

Speciale

Sinergie e Sinestesia.

La stereoscopia tra convergenza e nuovo realismo (2005-2012)

There are these two young fish swimming along, and they happen to meet an older fish swimming the other way, who nods at them and says, "Morning, boys, how's the water?" And the two young fish swim on for a bit, and then eventually one of them looks over at the other and goes, "What the hell is water?"

David Foster Wallace - Kenyon College, Ohio, 2005¹

*We are not dreamers,
 we are the awakening from a dream which is turning into a nightmare*
 Slavoj Žižek, Occupy Wall Street, Liberty Plaza, New York 2011²

Il tentativo che inseguiremo in queste pagine è valutare l'interessante convergenza storica di riflessioni che stanno investendo e problematizzando nozioni quali "Realtà", "Verità", "Evento", "Mondo" in quello che sembra un primo tentativo – prevalentemente nei campi della Metafisica, della Filosofia Politica, e dell'Estetica – di dare forma a nuovi possibili scenari e orizzonti, "oltre" il post-moderno³.

Sono proprio queste diverse correnti teoriche ad avere per noi una rilevanza storica tale, da far scaturire nuovi spunti di analisi su un tema come quella della stereoscopia (già riccamente discusso)⁴ nel cinema contemporaneo, e sullo scarto psicologico, ma in sostanza anche estetico, tra la visione 2D e la visione 3D⁵. La riflessione parte dalla volontà di lasciarsi suggestionare dal recente dibattito sul "nuovo realismo", animato in Italia soprattutto da Maurizio Ferraris, con il suo *Manifesto del nuovo realismo* (Marsilio, Venezia, 2012). La nozione di realismo che qui ci interessa e che qui interroghiamo, quindi non ha niente a che vedere con il realismo della messa in scena; piuttosto ciò che tratteremo è la messa in discussione della nozione di realtà, che il

cinema post-novecentesco – con l’evidenza della stereoscopia – esprime attraverso la ri-declinazione delle sue formule di illusione e percezione. Crediamo che alcuni prodotti del nuovo cinema stereoscopico possano a buon diritto essere letti come l’evidenza di un’evoluzione del post-moderno nel cinema, forse proprio nella direzione di una maggiore definizione dei processi di percezione delle forme, degli oggetti e di modulazione dello sguardo all’interno dello spazio filmico, nella ricerca di nuove forme di accesso alle immagini⁶. Purtroppo lo spazio non permette una ricognizione esaustiva sul tema del nuovo realismo nel cinema post-moderno, dunque ciò che seguirà non è che una prima riflessione – da un certo punto di vista sperimentale – in questa nuova direzione.

Il 3D nel 2012

Prima di addentrarci nel cuore della questione, è utile una breve panoramica sull’attuale conformazione della fenomenologia stereoscopica al cinema, a livello globale. Il 18 Dicembre 2009 è la data di uscita mondiale di *Avatar* (James Cameron, 2009)⁷. L’evento segna sicuramente uno spartiacque, almeno per quanto riguarda il dibattito sulla stereoscopia (che proprio a ridosso dell’arrivo del film di Cameron si faceva comprensibilmente incandescente)⁸. Gli estremi della riflessione riguardavano i possibili contraccolpi economici di questa innovazione “già vista”, in altre parole: “una soluzione al calo delle presenze in sala”, “un arma di contrasto alla pirateria”, il 3D come una sorta di “grimaldello” per forzare e accelerare la conversione al digitale delle sale cinematografiche. Prima dell’uscita di *Avatar* si attendevano ancora gli effetti del fenomeno, tra scetticismo ed entusiasmo. A che punto siamo oggi? Ci rifacciamo a uno degli osservatori più accreditati del fenomeno: i rapporti periodici di *ScreenDigest*.⁹ Rapidamente ricapitoliamo alcuni risultati presentati dagli analisti (periodo 2006 - 2013). La produzione Hollywoodiana di film 3D ha raggiunto il suo picco nel 2011, registrando una leggera flessione nel 2012; per l’anno 2013 è previsto un calo fino ai livelli produttivi del 2010: “The production of stereoscopic titles has reached a plateau”¹⁰ è l’asserzione condivisa da tutte le analisi che abbiamo osservato (il ché potrebbe avvalorare le voci di un prossimo tramonto del 3D). Nel 2011 il film

in 3D ha prodotto un incremento del 18% sull'incasso medio dello stesso film in 2D (confermando indirettamente che le produzioni “ibride” – 2D e 3D – sono quasi la norma). Tuttavia gli incassi maggiori complessivi per i film 3D si sono avuti nel 2010, toccando i 6,1 miliardi di dollari, rispetto ai 2,5 miliardi del 2009¹¹. L'effetto “traino” per la conversione digitale delle sale sembra aver prodotto risultati apprezzabili: nell'autunno 2011, stando al rapporto *ScreenDigest* di Charlotte Jones, il parco sale digitali, a livello globale, raggiungeva le 30.000 unità, equivalente a più del 40% del totale. Il grafico presentato da Charlotte Jones ed Helen Davis Jayalath per *ScreenDigest* evidenzia un vero e proprio “Effetto *Avatar*”: dopo l'uscita del film di Cameron l'incremento è stato esponenziale. La produzione 3D copre tutti i principali generi (parliamo di “live-action” e non di animazione), con maggiori concentrazioni in Avventura (33%), Horror (24%), Azione (22%)¹², ma è altrettanto vero che la maggior parte delle produzioni 3D rispetta logiche di mercato, più che vere e proprie strategie creative. La ricerca creativa nel cinema stereoscopico è, infatti, ancora un punto debole¹³. I casi che osserveremo rappresentano probabilmente un'eccezione.

Sinergie e convergenze: stereoscopia anni '50 e cinema post-moderno

Il fenomeno stereoscopico nella storia del cinema è emerso maggiormente e più significativamente in corrispondenza della diffusione massiccia di alcune innovazioni tecnologiche percepite come “minacciose” dal mercato cinematografico statunitense: negli anni '50, con la diffusione di massa degli apparecchi televisivi; negli anni '80 con la diffusione del video; infine oggi, nella cosiddetta “era della convergenza”¹⁴. La principale motivazione che ha spinto i produttori a rispolverare di volta in volta la stereoscopia è legata essenzialmente al tentativo di riportare il pubblico nella sala¹⁵. L'avvento e la diffusione massiccia della televisione negli anni '50 ha portato alla prima importante affermazione della stereoscopia. La pretesa era, allora come oggi, di ricondurre nelle sale spettatori pericolosamente attratti da un fenomeno “alternativo”, generalmente considerato come sostitutivo, meno costoso e più comodo. La sperimentazione stereoscopica ha avuto vita molto breve e non produsse gli effetti sperati; tuttavia quel primo conflitto intermediale ha generato un profondo

cambiamento nella percezione della realtà. Gene Youngblood¹⁶ ha prodotto visionarie e illuminanti riflessioni proprio sul potenziale rivoluzionario della diffusione massificata della televisione nell'arte cinematografica, con il suo *Expanded Cinema*¹⁷, ed è probabilmente l'autore che più di tutti ha saputo interpretare il cambiamento della nozione di realtà nel nuovo scenario mediale. Lo scontro intermediale è stato per Youngblood uno dei propulsori più potenti per l'"l'espansione" del cinema verso altri media e su altri supporti:

There are manifold trends that indicate that virtually all cinema has felt the profound impact of television and is moving inevitably toward synaesthesia. The progression naturally includes intermediary steps first toward greater "realism," then cinéma-vérité, before the final and total abandon of the notion of reality itself.¹⁸

Al giro di secolo, il cinema contemporaneo e post-moderno si trova protagonista di un altro epocale conflitto intermediale. Questa volta ben più radicale e potente di quello televisivo. Le pagine di Henry Jenkins in *Cultura Convergente* (Apogeo, Milano, 2007)¹⁹ sanno esprimere con brillante chiarezza i termini dell'espansione dell'immagine filmica. Il complesso panorama massmediatico contemporaneo ha messo in crisi ormai definitivamente – analogamente a quanto accadde con l'avvento della televisione – lo statuto di realtà e le strategie veritative nel cinema. *Redacted* (2007) di Brian de Palma è probabilmente l'esempio più significativo – per non dire definitivo – dell'evoluzione del cinema postmoderno, facendo della pratica della rimediazione (la ri-declinazione crossmediale del contenuto di un media) una delle forme più emblematiche del cinema della convergenza. De Palma mette in scena un mondo interamente rimediato dai mezzi di comunicazione di massa, onnipresenti e imperanti, dove l'accesso alla realtà per lo spettatore è interdetto (il fatto che queste stesse immagini siano in realtà frutto di una "riscrittura-copia" da originali, non fa che aggiungere un livello di iper-mediazione nella costruzione finzionale). A prova di ciò, l'identificazione dello spettatore – vale a dire il meccanismo di focalizzazione sulla storia – viene annullato, negato, costringendo il suo sguardo a traiettorie scopiche smodate: lo spettatore ha l'illusione di un'immersione totale e incontrollabile. Questa costruzione narrativa è coerente con il principio cardine della post-modernità secondo

cui “non abbiamo mai a che fare con le cose in se stesse, ma sempre e piuttosto con fenomeni mediati”²⁰ (dunque non ci sono fatti, ma solo interpretazioni, si tratta di “una realtà comunque fittizia, ad uso e consumo della propaganda”²¹). Federico di Chio in *L'Illusione difficile* (Bompiani, Milano, 2011) attesta una definitiva crisi dei sistemi d'illusione nel cinema post-moderno, crisi che porta alla perdita dell'orizzonte scopico dello spettatore, perso in logiche narrative disorientanti, uno spettatore sempre più “immerso-allontanato” (sorta di estensione metonimica dell'occhio kubrickiano “wide-shut”) nell'universo filmico. Egli è invischiato in una rete emozionale e percettiva in cui tutta l'attenzione è schiacciata sul processo narrativo: un'immagine sempre più da toccare e meno da vedere e capire. Gianni Canova nel finale del suo *L'Alieno e il Pipistrello* (Bompiani, Milano, 2000) aveva scritto: “lo scacco del visibile rivelato con sempre maggiore intensità autoscopica dal cinema contemporaneo affranca lo spettatore dall'obbligo di interrogarsi sullo statuto di verità delle immagini: non conta più che siano vere o false, belle o brutte. Conta che siano intense ed eccitanti”²². È la condizione perché si realizzi la “crescente indistinzione tra realtà e immaginazione, tra oggettività e soggettività dell'esperienza”²³.

Da questo punto di vista *Redacted* è il film che per densità teorica e lucidità visionaria rappresenta uno dei vertici assoluti del cinema postmoderno e una delle sintesi più precise della crisi dello statuto di realtà e di verità.

Il cinema contemporaneo verso la stereoscopia: nuovo realismo cinematografico?

Il nuovo cinema stereoscopico riaffiora, come negli anni '50, con la speranza di riportare nella sala un pubblico ancor più spaventosamente ridotto, rispetto a quello minacciato dalla televisione. Ma la stereoscopia oggi è il risultato di processi attivi da tempo nella recente storia del cinema²⁴ e che in parte abbiamo sintetizzato. Il 3D porta all'estremo alcuni caratteri già presenti del cinema contemporaneo, ma nello stesso tempo – crediamo – fornisce una possibile “via di fuga” per la riscoperta della realtà, dopo la crisi del suo statuto nella post-modernità: primo passo forse verso una nuova

strategia veritativa. Ci concentriamo su esempi forse già abbondantemente discussi, ma, crediamo, tutt'altro che logori. *Avatar*, “film-ariete” di questa nuova stagione stereoscopica, rappresenta un utile esempio su cui riflettere: l'atto del guardare, il meccanismo della visione, messo in scacco da tanto cinema contemporaneo, viene ridefinito e soprattutto ri-orientato da Cameron attraverso la scelta di una stereoscopia che non lavora soltanto sulla sollecitazione fisica dello sguardo; l'interesse del regista non sta nella generica esaltazione di movimenti di macchina vertiginosi, piuttosto si concentra sulla definizione dell'universo filmico: sono le scene di raccordo, gli ambienti, la materia a ri-dimensionarsi nell'illusione stereoscopica. Quello che Cameron offre allo spettatore è la possibilità di “riagganciare” lo sguardo alla realtà-mondo che prende forma nel film: in un universo mediale deflagrato, sintetizzato da un cinema definitivamente espanso, “ripensa alla polverizzazione dell'esperienza cinematografica e prova a restituirle un'unità [...] che si connette in modo strettissimo con l'abbattimento dei confini percettivi e della loro relazione frontale con l'immagine”²⁵. La stereoscopia di *Avatar* serve da una parte da motore e propulsore dell'immersione dello spettatore – più radicale rispetto alle illusioni immersive del cinema post-moderno – ma nello stesso tempo fa da collettore percettivo, accentuando meccanismi sinestetici da una parte e dall'altra fornendo allo sguardo dello spettatore un rinforzo o forse una guida, tale da ridefinirne le traiettorie scopiche. Pensiamo alla prima emozionante corsa di Jake nel suo *Avatar*: dopo molto tempo sente la vita scorrergli nelle gambe – fino ad allora clinicamente “morte” –, vinto dall'emozione ed eccitato da un'adrenalina incontenibile si lancia in una corsa sfrenata; la visione stereoscopica insegue le forme dei piedi lanciati nella corsa e la terra viene spazzata fuori dallo schermo. L'efficacia dell'effetto non sta tanto nel banale 3D del terriccio sollevato dai piedi in corsa, quanto dalla scena immediatamente successiva: una scena sostanzialmente statica in cui il piede di Jake affonda nella terra, dandoci l'impressione di una sensazione aptica acutissima. Poco prima del primo collegamento con l'*Avatar*, Jake sale nella capsula e affonda il dito nel rivestimento di gomma innescando già un primo, leggero effetto sinestetico, suggerendoci l'illusione tattile della materia (un'illusione che in linea di massima può funzionare anche nella bidimensionalità), ma subito dopo la stereoscopia legata alla corsa e alla terra sollevata e scagliata fuori dallo schermo, concentra la nostra attenzione percettiva

rendendo l'effetto sinestetico del piede che affonda nel terriccio ancora più forte e soprattutto più preciso. La stereoscopia in questo film pare così orientare con più precisione lo sguardo immerso e nello stesso tempo accentuare l'effetto sinestetico dando peso alla materia visiva, alle forme e agli oggetti dell'universo filmico. La stereoscopia in *Avatar* dà forma e sostanza all'aria (pensiamo all'aria di Pandora, che per la prima volta entra nel veicolo militare durante lo sbarco di Jake, all'inizio del film: anche in questo caso la consistenza materica ne esce rafforzata, l'aria diventa un oggetto), dà peso e consistenza alla luce (le lame di luce nella foresta durante la prima escursione), in un film dove il peso ha già una sua consistenza visiva (pensiamo alla corsa notturna nella foresta, dove il terreno si illumina al passaggio dei due avatar in corsa). Se da una parte l'immersione è più potente e l'effetto d'immagine-tattile è più concreto ed effettivo, la strategia visiva di Cameron fa perno sulla stereoscopia per potenziare l'efficacia dello sguardo spettatoriale: Cameron fornisce una sorta di link diretto tra occhio e immagine. Da questo punto di vista *Avatar* funziona come meta-testo: la storia in sé racconta un'educazione allo sguardo (che culmina con l'affermazione definitiva del "io ti vedo"), in un mondo dove il contatto con il reale è diretto (la coda "USB" degli *Avatar*). Ma questo non è l'unico film in cui la stereoscopia funziona da collettore e vettore scopico. Anche *Pina* (2011) di Wim Wenders lavora sulla stereoscopia in maniera analoga. Wenders evita ancora più sistematicamente i facili effetti spettacolari, per concentrarsi da una parte sulla resa della profondità, dall'altra – e soprattutto – sulla definizione dei corpi nello spazio e dello spazio attorno ai corpi. L'immersione nello spazio e la definizione plastica dei volumi sono i punti focali del lavoro di Wenders nella messa in forma-filmica della danza: la definizione dello spazio all'interno del quale i danzatori danno dimensione alle forme e alle emozioni è l'elemento preponderante del film e la vera ragione d'essere della scelta stereoscopica. Racconta Wenders:

The discovery of 'space' was part of the film, and the physicality of those dances was part of the discovery. I could not have had the freedom to make this film without 3D. In 3D there is this other dimension: the film is inside the dancer's very own realm.²⁶

La stereoscopia definisce il peso dei corpi nello spazio, determinando il campo di

visione all'interno del quale lo sguardo può muoversi secondo traiettorie più certe: in questo senso ancora una volta il 3D fa da collettore e vettore percettivo. Pensiamo al gigantesco masso-meteorite nel frammento di *Vollmund*: il grande masso fa da punto vettoriale, e l'effetto stereoscopico definisce una profondità di campo fissa per tutto il frammento, impostando le coordinate spaziali all'interno delle quali si muoverà lo sguardo. L'effetto stereoscopico imposta delle coordinate stabili, determinate da oggetti che delimitano il campo visivo tridimensionale; pensiamo anche alla seconda parte del film, con le riprese all'esterno: la metropolitana sospesa durante la danza nel mezzo di un incrocio cittadino, o l'altissimo ponte di ferro che passa sopra una radura, dove due giovani danzano, lasciandosi cadere da tre sedie. Le sedie come la gigantesca sagoma del ponte producono effetti stereoscopici leggeri e però sufficienti a orientare le dimensioni spaziali, così come la metropolitana che entra nello schermo determina la profondità e permette allo sguardo di orientarsi all'interno di volumi e spazi ormai determinati. L'effetto stereoscopico unito a un sapiente sound-mixing *ad-hoc*, che lo stesso Wenders racconta come una delle fasi più complesse della post-produzione, confermano che questa tecnica è una delle vie più interessanti per una nuova "presa" dell'occhio sulle immagini, attraverso il potenziamento dell'effetto sinestetico e l'azione "contenitrice" e "vettoriale" della stereoscopia. In Italia vediamo qualcosa di altrettanto efficace nei lavori 3D del gruppo filmmaker indipendente Zaprunder di David Zamagni, Nadia Ranocchi e Monaldo Moretti. *Joule* (2010, 30 min.), che parte di un progetto più ampio – *Chiavi in mano* – assieme ad *All Inclusive* (2010, 67 min.). è composto da una serie di quadri fissi, che raccontano il lavoro e l'esercizio fisico, tradotti in forma di culto e di rito. Rispetto a *All Inclusive*, che è un film narrativo, in *Joule* la ripetitività delle azioni riprese e l'inquadratura fissa ci permettono di evidenziare un lavoro straordinario sulla definizione dello spazio e dei volumi: anche in questo caso la stereoscopia sembra lavorare sulla definizione delle coordinate spaziali e sulla vettorializzazione dello sguardo, che viene guidato o orientato nella "navigazione" all'interno dell'immagine. L'effetto è particolarmente evidente nel quadro della sala giochi, con la piattaforma elettronica che definisce i confini tridimensionali dell'immagine, nella direzione dello spettatore; o nel quadro del *bodybuilder* dove, con meno carica invasiva, lo spazio viene definito dagli oggetti in campo e dal corpo ipnotico dell'atleta nel suo lavoro ripetitivo. Lo sguardo è quindi

libero di esplorare uno spazio determinato nelle sue precise coordinate e il lavoro sui volumi sembra rendere ancor più effettiva la “presa” dello sguardo sui corpi ripresi. Come in *Avatar*, la stereoscopia sembra fornire un link diretto alle immagini e alle forme in campo, rinforzando il movimento dello sguardo immerso. Nel cinema stereoscopico che abbiamo osservato, ritroviamo una “nuova disponibilità nei confronti del mondo”²⁷, espressa da un tentativo ri-educativo dello sguardo, inserito in logiche percettive che ridefiniscono, ci sembra, le nozioni di immagine-oggetto, forma e realtà nell’universo filmico. I confini del reale sembrano ri-delinarsi con più forza.

Andrea Mariani

¹Discorso tenuto da David Forster Wallace ai laureandi del Kenyon College di New York, per l'inaugurazione dell'anno accademico 2005, poi in David Forster Wallace, *This Is Water*, New York, Little Brown and Company, 2009. In italiano in David Forster Wallace, *Questa è l'acqua*, Torino, Einaudi, 2009.

² Dal discorso tenuto da Slavoj Žižek agli attivisti del movimento Occupy Wall Street, a New York il 9 Ottobre 2011. Il testo è reperibile nella sua forma originale e nella sua revisione successiva rispettivamente su <http://www.versobooks.com/blogs/736> (ultima visita 11 luglio 2012) e su <http://criticallegalthinking.com/2011/10/11/zizek-in-wall-street-transcript/> (ultima visita 11 luglio 2012). La traduzione italiana completa è stata pubblicata su *Internazionale*, n. 919, 14-20 ottobre 2011, p. 30.

³ Si vedano oltre a Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Roma, 2012, il numero tematico di *Nóema*, rivista on-line di filosofia, "Oggettività e realismo: l'ultima impresa della verità", n. 2, 2011, <http://riviste.unimi.it/index.php/noema/issue/view/224/showToc> (ultima visita 1 ottobre 2012); infine il Blog di Gianni Vattimo ricostruisce la rassegna stampa dell'acceso dibattito del 2011: <http://giannivattimo.blogspot.it/2011/09/pensiero-debole-o-nuovo-realismo-mini.html> (ultima visita 1 ottobre 2012)

⁴ Si vedano almeno il numero monografico di *Close up*, "Storie della visione", anno XIII, n. 26, 2010; *Segnocinema*, n. 158, luglio-agosto 2009; i saggi di Kristen Thompspn su *Duellanti*, n.57, novembre-dicembre 2009 e n. 58, gennaio 2010; *Film comment*, vol. 46, n.1, genn.-febb., 2010; *Sight and Sound*, vol. 19, n.3, marzo 2009; *Cahiers du Cinema - España*, n. 21, marzo 2009 e n. 32, marzo 2010; Enrique Cortés Criado, "Understanding the Ins and Outs of 3-D Stereoscopic Cinema", in *SMPTE motion imaging journal*, magg.-giu. 2008, pp. 61-65; Robert Mitchell, "The Tragedy of 3D cinema", in *Film History*, vol. 16, 2004, pp. 208-215; Tim Recuber, "Immersion Cinema: The Rationalization and Reenchantment of Cinematic Space", in *Space and Culture*, vol. 10 n. 3, 2007, pp. 315-330; David Trotter, "Stereoscopy: modernism and the 'haptic'", in *Critical Quarterly*, vol. 46, n. 4, 2004, pp. 38-58; Robert Zone, "The last great innovation: The stereoscopic cinema", in *SMPTE motion imaging journal*, nov.-dic. 2007, pp. 518-523.

⁵Eloquente e "sintomatico" il racconto di Kristin Thompson che riporta la testimonianza del critico Roger Ebert del *Chigago Tribune*: "Recensendo la versione 3D di *Viaggio al centro della terra* ho pubblicamente affermato che avrei preferito vedere il film in 2D [...] il vero film per me è la versione in DVD di prossima uscita [...] Prevedo che il mio giudizio cambierà considerevolmente quando avrò visto la versione 2D", in *Duellanti*, n. 58, gennaio 2010, p. 85.

⁶Ferraris parla di "un ritorno alla percezione", riaffermando con forza l'"inemendabilità" del reale, ovvero "il fatto che ciò che ci sta di fronte non può essere corretto o trasformato attraverso schemi concettuali, diversamente da quanto avviene nell'ipotesi del costruzionismo", in Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, op.cit., p. 48.

⁷In Italia è uscito il 15 gennaio 2010.

⁸Si veda la nota 4 per una parziale ricostruzione del dibattito.

⁹In particolare ci riferiamo alle presentazioni: Tony Gunnarsson, *The Role of 3D in Entertainment*, "PEVE 2012" e Charlotte Jones, Helen Davis Jayalath, *Going Global – Taking 3D to New Markets*, "3D Entertainment Summit," Los Angeles, 20 settembre 2011. Entrambe le presentazioni sono pubblicate da www.screendigest.com.

¹⁰Si rimanda ai grafici in Tony Gunnarsson, *The Role of 3D in Entertainment*, "PEVE 2012".

¹¹Si veda "Global 3D Box Office More Than Doubled in 2010", in *The Hollywood Reporter*, del 12 agosto 2011, <http://www.hollywoodreporter.com/news/global-3d-box-office-more-222737>, (ultima visita 11 luglio 2012)

¹²Seguono: Fantasy e Drama (5%), Sci-Fi (4%), Family e Musical (3%), Comedy (1%). I dati sono tratti da entrambi i rapporti *ScreenDigest* osservati.

¹³Si veda in questo caso C. Jones, H. Davis Jayalath, op.cit..

¹⁴Esistono tuttavia produzioni sperimentali di film in 3D durante tutta la storia del cinema, fin dai primi anni '10 e durante pressoché tutti i decenni del Novecento (e ci limitiamo a considerare i casi in cui la stereoscopia è stata applicata a produzioni cinematografiche per il grande pubblico).

¹⁵Si vedano le concise e chiare ricostruzioni tecniche e storiografiche di Paolo Cherchi Usai, "Vederci Triplo", in *Segnocinema*, n. 158, luglio-agosto 2009, p. 8; e Ben Walters, "The Great Leap Forward", in *Sight and Sound*, vol. 19, n. 3, marzo 2009, p. 38. Per una ricerca più approfondita ai volumi di Ray Zone, *Stereoscopic cinema & the origins of 3-D film, 1938-1952*, Lexington KY, University of Kentucky Press 2007 e Ray Zone, *3-D Filmmakers: Conversations with Creators of Stereoscopic Motion Pictures*, Lanham, Maryland, Scarecrow Press, 2005. Dello stesso autore si segnala *3-D Revolution: The History of Modern*

Stereoscopic Cinema, Lexington KY, University of Kentucky Press, 2012. Infine sulla nuova ondata di film stereoscopici segnaliamo Mario Gerosa (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori alla nuova stagione del 3D*, Recco – Genova, Le Mani, 2011.

¹⁶Per un'efficace rilettura del testo di Youngblood si rimanda a Sandra Lischi, "In Search of Expanded Cinema", in *Cinema & Cie*, n. 2, Spring 2003, Il Castoro, Milano, pp. 82-95.

¹⁷Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, A Dutton Paperback. P. Dutton & Co., Inc., New York 1970.

¹⁸*ivi*, p. 79. Emerge una nuova coscienza nella percezione del realismo delle immagini (negli anni '60 il riferimento era al realismo del *Cinema-verité* da Godard a John Cassavetes a Gillo Pontecorvo), dove la nozione di realtà veniva – nelle previsioni di Youngblood – progressivamente abbandonata fino alle prime forme di cinema sinestetico, che superava il problema del realismo per una via percettiva diversa, un cinema allora orfano di esempi significativi, ma che nei risultati di certo cinema sperimentale – i contributi profetici di Warhol e Stan Brackage – trovava i suoi precursori.

¹⁹Per una lettura critica si veda: Federico Zecca, "Cinema reloaded", in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della Convergenza*, Mimesis, Milano-Udine, 2012, p. 9; Sergio Brancato, "Narrazioni convergenti o La rimediazione del cinema", in F. Zecca (a cura di), *op.cit.*, p. 139.

²⁰M. Ferraris, *op.cit.*, p. 11.

²¹Paolo Mereghetti, *Dizionario dei film 2011*, vol.2, Padova, Baldini Castoldi, 2010, p. 2789.

²²Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, Milano, Bompiani, 2000, p. 152.

²³Federico di Chio, *L'illusione difficile, Cinema e serie-tv nell'età della disillusione*, Milano, Bompiani, 2011, p. 149.

²⁴Si veda ad esempio Roy Menarini, "Spettatori in cielo. Il nuovo 3D e la tematizzazione della stereoscopia", in *Close up. Storie della visione*, anno XIII, n. 26, 2010, p.38.

²⁵Franco Marineo, "Sguardo ibridato, coscienza artificiale", in Antonio Caronia e Antonio Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar*, Milano-Udine, Mimesis, p. 32.

²⁶Wim Wenders intervistato in Nick James, "Motion Pictures", in *Sight and Sound*, vol. 21, n. 5, maggio 2011, p. 23.

²⁷M. Ferraris, *op.cit.*, p.28: "il fatto che si sia tornati a considerare l'estetica non come una filosofia dell'illusione, ma come una filosofia della percezione ha rivelato una nuova disponibilità nei confronti del mondo esterno, di un reale che esorbita dagli schemi concettuali e che ne è indipendente".