

Effetti collaterali.

La regia di Steven Soderbergh tra cinema e nuovi ambienti mediali

Damiano Garofalo, Pietro Masciullo¹

Il cinema di Steven Soderbergh nel XXI secolo: Unsane (2018)

Nella costante ridefinizione dei modelli e delle pratiche di regia cinematografica nell'epoca della *streaming culture*² e delle narrazioni transmediali³ la figura di Steven Soderbergh – produttore, regista, direttore della fotografia (con lo pseudonimo di Peter Andrews) e montatore (con lo pseudonimo di Mary Ann Bernard) di gran parte dei suoi film – diventa evidentemente un caso di studio cruciale. Negli ultimi quindici anni, infatti, il regista di grandi successi hollywoodiani come *Out of Sight* (1998) e *Ocean's Eleven* (2001) ha sperimentato ogni nuova frontiera dell'audiovisivo: dalla complex tv (le due stagioni di *The Knick* a partire dal 2014), alla serialità interattiva (*Mosaic*, 2018); dai film a basso budget girati con gli iPhone (*Unsane*, 2018), ai film prodotti per le piattaforme streaming come Netflix (*Panama Papers*, 2019) o Prime video (*The Report* di Scott Z. Burns, 2019). Ma prima di addentrarci nell'analisi di alcuni casi di studio è utile operare due premesse fondamentali per contestualizzare l'ambito teorico di riferimento.

Premessa numero uno. Nella sua celeberrima raccolta di scritti intitolata *Il cinema, e oltre* Serge Daney scrive in apertura:

Non è *la crisi* del cinema ma *che cosa è in crisi nel cinema?*. Due cose. 1) la sala buia, 2) la registrazione. Queste due cose hanno un punto in comune: entrambe si fondano su una certa *passività* della pellicola e/o dello spettatore⁴.

Già sul finire degli anni Ottanta, pertanto, Daney riflette sulla crisi del «duogo in cui abbiamo sognato, ingenuamente, di essere tutti uguali. In cui abbiamo pensato che tutti i sogni convergessero verso gli stessi oggetti (le star)»⁵. L'esperienza spettatoriale, del resto, inizia proprio in quel decennio a essere ridiscussa sia da un punto di vista temporale («Il tempo non è lo stesso a seconda che lo si abbia programmato o lo si subisca»⁶), sia dal punto di vista spaziale (l'home video non presuppone più una visione collettiva ma crea

¹ I due autori hanno ideato e discusso l'intero saggio in modo congiunto. Per convenzione, si segnala che Pietro Masciullo ha scritto il primo paragrafo (*Il cinema di Steven Soderbergh nel XXI secolo*) mentre Damiano Garofalo ha scritto il secondo (*Steven Soderbergh e la regia "televisiva"*).

² V. Re (a cura di), *Streaming Media. Distribuzione, circolazione, accesso*, Mimesis, Milano-Udine 2017.

³ F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012.

⁴ S. Daney, *L'exercice a été profitable, Monsieur* (1993), in Id., *Il cinema, e oltre. Diari 1988-1991*, tr.it, Il Castoro, Milano 1997, p. 19.

⁵ *Ivi*, p. 24.

⁶ *Ivi*, p. 19.

nuovi micro-ambienti associati). Il grande critico e pensatore francese condensa in questi pochi appunti molte delle questioni teoriche che i *Film Studies* avrebbero affrontato nei tre decenni successivi⁷ arrivando inevitabilmente a confrontarsi con il *pictorial turn digitale*⁸ e con la cosiddetta *cultura on demand*⁹. Insomma, se la sala cinematografica rivendica ancora oggi un ruolo decisivo nei consumi culturali, a essere gradualmente mutati sono stati i profili e i modelli di spettatorialità: le piattaforme SVOD (*subscription video on demand*) come Netflix, Prime Video o Disney Plus stanno attuando una sempre più pervasiva convergenza¹⁰ verso un nuovo ecosistema mediale che ridefinisce in maniera sostanziale la tradizionale filiera cinematografica (produzione, distribuzione, esercizio). Ecco che l'ontologico quesito baziniano «che cosa è il cinema?» tende oggi a diventare sempre più: dove e come *persiste* il cinema nei nuovi *mediascapes* digitalizzati? A tal proposito un film come *Bubble* (Soderbergh, 2005) nasce proprio come pionieristico esperimento produttivo e distributivo: presentato in anteprima alla Mostra del Cinema di Venezia nel settembre del 2005, il film viene poi distribuito simultaneamente in sala e nella TV satellitare HDNet Movies il 27 gennaio 2006. Appena cinque giorni dopo è stato messo in commercio anche il DVD sperimentando così un modello distributivo convergente (circolazione in sala, televisione e home video nella stessa settimana) molto simile a quello che le piattaforme streaming come Netflix avrebbero attuato nel decennio successivo.

Premessa numero due. Nelle conclusioni de *L'Immagine-tempo* Gilles Deleuze si spingeva a ipotizzare un nuovo paradigma di interazione con le immagini che di lì a poco avrebbe inciso profondamente sul modo di pensare il cinema:

Le nuove immagini non hanno più esteriorità (fuori campo). [...] Lo stesso schermo, pur conservando per convenzione una posizione verticale, non sembra più rinviare alla postura umana, come una finestra o un quadro, ma costituisce piuttosto una tavola di informazione, superficie opaca su cui si inscrivono *dati*. [...] Cosicché le immagini elettroniche dovranno fondersi ancora in un'altra volontà d'arte, oppure in aspetti ancora sconosciuti dell'immagine-tempo¹¹.

⁷ Cfr.: L. Manovich, *The Language of New Media* (2001), tr. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002; D. N. Rodowick, *The Virtual Life of Film* (2007), *Il cinema nell'era del virtuale*, tr.it., Olivares, Milano 2008; R. Bellour, *La Querelle des dispositifs: Cinéma - installations, expositions*, P.O.L. Trafic, Paris 2012; J. Aumont, *Que rest-t-il du cinéma?*, Vrin, Paris 2012; F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015; M. Hagen, V. Hediger, A. Strohmaier, *The State of Post-Cinema: Tracing the Moving Image in the Age of Digital Dissemination*, Palgrave Macmillan, London 2016.

⁸ Cfr. A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*, Einaudi, Torino 2016.

⁹ Cfr. C. Tryon, *On-Demand Culture. Digital Delivery and the Future of Movies* (2013), in *Cultura on Demand. Distribuzione digitale e futuro dei film*, tr.it., Minimus Fax, Roma 2017.

¹⁰ Cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture* (2006), in *Cultura convergente*, tr.it., Apogeo, Milano 2007; F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza*, cit.

¹¹ G. Deleuze, *Cinéma II – L'image-Temps* [1985]; tr. it. *L'immagine – tempo*, Ubulibri, Milano 1989, p. 293.

Questa immagine-informazione elettronica (divenuta poi digitale) viene fruita su uno schermo videografico (oggi display *touch*) che funziona come un pianale, un cruscotto, rielaborando i dati in un flusso indistinto che interagisce con il nostro corpo (attraverso il gesto delle mani¹²). Domandiamoci quindi: in che modo questa tendenziale interattività ha inciso sulle configurazioni filmiche, quindi sui discorsi relativi alla storia delle forme cinematografiche?

Eccoci al punto: questi radicali salti di paradigma intercettati in nuce nel cuore degli anni Ottanta informano la regia di Steven Soderbergh sin dall'esordio con *Sesso, bugie e videotape* del 1989 (film vincitore della Palma d'oro nel Festival di Cannes). Già in quel film, infatti, la bassa definizione delle VHS utilizzate dal misterioso protagonista balena in montaggio intermediale con l'ufficialità della pellicola in 35mm creando scarti e *glitch* nell'esperienza di visione (che accomuna i protagonisti nella diegesi e noi spettatori che li guardiamo guardare). L'home video, infatti, proprio sul finire degli anni Ottanta inizia ad abitare la nostra quotidianità di spettatori/produttori di immagini: le verità sentimentali dei protagonisti sono contenute nel perturbante fuori campo delle VHS che producono immagini mancanti, *stracci* benjaminiani in bassa definizione che abitano ora il grande schermo. E oggi? Per Steven Soderbergh il salto di paradigma nella percezione delle immagini segnato dai piccoli *portable device* slitta costantemente dalla riflessione sulle pratiche del cinema a quella sulle forme:

Io provo sempre ad avvicinarmi a un nuovo film come se dovesse distruggere tutti i film che ho fatto prima. Il cinema va molto oltre il dispositivo, i supporti o la dislocazione degli schermi. Può essere nella tua camera da letto o sul tuo iPad. E non deve nemmeno essere per forza un film! Potrebbe essere una pubblicità, potrebbe essere qualcosa su YouTube... il cinema è una specificità della visione¹³.

Soffermiamoci ad esempio su *Unsane* (2018). Lungometraggio girato interamente con un iPhone 7 Plus usando l'app FiLMiC Pro. Come al solito Soderbergh produce, dirige, monta e fotografa il film presentato in Fuori concorso nel Festival di Berlino del 2018 (di nuovo: i festival europei come spazio della legittimazione culturale per prodotti di confine). La riflessione sui nuovi dispositivi di visione che ibridano l'immagine cinematografica iniziata nel 1989 viene portata idealmente a compimento in questo film girato con un piccolo *device* potenzialmente utilizzabile per vedere lo stesso film. Soderbergh favorisce quindi una teorica convergenza nello stesso meta-medium di produzione, distribuzione e consumo dell'audiovisivo: le immagini cinematografiche vengono percepite *come a portata di mano*, vicine alla nostra esperienza della tecnica, proprio perché il dispositivo utilizzato è appannaggio di tutti di gli spettatori. Le inquadrature di *Unsane* pedinano la protagonista Sawyer come un dispositivo di controllo: si passa da dettagli strettissimi a primi piani frontali con stilemi di regia che rimediano l'utilizzo delle webcam; per finire sui visori notturni (attraverso l'app Night Vision) che palesano l'utilizzo

¹² B. Grespi, *Il cinema come gesto. Incorporare le immagini, pensare il medium*, Aracne, Roma 2017.

¹³ S. Soderbergh, *State of Cinema*, conferenza tenuta all'interno del San Francisco International Film Festival n. 56, 2013.

del *portable device*. Quindi la soggettività di Sawyer (braccata da uno stalker) si costruisce tramite l'ibridazione profonda tra l'umano e le deleghe tecniche sempre più invasive e perturbanti tanto da provocare fenomeni di desoggettivazione:

Quel che definisce i dispositivi con cui abbiamo a che fare nella fase attuale del capitalismo è che essi non agiscono più tanto attraverso la produzione di un soggetto, quanto attraverso dei processi che possiamo chiamare di desoggettivazione. [...] Quel che avviene ora è che processi di soggettivazione e processi di desoggettivazione sembrano diventare reciprocamente indifferenti e non danno luogo alla ricomposizione di un nuovo soggetto, se non in forma larvata e, per così dire, spettrale¹⁴.

In tal modo *Unsane* attua una *rimediazione* del genere classico (il thriller hitchcockiano sul tema del doppio) e della riflessione sul dispositivo operata dal cinema postmoderno (pensiamo alle riscritture di Brian De Palma) nei nuovi ambienti mediali e nei nuovi regimi di sguardo del XXI secolo. Il medium-cinema viene sempre più concepito come campo di forze espanso capace di far pensare le nuove immagini in uno sforzo autoriflessivo che diventi nel contempo riflessione sul mondo che ci circonda. La regia di Steven Soderbergh, pertanto, assorbe costantemente le caratteristiche mediali di nuovi dispositivi, supporti e piattaforme proponendosi da un lato come la più alta manifestazione di autorialità possibile nell'era del videomaking e praticando dall'altro le più sperimentali tecniche distributive dell'odierna industria culturale.

Steven Soderbergh e la regia "televisiva": The Knick (2014) e Mosaic (2018)

In un'intervista rilasciata a *Vulture* nel gennaio 2013, dopo aver finito di girare *Side Effects* (*Effetti collaterali*, 2013) e il film televisivo *Behind the Candelabra* (*Dietro i Candelabri*, 2013), Steven Soderbergh annuncia, provocatoriamente, il suo *addio* al cinema. Tra le principali motivazioni vi è la presa di coscienza che «le persone che pagano per fare i film e il pubblico che li guarda non sono più tanto in sintonia». Nella stessa intervista, tuttavia, Soderbergh sostiene di «avere ancora intenzione di dirigere – cose di teatro e, per esempio, farei una serie televisiva qualora qualcosa di grande dovesse venire fuori»¹⁵.

Qualche mese dopo, nel luglio dello stesso anno, qualcosa di grande viene effettivamente fuori: l'emittente televisiva via cavo statunitense Cinemax annuncia, infatti, la produzione di una serie televisiva, interpretata da Clive Owen e diretta interamente da Steven Soderbergh: *The Knick*. Si tratta del primo approdo di Soderbergh alla serialità televisiva, convergenza che presenta

¹⁴ G. Agamben, *Che cos'è un dispositivo?* Nottetempo, Roma 2006, p. 30-31.

¹⁵ M. K. Schilling, *Steven Soderbergh on Quitting Hollywood, Getting the Best Out of J.Lo, and His Love of Girls*, in "Vulture", <https://www.vulture.com/2013/01/steven-soderbergh-in-conversation.html> (ultima consultazione, così come le successive, 20 febbraio 2020).

immediatamente due mutamenti radicali nel panorama dell'industria televisiva contemporanea¹⁶.

Da un lato, infatti, viene annunciato dall'emittente *cable* che un unico regista (Soderbergh, appunto) girerà tutti e dieci gli episodi di una serie in produzione, pratica decisamente poco in voga tra i network americani. Alcuni osservatori, riportando la notizia, citano il caso di Cary Fukunaga, da poco ingaggiato da HBO per girare tutti e otto gli episodi della prima stagione di *True Detective*. La rivista americana *Screen Rant*, ad esempio, si chiede se «un'unica visione registica possa effettivamente sostenere la direzione di un'intera stagione televisiva», o se questa pratica possa a breve diventare uno standard per la produzione seriale contemporanea (*The Knick* sarà poi rinnovata per una seconda stagione, con altri 10 episodi girati ancora tutti da Soderbergh)¹⁷.

Dall'altro, oltre a risultare tra gli *executive producers*, Soderbergh si limita a firmare, a suo nome, *solo* la regia (e, con i suoi soliti pseudonimi Peter Andrews e Mary Ann Bernard, la fotografia e il montaggio). Nonostante il suo indubbio statuto autoriale, il regista americano non risulta creatore o *showrunner* di un prodotto che, tuttavia, viene da subito percepito, sia da parte del pubblico che della critica, come *di* Steven Soderbergh. Se, infatti, la serialità televisiva di qualità (o sarebbe meglio dire complessa, per usare la fortunata categoria introdotta da Jason Mittell) ha recentemente costretto a un ribaltamento dei regimi di autorialità tra regia, produzione e sceneggiatura¹⁸, l'utilizzo della regia di Soderbergh al servizio di un prodotto creato da altri (nello specifico, gli sceneggiatori americani Jack Amiel e Michael Begler, decisamente meno noti e *ricognoscibili* di Soderbergh) invita a un ulteriore ripensamento della regia seriale, sempre più intesa come pratica tecnica, artigianale. Tuttavia, all'interno della serie, ambientata in un ospedale di Manhattan a cavallo tra Ottocento e Novecento, non mancano le tipiche riflessioni soderberghiane proprio sull'evoluzione della tecnica (soprattutto la medicina) e sui dispositivi della modernità (la comparsa del cinema come pratica attrattiva, prima, e come dispositivo pedagogico in sala operatoria, poi). Utilizzando una RED Epic Dragon, videocamera digitale compatta di ultima generazione e dall'altissima risoluzione in 6k, Soderbergh sfrutta la particolare sensibilità alla scarsa luminosità delle ottiche montate, al fine di creare una fotografia cruda, viscerale, che si avvicina il più possibile a all'effetto pre-elettrico della metropoli a cavallo tra due secoli¹⁹.

Trasportando attraverso la regia la sua sensibilità tecnica dal cinema alla televisione, *The Knick* opera un indubbio scavalco di dispositivo nella carriera di Soderbergh. Tuttavia, il progetto più radicale di questa trasposizione è senz'altro *Mosaic*, miniserie interattiva prodotta dal *cable network* HBO e diretta

¹⁶ M. Fleming, *Steven Soderbergh Will Interrupt Retirement To Direct And Produce Cinemax Series 'The Knick' With Clive Owen Starring*, in "Deadline", <https://deadline.com/2013/05/steven-soderbergh-cinemax-series-the-knick-clive-owen-507058/>.

¹⁷ K. Yeoman, *Cinemax Announces New Series 'The Knick' with Steven Soderbergh & Clive Owen*, in "Screen Rant", <https://screenrant.com/the-knick-steven-soderbergh-clive-owen-cinemax/>.

¹⁸ Cfr. J. Mittell, *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie TV*, Minimum fax, Roma 2017.

¹⁹ T. Iezzi, *Bloody Hell: Steven Soderbergh Dissects His Modern, 1900s Medical Drama, 'The Knick'*, in "Fast Company", <https://www.fastcompany.com/3033915/bloody-hell-steven-soderbergh-dissects-his-modern-1900s-medical-drama-the-knick>.

interamente da Soderbergh. La prima particolarità di *Mosaic* risiede nell'aspetto produttivo. La serie, infatti, è stata distribuita in due versioni: a) una tradizionale, sotto forma di miniserie televisiva composta da 6 episodi, trasmessa su HBO e in altri paesi del mondo (tra cui l'Italia, su Sky Atlantic) a partire dal gennaio 2018; b) una seconda, disponibile tramite app per iOS e Android, molto simile a un libro-game (o a un film interattivo)²⁰. Rispetto al recente esperimento compiuto da Netflix sull'universo *Black Mirror* tramite il film interattivo *Bandersnatch*²¹, lo spettatore/giocatore non può in alcun modo influenzare (o illudersi di influenzare) lo sviluppo della trama della serie, ma soltanto scegliere da quale prospettiva visualizzare il plot, su quale personaggio focalizzarsi maggiormente, se e quanto approfondire trame parallele e ramificazioni rispetto al tronco centrale (ovvero la miniserie distribuita, in modalità più tradizionale, in televisione).

Trattandosi a tutti gli effetti di un *murder mystery*, gli utenti/spettatori hanno, inoltre, la possibilità di indagare su una serie di indizi in una sezione denominata *Discoveries*, disponibile in background della app stessa: documenti, ritagli di giornale, messaggi vocali, rapporti di polizia, tutti elementi utili a una maggiore comprensione della trama o a un approfondimento del profilo psicologico dei personaggi. Questa dimensione di allargamento narrativo è chiaramente orientata dalla gerarchia del punto di vista del regista sul mondo da lui creato: sicuramente, Soderbergh permette allo spettatore di divagare sul macro-filone narrativo, mettendo a disposizione tonnellate di materiale *laterale*, ma dimostra di non voler compromettere mai la propria autorità autoriale. Lo stesso meccanismo di apparente partecipatività in cui è coinvolto lo spettatore nella creazione dell'opera fa leva, soprattutto, su una precisa illusione propria dell'interattività: quella della scelta. In questo modo, storie e punti di vista diversi vengono resi disponibili tramite uno schermo *touch*, andando poi a comporre lo stesso *mosaico* del titolo, fatto di immagini *a portata di mano*²².

Se la app, in via sperimentale, è stata messa a disposizione da HBO unicamente negli Stati Uniti, è interessante approfondire in che modo gli elementi della falsa interattività e della riflessione sul dispositivo mediale (tra cinema, televisione e videogioco) hanno inciso nelle scelte stilistiche compiute da Soderbergh sul macro-testo *Mosaic*. Ancora più legittimo, dunque, sarebbe ripartire da come è stata fruita la serie dalla maggioranza degli spettatori (tramite una distribuzione tradizionale e non interattiva). Prima di tutto, sono molto presenti le classiche inquadrature *soderberghiane* tese a riprendere i protagonisti dal basso verso l'alto (o viceversa). Se, da un lato, questa tecnica identifica voyeuristicamente lo spettatore con il punto di vista di un

²⁰ N. Schager, *Steven Soderbergh's 'Mosaic' Is the Most Innovative TV Series Maybe Ever*, in "Daily Beast", <https://www.thedailybeast.com/steven-soderberghs-mosaic-is-the-most-innovative-tv-series-maybe-ever>.

²¹ Per due punti di vista opposti sulla questione dell'interattività in relazione a *Bandersnatch*, si vedano P. Montani, *Elogio in 10 punti di Bandersnatch*, in "Fata Morgana Web", <https://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2019/01/14/bandersnatch-black-mirror/>; A. D'Aloia, *Contro l'interattività*, in "Fata Morgana Web", <https://www.fatamorganaweb.unical.it/index.php/2019/01/20/contro-interattivita-bandersnatch/>.

²² C. Newton, *Steven Soderbergh's free interactive TV series 'Mosaic' turns viewers into filmmakers*, in "The Verge", <https://www.theverge.com/2017/11/8/16621468/steven-soderbergh-mosaic-hbo-app-download>.

sorvegliante, teso a scrutare i personaggi da una sorta di *surveillance camera* nascosta, dall'altro i protagonisti sembrano voler simulare una comunicazione con lo spettatore tramite la ricerca di un *contatto*: in una specifica occasione, ad esempio, Sharon Stone sembra quasi *toccare* l'altro lato dello schermo, costringendo lo spettatore a una necessaria auto-riflessione della sua *scomoda* posizione di *voyeur*. Allo stesso modo, non mancano gli sguardi in macchina da parte di diversi protagonisti, tesi ancora una volta a stabilire l'ennesimo contatto con l'occhio osservante. In un caso specifico, ad esempio, il punto di vista dello spettatore è allineato a quello di un quadro, parte di un *mosaico* composto da altre opere esposte all'interno di un museo, stavolta osservate dai personaggi. La regia di Soderbergh, insomma, si pone in un perfetto equilibrio teso al costante mutamento dello statuto voyeuristico dello spettatore/utente: ora soggetto osservante, ora oggetto osservato. Grazie a questo approccio registico, Soderbergh induce il pubblico a riflettere sui diversi dispositivi attraverso cui si consuma la serie: display interattivi come smartphone, tablet, computer che filtrano, riflettono e trasmettono immagini, oppure schermi televisivi invasi dalla messa in scena del reale.

A partire da gennaio 2019, la app utilizzata per fruire della serie è stata cancellata da HBO²³. A oggi, dunque, non è possibile replicare l'esperienza di visione *a mosaico*. Tuttavia, si può riflettere su come Soderbergh abbia dimostrato, nel passaggio dalla serialità televisiva classica a una dimensione narrativa tendente all'interattività, di saper ri-mediare costantemente stilemi registici e approccio autoriale all'audiovisivo contemporaneo. Se la regia di Soderbergh viene, dunque, costantemente modulata dalla differenza di piattaforme, dispositivi, supporti, utilizzati sia per la produzione che per la distribuzione delle sue opere, ciò che sembra non mutare (tra cinema, televisione, media digitali) è proprio, ancora, il suo statuto autoriale.

²³ R. Porter, *Steven Soderbergh's 'Mosaic' Set to Disappear From Mobile Platforms*, in "The Hollywood Reporter", <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/steven-soderberghs-mosaic-set-disappear-mobile-platforms-1177710>.

