

IL FIRST PERSON SHOT COME FORMA SIMBOLICA. I DISPOSITIVI DELLA SOGGETTIVITÀ NEL PANORAMA POSTCINEMATOGRAFICO.

Ruggero Eugeni - ruggero.eugeni@unicatt.it
Università Cattolica del Sacro Cuore

Abstract

The article analyses the stylistic audio-visual figure of “first person shot”, which is considered to be the evolution of cinema point-of-view shot within the post-cinema landscape of contemporary intermedia networks.

First, the article reconstructs a genealogy of first person shot. It comes from a series of technological and stylistic innovations, which had been involving the media landscape during the last thirty years; in particular, first person shot comes from a series of cross remediation of these stylistic solutions throughout different media, surpassing the only area of film and television.

Secondly, first person shot is defined on the basis of the overlapping of two features: on the one hand, the body – sensor responsible for perceptual activity is situated within the diegetic world; on other one, its nature is an hybrid one, since it oscillates between a subjectual - organic complexion and an objectual – technological one. Moreover, these two parameters allow the articulation of a typology of four different kind of first person shot.

In conclusion, the article suggests that first person shot can be seen not only as a figure of style but also a figure of thought and a “symbolic form”, since it expresses a particular conception of the processes of constitution of the subject. From this point of view, first person shot is opposed to central perspective: if the latter expresses a positional and static conception of subjectivity, first person shot expresses a relational and dynamic idea of subject and his or her constitution.

Keywords

subject - subjectivity - first person shot - film theory - media theory

1. Premessa

In questo intervento¹ analizzo una figura stilistica caratteristica dei media audiovisivi contemporanei, che chiamerò il *first person shot*. Esso rappresenta la trasformazione della soggettiva cinematografica, propria dell’audiovisivo classico e moderno, all’interno dei media contemporanei. Tuttavia, se la soggettiva veniva usata per scopi e in luoghi ben definiti all’interno dei prodotti cinematografici e televisivi, il first person shot è al contrario una figura ubiqua e quasi onnipresente all’interno della galassia intermediale e post cinematografica che caratterizza la contemporaneità.

Il mio intervento è articolato in tre parti. Nel paragrafo 2 ricostruisco la genealogia del first person shot a partire da una serie di innovazioni tecnologiche e stilistiche, e mediante un processo di intensa rimediazione intermediale di queste ultime. Nel paragrafo 3 definisco i tratti che caratterizzano il first person shot e traccio una tipologia delle sue forme. Nelle conclusioni infine ipotizzo che il first person shot sia ulteriormente analizzabile quale esempio di “forma simbolica”; argomento, in particolare, che esso esprima una concezione “relazionale” del soggetto, opposta (ma anche strettamente collegata) a una precedente concezione “posizionale” espressa dal dispositivo della prospettiva centrale.

2. Per una genealogia del first person shot

Il *first person shot* deriva da cinque grandi innovazioni tecnologiche e stilistiche che, a partire dall’inizio degli anni Ottanta fino a oggi, hanno investito il panorama mediale. La prima consiste nell’avvento della *steadicam*, introdotta sul mercato nel 1975 ma usata estesamente a partire dall’inizio degli anni Ottanta. Dopo

un’espansione e un affinamento stilistico nel campo cinematografico², essa è stata ed è ampiamente usata nelle nuove serie televisive degli anni Novanta. Grazie alla *steadicam* lo sguardo della macchina da presa viene maggiormente “soggettivizzato”; infatti, la *steadicam* esibisce con particolare evidenza l’attività di prensione percettiva del mondo diegetico, e manifesta quindi in modo evidente lo svolgersi dal vivo di un’esperienza soggettiva.

Una seconda innovazione tecnologica è l’avvento delle *videocamere digitali portatili* all’inizio degli anni Novanta. La nuova generazione di videocamere, compatte e leggere ma di qualità, ha rilanciato alcuni procedimenti espressivi tipici della camera a mano, capaci di manifestare una presenza situata e attiva dell’operatore: camera traballante, riprese sfuggenti e “sporche”, sovra e sottoesposizioni causate dai meccanismi automatici di apertura del diaframma, ecc. Tali procedimenti sono stati e sono intensivamente sfruttati nell’informazione televisiva, nei video documentari, nei *mockumentary* e nella *docufiction*, ma anche nella fiction tout court televisiva³ e cinematografica⁴.

Una terza innovazione tecnologica consiste nella miniaturizzazione delle videocamere digitali, che ha permesso introdu-

2 Il primo film in cui venne usata la *steadicam* fu *Bound for Glory* (*Questa terra è la mia terra*, A. Ashby, USA, 1976). Tra gli altri film di rilievo, cito almeno *The Shining* (*Shining*, S. Kubrick, USA - UK 1980), *Strange Days* (*Id.*, K. Bigelow, USA, 1995), *La mort en direct* (*La morte in diretta*, B. Tavernier, Fr. - Ger. - UK, 1980), *Snake Eyes* (*Omicidio in diretta*, B. De Palma, USA, 1998), *Russkiy kovcheg* (*L’arca russa*, A. Sokurov, Russia - Ger., 2002) *Elephant* (*Id.*, G. Van Sant, USA, 2003).

3 Per esempio *Homicide*, creata da Paul Attanasio, dal 1993 al 1999; *Riget* di Lars von Trier del 1994 - 1995, *The Shield*, creata da Shawn Ryan dal 2002, ecc.

4 Si pensi in particolare a film d’azione e bellici, come per esempio *Saving the private Ryan* (*Salvate il soldato Ryan*, S. Spielberg, USA, 1998), *Black Hawk Down* (*Id.*, R. Scott, USA, 2001), *The Hurt Locker* (*Id.*, K. Bigelow, USA, 2008); o a film horror che fingono di essere l’assemblaggio di riprese effettuate da *troupe* televisive o da amatori, i cui materiali sono sopravvissuti allo stesso operatore, come *The Blair Witch Project* (*Id.*, D. Myrick e E. Sánchez, USA, 1999), *Rec* (*Id.*, J. Balagueró e P. Plaza, Sp., 2007) e *Rec II* (2009), *Diary of the Dead* (*Le cronache dei morti viventi*, G. A. Romero, USA, 2007), *Paranormal activity* (*Id.*, O. Peli, USA, 2007) e i suoi sequels, *Cloverfield* (*Id.*, M. Reeves, USA, 2008), ecc.

1 Ho avuto modo di discutere i contenuti di questo articolo con vari amici e colleghi in occasione di presentazioni in Convegni e workshops. Ringrazio in particolare per le loro osservazioni Francesco Casetti, Adriano D’Aloia, Roberto de Gaetano, Frank Kessler, Vinzenz Hediger, Charo Lacalle, Antonino Pennisi, Antonio Somaini.

zione di *helmet cameras* (inventata nel 1987 da Mark Schulze, un direttore della fotografia di San Diego per riprese di gare di motociclette), *lipstick cameras*, *combat cameras*, videocamere integrate al telefonino, *webcams*, e così via. Si tratta ancora una volta di dispositivi che rendono evidente il coinvolgimento diretto del soggetto dello sguardo all'interno delle azioni che vengono enunciate. I video ottenuti mediante questo tipo di microcamere sono oggi diffusi soprattutto mediante il web: dai video di reali combattimenti militari ottenuti con *helmet cam* e diffusi dagli stessi corpi dell'esercito o dai singoli soldati, alle loro parodie o rifacimenti casalinghi; da quelli che narrano incidenti motociclistici o automobilistici ai video del genere "urban exploration", fino agli eventi ripresi "in diretta" con il telefonino - si pensi a quelli del recente terremoto avvenuto in Giappone, o a quelli che documentano le rivolte nei paesi del Nord Africa, nel marzo 2011, o la morte di Gheddafi nel novembre 2011 - (Ambrosini *et al.*, 2009; Odin, 2010).

La quarta area di innovazione che ha influito sulla costituzione del first person shot è quella delle *tecnologie di sorveglianza*. Dalla fine degli anni Novanta la tecnologia digitale fa segnare un balzo in avanti al mercato delle CCTV (Close Circuit Televisions), grazie a tre fattori: sensori più sensibili, multiplex di camere controllabili simultaneamente e un deciso abbassamento dei prezzi (Petersen 2011; Ball *et al.* 2012). Questa nuova generazione di videocamere (le cosiddette pinhole video cameras, miniature still cameras, spy cameras, ecc.) si è facilmente adattata alle reti di comunicazione digitali, rendendo quindi possibile la videosorveglianza di ambienti pubblici e privati anche a distanza, mediante computer e dispositivi mobili. Ne è derivata una decisa diffusione delle pratiche di osservazione di video di sorveglianza, in particolare su computer e dispositivi portatili, sia per scopi pratici che per puro intrattenimento⁵. Anche le videocamere di sorveglianza evidenziano la presenza situata del dispositivo di ripresa rispetto al mondo inquadrato; inoltre la possibilità che i soggetti della visione le manovrino a distanza (con zoom, panoramiche, ecc.) mette in luce il carattere attivo delle pratiche percettive che esse implicano e rendono possibili.

La quinta innovazione tecnologica responsabile della emergenza del first person shot è lo sviluppo di *videogiochi giocabili in prima persona* con sufficiente rapidità, fluidità e realismo⁶. Nel campo dei videogiochi il *first person shot* si riferisce alla possibilità che il giocatore effettui le azioni previste dal gioco adottando la posizione percettiva (sia visiva che sonora) di un personaggio interno al mondo diegetico, di cui non si vede normalmente il corpo intero e che viene comunemente chiamato "avatar". I tre generi che usano normalmente ed estesamente tale figura espressiva sono gli *shooters*, i *vehicle (flight, drive, tank, racing) simulators*, e alcuni *graphic adventure games*. Le radici di questi generi si collocano negli anni Settanta con giochi quali *Maze War* (1973) e *Spasim* (1974); tuttavia essi esplodono negli anni Novanta con il grande successo di shooters quali *Wolfenstein 3D* (1992, Id software e Apogee Software) e con il suo diretto successore (degli stessi produttori) *Doom* e i suoi vari epigoni: *Duke Nukem 3D* (1996), *Quake* (1996) (sempre degli stessi produttori), *Half Life* (1998)

5 Per esempio numerose apps per Iphone e Ipad (quali per esempio *Live Cams* della Eggman Technologies) permettono di controllare sul proprio dispositivo portatile sia migliaia di telecamere di sorveglianza pubbliche che telecamere di sorveglianza private selezionate dall'utente.

6 Brice & Rutter, 2002; Morris, 2002; Morris & Bittanti, 2005; Rehak, 2008; Nitsche, 2009; Herlander, 2009; Voorhees *et al.*, 2012. Sulle relazioni tra videogioco e new media vedi l'influente antologia Wardrip-Fruin & Harrigan, 2004. Il first person shot videoludico è stato confrontato con analoghe soluzioni cinematografiche, mettendo in rilievo ora la sua somiglianza con alcune semisoggettive del cinema delle origini (McMahan, 2006), ora la sua vicinanza ad alcune soluzioni del "cinema d'arte" europeo (Brooker, 2009).

della Valve. Sempre negli anni Novanta si assiste a un altro fenomeno: la nascita del *first-person adventure game*, in cui il punto di vista in prima persona viene adottato per *point-and-click graphic adventure games*, in particolare nella serie *Myst* (Cyan - Broderbund Software, 1993, cui seguono *Riven* e *Myst III: Exile*). A partire dalla fine degli anni Novanta i videogiochi in prima persona vedono due linee di evoluzione congiunte: per un verso divengono sempre più realistici, per altro verso il narrative design di tipo shooters si contamina con quello del genere adventure e con i drive simulators. Derivano da tale contaminazione prodotti di nuova generazione: i war games delle *Medal of Honor* di Dreamworks - Electronic Arts dal 1999 e *Call of Duty* di Activision / Infinity Ward (dal 2003); quelli più concentrati anche su scenari contemporanei come *Call of Duty 4: Modern warfare*, del 2007, ambientato in Iraq, o *Crysis* sempre del 2007, o *Medal of Honor 2010* ambientato in Afghanistan; o infine i *driving / racing simulators*, della serie *Grand Theft Auto* (Dave Jones & Zachary Clarke, dal 1997).

E' molto importante sottolineare che il first person shot in quanto figura di stile e di linguaggio non nasce da un semplice accostamento o sovrapposizione delle soluzioni stilistiche che derivano dalle cinque aree di innovazione tecnologica che abbiamo evidenziato. Esso deriva piuttosto da una rete di scambi e di prestiti di tali soluzioni che coinvolge per un verso le differenti istituzioni e le pratiche di produzione, postproduzione e distribuzione dei prodotti audiovisivi - il cinema mainstream e quello indipendente, la televisione e il video, l'industria dei videogiochi, il mondo artistico, i prosumers grassroots, ecc. -; e per altro verso le differenti piattaforme e i devices che permettono il consumo dei prodotti audiovisivi - dispositivi cinematografici, televisione, computer, telefonino, consolle di gioco, tablet, videoinstallazioni d'arte, ecc. -. Le singole soluzioni stilistiche derivanti dalle cinque filiere di innovazione tecnologica passano dall'uno all'altro di tali stakeholders e vengono progressivamente riprodotte, simulate, trasformate e rimodulate; la figura del first person shot emerge appunto da questo complesso processo di trasferimento e rimodulazione. Dunque, se la soggettiva era una figura legata a pratiche, istituzioni e devices ben determinati (il cinema prima, la televisione poi), il first person shot è una figura radicalmente intermediale e post-cinematografica.

Faccio solo qualche esempio al riguardo, senza alcuna pretesa di esaustività. L'uso della steadicam in *Strange Days* (K. Bigelow, USA, 1995) o in *Elephant* (G. van Sant, USA, 2003) è ispirato al *first person shot* video ludico; alcuni video on line girati con helmet cam o con videocamere leggere parodiano o riproducono i giochi in first person shot. Per converso, vari videogiochi contemporanei adottano le procedure espressive della camera a mano o della steadicam che segue il personaggio nell'azione (per esempio di perlustrazione o di combattimento o di gioco del calcio) adattandosi ai suoi spostamenti. Ancora: i dispositivi di videosorveglianza e videocontrollo sono stati riutilizzati in ambito estetico, all'interno di installazioni video artistiche (Levin *et al.*, 2002, Somaini, 2010; Phillips, 2010); essi sono stati e sono utilizzati nell'informazione e nella *docufiction* televisiva, soprattutto quella di ambientazione criminale (Doyle, 2003; Kammerer, 2012); conoscono una versione particolarmente spettacolare in quei reality show televisivi che prevedono l'osservazione continuata di gruppi di persone in ambienti chiusi mediante videocamere nascoste; hanno costituito il nocciolo drammaturgico di alcune sequenze cinematografiche o di interi film⁷, e così via. Infine è possibile segnalare alcune opere - nodo che assumono e combinano quasi tutti i differenti strumenti tecnologici citati: un esempio è *Redacted* (B. de Palma, USA, 2007).

7 Cfr. a puro titolo di esempio *Raising Cain* (*Doppia personalità*, B. de Palma, USA, 1992); *Enemy of the State* (*Nemico pubblico*, T. Scott, USA 1992); *Caché* (*Id.*, M. Haneke, Francia/Austria/Germania/Italia, 2005), ecc.

2. Per una definizione del first person shot

L'inevitabile affollarsi di differenti manifestazioni del first person shot che si è prodotta nel precedente paragrafo, può far pensare che esso costituisca una figura poco definita, un fuzzy concepts o la semplice etichetta di una vaga "aria di famiglia". In questo paragrafo argomenta che il first person shot costituisce al contrario una figura ben definita, e che gli stessi criteri di individuazione consentono di articolare una sua tipologia.

Il first person shot è definito da due tratti. In primo luogo, esso esibisce una inclusione della istanza responsabile della costituzione percettiva del mondo diegetico all'interno 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 diegetico; e che in alcuni casi tale atteggiamento intenzionale viene da questi ricambiato: la relazionalità può quindi essere monodirezionale o bidirezionale. Anche la soggettiva cinematografica, da cui il first person shot deriva, presentava un carattere simile (Branigan 1984; Casetti, 1985; Dagrada, 2013). Tuttavia, essa richiedeva una particolare costruzione sintattica tale da inquadrare dapprima il personaggio che guarda e quindi ciò che egli vede; tale caratteristica si collega inoltre al carattere locale e temporaneo della soggettiva, e alla quasi impossibilità di avere ampie porzioni di film o interi film girati in soggettiva – tranne alcune isolate eccezioni che non a caso si avvicinano al first person shot contemporaneo⁸ -. Il *first person shot* sfugge a queste regole e può prolungarsi per tutta la durata del prodotto audiovisivo senza che il soggetto dell'azione scopica venga mai mostrato: nei videogiochi in prima persona il volto dell'avatar può non apparire mai, nei video di combattimento il soldato protagonista si intravede solo per caso qualche volta, quando toglie l'elmetto alla fine; interi film possono essere girati con la camera digitale a mano (per esempio quelli dell'orrore che abbiamo citato sopra), ecc.

La seconda caratteristica del first person shot è la natura ibrida, instabile e reversibile dell'istanza di costituzione percettiva del mondo diegetico: questa si muove tra un polo soggettuale e un polo oggettuale, ovvero tra una natura umana e una natura meccanica. Questo secondo punto costituisce un elemento di deciso distacco rispetto alla soggettiva cinematografica: questa infatti si reggeva su una distinzione implicita e non negoziabile tra il *soggetto* interno al mondo diegetico che guarda e l'*oggetto* camera che ponendosi nella sua posizione riferisce il suo sguardo⁹. Al contrario, nel first person shot il soggetto umano e l'oggetto camera formano una entità unitaria che assume caratteri dell'uno e dell'altro e che può oscillare dall'uno all'altro dei due poli che lo costituiscono. Chiamerò questa entità ibrida e instabile il *corpo - sensore*.

Come ho accennato, la possibilità di identificare con precisione il first person shot non preclude una sua articolazione e la costruzione di una tipologia di configurazioni. Sono anzi proprio i suoi due tratti costitutivi a permettere tale costruzione: assumerò infatti quali tratti pertinenti da un lato la possibilità che la relazionalità tra il corpo-sensore e il mondo diegetico sia unidirezionale oppure bidirezionale; e dall'altro lato la possibilità che la natura del corpo sensore si polarizzi verso l'aspetto umano

⁸ Due importanti eccezioni sono la prima parte di *The Dark Passage* (La fuga, D. Daves, USA, 1947) o l'intero *The Lady in the Lake* (Una donna nel lago, R. Montgomery, USA, 1947). Vivian Sobchack (1992: 230-248 e 2011) ha analizzato e confrontato i due film e in genere il fenomeno della "Camera I" che essi in modo differente implicano. Ma si pensi anche alla presenza ambigua di un "corpo sensore" in un classico come *Film* (Id., S. Beckett e A. Schneider, USA, 1966), recentemente analizzato in questa chiave da Villa, 2012.

⁹ Sul passaggio da un uso referenziale e uno metaforico del termine "camera" si veda Branigan, 2006.

oppure verso quello meccanico. Derivano di qui quattro grandi possibilità di configurazione.

Relazione bidirezionale con il mondo diegetico e natura soggettuale del corpo sensore. Il corpo sensore vive una relazionalità reciproca con il mondo diegetico, ovvero intenziona i soggetti e gli oggetti presenti in esso ed è da loro intenzionato; al tempo stesso la sua natura è esplicitamente umana. Si tratta del caso più vicino alla soggettiva cinematografica e televisiva. Chiamerò tale configurazione first person shot *soggettivo o caratteriale*.

Relazione bidirezionale con il mondo diegetico e natura oggettuale del corpo sensore. La relazione del corpo sensore con il mondo diegetico è bidirezionale: esso può sia intenzionare che essere intenzionato; la natura prevalente del corpo sensore rimane però meccanica. Il caso più frequente è quello di immagini prodotte da una macchina da presa maneggiata da e solidale con uno dei personaggi del mondo finzionale, che si ritrova in tutti quei film che si presentano come l'assemblaggio o la semplice esibizione a posteriori di materiali video girati da troppe televisive o da amatori dall'interno di una situazione finzionale; o anche dei video girati al centro di un evento più o meno drammatico con camere leggere o telefonini. In questo caso si assiste a una soggettiva di tipo sineddotic o metonimico, e la costituzione spaziale e temporale del mondo indiretto è riferita e funzionale all'"io" del corpo macchina (e solo indirettamente e, appunto, per metonimia all'"io" del corpo dell'operatore). Parlerò di un first person shot *prostetico*.

Relazione monodirezionale con il mondo diegetico e natura soggettuale del corpo sensore. Il corpo sensore manifesta una natura umana (per esempio nella qualità e direzionalità dei suoi movimenti), ma la sua presenza non viene riconosciuta dai soggetti del mondo diegetico che esibiscono un "non sapere di essere percepiti / ripresi". Si tratta di tutti quei casi in cui vengono usati stili e modalità propri del cinema verità per raccontare una storia di finzione, come avviene in molta fiction televisiva che usa steadicams o camere a mano, soprattutto nei momenti di maggior intensità emotiva, senza implicare la presenza nel mondo diegetico di un personaggio nell'atto di assistere agli eventi ripresi. L'attività percettiva e di trascrizione che viene esibita dalle inquadrature rimane un puro processo di scrittura, che non interferisce con il mondo diegetico ma anzi ne esibisce la natura impermeabile. Chiamerò questa configurazione il first person shot *discorsivo o scritturale*.

Relazione monodirezionale con il mondo diegetico e natura oggettuale del corpo sensore. In questo caso le immagini esibite sono registrate da una macchina che, sempre presente e situato nel mondo indiretto, agisce autonomamente e automaticamente. E' il caso di inquadrature captate da video di sorveglianza, con corpi macchina spesso nascosti e con una più o meno evidente mancanza di consapevolezza da parte dei soggetti del mondo indiretto di essere ripresi. In alcuni casi tale grado zero di presenza può essere variato introducendo movimetni e zoomate sempre legate ai comandi permessi dai video di sorveglianza o di captazione nascosta. Parlerò in questo caso di un first person shot *panottico*.

Ovviamente questi quattro grandi regimi del first person shot sono fluidi e negoziabili: molto spesso i punti più interessanti sono quelli di passaggio dall'uno all'altro. Un caso frequente è ad esempio il passaggio da un first person shot prostetico a uno panottico, che avviene quando l'operatore decide di usare il corpo macchina a scopi di sorveglianza, per esempio collocando il corpo macchina su un cavalletto - come accade in alcune sequenze di *Paranormal Activity* (Id., O. Peli, USA, 2007) -; oppure quando l'operatore viene ucciso e lascia cadere il corpo macchina il cui sguardo diviene improvvisamente immobile e vacuo - come accade in *Rec* (Id., J. Balagueró e P. Plaza, Sp., 2007) o in *Cloverfield* (Id., M. Reeves, USA, 2008) -.

3. Il first person shot come forma simbolica

Il first person shot è stato considerato fino a questo momento una figura di stile e di linguaggio dell'audiovisivo post cinematografico. In queste conclusioni introduco una ipotesi di carattere generale, che chiederebbe maggior spazio per essere sviluppata e argomentata: ipotizzo infatti che il first person shot esprima in termini sensibili una specifica concezione del soggetto e dei processi di costituzione della soggettività, diffusa nell'orizzonte culturale contemporaneo; in quanto tale, esso costituisce non solo una figura di stile ma altresì una figura di pensiero (Aumont, 1999), o per meglio dire una *forma simbolica* (Panofsky, 1927). Vorrei avanzare a questo proposito due ordini di considerazioni.

Anzitutto, possiamo osservare che la concezione di soggetto e di soggettività che il first person shot rende visibile ed esperibile, è emersa negli ultimi venti anni circa in differenti settori della cultura e della ricerca – è per esempio documentabile il suo affermarsi tanto nel settore più ristretto dei film studies quanto in quello più ampio delle scienze neurocognitive (Eugeni, in corso di pubblicazione a e b) -. In questi campi di studio si è posta la necessità di passare da una concezione del soggetto quale entità definita da una specifica posizione, a una concezione che vede il soggetto emergere dall'interno di una serie di processi relazionali attivi e dinamici. Se il modello della prospettiva centrale costituiva la forma simbolica del primo tipo di soggetto "posizionale", il first person shot traduce in termini sensibili ed esperienziali il secondo modello "relazionale" di soggettività.

I due modelli si distinguono sotto tre aspetti. In primo luogo il soggetto definito "posizionalmente" è un soggetto statico posto a distanza rispetto al mondo rappresentato; al contrario, il soggetto "relazionale" emerge da una costante interazione percettiva, motoria, attiva, affettiva con il mondo, i suoi oggetti, gli altri soggetti che lo abitano. In secondo luogo il soggetto posizionale, tipico della costruzione prospettica, richiede tanto la messa all'opera quanto la cancellazione dell'apparato tecnico che ne consente la nascita; al contrario, il soggetto relazionale esibisce i dispositivi tecnici che hanno prodotto i suoi sguardi dinamici in prima persona: essi fanno anzi parte integrante delle risorse della costituzione del sé. Infine, il soggetto posizionale è isolato nel suo ruolo di organizzatore della visione in unità organica; al contrario, per il soggetto relazionale l'atto del vivere la propria esperienza e quello del suo rappresentarla e condividerla con altri soggetti costituiscono un gesto unico e costitutivo.

Un secondo ordine di considerazioni riguarda la natura culturale e situata tanto della concezione posizionale quanto di quella relazionale del soggetto e della soggettività. Entrambe sono infatti il risultato di una evoluzione che ha visto intrecciarsi la storia delle idee e la storia delle tecnologie e delle forme del visibile (Crary, 1990). Da questo punto di vista, la costruzione posizionale e quella relazionale della soggettività si pongono in una relazione di continuità all'interno di una storia comune: il first person shot riprende la questione del rapporto tra visione e soggettività esattamente dove la prospettiva l'aveva lasciata, ovvero al punto di convergenza di un corpo, di uno sguardo e di un dispositivo tecnologico. Il first person shot reintroduce il movimento e l'azione nei processi di costituzione del soggetto grazie alle risorse messe a disposizione dalle nuove tecnologie del visibile; e (come già faceva la prospettiva) naturalizza l'intero processo non più mediante la rimozione dell'apparato tecnologico, quanto piuttosto a partire da una perfetta equivalenza tra la componente tecnologica e quella biologica dei dispositivi.

Bibliografia

- Ambrosini, M., Maina, G., & Marcheschi, E. (2009). *I film in tasca: videofonino, cinema e televisione*. Ghezzano: Felici.
- Aumont, J. (1999). *À quoi pensent les films*. Paris : Séguier. Trad. it. Aumont, J. (2007). *A cosa pensano i film*. Pisa : ETS
- Ball, K., Haggerty, K. D., & Lyon, D. (eds). (2012). *Routledge Handbook of Surveillance Studies*. London – New York: Routledge.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin – New York: Mouton.
- Branigan, E. (2006). *Projecting a camera. Language-Games in Film Theory*. London - New York: Routledge.
- Brice, J., & Rutter, J. (2002). *Spectacle of the Deathmatch: Character and Narrative in First-Person Shooters*. In Krzywinska, T., & King, G. (eds). (2002), (pp. 66-80)
- Brooker, W. (2009). Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the "Cinematic". *Cinema Journal*, 48, 3, 122-128.
- Casetti, F. (1985). *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore*. Milano: Bompiani
- Chateau, D. (ed.). (2011). *Subjectivity. Filmic Representation and Spectator's Experience*. Amsterdam: Amsterdam U. P.
- Crary, J. (1990). *Techniques of the Observer, On Vision and Modernity in the 19th Century*. Cambridge (Mass.) – London: The MIT Press.
- Dagrada, E. (2013). *Between the Eye and the World. The Emergence of the Point-of-View Shot*. Bruxelles: P.I.E.-Peter Lang.
- Doyle, P. A. (2003). *Arresting images: crime and policing in front of the television camera*. Toronto: University of Toronto Press.
- Eugeni, R. (In corso di pubblicazione) a. L'autobiografia automatica. Google Glass e condivisione dell'esperienza soggettiva, *Comunicazioni Sociali*, 3/2012.
- Eugeni, R. (In corso di pubblicazione) b. *First person shot. Technology and New Forms of Subjectivity in Post-cinema Landscape*. In Gaudreault, A., & Lefebvre, M. (eds). (In corso di pubblicazione).
- Gaudreault, A., & Lefebvre, M. (eds.). (In corso di pubblicazione). *Techniques et technologies. Modalités du dispositif cinématographique à travers l'histoire*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Herlander, E. (2009). *First Person Shooters. The Subjective Cyberspace*. Covilha (Portugal): University of Beira Interior - Labcom.
- Kammerer, D. (2012). *Surveillance in Literature, Film and Television*. In Ball, K., Haggerty, K. D., & Lyon, D. (eds). (2012), (pp. 99-106).
- Krzywinska, T., & King, G. (eds). (2002). *ScreenPlay: Cinema/ videogames/interfaces*. London - New York: Wallflower Press.
- Levin, T.Y., Frohne, U., & Weibel, P. (eds.). (2002). *Ctrl [Space]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe – Cambridge and London: ZKM – MIT Press
- McMahan, A. (2006). *Chez le Photographe c'est chez moi: Relationship of Actor and Filmed Subject to Camera in Early*

- Film and Virtual Reality Spaces. In Strauven, W. (ed). (2006), (pp. 291-308).
- Morris, S. (2002). *First-Person Shooters - A Game Apparatus*. In Krzywinska, T., & King, G. (eds.). (2002), (pp. 81-97)
- Morris, S., & Bittanti, M. (a cura di). (2005). *Doom. Giocare in prima persona*. Genova: Costa e Nolan.
- Nitsche, M. (2009). *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge (Mass.) – London: The MIT Press.
- Odin, R. (a cura di). (2010). Il cinema nell'epoca del videofonino. *Bianco e Nero*, LXXI, 568, 5-92
- Panofsky, E. (1927). *Perspektive als "symbolische Form"*. In Saxl, F. (ed.). (1927), (pp. 258-330). Trad. it. Panofsky, E. (2007). *La prospettiva come « forma simbolica »*. Milano : Abscondita.
- Petersen, J. K. (2001). *Understanding surveillance technologies. Spy Devices, Their Origins and Applications*. Boca Raton – London – New York – Washington: CRC Press.
- Phillips, S. S. (ed.). (2010). *Exposed: Voyeurism, Surveillance, and the Camera Since 1870*. London: Tate Publishing
- Rehac, B. (2008). *Genre profile: First-Person Shooting Games*. In Wolf, M. J. P. (ed.). (2008), (pp. 187- 195)
- Saxl, F. (ed.). (1927). *Vorträge der Bibliothek Warburg 1924-1925*, Lipsia-Berlino.
- Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*. Princeton (N.J.): Princeton U. P.
- Sobchack, V. (2011). *The Man Who Wasn't There: The Production of Subjectivity in Delmer Daves' DARK PASSAGE*. In Chateau, D. (ed.). (2011), (pp. 69 – 84). Trad. it. Sobchack, V. (2012). L'uomo che non c'era: la produzione di soggettività in La Fuga di Delmer Daves. *Imago. Studi di cinema e media*, 3, 5, 15-32.
- Somaini, A. (2010). Visual Surveillance. Transmedial Migrations of a Scopic Form. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 2, 145-159.
- Strauven, W. (ed). (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam U.P.
- Villa, F. (2012). Film, ovvero Esse est percipi. La natura impersonale del soggetto. *Imago. Studi di cinema e media*, 3, 5, 91-101.
- Voorhees, G.A., Call, J., & Whitlock, K. (2012). *Guns, Grenades, and Grunts First-person Shooter Games*. London – New York: Continuum.
- Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (eds.) (2004). *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge (Mass.) - London: The MIT Press.
- Wolf, M. J. P. (ed.). (2008). *The Video Game Explosion. From PONG to Playstation and Beyond*. Westport (Conn.) – London: Greenwood Press