è semplicemente una riproduzione degli schermi usati dai personaggi – come nel caso di *Unfriended* – ma è uno spazio *altro* che viene a costituirsi proprio a partire dalla messa in scena operata da Chaganty.

La regia come mediazione di secondo grado: qualche riflessione conclusiva

Ricapitolando quanto detto, possiamo dunque affermare che a partire dalle scelte di regia in ciascuno di questi tre film è forse possibile individuare tre forme diverse di rilocalizzazione dei nuovi media all'interno dello spazio filmico. Nel caso di *Unfriended* ci troviamo probabilmente di fronte a una rilocalizzazione del supporto e del suo funzionamento che non implica però l'esperienza spaziale del personaggio, ma è volta piuttosto a generare un cortocircuito all'interno del film che rimodella la scelta stilistica del regista (il pianosequenza a macchina fissa) proprio a partire dal funzionamento dei media rilocati; nel caso di *Noah*, invece, la particolare relazione che si determina tra l'azione del protagonista e lo spazio circostante ci pone di fronte a quella che potremmo definire come una simulazione (non interattiva) dell'esperienza del soggetto nell'ecosistema mediale contemporaneo; nel caso di *Searching*, infine, viene a crearsi uno spazio filmico entro cui è modulata quella continuità tra lo spazio reale e lo spazio mediale dei personaggi che mette bene in evidenza la peculiare *performatività* su cui viene a costituirsi la loro identità¹⁵.

In tutti e tre i casi di studio presi qui in considerazione, le superfici schermiche presenti all'interno del film vengono così a costituire uno *spazio altro* all'interno dello spazio filmico. Se è dunque vero che la relazione tra lo spettatore cinematografico e il personaggio non è mai una relazione diretta perché sempre mediata dall'azione del dispositivo filmico, in questo caso possiamo affermare che ci troviamo di fronte a una *mediazione di secondo grado*, dal momento che l'azione dei personaggi e le relazioni che si instaurano tra di loro all'interno del loro ambiente reale divengono accessibili per lo spettatore

¹⁵ Cfr. S. Kember, J. Zylinska, *Life After New Media. Mediation as A Vital Process*, The MIT Press, Cambridge 2012. Le due studiose evidenziano proprio l'interdipendenza e l'inscindibilità tra la costituzione dell'identità dell'individuo e la sua performatività mediale: «Il sé non è preceduto né resta indipendente dai processi di mediazione, ma è chiamato a costituirsi dentro e attraverso quegli stessi processi. La mediazione non può più essere considerata come una forma di rappresentazione che ostacola l'accesso alla realtà. La mediazione è un *processo performativo* costitutivo della realtà», *Ivi*, p. 132 (traduzione mia).

soltanto attraverso il filtro dei numerosi dispositivi rilocati all'interno dello spazio filmico.

Gli eventi rappresentati subiscono un doppio processo di mediazione, al punto che – sul piano della regia – la domanda da porre non è più come mettere in scena un determinato evento, ma come mettere in scena gli schermi che mediano quello stesso evento per configurare una specifica modalità di relazione tra lo spettatore, i personaggi e il loro spazio d'azione.

