

CRITICA
CINEFILIA E
FESTIVAL
STUDIES

Produzione discorsiva e tecnologia: note teorico- metodologiche per una ricerca sulle riviste per videoamatori

Poco più di dieci anni fa James Moran elaborava gli ultimi tratti della propria rivoluzione copernicana: in *There Is No Place Like Home Video*¹ indicava le possibili linee guida per lo studio del fenomeno videoamatoriale. Le principali novità del saggio risiedevano sia nell'oggetto sia nell'orizzonte metodologico della ricerca. Da un lato, infatti, all'interno della riflessione sulle pratiche audiovisive amatoriali dell'epoca, il tema del video appariva marginale; dall'altro, il dibattito, soprattutto all'interno del contesto statunitense, era governato dalle elaborazioni di Patricia Zimmermann, incentrate sull'analisi dell'ideologia dei regimi discorsivi dominanti – in particolare, all'interno di quella dimensione paratestuale costituita da riviste specializzate, manuali, brochure d'utilizzo etc.



Fig.1

There Is No Place Like Home Video dedica il secondo capitolo alla critica di tali elaborazioni, coniugando il *soft determinism* di Williams e la teoria dell'*habitus* di Bourdieu²: l'obiettivo del volume è, infatti, lo studio di una configurazione epistemologica in grado di evidenziare la *medium specificity* dell'orizzonte videoamatoriale mettendo in relazione l'ambito tecnologico con quello delle pratiche. L'importanza del pionierismo moraniano, tuttavia, non deve adombrare i punti deboli del modello presentato. La necessità di stabilire una connessione tra il campo delle tecnologie e quello delle pratiche non può portare all'obliterazione, anche solo parziale, dell'analisi dei regimi discorsivi, in particolare dell'analisi di quei paratesti – le riviste specializzate – che mirano a orientare il consumo di prodotti tecnologici

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

all'interno di un ampio orizzonte di riferimenti³. L'espunzione dalla riflessione dell'analisi delle riviste porta a semplificare eccessivamente la connessione tra i due campi. In altri termini, il loro ambito deve essere considerato come un piano di mediazione: "ciò che è stato detto" o "ciò che si può dire" sul videoamatorialismo diviene il piano di confronto tra le tecnologie e il modo in cui i *consumer* dovrebbero utilizzarle.

Anziché porre l'indagine dei regimi discorsivi (in maniera più specifica, delle riviste) in secondo piano, è dunque essenziale articolarne la funzione all'interno di un *framework* teorico che sappia indicare i modi in cui la produzione di discorsi sul videoamatorialismo entra in relazione con il tema "dispositivale". Utilizzeremo come *case study* il primo numero della più longeva rivista italiana dedicata esclusivamente al video, ossia *Video* (1981-1996)⁴, al fine di mostrare come tale rapporto si configuri durante la fase di insorgenza del fenomeno videoamatoriale.

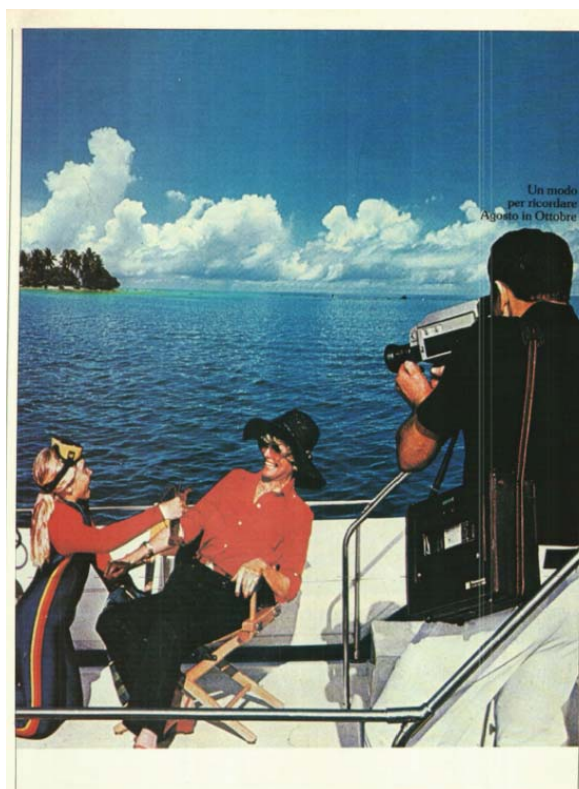


Fig.2

La direzione che intendiamo seguire muove verso un rafforzamento dell'apparato metateorico: il nostro obiettivo è rendere più flessibile la produzione teorica legata all'indagine di un fenomeno storico. In altri termini, il fuoco della riflessione riguarda, da un lato, l'esplicitazione degli schemi metateorici che ci proponiamo di utilizzare e, dall'altro, il modo in cui le tracce che tali schemi pongono in rilievo modificano l'impianto teorico stesso. Ne consegue una forma teorica spuria, lontana dalle istanze ideologiche di matrice zimmermanniana e prossima alle elaborazioni di natura media-archeologica. In maniera più specifica, il punto di avvio della nostra riflessione è un articolo del 2004, redatto da Maria Tortajada e intitolato "Archéologie du cinéma: de l'histoire à l'épistémologie"⁵, al cui interno viene elaborato il concetto di *schema epistemico*.

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Con tale nozione si intende “une construction abstraite, théorique, qui réunit un nombre de caractères spécifiques, de nature concrète ou conceptuelle, partagés (...) par un certain nombre d’appareils de vision dans le textes sources analysés”⁶. Nella concezione di Tortajada, lo *schema epistemico* è un insieme di positività discorsive (intese come dati e relazioni tra dati) “qui définissent les conditions de possibilité non seulement de l’existence effective des dispositifs, mais encore de leur utilisation culturelle, institutionnelle aussi bien que textuelle”⁷. In definitiva, si presenta come una rete in grado di mettere in relazione “divers éléments, des machines, des lieux, des pratiques sociales, des énoncés et même des modalités des discours, des concepts définissant aussi bien des éléments des dispositifs”⁸. Non è un semplice schema interpretativo al cui interno l’oggetto di studio, legato a un preciso contesto storico-culturale e interpretato, nei suoi caratteri immanenti, da un soggetto esterno ben definito (il critico o l’esperto), rivendica una posizione di privilegio in funzione della sua eccezionalità storica. All’interno dello *schema epistemico* la griglia concettuale opera foucaultianamente in senso opposto: l’obiettivo dello sforzo epistemologico è la costruzione dell’oggetto di sapere e della sua trama funzionale, non l’attestazione storica della sua esistenza e la sua interpretazione⁹.

In virtù di ciò, la domanda a cui appare necessario dare una risposta è la seguente: in quale modo, all’interno di questa rete concettuale, possiamo costruire un oggetto di sapere definibile come dispositivo videoamatoriale in funzione della relazione che intrattiene con la produzione discorsiva e, in particolare, con le riviste?

Innanzitutto, è necessario riprendere la nozione di dispositivo di Tortajada ed estenderne il raggio d’azione all’ambito videoamatoriale. Per Tortajada, il dispositivo si configura sia come struttura tecnologica sia come organizzazione simbolico-immateriale delle dinamiche di fruizione¹⁰. In campo videoamatoriale, per entrambi i campi risulta essenziale la mediazione delle riviste.

In merito al tema tecnologico, il primo numero di *Video* svela una questione assai rilevante: il fulcro del discorso non è solo la descrizione di specifiche apparecchiature, ma è soprattutto l’urgenza di mostrare i modi in cui queste danno vita a sistemi “dispositivali” complessi, i cui legami sono in prima istanza di natura materiale. Non è casuale, dunque, che il primo articolo del numero sia dedicato a “come cavarsela con i cavi”¹¹: il VCR viene definito come un *hardware* mediano, il centro di un sistema che prevede la presenza di una videocamera e di un televisore. Per questi motivi, quando ci riferiamo al “dispositivo videoamatoriale”, ci riferiamo a tale complesso tecnologico.

In merito al tema simbolico-immateriale, appaiono focali le trame funzionali intessute dallo *schema epistemico*, che, attraverso la valutazione della relazione tra tecnologia e discorso, mira a definire i loro campi. In altri termini, la riflessione non porta alla scomposizione analitica di tecnologia e discorso, alla descrizione delle loro proprietà e alla ricomposizione sintetica dei loro termini. Al contrario, qui la rete di interconnessioni che si crea tra tecnologia e discorso grazie alla mediazione delle riviste configura le proprietà dei due campi. Non sono gli oggetti che determinano la rete funzionale: sono la rete funzionale e le sue infrastrutture di mediazione (come le riviste) che delineano i caratteri degli oggetti osservati.

Il legame descritto, dunque, non deriva unicamente dalla configurazione tecnologica del dispositivo, ma è costituito da quel “campo di negoziazione del fare” formato da oggetti discorsivi che orientano l’utilizzo delle tecnologie e, al contempo, ne sono influenzati. All’interno di questa prospettiva teorico-metodologica, lo *schema epistemico* informa la forte compenetrazione presente tra discorso, riviste e tecnologia. Discorso e dispositivo rappresentano i due poli di un medesimo campo magnetico: le condizioni di possibilità del primo sono in funzione delle condizioni di possibilità del secondo e viceversa. Il punto mediano di tale campo è rappresentato dalle riviste, che innervano le strategie di orientamento e di controllo della pratica videoamatoriale.

Riguardo a ciò, non dobbiamo pensare solo alla presenza, all’interno delle riviste, di manifesti pubblicitari o di articoli in cui si tenta di fare il punto sugli stati di avanzamento tecnologico del panorama videoamatoriale – articoli in cui, sulla base dell’osservazione delle apparecchiature in commercio, si

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

tentano previsioni sullo sviluppo del mercato¹². L'elemento cardine, infatti, è un problema di natura enunciazionale e pertiene al modo in cui l'enunciatore implica l'enunciataro. In altri termini, non tanto le indicazioni esplicite relative alle macchine da utilizzare, ma le strategie generali di orientamento della pratica videoamatoriale messe in atto dalle riviste elaborano il profilo di un ipotetico lettore scegliendo per lui determinati argomenti e il loro ordine. Allo schema triangolare costituito da discorso, riviste e tecnologia si deve aggiungere così un quarto vertice, afferente alla costruzione della soggettività del lettore.

Parafrasando ciò che Agamben sostiene in *Che cos'è un dispositivo?*¹³, potremmo affermare che discorso e dispositivo innervano l'*oikonomia* delle pratiche videoamatoriali. Nozione che il filosofo italiano riprende dalla propria ricerca in campo teologico, *oikonomia* significa "amministrazione dell'*oikos*, della casa e, più generalmente, gestione, *management*"¹⁴. Da un lato, dunque, la gestione della pratica videoamatoriale ha come centro la conoscenza della tecnologia e delle sue modalità di utilizzo: si tratta di una forma di conoscenza di natura procedurale, il cui fulcro è l'accumulo di informazioni e l'applicazione di protocolli (di ripresa e di fruizione) elaborati grazie a tali dati. Dall'altro si rimanda alla riflessione su tale conoscenza, a una sorta di *logos dell'oikonomia*: si tratta, in altre parole, dei discorsi che è possibile elaborare su di essa. L'*oikonomia* e il suo *logos* non sono fasci di funzioni inerti. Hanno come obiettivo la determinazione di "un processo di soggettivazione, devono, cioè, produrre il loro soggetto"¹⁵.

In questo modo, le riviste si presentano, all'interno dello *schema epistemico*, come un campo tensivo in cui il *logos*, la parola che è legge e che coincide con il discorso, regola l'utilizzo della tecnologia tramite prescrizioni d'uso (*logos dell'oikonomia*) che non riguardano solo la tecnica di ripresa video, ma anche, per esempio, la fruizione di materiali di edizione: tali prescrizioni sono rivolte a un soggetto, il lettore, che si suppone anche videoamatore o videofilo, a cui i redattori della rivista fanno riferimento. Un soggetto astratto, che viene prodotto nel momento stesso in cui si progetta per lui una forma testuale.



Fig.3

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

Tale tensione produttiva è evidente soprattutto nel momento in cui prendiamo in considerazione il nostro *case study* – nella cui ricognizione metteremo in evidenza, dunque, il tema della costruzione della soggettività del lettore-videoamatore.

La definizione di una simile sfera soggettiva è accennata nella nota di introduzione della redazione. Qui il video non è messo in immediata relazione con il film. Rimanda, piuttosto, ai mondi dell'hi-fi, della televisione, della telematica e di tutti quei nuovi sistemi di informazione, come il teletext, che rappresentano “quelle diavolerie di una TV di quando saremo una società perfettamente efficiente, liberata dall'inflazione e fatta di circuiti stampati e di sangue sintetico: del video per fare la spesa, per telefonare, per sposarsi e anche per trascorrere la luna di miele”¹⁶. Anche se il *coté* cyberpunk dell'ultima parte della citazione viene immediatamente attenuato – i redattori, infatti, sostengono di voler immaginare il futuro del video in maniera meno apocalittica –, i caratteri della soggettività a cui la rivista intende afferire emergono perfettamente: si tratta di parlare a un lettore che desidera entrare a far parte della “nascente civiltà del video”¹⁷, in cui le preoccupazioni legate alla contingenza socioeconomica spariscono in nome dell'efficienza di una società dei consumi fortemente tecnologizzata.

La nota di copertina rivela, tuttavia, solo poche sfaccettature del complesso prisma rappresentato dalla soggettività videoamatoriale. Nel momento in cui si procede all'analisi dell'indice, emergono sostanzialmente quattro aree tematiche in cui il rapporto tra dispositivo e discorso diviene focale: la prima connessa alla relazione tra videoamatorialismo e pratiche più consolidate, come il cineamatorialismo e la fotografia; la seconda connessa alla cinefilia; la terza connessa al consumo di materiali pornografici; la quarta connessa al mondo dei videogiochi.

Per quanto riguarda il primo punto, l'assenza di riferimenti nella pagina introduttiva non deve fuorviare la nostra attenzione: di fatto, può essere letta come una strategia di marketing volta a presentare la rivista come foriera di istanze innovatrici, un'emanazione della nuova “civiltà del video” in via di affermazione. Non casualmente, dunque, l'articolo “Stasera in tv le vostre diapositive”¹⁸ intende fornire istruzioni riguardo alla rimediazione delle diapositive su nastro magnetico attraverso un sistema molto simile a quello utilizzato per il passaggio da film a video: la preoccupazione maggiore del redattore è guidare il lettore nella transizione da una tecnologia obsoleta a quella insorgente. Il videoamatore si configura, così, come un individuo che ha già intrapreso un proprio percorso all'interno della produzione di immagini e che, poiché è molto attento agli avanzamenti della tecnologia, ha deciso di essere parte del nuovo fenomeno, anche quando ciò significa rinunciare alle proprie abitudini medialie (in questo particolare caso, alla produzione di diapositive).

In merito al secondo punto, l'offerta informativa della rivista si dipana tra un focus su Clint Eastwood e le rubriche dedicate alle videocassette in uscita e ai film presenti in sala – i film che non è possibile “comprare in videocassette. Un dovere, comunque, per un vero appassionato di cinema”¹⁹. Il ruolo della rivista, tuttavia, non si esaurisce nella semplice presentazione di ciò che offrono il mercato delle videocassette di edizione e l'altro grande serbatoio della videofilia, ossia la televisione: i redattori, infatti, intendono aiutare il lettore nella scelta proponendogli, per esempio, classifiche di vendita e indicandogli quali film registrare dalla tv.

Le indicazioni non afferiscono a precisi campi tipologici o di genere: si tratta indistintamente di cartoni animati, film erotici, “film più che erotici”²⁰, film sportivi e film musicali. Particolarmente curioso appare l'eufemismo “più che erotici”, che, in sé, rende ragione dell'omissione dal manifesto redazionale di un tratto caratterizzante del profilo del lettore ipotetico, ossia il consumo di film pornografici editi in videocassetta – la terza area tematica presa in considerazione. Il consumo domestico della pornografia filmica è elemento di fondamentale rilevanza per la comprensione del fenomeno video. Ciò traspare dalla struttura stessa dei testi: “VideocasseX”²¹, firmato da Ann O'Nyn, per esempio, non si presenta come un articolo estemporaneo, ma come un progetto di rubrica. Le sue pagine, infatti, sono divise in sottocapitoli che si occupano di temi diversi. Il primo, intitolato “Il ‘caso’ Electric Blue” affronta la

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

commercializzazione delle prime videoriviste porno; il secondo e il quarto, intitolati “C’era una volta il Video X” ed “E noi?”, concernono la diffusione della videopornografia nel mercato italiano; il terzo, “Le VideoSex Stars” elabora una rassegna delle principali attrici porno dell’epoca, le cosiddette “api regine”²² (tra cui Vanessa Del Rio, Raven Delacroix, Linda Lovelace e Seka) – quasi per dovere di cronaca sono citati anche tre attori: John Holmes, Al Parker e Jean-Daniel Cadinot, pioniere del porno gay europeo. La presenza di un articolo dedicato alla pornografia offre importanti indicazioni riguardo ai destinatari della rivista: si rivolge a lettori maschi, tendenzialmente adulti e, come dimostra la citazione di Cadinot, non necessariamente eterosessuali.

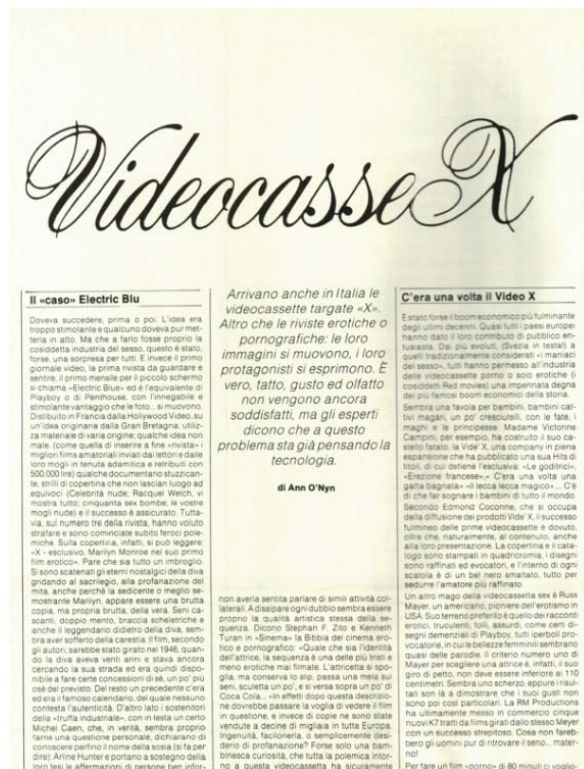


Fig.4

In merito al quarto punto menzionato, quello legato al consumo di videogiochi, *Video* propone un articolo intitolato “Guerre spaziali, corse della morte, computer & C.”²³, in cui il redattore, Stefano Belli, tenta di analizzare il passaggio dei dispositivi videoludici dalla sala giochi allo spazio domestico. In particolare, il fulcro del discorso è organizzato attorno alla presentazione della *console* Atari e di sedici suoi giochi: Belli si preoccupa di spiegare al lettore i fattori decisivi della transizione alla nuova generazione di *console*, quella dei videogiochi “a cassetta”, programmati, più costosi e costituiti da un’unità nella quale vanno inserite di volta in volta le cassette dei programmi preferiti²⁴. Da queste pagine emerge un’ipotesi ben chiara: si pensa che il destinatario, interessato al fenomeno videoamatoriale, sia incuriosito anche dalla commercializzazione delle prime *console* domestiche, pur non essendo necessariamente un videogiocatore. Sembra valere, infatti, il richiamo della novità tecnologica – in questo caso, decisamente caratterizzato dal brand, Atari – di cui videoregistrazione e videogioco rappresentano le istanze più avanzate.

CRITICA CINEFILIA E FESTIVAL STUDIES

La stratificazione discorsiva legata all'utilizzo dei dispositivi diviene, come abbiamo visto, stratificazione della sfera soggettiva. All'interno del nostro *schema epistemico*, dunque, il fascio di funzioni che lega il dispositivo al discorso sarebbe incompleto se non si postulasse anche la presenza di un terzo polo costituito dalla produzione della soggettività. In altri termini, la relazione tra dispositivo e discorso non è semplicemente dialogica, ma va sempre analizzata all'interno di un *pattern* triangolare che coinvolge anche il tema della costruzione del soggetto. Nel nostro caso, a un primo livello di indagine, lo schema rimanda alla presenza di un videoamatore maschio, tendenzialmente adulto, non necessariamente eterosessuale, attento alle evoluzioni della tecnologia informatica, già alfabetizzato per quanto riguarda la produzione di immagini e cinefilo. Ecco come le riviste, "ambito di negoziazione del fare", divengono "ambito di negoziazione della soggettività".

Diego Cavallotti

Note

1. Cfr. James M. Moran, *There Is No Place Like Home Video*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 2002.
2. *Ivi*, pp. 34-39.
3. Al contrario delle brochure d'utilizzo e dei manuali, che mirano a spiegare come una determinata apparecchiatura deve essere utilizzata, le riviste collegano il tema della tecnologia e delle pratiche a questioni culturali di più ampio raggio come, per esempio, la cinefilia, il consumo di pornografia, etc. Per una disamina più attenta della stratificazione tematica delle riviste, rimandiamo all'analisi del *case study*.
4. Cfr. *Video*, n.1 (novembre 1981). La prima rivista italiana dedicata esclusivamente al video è, invece, *Video Magazine*, i cui numeri cominciano a uscire circa due mesi prima di *Video*, nel settembre del 1981. A causa del fallimento della casa editrice Publimedia, tuttavia, la pubblicazione di *Video Magazine* cessa nel 1992, circa cinque anni prima di *Video*, che, dal gennaio 1997, cambia definitivamente linea editoriale e viene pubblicata sotto il nome di *Video Sat*. Cfr. Anon., "Editoria: Publimedia Milano - Sospese le pubblicazioni", *Adnkronos*, 10 settembre 1992, http://www1.adnkronos.com/Archivio/AdnAgenzia/1992/09/10/Altro/EDITORIA-PUBLIMEDIA-MILANO---SOSPESE-LE-PUBBLICAZIONI_200000.php (ultimo accesso 3 gennaio 2015).
5. Cfr. Maria Tortajada, "Archéologie du cinéma: de l'histoire à l'épistémologie", in *CiNéMAS : revue d'études cinématographiques*, vol. 14, nn. 2-3 (primavera 2004), pp. 19-51.
6. *Ivi*, p. 34.
7. *Ibidem*.
8. *Ivi*, p. 45.
9. *Ivi*, pp. 33-34.
10. *Ivi*, p. 36.
11. Cfr. Stefano Belli, "Come cavarsela con i cavi", in *Video*, cit., p. 28.
12. Cfr. Paolo Campioni, "Il video portatile", in *Video*, cit., p. 47. In maniera più specifica, desideriamo citare il titolo di un sottocapitolo di approfondimento: "La telecamera che uccise il Super8 (nel 1985)".
13. Cfr. Giorgio Agamben, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006.
14. *Ivi*, p. 15.
15. *Ivi*, p. 19.
16. Anon., "Molto meglio della TV", *Video*, cit., p. 1.
17. *Ibidem*.
18. Cfr. Stefano Belli, "Stasera in tv le vostre diapositive", *Video*, cit., pp. 66-69.
19. Anon., "Indice", *Video*, cit., p. 3.

- CRITICA** 20. *Ibidem.*
- CINEFILIA E** 21. Cfr. Ann O’Nyn, “VideocasseX”, *Video*, cit., pp. 36-39.
- FESTIVAL** 22. *Ivi*, p. 38.
- STUDIES** 23. Cfr. Stefano Belli, “Guerre spaziali, corse della morte, computer & C.”, *Video*, cit., pp. 80-83.
24. *Ivi*, p. 81.