



MELTEMI

**FEDERICA CAVALETTI  
FILIPPO FIMIANI  
BARBARA GRESPI  
ANNA CHIARA SABATINO  
(A CURA DI)**



**IMMERSIONI  
QUOTIDIANE**

**VITA ORDINARIA,  
CULTURA VISUALE  
E NUOVI MEDIA**

BIBLIOTECA / ESTETICA E CULTURE VISUALI

## Biblioteca / Estetica e culture visuali

54

### *Direzione*

MAURIZIO GUERRI (Accademia di Belle Arti, Bari)

### *Comitato editoriale*

ANDREA STAUD (Naba, Milano), MASSIMILIANO GUARESCHI (Naba, Milano),

MAURIZIO GUERRI (Accademia di Belle Arti, Bari)

### *Comitato scientifico*

MAURO CARBONE (Université Jean Moulin Lyon 3), RUGGERO EUGENI (Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano), FEDERICO FERRARI (Accademia di Belle Arti di Brera, Milano), BARBARA GRESPI (Università degli Studi di Milano), PIETRO MONTANI (Università degli Studi di Roma “La Sapienza”), ANDREA PINOTTI (Università degli Studi di Milano), ELENA PIRAZZOLI (Università di Colonia), FRANCESCA ROMANA RECCHIA LUCIANI (Università degli Studi di Bari), ANNA RUCHAT (Civica Scuola interpreti e traduttori “Altiero Spinelli”, Milano), ANTONIO SOMAINI (Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3)

# Immersioni quotidiane

Vita ordinaria, cultura visuale e nuovi media

a cura di

Federica Cavaletti, Filippo Fimiani,  
Barbara Grespi, Anna Chiara Sabatino



MELTEMI

Alcuni dei contributi raccolti in questo volume sono esito di attività di ricerca condotte nel quadro del progetto ERC Advanced Grant “AN-ICON. An-Iconology: History, Theory, and Practices of Environmental Images”.

La pubblicazione del volume è stata cofinanziata attraverso i fondi dell’European Research Council (ERC), programma di ricerca e innovazione dell’Unione Europea Horizon 2020 (accordo n. 834033 AN-ICON).

Il progetto AN-ICON è ospitato presso il dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell’Università degli Studi di Milano nell’ambito del progetto “Dipartimenti di eccellenza 2023-2027” attribuito dal ministero dell’Università e della Ricerca (MUR).

**AN-ICONOLOGY**  
**History, Theory, and Practices**  
**of Environmental Images**



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO  
DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA  
"PIERO MARTINETTI"



Meltemi editore  
www.meltemieditore.it  
redazione@meltemieditore.it

Collana: Biblioteca / Estetica e culture visuali, n. 54

© 2023 – MELTEMI PRESS SRL

Sede legale: via Ruggero Boscovich, 31 – 20124 Milano

Sede operativa: piazza Don Enrico Mapelli, 75 – 20099 Sesto San Giovanni (MI)

Phone: +39 02 22471892

## Introduzione

Fino a poco tempo fa, la parola “immersione” evocava per i più un paio di pinne, una bombola e una tuta da sub. Nel giro di pochi anni, essa è andata incontro a una risemantizzazione e al contempo a una rapida popolarizzazione, che l’hanno resa una delle parole-chiave non soltanto del discorso accademico, ma anche del linguaggio diffuso relativo alle esperienze mediali. In primo luogo, a quelle legate ai media *digitali*: in rapporto a questi ultimi, infatti, chiamare in causa il tema dell’immersione è diventata una sorta di prassi istituzionale e di luogo comune giornalistico o pubblicitario<sup>1</sup>. Ma anche la fruizione di media precedenti non rimane estranea all’attuale tendenza immersiva, come attestano le varie recenti mostre dedicate a pittori o fotografi e organizzate in modo da riproporne l’opera in un formato che, per farsi coinvolgente, si rende letteralmente *av-volgente*.

In effetti, al di là della difficoltà nel raggiungere una definizione unanime del concetto di “immersione” (o “immersività”), un aspetto che sembra dirimente è il fatto che le immagini, o qualunque altra componente sostanziale dell’esperienza in questione, si distribuiscano intorno al fruitore a 360°, si espandano a macchia d’olio nel suo spazio concreto fino idealmente a prenderne il posto e, in maniera complementare, lo destituiscono dalla posizione statica e dal ruolo inerte di spettatore vincolato a un punto di vista prospettico fisso – motivi per cui si è potuto parlare di un processo di *ambientalizzazione*<sup>2</sup>. Da questo punto di vista, la tecnologia che inverte nel modo più letterale la promessa di un’esperienza immersiva è senza dubbio la realtà virtuale. Quest’ultima, infatti, occludendo la vista di ciò che sta all’esterno del casco, è in grado di operare una vera e propria sostituzione tra mondo concreto e mondo in pixel, mettendo fuori gioco il primo.

Immersivo, però, non è soltanto un medium che soppianta l’ambiente. Invece di sostituirlo, i media e i loro contenuti possono anche prendere posto *nell’ambiente*, “accomodarsi”, persino mimetizzarsi in esso, così che l’utente si trovi ad averci a che fare pressoché in continuazione senza talvolta nemmeno rendersene conto. È quanto accade in modo sempre più regolare con schermi, interfacce, sistemi di proiezione, dispositivi di

comunicazione e di misurazione di vario tipo. In questo secondo senso, l'idea di immersione si avvicina più che altro a quelle di *pervasività*<sup>3</sup> e di *naturalizzazione*<sup>4</sup>.

Come fa un medium a diventare pervasivo, e inoltre a farsi passare per qualcosa di naturale? Le strategie a disposizione sono numerose e complementari.

Una di esse, osservata già in relazione al cinema, ha a che fare con la *rilocalizzazione*: il processo tramite cui l'esperienza di un certo medium è trasferita e riattivata in un luogo diverso da quello di origine<sup>5</sup>. La rilocalizzazione, almeno in alcune circostanze, contribuisce fortemente alla pervasività. Lo ha fatto per esempio nel caso dell'esperienza filmica, che si è spostata dalla sala cinematografica al salotto di casa, fino al palmo di una mano (quando si svolga tramite uno smartphone). In questa nuova forma, il film è potenzialmente sempre con noi: dal tavolo della colazione, all'ascensore, alla metropolitana, fino al bancone del bar dove ci fermiamo per la pausa pranzo o per l'aperitivo.

Un'altra strategia, che spesso si intreccia con la prima che abbiamo descritto, consiste in una rinuncia alla cornice, vale a dire quel dispositivo deputato a separare l'ambito dell'immagine da quello del mondo reale<sup>6</sup>. Lo *scorniciamento*, rendendo colmabile la distanza (ontologica ma anche spaziale) che normalmente si pone tra questi due ambiti, consente ai media e ai loro contenuti di appressarsi ai loro utenti e di mantenersi sempre nelle loro vicinanze. Questo non vale soltanto nel contesto artistico, dove un'opera pittorica può abolire la propria chiusura per protendersi verso il suo spettatore. Sconfinamenti analoghi si registrano anche e soprattutto al di fuori dei musei: uno spot pubblicitario sfugge dai televisori per sistemarsi sulla superficie di un palazzo abitato; la mappa di una città in un punto informazioni per turisti si anima al tocco e lancia nello spazio nuove immagini, grafiche, visualizzazioni.

Oltre a renderli più mobili, lo scorniciamento può rendere i media anche più sfuggenti. Infatti, ed ecco che ci avviciniamo alla seconda idea utile ad afferrare l'immersività per come concepita e proposta in questo volume<sup>7</sup>, l'evasione dalla cornice collabora a fare sì che i supporti materiali che ci consegnano i contenuti medialità risultino via via meno prominenti alla nostra osservazione: scomparsa la cornice, per così dire, è

più semplice che venga meno anche la tela. I media diventano dunque, in questo senso, trasparenti<sup>8</sup>. Non è però solo la vista, ma anche il corpo nel suo complesso a prestare minore attenzione, o un'attenzione diversificata e multifunzionale, ai media che ci circondano: la "discrezione" del supporto si traduce anche in una immediatezza d'uso che fa sì che gesti e azioni massicciamente tecnologizzati vengano però percepiti e vissuti come del tutto naturali. Lo strumento, innervandosi con il corpo, ne diventa parte integrante, e, allo stesso tempo, tali tecnologie incorporate diventano abitudini, abiti e habitus, stili e maniere di vivere.

Quando pervasività e naturalizzazione si combinano, al nostro essere immersi nei media non rimane più nulla di raro o straordinario: siamo di fronte, invece, a un'esperienza del tutto *quotidiana*. Una constatazione, questa, che non vuole banalizzare e, finalmente, privare l'immersività del suo valore o della sua specificità mediale, ontologica o fenomenologica, ma, al contrario, che incoraggia un cambio di prospettiva potenzialmente assai fruttuoso, che guarda all'esperienza immersiva alla luce e attraverso il cristallo della lente, sfaccettata e caleidoscopica, dell'*estetica del quotidiano*<sup>2</sup>. Questo ormai consolidato ambito dell'estetica contemporanea, molto articolata nelle sue origini e declinazioni teoriche e metodologiche, si propone di espandere il raggio della disciplina al di là di ciò che è considerato canonicamente artistico o bello, per rivolgersi a oggetti e pratiche che vengono incontro ai nostri sensi nella vita di tutti i giorni, suscitando talvolta apprezzamento estetico, ma anche una vasta gamma di altre reazioni e relazioni di senso che, di norma, non sono ritenute meritevoli di attenzione, riflessione o studio. Per via di questa inclinazione, l'estetica del quotidiano presenta evidenti affinità con gli studi di cultura visuale, e, malgrado una certa diffidenza nei confronti delle forme di mediazione e rimediazione dell'esperienza, si trova a condividere diversi ambiti di interesse con i *media studies* e le loro più specifiche declinazioni (dai *film studies* ai *game studies*). Del resto, sono ben poche le cose in cui nelle nostre giornate ci imbattiamo più frequentemente dei media e dei loro contenuti.

Questo volume, allora, vuole esplorare l'immersività mediale contemporanea intesa come condizione in cui i media, facendosi pervasivi e naturalizzati, divengono parte integrante della nostra vita ordinaria. Nel



riflettere sulle nostre “immersioni quotidiane”, il volume si interroga sulle conseguenze di un contatto costante e ormai spontaneo con i media, mettendo a fuoco di volta in volta le diverse sfere che risultano coinvolte da questo tipo di interazione reciproca e retroattiva: dalla nostra soggettività, al rapporto con gli altri, a quello con il mondo, e viceversa.

I cinque Capitoli del volume si articolano tematicamente entro due orizzonti e secondo un movimento progressivo, insieme centripeto e centrifugo: dagli spazi privati ai luoghi pubblici, dalle immagini visualizzate tramite dispositivi agli ambienti mediali, dal vissuto al connesso, dai corpi e i gesti agli oggetti e ai nuovi media portatili, dal materiale all’immaginario, e l’inverso. Con strumenti teorici, metodologici ed ermeneutici diversi e complementari, gli studi qui presentati colgono e discutono appunto in tali complesse dinamiche e dimensioni come e quando si costituiscono e si manifestano, in maniera insieme emblematica e sintomatica, alcune forme e figure contemporanee di esperienza della vita ordinaria e delle nuove tecnologie.

Il Capitolo I esplora da diversi punti di vista come i media visivi e audiovisivi assumono talvolta il potere di assegnare ruoli e posizioni a determinati soggetti (specie se minoritari o marginalizzati), ed eventualmente come questi possano, proprio grazie agli usi di questi dispositivi, evadere dagli incasellamenti sociali e culturali imposti e dati per scontati.

Il saggio di Sofia Pirandello si occupa delle prime macchine fotografiche portatili e del modo in cui esse hanno reso le donne delle vere e proprie “storiografe” familiari, in un equilibrio precario tra la inedita possibilità di farsi autrici dello scatto e il rischio di finirne definite e assoggettate. E se la raccolta di fotografie si trasforma in una nuova parte del lavoro domestico, rimangono in carico alle donne “i mestieri” di sempre. Margherita Fontana, allora, si concentra in particolare sulla sfera delle pulizie e sulle sue rappresentazioni, dalla *Maintenance Art* dell’artista statunitense Mierle Laderman Ukeles fino alle più recenti sperimentazioni nell’ambito dei nuovi media immersivi.

I saggi che completano il Capitolo tornano a parlare di storie di famiglia. Alice Cati esamina come la fotografia amatoriale sia impiegata per inserire i soggetti all’interno di stratificate convenzioni e norme sociali, come

risulta evidente nel caso specifico di famiglie con esperienze di adozione. Luisella Farinotti si muove su un terreno affine: a partire dal film documentario *Radiograph of a Family* dell'artista iraniana Firouzeh Khosrovani, l'autrice propone di considerare le immagini amatoriali come uno strumento di osservazione e riflessione sull'identità, sull'appartenenza e sul "riconoscersi".

Nel Capitolo II, affrontando da una nuova angolazione il tema della costituzione della soggettività, si ragiona su come i media che permeano la nostra quotidianità ci forniscano la possibilità di plasmare e riplasmare il modo in cui ci diamo a vedere agli altri.

Federica Villa si focalizza sulla rappresentazione del volto e sui filtri digitali. Ricordando come questi siano tendenzialmente finalizzati a nascondere o rimuovere ciò che della nostra immagine sembra impuro, l'autrice esamina il caso – apparentemente paradossale – dei filtri invecchianti.

Lorenzo Donghi e Deborah Toschi si concentrano su un tipo meno immediato di autorappresentazione, vale a dire quello che deriva dalla rielaborazione in forma visiva (e talvolta artistica) di dati derivanti dalle pratiche di *self-tracking*.

I contributi di Paola Lamberti e Clio Nicastro ci conducono verso alcune forme di racconto visivo delle sempre più diffuse esperienze e auto-etnografie di disagio contemporanee. Il primo affronta il particolare registro auto-ironico delle auto-rappresentazioni dell'ansia giovanile su TikTok. Il secondo, incentrato sui disturbi alimentari, sottolinea come questi trovino espressione particolarmente incisiva nel cinema in quanto *time-based* medium: è proprio il tempo monotono della giornata e della vita quotidiana, infatti, a essere insieme intaccato e disarticolato da tali disturbi.

Infine, il saggio di Imma De Pascale rilegge la decennale attività fotografica di Vivian Maier nei termini di una biografia muta, tanto più retrospettivamente eloquente, quanto più segreta e senza intenzione artistica.

Il Capitolo III affronta alcune significative evoluzioni delle forme artistiche e dei dispositivi mediali contemporanei, che, come abbiamo

visto, tendono a farsi vicini, a diventare qualcosa che possiamo toccare – o che per converso ci tocca, fino ad aderire fisicamente al nostro corpo.

Utilizzando come spunto la mostra *Van Gogh, l'esperienza immersiva*, Elena Lazzarini e Augusto Sainati ripercorrono alcune tappe salienti della recente evoluzione dell'“immersività”, ricordando che questa condizione – così enfatizzata nell'epoca contemporanea – getta le sue radici in tempi anche molto lontani. Anche Andrea Mecacci assume una prospettiva storica, concentrandosi sul “Pop diffuso” e intendendolo come il punto di passaggio, non solo stilistico e iconografico, tra il Pop in senso ristretto, squisitamente storico-artistico e legato al mondo dell'arte, come avvio di un processo di estetizzazione della società e della cultura, e l'esito attuale di un'esteticità diffusa e post-mediale.

Luca Malvasi si occupa di una particolare modalità di “portarsi vicino” le immagini, con riferimento specifico a quelle cinematografiche: i box set, forme di espansione materiale e parergonale di un universo immaginario e filmico singolare, che invitano lo spettatore a processi di appropriazione e manipolazione.

Per converso, i contributi di Adriano D'Aloia e Federica Cavaletti indagano – in modi diversi – casi in cui sono i media a “manipolare” i loro utenti. Il primo studia il gesto della fotografia nella sua capacità di riorganizzare il nostro rapporto con noi stessi (soprattutto attraverso il selfie) ma anche con gli altri e con il mondo. Il secondo discute invece di come tecnologie medialità di altro tipo (*wearables* e realtà virtuale) consentono o meno di affrontare e mutare di segno esperienze negative del nostro corpo, e in particolare la vergogna, emozione oggi più che mai insieme esistenziale e sociale.

Per essere quotidiano, come abbiamo anticipato, un medium deve andare incontro a trasformazioni che lo rendono rispondente e adatto a determinati requisiti e usi, o abusi. Il Capitolo IV verte proprio su alcune di queste metamorfosi e propone delle direzioni di analisi per alcuni dei suoi esiti.

Prendendo le mosse dal campo dell'aeronautica, il saggio di Alessandro Costella ripercorre le tappe dell'affermazione della superficie trasparente in varie tipologie di dispositivi visivi – di quegli schermi cioè che non sono fatti per essere guardati, ma per farsi guardare *attraverso*. Di trasparenza

discute anche Diego Cavallotti, presentandola come una condizione necessaria per la naturalizzazione o “banalizzazione” dell’uso dei media. L’autore si propone di mettere in evidenza il ruolo giocato in questo processo dalle videocamere analogiche, spesso trascurate a vantaggio delle loro controparti digitali.

L’avvento di videocamere e dispositivi simili ha introdotto la possibilità della registrazione portatile, i cui esiti sono al centro – da diversi punti di vista – dei rimanenti contributi del Capitolo. Filippo Fimiani e Anna Chiara Sabatino propongono di resistere al pregiudizio, presente anche negli studi di estetica del quotidiano, che declasserebbe i “film di tutti i giorni” realizzati con i dispositivi portatili a qualcosa di superficiale e di scarso significato, o a mera occasione di consumo, e di ragionare invece sulle nuove forme di attenzione estetica che tali immagini e tali media possono incoraggiare e rendere possibili. Per Max Schleser, il filmmaking portatile è un genere cinematografico a sé stante, descrivibile secondo cinque modalità prevalenti, da quelle conversazionali e partecipative, a forme di natura più spiccatamente poetica e sperimentale.

Il materiale registrato, poi, si stratifica. A questo proposito, Emilia Marra si sofferma sul concetto e sulla natura del “database” e discute la fruizione di contenuti archiviati sul web in un’ottica quasi sintomatologica, volta a considerarli non solo come evoluzioni tecnologico-mediali, ma anche come spie – e al contempo complici – di una riprogrammazione delle facoltà dell’essere umano.

Avviandosi alla chiusura del volume, il Capitolo V inserisce i media all’interno del tessuto cittadino e comunitario della contemporaneità, evidenziandone le valenze politiche anche in senso stretto.

Ruggero Eugeni porta in campo un medium molto particolare delle nostre città: l’automobile. Il suo saggio ha l’obiettivo di chiarire quale idea di medium, o meglio di iper-medium, sia implicata in questo oggetto d’uso multiplo e complesso, e come questa idea si stia ancora trasformando oggi, all’incrocio tra le storie più recenti della tecnologia, della mobilità e della progettazione urbanistica. Dal rombo dell’automobile ad altri “suoni”, il contributo di Arianna Vergari parla delle sinfonie della città prodotte a partire dagli anni ’20 e di come esse al

contempo rappresentino e de-familiarizzino, straniandola e frammentandola, l'esperienza quotidiana dello spazio urbano.

Come si costruisce però uno spazio? Miriam De Rosa si propone di evidenziare come, nella proliferazione attuale di artefatti mediali, non soltanto gli esseri umani ma anche le immagini attivino gli spazi in cui sono collocate. Il nostro abitare contemporaneo avviene non solo con, ma anche per mezzo delle immagini. Di altri modi, e più deliberati, di costruire spazi si occupa Roberto Pisapia, che prende in esame tre modalità di attribuzione di valori e significati: il *placemaking*; il *placetelling*; e il *placedoing*. La componente ludica che può caratterizzare queste pratiche è rilanciata in modo molto diverso nell'ultimo saggio del volume, di Giuseppe Previtali. L'autore affronta le strategie di ingaggio ludico del reale per come impiegate nella comunicazione politica, e in particolare nella comunicazione della cosiddetta Guerra al Terrore, portando all'attenzione il ruolo esercitato da uno specifico medium quotidiano: il videogioco.

Nel loro insieme, i contributi raccolti in questo volume forniscono una pluralità e una varietà di sguardi su un fenomeno che oggi sembra tanto più urgente indagare, quanto più a portata di mano e sotto gli occhi di tutti noi. Un fenomeno forse unico, come lo è ogni fenomeno di un certo momento storico, ma né unitario né unificabile, e che anzi chiama a raccolta nuovi punti di vista, nuovamente e diversamente situati, che non potranno che essere seriamente curiosi e arrischiati, cioè davvero interdisciplinari. Perché le immersioni quotidiane nelle nuove tecnologie vanno insieme alle immersioni nel quotidiano grazie ai media e ai loro usi, e alle competenze ermeneutiche e critiche che da tali usi possiamo apprendere e sperimentare. Ogni giorno diversamente.

F. Liptay, B. Dogramaci (a cura di), *Immersion in the Visual Arts and Media*, Brill, Leiden 2016, p. 1.

A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021.

B. Coleman, *Hello Avatar. Rise of the Networked Generation*, The MIT Press, Cambridge MA-London 2011.

R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La scuola, Brescia 2015.

F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

P. Conte, *Unframing Aesthetics*, Mimesis International, Milano-Udine 2020.

Il volume prende l'avvio da un ciclo di seminari, svolto nell'Università degli Studi di Salerno nel 2021-2022 e curato da Filippo Fimiani, Anna Chiara Sabatino e Barbara Grespi, dal titolo *Cultura visuale del quotidiano. Esperienze, media, linguaggi*.

J. Bolter, D. Grusin, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge MA-London 1999. Il riferimento è d'obbligo, come l'insistenza sull'impossibilità di una trasparenza completa ed effettiva.

Come recenti introduzioni, bastino qui E. Di Stefano, C. Friberg, M. Rynänen (a cura di), *Everydays: Expanding Everyday Aesthetics*, in "Popular Inquiry. The Journal of the Aesthetics of Kitsch, Camp and Mass Culture", vol. 9, n. 2, 2021. <https://www.popularinquiry.com/issues-articles> (ultimo accesso 10 maggio 2023); L. Gambini, A. Kvokačka, *Everydayness. Contemporary Aesthetic Approaches*, Roma Tre Press, Roma 2021; e F. Penz, J. Schupp (a cura di), *The Everyday in Visual Culture. Slices of Lives*, Routledge, London 2022.

*Capitolo primo*  
Privato, domestico, familiare

Una storia privata.

## La documentazione e l'archiviazione fotografica come pratica femminile\*

*Sofia Pirandello*

I ritratti fotografici d'infanzia di epoca vittoriana nascondono di frequente un inaspettato protagonista, che resta quasi sempre celato: per fare in modo che il bambino stesse fermo a sufficienza, così da garantire la buona riuscita dell'immagine, un adulto si occupava di fargli da sostegno, coperto da un telo, una tenda o fingendo di essere una poltrona o un altro complemento d'arredo<sup>10</sup>. Come recitano alcuni manuali per fotografi dell'epoca, perché questo metodo risultasse efficace, c'era bisogno di braccia rassicuranti, nella maggior parte dei casi quelle della madre<sup>11</sup>. Se certo si trattava di un *escamotage* pensato per far fronte ai lunghi tempi di posa che richiedeva allora la fotografia in studio, l'occultamento della persona responsabile dell'educazione della prole, trattata alla stregua di un oggetto all'interno della composizione, rivela con semplicità disarmante l'atteggiamento generale che veniva riservato a coloro che si occupavano del lavoro di cura all'interno della famiglia. L'espressione "madri nascoste", che viene utilizzata dai collezionisti e nella letteratura sull'argomento per riferirsi a questa tendenza, insiste sul problema mettendo in primo piano un'assenza (e cela a sua volta tutti quei soggetti che il termine madre non ricomprende nel senso strettamente biologico, e che vengono perciò dimenticati due volte, come le tate o le governanti, altro personale di servizio o, seppure fosse meno frequente, i padri)<sup>12</sup>. La figura della "madre", che spesso è anche una donna, ricopre dunque un ruolo di invisibile supporto.

Alla fine dell'800, però, una svolta nella storia della fotografia determina anche un rovesciamento della posizione del femminile rispetto all'apparecchio fotografico. Pur restando invisibili, le madri non si trovano più nascoste all'interno dell'immagine, ma fuori da essa, dietro le quinte. Intorno agli anni Ottanta dell'Ottocento, la fotografia da studio aveva infatti perso la sua attrattiva, dal momento che imponeva delle pose innaturali e ingessate e veniva considerata troppo tecnica e noiosa, un



affare da professionisti cui si ricorreva solo per occasioni speciali, come il matrimonio<sup>13</sup>. Quando, nel 1888, George Eastman brevetta e commercializza la prima macchina fotografica Kodak con rullino incorporato, maneggevole e facile da utilizzare, getta le basi per una fotografia completamente diversa, rapida, spontanea, amatoriale<sup>14</sup>. In una parola, quotidiana. Grazie allo slogan “You push the botton we do the rest”<sup>15</sup>, la fotografia istantanea sfonda le mura domestiche e si rivolge a un nuovo tipo di consumatore ideale: il dilettante. Meglio, la dilettante. Mentre la fotografia professionale, che comunque non scompare e comincia a diversificarsi tra ritrattistica e fotoreportage, rimane perlopiù maschile, si comincia ad affacciare una fotografia non specializzata, concepita come un’attività principalmente per donne, soprattutto quando rivolta alla documentazione delle vicende della casa<sup>16</sup>.

La prima Kodak, venduta al costo di venticinque dollari, ha la forma di una scatola rettangolare e può scattare fino a cento pose<sup>17</sup>. All’utente è richiesto soltanto di scegliere i momenti da immortalare, di inquadrare il soggetto desiderato, di premere su un pulsante. L’unico aspetto lasciato in carico a un esperto è lo sviluppo del rullino<sup>18</sup>. La Pocket Kodak che viene lanciata nel 1895, ancora più piccola ed economica, e poi la Folding Pocket Kodak (1897), che pur mantenendo le dimensioni ridotte dello strumento è in grado di produrre immagini di un formato più grande, consacrano definitivamente il successo dell’azienda di Eastman, sia in America sia in Europa, soprattutto in Inghilterra, Francia e Germania<sup>19</sup>. Grazie alla portabilità del dispositivo, le istantanee si moltiplicano nei contesti più disparati. La fotografia, che qualche anno prima rappresentava un evento speciale in sé cui si poteva accedere solo pagando uno specialista, viene pienamente integrata nel quotidiano di una larga parte della popolazione occidentale, trasformandosi nel mezzo per eccellenza con cui catturare gli eventi del privato<sup>20</sup>. In effetti, non solo si adatta il ricordo a un medium specifico; piuttosto, lo si rende conforme ai modi di una singola azienda. Seppure, infatti, anche altre case di produzione comincino pian piano a commercializzare macchine fotografiche portatili, come avviene con la Leica dell’azienda tedesca Leitz, nella maggior parte dei casi si tratta di macchine pensate per un

pubblico di tecnici. La fotografia familiare resta dunque a lungo un marchio della Kodak, che la trasforma nella sua cifra stilistica<sup>21</sup>.

Certamente all'inizio del '900 sono ancora molte le persone che non possono permettersi di acquistare una macchina o di sostenere con regolarità le spese di sviluppo della pellicola. Le immagini pubblicitarie dell'epoca ritraggono individui bianchi, sani, abbienti, puliti, probabilmente appartenenti alla classe media e alta, intenti in attività di svago, viaggio o nell'intimità della propria casa<sup>22</sup>. Nonostante questo fosse il target desiderato, è vero comunque che, come dimostrano studi recenti, anche cittadini neri, o appartenenti a gruppi etnici, sociali e sessuali altri, scattavano fotografie e le raccoglievano in album personali, che rappresentavano un vero e proprio spazio di libertà e di espressione del proprio desiderio<sup>23</sup>. La fotografia consentiva di affermare la propria identità al di là degli stereotipi imperanti, raccontando il proprio punto di vista su di sé e sulle proprie esperienze<sup>24</sup>, o attestando la propria appartenenza, seppure indesiderata e dunque non rappresentata, alla cerchia di coloro che possono permettersi di sfoggiare simboli di benessere e autodeterminazione, come una casa, una macchina, una famiglia<sup>25</sup>. Oltretutto, alcune semplici strategie potevano venire impiegate per abbattere i costi. Per esempio, gli studi sugli album di famiglia in Italia hanno messo in evidenza come si cercasse spesso di scattare fotografie che includessero ogni volta quanti più membri della famiglia possibile, coinvolti in attività significative come un lauto pranzo privato alla presenza del curato locale<sup>26</sup>, e poi, intorno agli anni '50, della propria automobile o di elettrodomestici di pregio come la televisione<sup>27</sup>.

Come già accennato, al di là della loro appartenenza etnica e sociale le donne rappresentano il soggetto più interessante per le strategie propagandistiche della Kodak. Basta scorrere gli annunci promozionali per accorgersi che, seppure vi si trovino anche dei personaggi maschili, le protagoniste indiscusse sono giovani ragazze ben vestite, cui si aggiungono poco più tardi i bambini, soprattutto quando, nel 1900, viene lanciata la Brownie, fotocamera giocattolo da un dollaro soltanto<sup>28</sup>. Si metteva così in scena la famiglia americana dei primi vent'anni del Novecento, nucleare, urbana e moderna, evidentemente identificata come la nicchia di mercato più fruttuosa. Con velocità e forme leggermente

diverse da paese a paese, questo fenomeno si è poi diffuso altrove a macchia d'olio. Analizzando il caso francese, Pierre Bourdieu (1965), che pure non si concentra nello specifico sui soggetti femminili, riconosce comunque la funzione familiare della fotografia. Grazie alla solennità che è in grado di imprimere agli scatti di gruppo, essa si è infatti enormemente diffusa anche nella classe contadina, la quale certo non incarnava l'obiettivo ultimo dei produttori della tecnologia, ma era particolarmente legata al concetto di famiglia.

C'è da dire che, seppure si desse anche la presenza di fotoamatori, le famiglie contadine continuavano spesso ad affidarsi a un professionista. Come gli imprenditori del settore non fecero fatica a capire fin dall'inizio, proprio perché la fotografia consentiva a chiunque di registrare l'adeguarsi al mito del progresso, per costruire una prova della propria riuscita e felicità, essa era in grado di retroagire in modo particolare sull'idea (e sulla pratica) di famiglia borghese. La fotografia istantanea ha dunque fomentato quel processo di nuclearizzazione della famiglia, composta di madre, padre e un numero limitato di figli, che dalla borghesia cittadina, si è diffusa poi anche alle classi lavoratrici urbane e contadine<sup>29</sup>. Attraverso le pubblicità e le riviste create per dare istruzioni ai fotoamatori, o raccoglierne i contributi, la Kodak fornisce chiaramente la direzione da seguire: le istantanee servono per testimoniare la propensione al viaggio e alla vita di società o la dedizione alla famiglia<sup>30</sup>. Di nuovo, anzitutto si tratta di una strategia per mostrare, dentro e fuori casa, la modernità del popolo americano (al quale poi gli altri paesi occidentali guarderanno come modello), che può sentirsi in diritto di fotografare tutto il resto del mondo, soprattutto quei luoghi o quei popoli che sono rimasti fascinosamente, in maniera al contempo esotica e scandalosa, indietro nel tempo, lontani anni luce dal presunto stato di avanzamento statunitense<sup>31</sup>.



Drawn by E. H. Rieu, Kodak Co.  
© 1908 Eastman Kodak Co.

THE KODAK GIRL  
IN FAIR JAPAN

# KODAK SIMPLICITY

has removed most of the opportunities for making mistakes. No dark-room, few chemicals, little bother.

Kodaks, \$5.00 to \$108.00

*\$2,000 in prizes for Kodak pictures.  
Kodak catalogues free at the  
dealer's or by mail.*

EASTMAN KODAK CO.

Rochester, N. Y.

Fig 1.1. *Kodak Simplicity* (1905), Ellis Collection of Kodakiana (1886-1923), Collezione digitale "Emergence of Advertising in America: 1850-1920", Duke University.



Fig. 1.2. *Holidays are Kodak Days* (1898),  
Ellis Collection of Kodakiana (1886-1923), collezione digitale  
“Emergence of Advertising in America: 1850-1920”, Duke University.

In particolare, alla giovane donna occidentale e perbene, regina della famiglia e dunque fotografa dilettante per eccellenza, sono date due possibilità: la mondana *Kodak girl* e la madre casalinga. La *Kodak girl*, non più bambina e non ancora in età da marito, è un'icona di moda, sofisticata ma semplice, un modello raggiungibile per le ragazze e desiderabile per gli uomini<sup>32</sup>, per la quale la macchina fotografica diventa al contempo un accessorio di stile e un segno di cultura e indipendenza<sup>33</sup>. La *Kodak girl* fotografa durante i suoi viaggi, o un semplice picnic, realizza ritratti ad amici e componenti della famiglia. Soprattutto, è gioviale e spensierata, come le immagini che produce: la fotografia deve essere vissuta come un divertimento semplice e giocoso<sup>34</sup>. Quando la *Kodak girl* si sposa e diventa madre, questo atteggiamento si estende alla memoria delle vicende domestiche, che diventa uno dei suoi impegni fondamentali. Per rafforzare l'idea che la fotografia amatoriale sia un passatempo femminile, come lo erano stati gli acquerelli, le illustrazioni che presentano al pubblico la fotografa dilettante sono spesso ravvivate da colori pastello: seppure valga come documento, la sua non è una fotografia esatta e spigolosa, ma ricostruisce un paesaggio emotivo, un'atmosfera intima<sup>35</sup>.

Una geniale trovata pubblicitaria diventa presto un'abitudine e un fatto culturalmente connotato: la foto rende più prezioso il momento, è bene dunque costruirla per apparire il più felici possibile. Se oggi ci sembra naturale sorridere davanti all'obiettivo, si tratta in realtà di un comportamento che è stato fabbricato, anzitutto per ragioni di marketing, e che abbiamo ormai collettivamente introiettato. La fotografia di famiglia ottocentesca non lasciava spazio all'allegria: per aderire ai canoni di bellezza dell'epoca si riteneva che fosse bene avere una bocca piccola e controllata. Per questo, negli studi fotografici, si consigliava di dire "prunes", non "cheese"<sup>36</sup>. La spontaneità, inizialmente introdotta grazie a una serie di specifiche tecniche delle macchine portatili, diventa un'estetica ricercata e appositamente costruita. Come nota Chiara Saraceno, la fotografia domestica diviene a tal punto spontanea da "far sparire l'operazione di scelta di che cosa rappresentare e che cosa non rappresentare, e prima ancora di cosa 'vedere'"<sup>37</sup>.

Ogni immagine deve raccontare una storia, ma il singolo scatto non è sufficiente. Particolare rilievo assume infatti l'album di famiglia, archivio

attraverso il quale poter costruire una narrazione delle saghe personali. La raccolta dei documenti si trasforma in una parte del lavoro domestico in carico alla madre, anche a testimonianza della qualità del suo operato, da inviare con la corrispondenza ai parenti lontani<sup>38</sup>. In effetti, sono rari gli scatti che la ricomprendono all'interno della scena<sup>39</sup>, e ancora di più quelli che la mostrano all'opera, intenta in cucina e nei lavori di pulizia, che solo di rado vengono ripresi, quasi un *lapsus* del desiderio di rendere visibile il lato produttivo e operoso del domestico. Più di frequente, la pulizia e il riordino della casa vengono mostrati a cose fatte, punto d'onore della casalinga perfetta, che non desidera ritrarsi nello sporco e nella confusione<sup>40</sup>. Viene invece incoraggiata la messa in mostra dei figli, come prova indiretta del lavoro di riproduzione e di educazione. La madre si trasforma in una vera e propria storiografa dell'infanzia: come ha messo in evidenza Nancy Martha West, la comunicazione della Kodak insisteva di frequente sulla fallibilità della memoria umana, per aggirare la quale si poteva fare affidamento sul supporto fotografico e su brevi appunti a corredo dell'immagine (un nome, una data, una breve didascalia)<sup>41</sup>. Alcune pubblicazioni della Kodak, come il *Kodak Baby Book* o il volume *How to Make Good Pictures*, dispensano consigli su come costruire l'album perfetto<sup>42</sup>. Ogni momento è potenzialmente un tassello fondamentale della storia dei piccoli di casa, non riprenderlo significa buttare via un'occasione preziosa<sup>43</sup>. L'indicazione non va comunque presa alla lettera: si devono omettere i momenti di conflitto e di stanchezza, o quelli che possano apparire tristi e bui<sup>44</sup>.

Il ricordo della propria felicità va un po' aiutato, costruito, in modo che possa fornire un sostegno al quale appellarsi in futuro, quando i figli saranno cresciuti e i genitori invecchiati. Sarà allora responsabilità di quelle bambine che giocavano con la Brownie, diventate poi delle avvenenti *Kodak Girl*, assumere il ruolo della "madre Kodak", depositaria della memoria (e quindi della verità) di famiglia. La fotografia amatoriale è una magica eredità che si passa di madre in figlia, come suggeriscono alcune immagini pubblicitarie che alludono con leggerezza al tema della stregoneria, tristemente collegato alla storia delle donne ("The Witchery of Kodakery", recita il motto).





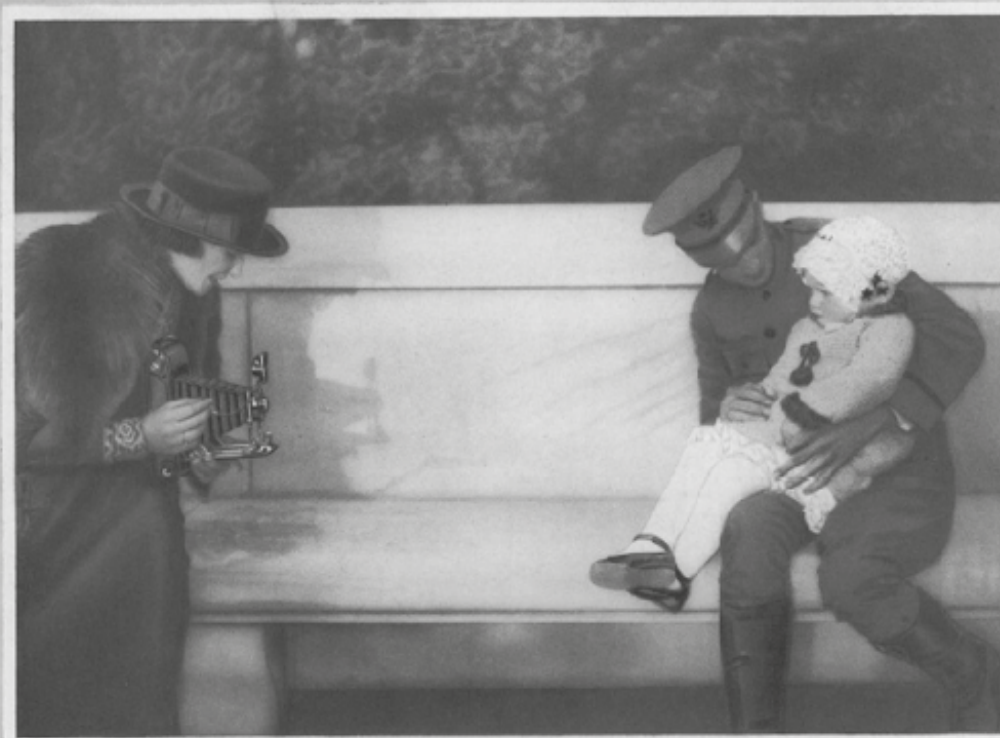
*The Witchery  
of Kodakery*

*Catalogue free at your dealers or by mail.*

EASTMAN KODAK COMPANY, ROCHESTER, N.Y., *The Kodak City.*

Fig. 1.3. *The Witchery of Kodakery* (1913), Ellis Collection of Kodakiana (1886-1923), collezione digitale “Emergence of Advertising in America: 1850-1920”, Duke University.

Se ogni ricordo è in parte frutto di una costruzione, le indicazioni che venivano fornite andavano dunque nella direzione di una vera e propria riscrittura nostalgica degli eventi<sup>45</sup>. Grazie alla produzione crescente di istantanee ricordiamo sempre di più, perché ne abbiamo le prove: nel mondo contemporaneo, invaso dalle immagini, c'è più passato che presente. A rigore, però, grazie all'album di famiglia si ricorda ciò che non si è mai verificato<sup>46</sup>. La complessità del contesto sociale concreto viene cancellata, semplificata, addomesticata in formule ripetitive<sup>47</sup>. Un minimo gesto congela il momento perfetto e lo estrae dallo scorrere, monotono e ordinario, della vita quotidiana per collocarlo, invece, nel flusso dorato di un passato, che è tanto più felice perché come tale non si è dato. C'è un certo piacere a conformare se stesse e la propria famiglia a un modello ideale: in questo modo ci si ritrova in alcuni paradigmi identitari ai quali si sente il desiderio e il dovere di corrispondere e che finiscono per dare istruzioni su come praticamente condurre la propria vita. Come sottolinea Susan E. Cook, dalle “madri nascoste” vittoriane, passando per la *Kodak girl* fino alla fotografia domestica, la rappresentazione fotografica della famiglia ha fornito un contesto in cui performare alcuni aspetti della propria identità di genere, e il ruolo che a essa associamo<sup>48</sup>. Il che ha potuto portare anche a esiti liberatori, come è avvenuto per i frequentatori di Casa Susanna, una residenza del New Jersey che, nel corso degli anni Cinquanta e Sessanta, ospitava persone socializzate come uomini nella loro quotidianità, ma desiderose di vivere una vita da donne e che perciò si ritraevano come tali<sup>49</sup>. L'abito di per sé non è sufficiente a garantire l'esperienza trasformativa: è l'istantanea, e tutto il lavoro di costruzione dell'inquadratura che richiede, a consentire la magia.



## *Before He Goes*

When we have won this war—when our boys sail home across seas forever freed from pirate submarines—when our boys, bronzed and sinewy, hardened veterans all, swing with martial ringing tread past the reviewing stands, victors in the battle for democracy—first in their hearts and minds will be the thoughts of home.

Mustered out—overwhelmed with the acclaim of a nation—they go back to the brave homes so bravely defended. Happily, they take up the pursuits of peace—but never will they will to forget that they have been soldiers for democracy. And they will always be grateful for that which will keep fresh in their memories the story of the Great War.

This thing pictures can do. Pictures of the parting and of the home-coming, pictures of comrades in arms, pictures that tell intimately of how the war touched their lives—these will have value beyond price. And while they are still in camp, are patrolling the high seas or battering the Teuton line in France, pictures of their home folks and home doings, Kodak pictures such as you can take, will help to “turn the dark cloud inside out, till the boys come home.”

EASTMAN KODAK COMPANY, Rochester, N Y., *The Kodak City*

Fig. 1.4. *Before He Goes* (1917), Ellis Collection of Kodakiana (1886-1923), collezione digitale “Emergence of Advertising in America: 1850-1920”, Duke University.

Nicolá Goc (2014) e Asko Lehmuskallio (2021) hanno parlato della fotografia domestica come di un dispositivo di sorveglianza capace di penetrare nel privato, con cui le madri al contempo osservano e vengono osservate<sup>50</sup>. Spingere per la normalizzazione dell'occhio meccanico aveva certo scopi molteplici: da una parte serviva a tenere alto il numero delle vendite; dall'altra contribuiva a perpetrare il modello patriarcale della divisione dei compiti all'interno di una comunità ("At Home with the Kodak" è una delle didascalie che più di frequente compare nelle pubblicità delle fotocamere portatili). Oltretutto, l'operazione nostalgica adottata dalla Kodak ricoprì un significativo ruolo di propaganda durante gli anni della Prima Guerra mondiale, quando i ritratti spensierati dei bambini servivano a distrarre chi restava in patria e a rassicurare i mariti al fronte, che potevano sostenersi grazie al ricordo dei propri affetti, inviato loro per lettera dalle mogli<sup>51</sup>.

Il linguaggio fotografico tipico dell'album Kodak sopravvive, per certi versi, fino ai giorni nostri. Si pensi soltanto alla cura con cui gli utenti di *social* come Instagram si dedicano alla selezione delle immagini della loro pagina personale. L'immagine pubblica *online* recupera l'estetica della fotografia amatoriale, apparentemente semplice e spontanea, una raccolta privata messa insieme per la pubblica ammirazione. Ed è sempre a questa tradizione che si appellava Thad Starner quando, durante un'intervista per il lancio dei Google Glass nel 2013, li presentava come lo strumento ideale con cui catturare i primi passi dei propri bambini<sup>52</sup>. La fotocamera, che si può indossare adesso come un occhiale, è sempre pronta all'uso; se invade la privacy degli utenti lo fa per l'ottima ragione di fornire materiale per l'album dei ricordi.

La centenaria convivenza di donne e macchine fotografiche ha garantito da subito una certa dimestichezza femminile con il linguaggio fotografico. Se è evidente che molte fotografe resteranno senza nome perché si dedicarono solo alla realizzazione degli album di famiglia, altre riuscirono a farne il proprio lavoro. Lo stesso John Eastman incoraggiò e sostenne la carriera di alcune di loro: Benjamin Johnston, Zaida Ben-Yûsuf e Nancy Ford Cones, per fare solo qualche esempio<sup>53</sup>. La Kodak operava per ragioni legate al guadagno, cavalcando una serie di miti moderni sulla donna, dentro e fuori la famiglia. Come effetto collaterale, questo ha

posto le basi perché si verificasse un'appropriazione del mezzo da parte delle donne, che hanno cominciato a fotografare anche fuori casa. Il tema stesso della famiglia è stato allora indagato in maniera inedita, perché frugato da uno sguardo nuovo. Si pensi ai continui autoritratti della “tata” Vivian Maier; alle casalinghe di Liliana Barchiesi, finalmente riprese durante le fatiche quotidiane; all'intimità delle foto di gruppo di Nan Goldin, dove il concetto di parentela viene declinato al di là dei soli legami di sangue; alle atmosfere talvolta sospese e inquietanti intorno al tavolo di cucina di Carrie Mae Weems. Della famiglia si è scelto allora di indagare contraddizioni, storture, nuove possibilità.

\* Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto “Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027” attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

S.E. Cook, *Hidden Mothers, Hidden Others*, in “Victorian Review”, vol. 48, n. 1, 2022, p. 24. Ringrazio la Professoressa Barbara Grespi per aver portato alla mia attenzione il caso delle “madri nascoste” nella ritrattistica vittoriana, per le quali si veda L. Farinotti, *Ri-animare l'inanimato: cadaveri, statue e corpi redenti, nelle immagini*, “Cinergie – Il Cinema E Le Altre Arti”, vol. 6, n. 12, 2017, pp. 235–248.

Ivi, p. 25; S.E. Cook, *Hidden Mothers: Forms of Absence in Victorian Photography and Fiction*, in “Nineteenth-Century Gender Studies”, vol. 17, n. 3, 2021, pp. 8-9.

*Ibidem.*

N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, University Press of Virginia, Charlottesville and London 2000, p. 4.

B. Coe, P. Gates, *The Snapshot Photograph. The rise of Popular Photography 1888-1939*, Ash & Grant, London 1977, p. 9

Ivi, p. 17.

N. Goc, *Snapshot Photography, Women's Domestic Work, and the “Kodak Moment” – 1910s-1960s*, in “Home Sweat Home: Perspectives on Housework & Modern Relationships”, a cura di E. Patton, M. Choi, Rowman & Littlefield, Lanham 2014, p. 29.

*Ibidem.*

B. Coe, P. Gates, *The Snapshot Photograph. The rise of Popular Photography 1888-1939*, cit., p. 10.

Ivi, p. 20.

C. Kotchemidova, *Why We Say “Cheese”: Producing the Smile in Snapshot Photography*, in “Critical Studies in Media Communication”, vol. 22, n. 1, 2005, p. 8.

Ivi, p. 19.

A. Lehmuskallio, *Dreams of Ubiquitous Camera Use: Attachment Suggestions in Early Kodak Advertisements*, in “[Bildagenten](#). Historische und zeitgenössische Bildpraxen in globalen

Kulturen”, a cura di C. Kruse, B. Mersmann, Brill, Leiden 2021, p. 272.

T.S. Gordon, *The Mass Production of Memory. Travel and Personal Archiving in the Age of Kodak*, University of Massachusetts Press, Amherst 2020, p. 95.

Ivi, p. 6.

Ivi, pp. 96-99.

C. Saraceno, *Interni (ed esterni) di famiglia*, in *L'Italia del Novecento. Le fotografie e la storia*, a cura di G. De Luna, G. D'Autilia, L. Criscenti, Einaudi, Torino 2006, pp. 9-10.

Ivi, p. 69. In Italia la ritrattistica da studio ha continuato comunque a godere di buona salute per tutta la prima metà del Novecento, anche in ragione dei tempi con cui si è realizzato il processo di urbanizzazione sul nostro territorio (cfr. De Luna, D'Autilia e Criscenti 2006).

M. Olivier, *George Eastman's Modern Stone-Age Family: Snapshot Photography and the Brownie*, in “Technology and Culture”, vol. 48, n. 1, 2007, p. 1.

C. Saraceno, *Interni (ed esterni) di famiglia*, cit., p. 4.

T.S. Gordon, *The Mass Production of Memory. Travel and Personal Archiving in the Age of Kodak*, cit. p. 14.

Ivi, p. 95.

N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit., p. 113.

Ivi, p. 121.

C. Kotchemidova, *Why We Say “Cheese”: Producing the Smile in Snapshot Photography*, cit., pp. 5-6.

N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit., p. 132.

C. Kotchemidova, *Why We Say “Cheese”: Producing the Smile in Snapshot Photography*, cit., pp. 2-3.

C. Saraceno, *Interni (ed esterni) di famiglia*, cit., p. 8.

N. Goc, *Snapshot Photography, Women's Domestic Work, and the “Kodak Moment” – 1910s-1960s*”, cit., p. 27.

Come mostrano le foto raccolte da [Nicolá Goc](#) (2014) la madre spesso compare solo come un'ombra che si staglia sulla scena che sta fotografando, un tentativo di catturare la propria presenza al fianco dei figli.

Ivi, p. 39.

N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit., p. 167.

N. Goc, *Snapshot Photography, Women's Domestic Work, and the “Kodak Moment” – 1910s-1960s*”, cit., pp. 29 e 33.

Ivi, p. 30.

Cfr. N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit.; C. Kotchemidova, *Why We Say “Cheese”: Producing the Smile in Snapshot Photography*, cit.; N. Goc, *Snapshot Photography, Women's Domestic Work, and the “Kodak Moment,” 1910s-1960s*”, cit.

Cfr. N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit.

Ivi, p. 10.

Ivi, p. 174.

S.E. Cook, *Hidden Mothers: Forms of Absence in Victorian Photography and Fiction*, cit., p. 13.

A Margherita Fontana va il merito di avermi fatto scoprire la vicenda di Casa Susanna.

N. Goc, *Snapshot Photography, Women's Domestic Work, and the "Kodak Moment" – 1910s-1960s*, cit., p. 37.

N.M. West, *Kodak and the Lenses of Nostalgia*, cit., pp. 193-194.

A. Lehmuskallio, *Dreams of Ubiquitous Camera Use: Attachment Suggestions in Early Kodak Advertisements*, cit., p. 259.

C. Pretelin Ríos, *Kodak Girls Espacios de movilidad femenina en la práctica fotográfica amateur*, in "Revista Artediseño", n. 2, 2016, p. 78.

Una questione di pulizia.

## Il lavoro di riproduzione sociale tra arte contemporanea e nuovi media\*

*Margherita Fontana*

Nel presente contributo affronterò da una prospettiva estetica e politica il lavoro di riproduzione sociale con una particolare attenzione alla sfera delle pulizie domestiche, attingendo all'arte contemporanea di matrice femminista, fino alle sperimentazioni nell'ambito dei nuovi media immersivi. Cercherò di tracciare un percorso eterogeneo che esplora alcuni dei numerosi nodi che si nascondono dietro all'attività "banale", quanto fondamentale, che è appunto il pulire. Con questa espressione non mi riferisco alla pulizia in generale, né al valore antropologico del "pulito" rispetto allo "sporco", né all'atto di trasformazione culturale che soggiace al processo di pulizia<sup>54</sup>. Al contrario, mi rifaccio ad una componente trasversale del lavoro di riproduzione sociale, inteso come l'insieme di attività necessarie al perpetrarsi delle società capitaliste e tardo capitaliste.

Dal punto di vista storico-artistico una delle figurazioni più chiare e dirompenti della portata estetica del lavoro domestico, specialmente di quello legato alla pulizia, è senz'altro la *Maintenance Art* (1969) dell'artista statunitense Mierle Laderman Ukeles (1939). L'ambizioso progetto di Ukeles nasce, appena un anno dopo lo spartiacque del 1968, dalla frustrante sensazione di non poter far coincidere, senza appiattare l'una sull'altra, la sua identità di artista e quella di madre<sup>55</sup>. L'onnipervasività del lavoro di cura, faticoso e non pagato, porta dunque l'artista a trasformarlo in un ready-made: nasce così *Manifesto! Maintenance Art – Proposal for an exhibition "CARE"*<sup>56</sup>, quattro dense pagine battute a macchina che raccolgono la riflessione di Ukeles sulla dicotomia tra cura permanente e sviluppo inarrestabile. Quando associata alla parola "arte", l'attività di *maintenance* assume sia valori estetici che politici: un'arte della cura è infatti interpretata da Ukeles come una reazione al progresso modernista e al suo ideale di costante e distruttivo rinnovamento<sup>57</sup>. Non solo: nella cornice concettuale di Ukeles, la "manutenzione", è una dimensione che riguarda sia la sfera privata (le donne), che quella pubblica (dalle imprese



di pulizie alla nettezza urbana, fino alla gestione delle discariche), entrambe accomunate dalla loro invisibilità. Infatti, pur prendendo le mosse dal contesto del femminismo americano della seconda ondata, definito non impropriamente anche bianco e borghese, l'opera di Mierle Laderman Ukeles ha il merito di sfuggire alle accuse di essenzialismo, proprio ponendo l'accento sulla dimensione sociale del lavoro di cura<sup>58</sup>.

Sebbene la mostra progettata nel manifesto non verrà mai realizzata, questa prima ruminazione teorica dà avvio a una serie di pratiche artistiche di carattere performativo. Nel 1973 Ukeles realizza infatti le *Maintenance Art Performances* presso il Wadsworth Atheneum, a Hartford nel Connecticut. In questa occasione, Ukeles passa il mocio sul pavimento del museo, spazzola e strofina i gradini dell'ingresso, spolvera una teca protettiva di vetro, nonché, una volta munitasi delle chiavi dei guardasala, chiude le porte delle sale e degli uffici. L'artista dunque mette letteralmente in mostra le pulizie domestiche, trasferendole dal terreno privato della casa, a quello istituzionale del museo, allo stesso tempo rendendo visibile il lavoro di cura di cui anche il museo stesso abbisogna. L'interesse di Ukeles per la dimensione pubblica del "pulire" culmina nel 1977, quando diviene ufficialmente l'artista non salariata in residenza presso il New York City Department of Sanitation, l'impresa cittadina della nettezza urbana. Per la sua performance *Touch Sanitation*<sup>59</sup>, tra il 1978 e il 1980 Ukeles incontra e stringe la mano a ogni dipendente dell'azienda, dicendo: "*Thank you for keeping New York City alive*". Quella di Ukeles, dunque, è una vera e propria *Sanitation Aesthetic*, che si confronta apertamente con il significato sociale e politico dell'atto di pulire, ma anche dello sporcare, nel complesso contesto urbano della metropoli e del suo non detto, ossia la discarica.

In tempi più recenti, la *Sanitation Aesthetic* inaugurata da Ukeles ha trovato nuovi eredi, che tematizzano anche la dimensione razzializzata della cura, soffermandosi sulle professioni vecchie e nuove che consentono, non viste, il perpetrarsi delle condizioni di vita della società occidentale ormai globalizzata. Tra loro, faccio riferimento all'opera dell'artista statunitense Josh Kline (1979) che più volte ha dedicato perturbanti ritratti al personale addetto alle pulizie, come parte di una poetica legata all'attualità della crisi del mercato del lavoro, della *gig*

*economy*, della catastrofe climatica. In particolare, soffermo qui l'attenzione sulla serie di sculture *Nine to Five*<sup>60</sup> (2015). Il titolo allude all'espressione idiomatica della lingua inglese che descrive un lavoro ordinario, che si svolge nel "normale" orario d'ufficio<sup>61</sup>. Lo scenario che Kline ci presenta tuttavia, è ben più inquietante che la prospettiva ripetitiva di un impiego routinario: le opere si presentano infatti come carrelli di addetti alle pulizie sui quali sono disposti in buon ordine parti del loro corpo, alcune integrate perfettamente con gli strumenti di lavoro (detergenti, spazzole). In un esemplare della serie, spiccano la testa dell'inserviente, iperrealisticamente prodotta attraverso scansione e stampa 3D, e la duplicazione delle mani "incorporate" con il flacone di un prodotto igienizzante: se osserviamo con attenzione, notiamo infatti che in un caso l'arto e il flacone sono del medesimo colore spento della pelle, nell'altro sono entrambi del blu acceso della marca del prodotto, a significare una completa sintesi della corporeità del lavoratore con la sua mansione e la totale perdita di identità. L'opera di Kline si inserisce all'interno di una feroce critica all'attuale mondo del lavoro caratterizzato contemporaneamente, e in modo paradossale, dalla disoccupazione dovuta alla crescente automazione, dalla diffusione di nuove professionalità alienate e dall'invisibilizzazione dei lavoratori essenziali. In particolare, la serie prende spunto dalle proteste del personale addetto alle pulizie negli aeroporti statunitensi in seguito all'assenza di un protocollo di tutela della salute durante l'epidemia di Ebola del 2014<sup>62</sup>, scenario che precorre e senz'altro ricorda quello vissuto solo pochi anni dopo durante la pandemia di Covid-19. Nelle parole di Kline:

Credo nell'indignazione provocata da buona parte delle modalità di lavoro capitalistiche. Utilizzare un individuo per scansioni o per fare la spesa, scavare per trovare il carbone o archiviare documenti per otto ore al giorno, cinque giorni alla settimana (43-52 settimane all'anno!) è un'oscenità. Le persone non sono macchine. Sembra sciocca l'affermazione "comunismo di lusso completamente automatizzato", in realtà è un progetto molto serio per i diritti umani.<sup>63</sup>

Dunque, in questo contesto socioculturale mutato, caratterizzato dall'accelerazionismo tardo-capitalista, volgo lo sguardo alle nuove tecnologie, e in particolare alle possibilità dischiuse dalla Realtà Virtuale, Aumentata e Mista (VR, AR, XR). La prospettiva che si delinea vede

l'affacciarsi all'orizzonte delle pulizie domestiche della *gamification* e della retorica (tossica) dell'empatia<sup>64</sup>. Gli esempi che propongo si situano infatti nel contesto di una proliferazione di videogiochi basati sulla simulazione di ambienti di lavoro, i cosiddetti *simulation games*: giochi che invitano l'utente, in maniera più o meno realistica, a misurarsi con vere e proprie professioni in una miriade di settori diversi, dall'agricoltura, passando per la ristorazione, la gestione di esercizi pubblici, fino alla guida di camion, treni e metropolitane. Questa tendenza ha inoltre fatto emergere un aspetto scomodo delle pratiche videoludiche, ossia la loro *generale* assimilazione a dinamiche lavorative<sup>65</sup>. Come ha osservato Nick Yee, a proposito dei Massive Multiplayer Online Games, i videogiochi oggi richiedono che *noi* lavoriamo per loro, come testimoniano i sempre più frequenti casi di burnout tra i giocatori le cui performances non soddisfano le richieste delle piattaforme<sup>66</sup>. Se facciamo un'incursione nelle proposte attuali di videogiochi o *serious games* in Realtà Virtuale che tematizzano il lavoro di riproduzione sociale, vediamo infatti molte delle tensioni politiche che abbiamo visto emergere nelle proposte di Ukeles e Kline declinate al massimo della loro ansia performativa.

Il primo caso su cui mi soffermo è una demo autoprodotta nel 2021 che sfrutta il potenziale per la Realtà Mista<sup>67</sup> del visore Meta Quest 2. Dopo aver creato una rappresentazione virtuale 1:1 del suo salotto, l'utente della piattaforma Reddit VoxelGUy se ne è servito per condurre esperimenti di Realtà Virtuale e Aumentata<sup>68</sup>. In particolare, lo sviluppatore ha progettato un'applicazione che consente all'utente di visualizzare monete sul pavimento che vengono "aspirate" al passare dell'aspirapolvere reale, sul quale è stato applicato il *controller Touch* del visore. In questo modo, il lavoro domestico, noioso e non pagato, viene trasformato, seppur simbolicamente, in un'attività divertente e soprattutto remunerativa, precludendo a future forme sistematiche di *gamification*.

Il secondo caso che prendo in considerazione sfrutta invece una delle retoriche più insidiose associate alla Realtà Virtuale: quella che la vorrebbe una vera e propria "macchina per l'empatia<sup>69</sup>", capace di metterci autenticamente nei panni di qualcun altro. Si tratta di un software dalle finalità formative messo a punto dall'azienda SweetRush per gli Hilton Hotels<sup>70</sup> nel 2019. Attraverso la Realtà Virtuale, i futuri

impiegati possono imparare alla perfezione numerose mansioni previste dal loro ruolo. Tuttavia il *serious game* targato Hilton non è pensato solo per rinforzare una conoscenza procedurale, ma anche per promuovere “empatia” da parte dei manager degli hotel per tutti coloro che si occupano della pulizia e del riordino, aumentando la consapevolezza del tempo e della fatica che occorre per pulire e rassettare. Infatti dato l’enorme numero di camere e di ospiti assistiti ogni giorno, introdurre arbitrariamente un’attività che aggiunga anche solo cinque minuti alla pulizia di una singola stanza si traduce in un aumento significativo del lavoro per il personale di pulizia. L’empatia, dunque, è richiamata allo scopo di migliorare la produttività dello staff dell’albergo, allo stesso tempo stigmatizzando come destinatari di questo sguardo “dall’alto” una manodopera estremamente razzializzata<sup>71</sup>.

Per concludere torno all’ambito videoludico citando il video game *House Flipper VR*<sup>72</sup>, che sfrutta l’effetto ipnotico e rilassante dei video di “*make over*”, ovvero quelli in cui in pochi minuti, talvolta secondi, si assiste alla ristrutturazione di un ambiente domestico, al restauro o alla pulizia estrema di un oggetto all’apparenza irrecuperabile. Si tratta di un “genere”, se così si può definire, che per certi versi ricorda quello dei video ASMR che consentono una stimolazione multisensoriale grazie alla struttura delle loro componenti audio-video. Come recita il sito del videogioco, prima di fare qualsiasi cosa l’utente deve sbarazzarsi di tutta la spazzatura, pulire con il “Magic Mop” (sic!), per poi dedicarsi alla ristrutturazione della casa e alla sua vendita. Ancora una volta, l’interfaccia VR, che garantisce un alto livello di simulazione della gestualità che occorrerebbe per compiere realmente quelle azioni di pulizia, associa il loro completamento ad una ricompensa di tipo economico.

Il rapporto tra nuove tecnologie e pulizie domestiche è stato anche oggetto di riflessione da parte di artisti contemporanei che hanno tematizzato la crescente meccanizzazione del lavoro di cura, ma anche il trasferimento delle logiche di egemonia, solitamente rivolte a persone razzializzate e spesso di genere femminile, alla “macchina in sé”. Pur non avendo qui lo spazio per approfondire questo fecondo filone di indagine, spero che i casi eterogenei qui presentati suggeriscano la possibilità di

guardare alle forme mediali che si sono confrontate con il lavoro di riproduzione sociale, e in particolar modo alla sfera delle pulizie, come uno strumento concettuale utile a farne emergere i più problematici e stimolanti tratti politici.

\* Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto "Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027" attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

G. Speltini, S. Passini, D. Morselli, *Questioni di pulizia. Rappresentazioni e valori*, in "Giornale italiano di psicologia, Rivista trimestrale", vol. 3, 2010, pp. 623-646.

Shannon Jackson ha notato che Ukeles aveva posto le basi per la sua *Maintenance Art* ancora prima di dare alla luce la sua prima figlia, e dunque confrontarsi con la cura parentale e il lavoro domestico a tempo pieno. Durante gli anni di studio, l'artista aveva infatti iniziato a progettare strutture gonfiabili, leggere, che alludessero alla libertà creativa e all'esigenza di dematerializzazione avvertita nelle ricerche artistiche di matrice concettuale di allora. Per realizzare simili sculture ottenute attraverso l'*assemblage* di materiale eterogeneo – anche legato alla sfera della maternità e del puerperio – l'artista si rivolse ad aziende manifatturiere, scontrandosi con i vincoli e le esigenze della produzione industriale, dunque familiarizzando per la prima volta con le criticità del sistema di produzione capitalistico. Vedi S. Jackson, *Social Works. Performing Art, Supporting Publics*, Routledge, London 2011, p. 84.

La scansione del testo originale del manifesto è disponibile sul sito web del Queens Museum, che ha recentemente ospitato la prima retrospettiva completa dell'artista. Vedi *Mierle Laderman Ukeles Maintenance Art. 09.18.16 – 02.19.17*, sito web del Queens Museum, URL: <https://queensmuseum.org/exhibition/mierle-laderman-ukeles-maintenance-art/>, consultato il 7 febbraio 2023.

Nelle parole dell'artista: "Separation, individuality, avant-garde, to follow one's own path to death, do your own thing, dynamic change — I'm describing Western culture actually — highly autonomous individualistic change, I'm attaching to a death instinct. The life instinct — unification, the eternal return, the perpetuation and maintenance of the species, survival systems and operations, equilibrium — this is not Western culture". Vedi T. P. Freilich, *Blazing Epiphany: Maintenance Art Manifesto 1969! An Interview with Mierle Laderman Ukeles*, in "Cultural Politics", vol. 16, n. 1, 2020, pp. 14-23; qui pp. 17-18.

A tal proposito si veda il confronto tra la proposta dell'artista e quelle coeve di J. Chicago e M. Kelly in H. Molesworth, *Cleaning Up in the 1970s: The Work of Judy Chicago, Mary Kelly and Mierle Laderman Ukeles*, in M. Newman, J. Bird (a cura di), *Rewriting Conceptual Art*, Reaktion Books, Londra 1999, pp. 107-122.

Il risultato di questa azione performative durata più di due anni sarà la mostra *Touch Sanitation Show Maintenance City/Sanman's Place* tenutasi presso la galleria Ronald Feldman dal 9 settembre al 5 ottobre 1984. Vedi *Touch Sanitation. Mierle Laderman Ukeles*, sito web della Ronald Feldman Gallery, URL: <https://feldmangallery.com/exhibition/096-touch-sanitation-ukeles-9-9-10-5-1984>, consultato il 7 febbraio 2023.

La serie è stata inclusa nella collettiva *The Sweat of Their Face: Portraying American Workers*, tenutasi presso la Smithsonian National Portrait Gallery di Washington nel 2017, a cura di

Dorothy Moss e David C. Ward ed è oggi parte della collezione permanente della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, che nel 2017 ha dedicato all'artista la sua prima personale italiana, *Unemployment*, nella sua sede di Torino. Vedi D.C. Ward, D. Moss, J. Fagg (a cura di), *The Sweat of Their Face: Portraying American Workers*, Smithsonian Books, Washington, DC 2017; *Unemployment*, sito web della Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, URL: <https://fsrr.org/mostre/josh-kline-unemployment/>, consultato il 7 febbraio 2023.

Curiosamente, anche a testimonianza della popolarità dell'espressione, si intitolano in questo modo anche due brani musicali pop, entrambi pubblicati nel 1980: *9 to 5* dell'iconica cantautrice country Dolly Parton e *9 to 5 (Morning Train)*, maggiore successo della cantante scozzese Sheena Easton.

S. Strunsk, *Airport janitors demand Ebola training as Port Authority steps up frequency and intensity of bathroom cleanings*, in "NJ.com", 23 ottobre 2014, URL: <https://www.nj.com/news/2014/10/airport-cleaners-want-ebola-training.html>, consultato il 7 febbraio 2023.

E. Diner, *Futuri Radicali. Una conversazione con Josh Kline*, in "Flash Art", 29 giugno 2020, URL: <https://flash---art.it/article/futuri-radicali-una-conversazione-con-josh-kline/>, consultato il 7 febbraio 2023.

L. Nakamura, *Feeling good about feeling bad: Virtuous virtual reality and the automation of racial empathy*, in "Journal of Visual Culture", vol. 19, n. 1, 2020, pp. 47-64.

La stessa struttura si intravede sempre di più anche nell'utilizzo dei social network: si pensi per esempio alla piattaforma social *BeReal*. In questo caso è l'applicazione stessa a inviare una notifica all'utente quando è il momento di postare una fotografia e non l'utente a scegliere il momento che ritiene più adatto.

N. Yee, *The labor of fun: How video games blur the boundaries of work and play*, in "Games and culture", vol. 1, n. 1, 2006, pp. 68-71.

Il Meta Quest 2, commercializzato dall'azienda di Mark Zuckerberg dal settembre 2020, è normalmente utilizzato per la Realtà Virtuale dal momento che la modalità "*Pass-through*", quella che consente di vedere attraverso il visore l'ambiente circostante attraverso piccole telecamere frontali, prevede solo una visione in bianco e nero ancora abbastanza approssimativa. Tra i visori più recenti immessi sul mercato, si nota una tendenza al miglioramento di questa modalità: è evidente il caso del PICO 4, lanciato nell'ottobre 2022 dall'azienda cinese ByteDance (produttrice di TikTok), che consente una modalità "*see through*" dettagliata e a colori, garantendo la compatibilità con numerose applicazioni di Realtà Mista. Vedi *Use Pass-through on Meta Quest*, URL: <https://www.meta.com/help/quest/articles/in-vr-experiences/oculus-features/passthrough/>, consultato il 7 febbraio 2023; *PICO 4*, <https://www.picoxr.com/it/products/pico4>, consultato il 7 febbraio 2023.

S. Hayden, *This Developer's VR Vacuuming Game Gives a Peek into the Future of Gamified Chores*, in "Road to VR", 2 febbraio 2021, URL: <https://www.roadtovr.com/ar-vr-gamified-chores-vacuuming/>, consultato il 7 febbraio 2023.

La definizione della VR come "*empathy machine*" è stata coniata dal regista e fotografo Chris Milk in un Ted Talk ormai divenuto celebre. Per un approfondimento sulla questione rimando al capitolo dedicato al tema da Andrea Pinotti in *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*. Vedi C. Milk, *How virtual reality can create the ultimate empathy machine*, TED Talk, 22 aprile 2015, video YouTube, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=iXHil1TPxvA>, consultato il 7 febbraio 2023; A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino 2021, pp. 177-207.

A. Kover, *A new perspective on hospitality: How Hilton uses VR to teach empathy*, sito web di Meta, 10 marzo 2020, URL: <https://tech.facebook.com/reality-labs/2020/3/a-new-perspective-on-hospitality-how-hilton-uses-vr-to-teach-empathy/>, consultato il 7 febbraio; S. Condon, Hilton uses VR to boost corporate employees' empathy for housekeeping staff, 10 marzo 2020, in "ZD Net", URL: <https://www.zdnet.com/article/hilton-uses-vr-to-boost-corporate-employees-empathy-for-housekeeping-staff/>, consultato il 7 febbraio 2023.

Si tratta di un argomento estremamente ampio e dibattuto: in questa occasione faccio riferimento alla posizione di Sara Farris che ha mostrato come proprio la tensione tra l'ambito della produzione e quello della riproduzione sociale, insieme alla svalutazione della riproduzione sociale da parte di molte femministe occidentali, abbia contribuito alla riconfigurazione della riproduzione sociale come un settore dominato da una sezione molto marginalizzata e vulnerabile della forza lavoro, cioè le donne musulmane e migranti non occidentali. S.R. Farris, *In the Name of Women's Rights. The Rise of Femonationalism*, Duke University Press, Durham 2017, *Femonazionalismo. Il razzismo nel nome delle donne*, tr. it. di M. Moïse, M. Panighel, Edizioni Alegre, Roma 2019.

Prodotto dalla Empyrean Games e pubblicato dalla Playway S.A sulla piattaforma digitale Steam, il gioco è lanciato il 17 maggio 2018. Il 25 febbraio 2020 esce la versione per PlayStation 4, mentre il 26 febbraio quella per Xbox One.

# Affetti e pratiche dell'ordinario. Il valore dell'analogia nelle immagini private delle famiglie adottive transnazionali

*Alice Cati*

Pur senza un reale interesse verso la ritrattistica di famiglia, a quel tempo costretta ad assumere pose rigide e austere, nell'incipit di *Anna Karenina* Lev Tolstoj prefigura qualcosa che da lì a pochi decenni caratterizzerà i modi con cui il corpo familiare costruisce il proprio apparire sulla scena pubblica. Quando lo scrittore dà avvio alla narrazione dichiarando che “[l]e famiglie felici si somigliano tutte, le famiglie infelici lo sono ognuna a suo modo”<sup>73</sup>, è come se volesse già sottolineare lo scollamento che si crea tra la legge della conformità nell'offrire alla società un'immagine euforica del gruppo e il pudore con cui si cela, allo sguardo del mondo, il malessere che pervade intimamente i suoi membri.

Una simile impressione affiora durante la proiezione di film di famiglia o mentre si sfogliano gli album di fotografie: sorrisi in camera, giochi, gesti affettuosi e attimi di spensieratezza tornano di immagine in immagine, pressoché presenti in qualsiasi collezione. In verità, come hanno dimostrato diversi autori<sup>74</sup>, accade molto più facilmente che nelle rappresentazioni di famiglia si mostri solo la dimensione euforica del vivere quotidiano, lasciando nel fuori campo – interno o esterno – i conflitti e le affezioni.

Queste immagini rendono conto di una conformità a certi ideali culturali, come avere una vita comoda, avere una famiglia che cresce felice, vivere in un contesto sociale in cui le persone son cordiali le une con le altre. Malattia, depressione, esperienze negative, conflitti interpersonali, disillusioni personali, fallimenti sociali, ed ambienti desolati, non hanno spazio in questa *costruzione della vita*.<sup>75</sup>

Ogni momento, immortalato da una cinepresa o una macchina fotografica, è perciò assolutamente grammaticalizzato e ripetitivo, giacché preme nella comunità la necessità di confermare e perpetuare le norme sociali. Nelle pratiche di rappresentazione del sé collettivo, persino ciò che esce dall'ordinario – come feste e vacanze – cade in un bacino di configurazioni identiche, modellate a partire da un canone condiviso.



Detto altrimenti, la “normalità” di queste immagini non è altro che il frutto di schemi di comportamento socialmente appropriati e, di conseguenza, culturalmente attesi ogni qualvolta si fotografa o filma la vita privata e il quotidiano domestico. Contemporaneamente, lo spettatore – in parte emotivamente coinvolto, in parte attratto proprio dalla riconoscibilità del mondo ordinario che vi compare – è istintivamente incline a cercare i *tratti comuni* e le *affinità* tra le collezioni proprie e quelle altrui.

Nell’idea che le immagini di famiglia corrispondano a “pratiche del normativo”, si pone però una questione che non riguarda solo il tessuto ideologico-sociale che le ispira, ma in modo ben più radicale il *modello analogico* da cui nasce l’ordinario. Se quanto meno è indiscutibile che l’ordinario sia, come afferma Katherine Lennard<sup>76</sup>, una classificazione della familiarità, allora ciò significa che è esattamente quell’attitudine all’apparire *simili*, o meglio al privilegiare la somiglianza rispetto alla differenza, a dover essere approfondita.

Osservando con attenzione molte inquadrature, balzano subito all’occhio i gesti compiuti davanti alla camera per ostentare la fierezza di appartenere alla stessa stirpe: la prossimità è tanto fisica quanto affettiva nel momento in cui le persone sono ritratte vicine le une alle altre, mentre si guardano vicendevolmente con complicità, si stringono in un abbraccio o si baciano. Alcune volte, si può cogliere a livello visivo una somiglianza di tratti che connota l’identità familiare nel suo complesso, a tal punto da trasformare la sfera domestica in spazio dell’analogia, ossia un ambiente agente in cui la disposizione dei corpi, reali o riprodotti in immagine, orienta i processi di reciproco riconoscimento tra i membri del gruppo. In base a tale dinamica, partendo dall’assunto psicanalitico secondo cui nei processi di identificazione il soggetto forma sé stesso/a per analogia rispetto a coloro che lo hanno preceduto o appartengono alla propria famiglia nel presente, Marre e Bestard suggeriscono di partire dallo studio delle pratiche visive, affinché si comprenda meglio come la percezione delle somiglianze e delle connessioni corporee derivi esclusivamente da una costruzione culturale e sociale<sup>77</sup>.

Su questo piano, diventa particolarmente interessante esplorare alcuni fenomeni che sorgono nella realizzazione dell’immagine di sé da parte di

famiglie che hanno vissuto esperienze di adozione transrazziale e transnazionale. In particolare, prima attraverso la descrizione dei significati simbolici attribuiti alle immagini private durante le pratiche di adozione, poi mediante l'analisi di uno dei primi documentari<sup>78</sup> che ha lavorato, con il recupero di fotografie del proprio passato, sulla ricerca identitaria intrapresa da una figlia adottiva transnazionale (*First Person Plural* di Deann Borshay Liem, USA, 2000)<sup>79</sup>, cercherò di illustrare come le pratiche visive amatoriali sono in grado di veicolare le norme sociali in base alle quali il corpo individuale del/la bambino/a adottato/a viene assorbito all'interno della genealogia familiare, secondo un principio di analogia che *culturalmente* riproduce il modello biologico. L'ipotesi è infatti che, una volta associato alla sfera familiare, il concetto di "ordinario" richieda a livello sociale una sorta di *pensiero analogico* in cui le differenze tra individui sono de-enfatizzate. Intanto, le immagini di famiglia, in qualità di oggetti materiali, rappresentazioni e azioni simboliche, intervengono nell'attivazione di processi di riconoscimento in cui la dimensione relazionale della persona si esprime, prima di tutto, sul metro della somiglianza come costruito sociale, affinché si crei una continuità tra gli individui appartenenti allo stesso gruppo familiare. Volendo quindi andare oltre la superficie aspirazionale e innocente della famiglia felice<sup>80</sup>, apparirà chiaro come all'intersezione di queste direttrici si ponga inevitabilmente la dialettica tra ordinario e affettività, nella misura in cui le rappresentazioni private diventano il luogo privilegiato per far agire l'analogia sia come principio della creatività quotidiana, sia come "struttura del sentimento"<sup>81</sup>. A tutti gli effetti, queste pratiche visive definiscono zone di contatto e connessione, in cui i soggetti condividono le forme più comuni e istintive di affettività. Danno cioè espressione ad "affetti ordinari" non perché banali, ma perché scorrono nel flusso quotidiano e naturale della vita intima e sociale. Ma se, riprendendo le parole di Kathleen Stewart, "[o]rdinary affects are the varied, surging capacities to affect and to be affected that give everyday life the quality of a continual motion of relations, scenes, contingencies, and emergencies"<sup>82</sup>, allora il problema che tali pratiche pongono non riguarda semplicemente cosa potrebbero significare nell'ordine delle mere rappresentazioni, quanto quali spinte a conoscere, relazionarsi e partecipare al mondo sono

capaci di ingenerare per dare forma a sistemi di parentela, dove il principio di analogia diventa uno strumento per traslare il modello della filiazione verso quello della relazione estesa<sup>83</sup>.

### *L'uso delle immagini di famiglia nei percorsi di adozione*

Più che altrove, si palesa la volontà di creare effetti di affinità e continuità tra i componenti di una stessa famiglia all'interno di filmini e fotografie, prodotti in occasione della nascita dei bambini, la cui immagine è ancora un terreno vergine sul quale far germogliare tratti ereditari socialmente, più che geneticamente, elaborati. Lo stesso atteggiamento si verifica pure nei casi di adozione transnazionale e transrazziale: forse condizionati a livello inconscio dalla convinzione che la somiglianza sia uno strumento utile per rafforzare i legami affettivi, i genitori adottivi si affidano alla mediazione delle immagini, trovando in esse lo spazio per plasmare visivamente connessioni fisiche, caratteriali e comportamentali. In qualche modo, i genitori adottivi proiettano la propria identità sul corpo del/la bambino/a adottato/a, allo scopo di stabilire somiglianze, attribuendogli/le un nuovo nome e identificando in lui o lei il comportamento tipico del corpo familiare.

Alcuni studi antropologici<sup>84</sup> sottolineano che, nei processi di adozione, la funzione della fotografia è quella di essere un supporto alla preparazione dell'incontro tra il bambino e i futuri genitori adottivi. L'arrivo della prima immagine del bambino è un momento decisivo, in quanto conferma l'imminente realizzazione del progetto adottivo: per la prima volta, le immagini mentali del bambino desiderato, sognato, atteso si confrontano con le immagini del bambino reale. Se dunque, da una parte, grazie all'immagine ricevuta, il volto del bambino inizia a definirsi in modo più preciso, dall'altra le pratiche visive agiscono nella realtà segnando, a livello simbolico, l'assunzione del ruolo sociale di genitori da parte della coppia in attesa.

Non sorprenderà, quindi, che queste prime immagini siano inserite negli album delle famiglie adottive per dare avvio al racconto della propria biografia visiva, proseguendo poi con altri scatti o dell'arrivo del bambino in aeroporto dal paese d'origine o del viaggio dei genitori nei territori lontani. In generale, i genitori tendono a scandire la rappresentazione

delle tappe che portano all'adozione come se fosse il racconto della nascita biologica. Le fotografie o i video dei preparativi per il viaggio sono, ad esempio, collocati tramite il montaggio delle inquadrature nella stessa posizione concepita per la gravidanza. Due tappe in fondo accomunate dalla trepidazione dell'attesa<sup>85</sup>. Man mano che il tempo passa, l'acquisizione del modello di autorappresentazione tipico della famiglia biologica, in cui gesti, posture, sguardi appaiono conformi alle pose ritagliate sulla prossimità fisica dei soggetti, facilita il processo di integrazione del bambino nel nuovo contesto familiare. In tutti questi casi, ancora una volta, la felicità è palpabile, tanto quanto la perfetta mutuazione dei codici sociali propri delle immagini di famiglia: l'iscrizione del giovane corpo individuale dentro una catena generazionale, in cui si posiziona come l'ultimo anello secondo una progressione lineare che congiunge nonni/e, padri/madri, figli/e. Ma come si manifesta questa incorporazione? Nonostante le evidenti differenze fenotipiche (colore della pelle, texture dei capelli, morfologia degli occhi ecc.), in fondo queste rappresentazioni si basano su un ordinamento dei soggetti orientato a enfatizzare l'assimilazione naturale e normalizzata dell'Altro all'interno del corpo familiare. Inoltre, di fronte alle proprie immagini, raramente le famiglie adottive transrazziali parlano delle visibili dissomiglianze fisiche tra genitori e figli. Se talvolta vengono evidenziate delle somiglianze, è più probabile che siano acquisizioni mimetiche comportamentali, sedimentatesi nel corso del tempo, ma difficili da riconoscere stando all'esterno della famiglia. Eppure, malgrado la diversità fisica, le immagini continuano a essere l'attestazione visiva, peraltro oggettivata, dell'autenticità di un legame di parentela che si fonda sul riconoscimento dell'Altro attraverso un discorso sul corpo. In altre parole, il corpo del bambino viene sottoposto a un processo di desoggettivazione, con l'obiettivo di valorizzare principalmente le sue connessioni con quello familiare. Come vedremo a breve, esattamente sul percepito culturale della *somiglianza-nella-differenza* si concentra il documentario autobiografico *First Person Plural* di Deann Borshay Liem, la cui identità plurale si dirama a partire dalla propria esperienza di figlia adottiva transrazziale.

*“I feel I’ve several different people in one life”*

Una voce over si presenta in prima persona raccontando per tre volte la propria storia, ma ogni volta il nome cambia, così come la data di nascita: Kang Ok Jin, Cha Jung Hee, Deann Borshay. Tre nomi, tre storie diverse. Mentre la filmmaker parla dei suoi nomi e delle sue identità, la macchina da presa rimane puntata sul suo volto. Filtri e contrasti di colore distorcono l’aspetto del viso, per poi passare allo schermo LCD di una piccola videocamera portatile, attraverso la quale, di nuovo, viene mostrato il volto di Deann; nel frattempo la videocamera più grande registra quella più piccola che riprende, come in un gioco di specchi, ancora la donna. La manipolazione della messa a fuoco, del colore e delle lenti multiple, attraverso cui il volto di Deann viene registrato e restituito allo spettatore, enfatizza in modo simbolico i molteplici aspetti e le distorsioni identitarie che il soggetto adottato affronta attraverso la storia dei suoi nomi. *First Person Plural*<sup>86</sup> è infatti l’autobiografia filmata della filmmaker di origine coreana Deann Borshay Liem che nel 1966, tredici anni dopo la guerra di Corea, viene adottata all’età otto anni da genitori bianchi a San Francisco, dove l’hanno cresciuta con devozione e affetto. Con questo documentario, Borshay Liem intraprende un percorso alla ricerca di sé e delle proprie origini, fino a scoprire in modo sorprendente di non essere chi tutti pensavano che fosse.

Per raccontare la sua storia, la regista recupera vecchi film amatoriali girati dal padre adottivo e numerose fotografie tratte dagli album di famiglia, in cui si mostra la progressiva integrazione della bambina adottata nel corpo familiare, dall’arrivo in aeroporto fino all’adolescenza e alla gioventù. Un lasso temporale costellato sempre da momenti di leggerezza e divertimento vissuti con i genitori, la sorella e il fratello. Le immagini sgranate, leggermente mosse, con i colori vividi e sgargianti delle pellicole Kodak, restituiscono l’affresco di una famiglia WASP che gode di ogni benessere nell’America degli anni ’70 e ’80: casa immensa, arredamenti moderni, viaggi in villaggi turistici, gite nei parchi divertimento, Natali ricchi di doni, pomeriggi in piscina. È interessante notare come i primi filmini in qualche modo replichino la struttura della narrazione dedicata alla nascita di un figlio: il primo incontro con la bambina nel tentativo di riconoscerla allo sbarco, poi l’abbraccio materno,

a cui si unisce subito il resto della famiglia, e a seguire l'ingresso a casa, con i regali consegnati in salotto come se fosse un compleanno, un nuovo atto di nascita da celebrare. Per non parlare, addirittura, delle riprese del bagnetto, in cui la madre adottiva mostra di sapersi prendere cura della bimba.

Questi filmati sono intervallati da alcune più recenti interviste ai familiari, interrogati sulla propria percezione innanzi all'arrivo, in un nucleo già coeso, di un soggetto evidentemente diverso rispetto a loro: non bianca, non bionda, con gli occhi a mandorla, con un viso tondo anziché ovale. "You've got the family smile, color doesn't matter", le risponde il fratello come a voler rimuovere le differenze somatiche, per privilegiare piuttosto una somiglianza espressiva che rende comunque visibile allo sguardo altrui sia l'affinità profonda tra tutti i membri della famiglia, sia quell'attitudine del gruppo all'essere inclini alla positività. Analoghi nella felicità, insomma. Ciononostante, questa patina euforica si incrina con il passare degli anni, finché Deann decide di recuperare i documenti della sua adozione. È così che scopre che quanto le era stato sempre raccontato sul suo stato di orfana non corrisponde alla verità. Borshay Liem, registrata all'anagrafe come Cha Jung Hee, è in realtà Kang Ok Jin, mandata in adozione negli Stati Uniti al posto dell'altra bambina, perché era stata ritirata dall'orfanotrofo poco prima che fosse prevista la sua adozione da parte della famiglia Borshay. Questi ultimi, del tutto ignari della sostituzione, non si erano nemmeno accorti che la prima fotografia, inviata dall'associazione responsabile dello scambio transnazionale di minori, non combaciava con il volto della bambina giunta in USA. Ma due sono le fotografie rimaste nel dossier, quelle di due bimbe viste come *analoghe*, forse perfettamente identiche per l'occhio occidentale, nonostante la loro differente identità.

Con l'intento di riprodurre metaforicamente interscambiabilità dei due corpi, un movimento cinematografico laterale da sinistra a destra accosta queste immagini quasi emulando uno *swipe up*. Il paradosso è evidente: le immagini deprivano Deann della propria individualità e differenza ben due volte. La prima avviene nel momento in cui è data in adozione, perché il suo aspetto si adatta perfettamente allo stampo della bambina asiatica da salvare e accogliere; la seconda si rinnova in tutte quelle situazioni legate alla sua conformazione, sia fisica sia simbolica, al modello

americano (da bambina gioca con bambole bianche e bionde, a carnevale si veste da fatina, da ragazza fa la cheerleader, si fa la permanente e si trucca per somigliare alla sorella).

Questa scoperta suscita emozioni profonde nella famiglia adottiva di Deann, soprattutto quando la donna riallaccia i rapporti con quella biologica, fino alla decisione di fissare un incontro dopo un fitto scambio di fotografie.

What struck me when I was with my Korean family was the physical similarity, the amazing feeling of looking at somebody's face that one resembles. Because for so many years I had looked into blue eyes, blond hair, and, all of a sudden, there are these people in the room who, when I looked at them, I could see parts of myself in them. There's sort of a physical closeness, as if my body remembers something, but my mind is resistant.

La ricerca di sé sembra, dunque, saldarsi al problema della somiglianza fisica dischiudendo alcune domande cruciali: a quale mondo appartenere davvero? A quale corpo familiare far corrispondere l'immagine di sé? Spinta dal desiderio di trovare risposte a questi quesiti, Deann chiede ai genitori adottivi di accompagnarla in Sud Corea per conoscere la sua famiglia biologica. La volontà di sostenere la figlia in questo processo, nonostante l'angoscia per un possibile distacco, conduce a un confronto intenso, seppur nella consapevolezza delle reciproche differenze culturali ed esistenziali. Forse non a caso, il primo segno di accettazione nei confronti della diversità della propria figlia coincide con una frase pronunciata dalla madre adottiva: "You look like your mother", riferendosi per la prima volta non a se stessa, ma alla madre biologica, o meglio a colei che ogni volta chiamano "real mother".

Dunque, quale analogia è veramente espressione dell'ordinario affettivo, nonché delle strutture di parentela? Attraverso le nuove rappresentazioni di questa famiglia allargata, gli slanci affettivi che le immagini registrano, ma allo stesso tempo contribuiscono a rinsaldare e forgiare nella realtà, iniziano a infiltrarsi negli strati profondi, sotto la superficie del visibile quotidiano.

*L'analogia come norma sociale e principio di creazione*

All'interno dei differenti contributi in ambito estetico-mediale che hanno ragionato sulla storia dell'analogia visiva come un intreccio dei modi del vedere la *somiglianza-nella-differenza*<sup>87</sup>, difficilmente si coglie il nesso tra pratiche visive dell'ordinario e pensiero analogico, nel quadro di un più ampio sistema che regola le relazioni sociali profonde, quali le connessioni genealogiche. Certo, nella rivendicazione di Barbara Maria Stafford sull'importanza sociale dell'analogia come teoria generale dell'invenzione artistica e pratica della comunicazione intermediale<sup>88</sup>, si può giungere a una definizione che vede in questo modello un principio organizzativo, capace di creare in modo ordinato relazioni e corrispondenze tra soggetti ed enti in virtù delle reciproche rassomiglianze, anziché delle loro differenze. Pure Kaja Silverman, in *Flesh of My Flesh*<sup>89</sup>, condivide questo punto di partenza ma approdando, secondo un'impostazione filosofico-psicanalitica, a una visione ancor più netta: l'analogia è una struttura dell'Essere, mediante la quale si costituisce la relazionalità umana. Secondo la studiosa, è proprio attraverso gli aspetti più privati e intimi della nostra vita che possiamo scoprire le corrispondenze tra noi e gli altri esseri. Solo, infatti, riconoscendo le somiglianze che ci legano agli altri, possiamo rifondare la trama sociale dell'esistenza, riponendo persino nelle forme estetiche lo slancio a cercare tali connessioni. Sebbene non si definisca mai un ragionamento sul rapporto tra immagini private e affettività dell'ordinario, centrale appare comunque il passaggio compiuto da Silverman nel raccordare la fotografia a un particolare tipo di analogia:

A photograph and its "referent" have so many affinities that we are unable to separate them from each other, but also enough differences to keep us from conflating them. This [...] helps us that similarity is not sameness and that differences does not automatically translate into oppositions.<sup>90</sup>

Ma se la fotografia trova nella dialettica tra somiglianza e differenza la sua condizione ontologica, quali conseguenze di ciò si manifestano nell'ordine del visibile e del reale? Le pratiche visive, come abbiamo visto nel caso delle immagini di famiglia realizzate in ambito domestico, di fatto problematizzano il pensiero analogico nella modalità della propagazione di uno stato normativo. Come appunto sostiene David Lloyd<sup>91</sup>, le relazioni



analogiche non fanno altro che privilegiare la somiglianza rispetto alle differenze, cercando di rendere queste ultime non-visibili.

Ad esempio, nel contesto delle adozioni transnazionali e transrazziali, come ci ha mostrato il documentario *First Person Plural*, l'analogia si afferma come modalità di creazione e connessione, mutuando però anche quell'attitudine sociale a "ricondere l'altro all'esperienza vissuta attraverso il sé" a partire dalla quale, secondo Édouard Glissant<sup>92</sup>, il processo di filiazione può pericolosamente scivolare o nell'annessione o nell'annientamento. Tuttavia, ammettendo i dissidi interiori, il dolore e l'angoscia della separazione, in maniera edificante il film ri-usa le immagini di famiglia per reinterpretare la visione analogica sotto il segno della *relazione estesa*: non più un'unica radice, non più un corpo unico nel quale riconoscersi, bensì un ordito di legami che non si esaurisce in un solo nucleo di appartenenza, perché dispiega il sé nella demoltiplicazione e nella trasversalità, generando corrispondenze tra il sé e l'Altro nello spazio (oltre i confini della famiglia) e nel tempo (passato, presente, futuro).

L. Tolstoj, *Anna Karenina* (1877), Einaudi, Torino 2009, p. 5.

In diversi contributi di P. Bourdieu, R. Odin, P. R. Zimmermann, R. Chalfen sulle immagini private, si evidenzia spesso la presenza di scene di buonumore, leggerezza, espressioni di sorpresa ed eccitazione, momenti di gioco.

R. Chalfen, *Snapshot Versions of Life*, Bowling Green State Univ. Press, Bowling Green 1987; tr. it. *Sorrìda, prego! La costruzione visuale della vita quotidiana*, FrancoAngeli, Milano 1997, p. 132, corsivo mio.

Una ricognizione bibliografica sul concetto di “ordinario” nell’ambito dei *Visual Studies*, punto di partenza decisivo per il presente saggio, è contenuto in K. Lennard, *The Ordinary*, in J. Elkins *et al.* (a cura di), *Theorizing Visual Studies: Writing through the Discipline*, Routledge, London-New York 2012, pp. 202-205.

D. Marre, J. Bestard, *The family body: persons, bodies and resemblances*, in J. Edwards, C. Salazar (a cura di), *European Kinship in the Age of Biotechnology*, Berghahn Books, London-New York 2009, pp. 64-78.

Sulle adozioni transnazionali e transrazziali si ricordano, tra i più significativi, i progetti documentari di Lucy Sheen, Reshma McClintock, Li-Da Kruger. Inoltre, si rinvia al film: *Une histoire à soi* (2020) di A. Gay, analizzato in A. Cati, “Non riesco a vedermi da nessuna parte”. *Amandine Gay e le immagini di casa in bilico tra due mondi*, in “Arabeschi”, in corso di pubblicazione.

Deann Borshay Liem, *First Person Plural*, Documentary (National Asian American Telecommunications Association, 2000).

P. Holland, “Sweet It Is to Scan”: *Personal Photographs and Popular Photography*, in L. Wells (a cura di), *Photography: A Critical Introduction*, Routledge, London-New York 1996/2000, p. 159.

“We are talking about characteristic elements of impulse, restraint, and tone; specifically affective elements of consciousness and relationships: not feeling against thought, but thought as felt and feeling as thought: practical consciousness of a present kind, in a living and interrelating continuity”, R. Williams, *Structures of Feeling*, in Id., *Marxism and Literature*, Oxford University Press, Oxford 1977, pp. 128-135.

K. Stewart, *Ordinary Affects*, Duke Univ. Press, Croydon 2007, pp. 1-2.

É. Glissant, *L'estensione e la filiazione*, in Id. *Poetica della Relazione. Poetica III* (1990), Quodlibet, Macerata 2007, pp. 55-68.

Cfr. C. Delage-Chollet, *Images de l'adoption. Les usages de la photographie et de la vidéo dans les familles adoptives*, in A. Fine, C. Neirinck (a cura di), *Parents de sang, Parents adoptifs. Approches juridiques et anthropologiques de l'adoption en France, Europe, USA, Canada*, in “Droit et Société”, vol. 29, 2000, pp. 291-309 e H. Belleau, *L'usage des photographie de famille dans l'elaboration de l'identité des enfant adoptés*, in AA. VV., *Nouvelle technique de procréation – Adoption, Actes du 3e congrès international sur l'enfant*, Theodine & Associated Ltd, Montréal 1997, pp. 176-184. Inoltre, si ricorda in ambito visuale: L. Cartwright, *Photographs of “Waiting Children”*. *The Transnational Adoption Market*, in “Social Text”, vol. 74, n. 21, pp. 83-109; mentre la prima riflessione sulle collezioni private di famiglie adottive in una prospettiva filmico-visuale è data in: G. Sapio, *La pratique des home movies. Culture audiovisuelle et genèse de la méta-famille*, tesi di dottorato in Études cinématographiques et audiovisuelles, Université Sorbonne Nouvelle 2015.

H. Belleau, *op. cit.*, p. 297.

Questo progetto ha avuto ulteriori sviluppi in altri due lavori della regista: con il film *In the Matter of Cha Jung Hee* (2010) si approfondisce il viaggio personale di Borshay Liem nel tentativo di ritrovare la bambina coreana con cui è stata intenzionalmente scambiata nell'orfanotrofio coreano nel 1966; mentre il documentario *Geographies of Kinship* (2019) è dedicato alla storia del ritorno nel paese d'origine da parte di quattro persone adottate attraverso programmi transnazionali.

B. M. Stafford, *Visual Analogy: Consciousness as the Art of Connecting*, The MIT Press, Cambridge MA 2001.

Ivi, p. 8.

K. Silverman, *Flesh of My Flesh*, Stanford University Press., Standford, CA 2009.

G. Baker, *PRIMAL SIBLINGS: Kaja Silverman in conversation with George Baker*, in "Artforum", Feb. 2010, URL: <https://www.artforum.com/print/201002/kaja-silverman-in-conversation-with-george-baker-24767> (ultimo accesso 3 febbraio 2023).

D. Lloyd, *Race Under Representation. The Racial Regime of Aesthetics*, Fordham University Press, New York 2018.

É. Glissant, *op. cit.*, p. 57.

Ricomporre l'infranto.

*Radiograph of a Family* e l'evidenza sospesa  
delle immagini

Luisella Farinotti

*La scena del ritorno*

La *ri-scrittura*, il gesto di appropriazione e riutilizzo di materiali preesistenti, è un carattere fondamentale dell'estetica contemporanea<sup>23</sup>. Le forme di riuso possono essere molto diverse – a seconda delle tecniche utilizzate, della natura dei materiali o del contesto storico di riferimento – ma comune è il gesto combinatorio di selezione e accumulo, la tendenza alla commistione di elementi eterogenei, la predilezione per la frammentazione e il collage, il primato del montaggio. Le operazioni di reimpiego possono legarsi alla “vocazione archivistica”<sup>24</sup> delle immagini analogiche quanto ad azioni sovversive di *détournement* o di manipolazione, secondo un principio di re-invenzione, attribuendo o rivelando nuovi significati, spesso lontani dalle intenzioni del testo originario.

Nel cinema di *found footage* il recupero e il riciclaggio creativo di immagini preesistenti, l'utilizzo di materiali d'archivio e la loro rielaborazione espressiva, il “montaggio intermediale”<sup>25</sup> di immagini di diversi formati e provenienza, sono il segno di un interesse per il passato e la memoria, ma anche di una nuova relazione con la realtà, di cui le immagini sono la materia, prima ancora che la trascrizione<sup>26</sup>. Oggetto della ricerca di tanto cinema di *found footage* è l'ambigua verità delle immagini, il significato nascosto ai margini dell'inquadratura, nei dettagli sfuggiti al controllo della posa o alle intenzioni di chi ha girato; questa rete di indizi è quella che Lindeperg definisce, con una formula affascinante, la “potenza spettrale”<sup>27</sup> che anima le immagini e che chiede di essere riconosciuta. Solo uno spostamento dello sguardo consente di scoprire nuovi significati, a volte celati nell'inapparente, ma spesso resi evidenti dalla distanza temporale, in un processo di smascheramento prodotto dalla Storia che si tratta “solo” di portare alla luce. In questo caso, il

*ritrovamento* è il gesto essenziale per la ricostruzione, più ancora che l'analisi e la riconfigurazione affidati al montaggio.

Già come pratica, il *found footage* si lega a un'idea di *redenzione* e di *sopravvivenza* nel suo voler riportare in vita o a nuovo sguardo le immagini<sup>28</sup>. Ricostruire la memoria delle immagini – o a partire dalle immagini – vuol dire letteralmente “riparare” l'immagine che del passato è stata costruita, al di là quindi di una funzione puramente illustrativa, di semplice “repertorio” di riconoscimento. Il lavoro di riscrittura dei materiali si configura allora come atto espressivo e insieme di autoriflessione: indagine sulla visione, prima ancora che recupero di una memoria che le immagini ci consegnano; da questo punto di vista le immagini non tanto testimoniano, ma sono oggetto esse stesse di sguardo, dato in sé e per sé.

Nel cinema sperimentale – cui a lungo si è legata questa pratica – il *found footage* designa l'integrazione risignificante dei materiali d'archivio, una forma di “serialità eversiva” che rompe l'idea di ripresa come ripetizione, copia o calco attraverso un gesto paradossale di replica totale, fin della materia del cinema. La stessa pratica di riconfigurazione delle immagini afferma il cinema come arte della riscrittura infinita del senso, a suo modo ancora “esercizio di memoria”, non fosse che per la capacità di far rivivere le immagini e le tracce del passato.

In questo “cinema di seconda mano”, segnato dal ritorno e dalla ripresentazione, di particolare interesse sono i film che utilizzano materiali provenienti da archivi privati, in cui la dimensione intima e personale si ribalta in scena sociale assumendo una qualità sintomatica, divenendo cifra di sguardi comuni, di modi e tempi del vivere ampiamente condivisi.

La produzione amatoriale, le immagini anonime e vernacolari, le fotografie di famiglia o gli *home movie* sono ormai considerati una via d'accesso fondamentale per ricostruire i gesti e i volti di un territorio, le forme di autorappresentazione di classi e gruppi sociali, i ruoli e le relazioni familiari e di genere o, più frequentemente, per comporre il tracciato di una letterale “Storia in formato ridotto”, ad altezza del quotidiano e del comune<sup>29</sup>. L'ordinario, il banale, l'impersonalità dell'immagine “qualunque”, restituiscono le forme di un vocabolario visuale condiviso, ancorché inconsapevole, tanto quanto, in forma spesso

altrettanto indiretta, lo *sfondo* o il *fuori-campo* dell'accadere storico. Il film di famiglia è quindi oggetto di interesse per il suo valore di produzione culturale, di pratica sociale e di forma simbolica attraverso cui comporre una storia dello sguardo.

Proprio un film di *found footage* costruito a partire da un ricchissimo archivio privato, *Un'ora sola ti vorrei* (Alina Marazzi, 2002), ha aperto un nuovo corso nel documentario italiano, modello di una ricerca espressiva in cui la ricostruzione di una storia familiare diviene nel contempo riflessione sulla cultura visuale dell'identità, sull'ordine su cui si struttura la conformità sociale *in immagine*<sup>100</sup>.

Ritroviamo questa stessa qualità teorica nel film oggetto della nostra analisi, in cui ancora una prospettiva genealogica e familiare muove una ricerca condotta *attraverso* e *sulle* immagini.

Realizzato con fotografie e film di famiglia, ma anche rari filmati di repertorio sull'Iran della rivoluzione e del periodo della guerra con l'Iraq, *Radiograph of a Family* (2020) è un esempio di *recycled cinema*, un film collage – di posizioni, memorie e fonti visive diverse – che ricuce il passato e insieme interroga le immagini, a partire dal valore storico di una memoria privata, messo alla prova non tanto o non solo in una precisa vicenda familiare, quanto nella capacità delle immagini amatoriali di testimoniare una realtà che va ben oltre la dimensione privata che si incaricano di rappresentare.

Dobbiamo partire da qui: da un album di famiglia, dalla sua trama di affetti e memorie enigmatiche, indizi di una storia, non solo familiare, da ricomporre.

### *Immagini mancanti*

*Radiograph of a Family* è un film di Firouzeh Khosrovani, documentarista e artista visiva nata nel 1971 a Teheran, dove vive e lavora. Pur radicata nella cultura iraniana, la sua produzione è internazionale, come la sua formazione: ha infatti studiato a Milano, all'Accademia di Belle Arti di Brera.

Il film è una riflessione sull'identità – familiare, femminile, iraniana – e sulla condizione storica, e anche affettiva, dell'appartenere e del “riconoscersi”; ma insieme, e forse soprattutto, è una riflessione sulle

immagini: non solo sul loro credito di verità, sulla loro qualità testimoniale, messa alla prova dalla dimensione storica del film, ma anche sulla loro *agency*, sul loro modo di esistere e di agire, sulla loro capacità di attivare e sostenere azioni e comportamenti o di produrre una frattura; di essere un orizzonte comune di riconoscibilità, ma anche di distinzione e separazione<sup>101</sup>.

In questo quadro – non dimentichiamolo, il film è anche il ritratto della famiglia della regista, il cui sguardo è quindi parte della ricostruzione – perfino fare il film si iscrive in questo percorso di presa di possesso delle immagini, come un ulteriore passaggio di riconoscimento della loro qualità epistemica. Per molti versi, legata alla prospettiva familiare che lo muove, il film di Khosrovani riproduce la *logica* dei film di famiglia: come evidenziato da Patricia Zimmerman, *fare il film*, prima ancora che (ri)vedersi *nel* film, costruisce l'unità familiare, ordina e garantisce l'appartenenza<sup>102</sup>. *Radiograph of a Family* non si limita a riscrivere le tracce della storia familiare – fotografie, album di famiglia e *home movie* sono la materia prevalente del film – ma ne riattiva la capacità di riconoscimento e di identità. La regista si unisce ai gesti e alle immagini che l'hanno preceduta nel riconfigurare la storia della propria famiglia.

L'interesse di Khosrovani per il corpo delle immagini, per l'organizzazione sociale del visibile, per l'*esperienza* che le immagini costruiscono e sostengono, era già evidente nei suoi primi lavori, come *Rough cut*, del 2007, sulla mutilazione dei manichini esposti nelle vetrine di Teheran in seguito ai divieti, introdotti dalla Repubblica islamica, a mostrare gli attributi più marcatamente femminili del corpo. Il film segue le operazioni di amputazione di seni, glutei, poi braccia, gambe, teste, fino a rendere questi simulacri “simili a una grucciona”, come dichiara un negoziante. La mutilazione sollecita l'ordine immaginativo non solo a ricomporre e saldare “le parti mancanti”, ma *rende visibile* per assenza il desiderio, rivelandolo come letterale mancanza<sup>103</sup>.

Inizia qui uno studio sull'iconologia dell'assenza – o della sparizione – che segna anche l'ultimo film della regista iraniana.

*Radiograph of a Family* mette innanzitutto in questione gli schemi di intellegibilità dell'immagine, il suo collocarsi al confine tra dato e

prefigurato (o immaginato), in cui il “dare a vedere” ha sempre a che fare con l’assenza, con il fuori campo e, quindi, con l’immaginazione.

Il film racconta il conflitto interno alla famiglia della regista – riflesso di una più ampia contrapposizione tra modernità e tradizione, occidentalizzazione e islamismo che investe l’Iran e sfocerà nella rivoluzione del ’79 – e lo ricostruisce a partire da una gran quantità di materiali visivi, diversi per formato, origine, intenzione, secondo una pratica ormai consolidata del documentario a base d’archivio e del *found footage film*, ma soprattutto mostrando le diverse relazioni con le immagini dei membri della famiglia. Sono queste, infatti, la spia di posizioni, di modi di vedere, di sguardi e bisogni che costruiscono e definiscono i confini tra culture, forme di vita, ideologie.

Non è certo un caso che tanto cinema iraniano contemporaneo<sup>104</sup>, cioè di un paese in cui massimamente si esercita il controllo sul visibile, si interroghi sul nostro rapporto con le immagini: è come se, in assenza, si misurasse il potere dell’immagine e, nel contempo, il suo limite: l’immagine *manca*, nel duplice senso di una privazione ma anche di un’incapacità a risolvere i conflitti del reale.

Questa prospettiva metariflessiva, interessata a interrogare le zone d’ombra del visibile e la nostra relazione con le immagini, è peraltro un tratto comune a molto cinema contemporaneo, impegnato a riflettere sul proprio ruolo e su un’identità per molti versi perduta. È un cinema “pieno di cornici”<sup>105</sup>, di immagini *in between*, che contengono altre immagini o ne mimano la condizione, in un’accoglienza che è volontà di confronto più che di assorbimento. L’immagine cinematografica rimarca i suoi effetti di presenza, la sua capacità configurativa e di restituzione e ribadisce – proprio nel suo contenere e indagare altre immagini o altri dispositivi di visione – il suo compito di *messa in forma* del reale e delle sue crepe, senza negarne i limiti.

*Radiograph of a family* chiama in causa le immagini fin dal titolo, in questo caso un’immagine diagnostica di profondità che in via metaforica – o figurata – rinvia a un’analisi del tempo e della storia: di una famiglia che si allarga alla visione di un intero paese. La radiografia è anche un dato interno al racconto: il padre è un radiologo che ha compiuto i suoi studi tra gli Stati Uniti e la Svizzera ed è proprio lui a fare una radiografia alla



madre, in seguito a una brutta caduta sulle piste da sci in Svizzera che la “spezza in due”, incrinandole la spina dorsale. È quindi un’immagine chiave che rivela una condizione psicologica prima ancora che fisica, di una donna fuori posto e fuori luogo in un paese di cui non capisce né apprezza i modi di vita. Infine, la radiografia è anche il segno di un’eredità e di un legame: un lascito di “amore per le immagini” e di fede nel loro potere salvifico che lega padre e figlia.

Nel film, vediamo la radiografia della colonna vertebrale sovrapposta all’immagine di un paesaggio urbano; questa logica combinatoria è alla base della scrittura di *Radiograph of a Family*, un film collage che, come abbiamo detto, ricuce il passato e insieme le immagini, in un letterale *mettere insieme i pezzi*, che è anche il gesto che vediamo compiere da Firouzeh bambina per ricomporre le fotografie strappate dalla madre. La piccola colma le parti mancanti delle immagini in un collage, una forma in cui sono evidenti i frammenti, le sovrapposizioni, le giunture; in cui le immagini di partenza rimangono come parti di una nuova figura.



Fig. 1.5. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020.  
Per gentile concessione dell’autrice.



Fig. 1.6. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020.  
Per gentile concessione dell'autrice.

Se, da un lato, la riscrittura di materiali preesistenti è un tratto comune del cinema contemporaneo, questo gesto combinatorio di ritorno e restituzione in forme nuove, ha un significato del tutto peculiare nel conflitto messo in scena dal film, che è del resto la condizione di frattura dell'Iran moderno. *Ricomporre l'infranto* è quindi la figura, la forma estetica di un'identità possibile, lo schema in cui si rende intellegibile.

*A partire da un'immagine*



Fig. 1.7. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020.  
Per gentile concessione dell'autrice.

Il film inizia mostrando la fotografia del matrimonio tra Hossein e Tayi, mentre una voce fuori campo dichiara: “la mamma sposò la fotografia di papà”. Un matrimonio con delega, in sé non così sorprendente – lui non poteva abbandonare gli studi a Ginevra e voleva sposarsi al più presto e farsi raggiungere in Svizzera – mentre lo è questa fotografia di una fotografia che, se non fosse per il lieve sorriso della sposa e per l’abito nuziale, potrebbe far pensare a un rito funebre, con la foto dello sposo circondata da candele e fiori, come un altare in ricordo. A suo modo un annuncio, la dichiarazione di una distanza, ribadita dalla mancanza di una relazione di sguardi tra i due sposi. Si badi, è la voce fuori campo della figlia a guidarci nella lettura, costruendo dialoghi immaginari tra i personaggi di questa storia, che è anche la *sua* storia. Una storia i cui momenti cruciali, nel film, si legano alla scoperta di un’immagine, all’azione conseguente a una rivelazione di cui le immagini – in questo caso le fotografie – non per il loro contenuto manifesto, sono portatrici.



Figg. 1.8 e 1.9. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020. Per gentile concessione dell'autrice.

*L'immagine mancante* deve essere ricostruita in una letterale messa in scena a cui Hossein piega la giovane moglie. L'uomo vuole che facciano le "foto del matrimonio": loro due in una posa romantica che attesti il loro legame. L'immagine non può mancare e certo non in ossequio a una tradizione, ma per dare forma a un'esperienza che non si è ancora *con-*

*figurata* (“non abbiamo ancora una fotografia di noi due”, dichiara), per dare corpo al fantasma che è nella prima fotografia delle nozze.

Quello che le immagini significano, l’esperienza che costruiscono e a cui danno forma, gli immaginari che chiamano in causa, sono completamente diversi tra i due sposi: per Hossein la fotografia è rappresentazione, la “forma” che vogliamo consegnare alla memoria della nostra storia; per Tayi la fotografia è “svelamento” e incontro con lo sguardo di un altro, tanto che non vuole andare in uno studio fotografico dove deve mostrarsi in un atteggiamento di intimità davanti agli occhi di un estraneo. Mentre per il marito il fotografo “nemmeno ti guarda”, per la donna il *disvelamento* è una violazione che si nutre della *consapevolezza di essere guardati*. La tensione fondamentale tra agire e subire lo sguardo che segna la storia della fotografia e le sue dinamiche di potere, definisce le diverse posizioni – di genere, di cultura e di regimi dello sguardo – della coppia. Il *falso* album di matrimonio ci consegna la trama di una relazione in assenza, e fa emergere una distanza: non solo tra gli sposi, ma nel loro disporsi *dentro* l’immagine, per molti versi un doppio della loro relazione con il mondo. *Fare* (o non fare) la fotografia vuol dire aderire a un *regime scopico*<sup>106</sup>, comprendere le ragioni di un’esperienza consegnata all’immagine

In questo caso il termine utilizzato da Martin Jay è quanto mai significativo, perché *regime* sottolinea il controllo sociale della visione, le condizioni culturali in cui si iscrive il diverso angolo visuale dei due sposi, la diversa cecità che li colpisce. Il laico Hossein, figlio dell’alta borghesia iraniana, è un moderno *attore dello sguardo* che usa le immagini per costruire la sua storia, come una mediazione “naturale” dell’esperienza. Giovane studente lontano da casa, riceve in regalo dal padre una macchina fotografica, comprata a Parigi per mille toman (“una cifra con cui potevi comprare una casa a Teheran”, dichiara incredula Tayi), con cui fissa i momenti di una vita condivisa a distanza con la famiglia: tracciato evidente di un’esperienza che si coglie *in figura*. La famiglia di Hossein accoglie la modernità, le opportunità e i principi della vita occidentale, si riconosce nell’immagine cosmopolita di una vita “messa in archivio” nell’album di famiglia, custode delle prove di una piena adeguatezza ai tempi.



Figg. 1.10 e 1.11. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020. Per gentile concessione dell'autrice.

Proprio le fotografie del marito e della sua famiglia rivelano alla giovane sposa un Iran sconosciuto e *irricoscibile*, tanto che immagina, in un primo tempo, si tratti di foto di viaggi in Occidente, di vacanze nel Mediterraneo. Se l'immagine è depositaria di un immaginario, prima ancora che di un dato, la cecità di Tayi è anche il sintomo del bisogno di riconoscimento che consegniamo alle immagini e che agisce sul nostro sguardo: quello che le fotografie rivelano è innanzitutto l'estraneità della donna a quel mondo, la sua incapacità perfino di "vederlo".

Negarsi all'immagine – fino ad arrivare a strappare tutte le fotografie che la ritraggono senza velo, in conformità a un modo di vita occidentale che rifiuta – diventa allora un gesto di rivendicazione di identità, di dichiarata *non-appartenenza*. Tornare a velarsi diventa un atto di svelamento, a sé stessa, innanzitutto; un *ritrovarsi*, anche dentro le immagini.





Figg. 1.12 e 1.13. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020. Per gentile concessione dell'autrice.

Il film riconosce questo processo identitario, di recupero di una posizione non subalterna, fuori dall'equivalenza – del tutto occidentale – tra copertura ed esclusione. Insieme ne vede la rigidità, l'inconciliabilità con una visione secolarizzata della vita, come quella del padre.

Dal rientro a Teheran, conseguente alla nascita di Firouzeh, all'inizio degli anni '70, inizia il processo di progressiva liberazione dalla donna, che coincide con l'imporsi del movimento rivoluzionario islamico cui Tayi aderisce, riprendendo a studiare, diventando insegnante in scuole dalla forte impronta religiosa, partecipando, come molte altre donne, alla guerra contro l'Iraq; il film ne segue le tappe, l'imporsi progressivo della sua visione nello spazio domestico, via via spogliato dalle immagini e dalle tracce di un mondo non in accordo con la fede islamica.

Anche l'album di famiglia non è più governato dallo sguardo del padre, sempre più ai margini del racconto familiare, a sua volta consegnato a un processo di sparizione, mentre la madre appare in una galleria di ritratti mancanti – privi di parti del volto o in cui il corpo è sempre più coperto – fino a diventare indistinguibile da quello delle altre donne.

La piccola Firouzeh è al centro delle tensioni familiari, come delle immagini, nuovo soggetto fotografico del padre e fulcro di un'identità



familiare frantumata. In bilico tra la volontà della madre di crescerla nella fede e nei principi dell'Islam e l'apertura del padre all'arte e alla cultura come esperienze fondamentali di comprensione del mondo, la bambina è il corpo dell'Iran moderno, teso tra due idee di mondo, due forme di vita. Lei è l'unico "personaggio" che vediamo in azione nel film, per lo più impegnata ad attraversare lo spazio di un unico ambiente, una casa apparentemente senza confini interni, in realtà segnata da separazioni invisibili.

È interessante notare come il film mantenga visibile la struttura dell'album di famiglia, mostrando le fotografie nel loro formato originale, così come si presentano sulle pagine di questo dispositivo d'ordine della storia familiare, a lungo contenitore simbolico dell'immagine della stirpe<sup>107</sup>.

Come sottolinea Bourdieu,

L'album di famiglia esprime la verità del ricordo sociale. [...] Disposte in ordine cronologico, "ordine delle ragioni" della memoria sociale, le immagini del passato evocano e trasmettono il ricordo degli avvenimenti che meritano di essere conservati perché il gruppo vede nei monumenti della sua unità passata un fattore di unificazione o, il che è lo stesso, trae dal passato la conferma della sua unità presente: pertanto, niente è più decoroso, più rassicurante e più edificante di un album di famiglia; tutte le avventure singolari che racchiudono il ricordo individuale nella particolarità di un segreto ne sono escluse e il passato comune o, se si vuole, il massimo comune denominatore del passato, ha la nitidezza un po' leziosa di un monumento funerario assiduamente visitato.<sup>108</sup>

Reliquiario dei ricordi e catalogo di spettri, l'album di famiglia testimonia la continuità della stirpe, come un legame *nel* tempo; insieme dichiara la memoria come *processo di rappresentazione*, costituito da immagini e sistemi di immagini<sup>109</sup>. Le fotografie promuovono un'immagine "pubblica" della sfera privata, in una sorta di ratifica di identità e di riconoscimento sociale. Insieme, come ricorda Richard Chalfen, l'album di famiglia fornisce una mappa visuale di una rete di relazioni, in cui le eliminazioni, le inclusioni e le esclusioni sono sintomatiche dell'unità familiare<sup>110</sup>.

La storia della famiglia Koshorvani è segnata dalle sparizioni e dalle assenze, puntualmente registrate nelle pagine dell'album: così se la madre, strappando le fotografie che la ritraggono, cancella il suo passato con un

gesto che corrisponde alla frattura della rivoluzione politica in cui si riconosce, il padre sembra vivere solo nei ricordi e nelle immagini del passato: non ha spazio nel presente, in un mondo in cui non si riconosce. Scomparirà, in via definitiva, in una morte già annunciata dalle immagini.

Ma a lui è dedicata l'immagine finale del film che mostra la fotografia incorniciata della piccola Firouzeh tra le sue braccia, appesa a una parete della casa. Un lento carrello in avanti ce la rivela, mentre la voce fuori campo della regista dichiara che, a distanza di anni, lei "è ancora lì", enunciando non solo il carattere stesso del fotografico – la convivenza di restituzione e perdita – ma un'eredità di cui il film stesso è testimonianza: il suo aver *abbracciato* la passione del padre per l'immagine.



Fig. 1.14. Still da *Radiograph of a Family*, di Firouzeh Khosrovani, 2020.  
Per gentile concessione dell'autrice.

La scena ci consegna un *ritrovarsi* più che un riconoscersi – a dire di un processo di ricerca e non solo di un bisogno di conferma – che ha il significato di un risarcimento: del lutto, evidentemente, della capacità delle immagini di *articolare* un'assenza, non solo di dichiararla. Qualcosa

*resta*: una lezione di apertura, il coraggio di esporsi al rischio dell'incontro con lo sguardo dell'altro, di assumere il pericolo della scoperta del mondo e di viverne il conflitto.

Il film disegna una frattura che riguarda un paese e una cultura prima ancora che una famiglia, ma nella sua fragile e faticosa ricomposizione ci consegna un gesto che interroga in modo ancor più generale l'immagine e la sua forza di restituzione. Se la pretesa di verità dell'immagine collassa di fronte all'imprendibilità dell'esperienza, il ritorno, la *ri-scrittura*, – questo gesto fondamentale del contemporaneo, l'ostinata volontà di tener fede a un'eredità che chiede di essere *restituita* – sembra capace di deviare il destino dell'immagine, innanzitutto riesce a sottrarla alla sparizione, rendendola nuovamente *visibile*, capace di interrogarci consegnandoci la sua verità lacunosa.

Il film si chiude su una figura assente, o meglio, presente *in immagine*, in perfetta corrispondenza con l'apertura, in cui Hosseyn era sostituito da una fotografia al suo matrimonio. Alle soglie del testo si colloca quindi *l'immagine come soglia*: tra presenza e assenza, tra corpo reale e immaginario, tra promessa e eredità, futuro e passato. Il marito, il padre, l'uomo che ha vissuto tra mondi e culture, esiliato nella sua stessa casa, sopravvive nello sguardo della figlia, nei suoi gesti di ricomposizione, nella sua capacità di rianimare quello che le immagini ci consegnano. Non un culto di reliquie, ma un gesto di redenzione.

Sulle forme estetiche contemporanee di riuso creativo si veda C. Baldacci, C. Nicastro, A. Sforzini (a cura di), *Over and Over Again. Reenactment Strategies in Contemporary Arts and Theory*, ICI Berlin Press, Berlino 2021; C. Holzhey, A. Wedemeyer (a cura di), *RE- An Errant Glossary*, "Cultural Inquiry" – ICI Berlin, n. 15, 2019; C. Baldacci, M. Bertozzi (a cura di), *Montages: Assembling as a Form and Symptom in Contemporary Arts*, Mimesis International, Milano-Udine 2018.

Sul divenire archivio delle immagini e sul reimpiego dell'archivio si veda M. Steinle, J. Maeck (a cura di), *L'image d'archives. Une image en devenir*, Presses universitaires de Rennes, Rennes 2016.

Riprendiamo qui una nota categoria di Pietro Montani che individua nel rapporto *tra* immagini, ma anche tra i diversi formati e dispositivi – il montaggio intermediale, appunto – il luogo etico-estetico di una possibile autenticazione del reale. Cfr. P. Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari 2010.

Molte ormai le pubblicazioni sul *found footage film*, nelle sue diverse forme ed esperienze. Per una ricostruzione generale del fenomeno rinviamo al classico W.C. Wees, *Recycled Images. The Art and Politics of Found Footage Film*, Anthology Film Archive, New York 1993; tra le pubblicazioni più recenti: M. Bloemhevel, G. Fossati, J. Guldmond (a cura di), *Found Footage Cinema Exposed*, Amsterdam University Press/EYE Film Institute Netherlands, Amsterdam 2012; M. Bertozzi,

*Recycled cinema. Immagini perdute, visioni ritrovate*, Marsilio, Venezia 2012; C. Blümlinger, *Cinéma de seconde main: esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Klincksieck, Parigi 2013.

S. Lindeperg, *La voie des images. Valeur documentaire, puissance spectrale*, in "Cinemas", n. 242-3, 2014, pp. 41-68.

Individua la centralità della 'sopravvivenza' nelle pratiche di rimediazione e riproduzione delle immagini Francesco Zucconi nel suo *La sopravvivenza delle immagini. Archivio, montaggio, intermedialità*, Mimesis, Milano-Udine 2013. Per Marco Bertozzi, invece, "l'atto del riuso filmico resiste sia all'idea di distruzione che a quella di sopravvivenza", a ribadire la qualità creativa e trasformativa delle pratiche di *found footage*. Cfr. M. Bertozzi, *Il documentario come arte. Riuso, performance, autobiografia nell'esperienza del cinema contemporaneo*, Marsilio, Venezia 2018, p. 54.

Sull'amatoriale come documento storico, antropologico o etnografico si rinvia a: R.M. Chalfen, *Snapshot Versions of Life* (1987); tr. it. *Sorrída, prego! La costruzione visuale della vita quotidiana*, Franco Angeli, Milano 1997; S. Aasman, *Le film de famille comme document historique*, in R. Odin (a cura di), *Le film de famille. Usage privé usage public*, Klincksieck, Parigi 1995, pp. 97-111; S. Kmec, V. Thill (a cura di), *Private Eyes and Public Gaze: The Manipulation and Valorization of Amateur Images*, Kilomedia, Trier 2009; V. Vignaux, B. Turquety (a cura di), *L'amateur en cinéma. Un autre paradigme*, afrhc, Parigi 2016; L. Rascaroli, G. Young, B. Monahan, *Amateur Filmmaking: The Home Movie, the Archive, the Web*, Bloomsbury, New York 2014; A. Motrescu-Mayes, H. Norris Nicholson, *British Women Amateur Filmmakers: National Memories and Global Identities*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2018; M. Salazkina, E. Fibla-Gutierrez (a cura di), *Global Perspectives on Amateur Film Histories and Culture*, Indiana University Press, Bloomington 2020.

Si muove in questa prospettiva il saggio di F. Zucconi, *Dagli Home Movies al Found Footage Cinema. Sulle tracce della cultura visuale domestica*, in "Lares", n. 3, settembre-dicembre 2014, pp. 569-582. Sul film della Marazzi moltissimo si è scritto, mi permetto di rinviare a L. Farinotti, *La riscrittura della storia: "Un'ora sola ti vorrei" di Alina Marazzi e la memoria delle immagini*, in "Comunicazioni sociali", n. 3, 2005, pp. 497-502.

Riprendiamo qui il concetto di *agency* introdotto dall'antropologo Alfred Gell, che ha avuto molta fortuna nella recente teoria dell'immagine. Una buona ricostruzione in B. Grespi, *Dalla agency alle immagini operative. Teorie dell'agire iconico*, in K. Purgar, L. Vargiu (a cura di), *Studiare le immagini. Teorie, concetti, metodi*, Carocci, Roma 2022, pp. 207-225.

P. Zimmerman, *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, Indiana University Press, Bloomington 1995.

Molti studiosi della cultura iraniana sottolineano come l'imposizione di comportamenti e divieti che impediscono l'erotizzazione del corpo femminile – a partire dall'obbligo del velo – produca paradossalmente l'effetto che si vorrebbe negare: il corpo viene sessualizzato proprio a partire dall'intenzione di coprirlo e nascondere. Cfr. N. Naghibi, *Rethinking Global Sisterhood: Western Feminism and Iran*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.

Si pensi solo al cinema di Panahi, sempre più esplicitamente interessato a una riflessione sulle immagini.

L'espressione è qui utilizzata in contrapposizione alla nota definizione di Andrea Pinotti delle immagini VR come "immagini senza cornice", "immagini autoneganti". Cfr. A. Pinotti, *Self-Negating Images. Towards An-Iconology*, in "Proceedings", n. 9, 2017, pp. 1-9.

Riprendiamo qui una categoria di grande fortuna che indica i protocolli dominanti del vedere e dell'essere-visti in una data cultura e in una data epoca. Cfr. M. Jay, *Scopic Regimes of Modernity*

*Revisited*, in Id., *Essays from the Edge. Parerga and Paralipomena*, University of Virginia Press, Charlottesville-London 2011.

Per una ricostruzione della storia dell'album fotografico e del suo ruolo di repertorio visivo della storia familiare – nel suo progressivo legarsi a soggetti ed eventi specifici della famiglia, dal *baby book* all'album di matrimonio o di una vacanza – cfr. E. Maas, *Das Photoalbum 1858-1918. Eine Dokumentation zur Kultur- und Sozialgeschichte*, Lipp, München 1975; A. Silva, *The Family Photo Album: The Image of Ourselves*, University of California Irvine, New York 1996; M. Hirsh, *The Familial Gaze*, University Press of New England, Hanover 1999; A. Kuhn, *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*, Verso, London 1995; J. Spence, P. Holland (a cura di), *Family Snaps: The Meaning of Domestic Photography*, Virago, London 1991.

P. Bourdieu, *Un art moyen. Essais sur les usages sociaux de la photographie* (1965); tr. it. *La fotografia. Usi e funzioni sociali di un'arte media*, Guaraldi, Rimini 2004, p. 69.

È del resto quanto già teorizzava Maurice Halbwachs nelle sue riflessioni sulla costruzione sociale della memoria. Cfr. M. Halbwachs, *I quadri sociali della memoria* (1925), Napoli, Ipermediaum, 1997.

R.M. Chalfen, *op. cit.*, pp. 126-127.

*Capitolo secondo*  
Soggetti, autorappresentazioni, visualizzazioni

## I segni del tempo. Il volto disteso tra rughe e filtri

*Federica Villa*

Nella *modern story* di *Intolerance* (D. W. Griffith, 1916), Miss Jenkins, interpretata da Vera Lewis, è la sorella nubile di un ricco industriale. Donna non più giovane, decide di spendersi per il comitato delle Ancelle dell'Elevazione Morale, chiedendo al fratello di sovvenzionarne la causa. Durante la serata di gala, nella quale Miss Jenkins si fa portavoce delle richieste del comitato, la donna si trova improvvisamente di fronte ad un'immagine rivelatrice: mentre in una sala da ballo piena di gentiluomini e giovani donne in abiti da sera, tutti gli invitati si divertono spensierati, lei, sola e appartata, si guarda allo specchio. Il dettaglio della superficie riflette un volto segnato dal tempo. "Seeing youth drawn to youth, Miss Jenkins realizes the bitter fact that she is no longer part of the younger world", così recita la didascalia di commento che anticipa un'inquadratura ancora più amara; la donna guarda davanti a sé, in un ipotetico camera look, e si porta le mani sul volto, nel tentativo di nascondere allo sguardo altrui.

Passiamo ad un altro film, molto più recente: *Time* (Kim Ki-duk, 2006). La decisione di cambiare volto si fa posto nella mente di Seh-hee quando, accorgendosi che l'amato non riesce più a provare piacere con lei, gli suggerisce di pensare al volto di un'altra donna per eccitarsi. Il gioco amoroso dà esito positivo. Da qui incomincia la deriva del sentirsi inadeguata, sopraffatta dalla violenza del tempo che consuma la giovinezza, e la protagonista si sottopone ad un intervento di chirurgia estetica per cambiare radicalmente i connotati del suo volto e poter così riconquistare il compagno. Ma ciò non accade. L'uomo è innamorato dell'immagine-volto perduta e la confessione di Seh-hee provoca solo rabbia e vertigine: a sua volta decide, dunque, di rimodellarsi il volto per tentare un azzeramento e poter ricominciare ad amare. Ma così facendo l'incanto del riconoscimento viene spezzato e le strade di Seul inghiottono la coppia ormai diluita in una folla di volti anonimi.

Due film molto lontani per tante ragioni ma che ci aiutano a inquadrare una questione cruciale quanto si riflette sull'immagine-volto nell'era

digitale. La questione in gioco è naturalmente quella del riconoscimento del Sé in quell'immagine unica e necessaria per far fronte all'invisibilità del nostro volto al nostro sguardo, a quel vuoto del nostro corpo spalancato sul mondo. Proprio questa interdizione crea lo scompenso: laddove la nostra intensità identitaria si fa più forte, il controllo diretto del nostro sguardo deve per forza cedere il passo all'immagine. Diventa allora necessario rimediare a questa mancanza, perché il nostro volto è visibile solo agli altri che con il loro riconoscimento costruiscono la nostra fisionomia, la nostra identità.

Questi due film però ci dicono anche che la variabile tempo è ineludibile se si vuole aprire una riflessione sull'immagine-volto. Da una parte perché, come ben sa Miss Jenkins, lo scorrere del tempo modifica il volto, dall'altra perché per modificare il volto ci vuole del tempo, come l'esperienza ha insegnato a Seh-hee. Il tempo, cioè, si relaziona in due modi con il volto: da una parte lo modifica naturalmente con segni che tendono a trasformarlo, dall'altra viene usato per alterarlo, per modificarlo, per istituire un rapporto temporale governabile con il proprio aspetto. E questa duplice manovra che il tempo esercita nei confronti del soggetto, che da un parte ne subisce lo scorrere incessante – “the bitter fact” – e dall'altra prova a determinarne l'andamento, editando facce nuove come fanno i protagonisti di *Time*, porta inevitabilmente a pensare all'immagine-volto come un foglio scritto, i cui segni naturali o artificiali, compongono una stratificazione continuamente modificabile che gioca con il tempo una partita di profonda messa in discussione della cronologia.

Riconoscimento e tempo, dunque, aprono lo statuto dell'immagine-volto a confrontarsi con la questione del limite, ovvero del “fuori tempo”, di quella dimensione del passato che non è più visibile direttamente, elevando così al quadrato l'invisibilità congenita del volto. Miss Jenkins e Seh-hee non si riconoscono con la loro immagine-volto, la prima perché non vede la giovane donna che è stata, la seconda perché vede una giovane donna che non è più. Questo cortocircuito fa saltare i parametri del riconoscimento, ma permette alla visione di aprirsi al confronto con la sua fine, con la scomparsa stessa dell'immagine<sup>111</sup>.



## *Le immagini-volto e il tempo*

Nel vasto panorama delle applicazioni che modificano l'immagine del nostro volto, molte lavorano sui processi di approssimazione facciale dell'invecchiamento. Ricordiamo come nel 2019 #faceappchallenge divenga l'hashtag di tendenza per tutti quei personaggi più o meno famosi che, utilizzando *FaceApp*, possono farsi un selfie in versione âgée, manipolando l'immagine del volto in modo assolutamente verosimile, mostrando l'aspetto che dovrebbero avere tra qualche decennio<sup>112</sup>.

Lo sviluppo dell'applicazione, durato otto mesi, si è svolto presso la startup russa *Wireless Lab* guidata da Yaroslav Goncharov ed è stata rilasciata negli app store mobili a gennaio 2017, raggiungendo però la sua massima diffusione solo due anni più tardi. Come sappiamo, *FaceApp* utilizza la tecnica di apprendimento automatico dei *Generative Adversarial Networks* (GAN), che gestiscono due reti neurali contrapposte, in competizione tra loro: la prima, il generatore, con il compito di creare immagini sempre diverse, mentre la seconda rete, il discriminatore, critica le immagini create dal generatore, sulla base dei dati del mondo reale che lo alimentano. Sostanzialmente il discriminatore va continuamente a caccia di difetti nelle immagini del generatore, fornendogli riscontri sulle parti imperfette. Tramite il lavoro degli algoritmi, il generatore riesce a superare tutte le segnalazioni del discriminatore e crea un'immagine verosimile<sup>113</sup>. A questo processo si aggiungono poi condizioni specifiche: nel nostro caso alla rete si chiede di generare immagini di volti anziani, in modo che il GAN venga alimentato con immagini provenienti da database dove i volti sono etichettati in base all'età del soggetto. Questo consente al sistema di riconoscere le caratteristiche ricorrenti, come – nel caso delle persone non più giovani – le rughe o i capelli bianchi e il generatore produce immagini di volti che il discriminatore critica in base all'età, affinando il processo. Così, quando facciamo un selfie e selezioniamo l'opzione invecchiamento, *FaceApp* elabora l'immagine trasferendo sul nostro volto le caratteristiche di un volto invecchiato, evidenziando le rughe o accentuando la grana della pelle, senza stravolgere il nostro aspetto originale. A seguito di questo successo, molte altre applicazioni hanno incorporato questo tipo di tecnologia: *Make Me Old* (Android), *Agify* (Android), *AgingBooth*

(Android/iOS/iPadOS), e ancora *Oldify* (Android/iOS) e *What Will I Look Like Old Face* (iOS/iPadOS) senza contare i filtri *Time Machine* di Snapchat o #invecchiando di TikTok.

Ebbene il quadro di riferimento entro il quale ci stiamo muovendo è quello della *filtered reality*, ossia della cultura dei filtri. Non è qui il luogo per avanzare una tassonomia dei filtri che in altra sede stiamo mettendo a punto, a partire dalle due macro-categorie di filtri dell'immagine in quanto tale e filtri dell'immagine del Sé, ovvero i filtri che intervengono sulla struttura figurativa e sull'effetto dell'immagine come gli stili iconografici (per esempio classico, vintage, bianco e nero...) e i filtri che intervengono sulla figura rappresentata, da soluzioni di fotoritocco a giustapposizioni di elementi grafici, come il naso di un cane o degli occhiali sproporzionati, oppure, come per MSQRD, il mutare volto in tempo reale, selezionando prima una maschera e quindi procedendo all'autoscatto, ottenendo così già il risultato filtrato, grazie ad un perfetto adattamento del filtro ai tratti fisionomici del viso<sup>114</sup>.

Ma situandoci sempre da una prospettiva che interroga il rapporto tra soggetto e dispositivi nelle pratiche di autoconfigurazione, ci poniamo la questione relativa a quali bisogni risponda questo uso diffuso di filtri e questo desiderio a volte compulsivo di vedersi "altrimenti". Filtrare significa togliere ciò che normalmente è considerato impuro, ad esempio per rendere l'acqua più pulita o il tabacco delle sigarette meno nocivo. In fondo significa portare via ciò che non è accettabile a vantaggio di una soluzione più gestibile. In questa direzione i filtri assumono la valenza di spore, incorporate nella nostra cultura visiva e in grado di produrre e certificare le strategie discorsive e normative delle immagini del Sé.

Ma allora perché le forme di autorappresentazione digitale ci spingono ad invecchiare il volto? Che cosa porta ad attivare il filtro che trasforma la nostra immagine caricandola di tempo oltre misura, allontanandola dal presente, in un certo senso sfigurandola? Di nuovo le due questioni del tempo e del riconoscimento mostrano una forte interdipendenza se si prova a rispondere a queste domande.

Il nostro volto invecchiato non è propriamente un ritratto, bensì potrebbe appartenere alla specie degli "anti-ritratto"<sup>115</sup>, se con questo intendiamo, come suggeriscono Fiona Johnstone e Kirstie Imber, tutte

quelle pratiche di resistenza alla somiglianza visiva che fanno coincidere un'immagine ad un soggetto individuabile. Tutte quelle pratiche, cioè, che rielaborano la resa mimetica del Sé in immagine, per tentare di resistere o di disturbare ogni nostra possibile tracciabilità (sia privata che pubblica, sia memoriale che di sorveglianza) prodotta dalla ritrattistica automatica basata sull'operatività dei big data<sup>116</sup>. Ma questo scostamento da un possibile presente mimetico si basa a sua volta sul lavoro di algoritmi che fanno dialogare l'immagine del nostro volto con le immagini di volti invecchiati per trovare una risultante che se da una parte non è somigliante, dall'altra lo è profondamente. Questo perché il riconoscimento del Sé passa attraverso una sorta di "ricordo del futuro": il nostro volto invecchiato precorre il tempo, ci catapulta sì nel futuro, ma l'immagine risultante di come saremo da vecchi ci riporta indietro ad un reticolo di somiglianze con il passato, con volti di padri, di madri, di familiari naturalmente più anziani se non scomparsi. Da qui, la riflessione sui filtri dell'invecchiamento si complica.

### *Parentesi. La via fotografica dell'invecchiamento*

I progetti fotografici sulle somiglianze familiari si sono notevolmente intensificati negli ultimi vent'anni. Interessante notare come esista un vero e proprio filone che si struttura sulla dimensione del passaggio del tempo, inteso propriamente come invecchiamento, che mette in relazione le diverse generazioni che compongono i nuclei parentali. Ne proponiamo una rapida carrellata a titolo esemplificativo.

Gli indizi di un albero genealogico sono spesso custoditi nei vecchi album di famiglia, come accade per il lavoro *My Family Resemblance Photo Project* (iniziato nel 2014) da Rachael Rifkin, per il quale l'artista produce i suoi autoritratti, simulando le pose, i gesti, i costumi dei suoi familiari a partire da una perfetta corrispondenza con ritratti fotografici dei parenti realizzati nel passato, ad iniziare dalla bisnonna materna Fannie<sup>117</sup>. La fotografa tedesca Frauke Theilking, invece, ha concluso nel 2011 il progetto *Generationen*, realizzato in studio, che propone di riflettere sulle somiglianze e sulle differenze intergenerazionali, concentrandosi sui volti di madre/figlia e padre/figlio, realizzando una serie fotografica composta da dittici parentali dove i mezzi busti nudi si

posizionano su uno sfondo anonimo, facendo risaltare unicamente la somiglianza biologica<sup>118</sup>; o citando un esempio precedente, pensiamo al fotografo tedesco Thomas Struth, che a metà degli anni ottanta, inizia la serie *Familienleben*, incentrata sull'autorappresentazione della famiglia, che per il ritratto fotografico collettivo sceglie il luogo, all'interno della casa, e la posa da assumere. Anche in questo caso diventa inevitabile nel tracciare relazioni parentali con lo sguardo, costruire reticoli di somiglianze tra età differenti<sup>119</sup>.

Anche il fotografo newyorkese Bobby Neel Adams affronta gli effetti del passare del tempo con il progetto *Agemaps*, iniziato nel 2000, per il quale propone una raccolta di fotografie che assemblano in un'unica immagine la stessa persona in due momenti differenti della vita, mettendo in rilievo gli effetti dell'invecchiamento sul corpo umano. Le due fotografie, sfasate temporalmente, vengono stampate con le stesse proporzioni e giuntate a mano, per creare una doppia rappresentazione della persona attraverso il tempo. Ma ancora più interessante, per il percorso che stiamo tracciando, è il progetto, sempre degli stessi anni, *Family Tree*, per il quale a partire dalla realizzazione di ritratti fotografici di membri della sua famiglia, l'artista procede nello strapparli a metà e poi rimontarli secondo una combinazione intergenerazionale, costruendo una nuova unità fisiognomica fatta di semplici analogie<sup>120</sup>.

Dal 2001, un'altra artista Gillian Wearing si concentra sul tema delle somiglianze familiari. La Wearing lavora a una serie di autoritratti di grande formato, *Album*, che realizza a partire da vecchie fotografie dei suoi familiari. Attraverso maschere in lattice appositamente realizzate, parrucche, protesi e costumi, l'artista indossa letteralmente le forme della madre, del padre, della nonna, e di molti parenti per arrivare a trasformarsi in sé stessa adolescente. Nelle fotografie di *Album*, soltanto gli occhi, che spiccano per una diversa intensità, ma uguali in tutte le fotografie, tradiscono un'opera di maniacale trasformismo. Attraverso un coinvolgimento totalizzante e allo stesso tempo azzerante dell'identità individuale, la discendenza genetica è vissuta qui come un fenomeno alchemico, ricco di mistero, in cui somiglianza e diversità, identità e alterità assoluta, vengono a coincidere<sup>121</sup>.

I tratti genetici che ci accomunano alla nostra famiglia d'origine è il tema affrontato anche dal fotografo e grafico canadese Ulric Colette, che ormai da diversi anni si concentra sul progetto *Faces*: una serie di immagini in cui padri, madri, figli, figlie, fratelli e sorelle vengono ritratti nello stesso scatto sovrapponendone i volti. I suoi “ritratti genetici”, mettono in evidenza caratteristiche del DNA che apparentemente non sono così evidenti: occhi, naso, linea della bocca sembrano talvolta completarsi perfettamente con quelli dei familiari. L'artista arriva a concepire il suo progetto assolutamente per caso quando, attraverso l'utilizzo di Photoshop, sovrappone la propria immagine con quella del figlio di sette anni. Insiste poi con il ritratto fotografico di sua cugina e successivamente con quelle di altri membri della famiglia. L'idea prende così vita: creare dei *Portrait génétiques*, dei foto collage con l'obiettivo di visualizzare le potenziali somiglianze familiari iscritte in una catena genealogica<sup>122</sup>. E infine, sulla stessa linea, *DNA* (2015) dell'artista siciliana Maria Aloisi: padri e figli, nonni e nipoti, fratelli e sorelle vengono fotografati con uno smartphone frontalmente e con la stessa espressione. Di nuovo le immagini vengono tagliate a metà e affiancate, secondo la logica del montaggio intergenerazionale, per formare un unico viso, dove da un lato si vedono i segni del tempo e dall'altro il volto simile che quella vita deve ancora affrontare<sup>123</sup>.

Naturalmente il repertorio di progetti artistici e fotografici nel quadro delle somiglianze parentali e dei processi di invecchiamento non si limitano a quello sommariamente presentato. Ma qui ci serve a capire come costantemente i rapporti di somiglianza o dissomiglianza da Sé, nella percezione anche quotidiana della nostra immagine, abbiamo a che fare con il trascorrere del tempo tra come eravamo e come stiamo diventando. In questo senso la ritrattistica che costituisce la catena genealogica si impone come processo di lettura inevitabile del riconoscersi, in un tracciato di apparenze che oltre a risultare familiari ci dicono qualcosa del nostro aspetto.

*Ricordare il futuro, oltre il tempo limite*

L'attraversamento di questi progetti fotografici ci suggerisce nuovamente l'idea che l'utilizzo dei filtri di approssimazione facciale

dell'invecchiamento aprono una prospettiva di analisi del tutto originale nello studio dei processi di autoconfigurazione tramite il digitale. Se, come abbiamo già sottolineato, l'utilizzo dei filtri per configurare la nostra immagine fa leva su tre forti bisogni, quello estetico, quello anestetico e quello de-familiarizzante, i filtri dell'invecchiamento sembrano stravolgere questo indirizzo generale.

Il *primo bisogno* sotteso all'utilizzo dei filtri è, infatti, quello di sviluppare dei criteri di sostenibilità della nostra immagine in un circuito virale: filtrare la propria immagine significa mascherarla per non esporne imperfezioni o semplicemente dettagli considerati inappropriati: gli algoritmi, in sostanza, rendono maggiormente praticabile e sostenibile la diffusione dell'immagine-volto. La *seconda esigenza* consiste nel prendersi gioco della propria immagine in termini strettamente mimetici. Il filtro anestetizza il mimetismo, esteticamente anti-produttivo, sviluppando una serie di variazioni sul tema dell'immagine del Sé, fornite dall'applicazione. Nel migliorare l'immagine di Sé, nel renderla più tollerabile rispetto al suo circuito, il filtro anestetizza l'errore, l'imprecisione, il dettaglio individuante, a favore di una singolarità che è abbastanza comune, simpatica e indolore. La *terza esigenza*, che sempre più segna le pratiche di autoconfigurazione digitale, è quella di rispondere al bisogno di de-familiarizzare la nostra immagine. L'utilizzo del filtro crea una distanza tale da renderci nuovi a noi stessi. Vediamo noi stessi, con curiosità e sorpresa, come se fossimo al di fuori di noi stessi.

Ebbene, i filtri dell'invecchiamento sembrano andare in un'altra direzione proprio in virtù del fatto che legano indissolubilmente la questione del riconoscimento con quella dello scorrere del tempo. La via alterata del misconoscimento per la quale il volto digitale diventa anti-ritratto, esplorando le terre di confine della somiglianza, della frammentarietà, dell'imprecisione e della precarietà di ogni forma di corrispondenza biunivoca tra il volto e la sua immagine, che soddisfa i bisogni estetico, anestetico e de-familiarizzante, sembra qui diventare una necessaria ricerca dell'immagine del Sé che risulta tutt'altro che estetizzante, dal momento che viene messa in scena la corruttibilità del nostro volto, affatto anestetica, in quanto sottolinea le crepe di una perdita irrimediabile e tende, come abbiamo sottolineato, a trovare giustificazione in un reticolo relazionale di natura familiare, invece che

essere de-familiarizzante. Questo perché il processo di riconoscimento gioca una partita doppia con il tempo. L'immagine del volto invecchiato o che invecchia in un *time-lapse* che ha tutta la natura del divenire algoritmico, si riconosce come appartenente al soggetto perché l'essere immagine del futuro – “come diventerò” – ricorda l'immagine del passato – “come sono stati gli altri a partire da coloro che mi sono più vicini”. L'istantaneo precorrere il tempo, gettandosi a volte a distanze temporali ardite, tra cinquanta, ottanta, cento anni, ci fa appartenere ad un'epoca che non vivremo, oltre il limite della vita, oltre la possibilità stessa di farci un autoritratto. Così il ricordo al futuro, che questo tipo di filtro smuove, fa coincidere in una sola immagine-volto il ritratto mai realizzato del passato, ovvero l'immagine ricordo del nostro somigliante, e l'autoritratto che non potrà mai essere realizzato perché fuori tempo massimo. Un'immagine del riconoscimento che si situa in tempi liminali, fuori dalla portata della sua stessa realizzazione.

Ma Miss Jenkins e Seh-hee si sono fermate prima del guado. Per quanto riguarda loro, la paura e il rifiuto dell'invecchiamento le ha vincolate alla lotta con il tempo limite, metaforicamente non hanno provato l'ebbrezza di invecchiare da giovani per sopravvivere in immagine.

Per una proposta aggiornata di studio sul tema dell'immagine del volto si rimanda al recente numero monografico *Il volto nell'era digitale* a cura di Lauro Magnani e Luca Malavasi di “VCS. Visual Culture Studies”, 5, 2023. Naturalmente si veda anche a H. Belting: *Faces. Eine Geschichte des Gesichts*, C. H. Beck, Munich 2013; trad. it. *Facce. Una storia del volto*, Carocci, Roma 2014. Di riferimento per questo testo sono i lavori di Barbara Grespi, *Il cinema come gesto. Incorporare le immagini, pensare il medium*, Aracne, Roma 2017 e *Figure del corpo. Gesto e immagine in movimento*, Meltemi, Milano 2019, oltre all'imprescindibile riferimento sul tema rappresentato dal progetto di ricerca ERC FACETS – Face Aesthetics in Contemporary E-Technological Societies, PI Massimo Leone (Università di Torino). Per le pubblicazioni si rimanda a <http://www.facets-erc.eu/>. Questo testo è dedicato a Tommi, del quale non vedrò mai il volto invecchiato.

Lo studio dei filtri nei processi di autoconfigurazione digitale rappresenta attualmente una prospettiva di ricerca del Centro Studi Self Media Lab (Università di Pavia). Complessivamente per i lavori del Centro SML si rimanda a F. Villa (a cura di) *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini Editore, Cosenza 2013, al numero monografico *Tracciati autobiografici tra cinema, arte e media*, in “Bianco & Nero”, nn. 582-583, 2015 e al numero monografico *Self Media Studies. L'immagine di Sé dal social networking ai big data*, in “La Valle dell'Eden”, n. 35, 2019. Naturalmente in questa prospettiva la bibliografia sul tema è ormai vastissima, segnaliamo solo: J. W. Rettberg, *Seeing Ourselves Through Technology. How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, Palgrave Macmillan, London 2014; Y. Ibrahim, *Production of the “Self” in the Digital Age*, Palgrave Macmillan, London 2018; A. Kennedy, J. Panton (a cura di),

*From Self to Selfie. A Critique of Contemporary Forms of Alienation*, Palgrave Macmillan, London 2019, J. Friedenberg, *The Future of the Self. An Interdisciplinary Approach to Personhood and Identity in the Digital Age*, University of California Press, Oakland 2022.

Ricordiamo come nel 2017 *FaceApp* venne criticata a causa del filtro *Hotness* che prometteva di rendere più attraente il nostro aspetto nelle immagini. L'algoritmo basava l'idea di bellezza su un aspetto caucasico, caratterizzato quindi da una pelle bianca. Se una persona di colore provava a usare questo filtro, il risultato che otteneva era uno schiarimento della sua carnagione. Goncharov si era scusato direttamente con gli utenti spiegando che era un effetto collaterale del set di foto utilizzato per allenare la rete neurale alla base dell'applicazione. Ricordiamo, inoltre, che *FaceApp* non è ritenuta unanimemente in linea con il GDPR (il regolamento europeo sulla protezione dei dati) perché, per esempio, non ci consente di cancellare i dati dai server dell'azienda in modo autonomo, ma soltanto inviando una richiesta per questo scopo.

Con l'avvento di Instagram e app come Hipstamatic, i filtri sono integrati in ogni fotocamera o app per la condivisione di foto. Quando scatti una foto sul tuo iPhone, c'è un'icona di filtro nella parte inferiore dello schermo. Quando una foto viene caricata su Instagram, Facebook o Flickr, automaticamente viene offerta la possibilità di filtrarla, ritagliarla o adornarla. Sul tema dell'automatismo e dei filtri si veda F. Villa, *Filtred Self. Few Notes Around Recent Self-Technologies* in L. Malavasi, S. Tongiani (a cura di), *Technophobia and Technophilia in the Media, Art and Visual Culture*, Aracne, Roma 2020, pp. 29-40.

F. Johnstone, K. Imber (a cura di), *Anti-Portraiture: Challenging the Limits of the Portrait*, Bloomsbury Publishing PLC, London 2022. Secondo le autrici l'idea di "anti-ritratto" può essere fatta risalire almeno fino al secondo e terzo decennio del Novecento, alle proteste dadaiste contro l'autorità e all'interesse dei surrealisti per automatismo e inconscio per arrivare fino al ventunesimo secolo quando un'altra ondata di anti-ritratto, nell'ambito delle nuove forme di diffusione dell'immagine digitale, ha sviluppato le tecnologie di monitoraggio e di tracciabilità allo scopo di trarre valore economico da ogni attività quotidiana in rete.

Sul tema dei big data nel quadro dei Self Media Studies si veda L. Humphreys, *The Qualified Self. Social Media and the Accounting of Everyday Life*, The MIT Press, Cambridge 2018 e i lavori di Deborah Lupton, a partire da D. Lupton, *The Quantified Self: A Sociology of Self-Tracking*, Polity Press, Cambridge 2016.

Si veda: <https://www.rachaelrifkin.com/>

Si veda: <https://www.frauking.com/>

Si veda: [Thomas Struth \(thomas-struth.com\)](http://thomas-struth.com)

Si veda: <https://www.bobbyneeladams.com/>

Si veda: [Gillian Wearing | MoMA](http://Gillian Wearing | MoMA)

Si veda: [Ulric Collette | Portrait génétiques \(geneticportraits.ca\)](http://Ulric Collette | Portrait génétiques (geneticportraits.ca))

Si veda: <https://www.mariaaloisi.it/>. A proposito dell'interesse per i ritratti e gli autoritratti fenotipici si rimanda ad un'altra prospettiva di ricerca attiva nel Centro Studi Self Media Lab, si fa riferimento ai lavori di Lorenzo Donghi, in particolare L. Donghi, *Dare un volto al codice. Il "ritratto" fenotipico*, in "La Valle dell'Eden", n. 35, 2020, pp. 47-55; L. Donghi, *Giving Data a Face. Genetic Surveillance and DNA Phenotyping*, in L. Malavasi, S. Tongiani (a cura di), *Technophobia and Technophilia in the Media, Art and Visual Culture*, op. cit., pp. 145-159; L. Donghi, *Un azzardo referenziale. Profilazione fenotipica e autorità rappresentativa*, in "VCS. Visual Culture Studies", n. 5, 2023, pp. 59-76.



# Forme di visualizzazione del Sé quantificato\*

Lorenzo Donghi, Deborah Toschi

## *Tecnologie del tracciamento e pratiche autoritrattistiche*

È innegabile che negli ultimi decenni il nostro scenario ha subito una profonda trasformazione tecnologica, *smartphone* e *wearable devices* sono divenuti presenze familiari e irrinunciabili nella nostra routine quotidiana. La pervasività di questi strumenti ha modificato non solo la nostra presenza nella realtà circostante ma anche la percezione della nostra corporeità e soggettività. Quest'ultimo elemento sarà oggetto del presente saggio, che intende perimetrare l'impatto delle *self-tracking technologies* nei processi di costruzione identitaria e nelle pratiche di autorappresentazione contemporanee. Il crescente interesse accademico nei confronti di questo tema<sup>124</sup>, in particolare nell'ambito delle scienze sociali, si è orientato verso le ricadute del monitoraggio nell'ambito del benessere, della salute e del fitness o sull'analisi del Quantified Self Movement, che sicuramente costituisce un caso di studio emblematico. Se nel *mediascape* contemporaneo, la diffusione di tecnologie digitali permette di generare una incredibile quantità di dati sul nostro corpo e le nostre attività, per *self-tracking* si intendono tutte le pratiche in cui gli individui raccolgono consapevolmente ed estensivamente informazioni su sé stessi, per poi analizzarle e apportare cambiamenti alle loro condotte di vita. Come osserva Deborah Lupton, il monitoraggio di sé sta evolvendo da pratica puramente personale promossa attraverso strategie di *gamification* a pratica incorporata in molte aree della vita sociale e incoraggiata da istituzioni educative, professionali, mediche<sup>125</sup>. In questa prospettiva il *self-tracking* si pone in bilico sul crinale tra pubblico e privato, ben assolvendo l'impulso all'autorappresentazione che nel contemporaneo diviene un'intimità sempre più socialmente condivisa<sup>126</sup>.

Ci preme sottolineare alcuni aspetti dell'auto-tracciamento, che in sé non è una pratica nuova, ma che grazie alle tecnologie digitali ha sicuramente assunto nella contemporaneità caratteristiche peculiari. Innanzitutto la nuova esperienza dell'automazione che ha un profondo impatto sulla nostra comprensione del corpo e del comportamento. Anche senza considerare tutte quelle forme di tracciamento non governate

dall'individuo che viene intercettato da dispositivi e sensori diffusi nell'ambiente circostante, e basandosi solo sui dispositivi personali, si è passati dall'*active life-logging* che prevedeva un intervento attivo dell'individuo si è passati al *passive tracking*<sup>127</sup>. Aumenta la delega alla tecnologia, che non si limita alla registrazione, all'estrazione, alla misurazione di dati attraverso sensori e app sempre più sofisticati, ma si estende all'aggregazione, all'analisi e all'interpretazione delle informazioni secondo target e parametri spesso opachi per il soggetto. In questa prospettiva, quando alla misurazione si accosta un'analisi si preferisce ricorrere al termine *personal informatics*<sup>128</sup>.

Il secondo luogo evidenziamo la datificazione che si è estesa a qualsiasi forma dell'esperienza umana. Pensiamo alle misurazioni fisiologiche come i battiti del cuore, la pressione, le calorie assunte, il numero dei passi, che definiscono il nostro ritratto biometrico, cui si aggiunge la possibilità di rintracciare i modi e i percorsi della nostra presenza quotidiana nell'ambiente attraverso sensori, accelerometri, app di geolocalizzazione. Non sfuggono a questa traiettoria la sfera del gioco, dei comportamenti sociali e sessuali, né delle emozioni, come dimostrano il successo delle applicazioni dedicate all'umore (*mood tracker app*)<sup>129</sup>. Le identità e le interazioni sociali sono ora percepite in termini quantitativi, in una nuova cultura che la studiosa Btihaj Ajana definisce cultura metrica:

Metric culture is therefore not only a matter of numbers and numbers alone, but also links to issues of power and control, to questions of value and agency and to expressions of self and identity, especially in the way metrics and algorithms are often used to justify certain actions and decisions, define what is deemed as worthy, legitimate and valuable, prioritise certain problems over others and confer legitimacy on various forms of authority.<sup>130</sup>

I dati personali diventano allora la materializzazione di alcuni elementi della soggettività dell'individuo in grado di svelare aspetti non immediatamente visibili o noti nemmeno all'individuo stesso. Inoltre, la retorica dei dati – o meglio dei Big Data – ha insistito sulla dimensione rivelatoria e predittiva degli algoritmi e degli strumenti di data science; fino a suggerire che i dati comparati e analizzati correttamente possano non solo aiutarci a sviluppare consapevolezza sul nostro agire, ma rivelare connessioni, pattern ed evidenze ancora sconosciute, quando non

addirittura predire comportamenti o avvenimenti a venire. Nella prospettiva in cui la quantificazione si carica di valore e di aspettative, si chiarisce anche l'ultimo elemento che caratterizza il *self-tracking*, l'attitudine riflessiva dell'individuo per generare conoscenza, consapevolezza, motivazione su sé stesso<sup>131</sup>. La misurazione dei più disparati parametri, più che il racconto di Sé, plasma l'impulso autobiografico quasi completamente assegnato alle tecnologie.

Le analisi e le visualizzazioni che ci vengono consegnate da app e device, per quanto siano una forma di auto-rappresentazione automatizzata e standardizzata, costituiscono una pratica attiva nella quale il soggetto sceglie gli ambiti di proprio interesse e si interroga sul proprio agire quotidiano. I *data double*<sup>132</sup>, questi assemblaggi di informazioni che si rappresentano, sono sempre aperti alla riconfigurazione e reinterpretazione. Un intervento più profondo, che richiede una più ampia rielaborazione dei dati e la loro conversione in forme di rappresentazione che combinino un'estetica estremamente personale, è invece la pratica dei *data self-portraits*<sup>133</sup>. Con questo termine intendiamo identificare i progetti artistici che hanno come punto di partenza un'ampia raccolta di dati personali e della propria esperienza quotidiana attraverso le modalità del *self-tracking* con strumenti di rilevazione analogici o digitali. Se l'ambito di riferimento è quello della New Media Art<sup>134</sup> che vanta specifiche competenze nell'elaborazione di data e nell'utilizzo di tecnologie digitali, la mappatura dei *data self-portraits* è ad oggi un work in progress che, nonostante alcune occasioni come la mostra *Lifeloggers: Chronicling the Everyday* (Elmhurst Museum 2014), delinea un panorama molto sfrangiato.

### *Geografie del sé. I progetti self-tracking di Stephen Cartwright*

Quella di quantificare le nostre vite, abitudini, prestazioni, persino le nostre funzioni vitali, per poi organizzare gli esiti ottenuti in una forma visiva, è una prassi sempre più frequente e condivisa, adottata non solo dalla ricerca scientifica, dalla diagnostica medica o dall'analisi sociologica, ma fatta propria anche da molte pratiche artistiche contemporanee. Negli ultimi anni infatti, diversi *data artist* hanno considerato i rispettivi dati come una "materia" a partire da cui avviare progetti finalizzati alla

restituzione dei propri monitoraggi quotidiani, differenziandosi in una gran varietà di motivazioni, metodi di lavoro, strumenti e risultati. Nel novero di queste esperienze, si prenda un caso in particolare: la pratica della geolocalizzazione, dunque del proprio tracciamento nello spazio, e i conseguenti sistemi di mappatura che essa permette di approntare. Un caso che oggi si può definire esemplare, in quanto permette, tramite la ricostruzione artistica degli spostamenti fisici di un soggetto, di un gruppo di persone, o di una comunità, di interrogare tanto la logistica dei corpi, quanto le relazioni che questi intrattengono con il territorio: temi cruciali in una società fondata sul transito e sullo spostamento, innervata di servizi di trasporto, mai così in cerca di politiche di mobilità più razionali e sostenibili.

Molti di questi artisti sono nomi noti nel quadro dell'attuale *data art*. Martin John Callahan, per esempio, autore del progetto di geolocalizzazione *Location of I*, in cui ogni minuto di ogni giorno, dal marzo 2007 al luglio 2009, Callahan traccia la sua posizione fisica su comuni mappe satellitari, la archivia online e la rende consultabile, componendo così una sorta di catalogo interrogabile in base a giorno, mese, anno<sup>135</sup>. Oppure Nicholas Felton, progettista della *timeline* di Facebook, co-creatore di Reporter<sup>136</sup>, autore di *PhotoViz*<sup>137</sup> e ideatore di Feltron<sup>138</sup>, nonché di BikeCycle: un'applicazione, commissionata dal MoMA Store e rilasciata nel 2015, che permette di visualizzare il "traffico" generato dal *bike sharing* di New York City, riproducendo in tempo reale l'attività della corrispettiva giornata nel 2014<sup>139</sup>. O ancora Laurie Frick, tra le più acclamate *data artist* contemporanee, che non a caso, tra vari progetti di *self-tracking*, ha inserito anche rilevamento e visualizzazione dei suoi spostamenti fisici (*Walking*, 2012-2015), o della correlazione tra stati d'animo e cambiamenti di location (*Mood + Quantify*, 2011-2013), allestendo fitte composizioni a mosaico in cui piccole tessere colorate vengono accostate una accanto all'altra<sup>140</sup>.

Questa seconda parte di intervento affronta però specificamente il lavoro di Stephen Cartwright: artista, viaggiatore e *biker*, ma anzitutto *self-tracker* che opera alla confluenza tra arte, scienza e informatica. E come per molti artisti simili, si può dire che anche il suo *modus operandi* si articola fondamentalmente in tre fasi.

La prima coincide con la raccolta dati: dal 1999 infatti Cartwright registra manualmente, ogni ora di ogni giorno, la sua esatta latitudine, longitudine ed elevazione dal mare, tracciando sia gli spostamenti più ripetitivi, legati alla routine quotidiana, che i lunghi viaggi in bicicletta compiuti attraverso il Nord America, l'Europa e l'Asia. Segue una fase di "stoccaggio", in cui i dati raccolti vengono riportati in un database digitale che finisce per costituire una sorta di *report* diaristico, dove sono annotati non pensieri o emozioni, ma le coordinate per mappare una vera e propria "geografia del sé" (i luoghi che Cartwright ha più visitato, le tratte più ricorrenti, i tragitti eccezionali, la distanza media percorsa da casa ogni anno, ecc.). Infine, segue la fase di *data visualization*, in cui tutte le informazioni disponibili vengono tradotte visivamente in una configurazione organizzata e coerente, che ne consente così una maggiore comprensibilità<sup>141</sup>: a partire da grafici 3D a istogrammi verticali, o da sistemi di mappatura che, interagendo con supporti cartografici, restituiscono le migrazioni (o le permanenze) di Cartwright nello spazio.

È senz'altro quest'ultima la fase più interessante e decisiva. I dati vengono infatti anche rielaborati artisticamente, e dunque rfigurati in assetti visivi in cui la componente estetica è determinante, come illustrano tre esempi su tutti: il *Latitude and Longitude Project*, la serie *Self Tracking – Physical Activity*, i *Chromatic Data Oscillator*. Il primo è un progetto (iniziato nel 1996, interrotto nel 1997, poi ripreso dal 1999 e tuttora in corso), in cui vengono visualizzati gli spostamenti fisici di Cartwright all'interno dei confini delle città in cui ha vissuto (Stroud in UK, Urbana, San Francisco e New York in USA)<sup>142</sup>. Dopo aver immesso i dati in un computer, l'azione di un plotter, programmato per muoversi con precisione secondo uno schema prestabilito, viene infatti documentata con fotografie a lunga esposizione, creando tracciati cinetici attraverso il contrasto di linee rette dalle tonalità *flou* su fondo nero: colori diversi indicano i vari anni del progetto, mentre gli aumenti di luminosità mostrano spostamenti che sono stati ripetuti lungo lo stesso percorso. Con la serie *Self Tracking – Physical Activity* invece Cartwright, a partire dai medesimi dati, crea sculture tridimensionali fluttuanti, ovvero appese al soffitto con fili sottilissimi, che con colori lisergici e linee futuristiche non solo ripropongono le sue migrazioni, ma sviluppano anche una nuova idea

di paesaggio, concepito come la *data topography* di un'esperienza di attraversamento soggettiva<sup>143</sup>. I *Chromatic Data Oscillator*<sup>144</sup> sono invece apparecchi cinetici, ossia oscillatori meccanici che variano in corrispondenza ai *data-set* cui si riferiscono, in modo tale che i valori dei dati processati vengano stabiliti dall'angolo di oscillazione delle aste, o dal colore dei LED.

Tutti oggetti polisemantici, quindi, che acquistano uno specifico significato dipendentemente dal contesto in cui vengono inseriti e presentati: esposti in un museo d'arte, si vedono attribuiti lo statuto di opere dal valore estetico; allestiti in un museo della scienza, costituiscono un innovativo sistema di presentazione delle informazioni; inquadrati in una prospettiva individuale, danno invece conto di una ricerca di sé capace, come già si accennava, di fornire all'autore un'ulteriore consapevolezza in merito al proprio vissuto e al proprio esserci nel mondo. Prerogativa che Cartwright non pensa praticabile solo come mero proposito auto-riflessivo, ma che assume i contorni di un diretto invito. Come dimostra *Timeline Atlas*: progetto di *live-logging* partecipativo che consente agli utenti iscritti a una piattaforma predisposta dall'artista, e ospitata sul suo sito web, di inserire la cronologia delle rispettive locazioni geografiche, organizzando così una mappa condivisa che illustra dinamicamente non solo *dove*, bensì *come* le persone si muovono rispetto alle altre, anche attraverso mappe fisiche 2D e 3D personalizzate<sup>145</sup>. Proprio questo invito scatena peraltro alcune riflessioni, su cui vale la pena soffermarsi in chiusura di intervento.

La prima considerazione inerisce alla possibilità di decostruire il *tracking* inteso come condotta passiva, inerme ed eterodiretta, riscoprendolo come una pratica attiva e promossa *on a daily basis* dal soggetto stesso. Non subire il tracciamento, quindi, ma dominarlo; non sottomettersi remissivamente all'egida della sorveglianza, ma praticare la quantificazione di sé come esercizio della *sousveillance*<sup>146</sup>. Reagire dunque all'automazione dell'algoritmo, alla delega tecnologica, così come a quelle forme di conoscenza che a esse appaltiamo, con un gesto che permetta di riappropriarsi della propria esperienza: in questo caso, di comprendere meglio sé stessi confrontandosi con i residui della propria permanenza (o all'opposto, della propria assenza) nello spazio. Le mappe realizzate da

Cartwright non rivelano infatti solo la geografia dei posti frequentati, bensì anche i vuoti, i luoghi mai visitati, le estensioni la cui percorribilità è ancora solo potenziale: lo spazio insomma non ancora raggiunto. Quello spazio che, dopo tutte le sue peregrinazioni, fa ancora chiedere all'artista: "Dove devo andare? Cosa devo vedere?"<sup>147</sup>.

Ma c'è anche un'altra variabile da prendere in esame. Vale a dire il tempo, nella duplice accezione di un presente percepito sempre come immediato e, per altri versi, espresso come flusso ininterrotto. Da una parte infatti il *self-tracker* esperisce inevitabilmente il continuo presente del suo monitoraggio. Un presente che, come già coglieva Federica Villa agli albori degli studi sull'autoritrattistica neomediale, risulta legato alla dimensione dell'*hic et nunc*, del *work in progress*, dello *stare per fare*: un presente contraddittorio, incoativo, sì esperito come momento nuovo, non ancora vissuto, ma che tuttavia "reitera sempre il proprio statuto dello stare per compiersi"<sup>148</sup>. Dall'altra invece, lo stesso *self-tracker* si confronta inevitabilmente anche con la dimensione della collezione, dell'archivio, del database: laddove la percorribilità della serie storica permette manovre come l'annotazione retrospettiva. Permette cioè di scandagliare, come incrociando uno specchietto retrovisore, il registro delle proprie osservazioni, per chiedersi quali cambiamenti si siano verificati nel tempo, in coincidenza di quali periodi od occorrenze, e quali possano essere le loro possibili ragioni. Fino a qualificare il passato, carico della sua valenza statistica, come un laboratorio della predizione: utile per anticipare, e possibilmente timonare, andamenti futuri e altrimenti inopinabili.

Un'ultima considerazione, che muove di nuovo dalle parole di Cartwright – "Ho iniziato a tracciare la mia posizione perché sono interessato a tutti questi sistemi invisibili di dati, numeri, relazioni, in cui siamo immersi"<sup>149</sup> – e che pertiene appunto al tema dell'invisibilità. Come sopra accennato, la *data visualization* rende evidenti aspetti che non potrebbero essere altrimenti colti: Cartwright, solo per fare un esempio, si sofferma sul rapporto tra i suoi spostamenti, la velocità del vento o il livello delle precipitazioni<sup>150</sup>. Lo "spettacolo dei dati", secondo la fortunata definizione di Lupton<sup>151</sup>, per quanto in modo parziale, soggettivo, sempre tecnologicamente e culturalmente determinato, permette allora di visualizzare, e quindi cogliere, connessioni che

altrimenti rimarrebbero inespresse e impercettibili. Rendendo così maggiormente comprensibile al soggetto non solo il proprio portato, ma tutte quelle relazioni ecologiche in cui giocoforza si trova implicato.

\* La riflessione che avanzano gli autori è parte di un più ampio progetto di ricerca sulle forme di autoconfigurazione nella contemporaneità condiviso e promosso dal centro studi *Self Media Lab. Scritture, Performance, Tecnologie del Sé* (Università di Pavia) condotto dalla prof.ssa Federica Villa. Cfr. il numero monografico “La Valle dell’Eden”, n. 35, 2019. Deborah Toschi è autrice del paragrafo: *Tecnologie del tracciamento e pratiche autoritrattistiche*, L. Donghi del paragrafo: *Geografie del sé. I progetti self-tracking di S. Cartwright*.

D. Lupton, *The Quantified Self*, Polity, Oxford 2016; D. Lupton (a cura di), *Self-Tracking, Health and Medicine. A Sociological Perspective*, Routledge, New York 2018; G. Neff, D. Nafus, *Self-tracking*, The MIT Press, Cambridge MA 2016; J. W. Rettberg (a cura di), *Seeing Ourselves through Technology. How We Use Selfie, Blogs, and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, Martin’s Press, Basingstoke 2014.

D. Lupton, *Self-Tracking Cultures. Toward a Sociology of Personal Informatics*, in “Proceedings of the 26th Australian Computer-Human Interaction Conference on Designing Futures: the Future of Design”, New York 2014, pp. 77-86.

B. Agger, *Oversharing of Self in the Internet Age*, Routledge, New York 2012; S. ha Hong, *Data’s Intimacy. Machinic Sensibility and the Quantified Self*, in “Communication + 1”, vol. 5, n. 1, Fall 2016 URL: <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1050&context=cpo>

P. Fröhlich *et al.*, *Everyday Automation Experience. A Research Agenda*, in “Personal and Ubiquitous Computing”, n. 24, 2020, pp. 725–734. G. M. Harari *et al.*, *Smartphone Sensing Methods for Studying Behavior in Everyday Life*, in “Current Opinion in Behavioral Sciences”, n. 18, 2017, pp. 83-90.

E. T. Kerstern-van Dijk *et al.*, *Personal Informatics, Self-Insight, and Behavior Change. A Critical Review of Current Literature*, in “Human-Computer Interaction”, n. 32, pp. 5-6, 2017.

C. Caldeira *et al.*, *Mobile Apps for Mood Tracking: An Analysis of Features and User Reviews*, in AMIA Annual Symposium 2018, URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29854114/>; R. Likamwa *et al.*, *MoodScope. Building a Mood Snsor from Smartphone Usage Patterns*, in Conference: International Conference on Mobile Systems, Applications and Services (MobiSys), 2013.

B. Ajana, *Metric Culture. Ontologies of Self-Tracking Practices*, Emerald Publishing, Bingley 2018, p. 3.

V. Fors, S. Pink, M. Berg, T. O’Dell, *Imaging Personal Data. Experiences of Self-Tracking*, Routledge, London 2019.

S. Selke (a cura di), *Lifelogging. Digital Self-Tracking between Disruptive Technology and Cultural Transformation*, Springer, Wiesbaden 2016; Id, *Data Selves. More-Than-Human Perspectives*, Polity Press, New York 2019.

D. Toschi, *Tracciabilità e autoconfigurazione nei processi artistici contemporanei*, in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga (a cura di) , *Il sé riflesso. Immagini, narrazioni, tecnologie e altre forme contemporanee di autorappresentazione*, Meltemi, Sesto San Giovanni 2023 (in corso di pubblicazione). C. Sampaio, L. Ribas, *Representing the Self Through the Visualization of Personal Data*, in “International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics”, vol. 12, n. 1, January 2021, pp. 1-12; C. Sampaio, *The Self as Data. Visualizing Identity through Data Portrait*, in



“Computation, Communication, Aesthetics”, 2020, URL: <https://2020.xcoax.org/pdf/xCoAx2020-Sampaio.pdf>

M. Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine 2018.

Sul progetto di Callahan si rimanda a G. Coggiola, *Serie*, in F. Villa (a cura di), *Vite impersonali. Autoritrattistica e medialità*, Pellegrini, Cosenza 2012, in particolare alle pp. 190-192.

Reporter è un'applicazione di *self-tracking* per iPhone basata su un sistema di misurazioni a intervalli casuali. Per approfondimenti, URL: <http://feltron.com/Reporter.html>

N. Felton, *PhotoViz*, Die Gestalten Verlag, Berlino 2016.

Feltron è un sito web che, a partire dal 2005, pubblica un report annuale che esamina lo stato dell'auto-tracciamento attraverso un sistema che integra app e dispositivi di più diffuso utilizzo. Ogni report è consultabile qui: <http://feltron.com/index.html>

Qui approfondimenti sull'app: <http://feltron.com/BikeCycle.html>

L. Busetta, *Intimità sociali: diari, narrazioni e strategie di autorappresentazione digitale*, in “La Valle dell’Eden”, n. 35, 2019, p. 70.

Sul tema, V. Manchia, *Il discorso dei dati. Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni*, Franco Angeli, Milano 2020.

Su *Latitude and Longitude Project*, URL: <https://www.stephencartwright.com/#/latlon-xyplotter/>

È il caso di *Mesh (Human Powered Outdoor Activity 2015)*, 2018 o di *Mesh 1 (Bicycling mileage 1997-2009)*, 2010. Si veda anche il progetto *Data Topography – Glass*, in cui la topografia è realizzata su un supporto in vetro: <https://www.stephencartwright.com/#/data-topography-landscapes/>. Sul rapporto tra visualizzazione dati e paesaggio, si legga S.J. O’Neill, *Self-tracking Cycling Data as Representations of Landscape*, in “Journal of Visual Art Practice”, vol. 18, n. 2, 2019, pp. 160-176.

Sui *Chromatic Data Oscillator*, URL: <https://www.stephencartwright.com/#/chromatic-data-oscillator-test/>

Il progetto *Timeline Atlas* è consultabile qui: <http://www.stephencartwright.com/timeline-atlas>. La logica è simile a quella che muove la piattaforma The Quantified Self (URL: <https://quantifiedself.com/>), attorno a cui si è formata una comunità internazionale di utenti e creatori di strumenti di *self-tracking* che promuove il proprio tracciamento per le più svariate ragioni.

O *subveglanza*: ossia la possibilità, concretizzatasi in seguito alla proliferazione di dispositivi leggeri, economici e *wearable*, di osservare, registrare o monitorare un accadimento da parte di chi ne è direttamente coinvolto.

S. Cartwright, *talk* alla *The Quantified Self Conference*, 2015, trad. mia.

F. Villa, *Vite impersonali*, op. cit., p. 37

S. Cartwright, cit., trad. mia.

Per esempio, con l’opera *Comparative Meshes (Human Powered Outdoor Activity / Precipitation 2013)*, 2014, visionabile qui: <http://www.stephencartwright.com/#/self-tracking-physical/>

D. Lupton, *The Quantified Self*, cit., p. 100.

## Antidoti antifrastici.

### Racconti autoironici dell'ansia sui social network

*Paola Lamberti*

Oggigiorno, il mondo e la vita presentano sempre maggiori complessità, difficoltà e precarietà – economiche, sociali, lavorative, affettive, ecc. – per i giovani; non è un caso, del resto, se la generazione dei Millennials viene definita come la “generazione dell'ansia”, perché è questo il sentimento che li accomuna in relazione ad un oggi che appare svuotato del domani. Ma l'ansia come viene espressa nell'era dei social network dai suoi utenti più attivi, i giovani<sup>152</sup>?

Come si vedrà, diverse forme di autonarrazioni contemporanee, come per esempio alcune tipologie di video per TikTok, presentano uno storytelling tutto incentrato sull'ironia. Il presente contributo vuole esaminare diverse narrative giovanili presenti sui social network più noti per poter mostrare come oggi l'ironia, spesso declinata nelle forme vernacolari del ludico, funge da confine tra lo spazio online e quello offline per i giovani, diventando una figura retorica diffusa per esprimere dissimulando tutte le incertezze che il presentismo del tempo in crisi e di crisi continue in cui viviamo porta con sé.

#### *Quando la narrazione diventa un antidoto*

Sin dall'infanzia tendiamo a costruire la nostra esperienza nel mondo, a conoscerlo e a trovare la nostra collocazione emotiva, culturale e sensibile attraverso un'attività narrativa: con le storie, creiamo una relazione con gli altri, comunicando loro il nostro modo di percepire la realtà e di viverla attraverso alcune azioni e, soprattutto, emozioni<sup>153</sup>. Nella psicologia cognitivo-comportamentale, la comunicazione narrativa viene distinta in due principali ‘forme di esposizione’: quello delle azioni, che riguarda i fatti avvenuti, e quello della coscienza che, invece, riguarda le emozioni, i desideri, le paure e, in generale, gli stati d'animo dell'individuo<sup>154</sup>. Proprio quest'ultima forma sarà il nucleo centrale di questo contributo.

L'oggetto di indagine non saranno dunque le forme di narrazione audiovisiva “tradizionali” (come film e serie TV) ma, piuttosto, delle

particolari forme di autonarrazioni connesse e ambiguamente riferite a, e influenzate da, contesti sia online, sia offline. Verranno infatti presi in esame alcuni contenuti generati da giovani utenti per le più note piattaforme digitali e di social media (YouTube e TikTok), aventi tutti un unico filo conduttore: l'ansia<sup>155</sup>. Più nello specifico, si cercherà di rispondere alla seguente domanda di ricerca: per le giovani generazioni, in un orizzonte così precario – sotto diversi punti di vista (economico, sociale, lavorativo, ecc.) – come è quello attuale, come è vissuto e comunicato il confine, ansiogeno appunto, tra lo spazio online e quello offline? E queste coordinate spaziali ed esperienziali, la cui condizione di possibilità sono le nuove tecnologie, come entrano in relazione tra loro, come si interfacciano attraverso le pratiche e grazie agli usi e i consumi digitali ordinari?

Partiamo dunque dalla constatazione, insieme minima e di portata antropologica, che tendiamo a conoscere il mondo e a collocarci in esso attraverso le storie e le nostre attività narrative. Recentemente, Michele Cometa ha ricostruito e rilanciato il filone di riflessione di Arnold Gehlen, Odo Marquard, Helmut Plessner e Hans Blumenberg sull'*Entlastung vom Absoluten*. Secondo questa nota chiave di lettura dell'umano, oggi più che mai utile e da riattualizzare in riferimento alla vita ordinaria tecnologizzata e ai suoi "mondi intermedi" digitali, l'esperienza mondana e l'incertezza che la caratterizza producono nell'uomo un senso di ansia e "definiscono l'*Homo Sapiens* come *Essere Storico*"<sup>156</sup>. Questa situazione emotiva fondamentale, tuttavia, può essere ridimensionata attraverso delle vere e proprie strategie che coinvolgono il gioco, l'arte e le narrazioni: secondo la teoria dell'*Entlastung*, il ricorso a questi tre elementi "è utile per rendere il mondo più "controllabile", in quanto semplificano ed alleggeriscono il confronto con la realtà"<sup>157</sup>. Dunque, se l'incertezza di ciò che appare come assoluto, cioè svincolato dai limiti di un punto di vista situato e del suo orizzonte di attese e azioni possibili, genera ansia, il gioco, l'arte e le narrazioni assumono la funzione di un efficace antidoto a tale stato esistenziale. Questa sorta di "farmaco", secondo Cometa, è uno *hiatus*: uno spazio proprio dell'immaginazione prodotto e, almeno parzialmente, gestito dall'uomo, indipendentemente dai propri bisogni elementari e dalle proprie pulsioni, in cui poter creare un mondo intermedio, ibrido e

finanche ambivalente, tra l'esperienza oggettiva e quella soggettiva dando quindi spazio alla creatività<sup>158</sup> più intima e profonda del proprio Sé. Se lo *hiatus* dell'immaginazione funge da confine tra la realtà incerta e ansiogena, fuori controllo, l'alleggerimento necessario alla sopravvivenza è una sorta di strategia psicologica che aiuta gli esseri umani a prendere le distanze dalla realtà, concedendo loro una tregua dalla vita quotidiana. È per questo che il legame tra l'esperienza vissuta e l'immaginazione, così saldo sin dalle primissime forme di narrazione, trova ancora oggi ampio spazio sotto diverse e nuove forme, stili e generi narrativi.

Com'è noto, in *Arte come esperienza*<sup>159</sup>, Dewey estende l'orizzonte dell'estetica alla vita quotidiana e propone un paradigma "estetico" dell'esperienza in generale, inteso quale istanza mai conclusa di perfezionamento e compimento dell'unità psico-fisica, insieme sensibile, emotiva, cognitiva, morale e pratica, dell'uomo. Ne deriva una concezione attenta a cogliere e vagliare criticamente le fitte relazioni dell'arte e dell'estetico sia con le dinamiche esperienziali sia con le realtà sociali che le alimentano, giacché l'essere umano dipende fortemente dall'ambiente in cui vive: ogni esperienza è dunque estetica, poiché "l'organismo, interagendo con l'ambiente dal quale dipende e a cui è esposto, viene a trovarsi in situazioni sentite come minacciose o favorevoli alla sua esistenza"<sup>160</sup>. Dewey, in sostanza, considera l'arte (e quindi anche le narrazioni) come una prassi non necessariamente artistica ma, piuttosto, come un'espansione ed un potenziamento della vita, ripristinando così la continuità tra l'esperienza ristretta e intensa offerta dall'arte e gli eventi che costituiscono l'esperienza giornaliera. E questo accade soprattutto in virtù dell'interazione con l'ambiente esterno; del resto, "ogni arte è un processo volto a fare del mondo un miglior posto per viverci"<sup>161</sup>.

L'ambiente e il contesto assumono un ruolo cruciale e non solo da un punto di vista storico e sociale, bensì anche tecnologico. È innegabile che oggi le nuove tecnologie siano parte del "mondo della vita" in cui siamo immersi e che siano diventate parte attiva nelle nostre vite e, soprattutto, che tutti – chi più, chi meno – siamo in grado di creare dei contenuti per il Web, grazie in particolare ad un'importante democratizzazione delle tecnologie e ad una proliferazione di piattaforme e di contenuti social sempre maggiore. Questo vale soprattutto per i giovani utenti.

Prima di proseguire in questa direzione è però necessario fare un passo indietro. Se Cometa ha considerato lo *hiatus* come lo spazio creato dall'immaginazione per alleggerire il reale e l'ambiente circostante in quanto minaccia assoluta e trascendente, oggi possiamo estendere questa considerazione anche al Web, in cui complessità e opacità si sposano con pervasività e onnipotenza. Se si riporta questa osservazione nel mondo di oggi, in cui i confini tra online e offline sono ormai sempre meno percettibili, è possibile sostenere che le piattaforme digitali forniscono un nuovo spazio in cui l'umano-utente può esprimere la propria esperienza in nuove e sempre più tecnologizzate forme estetiche attraverso le quali riesce a esprimere e comunicare la propria intimità – o piuttosto 'extimità' e *onlinfe*, con il neologismo coniato da Luciano Floridi<sup>162</sup>. Osservando i diversi contenuti presenti sul Web alla luce delle premesse teoriche ed ermeneutiche fin qui citate, è possibile notare come il gioco, l'arte e la narrativa a cui fa riferimento Cometa oggi si manifestano nelle forme espressive nei Reel di Instagram e nei video di TikTok. Pensiamo al periodo del primissimo lockdown (periodo in cui, tra l'altro, si è registrato un notevole aumento di *download* della piattaforma di *video sharing* cinese)<sup>163</sup>: queste particolari e nuove forme di narrative per molte persone hanno rappresentato un modo di alleggerire il senso di incertezza che ha caratterizzato quel periodo. E questa modalità di sgravio persiste ancora oggi a suon di trend, ma non solo.

### *Social network: come i giovani si raccontano e raccontano la società*

Con una sempre maggiore portabilità delle tecnologie, grazie alla facilità di accesso ad esse e alle diverse piattaforme, i social network sono diventati ormai parte integrante delle nostre vite, della nostra quotidianità, cambiando profondamente il modo di comunicare fra gli individui, ma non solo. I segni visivi e le impronte lasciate dagli utenti negli ambienti digitali forniscono i nuovi quadri interpretativi della socievolezza in rete e del *networked individualism*<sup>164</sup>. In particolare, le nuove piattaforme digitali (soprattutto i social network) consentono nuove ed interessanti modalità di sperimentazioni identitarie e attualizzazioni del Sé che, inevitabilmente, possono condurre ad un'estetizzazione dell'Io e del proprio quotidiano. Viviamo del resto nell'era della rivoluzione digitale in

cui il singolo non è più semplicemente uno spettatore passivo, ma diventa un produttore di contenuti. Contenuti che vengono pubblicati all'interno dei social network senza particolari scrupoli, poiché ritenuti delle vetrine digitali in cui tutti sono perennemente in ascolto. Tutto deve essere condiviso: ogni esperienza della vita concreta deve essere necessariamente rappresentata attraverso i social network per essere considerata vera.

Non mi soffermerò però sulla questione della costruzione identitaria sul Web, ma piuttosto sulle retorizzazioni "(auto)ironiche" presenti in alcuni esempi di estetizzazione di sé che, almeno parzialmente, esemplificano i linguaggi comunicativi ordinari giovanili contemporanei<sup>165</sup>.

Ovvio punto di avvio è che la narrazione (audiovisiva) condivisa in rete permette di comprendere il proprio mondo e di organizzare le proprie esperienze personali<sup>166</sup>. Il nesso tra lo storytelling e i social media si consolida grazie a due fondamentali considerazioni, non meno banali: la prima è che i social network rappresentano il luogo di narrazione delle persone che, ogni giorno, condividono con gli altri la loro storia; la seconda è che, alla base di una comunicazione efficiente con il proprio pubblico, si ricerca un linguaggio che coinvolga chi ci ascolta e che rappresenti al meglio l'oggetto stesso della nostra narrazione. I giovani utenti che utilizzano i social raccontano principalmente le proprie giornate attraverso immagini, foto testi o video<sup>167</sup>, ma sempre più spesso raccontano anche gli obiettivi da raggiungere, le sfide da affrontare e, non da meno, le proprie emozioni.

Argomento sempre più ricorrente in queste forme di narrazione personale dei giovani utenti del Web è un forte senso di ansia legato alle incertezze che la società attuale globale porta con sé<sup>168</sup>. Si tratta, come si è già visto, di una strategia di 'controllo' nei confronti di una situazione che in realtà è, per i giovani, fuori controllo<sup>169</sup>.

Il 2020 è stato l'anno del Covid-19, la prima pandemia mondiale vissuta dalle giovani generazioni<sup>170</sup>. In un Vlog sul suo canale YouTube, *Due Settimane di QUARANTENA in Casa da Sola: La VERITA' sulla mia Esperienza*<sup>171</sup>, la creator italo-danese Emma Mezzadri Hensen realizza una sorta di video-diario, anzi un autoritratto "in blu" ai tempi del Covid-19, in cui emerge un racconto sincero ed intimo caratterizzato dal senso di solitudine, dalla mancanza nei confronti dei propri cari, dalle incertezze e

dalla paura per il presente e per il futuro. Nonostante nel video siano presenti delle clip registrate esternamente, in cui Mezzadri mostra alcuni momenti della propria vita, è principalmente tra le mura domestiche che avviene il flusso (auto)narrativo. Riprendendo elementi estetici, stilistici e linguistici del video-diario<sup>172</sup>, la youtuber registra il video con un tipico *device* ad uso amatoriale e opta per un'inquadratura fissa in primo piano<sup>173</sup>. Questa scelta non va affatto sottovalutata, poiché conferisce un'atmosfera raccolta e una connotazione confessionale al racconto e convoca in prima persona il fruitore: frontalmente a tu per tu con il volto della Hensen, infatti, lo spettatore ha quasi la sensazione di essere tra le sue pareti domestiche e riesce a partecipare in maniera più sentita al racconto in prima persona della giovane youtuber. Un tipo di racconto particolarmente intimo, in cui emergono le proprie tensioni e sentimenti circa la situazione pandemica. Se per la creator registrare e montare questo video ha avuto, come lei stessa afferma, la funzione di “valvola di sfogo”, funzionale quindi a sgravare il suo disordine emotivo, assumendo uno sguardo quasi sempre fisso in camera per buona parte dei venti minuti che lo compongono, la Hensen rompe la “quarta parete” e determina così un notevole coinvolgimento del suo pubblico: grazie alle scelte linguistiche di una messa in scena narrativa molto controllata, insieme semplificata e drammatizzata, di forte impatto empatico, gli spettatori riescono ad immedesimarsi nel suo racconto. Grazie a precise soluzioni stilistiche, Vlog e contenuti come questi, pur essendo dei racconti personali, si configurano in realtà come dei veri racconti collettivi partecipati, laddove molti spettatori, come è possibile evincere dai commenti postati, si riconoscono nelle emozioni e nel racconto che vedono. Del resto, “una pandemia non è solo un fenomeno medico, ma colpisce gli individui e la società causando disagi quali ansia, stress, stigma e xenofobia, apportando un profondo impatto sia a livello sociale che economico”<sup>174</sup>. Un modo di sentirsi che, dunque, non è solo emotivo ma anche sociale e, pertanto, diventa oggetto di un tipo di autonarrazione connessa e, soprattutto, condivisa.

Tuttavia, mentre su YouTube narrazioni di questo genere assumono un tono drammatico, molto intimo e introspettivo (riprendendo molti elementi tipici degli autoritratti cinematografici autoriali<sup>175</sup>), su

piattaforme come Instagram e soprattutto TikTok le forme, le retoriche e gli stili visivi impiegati sono diversi e variegati. Mentre su Instagram emerge una forte eterogeneità dei linguaggi utilizzati, sulla piattaforma TikTok è più evidente come narrazioni della stessa natura del Vlog di Emma Mezzadri assumono i connotati di un video ironico. Ben inteso: contenuti dai toni drammatici non mancano di certo sul social cinese, ma è possibile notare come il linguaggio ironico<sup>176</sup> sia quello più ricorrente anche per affrontare tematiche che, almeno in apparenza, con tutto hanno a che fare fuorché l'ironia.

Questa scelta di storytelling probabilmente risiede nella natura stessa del social. TikTok, in effetti, presenta una logica simile a quella dello *zapping* in TV: se il contenuto non attira subito la curiosità dello spettatore, quest'ultimo sarà portato a cambiare canale. Un video che presenta un tono giocoso e divertente tende a mantenere alta l'attenzione dello spettatore rispetto ad uno più lento, solenne e riflessivo. Non solo: se analizziamo il livello prettamente contenutistico, noteremo come l'uso dell'ironia per parlare di ansia in realtà funge da perfetto confine tra lo spazio online e quello offline in cui i giovani si muovono. A ben vedere, dunque, attraverso l'uso dell'ironia il giovane utente esercita una forma di 'controllo' nei confronti di un'emozione inadatta a essere espressa e comunicata nel mondo reale, percepito come minaccioso e "assoluto", svincolato dalla possibilità di controllo e comprensione, un mondo che disattende le sue aspettative alimentando quel senso di incertezza di cui si è già discusso, un mondo che viene in questo modo ridimensionato, alleggerito e in parte compreso.

In questo senso, il profilo della giovane tiktoker italiana Dana (@mcdonalds0), la quale si definisce sul suo profilo una vera "CEO di un genitore narcisista" (lasciando dunque intendere, in maniera insieme reattiva, sprezzante e auto-ironica, una delle possibili cause dei suoi comportamenti insicuri), fornisce diversi elementi interessanti sul rapporto tra l'ansia, autonarrazione e autoironia. In un video pubblicato ad inizio aprile 2023<sup>177</sup>, Dana "si prende in giro", o forse sarebbe meglio dire che assume consapevolezza di un proprio disagio sociale. Il racconto di questa agnizione-confessione avviene aderendo ai linguaggi audiovisivi tipici del social network: il testo coincide con un POV, consentendo a chi



guarda di assumere da subito il punto di vista della protagonista, che è ovviamente sostenuto dalla musica, in questo caso il noto remix di *Spectrum* dei Florence + The Machine, uno dei brani più usati nei trend su TikTok poiché grazie alla sua carica in crescendo riesce ad accompagnare perfettamente uno storytelling breve e che si basa sull'attesa del finale. Il POV del video è infatti "Ma chi è quel disagioato che ride nei momenti seri per mascherare la sua reazione di panico?", e accompagna tutta la durata del video in cui vediamo Dana gesticolare, come se stesse imitando una conversazione accesa con qualcuno. A metà video, Dana cambia totalmente espressione, luce e look, e lo fa in sincronia con la canzone, più esattamente nel momento in cui il brano urla "Say my name!". Ed ecco la risposta al POV: Dana è 'la disagioata' che ride di sé nei momenti seri per mascherare la sua reazione di panico in un contesto sociale diffidente a questa tipologia di problematiche.

Sui social network, e questo vale in particolare per TikTok, l'ironia diventa insomma una vera espressione non solo linguistica, bensì anche – e direi soprattutto – sociale per i giovani utenti. Padroni delle nuove tecnologie, essi trovano nel Web uno spazio non solo di partecipazione alle nuove forme di autonarrazione del proprio Sé<sup>178</sup> ma anche di condivisione del proprio *Altro*, ovvero, qui, di uno stato emotivo e di una situazione esistenziale e sociale patite con disagio e imbarazzo, e, finalmente, di comunicazione di un forte e connesso legame tra la vita online e quella offline dei giovani utenti.

Osservando i diversi commenti lasciati dagli utenti, è d'altronde possibile notare l'effetto-simpatia' suscitato dal video. Com'è noto, la nozione scheleriana di *Sympathie*<sup>179</sup> si riferisce ad un particolare "co-sentire" con lo stato d'animo espresso da un altro individuo. Per Scheler<sup>180</sup> il *co-sentire autentico* implica un "sapere precedentemente dato"<sup>181</sup>, e riguarda l'esistenza psichica dell'altro, si realizza insomma quando "diventa per me reale la sofferenza altrui, ma questa sofferenza deve già in una qualche forma esser data, per poter con-patire volgendomi a essa"<sup>182</sup> e farne oggetto di un'attività immaginativa e valutativa, concorde o discorda, piacevole o sgradevole, finalmente ibrida, nei confronti di tale vissuto. Seppure simpatia ed ironia siano due cose differenti, e pur implicando entrambe una consapevole distinzione tra

soggetti coinvolti, quanto sostiene Scheler può essere esteso alle produzioni narrative dei social network e alle forme di “co-sentire”, che questi producono: è infatti interessante notare come, paradossalmente, l’uso del linguaggio ironico – che, soprattutto in narrative come queste in esame, è sempre meta-discorso e che, come la simpatia, presuppone una distanza tra Sé e l’Altro – intensifica questo processo di co-sentimento nei confronti di un vissuto che, nelle modalità e nei linguaggi audiovisivi dei social network, non risulta più esclusivo e personale ma, piuttosto, diventa collettivo (offline) e condivisibile (online). La riuscita di questi video è data quindi non solo da un particolare storytelling che rende più leggera un’ansia collettiva ed esteticamente godibile una sofferenza individuale, ma anche dalla simpatia e dalla (auto)comprensione che questa rinegoziazione narrativa della distanza tra sé e gli altri e tra sé e sé suscitano e permettono.

Ancora una volta, la posta in gioco di tale relazione simpatetica e auto-ironica è il legame tra online e off line. Tornando al video di Dana (solo uno dei tanti video presenti sul suo profilo in cui ironizza su ciò che, in realtà, per lei rappresenta un malessere autentico), che il suo racconto sia vero e che voglia trovare una connessione con la realtà esterna è evidente da come il gioco ironico viene smascherato dalla didascalia che la tiktokker lascia al suo video: “vi assicuro che lo dirò alla mia psicologa”. A prescindere dalla sua veridicità, tale enunciato ribadisce il patto autobiografico con il pubblico e certifica il fatto che il confine tra online e offline, per i giovani soprattutto, è sempre meno marcato e, allo stesso tempo, che il legame tra i due può essere insieme riconfigurato e confermato attraverso l’uso dell’ironia.

Che rapporto c’è, finalmente, tra l’ironia di queste nuove forme di autonarrazioni, lo spazio e il tempo del nuovo ambiente tecnologico, iperconnesso e social? Il Web – intendendolo come l’*iper-assemblage* di piattaforme, motori di ricerca, social network, dispositivi mobili, *locative media*, utenti – instaura uno spazio digitale apparentemente sempre accessibile e senza distanze, che talvolta sembra sostituire i luoghi praticati e vissuti della vita off-line, divenuta ormai ubiqua e on-life. In questo nuovo spazio s’inscrivono le forme e i contenuti *user-generated* di un tempo a sua volta doppio eppure unificato. Da una parte, il tempo soggettivo, per dir così analogico, di un individuo che, ‘gettato’ nella vita

quotidiana off-line, è però sempre potenzialmente digitale, ovvero esponibile nelle *stories* e nelle *narratives* condivise nella sfera pubblica digitale, nella *Offentlichkeit* on-line. Dall'altra, un, "tempo oggettivo", ovvero il tempo narrato di un'esistenza on-line, i cui contenuti, resi possibili dalle condizioni materiali e formali della cultura tecnica e delle tecnologie disponibili, sono per la loro stessa natura digitale condivisibili e distribuibili.

Emblematico di come tale complessa articolazione tra spazio e tempo off- e on-line sia patita e "alleggerita" ironicamente nelle autonarrazioni giovanili contemporanee, è un altro video caricato nel profilo di Dana.

Si tratta di un contenuto<sup>183</sup> meno recente, la cui didascalia è "Lacrime mie insomma", che presenta tutte le caratteristiche tipiche di un video da vero tiktokker esperto: brevissima durata, formato verticale, musica di uno dei trend più in voga del periodo in cui è stato realizzato il video e che riprende un verso ("per me le cose sono due, lacrime mie o lacrime tue") della canzone presentata quest'anno al festival di Sanremo della cantante italiana Elodie, *Due*. Il tutto ovviamente accompagnato da un POV. Sulle prime battute dell'audio, "per me le cose sono due, lacrime mie", nel video si vede Dana che parla guardando in camera e imita il labiale di queste prime parole, per poi girare il telefono con cui si sta riprendendo verso lo specchio per mostrarsi nuovamente ma in un'altra prospettiva, come quella dei riflessogramma<sup>184</sup>, e cambiare il testo della canzone originale in "o lacrime mie". Si tratta ancora una volta di una specie di commento al POV del video, ulteriore elemento meta-riflessivo e meta-testuale tipico del regime comunicativo dell'ironia: "sei una persona sensibile", scrive Dana, "che cerca di affrontare una discussione". L'aspetto che interessa evidenziare è notare come, appropriandosi dei trend visivi e musicali più gettonati su questa piattaforma per trattare diversi temi quali il disturbo ossessivo compulsivo (DOC)<sup>185</sup> da relazione e il disturbo d'ansia generalizzato (DAG)<sup>186</sup>, i contenuti che Dana crea e condivide sul suo profilo sono un chiaro esempio di come oggi i social non solo danno spazio alla creatività, ma possono anche rispondere all'esigenza che molti giovani hanno di dare voce ad un bisogno introspettivo di raccontarsi e di raccontare qualcosa che è sì personale ma che, di fatto, è da considerarsi un racconto collettivo a tutti gli effetti.

Oggi infatti sono ancora troppo frequenti i tabù istituzionali e le stigmatizzazioni sociali che riguardano malesseri, disagi e ansie, non se ne discute quanto bisognerebbe ed è qui che entra in gioco lo spazio del social network, un interessante *agorà* digitale dove chiunque può sentirsi libero di esprimersi e, spesso (anche se non sempre) sentirsi capito. Ma, viene spontaneo chiedersi, contenuti come quelli qui discussi, se non presentassero una componente ironica, avrebbero lo stesso effetto nei giovani utenti-spettatori? Strategica per comunicare e affermare il proprio punto di vista nei confronti del pensiero e del comportamento altrui<sup>187</sup>, l'ironia sui social favorisce un senso di appartenenza ed è la *Stimmung*, l'intonazione della narrazione e la tonalità affettiva, preferita dal pubblico target per lo più della stessa fascia di età e, finalmente, fornisce una parvenza di comprensione e di avvicinamento ad uno stato d'animo ansioso che altrimenti sarebbe difficile esprimere, condividere e far comprendere e accettare nel mondo reale e offline. L'ansia offline trova così una rappresentazione-antidoto antifrastica online, convertendo e ribaltando, "alleggerendo" la scissione dolorosa tra le due regioni dell'esperienza nello *hiatus* dei mondi intermedi digitali.

La rappresentazione del Sé è una componente essenziale del vissuto comunicativo attuale che, per forza di cose, coinvolge tanto l'esperienza online, controllabile, quanto quella offline, fuori controllo. Con i casi di studio menzionati, questo contributo ha voluto porre l'attenzione sull'uso che i giovani utenti fanno dell'ironia sui social network nei processi autonarrativi, cercando di dimostrare come in realtà si tratta di un uso tutt'altro che casuale e superficiale, quanto piuttosto leggero perché necessario e utile alla vita. Quando si vuole raccontare, e quindi anche condividere, una propria esperienza di sofferenza psichica e, più in generale e meno circoscrivibile e quindi controllabile, l'ansia senza oggetto specifico sui social network, l'ironia può dunque essere una possibile modalità attraverso cui connettere entrambi questi spazi e rendere collettivo e co-sentito un racconto intimo e personale. Come scriveva Calvino, leggerezza può essere anche "quella speciale modulazione lirica [o fin troppo prosaica come un contenuto di TikTok] ed esistenziale che permette di contemplare il proprio dramma come dal di fuori e dissolverlo in malinconia e ironia"<sup>188</sup>.

A.C. Rusconi et al., *Internet addiction disorder e social network: analisi statistica di correlazione e studio dell'associazione con l'ansia da interazione sociale*, in "Rivista di psichiatria", vol. 47, n. 6, 2012;

Cfr. J. S. Bruner, *On Knowing: Essay for the Left Hands*, Harvard University Press, Cambridge 1962, tr. it. *Il conoscere, saggi per la mano destra*, Armando, Roma 2005, pp. 43-59; Ivi, *La costruzione narrativa della realtà*, in *Rappresentazioni e narrazioni*, (a cura di) M. Ammaniti e D. N. Stern, Laterza, Bari 1991, pp. 20-37; M. Cometa, *From Unburdening to Liberated Embodied Simulation. A History of Concepts*, in "Reti, saperi, linguaggi", vol. 1, 2020, pp. 103-122; A. Cicalese, *Narrazioni Audiovisive. Film, spot e serie tv*, FrancoAngeli, Milano 2021, pp. 9 ss.

Cfr. L. Anolli, *Psicologia della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2002, pp. 273-330.

Cfr. G. Fava, C. Rafanelli, G. Savron, *L'ansia*, Caleidoscopio Italiano, Genova 1998; L. Armano, *Esplorare valori e comprendere i limiti*, in "Quaderni di Dialoghi Mediterranei", CISU, Roma 2022, pp. 35-54; E. Mazzarella, *Una "natura" in ansia: l'identità umana alla prova della tecnica e della globalizzazione. Una glossa sul lessico dell'alterità*, in "Bollettino Filosofico", vol. 24, 2019, pp. 123-131.

M. Cometa, *From Unburdening to Liberated Embodied Simulation. A History of Concepts*, in "Reti, saperi, linguaggi", vol. 1, 2020, pp. 103-122; si veda anche *Perché le storie ci aiutano a vivere*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2017, pp. 26 ss.

Ivi, p. 104.

Cfr. A.M. Iacono, *L'illusione e il sostituto. Riprodurre, imitare, rappresentare*, Mondadori, Milano 2010, pp. 31 ss.; E.A. Schultz, R.H. Lavenda, *Antropologia Culturale*, Zanichelli, Bologna 2021, pp. 56-60.

Cfr. J. Dewey, *Arte come esperienza* (1934), G. Matteucci (a cura di), Aesthetica, Palermo 2010, pp. 31 ss.

E. Di Stefano, *Che cos'è l'estetica quotidiana*, Carocci Editore, Milano 2021, p. 20.

J. Dewey, *Esperienza e natura* (1925), trad. it. P. Bairati, Mursia, Milano 1973, p. 260.

Su cui soprattutto S. Tisseron, *L'intimité surexposée*, Ramsay, Paris 2001, e *Intimité et extimité*, in "Communications", vol. 88, n. 1, 2011, pp. 83-91. *L'Onlife Manifesto* curato nel 2015 da Floridi è disponibile liberamente in copyleft presso il sito di Springer: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-04093-6#toc> (ultimo accesso: 9 dicembre 2022).

P. Aronson, I. Jaffal, *Zoom Memes for Self-Quaranteens: Generation Humor, Identity, and Conflict During the Pandemic*, in "Sage Journal", vol. 10, n. 2, URL: <https://doi.org/10.1177/21676968211058513> (ultimo accesso: dicembre 2022); M. Mahat-Shamir, M. Kagan, *When the Times Get Tough the Toughs Get Funny: Means by which Humor Buffers against Death Anxiety Emerged during Covid-19 Outbreak*, in "Plos One", vol. 17, n. 8, 2022, URL: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0273338> (ultimo accesso: gennaio 2023); B.R. Bageshwar, S. Zafar, *Beyond Laughter and Smiles: Analytical Paradigms in Social Media Covid-19 Humor Studies*, in "European Journal of Humor Research", vol. 11, n. 1, 2023, pp. 95-116.

S. A. Golder, M. W. Macy, *Digital Footprints: Opportunities and Challenges for Online Social Research*, in "Annual Review of Sociology", vol. 40, 2014, pp.129-152; L. Rainie e B. Wellman, *Networked: The New Social Operating System*, The MIT Press, Cambridge MA 2012, pp. 3-21.

L. Chateau, *"Damn I Didn't Know Y'all Was Sad? I Thought It Was Just Memes": Irony, Memes and Risk in Internet Depression Culture*, in "M/C Journal", vol. 23, n. 3, 2020, Url:

<https://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/view/1654> (ultimo accesso: dicembre 2022); E. Weitz, *Editorial: Humor and social media*, in “European Journal of Humor Research”, vol 4, n. 4, 2016, pp. 1-4; A. Matamoros-Fernández, *Taking Humor Seriously on TikTok*, in “Sage Journals”, vol. 9, n. 1, Gennaio-Marzo 2023.

Cfr. S.G. Moore, *Some Things are Better Left Unsaid: How Word of Mouth Influences the Storyteller*, in “Journal of Consumer Research”, vol 38, n. 6, aprile 2012, pp. 1140-1154.

M. Berry, *Performing Selfies with Smartphones*, in “Creating with Mobile Media”, MacMillan, 2017, pp. 45-64.

V. Seekis, R. Kennedy, *The Impact of #Beauty and #Self-Compassion Tiktok Videos On Young Women's Appearance Shame and Anxiety, Self-Compassion, Mood, and Comparison Process*, in “Body Image”, vol. 45, 2023, pp. 117-125.

Cfr. B. Keles, N. McCrae, A. Grealish, *A systematic review: the influence of social media on depression, anxiety and psychological distress*, in “International Journal of Adolescence and Youth”, vol. 25, n. 1, pp. 79-93; S. Leone, M. Della Mura, *Young SNSs Users and Presentation of Self Between Volatility and Permanence of Multimedia Contents*, in *What People Leave Behind: Marks, Traces, Footprints and their Significance*, Social Sciences Conference (Sapienza), Roma 2021.

Cfr. B. R. Bageshwar, S. Zafar, *op. cit.*, pp. 95-116; R. I. *To Be a Tiktoker in Covid-19 Era: An Experience of Social Influence*, in “Online Journal of Communication and Media Technologies”, vol. 11, n. 1, Marzo 2021, pp. 1-12; C. H. Basch, J. Mohlman, J. Fera, H. Tang, A. Pellicane, C. E. Basch, *Community Mitigation of COVID-19 and Portrayal of Testing on TikTok: Descriptive Study*, in “JMIR Publication”, vol. 7, n. 6, Giugno 2021, URL: <https://publichealth.jmir.org/2021/6/e29528> (ultimo accesso: 14 dicembre 2022), pp. 1-2.

E. Mezzadri Hensen, *Due Settimane di QUARANTENA in Casa da Sola: La VERITA' sulla mia Esperienza*, YouTube, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=R498aGHkpdM>.

Cfr. A. Cati, G. Franchin, *Video-Diary Like Auto-Ethnography. A Model for Field Research on the Forms of Self-Documentation through Audiovisual Hand-Held Devices*, in “Comunicazioni Sociali”, n. 3, 2012, pp. 508-518.

Cfr. A. Capocasale, *La casa senza macchina da presa*, Fatamorgana Web, luglio 2020, URL: <https://www.fatamorganaweb.it/homemade-netflix-coronavirus/>.

T. Cantelmi, E. Lambiase, M. Pensavalli, P. Laselva, S. Cecchetti, *Covid 19: impatto sulla salute mentale e supporto psicosociale*, in *Modelli della Mente*, Gennaio 2020, pp. 8-9; M. Mahat-Shamir, M. Kagan, *op. cit.*; B. R. Bageshwar, S. Zafar, *op. cit.*, 2023.

Cfr. R. Bellour, *L'Entre-images* (1990), tr. it. *Fra le immagini*, Mondadori, Milano 2010, pp. 302-308; T. Corrigan, *The Essay Film. From Montaigne, after Maker*, Oxford University Press, New York 2011, pp. 79-80; L. Busetta, *L'autoritratto. Cinema e configurazione della soggettività*, Mimesis Edizioni, Milano 2019.

E. Miola, I. Fiorentini, *Citizen sociolinguistics e ironia online: il caso del “pensionato torinese” su Facebook*, in “Carte Semiotiche”, n. 14, 2015, pp. 125-139; G. Bavastro, *I love TikTok: capire e amare la generazione Z*, Edizioni Epoké 2022; A. A. Zheluk, J. Anderson, S. Dineen-Griffin, *Adolescent Anxiety and TikTok: An Exploratory Study*, in “Cureus”, vol. 14, n. 12, URL: <https://www.cureus.com/articles/124753-adolescent-anxiety-and-tiktok-an-exploratory-study#!/> (ultimo accesso: 17 Dicembre 2022); C. Mordecai, *#anxiety: A Multimodal Discourse Analysis of Narrations of Anxiety on TikTok*, in “Computers and Composition”, vol. 67, 2023, pp. 1-15.

@mcdanalds0, TikTok, URL: <https://vm.tiktok.com/ZMYbBxFNh>.

Cfr. N. Pentecoste, *Goffman rewind: La presentazione del self nel quotidiano Digitale*, in "Mediascapes Journal", n. 2, 2013, pp. 106-118; V. Codeluppi, *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Editori Laterza, Bari-Roma 2012, pp. 135 ss.

Cfr. A. Donise, *Il lato oscuro dell'empatia. Max Scheler fenomenologo del sentire*, in "Fuori di sé. L'empatia nell'orizzonte umano e oltre", (a cura di) S. Caianiello, CNR Edizioni, Roma 2015, pp. 53-72; V. Codeluppi, *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Editori Laterza, Bari-Roma 2012, pp. 135 ss

M. Scheler, *Essenza e Forme della Simpatia* (1913, 1923, 1926), trad. it. di L. Oliva, S. Soannini, (a cura di) L. Boella, Franco Angeli, Milano 2010, p. 8-50; Cfr. G. De Nittis, *Max Scheler e le forme della simpatia*, in "I castelli di Yale", vol. IX, n. 1-2, pp. 53-69.

G. De Nittis, *op. cit.*, p. 57.

M. Scheler, *op. cit.*, p. 43.

Ivi, URL: <https://vm.tiktok.com/ZMYbBswyH/>.

Cfr. J. Fontcuberta, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Einaudi, Torino 2018, pp. 90-95.

S. Rigardetto, U. Albert, D. de Cori, G. Maina, *Socio-demographic and Clinical Characteristics of Patients Wwith Concomitant Obsessive-Compulsive And Bipolar Disorders*, in "Quaderni Italiani di Psichiatria", vol. 30, n. 2, 2011, pp. 72-82.

A. Bruschi, A. De Angelis, P. Grandinetti, M. Pascucci, L. Janiri, G. Pozzi, *Disturbo d'ansia di separazione dell'adulto: evidenze di letteratura e implicazioni cliniche*, in "Rivista di psichiatria", vol. 47, n. 5, 2012, pp. 355-364.

D. C. Muecke, *Irony makers*, in "Poetics", vol. 7, n. 4, Dicembre 1978, pp. 363-375; M. Mizzau, *L'ironia. La contraddizione consentita*, Feltrinelli, Milano 1984; R. W. Gibbs Jr., J. O'Brien, *Psychological aspects of irony understanding*, in "Journal of Pragmatics", vol. 16, n. 6, Dicembre 1991, pp. 523-530; S. Attardo, *Irony ad relevant inappropriateness*, in "Journal of Pragmatics", vol. 32, n. 6, Maggio 2000, pp. 793-826; F. Ervas, *Perché l'ironia riguarda il pensiero*, in "Esercizi Filosofici", n. 6, 2011, pp. 64-75.

I. Calvino, *Lezioni Americane*, Mondadori, Milano 2016, p. 23.

# Immagini indigeste. Come i disordini alimentari si mimetizzano nel quotidiano\*

*Clio Nicastro*

Constant consumption was encouraged; little girl, big world, open wide and eat it all up. What a voracious reader. She must be going through a growth spurt, that appetite, where did all that food go? She devours all the magazines and newspapers in this house. Called on in school and cooed over at home, I am told I am wanting correctly, this appetite is appropriate, even exceptional.

(E. Clein, *Searching for the Undo Button*)

To question food is to question everything.

To question food is to recognize the impossibility of “home”.

(C. Kraus, *Aliens and Anorexia*, 139)

“Non importa dove mi spostassi, la mia bulimia mi seguiva sempre”. Con queste parole, l’artista, femminista e attivista israelo-americana Jessie Kahnweiler commenta l’ennesimo tentativo fallito di tendere un tranello al quotidiano per fuggire dalla bulimia. Scappare lontano dalle mura domestiche, il luogo più temuto e al contempo più anelato da chi soffre di disordini alimentari – quell’“impossibilità di casa” di cui scrive Chris Kraus –, è solo l’illusione di ricominciare daccapo, ripartire da un luogo incontaminato che riflette le fantasie di un corpo in grado di svuotarsi sempre di nuovo, un reset completo dopo aver ingurgitato qualunque cosa con foga e pentimento. Un college californiano, un periodo di studio in Vietnam, le strade di New York, le spiagge di Bora Bora, i *backlots* degli studi della Paramount, nessun luogo, ordinario o idilliaco, può frenare i pensieri ossessivi, pervasivi e ingombranti sul più necessario degli oggetti, il cibo<sup>190</sup>. Un “oggetto” quotidiano ma al contempo speciale che si colloca già sulla soglia ambigua degli *abietti* di Julia Kristeva<sup>191</sup>, poiché supera i limiti del mio corpo e mi costituisce, è anche me che lo incorporo, lo digerisco, lo trasformo e ne sono trasformato, ne espello gli scarti. Nel suo prezioso studio sulla storia del concetto di metabolismo e di come questo si intreccia con l’idea di



autonomia e individualità, Hannah Landecker riflette su quando e perché sia diventato “senso comune” pensare al cibo consumato come a una materia prima inerte, il cui unico ruolo è quello di fornire energia e mattoni al consumatore<sup>192</sup>. Il termine metabolismo, afferma Landecker – oggi sempre più influenzato da epigenetica, microbiomica e biologia ormonale – è emerso per catturare lo spazio e il tempo dell'*interconversione*, quella zona ambigua tra mangiatore e mangiato in cui due diventano uno<sup>193</sup>. Nei disturbi alimentari questa zona di articolazione tra la propria identità e il cibo è sfumata e minacciosa, la paura generata dalla confusione tra mangiare ed essere mangiati è combattuta con il controllo e la chiusura totale, nel caso dell'anoressia, o dalla resa all'intrusione – seguita dall'espulsione – nella bulimia. Il ciclo bulimico rappresenta in questo senso una catarsi, rimettendo in atto l'angoscia di essere invasi e divorati e poi svuotandosi per ripartire da zero, alleggeriti da un peso che non si è in grado di simbolizzare e che continua quindi a farsi sintomo corporeo compulsivo. Quella ripetizione, diversa dal ricordare e dall'elaborare, che Freud descrive per la prima volta nel suo breve ma ricco saggio del 1914, in cui comincia ad occuparsi della coazione a ripetere<sup>194</sup>. Come ogni processo di dipendenza, il ciclo bulimico attenua l'angoscia ma non risolve il problema di fondo, che di conseguenza perpetua il circolo vizioso<sup>195</sup>. Nei disturbi alimentari, la propria storia, il proprio tempo, sembrano essersi arrestati e incagliati nella fantasia di poter risolvere le sfide della vita, in particolare quelle relazionali, nella negoziazione tutta interna tra fame, tensione estrema e sollievo<sup>196</sup>. Il corpo anoressico si barrica contro l'eventualità di poter essere divorato dall'esterno, quello bulimico cerca di metabolizzare ciò che non è stato metabolizzato dalla madre.

Già attraverso questa breve incursione nella prospettiva psicoanalitica dei disturbi alimentari, sempre più frequenti e sempre più ambigui nelle forme in cui si manifestano (si pensi all'ortoressia, alla dipendenza dallo sport, alle diete iperproteiche), emergono due elementi che complicano la concezione convenzionale secondo cui questi sintomi parlano esclusivamente del desiderio di raggiungere un certo ideale di bellezza e aiutano, invece, a dare una consistenza tridimensionale, nel tempo e nello spazio, all'immagine sulla quale siamo abituati ad appiattare il disturbo

dismorfico: una donna magra che si guarda nello specchio e si vede più grassa di quanto sia in realtà. Come categoria medica, la dismorfia definisce un'eccessiva preoccupazione per il corpo, l'intero corpo o una singola parte; la lotta per accettare il proprio corpo, il bisogno di modificarlo, la sensazione che non coincida (ancora) con la propria identità. "I soggetti affetti da dismorfofobia spesso presentano narrazioni problematiche della propria vita e mostrano una generale deprecazione non solo nei confronti del proprio corpo, ma anche di sé stessi come individui"<sup>197</sup>. L'esperienza del proprio corpo, che non è mai soltanto riducibile al modo in cui lo vediamo, influisce quindi sull'auto-percezione di sé stessi, sulla propria rappresentazione corporea così come alla narrazione del sé. Il secondo elemento, connesso a questo mancato riconoscimento di sé stessi, è dunque il rapporto peculiare con la temporalità, dal momento che si è convinti di non essere mai, ancora, della forma che si vorrebbe per cominciare a vivere e a incidere sulla realtà. I disturbi alimentari sembrano interferire su più livelli con il tempo percepito, vissuto, condiviso, sia nel modo in cui sabotano la suddivisione convenzionale della giornata in pasti e il loro valore rituale e sociale, sia per come il tempo dell'ossessione alimentare si confronta con quello dell'intersoggettività, che spesso funziona come un ostacolo nel contesto delle giornate dedicate al cibo: evitarlo, comprarlo, consumarlo, pesarlo, pensarlo. Ciò che viene sacrificato è quindi anche il tempo della routine condivisa, che in questo caso coincide con il tempo fisiologico della nutrizione. Se anoressia e bulimia inseguono fantasie temporali differenti, è possibile, nonostante tali divergenze, riconoscere un denominatore comune nel tentativo di controllare e arginare il tempo, sia esso quello vissuto, quello fisiologico dell'invecchiamento cellulare o quello delle attività che convenzionalmente scandiscono la quotidianità. Mangiare – o astenersi dal farlo – è un viaggio nel tempo<sup>198</sup> e il cibo lo strumento con cui muoversi a proprio piacimento tra le dimensioni di passato, presente e futuro: esso è al contempo un freno d'emergenza o un acceleratore per accedere a passioni e desideri, prima che il tempo possa sgretolarle o dopo che il tempo le abbia per sempre archiviate. La privazione nell'anoressia nervosa, le abbuffate compulsive nel *binge eating* o quelle bulimiche seguite da condotte compensatorie, fungono così da arma protettiva

contro la collisione con sentimenti, emozioni, disagi, alzando un muro, un attimo prima che il mondo interiore possa urtare la realtà esterna, quel non-io il cui limite più immediatamente riconoscibile è segnato dai confini del corpo. Il rapporto con il cibo può costituire una di queste trincee, attraverso modalità le più eterogenee, spesso invisibili perché non intaccano il corpo in maniera evidente o perché consolidate dalla norma.

Durante le abbuffate compulsive e nel rito bulimico di riempimento e svuotamento, il tempo è sospeso in un loop tra il tempo impalpabile dei desideri inespressi e quello organico, pesante e corporeo scandito dalla masticazione, dalla ruminazione, dal vomito compensatorio e dalle purghe. Tramite questo rituale alimentare ci si perde nell'illusione di poter dominare il tempo, fantasticando su una serie illimitata di possibilità coesistenti che innescano un cortocircuito tra passato, presente e futuro, la cui continuità viene di fatto frammentata dai repentini sbalzi d'umore. La persona affetta da bulimia, nel disconoscere qualsiasi desiderio particolare, desidera tutto e trova ripugnante l'insaziabilità del desiderio stesso<sup>199</sup>.

[...] il *dover riempire* il tempo, questo “prendersi cura del tempo” è anzi, una volta ancora, solo un tratto particolarmente significativo del convulso bisogno di riempimento, del bisogno *di riempire il vuoto esistente*. Ma questo vuoto non è nient'altro che un fenomeno della temporalità della presenza; esso può dunque essere “riempito” anche “con il tempo”, sia pure soltanto per lo stretto necessario e in modo artificioso e momentaneo. Questo riempimento è dunque un ripiego. Come il bisogno di nutrizione, esso si trasforma in un appetire, anzi in avidità, quanto più l'esistenza si svuota.<sup>200</sup>

Nella sua analisi del caso Ellen West, Ludwig Binswanger insiste sulla proposta di una dimensione temporale che accomuna i diversi disturbi del comportamento alimentare e che ha il carattere della frantumazione. Annullata la connessione tra “ritenzione” e “protenzione”, si è costantemente esposti alla sensazione di essere condannati al “non ancora”, sradicati da una temporalità condivisa e impossibilitati nel riconoscersi come parte di una storia, la propria.

*Le ricadute del quotidiano*

In quanto *time-based* medium, il cinema è potenzialmente un mezzo privilegiato per raccontare trame della vita che sabotano, più o meno intenzionalmente, il tempo e resistono a uno schema narrativo che si affida a inizio, svolgimento e fine di una storia. *Relapse*, ricaduta, è il titolo secco ed emblematico che Jessie Kahnweiler ha scelto per la prima puntata della sua webserie autobiografica in sei episodi *The Skinny*, realizzata nel 2016 e disponibile online sul suo sito<sup>201</sup>. Nel testo scritto dall'artista per pubblicizzare la raccolta fondi per realizzare *The Skinny*, Kahnweiler si propone di raccontare la bulimia come nessuno fino a quel momento aveva fatto con le immagini in movimento, esponendone i lati più "disgustosi" e segreti, così come segreta è la pratica quotidiana di chi è affetto da questo disturbo. L'intento è quello di rendere visibile in modo ironico, dissacrante ed eccessivo un sintomo che è in effetti meno visibile di altri disordini alimentari, perché spesso non lascia tracce evidenti sul corpo o, se questo accade, non sono immediatamente riconoscibili come segni della bulimia. La sfida posta da Kahnweiler è più ricca di quanto sembri: come creare una narrazione filmica di un problema che incide così tanto sulla vita quotidiana di molti individui (come dimostrano le statistiche sull'aumento del numero delle persone che soffrono di bulimia), ma che allo stesso tempo non si lascia facilmente catturare dalle inquadrature perché spesso viene ben celato e ricacciato ai margini della routine giornaliera? Se la modalità confessionale è il genere che maggiormente sembra caratterizzare le narrazioni dei disordini alimentari, Kahnweiler preferisce decentrarne il ruolo, non per minimizzare il loro impatto, ma al contrario per esplorare la violenza di un sintomo insidioso che riesce a mimetizzarsi tra le attività giornaliere. Inoltre, la confessione è una forma che poco si presta a rivelare gli aspetti di un'esperienza ancora in corso, a sviscerarne la dimensione temporale fatta di fratture, interruzioni e pratiche di auto-sabotaggio: questa probabilmente è anche la ragione che ha spinto Kahnweiler a scegliere di produrre una serie e non un lungometraggio, la possibilità di negoziare tra frammentarietà e continuità delle puntate per restituire il suo rapporto frenetico e discontinuo con cibo, attivismo politico, femminismo, amore, sessualità e figura materna. La protagonista di *The Skinny* è la stessa Kahnweiler che, in maniera caricaturale, pone al centro della storia i tentativi di diventare

influencer di successo e star di YouTube grazie ai video in cui affronta temi politici e sociali controversi in maniera provocatoria, ai limiti dell'autolesionismo, come fa notare una degli ospiti del *rehab* dove la madre di Kahnweiler la porta in "vacanza". Le sue interviste ai veterani di guerra statunitensi, ai senza tetto di New York, le sue riflessioni sul conflitto israelo-palestinese (tutti video che l'artista aveva già realmente girato e pubblicato online) generano infatti su YouTube una pioggia di commenti e insulti – alcuni dei quali misogini e antisemiti. È interessante come il lavoro artistico di Kahnweiler si interroghi sulla questione del "sovraesporre" su almeno due livelli, dal momento che questa è sia parte integrante delle sue pratiche performative sia materia di metanalisi, anche e soprattutto in relazione al sintomo bulimico e alla sessualità femminile. Nel dibattito sulla rappresentazione filmica dei disordini alimentari, la questione del come e se mostrare le persone affette da questi disturbi, i loro corpi, i loro comportamenti, ha a che fare con il legame ambivalente e complesso che anoressia e bulimia intrattengono con le immagini<sup>202</sup>. Ci si riferisce qui sia all'immagine di sé e alla dismorfia – di cui si è già scritto sopra – sia all'idea che i disordini alimentari siano "provocati" dalle fotografie di moda, soprattutto dagli anni Novanta in poi, da quando cioè il mondo della moda ha osannato i corpi pallidi, emaciati e glamour di modelle e modelli definendoli *heroine chic*<sup>203</sup>. In questo senso, si può probabilmente far risalire una certa ritrosia del cinema a confrontarsi con questo tema proprio alla paura del contagio e dell'emulazione su cui i media hanno sempre insistito, cercando di spiegare la crescita esponenziale di un fenomeno, specialmente tra le adolescenti.

Del resto, anche lo stesso psichiatra Gerald Russel, dopo aver creato nel 1979 la diagnosi ufficiale di bulimia nervosa, si chiese, allarmato, se la descrizione dei sintomi avesse contribuito alla loro proliferazione. Questo è naturalmente un dilemma impossibile da risolvere ma che vale per tutte le nuove categorie mediche: se sono i sintomi a moltiplicarsi o se è l'esistenza della diagnosi a far sì che da quel momento certe sintomatologie diventino riconoscibili come tali<sup>204</sup>.

Kahnweiler intenzionalmente riprende con morbosità i momenti in cui mangia voracemente e compulsivamente i resti del cibo di una festa in casa, la mattina dopo mentre riordina e pulisce la cucina. Poi la

telecamera la segue in bagno, dove si svuota e si siede esausta sul pavimento, di fianco alla doccia. Questo accade per la prima volta nel primo episodio, in una scena allo stesso tempo molto forte, nel suo essere volontariamente grottesca, ed estremamente ordinaria, come se fosse parte integrante e non eccezionale delle giornate della protagonista. Ed è dalla banalità di un gesto furtivo e persistente che viene fuori il dolore di una dipendenza verso ciò di cui non si può fare a meno, il cibo. Poco dopo Kahnweiler è già alle prese con un'altra avventura tra le strade di New York o di fronte a un gruppo di produttori indignati, chiamati a visionare le video-performance dal suo improbabile agente in cerca della celebrità. Uno degli aspetti più interessanti che *The Skinny* riesce a mettere in luce ha di nuovo a che fare con la temporalità, con l'incapacità di fermarsi, di digerire e assimilare. La creatività vitale, la passione, il desiderio sessuale femminile e la voglia di far sentire la propria voce sono minacciati dal disturbo bulimico che alimenta uno spazio psichico mai a riposo, sotto la costrizione sociale della produttività e dell'eccitazione costante. L'animazione di una bocca spalancata a tutto schermo – che ride, che mangia, che parla? –, parte della sigla di *The Skinny*, invita a riflettere, così come l'intera serie, non tanto su quale sia il modo “giusto e fedele” di mostrare i disordini alimentari – un approccio che non metterebbe del tutto in discussione il problema della loro presenza invisibile nel quotidiano –, ma sugli intricati aspetti materiali e simbolici della nutrizione, del consumo, della digestione di cibo, pensieri ed emozioni e della performatività permanente che richiediamo al nostro corpo.



Figg. 2.1 e 2.2. Still da *The Skinny* (Jessy Kahnweiler, 2016).  
Courtesy of the artist.

\* Questo articolo è parte della ricerca *Contagious Images? Visual Representations of Eating Disorders*, che ho condotto dal 2021 al 2022 all'ICI Berlin Institute for Cultural Inquiry grazie al sostegno del programma Original isn't it? della VolkswagenStiftung. J. Kahnweiler, *The Skinny*, URL: <https://jessiekahnweiler.com/the-skinny/>, trad. mia.

*Ibidem.*

Cfr. J. Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali Edizioni, Milano 1981.

H. Landecker, *Metabolism, Autonomy, and Individuality*, in S. Lidgard, L. K. Nyhart (a cura di), *Biological Individuality: Integrating Scientific, Philosophical, and Historical Perspectives*, University of Chicago Press, Chicago 2017, pp. 225-248.

Ivi, p. 227.

S. Freud, *Ricordare, ripetere e rielaborare*, in "Opere", vol. 7 (1912-1914), Boringhieri, Torino 1977.

Cfr. C. Marilyn, *Meaning, Metaphor, and Metabolization: The Case of Eating Disorders*, in "The American Journal of Psychoanalysis", 2021, (pp. 444-466), qui p. 450.

Ivi, p. 448.

A. Tramacere, A. Kaufmann, *Bodily Self-narratives and the Experience of Disliking Ourselves*, in "Journal of Consciousness Studies", in corso di stampa. Ringrazio Antonella Tramacere per la generosità con cui ha condiviso la sua ricerca con me.

M. Casonato, *Immaginazione e metafora. Psicodinamica, psicopatologia, psicoterapia*, Laterza, Bari 2003.

Cfr. C. Marilyn, *Meaning, Metaphor, and Metabolization*, cit. p. 451.

L. Binswanger, *Il caso Ellen West*, Einaudi, Torino 2011, p. 119.

J. Kahnweiler, *The Skinny*, cit.

Su questo tema si veda anche C. Nicastro, *Symptomatic Images/Contagious Images: The Ambivalence of Visual Narratives of Eating Disorders*, in "The Representation and Care of Illness. Visual Culture, Trauma, and Medical Humanities", (a cura di) S. Casini, A. Cati and D. Toschi, "Cinema & cie. International Film Studies Journal", vol. 22, n. 39, 2022, pp. 37-51, URL: <https://doi.org/10.54103/2036-461X/17898>.

*Heroin chic* definisce lo stile delle top model degli anni '90, specialmente Gia Garangi e Kate Moss (in particolare per la famosa campagna di intimo di Calvin Klein del 1991), caratterizzato da un fisico estremamente magro, pelle chiara, occhiaie, capelli e look trasandato.

Si veda l'intervista a Gerald Russel condotta da Lee Daniel Kravetz nel suo libro *Strange Contagion: Inside the Surprising Science of Infectious Behaviors and Viral Emotions and What They Tell Us About Ourselves*, HarperCollins, 2017.



Vivian Maier.

## La foto-grafia come parola muta

*Imma De Pascale*

Il dibattito teso a definire la dignità artistica della fotografia è ad oggi ampiamente superato. La vecchia *querelle* tra artisti e fotografi nella seconda metà dell'Ottocento sulla natura e sulle funzioni sociali della fotografia per definire se la fotografia sia arte – il cui studio ritroviamo in Walter Benjamin nel saggio fondamentale *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* e in particolare poi nella *Piccola storia della fotografia* – è un falso problema. Già Lazlo Moholy-Nagy nel 1925 con il libro *Pittura, fotografia, film* aveva preannunciato il futuro sviluppo della fotografia e l'importanza che i mezzi tecnici avrebbero assunto per l'arte visuale contemporanea<sup>205</sup>. Si tratta di considerare la fotografia come quel mezzo tecnico rivoluzionario che ha segnato la nuova era dell'esplorazione del mondo moderno e di nuove forme di creazione visiva: l'utilizzazione creativa del mezzo tecnico è ciò che definisce la fotografia come “arte della rappresentazione” che utilizza la luce allo stesso modo di come i pittori utilizzano i colori. È chiaro che non tutte le fotografie possono essere considerate opera di uno sguardo d'artista:

La fotografia intesa come arte della rappresentazione non è una semplice copia della natura. Conferma di ciò è la difficoltà di trovare una “buona” fotografia. Nei milioni di fotografie che compaiono nelle riviste e nei libri illustrati, si trovano solamente di tanto in tanto delle riprese veramente “eccellenti”. Ciò che è degno di nota, e che a noi serve come riprova, risiede nel fatto che noi (dopo una prolungata cultura della visione) rintracciamo infallibilmente, con istinto sicuro, le fotografie “eccellenti”, indipendentemente dalla novità del “tema” o dal fatto che esso sia ignoto.<sup>206</sup>

La fotografia è dunque riconosciuta come espressione (artistica) che apre prospettive nuove sullo spazio già in apparenza noto; grazie a essa l'uomo ha conquistato la possibilità di vedere con occhi nuovi il mondo che abita e la propria esistenza emotiva ed estetica. A partire dal 1888, anno in cui fu messa in circolazione la prima Kodak da George Eastman, la fotografia è divenuta una modalità di espressione artistica sempre più popolare e quella che conta in assoluto ancora oggi il maggior numero di dilettanti. La fotografia è stata il punto di partenza dei media di massa e

coincide con la nascita di quella che Gisèle Freund definisce come “generazione visuale”<sup>207</sup>. Susan Sontag nel suo scritto *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società* descrive questa nuova generazione mettendo in luce quanto la cultura visuale abbia trasformato l’esperienza del quotidiano in un modo di vedere: “in definitiva, avere un’esperienza si identifica col farne una fotografia e partecipare a un pubblico evento equivale sempre di più a guardarlo in forma fotografata. Il più logico degli esteti ottocenteschi, Mallarmé, diceva che al mondo tutto esiste per finire in un libro. Oggi tutto esiste per finire in una fotografia”<sup>208</sup>. Che ne pensino i pittori, la fotografia deve il suo sviluppo al teatro e in particolare a quell’enorme palcoscenico che ospita gli attori della vita quotidiana.

Nel 2007 ormai la fotografia è una forma di diletterantismo estetico a cui tutti sono dediti. Vivian Maier, nata nel febbraio del 1926, è un’anziana donna francese trasferitasi a Chicago che trascorrevva le sue giornate leggendo al Rogers Park sulla panchina che aveva eletto come punto di vista privilegiato sul mondo, e le sue serate in un appartamento che la sua compulsione all’accumulo aveva trasformato in un deposito di fotografie, centinaia di negativi, rullini mai sviluppati, libri e ritagli di giornale. In oltre quarant’anni di attività fotografica – fino al 1999, dieci anni prima della sua morte, quando abbandonò la sua macchina fotografica – ha accumulato in casa e in alcuni box, che affittava per contenere una vita che non riusciva a trattenere, 7000 stampe dei suoi scatti e ben 45.000 rullini che non erano mai stati neanche sviluppati. Nel 2007 quella che a tutti gli effetti era “la memoria esterna” della sua esistenza finì all’asta suddivisa in una dozzina di lotti, a causa della sua morosità. Tra i vari compratori dei numerosi scatoloni di materiale fotografico, su cui era scritto il nome di Vivian Maier, John Maloof è stato colui che con buon intuito e un lungo lavoro di indagine ha contribuito a far conoscere al mondo il talento eccezionale di quella che nel 2009 scoprì essere una tata da poco deceduta a Chicago e a iscriverla nell’olimpico dei fotografi di strada del XX secolo<sup>209</sup>. Maloof ha compreso sin da subito quanto quelle fotografie fossero “delle riprese veramente eccellenti” e che lo sguardo che le ha catturate fosse sostenuto da una mente altrettanto interessante in grado di cogliere con tagliente ironia la caleidoscopica gamma delle

emozioni umane e la dura e tenera bellezza che offre la città come messa in scena della vita quotidiana.

Si riteneva che il fotografo fosse un osservatore acuto, ma imparziale; uno scrivano, non un poeta. Ma quando la gente scoprì, e non ci volle molto, che nessuno fotografa allo stesso modo una stessa cosa, l'ipotesi che le macchine fornissero un'immagine impersonale e oggettiva dovette cedere al fatto che le fotografie non attestano soltanto ciò che c'è, ma ciò che un individuo ci vede, che non sono soltanto un documento, ma una valutazione del mondo.<sup>210</sup>

Maloof si accordò con un altro compratore, Jeffrey Goldstein, col quale detiene ad oggi la quasi totalità del portfolio di Vivian Maier, e con esso la sua poetica visione del mondo. Tuttavia, la vita della fotografa ritrovata rimaneva un mistero per Maloof: tutte le famiglie e le persone con cui Vivian Maier era entrata in contatto nel corso della sua vita e alle quali non aveva mai raccontato nulla di sé la ricordavano come una donna estremamente riservata, dall'aspetto bizzarro, dal piglio severo e inseparabile dalla sua Rolleiflex con cui teneva memoria della vita delle famiglie di cui accudiva i bambini, mostrando solo raramente qualche fotografia.

Nel 2014 dopo aver guardato *Alla ricerca di Vivian Maier*, il documentario di Maloof che ebbe una nomination agli Oscar, Ann Marks decise di mettersi in contatto con lui e Goldstein per ricostruire la vita di questa donna misteriosa della quale l'autore del documentario era riuscito a ottenere solo poche confuse informazioni. *Vita di Vivian Maier. La storia sconosciuta di una donna libera* di Ann Marks, pubblicato per la prima volta nel 2022, è la prima biografia completa e documentata di Vivian Maier e punto di riferimento per una lettura consapevole del racconto foto-grafico che ha ci ha lasciato. Vivian Maier ha "scritto con la luce" la propria biografia di cui mai ha fatto parola, una biografia segnata dal dolore dell'abbandono materno, dalla violenza e dalla malattia mentale e da continui traslochi che, se da un lato hanno prodotto una psicologia complessa e un carattere problematico che non le permettevano di esprimere le proprie emozioni, dall'altro hanno aperto uno sguardo per cui banalità e eccezionalità della vita quotidiana sono intimamente legati l'una all'altra. La fotografia diviene così espressione della sua poetica (della visione) contraddittoria attraverso cui esprime il genio individuale e

il contrasto sociale che ha caratterizzato la sua esistenza: paesaggio rurale e paesaggio urbano, povertà e ricchezza, luce e ombra, bambini e anziani. Le sue fotografie sono – mutuando le parole di J. Rancière – “parola muta e troppo loquace” <sup>211</sup> nel senso di una messa in scena dell’atto di parola che si rende disponibile attraverso l’immagine. I soggetti delle sue fotografie di vita quotidiana parlano senza accompagnare il loro dire, ma nel loro mutismo rendono visibile la condivisione dell’esperienza umana.

La fotografa ritrovata è sopravvissuta alla propria storia le cui premesse non erano certamente favorevoli alla vita che invece è riuscita, nonostante tutto, a reinventare: “la sua genialità creativa e intellettuale, la sua mentalità progressista e il suo pensiero indipendente produssero un’esistenza insolitamente ricca – potremmo dire straordinaria – che fu sempre indissolubilmente legata alle sue fotografie”<sup>212</sup>. La biografia risulta dunque essenziale per leggere la sua foto-grafia della vita quotidiana sulla base di una personalissima cultura visuale.

L’interesse per la fotografia nacque probabilmente nella sua infanzia trascorsa nella vallata delle Alte Alpi francesi, nel Champsaur, dove la madre conquistò una certa notorietà essendo l’unica a possedere una Lumière Lumibox prodotta negli anni trenta che utilizzava per fotografare eventi di famiglia. I primi scatti di Vivian Maier risalgono al 1950: tornando nel Champsaur da New York per reclamare parte dell’eredità della nonna materna iniziò a utilizzare una macchina a cassetta. In quella occasione l’amicizia con il fotografo di Saint-Bonnet, Amédée Simon, fu preziosa per la sua formazione. Le fotografie di quel periodo esprimono una “consapevolezza di tipo acquisitivo”: i paesaggi naturali, le celebrazioni di eventi rituali e i volti umani degli abitanti del luogo le diedero la possibilità di cogliere i temi che caratterizzeranno la sua fotografia e che diventeranno souvenir delle esperienze della sua vita quotidiana: “fotografare significa infatti appropriarsi della cosa che si fotografa. Significa stabilire con il mondo una relazione particolare”<sup>213</sup>. La macchina fotografica sembra dunque mediare la relazione particolare che Vivian Maier intesse con l’ambiente che la circonda, una relazione dalla quale emerge un’identità complessa tesa tra il distacco dell’ironia con cui difende il suo mondo interiore e la capacità di riconoscere i bisogni e le emozioni negli occhi dell’altro. Fin dalle prime fotografie emerge l’idea di

un mondo uguale per tutti, tutte le emozioni e i tipi umani sono posti sullo stesso piano dimostrando un'attenzione ai temi sociali e un particolare talento nel cogliere il bello di sorpresa, senza posa e con un singolo scatto. Quella di Vivian Maier è da subito una fotografia indiscreta che non mostra alcuno scrupolo nell'invadere lo spazio personale in nome di un particolare "eroismo della visione"<sup>214</sup> che vede la bellezza in ciò che solitamente si trascura, ossia nello spettacolo del quotidiano che tutti abbiamo sotto gli occhi:

La fotografia era il campo in cui poteva esprimere le sue convinzioni, i suoi sentimenti e la sua profonda comprensione della condizione umana, ed è per questo che la straordinaria mole delle sue opere riflette delle verità universali e una vasta gamma di emozioni. Il lessico fotografico di Vivian deriva da una miriade di influenze, ma prevedibilmente molti dei suoi temi sono legati alle sue esperienze d'infanzia.<sup>215</sup>

Per tale ragione le fotografie di Vivian Maier vanno lette come fossero letteratura muta inscritta sul corpo dei soggetti catturati dall'occhio fotografico: la sua "letteralità" riflette la ri-presentazione del rapporto con il mondo che emerge come "discorso fotografico", ovvero un linguaggio con una propria grammatica di codici visivi riflesso di un processo sicuramente culturale, ma anche esistenziale<sup>216</sup>. A partire dal 1952 a New York, Vivian Maier si diletta con la sua Rolleifex preferendo poi dal 1974 la Leica per le fotografie a colori: lavorare come tata presso famiglie borghesi le permette di viaggiare per il mondo così come girare per la città insieme ai bambini che accudisce e dei quali tiene memoria attraverso le fotografie dei grandi e piccoli traguardi delle loro vite; inoltre, nel tempo libero che ha a disposizione, cura la propria passione tentando di trasformarla in professione sviluppando cartoline che non risulta poi aver messo in vendita. Il disturbo di accumulo compulsivo ha compromesso negli anni la sua capacità di condividere le sue fotografie e di mostrare il proprio lavoro persino a sé stessa impedendole di sviluppare i rullini fotografici. Contestualmente, l'isolamento di cui è stata vittima è reso evidente dall'importante serie di autoritratti che esprimono la percezione della sua identità in rapporto con la città: "lo specchio fissa un punto di riferimento auto-riflessivo e apre l'immagine a un discorso culturale e fotografico complesso e ambivalente. [Attraverso] lo specchio [...] non si

limita a includersi nella scena, ma inserisce riflessi e ombre tra gli elementi di una radicale presenza simbolica”<sup>217</sup>.

Nel periodo newyorkese la sua immagine si specchia in ogni oggetto riflettente che incontra lungo la strada; la Rolleiflex posta all'altezza della vita le dà la possibilità di tenere libero il volto lasciando che nell'autoritratto si affermi la sua presenza in un gioco di rimandi che sottolineano quanto la modernità la attraversi e la definisca. Diversi sono gli oggetti di uso comune nella vita quotidiana degli anni cinquanta nei quali Vivian Maier si specchia; innumerevoli sono le vetrine dei negozi della grande città che documentano i desideri e i costumi della società dei consumi. Vediamo così la sua immagine sulla superficie di un tostapane o di un vassoio d'argento; riflessa nella vetrina di un negozio di specchi tondi da bagno; attraverso uno specchio trasportato da un operaio durante un trasloco afferma contemporaneamente la sua presenza e la laboriosità della vita quotidiana metropolitana. In un'altra immagine emblematica Vivian Maier si riflette in quella che sembra essere la vetrina di un ufficio riuscendo a cogliere il tempo fermo di due donne sedute in sala d'attesa e la frenesia quotidiana segnata dallo scorrere delle auto sulla strada. Ma già a partire dagli autoritratti degli anni '70 la macchina fotografica comincia a coprirle il volto: così compaiono sempre più spesso immagini solitarie della propria ombra, oppure testimonianze della propria presenza dietro gli scatti rubati alle spalle dei soggetti. L'autoritratto diviene sagoma riflessa sulla strada oppure nello spazio vuoto di una cornice esposta in vetrina, su un cartellone pubblicitario, accostata a cassonetti dell'immondizia stracolmi, presenza spettrale in paesaggi desolati. A questo sguardo mediato e discreto che Vivian Maier ha verso sé stessa si contrappone un atteggiamento predatorio utile a catturare, nella giungla metropolitana, lo straordinario della vita ordinaria attraverso l'ironia che caratterizza i suoi migliori scatti.

Il suo talento non è quello dell'occhio fotografico capace di cogliere la bellezza del mondo ordinario, quanto quello che gli strappa la maschera per mostrare la disuguaglianza e la simmetria, la tenerezza e la violenza, la rovina e la modernità che nel suo racconto muto rappresenta nello stesso modo una denuncia sociale e una confidenza personale. Sebbene Vivian Maier durante la sua vita abbia fatto esperienza di molti generi fotografici,

dal ritratto di famiglia al fotogiornalismo, ritraendo eventi di cronaca e di vita mondana, la fotografia di strada è ciò che meglio esprime la sua visione del mondo, il suo pensiero critico. Roland Barthes in *La camera chiara* ci ha fornito un'importante distinzione che può essere d'aiuto nel tentativo di leggere criticamente le immagini di Vivian Maier e far emergere quel *relais* tra l'emozione suscitata, la vita e la cultura estetica e politica di chi le ha prodotte. Riconoscere lo *studium*, "l'applicazione a una cosa, il gusto per qualcuno, una sorta di interessamento sollecito"<sup>218</sup> significa, spiega Barthes, "coincidere con le intenzioni del fotografo, entrare in armonia con esse, approvarle, disapprovarle, ma sempre capirle, discuterle dentro di me"<sup>219</sup>. Nel contesto di uno studio sulla fotografia della vita ordinaria l'applicazione di Vivian Maier consiste nel documentare la resistenza al potere e nel rendere visibili le minoranze e le divisioni razziali nella Chicago degli anni '70. In una fotografia, per esempio, vediamo una donna afroamericana che siede ai margini di una panchina con lo sguardo basso, le mani e le labbra serrate e le spalle rivolte a una donna bianca americana che occupa il centro e rivolge lo sguardo lontano. In altre, il gusto per la tenerezza e per il bizzarro riesce a rendere protagonisti gli anziani togliendoli dalla loro marginalità; in altre ancora, viene alla luce la cura per il dettaglio e per la simmetria di gambe accavallate, di mani incastrate in un abbraccio, di acconciature o abbigliamenti stravaganti; e poi la predilezione per la tristezza e per la rabbia visibile negli occhi dei bambini. Tutto ciò apre le porte a quello *studium* chiaro che, da buon soggetto culturale, ci fa intendere ciò che la dice una "buona" fotografia che, come scrive Barthes, parla e ci racconta delle opinioni e delle usanze comuni. In questo senso le fotografie di strada della Maier sono uno straordinario lavoro di documentazione della vita della metropoli contemporanea nel tempo del suo intensivo sviluppo capitalistico. Tuttavia, lo stile visivo singolare, il marchio riconoscibile della sua identità creativa non basta per definire l'importanza dell'opera della fotografa amatoriale; ciò che la iscrive tra i grandi fotografi del XX secolo è in verità un elemento che disturba lo *studium* e mina il fascino passivo generato nello spettatore. Questo elemento disturbante che apre a una dimensione critica della fotografia è definito da Barthes come *punctum*: "infatti il *punctum* è anche: puntura, piccolo buco, macchiolina,

piccolo taglio [...]. Il *punctum* di una fotografia è quella fatalità che, in essa, *mi punge*<sup>220</sup>. La fotografia di Vivian Maier ha qualcosa di pungente e questo qualcosa è ciò che, di quelle immagini rubate e così piene di significato, non riesce a parlare, che non si riesce a contenere, lo shock di guardare dentro la sua anima, quella degli individui e del proprio tempo, senza alcuna cura della morale e del buon gusto: “Il *punctum* può essere maleducato”<sup>221</sup>. E in un certo senso la fotografia di Vivian Maier lo è, sfacciata.

Cfr. L. Moholy-Nagy, *Malerei Fotografie Film* (1925), tr. it. a cura di A. Somaini, *Pittura Fotografia Film*, Einaudi, Torino 2010.

Ivi, p. 31.

G. Freund, *Photographie et société*, Édition du Seuil, Paris 1974; tr. it. di L. Lovisetti Fuà, C. Bertelli (a cura di), *Fotografia e società*, Einaudi, Torino 2007, p. 169.

S. Sontag, *On Photography*, Farrar, Straus and Giroux, New York 1973; tr. it. di E. Capriolo, *Sulla fotografia. Realtà e immagine nella nostra società*, Einaudi, Torino 2004, p. 23.

Cfr. A. Marks, *Vivian Maier Developed. The Untold Story of the Photographer Nanny*, Simon&SchusterLtd, New York 2021; tr. it. di C. Baffa, *La vita di Vivian Maier. La storia sconosciuta di una donna libera*, Utet, Milano 2022.

S. Sontag, *op. cit.*, p. 77.

J. Rancière, *La parole muette. Essai sur les contradictions de la littérature*, Pluriel, Vanves 2010, p. 89.

A. Marks, *op. cit.*, p. 20.

S. Sontag, *op. cit.*, p. 4.

Ivi, p. 78.

A. Marks, *op. cit.* p. 217.

G. Clarke, *The Photograph. A Visual and Cultural History*, Oxford University Press, 1997; tr. it. di B. Del Mercato, *La fotografia. Una storia culturale e visuale*, Einaudi, Torino 2009, pp. 22-23.

Ivi, p. 35.

R. Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Édition du Seuil, Paris 1980; tr. it. di R. Guidieri, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980, p. 27.

Ivi, p. 29.

Ivi, p. 28.

Ivi, p. 44.



*Capitolo terzo*  
Arte, gesti, corpi

# Perdersi nell'arte. Immersività e tempo libero\*

*Elena Lazzarini, Augusto Sainati*

## *L'esperienza della perdita nell'immersività contemporanea*

Una mostra ospitata a Napoli nella ex chiesa di San Potito tra il gennaio e l'aprile 2023 si intitolava *Van Gogh, l'esperienza immersiva*. La mostra proponeva un percorso variamente immersivo dentro la pittura di Van Gogh. “Dentro” ovviamente vuol dire proprio dentro, nel senso che si entrava virtualmente non solo nella pittura ma anche nei luoghi frequentati dall'artista: sia attraverso finte ricostruzioni materiali di luoghi o oggetti – una camera, un vaso di fiori, un volto ecc. – sia attraverso la proiezione di riproduzioni di quadri sparate da una sessantina di proiettori funzionati in simultanea nell'immenso vano dell'ex chiesa, sia infine attraverso un percorso nei quadri realizzato in Virtual Reality. Immersione corporea, immersione visivo-uditiva, immersione simulata. Ciò che fin da subito colpiva della mostra era la “facilità” della sua fruizione: la pittura e la vita di Van Gogh erano presentate sotto la forma di esperienze quotidiane, di una quotidianità aneddotica della quale l'elemento immersivo costituiva l'aspetto ludico. Ad esempio, nel grande ambiente della chiesa scorrevano immagini di quadri con alberi mossi dal vento o di fiumi che d'improvviso cominciavano a far scrosciare acqua “inondando” anche il pavimento sul quale nuotavano pesci; durante l'esperienza in VR si percorreva lo spazio dei quadri muovendosi entro la superficie rappresentata ecc.

Nel complesso la mostra era strutturata in modo da produrre un effetto di partecipazione emotiva puramente sensoriale. In questo senso essa avrebbe potuto essere un esempio paradigmatico di quella “tirannia delle emozioni” che Paolo D'Angelo discute in un libro recente contestando chi avvicina troppo esperienza quotidiana ed esperienza artistica, segnatamente attraverso l'immersività. Infatti se da un lato in molti eventi immersivi legati all'arte contemporanea la tendenza all'*emulazione* sostituisce la *catarsi* nel senso che “l'emozione non deve compiere un tragitto, essere assimilata e magari trasformata, ma deve essere sentita,

vissuta in prima persona”<sup>223</sup>, dall’altro “la storia delle riflessioni sulle arti [ha] quasi sempre pensato il rapporto tra le emozioni suscitate dalle opere d’arte e le emozioni vissute nella quotidianità sotto la specie della differenza”<sup>224</sup>. Dopo un lungo periodo – argomenta D’Angelo – nel quale le emozioni parevano dover essere bandite dall’esperienza estetica, con le teorizzazioni formaliste o cognitive, l’*emotional turn* degli ultimi anni ha restituito attenzione alla componente emotiva e passionale. Tuttavia la rivalutazione delle emozioni non dimentica che c’è un loro aspetto cognitivo, cioè che – ricordando Nelson Goodman – “nell’esperienza estetica le emozioni funzionano cognitivamente”<sup>225</sup>, nel senso che “vengono subordinate al loro uso cognitivo”<sup>226</sup>, e dunque rielaborate in vista di una mediazione estetica che le differenzia sostanzialmente dalla vita quotidiana. D’altra parte è evidente che anche al cinema posso provare direttamente emozioni analoghe a quelle che proverei nella vita quotidiana: la paura ne è un esempio. Dunque l’esperienza estetica mi apre un ventaglio di situazioni che vanno dalle emozioni che D’Angelo definisce “di base”, come per l’appunto la paura o il disgusto, a quelle “complesse”, come l’ambizione o l’ingratitudine. Le prime sono suscitate, le seconde rappresentate. È su questo piano che si può operare una distinzione tra produzioni basse e alte, tra la mostra immersiva di Van Gogh e il museo Van Gogh di Amsterdam. In entrambi i casi si può dire che *ci si perde* in Van Gogh: ma nel primo caso perdersi vuol dire smarrirsi in un’orgia di sensazioni e di emozioni, nel secondo caso perdersi vuol dire cedere all’attrazione in certo senso “erotica” – cioè, platonicamente, legata al desiderio, alla mancanza e alla ricerca di conoscenza – che l’opera d’arte esercita sul soggetto<sup>227</sup>.

Sarebbe sbagliato associare l’idea di immersività ad alcunché di superficiale e di contemporaneo, a una moda sorta grazie a nuove configurazioni di dispositivi – nel senso relazionale che spesso si associa a questo concetto<sup>228</sup> – rese possibili dallo sviluppo della tecnologia, o a una sorta di “tempo libero” della ragione. Sarebbe sbagliato per due motivi: in primo luogo perché, come vedremo nel prossimo paragrafo, la pratica immersiva ha nella storia dell’arte antichi esempi; in secondo luogo perché lo stesso tema del tempo libero ha suscitato fin dagli anni del suo macroscopico sviluppo – coincidenti con gli anni dell’espansione

economica in tutto l'Occidente e in Italia con gli anni del boom – una serie di riflessioni critiche. Immersività e tempo libero si sono plasticamente incontrati in occasione della XIII Triennale di Milano del 1964. Un recente lavoro di Alessandro Bosco<sup>229</sup> ne ricostruisce con acribia il focus, sottolineando come tutta la concezione di quell'esposizione – dedicata per l'appunto al tempo libero – fosse legata all'ipotesi di costruire uno spazio critico e al tempo stesso immersivo dove lo spettatore/visitatore si destreggiasse all'interno di uno spazio labirintico che funzionava un po' come un'opera aperta<sup>230</sup>. Si trattava da un lato di produrre conoscenza, cioè sostanzialmente interrogativi, rispetto a un tema che solitamente era considerato come un momento di *deregulation* delle attività umane, dall'altro di sollecitare – proprio a questo scopo – l'intervento attivo del visitatore attraverso un'esperienza totalmente immersiva: il percorso della sezione introduttiva permetteva di incontrare schermi televisivi, pannelli pubblicitari che reclamizzavano spettacoli, viaggi, eventi sportivi, apparecchiature tecniche. Alcune registrazioni, poi, proponevano frasi del tipo: “Caro, che cosa facciamo stanotte?”. In una sala alcune insegne recavano scritte come “Integrazione”, “Utopie”, “Illusioni”, “Tecnica” cucite dalla scritta “Tempo libero” ecc. L'aspetto stimolante dell'esposizione era legato proprio alla mancanza di risposte o definizioni assertive del tempo libero: ogni visitatore doveva costruirsi il proprio percorso sia fisico che simbolico. E dargli un senso. Dalla parte dell'ideazione, la Triennale doveva suscitare più che *emozione* – o più precisamente, attraverso l'emozione – un tempo di *riflessione*. Come scriveva Eco in alcune note preparatorie dell'esposizione,

il tempo è libero nella misura in cui viene impiegato smemorando. [...] (Realizzare carosello-collage di un universo dell'informazione che tende a non informare, o a informare in modo sfasato, a dire cioè ciò che non importa e che quindi non stanca). [...] La kermesse del tempo libero nella civiltà industriale integra ai valori e alle esigenze di una società a sfondo produttivistico, tesa alla ripetizione di gesti meccanizzati [...]. Lavoro e tempo libero, apparentemente dialettizzati, di fatto si integrano.<sup>231</sup>

Anche qui siamo dunque di fronte a un'esperienza di perdita: ma si tratta di una perdita più legata all'attrazione erotica di stampo platonico che allo smarrimento puramente sensoriale. E ciò è tanto più paradossale

quanto più questa esperienza è legata a un tema apparentemente propenso allo smarrimento come quello del tempo “libero”.

### *Immersività e perdita nel '500*

In questo paragrafo prenderemo in esame il problema dell'immersività nel Rinascimento secondo due assi: in primo luogo discutendo la teorizzazione di Oliver Grau sul rapporto tra illusione e immersione; in secondo luogo proponendo una breve analisi di un *case study* rinascimentale per metterne a fuoco il dispositivo e i meccanismi immersivi.

In *Virtual Art. From Illusion to Immersion*<sup>232</sup> Grau mostra come la ricerca di un'arte che conduca lo spettatore da un mondo reale ad uno immaginario, “altro”, abbia una storia che inizia nell'epoca tardo antica della civiltà romana. Il volume considera il passaggio dalla costruzione di spazi illusori – quelli realizzati attraverso la tecnica del *trompe l'œil* – alla realizzazione di spazi immersivi – quelli dei panorami e della Realtà Virtuale – come una serie di azioni in cui sono chiamati in causa lo stato mentale dello spettatore, la sua distanza critica dall'opera d'arte e il suo rapporto con le emozioni<sup>233</sup>. All'interno di questa dialettica tra spazi illusori e spazi immersivi l'autore individua alcune categorie utili a cogliere le differenze e le analogie tra i due diversi sistemi di disposizione e percezione dell'opera. Se la distinzione teorica tra spazi illusori e spazi immersivi risulta chiara: uno spazio in cui la perfetta mimesi di un'ambiente reale coinvolge lo spettatore in una sorta di consapevole sfida del riconoscimento dell'inganno – quello illusorio – *versus* uno spazio che avvolge totalmente lo spettatore ingannandolo inconsapevolmente – quello immersivo –, la sua verifica merita forse un'ulteriore discussione<sup>234</sup>.

A questo scopo potrà essere utile mettere a confronto due opere rinascimentali annoverabili entrambe, secondo l'autore, tra le opere illusionistiche. Una descritta dettagliatamente, la *Sala delle prospettive* della Farnesina, dipinta da Baldassarre Peruzzi nel 1519, l'altra soltanto ricordata, la *Sala dei Giganti* di Palazzo Te<sup>235</sup>. Nell'analisi della prima sala Grau sottolinea come il pittore attraverso l'uso della prospettiva lineare centrica “non contraddetta da alcun elemento decorativo” offra allo spettatore l'*illusione* della profondità spaziale producendo in lui la

sensazione di un rapporto *immersivo* con il paesaggio dipinto<sup>236</sup>. La prima considerazione da fare è che quest'opera, pur distribuendosi lungo tutte le pareti a 360°, rimane confinata, bloccata entro il perimetro delle pareti stesse essendo arginata in alto da un fregio narrativo in cui le scene mitologiche si succedono secondo uno schema lineare scandito da cariatidi monocrome. Secondariamente, la percezione dell'effetto di sfondato, realizzato attraverso le prospettive dipinte, si ottiene soltanto concentrandosi su alcuni dettagli architettonici che, allontanandosi via via dal nostro sguardo, creano, per un effetto di *trompe l'oeil*, un cannocchiale visivo che si apre su un ambiente esterno, costruito secondo lo stesso principio illusionistico spaziale. Sia che si tratti di architetture, di paesaggi o di storie dipinte, all'osservatore è sempre richiesta una lettura consapevole, lineare, che dunque chiama in causa la fruizione estetica piuttosto che il coinvolgimento immersivo.

Quello che si realizza tra quest'opera e il pubblico è infatti un processo di fusione mediata da un atto di riconoscimento di una realtà mimeticamente riprodotta. Se il concetto di immersività appartiene, come afferma Grau, a uno spazio che avvolge totalmente lo spettatore ingannandolo inconsapevolmente, quel concetto, sia pur in una forma rudimentale ed empirica, non può essere applicato alle opere che egli stesso definisce illusionistiche. A riprova di ciò e a sostegno della stessa distinzione teorica formulata da Grau tra arte illusionistica e arte immersiva, consideriamo il caso della *Sala dei Giganti* dipinta da Giulio Romano a Mantova nel palazzo Te tra il 1532 e il 1535.

È Vasari che nella biografia dedicata all'autore racconta come, seguendo tecniche e procedure innovative, Giulio Romano abbia progettato un'opera totale i cui effetti mirano direttamente al coinvolgimento emotivo e sensoriale degli astanti<sup>237</sup>. Tutte le strategie, le azioni messe in atto dal pittore/architetto nella realizzazione di questa stanza, concorrono a innescare nello spettatore una reazione istintiva, incontrollata, quella che D'Angelo definirebbe un' "emozione di base": la paura.

Fin dalla progettazione architettonica Giulio Romano pensa a uno spazio circolare angusto<sup>238</sup>, sormontato da una volta rotonda e collegato senza soluzione di continuità con le pareti e il pavimento. Un ambiente "senza inizio né fine" di cui grazie alle opere dipinte e alle strategie

costruttive si perdono il senso dei confini e della limitatezza. Per ottenere ciò Giulio Romano interviene a celare gli stacchi tra i piani orizzontale e verticale: smussa gli angoli tra le pareti, riproduce intorno agli elementi di arredo – porte, finestre e camini – le stesse pietre rustiche dipinte sulle pareti, inclinandole secondo scorci prospettici così arditi che tutto sembra rovinare verso il basso. Infine realizza un pavimento, oggi perduto, costituito da un mosaico di ciottoli di fiume che prosegue, raffigurato, sulla base delle pareti<sup>239</sup>.

Lo spettatore entrando nella stanza vede le mura, le pietre e i Giganti precipitargli addosso e prova un totale disorientamento spazio-temporale accompagnato da un sentimento di terrore e di perdita.

È ancora Vasari che con una tecnica ecfrastica, potremmo dire immersiva, descrive ciò che avviene nella sala. Egli trasporta l'osservatore in un'altra sfera dell'esistenza comunicandogli l'intero effetto, l'impressione totale dell'immagine. Seguendo il fluire della narrazione pittorica che si sviluppa dall'alto verso il basso e in tutte le direzioni senza soluzione di continuità né linearità, il lettore/spettatore riconosce e si riconosce negli Dei chiamati in aiuto da Giove e nei Giganti che lo hanno sfidato, abbattuti e scaraventati giù dall'Olimpo. Su tutto regna il panico e lo sbigottimento. La conferma di quanto quell'effetto di spavento più volte evocato da Vasari agisse in maniera istintiva, sensoriale, sullo spettatore che entrava nella stanza ci è data da un'illustrazione a stampa successiva all'opera di Giulio. Si tratta di un'incisione realizzata da Santi Bartoli nel 1680 nella quale si vede un visitatore che, entrando, viene assalito da un involontario quanto intenso moto di spavento che lo obbliga ad arrestarsi sul limite della porta per non correre il rischio di essere travolto e a sollevare le braccia in un gesto di sgomento e di protezione<sup>240</sup>. Superata la soglia, attraverso quella fortissima emozione si innesca nello spettatore anche un processo conoscitivo che ha a che fare non tanto con le emozioni suscitate – la paura e il terrore – quanto con quelle rappresentate. Nella *Sala dei Giganti* da un lato c'è la paura provocata, dall'altro c'è un'assiologia, una distinzione tra bene e male che si manifesta attraverso la raffigurazione dei corpi deformi e dannati dei Giganti contrapposti a quelli belli e armoniosi degli Dei. Si tratta di emozioni complesse, mediate dalle scelte estetiche e formali del pittore

che attraverso quei corpi mette in atto un sottile gioco retorico nel quale il principe regnante – Federico II Gonzaga – può paragonarsi a Giove e la sua corte agli Dei dell'Olimpo, cortigiani fedeli chiamati in soccorso contro i Giganti traditori; e può farlo con tanta più efficacia quanto più l'artista riesce a creare un mondo che niente ha a che fare con la realtà<sup>241</sup>. Ad aumentare la dimensione fantasmagorica e sensoriale dell'universo rappresentato, la stanza, in origine, era illuminata dai bagliori, dai rumori e dagli odori provocati dalle fiamme del fuoco del camino che ardeva in basso, potenziando così la percezione visiva, uditiva e persino olfattiva dello spettatore. Attraverso i mezzi a lui disponibili (architettura, scorcio, effetti di luce, suoni e odori), Giulio Romano crea un dispositivo nel quale lo stato mentale dello spettatore, la sua distanza critica dall'opera d'arte e infine la sua reazione emotiva sono tali da poter considerare la Sala dei Giganti la prima e forse unica opera immersiva del Rinascimento, luogo auratico per eccellenza, destinato all'*otium* del Principe e della sua corte, e, parafrasando Vasari, non abitazione di uomini, ma casa degli Dei.

### *Aura e immersività nell'esperienza contemporanea*

Che cosa ne è dell'aura benjaminiana al tempo delle esperienze immersive? È noto che Benjamin oppone il valore culturale/rituale dell'opera d'arte al suo valore di esponibilità e individua nella fotografia e nel cinema gli agenti principali che hanno emancipato l'opera dalla sua funzione rituale. Potremmo osservare di passaggio che, attribuendo alla riproduzione foto/cinematografica un peso determinante, Benjamin non aveva previsto l'evoluzione attuale delle operazioni immersive nelle quali – come accadeva nella mostra napoletana su Van Gogh – ciò che viene riprodotto non sono opere d'arte “predisposte alla riproducibilità”, come lui stesso preconizzava, ma opere d'arte che nascono e vivono nella loro unicità. Cioè un primo dato della diffusione “facile” delle tecnologie immersive è che esse consentono una riproducibilità generale, tanto a ciò che nasce con queste stimmate – il cinema, la fotografia, le installazioni – quanto a ciò che al contrario viene in certo senso violentato e privato della sua aura. Ma il punto non è tanto questo.

Più in generale infatti la questione riguarda la tendenza a demitizzare l'arte attraverso i processi di diffusione delle immagini e di



disintermediazione della comunicazione. In questo senso la funzione dell'aura – osservava alcuni anni fa Mario Perniola – è quella di costituire “il modo metafisico, morale e religioso in cui è stata pensata la differenza dell'opera d'arte rispetto al mondo”<sup>242</sup> (ritroviamo anche qui il discorso sulla differenza tra opera d'arte e vita quotidiana già visto in D'Angelo). Di fronte all'aura la demitizzazione “finisce [...] coll'appiattare l'arte sulla realtà più insignificante, riducendola a strumento di ricreazione”, e in senso più ampio “si rivela funzionale rispetto alle esigenze di una società che non ha più bisogno di mantenere la relativa autonomia delle attività simboliche, quali l'arte, la filosofia e più in generale gli studi umanistici”<sup>243</sup>. Il rischio cioè, potremmo dire, è quello dello sdilinquinamento del simbolico nel quotidiano, in linea con la modernità liquida di cui parla Zygmunt Bauman. Tuttavia nel “paradigma dell'arte contemporanea”, l'aura sembra avere ancora un suo spazio. Il paradigma contemporaneo è quello per il quale – afferma Nathalie Heinich<sup>244</sup> – l'opera d'arte non sta più nell'oggetto perché l'oggetto è soltanto un attivatore di racconti, azioni, parole, operazioni, riconfigurazioni spaziali ecc. i quali nel loro insieme sono la vera opera d'arte. A questa dimensione performativa partecipa, spesso in veste di protagonista, anche lo spettatore/visitatore: l'opera è sempre più un'esperienza. L'opera consiste cioè in quell'insieme di paratesti o di eventi paratestuali che sono le interpretazioni, i commenti, le imitazioni e perfino gli atti che la vandalizzano: pensiamo a tal proposito a Banksy che escogita un dispositivo che taglia a fette una sua tela durante l'asta che l'ha messa in vendita. In questo quadro così liquefatto, per Perniola l'aura starebbe ancora, mistificata, nella firma dell'artista il quale si conforma ai meccanismi del mercato facendosene promuovere.

Tuttavia, se ciò che conta nell'arte contemporanea è il valore aggiunto costituito dalla messa in funzione dell'oggetto da parte dell'artista attraverso il suo “racconto” che funge da attivatore di un'esperienza estetica, più che la firma conta il *gesto*: è il gesto, nel quale l'opera prende/perde letteralmente corpo, si forma e si trasforma attraverso il suo “divenire opera”, il gesto nella sua dimensione performativa che rende l'opera una configurazione unica e in certo modo “lontana”, facendole riguadagnare l'aura. Marina Abramovic che, chiusa in una piccola stanza,

pulisce per giorni degli ossi di animali i quali nel frattempo imputridiscono realizza un gesto capace di produrre un'esperienza immersiva multisensoriale, e tra l'altro olfattiva. Non si tratta di suscitare schifo per lo spettacolo di cui l'artista è protagonista, ma semmai di produrre attraverso quello spettacolo un'emozione complessa, un'inquietudine riflessiva circa il sottile iato che divide e unisce vita e morte. Il gesto dell'artista acquista allora qualcosa di sacro e di rituale, recupera, in forma laica e contemporanea, quella dimensione culturale tipica dell'aura.

Anche altre esperienze immersive ancor più legate all'interazione del visitatore/spettatore possono recuperare una dimensione auratica attraverso le emozioni sensoriali. Gli oggetti di quelle esperienze – pensiamo alle installazioni – cessano di essere oggetti quotidiani per suscitare azioni, comportamenti, pensieri, in una parola gesti di trasfigurazione, da parte del visitatore, come era palese in una mostra tenutasi al Palais de Tokyo di Parigi nel 2015, *Acqua alta*. Lì l'installazione consisteva in un grande bacino d'acqua circondato dall'oscurità collocato al pianterreno del palazzo e in una serie di immagini altrettanto scure prodotte da un dispositivo capace di estrarre dalle telecamere che filmavano i movimenti dei visitatori soltanto la loro silhouette, lasciando nero il resto dell'immagine. Il visitatore si muoveva su quell'acqua, elemento immersivo quant'altri mai, con una piccola barca, raggiungeva un isolotto dove alcuni cuscini che emulavano blocchi di cemento – durezza/morbidezza – potevano accoglierlo per una pausa meditativa. La sensazione di buio e le immagini che scorrevano sugli schermi che circondavano l'ambiente costituivano le azioni del visitatore come esperienza personale profonda, viaggio interiore di scoperta e di riflessione e al tempo stesso come immersione in un ambiente sensorialmente avvolgente. La labilità e ripetibilità, che la teorizzazione benjaminiana considerava come sintomi di una dissolvenza dell'aura, producevano in questo caso un effetto opposto di sacralità.

Dunque *l'hic et nunc*, che Benjamin riferisce al teatro, alla consustanzialità tra Macbeth e l'attore che lo interpreta, nelle esperienze immersive si è trasferito nel gesto produttivo e differenziante dell'artista, del visitatore e/o di entrambi, i quali diventano attori di sé stessi. Come se unicità e lontananza potessero convivere con sensorialità e fluidità.

\* Nel quadro di una riflessione comune, Augusto Sainati ha scritto il primo e il terzo paragrafo, Elena Lazzarini il secondo.

P. D'Angelo, *La tirannia delle emozioni*, il Mulino, Bologna 2020, p. 11.

Ivi, p. 223.

N. Goodman, *Languages of Art. An Approach to A Theory of Symbols*, Bobbs-Merrill, Indianapolis 1968; tr. it. *I linguaggi dell'arte*, il Saggiatore, Milano 1976, p. 208.

P. D'Angelo, *op. cit.*, p. 24.

Nel *Simposio* (201-204), Platone fa raccontare a Socrate – il quale a sua volta dichiara di essere stato edotto da Diotima – la storia di Eros. Eros ha natura intermedia, di demone che sta in mezzo tra gli dei e gli uomini. Figlio di Poro (Espediente) e di Penia (Povertà) è sempre manchevole di qualcosa: non è né bello né buono e nemmeno sapiente. In questo senso è sempre in cerca, grazie alla natura ingegnosa che eredita dal padre: in cerca della bellezza e della bontà, ma anche della sapienza. Eros infatti sta in mezzo tra i sapienti (poiché non è già sapiente come lo sono gli dei) e gli ignoranti, i quali non avvertono di essere in difetto di qualcosa, e dunque non aspirano alla sapienza. Come Eros, i filosofi sono esattamente coloro che stanno tra sapienza e ignoranza e che aspirano alla sapienza.

Cfr. per esempio R. Eugeni, *Che cosa sarà un dispositivo. Archeologia e prospettive di uno strumento per pensare i media*, in J-L. Baudry, *Il dispositivo*, La Scuola, Brescia 2017, pp. 5-43; e F. Albera-M. Tortajada, *Il dispositivo non esiste!*, in A. D'Aloia-R. Eugeni (a cura di), *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina, Milano 2017, pp. 327-350.

Cfr. A. Bosco, *Uno spazio narrativo immersivo. La XIII Triennale di Milano, 1964*, Peter Lang, Oxford 2022. La successiva descrizione della mostra riprende le informazioni fornite da Bosco nel volume.

La *Sezione introduttiva* della mostra – vero manifesto ideale dell'intero progetto – fu curata principalmente da Umberto Eco e Vittorio Gregotti. Ricordo peraltro che *Opera aperta* di Eco era uscita nel 1962.

U. Eco, *Teoria e pratica del tempo libero: indicazioni per la sceneggiatura di un allestimento*, ora in A. Bosco, *op. cit.*, pp. 164-165.

O. Grau, *Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart: Visuelle Strategien*, Reimer, Berlin 2001; tr. ingl. *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge MA 2003.

O. Grau, *op. cit.*, p. 13: "Immersion can be an intellectually stimulating process; [...] a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening".

Su questi concetti cfr. ivi, pp. 13-18 e in particolare p. 16: "This moment of aesthetic pleasure, of aware and conscious recognition, where perhaps the process of deception is a challenge to the connoisseur, differs from the concept of the virtual and its historic precursors, which are geared to unconscious deception".

Cfr. ivi, pp. 36 e 47.

Ivi, pp. 38-39: "Here, the illusion of depth, which is created by use of mathematical perspective, is not contradicted or undermined by any elements of decoration in the Villa Farnesina, and this produces the feeling of an irresistible relationship with the painted landscape: immersion".

Cfr. G. Vasari, *Le Vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori nelle redazioni del 1550 e 1568*, a cura di R. Bettarini e P. Barocchi, Sansoni, Firenze 1984, pp. 69-73. Tutte le successive citazioni da Vasari, se non altrimenti indicato, sono tratte da queste pagine.

La Stanza in realtà è a pianta quadrata ma gli artifici pittorici e architettonici messi in atto da Giulio Romano sono tali da trarre in inganno la percezione spaziale e la memoria visiva al punto che anche Vasari, ricordando quell'ambiente, parla di "stanza tonda". Cfr. Vasari, *op. cit.* p. 69; e A. Belluzzi, *Palazzo Te a Mantova*, Panini, Modena 1998, pp. 447-448.

Oggi sostituito da un pavimento progettato dal Da Pozzo. Cfr. A. Belluzzi, *op.cit.*, p. 239.

Cfr. *ivi*, p. 218.

Sul tema della personificazione di Federico Gonzaga con Giove cfr. V. Farinella, *Vizi privati e pubbliche virtù: Federico II Gonzaga a Palazzo Te*, in *Il Principe invisibile*, Brepols, Turnhout 2015, pp. 225-236.

M. Perniola, *L'arte e la sua ombra*, Einaudi, Torino 2000, p. 70.

*Ibid.*

Cfr. N. Heinich, *Le paradigme de l'art contemporain. Structures d'une révolution artistique*, Gallimard, Paris 2014, cap. 4.

## Pop diffuso

*Andrea Mecacci*

Il 20 novembre del 1982 a Roma, al Campidoglio nella Sala degli Orazi e dei Curiazi, fu inaugurata la mostra *Warhol verso de Chirico*. Promossa come anniversario commemorativo della morte di de Chirico (20 novembre 1978), l'esposizione a cura di Achille Bonito Oliva sembrava esporre ancora una volta l'idea di fondo che la Pop art, e quella di Warhol in particolare, aveva voluto esprimere nella sua parabola, all'epoca, quasi ventennale: l'arte come metalinguaggio visivo. Un'idea al contempo titanica e restrittiva. Nel de Chirico warholiano non c'era nulla da registrare, nessuna reale novità, nessun quesito degno di risposta, soltanto l'ennesima variazione di una sensibilità pop che ormai si era riconfigurata nelle strategie postmoderne: citare, ibridare, ironizzare. Eppure anche in quell'operazione del tutto marginale nel percorso di Warhol possiamo ritrovare un'indicazione preziosa. Nella breve intervista rilasciata a Bonito Oliva e contenuta nel catalogo della mostra, l'artista americano, pur nascondendosi nelle solite litanie della simulazione e della dissimulazione che attuava in ogni sua dichiarazione, ci offre quasi un testamento della sua opera e, senza confessarlo direttamente, anche probabilmente della sua esistenza: “[...] tutte le mie immagini sono la stessa cosa... ma sono anche molto diverse... Cambiano con la luce dei colori, col momento e l'umore... La vita non è forse una serie di immagini che cambiano mentre si ripetono?”<sup>245</sup>.

L'eredità più propria del pop era quindi ribadita: una serie di equivalenze incontrovertibili. Da una parte emerge l'equivalenza mimetica, quella più tecnica e più visibile e perciò più criticabile, che cancellava la differenza, gerarchica e modernista, tra immagine artistica e immagine commerciale e, dall'altra, l'equivalenza ontologica tra vita e immagine che risolveva la dimensione esistenziale, e quindi storica, politica e sociale, in un processo di immediato iconismo comunicativo. È in questo ruolo decisivo che il pop si inserisce, anche da una mera prospettiva cronologica, come sfondo iniziale di ciò che oggi possiamo denominare “cultura visuale del quotidiano”: l'idea, ormai del tutto metabolizzata, che l'universo visivo è la reale cornice della quotidianità. Il

pop certifica l'avvio di questa convinzione, lo fa in modo probabilmente naïf, scontando i limiti tecnologici della propria epoca, ma rimane indubbio che è questo fenomeno a porre le basi dell'estetizzazione contemporanea su base di massa. Con la formula "pop diffuso" si vuole pertanto intendere, ed è facilmente comprensibile, un ponte tra il pop, la prima fase dell'estetizzazione, e l'estetica diffusa, la condizione attuale, la terza fase che include in sé sia gli esiti del pop sia quelli del postmoderno, la seconda fase<sup>246</sup>.

Rintracciare i processi iniziali di ciò che si mostra autoevidente può a volte risultare un'operazione oziosa, ma è proprio in questa apparente oziosità che risiede la necessità, oseremmo direi quasi dialettica, di ricondurre a una dimensione storica, e quindi critica, uno scenario che, dato per scontato, pretende di essere naturale. Le leggi della storia, però, non sono le leggi della natura: occorre definire, rispetto all'oggetto della nostra indagine, il pop, una genealogia capace di produrre, a sua volta, una precisa morfologia. Non è pertanto sufficiente limitarsi a dire che il pop è, sebbene lo sia, una cultura che emerge dall'incontro tra i processi di massificazione e mercificazione avviatisi a metà del Novecento in quella che può essere considerata una generale americanizzazione dei contenuti e delle forme di autorappresentazione delle società industriali.

Nell'ambito più ristretto dell'arte il pop, e la sua declinazione artistica, la Pop art, non fece altro che avviare un'irreversibile metabolizzazione dell'arte modernista, che ora si ritrovava inglobata nella fruizione di massa e, conseguentemente, depotenziata a favore di linguaggi che ormai avevano adottato come propri criteri il consumo e la serialità. Sebbene rimanga complesso in questa crescente e pervasiva tecnologizzazione di metà '900 rilevare una teoria estetica del pop, dal momento che queste coordinate si sono rivelate più operative che teorizzate, tuttavia è possibile scorgere alcuni principi di fondo che sono stati per la prima volta enunciati dall'Independent Group, un gruppo di giovani intellettuali, progettisti, artisti inglesi che all'inizio degli anni '50 iniziarono a riflettere su quell'insieme di prodotti estetici del consumo industriale che loro stessi denominarono "pop art". Industrializzare la dimensione condivisa della *popular culture* significò in primo luogo scoprire una sensibilità estetica capace di unificare in una stessa categoria i prodotti della cultura di massa

in senso lato: un frigorifero, un film, un fumetto, una bibita. Tuttavia se oggi è tendenza comune quella di sovrapporre acriticamente il termine ormai fuori moda di *cultura di massa* a *cultura pop*, un'operazione possibile soltanto all'interno dei paradigmi dell'attuale estetizzazione che vira sempre più verso un annullamento delle differenze, ciò non era pensabile per l'Independent Group. Al contrario, esso struttura la sua indagine sul pop tracciando un'analisi piuttosto problematica dell'immagine contemporanea nella quale l'arte diviene solo una delle eventuali forme di comunicazione estetica all'interno di un orizzonte più vasto che include anche le arti di massa. Come sarà sottolineato più volte e in modo influente da uno dei fondatori dell'Independent Group, Reyner Banham, il pop è essenzialmente l'unione di due elementi: la consumabilità (*expendability*) e l'iconicità (*imageability*). Un'idea che trova una sintesi definitiva in un saggio del 1969, *Popular Culture and Pop Art*, di Lawrence Alloway, altro membro dell'Independent Group:

La *popular culture* può essere definita la somma di tutte quelle arti progettate per un consumo simultaneo da un pubblico numericamente esteso. Quindi esiste una somiglianza nella distribuzione e nel consumo di materiale stampato, riviste, film, dischi, radio, tv, industrial e interior design. La *popular culture* nasce nei centri urbani ed è distribuita sulla base della produzione di massa. [...] Il consumo della *popular culture* è fondamentalmente un'esperienza sociale. [...] È una rete di messaggi e oggetti che condividiamo con gli altri. [...]. È, essenzialmente, un'arte sui segni e sui sistemi dei segni.<sup>247</sup>

Il pop come metalinguaggio visivo si polarizza in caratteristiche specifiche che legittimano la sua estetica come dimensione diffusa. Ne possiamo individuare, per comodità, almeno otto. La prima è la transitorietà delle forme, una diretta eredità della concezione baudelairiana di modernità. Se infatti Baudelaire ne *Il pittore della vita moderna* aveva definito il moderno come “il transitorio, il fuggitivo, il contingente, la metà dell'arte, di cui l'altra metà è l'eterno e l'immutabile”<sup>248</sup>, un secolo dopo, nel 1958, Alloway in *The Arts and the Mass Media* può quasi plagiare questa asserzione, radicalizzandola sulla scorta delle innovazioni tecnologiche della comunicazione: “Tutto quello che nella nostra cultura è soggetto al cambiamento è il materiale delle arti *popular*”<sup>249</sup>. Immediata conseguenza di questa transitorietà mediatica è la forza ubiqua dell'immagine che sposta definitivamente l'essenza delle

società industriali da sistema produttivo a network comunicativo. Terzo principio operativo del pop è la mitizzazione del quotidiano, visibile nel collage manifesto del 1956 di Richard Hamilton, opera inaugurale della Pop art inglese, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*. Perfetta coincidenza degli esiti dell'economia capitalista e della sua autorappresentazione visiva, questa dimensione si riversa in un altro principio complementare: l'industrializzazione dell'estetico e l'estetizzazione dell'industria. Un'equivalenza che, esemplificata in modo immediato se non eccessivamente immediato nelle opere della Pop art, rimane probabilmente il retaggio più profondo dell'intera cultura pop, come è ribadito da Warhol ancora nel 1985: "Se ci pensi, i grandi magazzini sono una specie di museo"<sup>250</sup>. E se il rapporto tra arte e merce vive ormai di esplicite tautologie – tanto che warholianamente oggi possiamo senza alcun complesso ritenere il *bookshop* di un museo la parte più interessante da visitare dell'intero stesso museo – il rapporto tra natura e realtà metropolitana rimane più problematico. Estetica assolutamente antiecologista e del tutto insensibile alle istanze contemporanee della sostenibilità, il pop nella sua versione classica non fa altro che accompagnare i processi di urbanizzazione di metà Novecento quasi con zelo ideologico: alla marginalizzazione della natura non può che rispondere la fantasmagoria della metropoli. Come dichiarò Allan D'Arcangelo in una intervista del 1988 rilasciata a Marco Livingstone, la natura nel moderno non è altro che un continuo processo di rimozione: "Il tema di base era il nostro [degli artisti pop] rapporto con la natura. [...] Avvertiamo la natura come uno sfondo. Non è qualcosa a cui prendiamo parte, ci passiamo solo davanti o la attraversiamo spostandoci da un posto all'altro. [...] La nostra separazione dal mondo naturale"<sup>251</sup>. Al contrario la metropoli è il luogo pop per eccellenza e lo è nella sua versione dichiaratamente comunicativa. Luogo del consumo simbolico, la metropoli pop – il cui prototipo per Banham è Los Angeles – ridisegna i rapporti tra città e natura e tra città storia, radicando la propria identità in un continuo esercizio di eccesso informativo. L'estetica del *billboard* codifica il paesaggio urbano in un network visivo come mostra Antonioni in alcune sequenze della prima parte di *Zabriskie Point* nella quale la città di Los Angeles si rivela un labirinto di fondali pubblicitari, insegne e



cartelloni che riempie ogni percezione possibile. Una tendenza progettuale che si radicalizzerà in Las Vegas, città che testimonia il passaggio da una “classicità” pop a una compiuta estetica postmoderna, che come indica Eco, sulla scia di *Learning from Las Vegas* di Robert Venturi e Denise Scott Brown, diventa “città messaggio’, tutta fatta di segni, non una città come le altre che comunica per funzionare, bensì una città che funziona per comunicare”<sup>252</sup>.

A chiudere, due ultimi principi del pop che estendono la dimensione estetica a quella socio-antropologica. Il primo è la moda che viene innalzata a riferimento assoluto in ogni sua variante, dal *look* al *design*, sempre nel segno del consumo simbolico e quindi nella centralità assegnata non tanto all’oggetto d’uso, ma alla sua, nella definizione di Richard Hamilton, *persuading image*<sup>253</sup>, alla sua capacità di proiettare (e progettare) desideri, in primo luogo visivi. In questa prospettiva, sempre seguendo Hamilton, il pop è una dimensione che rende complementari tre livelli: la struttura materiale della produzione e del consumo (ciò che Banham aveva denominato *expendability*), la sovrastruttura estetico-comunicativa (l’*imageability* di Banham) e infine la cornice economica in cui il pop inevitabilmente nasce, si sviluppa e si consuma<sup>254</sup>. Il secondo è il livellamento delle gerarchie culturali, ossia l’annullamento di quelle stratigrafie del gusto che avevano reso possibili le distinzioni, promosse a metà Novecento, tra cultura alta e cultura bassa. Il pop, come ebbe a dire causticamente Warhol, documenta una strategia selettiva dell’iconico nella quale il fattore determinante è l’immediatezza della riconoscibilità. Questa *imageability* è una dimensione condivisa da tutti, pervasiva e istantanea, non ammettendo il momento secondo della riflessione che sempre sottolinea le differenze socio-culturali e che il modernismo, al contrario, aveva radicalizzato:

Gli artisti pop crearono immagini che qualsiasi passante di Broadway avrebbe potuto riconoscere in una frazione di secondo: fumetti, tavolini da picnic, pantaloni da uomo, personaggi famosi, tende da doccia, frigoriferi, bottiglie di Coca Cola – tutte quelle grandiose invenzioni moderne che gli espressionisti astratti si erano tanto sforzati di ignorare.<sup>255</sup>

Questa esperienza visuale della quotidianità industriale crea un preciso sistema mimetico ed iconico che possiamo definire “sistema Warhol”,

assumendo proprio la poetica warholiana come il modello più efficace del pop diffuso. Le parole chiave di questa operatività sono assodate: il quotidiano, ovviamente, la multimedialità, la ripetizione meccanica in contrasto con la manualità e conseguentemente la serializzazione contro l'unicità, il ricorso a immagini già esistenti, il consolidamento della realtà come esperienza mediata e mediatica. Se queste premesse sono quasi scolasticamente appurate, meno lo sono gli esiti estetico-antropologici. Il "sistema Warhol" infatti è abbastanza sorprendentemente applicato, nella sua fase iniziale, a tre sfere che in apparenza non riguardano l'ontologia visiva, ma quella biologica dell'umano: il cibo, la morte e la sessualità, quest'ultima nella sua variante, questa sì visiva, della bellezza. Ognuna di queste sfere primarie è rinviata da Warhol alla propria superficie, a una condizione – ed è questa l'idea di fondo con cui Warhol interpreta la contemporaneità – nella quale l'epistemologia del reale si muta in un esercizio di voyeurismo reiterato. I meccanismi mimetici sono palesi: mai mostrare la zuppa, ma solo l'etichetta del barattolo; mai mostrare il condannato a morte, ma solo la sedia elettrica; mai mostrare il corpo della donna, ma solo il volto della diva. La realtà svuota i propri contenuti, il valore d'uso dei propri fenomeni, e si rimodula in una continua semiotica dell'apparenza. Un'eccedenza del valore simbolico che trova nella questione estetica per antonomasia, la bellezza, una delle sue espressioni esemplari.

Warhol struttura un triplice sistema del bello che di fatto è visibile in ogni dimensione condivisa dell'attuale cultura delle immagini: un bello diffuso, un bello iconico, un bello spendibile. La prima declinazione del bello warholiano, quello diffuso, tradisce l'idea ormai classicamente *Sixties* di una sorta di democratizzazione della bellezza alla quale tutti possono accedere e, di conseguenza, autorappresentare: "Non ho mai incontrato una persona che non si potesse dire bella. Tutti sono belli ad un certo punto della loro vita. Solitamente in diversa misura"<sup>256</sup>. Questa misurabilità, che crea di fatto una graduatoria, conduce al bello iconico, al contempo oppositivo e complementare al primo. Questa bellezza non è più rilevabile nel naturale, ma nell'artificio tecno-visivo. Warhol parla a più riprese, quasi ossessivamente, della differenza tra la bellezza reale e la bellezza fotografica, sempre superiore e quindi preferibile. Ed è questa

convinzione a dar vita a quella sorta di fastidiosa autopsia dell'immagine che è esplorata nel ciclo su Marilyn<sup>257</sup>. Se la bellezza, una bellezza del cinema o della moda è l'iconico per eccellenza – “è difficile essere dei modelli perché si vorrebbe essere sempre come si viene in fotografia, ma ciò non è possibile. E così si comincia a copiare la fotografia”<sup>258</sup> – Warhol trasferisce questa accezione del bello a un processo di costruzione che riguarda tutti, legando nuovamente l'esclusività dell'iconico alla condivisione del bello diffuso. Autore, probabilmente, del primo *selfie* della storia, il *Self-Portrait* del 1963-64, Warhol documenta questa strategia dell'allargamento dell'iconico in una precisa estetica del *photoshop* nella quale la costruibilità dell'immagine annulla le imperfezioni del naturale: “Quando mi sono fatto l'autoritratto ho evitato di riprodurre tutti i brufoli perché è così che si dovrebbe fare sempre. I brufoli sono una condizione temporanea e non hanno a che fare con il tuo vero aspetto. Ometti sempre i tuoi difetti: non fanno parte della bella immagine che vuoi ottenere”<sup>259</sup>.

A questa declinazione della bellezza se ne aggiunge una terza, il bello spendibile, una condizione che ha appunto nella consumabilità mediatica e nell'affermazione sociale la sua finalità. Dimensione che apre all'extraestetico, non dissimilmente alla nozione di bellezza aderente di derivazione kantiana, il bello spendibile è di fatto il modo in cui il sistema del bello si rapporta ai processi di estetizzazione più espliciti, la moda *in primis*: “La bellezza ha molto a che fare con il modo in cui viene usata. Quando vedi ‘la bellezza’ conta il posto, contano i vestiti, cos'hanno vicino, com'è il guardaroba da cui provengono”<sup>260</sup>.

Se dovessimo cercare di indicare quali sono stati i presupposti della diffusione del pop, i requisiti che ne hanno permesso una pervasività che oggi è meno riconoscibile proprio per il suo carattere di ubiquità, potremmo rifarci a quanto dichiarava Robert Indiana già nel novembre del 1963 su “ARTnews” in un'intervista rilasciata a Gene Swenson. L'artista richiamava l'attenzione proprio sulla connessione tra estetica, antropologia e universo della comunicazione che strutturava l'ontologia del pop. Nelle parole di Indiana il pop attesta in primo luogo un ritorno alla comunicazione visivo-figurativa; si identifica con il sogno americano, mostrandosi pertanto – questi gli aggettivi usati – ottimista, generoso,

ingenuo; il suo sistema mimetico deriva da una selezione delle tecniche dei processi comunicativi; si afferma come un'arte istantanea; non si riconosce nel latino delle gerarchie, ma nel volgare; è "amore" in quanto accetta tutto, radicandosi nel profondo della banalità del quotidiano; e, infine, la sua ideologia coincide con l'americanismo<sup>261</sup>. Rimane un'ultima constatazione per la quale ancora una volta siamo debitori di Warhol. Concludendo *POPism*, la sua ricostruzione degli anni '60, Warhol osserva la generazione *boomer*, alla quale lui non appartiene. La sua origine slovacca, attraversata da povertà e marginalizzazione, era del tutto estranea ai giovani, figli del benessere e del consumo simbolico. Warhol aveva optato per il pop, mantenendo tuttavia sempre il ricordo di quell'altrove esistenziale e di quell'indigenza lontana e mai rimossa. Il pop era stata una scelta e ora non lo era più: "Il pop per questa nuova generazione non rappresentava un problema o una scelta: era l'unica cosa che conoscevano"<sup>262</sup>.

A. Bonito Oliva (a cura di), *Warhol verso de Chirico*, Electa, Milano 1982, p. 59.

Su questa tripartizione mi permetto di rimandare ad A. Mecacci, *Dopo Warhol. Il pop, il postmoderno e l'estetica diffusa*, Donzelli, Roma 2017; e sulla configurazione genealogica e morfologica del pop a Id., *L'estetica del pop*, Donzelli, Roma 2011.

L. Alloway, *Popular Culture and Pop Art*, in S.H. Madoff (a cura di), *Pop Art: A Critical History*, University of California Press, Berkeley 1997, p. 167.

C. Baudelaire, *Il poeta della vita moderna*, in Id., *Scritti sull'arte*, pref. di E. Raimondi, tr. it. di G. Guglielmi e E. Raimondi, Einaudi, Torino 1994, p. 288.

L. Alloway, *The Arts and the Mass Media*, in S.H. Madoff (a cura di), *Pop Art: A Critical History*, cit., p. 8.

A. Warhol, *America. Un diario visivo*, a cura di A. Mecacci, Donzelli, Roma 2009, p. 16.

S. Ferrari (a cura di), *Allan D'Arcangelo. Retrospectiva/Retrospective*, Silvana Editoriale, Cinisello Balsamo 2005, p. 27.

U. Eco, *Dalla periferia dell'impero*, Bompiani, Milano 2004, p. 51.

R. Hamilton, *Collected Words*, Thames & Hudson, London 1982, p. 135.

Nel 1957 Hamilton ha elencato undici caratteristiche del pop. Le prime cinque riguardano l'*expendability*, le seconde cinque l'*imageability*, l'ultima coincide con il sistema mercato: "La Pop art è: popolare (progettata per un pubblico di massa). Effimera (soluzione a breve termine). Consumabile (si dimentica facilmente). A basso costo. Prodotta in serie. Giovane (destinata ai giovani). Spiritosa. Sexy. Ingegnosa. Affascinante. Grande affare" (ivi, p. 28).

A. Warhol, P. Hackett, *Pop. Andy Warhol racconta gli anni Sessanta*, tr. it. di C. Scapini, Meridiano Zero, Padova 2004, p. 7.

A. Warhol, *La filosofia di Andy Warhol*, tr. it. di R. Ponte e F. Ferretti, Bompiani, Milano 2001, p. 53.

Su questo mi permetto di rimandare ad A. Mecacci, *Blonde Nihilism. Warhol's Marilyn*, in “K. Revue trans-européenne de philosophie et arts”, 2, 1, 2019, pp. 212-225.

Warhol, *La filosofia di Andy Warhol*, cit., p. 55.

Ivi, p. 54.

Ivi, p. 59.

G. Swenson, *What Is Pop Art? Answers from 8 Painters*, in M. Francis (a cura di), *Pop*, Phaidon, London 2005, p. 232.

A. Warhol, P. Hackett, *op. cit.*, p. 311.

# Toccare il film.

## Il caso dei Movie Box Set

Luca Malavasi

*Analogico, digitale*

Come tutti gli ambiti della produzione culturale, anche il cinema è stato interessato negli ultimi tre decenni o poco più da una serie di trasformazioni che hanno modificato radicalmente sia la produzione, circolazione e fruizione dei film, sia la dimensione formale ed estetica di questi ultimi, sia, infine, il valore e l'impatto socioculturale delle immagini cinematografiche. È una vicenda che non ha certo bisogno di essere ripercorsa, ma nel contesto di questo saggio può essere utile rievocare il disorientamento, quando non il vero e proprio allarmismo, con cui venne interpretata la progressiva digitalizzazione del cinema e dei film. Lo testimonia un ampio dibattito internazionale – innescato dal centenario del cinema, alimentato dalla rapidità dei cambiamenti a cavallo del passaggio di secolo e millennio e continuato lungo tutti gli anni Zero – in cui si succedono libri e saggi con titoli come *The End of Cinema As We Know It*<sup>263</sup>, *The End of Cinema*<sup>264</sup>, *Que rest-t-il du cinéma?*<sup>265</sup>, *La fin du cinéma?*<sup>266</sup>, e che rilancia, in forme spesso originali, una speculazione sull'ontologia del filmico: com'era accaduto all'inizio della storia del cinema, si torna adesso a domandarsi che cos'è il cinema e, più esattamente – tra “end” e punti di domanda –, se in epoca digitale il cinema è ancora tale, e se può esistere (e se sì, che cos'è esattamente) un cinema digitale. Come osserva Francesco Casetti al termine di *L'occhio del Novecento*, pubblicato nel 2005: “Dico cinema: ma forse sto parlando di un oggetto che non è più quello di cui ho discusso a lungo nelle pagine precedenti. Perché se sono cambiati il tempo e lo scenario, anche il cinema è cambiato. A tal punto da non essere più lo stesso, ma altra cosa. *Cinema due, se volete*”<sup>267</sup>.

Per tutti o quasi gli studiosi che partecipano al dibattito, il principale punto di crisi è rappresentato dalla progressiva e via via sempre più generalizzata smaterializzazione dei supporti, dello spazio delle riprese e dei processi creativi e realizzativi, con la pellicola sostituita da un insieme

di dati conservati in schede di memoria o hardware esterni<sup>268</sup>, il set da *green-screen*, la moviola da software di montaggio, il sapere artigianale da competenze informatiche. Ma ciò che più disorienta, dal punto di vista filosofico e culturale, è che la digitalizzazione, nel modificare le condizioni materiali di esistenza del cinema, mette radicalmente in crisi il rapporto vincolante – fotografico, chimico, analogico – di contiguità fisica tra immagine e realtà, il quale identifica in termini ontologici il cinema stesso, il suo significato, la sua qualità, il suo valore<sup>269</sup>. Già ben dentro gli anni Zero, poi, il potenziamento tecnologico dei dispositivi portatili e, in particolare, degli smartphone, contribuisce a sgretolare, nel segno della varietà e dell'ubiquità, un altro fronte, quello del consumo o, per usare una formula che proprio in quel momento comincia a guadagnare centralità all'interno degli studi sul cinema, dell'“esperienza cinematografica”: guardare un film è ormai un'attività estremamente variabile nei modi e nelle forme, largamente individuale e autogestita, slegata da un *timing* condiviso<sup>270</sup>.

Come sappiamo oggi, il cinema stava effettivamente entrando in una nuova fase, molto diversa da quella (o quelle<sup>271</sup>) precedente, pur restando, anche, “la stessa cosa”: non solo non era finito, ma da un certo punto di vista rinasceva gloriosamente o, per alcuni, diventava finalmente quello che, da sempre, era destinato a diventare; di certo, la digitalizzazione contribuiva adesso a portare in primo piano alcune dimensioni proprie del cinema, prima tra tutte quella tecnologica. Basterebbe ricordare, in proposito, due episodi produttivi molto simili, quelli di *A.I.-Intelligenza artificiale* (*A.I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001) e di *Avatar* (James Cameron, 2009): in entrambi i casi, com'è noto, le sceneggiature sono rimaste a lungo “congelate” in attesa che le potenzialità realizzative offerte dal cinema in termini di effetti speciali e animazione di mondi immaginari avessero raggiunto un livello adeguato alla complessità e all'ambizione dei progetti. Il cinema digitale, in effetti, come stavano dimostrando lungo quel decennio anche la trilogia de *Il signore degli Anelli* (2001-2003) o la “fase uno” del *Marvel Cinematic Universe*, era ed è soprattutto questo: un nuovo, potente mezzo di *visualizzazione* dell'immaginazione umana, senza più limiti o vincoli materiali, punto d'arrivo ideale di un percorso di smaterializzazione che non tradisce

affatto il cinema ma, al contrario, ne amplia le possibilità, traducendo l'allentamento del vincolo fisico tra dispositivo e mondo in un'occasione di espansione delle facoltà creative. In questo senso, ha ragione Lev Manovich<sup>272</sup> a sostenere che la rivoluzione digitale ha contribuito a riconnettere il cinema alle sue origini e, in particolare, alla pittura; bisognerebbe aggiungere, tuttavia, che a caratterizzare il cinema contemporaneo è il potenziamento della sua qualità di *scrittura iconica*<sup>273</sup>: condizione che suggerisce non soltanto di ripensare una “vecchia storia” (raccontata, in genere, in formule datate), ossia quella tra cinema e letteratura, ma, più radicalmente, di riconcettualizzare la nozione stessa di *logos* cinematografico.

A questa sintetica ricostruzione – che insiste su questioni condivise – occorre aggiungere un elemento di riflessione meno immediato. La conversione al digitale dell'industria del cinema, nonostante i profondi cambiamenti che ne sono seguiti da tutti i punti di vista, non solo non ha coinciso con una rimozione di logiche e pratiche precedenti – diciamo, per semplificare, di natura analogica – ma, aspetto assai più interessante per quanto meno avvertito nell'analisi degli scenari dell'intrattenimento globale, essa ha alimentato nuove forme di *relazione* tra film e spettatore, o intensificato condizioni già esistenti, segnate da logiche o qualità sostanzialmente non conformi alla “struttura” del digitale, prime tra tutte la tattilità e la materialità. In parte, si tratta dell'effetto di un più generale e stratificato *material turn*<sup>274</sup>, che della svolta digitale rappresenta l'altra faccia, più che un antidoto o una contromossa “resistenziale”; in parte, come ricorda Jay David Bolter<sup>275</sup>, si tratta di una caratteristica propria dell'attuale “plenitudine digitale”, che per metà estende e rimedia forme culturali e di intrattenimento tradizionali, per metà contribuisce a mantenerle in vita, riposizionandole per quanto riguarda il loro significato. Di fatto, analogico e digitale sono, almeno nell'ambito del cinema contemporaneo, due dimensioni e due “filosofie” che non si oppongono come stagioni o epoche successive ma, al contrario, si intrecciano profondamente, e proprio il territorio del consumo rivela come la rivoluzione digitale, tutt'altro che paradossalmente, abbia incoraggiato nuove possibilità di interazione tra film e spettatore nel solco di tradizioni o comportamenti preesistenti. Detto altrimenti, essa non ha



semplicemente alimentato un bisogno – tutto sommato prevedibile e poco importa quanto nostalgico – di *materialità*, simmetrico e opposto all’impetuosa smaterializzazione che le è propria e che, come abbiamo ricordato più sopra, ha coinvolto tutti gli aspetti della vita di un film; piuttosto, la rivoluzione digitale ha innescato e favorito un riposizionamento, un rilancio e un rinnovamento di modalità analogiche, del tutto interconnesse alle nuove forme di fruizione digitale, in un dialogo di reciproco rafforzamento e di reciproca giustificazione.

Una teoria dell’immagine (non solo cinematografica) meno propensa a stabilire opposizioni lineari tra una “ontologia” e un’altra potrebbe inoltre ravvisare in una serie di fenomeni come quello di cui ci occuperemo tra poco un affascinante prolungamento dei cambiamenti che hanno interessato l’essenza stessa dell’immagine contemporanea: che è certamente, nella sua immaterialità numerica, più lontana, evanescente, instabile ma, al tempo stesso, proprio grazie a un simile cambiamento di stato, anche più vicina: trasferibile (in primo luogo, dal suo originario territorio di appartenenza testuale alla realtà), usabile (è possibile appropriarsene liberamente per gli usi più diversi), modificabile (è ormai un’operazione elementare intervenire su moltissimi parametri dell’immagine), come di fatto non lo era, o lo era solo con forti limiti, l’immagine analogica, pellicola o video, o l’immagine digitale prima della completa digitalizzazione di hardware e software. In questo senso, alcune delle forme contemporanee legate al fandom e al collezionismo cinematografico non solo non rappresentano semplici strategie di resistenza nei confronti di una mutata condizione del rapporto tra film e spettatore ma, al contrario, emergono sia come affascinanti strategie di completamento, evoluzione e arricchimento di un rapporto nuovo – più complesso, articolato, esteso – con i racconti e i personaggi dei film, sia come originali risposte ai regimi di esistenza dell’immagine cinematografica all’interno della nostra quotidianità digitale.



Figg. 3.1, 3.2 e 3.3. Fotografie scattate dall'autore e relative alla propria collezione.

### *Scatole magiche*

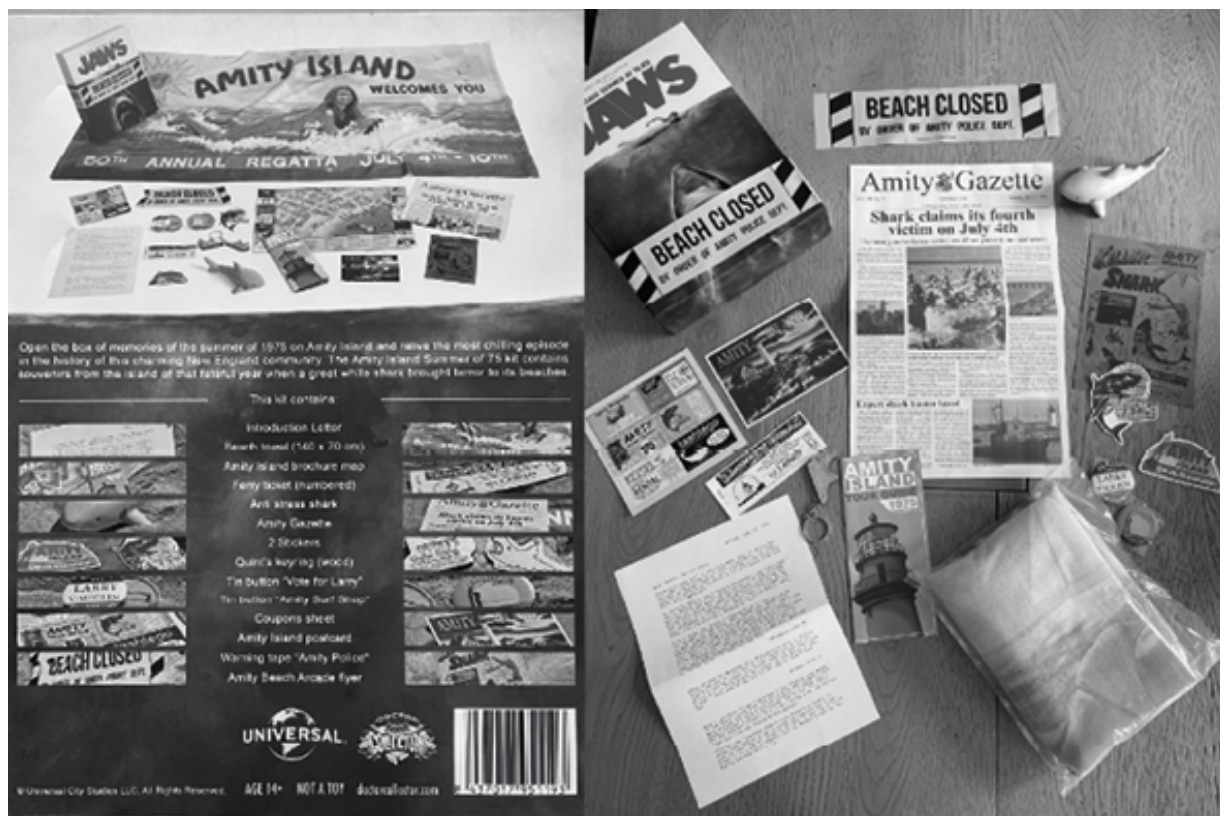
Dell'intreccio delle svolte che hanno contribuito a riconfigurare, negli ultimi due decenni circa, la qualità dell'esperienza dello spettatore cinematografico, i box set da collezione rappresentano un caso emblematico (figg. 3.1, 3.2 e 3.3). Da un lato, infatti, essi sono oggetti mediali la cui popolarità è cresciuta in modo direttamente proporzionale allo sviluppo dei supporti digitali (prima il Dvd, poi il Blu-Ray, con tutto ciò che essi rappresentano anche in termini di arricchimento dei contenuti e dell'esperienza di visione), al perfezionamento delle procedure di restauro e rimasterizzazione digitale (versioni 4K), alla disseminazione sempre più estesa, penetrante e transmediale, dei film, delle loro immagini, dei loro personaggi e delle loro storie, resa possibile proprio dalla “vita” digitale dei film stessi. Dall'altro lato, invece, i box set – da non confondere con le produzioni legate al merchandising – rappresentano originali forme di espansione e sviluppo materiale dell'universo dei film, solo in parte riconducibili alla logica del collezionismo cinefilo. In termini molto generali, essi possono essere descritti come paratesti: nella definizione di Gérard Genette, tutto ciò che

lo contornano e lo prolungano [il testo], per presentarlo, appunto, nel senso corrente del termine, ma anche nel senso più forte: per *renderlo presente*, per assicurare la sua presenza nel mondo, la sua ricezione e il suo consumo [...]. Ciò che ne è al di fuori,

una zona non solo di transizione, ma anche di *transazione*: luogo privilegiato di una pragmatica e di una strategia, di un'azione sul pubblico.<sup>276</sup>

Quest'azione di presentificazione coincide, nel nostro caso, con un processo che potremmo definire di *image transfer*, del tutto coerente con l'instabilità testuale e "corporea" caratteristica dell'immagine contemporanea. I box set, più precisamente, traducono l'immateriale in materiale, conducendo l'immagine verso una condizione (e, di conseguenza, una prestazione) oggettuale: un movimento di ideale *reincorporazione* e di costruzione di un'immagine-artefatto che, al tempo stesso, funziona da innesco per altri processi basati su una relazione corporea e tattile tra film e spettatore – processi caratterizzati proprio da una diversa implicazione della dimensione materiale e da un diverso investimento di ordine affettivo. In particolare, possiamo distinguere un processo di *appropriazione* e un processo di *manipolazione*: i box set, in effetti, incidono anche sulla *qualità* dell'interazione tra universo cinematografico e spettatore, sia rendendo vicino e tangibile ciò che normalmente può essere soltanto guardato a distanza, nella distanza, sia includendo nel vissuto dello spettatore ciò che normalmente rappresenta una condizione straordinaria o comunque non "quotidiana", così da favorire un orizzonte personale e privato di usi e rielaborazioni multimediali. In gioco, come è facile intuire, non ci sono tanto o soltanto valori d'uso o di scambio, quanto, piuttosto, valori simbolici e affettivi, liberati, in termini generali, dalla riconfigurazione della relazione e delle possibilità di interazione tra film e spettatore.

I box set, dunque, assolvono in modo complesso alle funzioni cardinali dei paratesti: presentificano – anzi, più esattamente reificano – la dimensione testuale e mediale e, al tempo stesso, estendono la dimensione narrativa, simbolica e iconica degli universi cinematografici di riferimento. Un'analisi più approfondita di alcuni di questi box set rivela infatti come il processo di *image transfer* del quale sono veicolo non costituisce una generica estensione di un testo o di un universo narrativo di partenza o, appunto, un semplice fenomeno di materializzazione; tale processo mira piuttosto a rimettere in gioco e in movimento, in forme molto diverse, le immagini cinematografiche, la loro appartenenza testuale e narrativa, la loro medialità e la loro cornice esperienziale.



Figg. 3.4 e 3.5. Fotografie scattate dall'autore e relative alla propria collezione.

Un caso particolarmente interessante è rappresentato dal box set di *Lo squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975; figg. 3.4 e 3.5), concepito come la *memory box* – del tutto analoga a quella che molti di noi realizzano al termine di un viaggio – di una ragazza, Brooke, in vacanza ad Amity Island (New England) assieme alla famiglia nell'estate del 1975 (ossia, il luogo e il tempo del film di Spielberg). Lo rende esplicito una lettera/diario, contenuta nel cofanetto, che Brooke invia a un'amica, Jackie. La ragazza non è un personaggio del film, ma la sua cronaca ne include alcuni – per esempio, il “pazzo” Quint, con il quale, assieme alla famiglia, si reca a Meneshma per un viaggio di pesca, oppure Alex, la seconda vittima dello squalo –, oltre a essere correttamente “temporalizzata” sugli eventi del film: per esempio, in essa si citano la riapertura della spiaggia dopo i primi incidenti, nella convinzione che lo squalo sia stato catturato, e la successiva chiusura (“*until God knows...*”) con annullamento della regata del 4 luglio. Ma questa lettera, in cui Brooke riferisce anche di alcuni eventi privati (ciò che fa con i suoi

familiari e amici) e che serve a rafforzare strategicamente il suo ruolo di testimone oculare (contiene numerosi riferimenti a dove si trovava e a che cosa stava facendo quando sono avvenute le uccisioni da parte dello squalo), contribuisce inoltre a precisare e a “narrativizzare” (anche in senso affettivo) la provenienza degli oggetti-ricordo contenuti nel cofanetto: così, per esempio, si scopre che la spilla elettorale di Larry Vaughn è stata donata a Brooke dal figlio del sindaco in gara per la rielezione (che forse ha una cotta per lei), mentre nel post scriptum della lettera confessa di aver fatto una cosa forse un po’ strana, e cioè di aver preso un pezzetto del *warning tape* che si trova dappertutto sulla spiaggia, oltre a un numero della Amity Gazette relativo ai drammatici eventi (e non manca neppure un ironico riferimento metatestuale: “I’m sure they’ll be worth a ton someday”). Completano il faldone di ricordi una piantina turistica di Amity Island (con tanto di banner pubblicitari di ristoranti, negozi di souvenir e altri esercizi commerciali), alcuni adesivi, un portachiavi, una cartolina dell’isola, coupon di sconti, un volantino pubblicitario dell’Amity Beach Arcade, uno squalo anti-stress e un telo da bagno<sup>277</sup>.

L’idea di fondo dell’operazione è duplice: da un lato, portare allo spettatore un pezzetto – un insieme di frammenti – del film, oggetti banali e quotidiani, ricordi personali e però, al tempo stesso, nell’ottica del collezionista, vere e proprie reliquie sopravvissute al tempo: materializzandosi, l’immaginario cinematografico entra nella quotidianità dello spettatore, che può così finalmente toccare ciò che ha sempre potuto soltanto guardare ma, anche, riviverlo, diventarne letteralmente parte, grazie ad alcuni oggetti in particolare, come il telo da bagno celebrativo della 50esima regata di Amity Island o il pezzetto di *warning tape*; dall’altro lato, accanto a questo movimento dallo schermo alla realtà, la *memory box* di *Lo squalo* sembra innescare un secondo, simmetrico e opposto, in cui lo spettatore è spinto a reimmergersi idealmente nel mondo del film – nel tempo “mitico” dell’immagine – grazie al varco narrativo che gli oggetti aprono nella trama di *Lo squalo* e, soprattutto, grazie alla loro interazione con il racconto in prima persona di Brooke, con cui lo spettatore/collezionista è invitato idealmente a identificarsi. Ciò che si viene a creare è, in altre parole, una specie di complessa circolarità

in cui la memoria fittizia di Brooke si mescola a quella dello spettatore, in cui l'esperienza di testimone oculare della prima si intreccia a quella vicaria del secondo, e in cui la dialettica immagini-oggetto – più esattamente, il gioco delle trasformazioni di “stato” delle prime – innesca processi di arricchimento, in parte reali, in parte immaginari, della relazione tra film e spettatore. Il film “prende corpo” nella realtà e, insieme, lo spettatore è sospinto immaginativamente a partecipare al film grazie all'esperienza di un diverso ordine di materialità dell'immagine.

Anche se meno complessi di quello di *Lo squalo*, altri box set apparsi sul mercato negli ultimi anni – che qui non c'è modo di analizzare in dettaglio – insistono ugualmente su un'estensione della dimensione testuale, mediale e materiale del film di riferimento, facendo dell'oggettificazione delle immagini e del racconto l'innescò di nuove forme di relazione, reali e virtuali (“analogiche” e “digitali”), tra film e spettatore, e di nuove esperienze dell'universo cinematografico. Mi limito a segnalare due casi di particolare interesse: il primo è il box set di *Happy Together* (Wonk Kar-wai, 1997), in cui spicca, tra cartoline e poster, la riproduzione fedele della lampada che, all'interno del racconto, determina in modo significativo lo spazio della storia d'amore tra i due protagonisti (figg. 3.6 e 3.7): l'oggetto, perfettamente funzionante, agisce alla stregua di un meccanismo cinematografico capace di riportare in vita l'atmosfera – luci, colori – di alcune scene chiave del film, sollecitando in modo paradigmatico quel duplice movimento di rinnovata partecipazione sensibile dello spettatore al racconto del film e di evasione dell'immaginario cinematografico nella realtà di cui si è detto più sopra. Il secondo caso è rappresentato dal cofanetto di *Hairspray-Grasso è bello* (*Hairspray*, Adam Shankman, 2007), remake dell'omonimo film cult di John Waters del 1988, che consente di evidenziare un aspetto comunque presente nella maggior parte di questi prodotti, ossia una forte dimensione ludica: essa è già inscritta nella logica della “scatola magica”, ricca di sorprese, cui tutti questi cofanetti si conformano – spesso ridisegnando la forma stessa della scatola, come nel caso di *Alien* e *The Rocky Horror Pictures Show* (figg. 3.8 e 3.9) –, e può essere variamente esaltata come, nel caso di *Hairspray*, invitando l'acquirente a personalizzare, attraverso un set di adesivi (fig. 3.10), la scatola *locker* che rimanda a uno dei set privilegiati del film, ossia la *high school* frequentata dai protagonisti.



Figg. 3.6 e 3.7. Fotografie scattate dall'autore e relative alla propria collezione.



Figg. 3.8, 3.9 e 3.10. Fotografie scattate dall'autore e relative alla propria collezione.

Anche da questa rapida analisi, i box set appaiono fenomeni paradigmatici, sia dal punto di vista sociosemiotico che culturale e filosofico, del cinema digitale “delle interazioni”, in cui il film, più che un testo circondato da una serie, per quanto estesa e articolata, di elementi paratestuali, emerge come *artefatto cinematografico distribuito*, punto di innesco di interpretazioni, pratiche e modalità di azione segnate da un'estensione, anche materiale, dell'universo di partenza e della forma e della tipologia del rapporto dello spettatore con il film in quanto oggetto

(reale e immaginario). A rendere questo tipo di prodotti particolarmente significativi e contemporanei è, in estrema sintesi, la qualità delle interazioni di cui sono, al tempo stesso, testimonianza e innesco: essi, infatti, non si limitano, come il merchandising, a dare corpo – reale, tangibile, usabile – a un determinato universo cinematografico; piuttosto, per il fatto di elaborare in modo consapevole e spesso originale l’“esondazione” del film nella realtà, i box set partecipano attivamente del complesso movimento di cui le immagini cinematografiche sono oggi protagoniste, e il cui perno è rappresentato proprio da un mutato intreccio tra dimensione reale e virtuale, tra fenomeni di virtualizzazione e processi di materializzazione.

J. Lewis (a cura di), *The End of Cinema As We Know It. American Film in the Nineties*, New York University Press, New York-London 2001.

A. Friedberg, *The End of Cinema: Multimedia and Technological Change*, in C. Glendhill, L. Williams (a cura di), *Reinventing Film Studies*, Arnold, London 2000.

J. Aumont, *Que rest-t-il du cinéma?*, Vrin, Paris 2012.

A. Gaudreault, P. Marion, *La fin du cinéma? Un média en crise à l'ère du numérique*, Armand Colin, Paris 2013.

F. Casetti, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, p. 295.

Sia in fase di produzione, con il rapido sviluppo delle macchine da presa digitali, sia in rapporto all'esercizio. Quest'ultima branca della filiera cinematografica è stata l'ultima a digitalizzarsi, soprattutto a causa dei costi di conversione delle sale. Sul tema, si veda D. Bordwell, *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*, The Irvington Way Institute Press, Madison (Wisconsin) 2012 (<http://www.davidbordwell.net/books/pandora.php>).

Su queste questioni mi permetto di rimandare, anche per una sintesi, ai miei *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino 2013, e *Quel che resta del cinema*, in “Fata Morgana”, n. 24, 2014, pp. 225-235.

Nell'ormai vasta bibliografia su questi temi, mi limito a segnalare F. Casetti, *La galassia lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

Come testimonia proprio il saggio del 2005 di Francesco Casetti, per molti aspetti paradigmatico, uno dei principali errori di fondo del dibattito dell'epoca è stato una certa semplificazione della dimensione plurale del cinema: come se esso fosse stato, dalla sua nascita fino alla rivoluzione digitale, una sola cosa, una soltanto e sempre la medesima, un Cinema “uno”, appunto.

L. Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge MA 2001; tr. it. di R. Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Milano 2002.

Nel senso suggerito da G. Boehm in *Il ritorno delle immagini*, antologizzato in *La svolta iconica*, Meltemi, Roma 2009.

E, più specificamente, un *material turn* che intreccia un rinnovato interesse per la cultura materiale, le “cose” e la materialità dell'esperienza mediale. Per una sintesi delle molte anime – tecnologica,



ecologica, geologica, archeologica... – dell'attuale *material turn*, si veda il n.1 di “DCS-Digital Culture and Society”, dedicato al *Digital Material/ism* (2015), e in particolare l'introduzione di R. Reichert, A. Richterich, *Introduction. Digital Materialism*, pp. 5-17.

J.D. Bolter, *The Digital Plenitude. The Decline of the Elite Culture and the Rise of New Media*, The MIT Press, Cambridge MA-London, 2019; tr. it. L. Martini, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, Minimum Fax, Roma 2020.

G. Genette, *Seuils*, Éditions du Seuils, Paris 1987; tr. it. di C.M. Cederna, *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino 1989.

Naturalmente, non da ultimo per il riferimento al valore che questi, l'insieme degli oggetti dialoga in forme che qui non abbiamo lo spazio per approfondire sia con la dimensione collezionistica, sia con l'orizzonte del merchandising.

# Il fare fotografico, o, delle pratiche della fotografia digitale amatoriale come gesto

*Adriano D'Aloia*

La nostra vita quotidiana è costellata da una miriade di momenti fotografici e a essi ormai totalmente compenetrata, tanto che difficilmente potremmo separare l'esperienza diretta della realtà, degli incontri, degli eventi, degli affetti dalle immagini che la immettono nel circuito della visibilità condivisa. Gli avanzamenti della tecnologia, la digitalizzazione della comunicazione, la diffusione dei dispositivi mobili personali, l'avvento di inedite forme del vivere sociale hanno favorito l'insorgenza di *pratiche* mediali che vale la pena osservare per comprendere le trasformazioni del rapporto tra mente, tecnologia e società.

Fotografare infatti è soprattutto un *gesto* (da *gerere*: compiere, fare). Che cosa *fa* la fotografia? o meglio cosa *ci fa*? e ancor più cosa *ci fa fare*? e cosa *ci facciamo*? Mi approccio alla fotografia quotidiana appunto come una *pratica* (*prâksis*, *πραξις*), ovvero un'azione, un modo di agire, in opposizione al pensare teorico e speculativo; un atto *performativo*, un eseguire, non un descrivere, ma un costituire, un porre in atto. Il fotografare si nutre di un'attitudine *poietica*, cioè creativa, produttiva. Non la fotografia, ma il *fotogra-fare*. E il fotografare non come una serie di operazioni meccanizzate, ma come una configurazione di gesti corporei. La corporeità non come un insieme di funzioni fisiche, ma come gesto mediale di estensione delle facoltà umane mentali e sociali. I media non come tecnologie inanimate, ma come forme di relazione tra soggetto e ambiente. L'ambiente non come spazio materiale, ma come campo d'esperienza abitato e vissuto da esseri umani (e non). Insomma una fenomenologia del fotografare come gesto nell'ecosistema mediale contemporaneo.

Sulla base di queste premesse concettuali, il *gesto* della fotografia può essere indagato rispetto a tre assi, a cui corrispondono altrettanti campi di osservazione delle pratiche fotografiche: 1) il rapporto con il Sé, per reinquadrare il selfie come forma di auto-riferimento gestuale, ma motivato da una intenzione sociale; 2) il rapporto con l'Altro: per osservare i comportamenti sociali innescati dalla fotografia in pubblico

negli spazi urbani; 3) il rapporto con il Mondo: per identificare e descrivere alcune retoriche corporee che nascono da un gioco di allineamenti e forzature prospettiche soprattutto nell'ambito della fotografia turistica amatoriale.

*Il gesto fotografico come deissi del soggetto che come un autografo-idiografo incorpora l'apparecchio, si appropria di un territorio fisico per estendere il Sé nello spazio sociale*

Il selfie: immagine reversibile, speculare, non solo di me, ma di me nell'atto di fotografarmi. Come ha sottolineato Paul Frosh attingendo alla riflessione semiotica di Marie Anne Doane, nel selfie l'indice è anche deissi: non solo indica qualcosa, ma indica anche l'atto stesso di indicare. Il selfie non solo dice "guarda questo, qui, ora", ma anche "guarda me mentre mi mostro a te"<sup>278</sup>. Mettendo in primo piano il rapporto tra l'immagine e il suo produttore, che sono la stessa cosa, si passa dall'indessicalità del segno all'indessicalità dell'atto. Il gesto del selfie rappresenta e si rappresenta, enuncia la sua enunciazione, performa la sua performance. In altre parole, non è solo una fotografia, ma anche la fotografia di una fotografia; dunque non solo rimanda all'atto che l'ha creata, ma *mostra* quell'atto, rivela il processo della sua creazione, lo contiene e anzi lo eleva a oggetto di rappresentazione, che è presente e visibile.

Peraltro il selfie è un'immagine che esiste già prima della sua "fissazione" digitale, perché il soggetto può monitorarsi in diretta sul display quando accende la fotocamera anteriore. Ma ciò che conta è il destino di quell'immagine, perché il gesto continua nella sua disseminazione immediata sul web, dove il nostro narcisismo incontra il voyerismo degli altri, attraverso altri atti manipolatori, altre pressioni di pulsanti virtuali a cui seguiranno altri *click*, altri pollici retti, altre interazioni tattili tipiche di internet<sup>279</sup>.

Però il selfie non va confuso con un autoritratto, dove l'atto di produzione non si vede, dove manca una continuità fisica visibile tra fotografo e fotografato. Nel selfie invece quell'atto si vede, si fa gesto visibile. Per far sì che soggetto e oggetto coincidano dobbiamo al contempo essere in campo e fuoricampo, mobilitare il corpo ma senza

poterci staccare da noi stessi. Dobbiamo oggettivarci senza alienarci. Il braccio si allontana dal corpo ma non vi si può staccare, si protende verso i limiti dello spazio peripersonale ma resta intrappolato nel campo visivo, anziché celarsi nelle pieghe dell'enunciazione. Ciò che non si vede è semmai la mano: nel vero selfie si vede un braccio monco, la sua parte terminale resta necessariamente fuoricampo a impugnare l'apparecchio e, *manipolandolo*, farlo funzionare.

Anche il selfie allo specchio in fondo non è un vero selfie, perché il fatto che il dispositivo (corpo + apparecchio) si veda per intero produce un'immagine completa, *imparziale*. Il vero selfie è un dispositivo tecno-organico in cui l'occhio si diparte e si ritorce, si allontana da me e mi si rivolge per oggettivarmi facendomi restare soggetto. Lo specchio invece azzerava la riflessione, la neutralizza duplicandola: l'immagine mostra l'atto fotografico, ma non è più essa stessa un gesto (o moltiplicandola come nei *mirror-selfie*, sottogenere dei "metaselfie" in cui il rispecchiamento diviene infinito). Lo specchio riduce il gesto estensivo a un gesto ostensivo.

Il selfie invece è la materializzazione del chiasma merleau-pontiano: lo sguardo è vedente visibile, il corpo toccante e toccato, soggetto e oggetto. Quando è realizzato a due mani anziché una soltanto, diviene persino un abbraccio di sé stessi, ma anche dell'osservatore, che ne è incluso, circondato, e può restarne imprigionato.

In fondo c'è una sola immagine al mondo che non potremo mai vedere in prima persona: noi stessi. Siamo ciechi alla nostra stessa immagine. Ecco perché un selfie non è solo un autografo, ma anche un idiografo, un documento scritto da una mano diversa da quella dell'autore, ma sotto la sua sorveglianza.

Il selfie non presuppone un gesto in quanto *posa*, ma come estensione, anzitutto fisica, del corpo nello spazio a fronte dell'incorporazione letterale, altrettanto fisica, dell'apparecchio fotografico nella mano. Ma anche un'estensione psichica (un'occasione di espressione del sé) e sociale (sui social media). Il selfie è l'appropriazione, attraverso una tecnologia incarnata, di un territorio fisicamente poco più che peripersonale, ma socialmente sterminato.

Ecco dunque il selfie quale emblema della pratica fotografica come gesto: non solo l'atto che l'ha prodotta, come diceva Dubois ("con la fotografia non ci è più possibile pensare all'immagine al di fuori dell'atto

che l'ha creata"<sup>280</sup>), ma il modo in cui la produzione di un'immagine è iscrivibile in un *com-portamento*, una postura, una prossemica, una relazione con sé, con gli altri, con lo spazio circostante, con l'ambiente culturale attraverso la mediazione di una tecnologia che si fa corpo, un tutt'uno con la nostra materialità e il nostro spirito, la nostra mente che dal corpo è inseparabile. Ma non il modo in cui la fotografia determina tali aspetti; semmai il contrario, come la nostra corporeità e il nostro comportamento sociale riformulano le funzioni della fotografia. Il passaggio dall'atto al gesto consiste proprio in questo rimando alla produzione/ricezione nel presente dell'esistenza dell'immagine.

*Il gesto fotografico come atto improprio in luogo pubblico che viola i tradizionali criteri di prossimità con l'Altro, si costituisce come dispositivo disciplinare e istituisce un nuovo galateo*

Dicevo, a proposito del selfie, che il fotografare è appropriarsi di un territorio attraverso un'estensione extra-peripersonale. Ancora più ampio è il territorio che si genera attorno a noi ogniqualvolta sfoderiamo lo smartphone per fotografare qualcun altro o qualcos'altro non troppo distante, un nostro amico, parente, amante. Se lo facciamo in pubblico, in un luogo urbano – piazze, strade, vie pedonali, marciapiedi, sagrati, monumenti, cortili, atri di edifici o musei – accade qualcosa di paradossale, o forse di straordinario. Ho chiamato questo fenomeno *fotospazio*<sup>281</sup>: un'area dai confini intangibili ma vincolanti generata dal comportamento dei passanti che si imbattono nella gente che si fotografa un luogo pubblico.

Un'analisi etnografica di queste situazioni mi ha permesso di individuare tre fattispecie di comportamento. Il primo è la deviazione, ovvero un cambio di traiettoria verso l'esterno dell'area che intercorre tra il fotografante e il fotografato, per evitare di attraversarla. A seconda del grado di attenzione/distrazione del passante e del margine spaziale e temporale a disposizione per reagire, la deviazione può essere armonica (se meditata) o brusca (se immediata). In ogni caso a sorprendere è la disposizione dei passanti a modificare il proprio percorso urbano per lasciare spazio ai fatti fotografici altrui. Il secondo comportamento comune è l'arresto del moto e la sosta, per attendere che lo smartphone si

abbassi e non ci sia più il pericolo di “impallare” alcuno, oppure un cenno di via libera, talvolta non senza irritazione, a seconda del tempo di sosta a cui si ci sente obbligati, obbedendo incondizionatamente a regole imposte da degli sconosciuti. Il terzo comportamento è il (volontario o involontario) attraversamento del fotospazio, senza deviazioni o soste. Ciò può avvenire con un cambio di passo (si rallenta o si accelera) o l'adozione di particolari posture (si abbassa il capo), oppure senza alcun accorgimento: si passa e basta, sentendosi autorizzati ad attraversare uno spazio pubblico che altri non hanno diritto di occupare, consapevoli che rifare una fotografia con il proprio smartphone non costa nulla.

Il fotospazio sembra porre in tensione e riformulare le distanze identificate da Edward Hall nel suo saggio fondativo della prossemica (intima, personale, sociale, pubblica)<sup>282</sup>: la fotografia scattata in uno spazio urbano, è sempre, per così dire, un atto osceno in luogo pubblico, perché prevede l'estensione dello spazio personale (o persino intimo) alle distanze di quello sociale (o persino pubblico). Il fotospazio è un territorio istantaneo, policentrico, dinamico, cangiante, provvisorio, impalpabile e tuttavia capace di disciplinare un comportamento, quasi istituendo un nuovo galateo urbano. Generato dai comportamenti dei passanti (e non al contrario, deterministicamente, generativo di tali comportamenti), il fotospazio riflette l'ossimorica labilità pervasiva che è tipica della società mediale contemporanea. Nella miriade di bolle comunicative che compongono e scompongono incessantemente l'ambiente mediatizzato in cui siamo più o meno consapevolmente immersi, ci pensiamo in diritto di arrogarci spazi che non ci appartengono esclusivamente, e al contempo siamo disposti a concedere spazi che sono anche nella nostra disponibilità. Tra conquista e concessione, il fotospazio è la prova dell'esistenza di una serie di regole comportamentali vincolanti eppure trasgredibili, norme di un galateo mediale che è proprio dell'uso quotidiano della fotografia. In virtù di tale galateo, ci trasformiamo in esseri che alternativamente lottano per l'acquisizione di un territorio sottraendolo ai propri simili, o adottano paradossali e ingiustificati comportamenti pro-sociali verso dei perfetti sconosciuti, con cui si scoprono solidali in nome di una bizzarra socievolezza urbana.

*Il gesto fotografico come retorica corporea che illudendo la profondità genera forme affettive di appropriazione memoriale del Mondo*

Se ci si sposta sul terzo fronte – la relazione con il Mondo – entrano in gioco quelle fotografie scattate con la tecnica compositiva cosiddetta della “prospettiva forzata”, tramite cui è possibile far apparire un oggetto o un monumento più lontano/vicino o più piccolo/grande e creare così delle illusioni ottiche più o meno divertenti. Sul web se ne trovano in quantità, e noi stessi spesso cediamo alla tentazione di sfruttare la fotografia per imitare o inventare banali giochi di scala con la Torre Eiffel, la Sfinge di Giza e le piramidi d’Egitto, la Statua della Libertà, Stonehenge, il Cristo redentore e – il più famoso di tutti, sul quale mi concentrerò fra un momento – la Torre pendente di Pisa.

Provo a elencare alcuni aspetti compositivi rilevanti. Anzitutto si tratta della realizzazione di una semplice illusione ottica, ottenuta fotograficamente, che non fa altro che annullare un’illusione ottica fisiologica. Come sappiamo non c’è una corrispondenza tra il mondo percettivo (fenomenico) e il modo fisico (empirico); la percezione non è la mera registrazione di ciò che è presente nel mondo ma un processo intelligente e complesso; né tantomeno la fotografia è un mezzo di riproduzione fedele della realtà. La fotografia infatti “riduce” su un piano bidimensionale la tridimensionalità degli oggetti e degli spazi, attivando quel doppio rendimento percettivo che sul piano fenomenico porta ogni immagine a oscillare tra profondità e piattezza.

Le fotografie in questione realizzano un gioco di alterazione della profondità di campo fisiologicamente percepita, sostanzialmente un suo annullamento, dato che, grazie a un allineamento particolare fra il soggetto in primo piano e l’oggetto sullo sfondo ottenuto con l’adozione del giusto punto di vista, non fanno altro che portare allo stesso livello due elementi collocati a profondità diverse, con l’esito di modificare le proporzioni percepite.

Fotograficamente, la forzatura della prospettiva è facilmente ottenibile grazie al fatto che tutti gli smartphone sono equipaggiati con obiettivi simili a un grandangolare standard che consente di tenere a fuoco elementi collocati a profondità anche molto diverse. A essere ingannato è il fenomeno della *costanza percettiva*, secondo cui una determinata

configurazione tende a mantenere caratteristiche fenomeniche stabili pur al variare delle condizioni obiettive di stimolazione, cosa che consente di mantenere un riconoscimento pregnante dei contenuti nelle più svariate condizioni di presentazione. Per il fenomeno della *costanza di grandezza*, le variazioni di scala registrate dalla retina sono attribuite a un cambiamento di distanza, mentre la grandezza percepita resta appunto costante (l'oggetto è più lontano, non più piccolo). Queste fotografie neutralizzano la costanza di grandezza e gli "indici di profondità" come la *grandezza relativa*, cioè il rapporto tra la figura e l'ambiente circostante in cui è inserita, e la *grandezza familiare*, ovvero la nostra conoscenza delle dimensioni naturali di un oggetto.

Sul piano bidimensionale, il soggetto e il monumento entrano in un contatto fisico impossibile nella realtà ma possibile nella percezione. I due elementi ora si trovano entrambi allo stesso livello di profondità spaziale (dipende anche da quanto la nuova figura è decontestualizzata o se permangono elementi "di sfondo"). L'esito può persino essere quello di una figura bistabile: è il soggetto a essersi ingrandito o il monumento a essersi rimpicciolito? È una mano gigante sullo sfondo ad afferrare la torre Eiffel o è la torre a essersi ridotta a un portachiavi? La ricontestualizzazione della figura rispetto allo sfondo innesca un'interferenza che risemantizza il contenuto.

Sottolineo che il gioco non è un inganno "doloso", in quanto l'idea di queste fotografie non è mentire all'osservatore sull'effettivo stato della realtà. Il loro successo risiede esattamente nell'evidenza e nella deliberatezza dell'intenzione ludica. Anche se si tratta di un gratuito gioco percettivo, questa creatività ludica produce l'attivazione di una *retorica*: sostanzialmente l'ironia, fino ai limiti di un impoverimento del valore culturale o architettonico del monumento o del luogo (o persino una denigrazione).

Vengo allora alla Torre di Pisa, basandomi anche in questo caso su una piccola etnografia visuale effettuata sul posto, ispirata a una famosa foto di Martin Parr<sup>283</sup> che, ritraendo le strane pose dei turisti sul prato antistante alla Torre, metteva sarcasticamente in risalto l'assurdità degli effetti della massificazione del turismo. Anche oggi a Piazza dei Miracoli si scatena una creatività corporea piuttosto grottesca. Il *cliché* non è cambiato: un



soggetto si sistema a una certa distanza dalla Torre ai margini della strada che lambisce il prato della Piazza e distende le braccia in modo che, nella fotografia, i palmi combacino con la parete inclinata e il soggetto sembri sorreggere o cercare di raddrizzare la Torre. Di fatto questa è la principale attività svolta dai turisti sul sito.

L'elemento di maggior interesse è l'attività corporea, il lavoro fisico messo in atto dai soggetti impegnati nella realizzazione delle fotografie. Si tratta di distendere le braccia ed estendersi nello spazio per performare un gesto che può esprimere intenzioni diverse: sostenere, afferrare, contenere, spingere, schiacciare... Si assiste a piccole performance attoriali, scenette in cui non ci si limita a mettersi in posa, ma si racconta una storia recitando, in particolare attraverso posture enfatizzate o espressioni del viso che restituiscono più efficacemente lo sforzo di soffiare, spingere, sostenere un peso inesistente. Il posizionamento desiderato comporta l'adozione di posture impervie e faticose da mantenere, ai limiti dell'acrobazia. Si tratta del resto di una sfida alla gravità: non solo una torre pendente da raddrizzare, ma anche una prova di equilibrio, e la simulazione di un contrasto tra forze da cui scaturisce un'energia che genera un effetto retorico.

Non solo il soggetto fotografato ma anche il fotografo compie, attraverso la propria corporeità, una serie di aggiustamenti decisivi per raggiungere l'allineamento senza il quale non si otterrebbe l'effetto desiderato: spostandosi nello spazio o chiedendo al soggetto fotografato di farlo, cambiando l'inclinazione della fotocamera, regolando lo zoom.

Nell'insieme si tratta di un'attività corporea, performativa, scenografica, registica di interazione con l'ambiente, inteso non tanto come sfondo da trasformare in figura, quanto piuttosto come *figura retorica*. Ecco allora che anche queste pratiche fotografiche quotidiane apparentemente banali fanno emergere le implicazioni affettive del nostro rapporto con i luoghi, lo spazio, il mondo. Attraverso l'uso creativo della prospettiva offerto dalla tecnologia ottica e l'applicazione o l'invalidazione di principi percettivi, il corpo diviene un mezzo *figurale*. Anche se non facciamo altro che ridurre un monumento a un *souvenir*, un feticcio in scala tascabile da "portare a casa" (pubblicandolo sui social), forse più reconditamente vogliamo occupare uno spazio impossibile, avvicinarci a cose ben più grandi di noi e appropriarcene, afferrarle, dominarle. Anche se solo

attraverso il gioco e l'ironia, realizziamo con il nostro corpo un discorso visuo-retorico che, riducendo virtualmente il mondo alla nostra scala, ci permette di toccarlo e farlo nostro. Perché – magrittianamente – è un possesso impossibile nella realtà, ma assolutamente possibile nella percezione.

P. Frosh, *The Gestural Image: The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability*, in "International Journal of Communication", n. 9, 2015, pp. 1607-1628.

Cfr. A. Ackerman, B. Grespi, A. Pinotti (a cura di.), *Mediatic Handology: Shaping Images, Interacting, Magicking, Cinéma & Cie*, 35, 2020.

P. Dubois, *L'atto fotografico*, Quattroventi, Urbino 1996, p. 17.

A. D'Aloia, *Il fotospazio sociale. Trasformazioni prossemiche nella fotografia digitale quotidiana*, in "Rivista di Studi di Fotografia", vol. 5, n.9, 2019, pp. 98-117.

E.T. Hall, *La dimensione nascosta. Vicino e lontano: il significato delle distanze tra le persone*, Bompiani, Milano 1968.

M. Parr, *Small World*, Dewi Lewis, Heaton Moor 1995; a cui sono seguite una seconda edizione (2007) e una terza (2018) riviste e ampliate con nuovi scatti.

# Oltre la vergogna. Lo sguardo sul corpo tra dispositivi indossabili e realtà virtuale\*

*Federica Cavaletti*

Che cos'è quella sensazione bruciante che avvertiamo sul viso quando ci accorgiamo di essere guardati? Come mai qualche volta, quando ci sentiamo osservati, la nostra pancia o le nostre gambe sembrano gonfiarsi? Lo sguardo che si appunta su un corpo può produrre, in determinate circostanze, conseguenze assai concrete. Una delle più dirompenti può essere ricondotta a un costrutto psicologico identificato: la vergogna. In questo saggio, mi propongo di discutere questa emozione nei termini di un "effetto collaterale" dello sguardo altrui; di approfondire il suo legame con il corpo; e di reinquadrare le dinamiche che la sottendono nel contesto di alcune tecnologie mediali contemporanee.

## *Un oggetto per altri*

Un punto di partenza che si mantiene valido per cogliere il nesso tra sguardo, corpo e vergogna è la lettura classica sul tema proposta da Jean-Paul Sartre. Per restituire la posizione del filosofo, prenderemo le mosse dal tema del corpo, e delle diverse modalità tramite cui ci relazioniamo a esso.

Secondo Sartre, il corpo ci si dà in primo luogo secondo la modalità dell'*essere-per-sé*. In questa modalità, la coscienza non mette a fuoco il corpo come qualcosa da percepire, si limita invece ad abitarlo "passa[ndolo] sotto silenzio", "[lo] esiste"<sup>285</sup>. A queste condizioni, il corpo si presenta come il tacito supporto alla mia percezione e azione. Esso costituisce dunque il mio punto di vista (anche operativo) sul mondo; più precisamente, secondo Sartre, è "il punto di vista sul quale non posso più prendere dei punti di vista"<sup>286</sup>.

Sulla base delle sue caratteristiche, l'ambito del *per-sé* fa sì che il corpo non possa mai essere concepito come un oggetto. Io però non sono al mondo soltanto in questa modalità: lo sono anche in quella del *per-altri*,

che reinquadra la mia esistenza nel contesto dell'intersoggettività e che ha la prerogativa di rivelarmi la natura oggettuale di ciò che sono.

Per quanto "altri" possa conoscermi anche come soggetto, infatti, la sua caratteristica distintiva consiste nel fatto che mi cattura nei termini di un oggetto. Questo perché, se per me il mio corpo è il mio punto di vista, per altri esso è qualcosa *su cui* si possono assumere punti di vista.

Questa situazione possiede un risvolto angosciante: infatti, queste prospettive di altri, potenzialmente innumerevoli e continuamente variabili, restituiscono visioni del mio corpo alle quali io non posso mai avere accesso. Non avrò mai la stessa percezione del mio corpo di qualcuno che lo stia osservando dal di fuori: dunque, io sono nel mondo in una forma che non potrò mai afferrare. La conseguenza principale di questa rivelazione è una alienazione del mio corpo, che nel suo essere-per-altri non può che sfuggirmi. E il portato emotivo di una simile condizione consente di avvicinarsi al costrutto psicologico che intendo mettere a fuoco in questo paragrafo: la vergogna.

La dinamica propria di questa emozione è illustrata da Sartre attraverso una scena divenuta celebre: "Immaginiamo che, per gelosia, per interesse, per vizio, mi sia messo [...] a guardare dal buco di una serratura"<sup>287</sup>. Nel momento in cui, sola, mi tendo verso ciò che si svolge al di là della porta, il mio corpo mi si presenta soltanto quale il punto di vista che io sono. Mi trovo per ora, in altre parole, nella modalità del per-sé. D'un tratto, però, la situazione cambia: "Ecco, ho sentito dei passi nel corridoio: mi si sta guardando. Che cosa significa ciò? Che sono improvvisamente ferito nel mio essere e che delle modificazioni essenziali appaiono nelle mie strutture"<sup>288</sup>. Si tratta, fondamentalmente, del passaggio dalla modalità del per-sé a quella del per-altri. Nel momento in cui avverto dei passi alle mie spalle, infatti, realizzo che mi sto offrendo a qualcuno nei termini di un oggetto. E questo senza che la mia volontà sia interpellata al riguardo. Proprio qui, secondo Sartre, interviene la vergogna: un sentimento che deriva dall'essere in balia di sguardi che mi colgono in un modo che sfugge al mio controllo. Quando vengo inquadrata dal di fuori, infatti, io mi ritrovo sottoposta a un vaglio che sancisce la mia insanabile subalternità, poiché io "sono oggetto di valori che giungono a qualificarmi senza che io possa agire su questa qualificazione"<sup>289</sup>.

A questo proposito, nonostante l'esempio di Sartre possa indurre a ritenerlo, va sottolineato che a essere determinante non è la *natura* della qualificazione in questione. Nel caso della scena della serratura, per esempio, la vergogna non dipende dal fatto che gli altri possano pensare che sono una ficcanaso. “La vergogna pura” precisa infatti Sartre “non è il sentimento di essere questo o quell’oggetto criticabile; ma, in generale, di essere *un* oggetto, cioè di *riconoscermi* in quell’essere degradato, dipendente e cristallizzato che io sono per altri”<sup>290</sup>.

Provare vergogna, dunque, è per Sartre la consapevolezza subitanea e sconcertante della mia esistenza come corpo che si mostra all’altro, in una immagine che mi rimane irrimediabilmente inaccessibile. E il fatto che la vergogna sia, nel senso che abbiamo appena specificato, “vuota di contenuti”, un’emozione per così dire a prescindere, non fa altro che renderla massimamente inevitabile.

### *L'immagine corporea e la sua deformazione*

Come appena illustrato, la vergogna è un’emozione che *nasce* dal corpo. Per comprendere però gli effetti che può *produrre* su di esso, è necessario introdurre un concetto ulteriore: quello di immagine corporea.

Le radici di questo concetto possono essere ricondotte alla riflessione pionieristica di Paul Schilder, che consegna però una definizione tanto fondante quanto ambigua. Per Schilder, infatti, l’immagine corporea da una parte è “il quadro mentale che ci facciamo del nostro corpo, vale a dire il modo in cui il corpo appare a noi stessi”<sup>291</sup>; ma sembra anche, di frequente, inclinare verso una caratterizzazione *posturale*, che la spinge piuttosto nella direzione dello *schema* corporeo. A mio avviso, è importante mantenere una distinzione tra i due costrutti in questione, che mi accingo quindi a delineare.

Lo schema corporeo, descritto già all’inizio del ’900 dal neurologo Henry Head nei termini di un modello capace di indicare la postura, i movimenti e la posizione del corpo nello spazio<sup>292</sup>, può essere concepito come una sorta di “guida all’uso” del nostro corpo la cui caratteristica fondamentale è quella di rimanere tendenzialmente “silente”. Al contrario, l’immagine corporea corrisponde a un sistema di percezioni, atteggiamenti e credenze riguardo al mio corpo che io intrattengo in

modo consapevole<sup>293</sup>. I contenuti che vanno a comporre l'immagine corporea possono quindi essere compresi come stati intenzionali che hanno il corpo come oggetto. In quanto tali, essi presuppongono un grado di distanza da esso. Per questo motivo, l'ambito dell'immagine corporea mi si dischiude soltanto quando io cesso di vivere il mio corpo esclusivamente per-me, e mi apro invece alla dimensione del per-altri.

Tipicamente, come abbiamo argomentato, questo accade quando *sono guardata*. Quello che intendo discutere ora, però, è in che modo più precisamente il ricevere uno sguardo mobilita la mia immagine corporea, quale ruolo giochi in questo l'emozione della vergogna, e con quali conseguenze.

Quando realizzo che il mio corpo è divenuto il bersaglio dell'attenzione di un soggetto esterno, questa consapevolezza fa sì che anche io rivolga la mia attenzione verso lo stesso obbiettivo. Nel farlo, sono portata ad assumere lo stesso atteggiamento che percepisco negli altri, vale a dire un atteggiamento esaminativo: provo (per quanto possibile) a osservare il mio corpo come un oggetto, con l'obbiettivo di *vagliarlo*.

Conformemente alla sua natura, questo esame condurrà alla formulazione di un responso. Guardo il mio corpo, potremmo dire, perché voglio rispondere a domande impellenti che riguardano il modo in cui si offre agli altri dal di fuori. Il mio progetto richiede di incrociare il dato percettivo con un insieme articolato di conoscenze e rappresentazioni, a cui si legheranno inoltre svariate emozioni. Questo "pacchetto" è ciò che andrà a costituire la mia immagine corporea: un'immagine semanticamente e affettivamente ricca, sulla quale pende un responso ineludibile e destinato a sbilanciarla. Tra le domande più rischiose in questo senso vi sono quelle che interrogano il corpo in chiave apertamente valutativa: il modo in cui si presenta agli altri è *adeguato*?

Una risposta sfavorevole a domande di questo genere è portata a generare, propongo, due sbilanciamenti consecutivi. Il primo riguarda la valenza emotiva della mia immagine corporea, che assumerà una coloritura fortemente negativa, e sfocerà in modo paradigmatico in un'esperienza di *vergogna*. Proprio questa emozione provocherà il secondo sbilanciamento, che concerne la struttura dell'immagine corporea stessa, la quale andrà incontro a una sostanziale *deformazione*. Per il

tramite della vergogna, infatti, lo sguardo agisce sul corpo piegandolo ad alterazioni che assecondano la direzione e la severità dell'osservazione a cui è sottoposto. Un vaglio sconcertante della mia massa grassa potrà risultare in una deformazione “per espansione”<sup>294</sup>; mentre concentrarsi su un difetto specifico (come un grosso neo) avrà l'effetto di “enfaticizzare” una parte circoscritta del corpo, stagliandola in modo abnorme sulle altre.

Lo sguardo di altri sul mio corpo, dunque, produce un ripiegamento riflessivo che mi porta a replicare l'attenzione che ricevo dall'esterno, sottoponendo il mio corpo a un esame anche apertamente critico. L'esito di questo esame, qualora negativo, dà adito a un'esperienza di vergogna; la quale ha come effetto quello di aggravare precisamente quei tratti dell'immagine corporea che l'hanno generata, in un circolo vizioso che risulta difficile spezzare.

### *Tecnologie contro la vergogna: tra delega e riappropriazione*

Se la vergogna è un'emozione che origina dallo sguardo altrui, una domanda interessante diventa come le sue dinamiche possano modificarsi all'interno del sistema tecnologico-mediale contemporaneo. Questo infatti da una parte tende a potenziare e rendere ancora più pervasive le dinamiche di esposizione del corpo che possono dare luogo a vergogna. Dall'altra, però, mette a disposizione strumenti che possono divenire utili per rielaborare e superare questa emozione. In questo paragrafo, ci concentreremo su una specifica forma di quest'ultima: quella legata all'insoddisfazione per la propria immagine corporea complessiva. In relazione a questa condizione, prenderemo in esame due risorse tecnologiche: i dispositivi indossabili per il monitoraggio di parametri corporei, e le applicazioni di realtà virtuale per la modulazione dell'immagine corporea. Partiamo dai primi.

I dispositivi indossabili sono strumenti che si possono “vestire” come indumenti o accessori e che rilevano informazioni relative a chi li porta, tipicamente – anche se non esclusivamente – nella forma di dati biometrici<sup>295</sup>. Ciò che li rende interessanti in relazione alla vergogna è il fatto che molte persone li utilizzino per *migliorare* il proprio corpo: snellendolo, potenziandone la muscolatura, rendendolo più gradevole o più sano. Queste tecnologie, infatti, traducono lo “stato” del corpo in

parametri misurabili e consentono di monitorare i suoi sviluppi in vista di obiettivi altrettanto misurabili.

La classe di dispositivi indossabili per eccellenza oggi, almeno presso la popolazione generale, è probabilmente quella degli smartwatch, tra i quali regna la famiglia degli Apple Watch. Qui tratteremo di Apple Watch Serie 8, uno dei prodotti più recenti della nota casa produttrice.

Oltre alla sua popolarità, uno dei motivi che rendono questo smartwatch saliente è la retorica commerciale che lo sostiene. Partiamo dal suo slogan principale: “Più in forma che mai”<sup>296</sup>. L’obiettivo fondamentale del dispositivo, quindi, è spingere la condizione fisica dell’utente a uno stato di eccellenza senza precedenti. Una retorica analoga pervade le app che gli sono associate. Particolarmente significativa mi sembra la app Salute, che comprende una sezione Attività. Questa tiene traccia non solo dell’esercizio fisico, ma anche della frequenza con cui ci si alza in piedi e della quantità di calorie bruciate. I tre parametri sono raffigurati da altrettanti anelli che si riempiono progressivamente di colore mano a mano che l’utente si approssima all’obiettivo prestabilito: il compito giornaliero è chiuderli tutti.

Che effetti può avere, su qualcuno che desideri superare la vergogna che segna il rapporto con il proprio corpo, l’utilizzo di un dispositivo come Apple Watch?

Per rispondere a questa domanda, è necessario analizzarne più a fondo la logica commerciale. Come ha sottolineato Deborah Lupton, la maggior parte dei dispositivi indossabili destinati a un pubblico generale ha la necessità di disegnare un utente idealtipico: un modello di essere umano realizzabile attraverso il connubio con il prodotto proposto, e presentato come altamente desiderabile<sup>297</sup>. Nel nostro caso, si tratta di un individuo sempre attivo e in forma smagliante. Come tutte le dimensioni ideali, anche questa si basa su una *norma*; la quale peraltro, sempre facendo riferimento ad Apple Watch, è scomposta in tante piccole sotto-norme, corrispondenti agli altrettanti parametri che il dispositivo monitora. La consegna per l’utente, dunque, è molto chiara, e il suo svolgimento agevolato fino al parossismo: conseguendo ciascun micro-obiettivo indicato, si avrà la garanzia di avere raggiunto il macro-ideale complessivo. Siamo sicuri, però, che per il superamento di un’esperienza



di vergogna la strategia più funzionale sia quella di assicurarsi di aderire a una norma?

In realtà, laddove vi sia una norma, esistono anche inevitabilmente i suoi “tutori”: giudici che ne verificano l’applicabilità o meno a dei corpi, e che per farlo devono *osservarli*. Lo sguardo giudicante che innesca vergogna, quindi, è solo apparentemente scomparso con l’impiego di Apple Watch e simili. In verità, esso si annida proprio nel dispositivo, che monitorando lo stato del corpo dell’utente si fa *surrogato* dello sguardo che sancisce o meno la sua adeguatezza. Allora, l’impiego di Apple Watch, o di qualunque dispositivo analogo, lascia perfettamente intatta la dinamica che dà adito alla vergogna. Di più: ne conferma i fondamenti. Infatti, consolidando una logica normativa, rinforza un’idea di *delega* da parte del soggetto rispetto alla valutazione dell’accettabilità del proprio corpo.

In questo scenario, mi pare, ciò che serve è sostituire al concetto di delega quello di *riappropriazione*: la capacità di riformulare in modo autonomo i termini della propria soddisfazione corporea.

Una tecnologia alternativa a quelle indossabili permette di svolgere sperimentazioni interessanti in questo senso: la realtà virtuale, che ha trovato ampia diffusione nel trattamento anche clinico dei disturbi legati all’immagine corporea<sup>298</sup>.

Tra i motivi che rendono la realtà virtuale una soluzione promettente vi è la capacità di indurre occorrenze di *body ownership illusion*, un fenomeno che consiste nella convinzione (per quanto consapevolmente illusoria) di essersi trasferiti nei panni di un corpo virtuale, che va a sostituire temporaneamente quello concreto<sup>299</sup>. L’ipotesi-guida è che abitare per un certo tempo un fisico diverso dal nostro, e dotato di caratteristiche pensate *ad hoc* per lo scopo, possa modulare in modo positivo la nostra immagine corporea. Perché l’intervento si presti allo scopo che ho proposto, però, è necessario che il corpo nel quale trasferirsi non sia, per così dire, calato dall’alto. Quello che serve è una forma di coinvolgimento del soggetto che prova vergogna che supporti il ripristino (o l’edificazione *ex novo*) di una capacità di validazione autonoma. In vista di questo obiettivo, una modalità di intervento di notevole interesse è quella ispirata al “*reference frame shifting*”<sup>300</sup>. La teoria alla base di questo orientamento è particolarmente calzante per il nostro discorso perché lega

le diverse declinazioni del rapporto con il corpo a dinamiche che possiamo definire di *sguardo*. La nostra esperienza corporea, infatti, è spiegata alla luce dell'integrazione di due prospettive<sup>301</sup>: quella egocentrica, che coincide con un punto di vista in prima persona; e quella allocentrica, che invece implica un punto di vista in terza persona. Secondo la teoria, il rapporto con il nostro corpo si incrina quando si verifica un cristallizzarsi di una sua rappresentazione allocentrica di valenza negativa. L'obiettivo della terapia, allora, diventa scardinare e correggere quest'ultima. Per fare questo, la situazione che l'ha prodotta (per esempio, una presa in giro) viene ricreata in realtà virtuale. In seguito, il soggetto è immerso al suo interno e istruito a riviverla in modo più funzionale, attraverso un'alternanza bilanciata di prospettiva egocentrica e allocentrica. La persona, dunque, è invitata a *riappropriarsi* della situazione che ha causato il suo patimento, riappropriandosi al contempo di un'immagine corporea per troppo tempo deformata dal giudizio altrui.

### *Conclusione*

In quanto possibile “effetto collaterale” dello sguardo, la vergogna è un'emozione che si trova virtualmente in agguato in qualunque nostra interazione sociale. Ridurre a zero il rischio di sperimentarla richiederebbe privarsi in modo completo del contatto con gli altri; un'alternativa meno onerosa consiste nel predisporre strategie di difesa che ci pongano nelle condizioni di *gestire*, piuttosto che evitare, la vergogna. Contro una visione talvolta reazionaria delle tecnologie mediali contemporanee, alcune di esse possano rivelarsi strumenti interessanti a questo scopo. Cruciale, però, è fare in modo che per il loro tramite le dinamiche intersoggettive che alimentano la vergogna siano scardinate e riformulate, e non tacitamente riproposte.

\* Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia “Piero Martinetti” dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto “Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027” attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

J.-P. Sartre, *L'être et le néant. Essai d'ontologie phénoménologique*, Gallimard, Paris 1943; tr. it. di G. Del Bo, *L'essere e il nulla. La condizione umana secondo l'esistenzialismo*, Il Saggiatore, Milano

2014, p. 388.

*Ibidem.*

Ivi, p. 312.

Ivi, p. 313.

Ivi, p. 321.

Ivi, p. 344.

P. Schilder, *The Image and Appearance of the Human Body*, in “Psyche Monographs”, n. 4, 1935; tr. it. di D. Cargnello, *Immagine di sé e schema corporeo*, Pgreco, Milano 2019, p. 22.

H. Head, *Studies in Neurology*, Oxford University Press – Hodder & Stoughton, London 1920, p. 606. Nell’ambito filosofico, come noto, il tema è stato approfondito da Maurice Merleau-Ponty. Si veda soprattutto la sua discussione dello schema corporeo in chiave dinamica, dunque “non solo come sistema di posizioni attuali, ma anche [...] come sistema aperto di un’infinità di posizioni equivalenti in altri orientamenti”. M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945; tr. it. di A. Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003, p. 196.

S. Gallagher, *How the Body Shapes the Mind*, Oxford University Press, Oxford 2005, pp. 17-40.

Come si osserva, peraltro, in studi sull’esperienza corporea in persone con obesità, che dimostrano di sovrastimare ampiamente le proprie dimensioni. Si veda tra altri I. Urdapilleta *et al.*, *Women with Obesity Are Not as Curvy as They Think: Consequences on Their Everyday Life Behavior*, in “Frontiers in Psychology”, n. 10, 2019.

I. Pedersen, A. Iliadis, *Introduction. Embodied Computing*, in Iid. (a cura di), *Embodied Computing. Wearables, Implantables, Embeddables, Ingestibles*, The MIT Press, Cambridge MA – London 2020.

<https://www.apple.com/it/apple-watch-series-8/>

D. Lupton, *Wearable Devices. Sociotechnical Imaginaries and Agential Capacities*, in I. Pedersen, A. Iliadis (a cura di), *Embodied Computing. Wearables, Implantables, Embeddables, Ingestibles*, cit., pp. 49-69.

Si veda a questo proposito una delle revisioni della letteratura a disposizione, come C. Turbyne *et al.*, *Systematic Review and Meta-Analysis of Virtual Reality in Mental Healthcare: Effects of Full Body Illusions on Body Image Disturbance*, in “Frontiers in Virtual Reality”, n. 2, 2021.

K. Kiltner *et al.*, *Over My Fake Body: Body Ownership Illusions for Studying the Multisensory Basis of Own-Body Perception*, in “Frontiers in Human Neuroscience”, n. 9, 2015.

G. Riva *et al.*, *Virtual Reality in the Treatment of Eating Disorders*, in “Clinical Psychology & Psychotherapy”, vol. 28, n. 3, 2021, pp. 477-488.

G. Riva, *The Key to Unlocking the Virtual Body: Virtual Reality in the Treatment of Obesity and Eating Disorders*, in “Journal of Diabetes Science and Technology”, vol. 5, n. 2, 2011, pp. 283-292.

*Capitolo quarto*  
Rimediazioni, tecniche, tecnologie

## Forare la superficie.

### Storia e archeologia dell'interfaccia trasparente\*

*Alessandro Costella*

Una delle caratteristiche più evidenti degli schermi che invadono la nostra quotidianità con le tecnologie di extended reality, sempre più “interattivi”, reagenti al tocco, a un comando vocale, a un segnale intimo e individuale, è la *trasparenza*. Gli schermi delle nuove tecnologie non si prefiggono più di separare, come cornici, chi osserva dal mondo-immagine, ma sono al contrario strutture della convergenza, della sovrapposizione, della mescolanza fra mondi. Sono schermi che hanno la capacità di lasciarsi *guardare* (e, quando possibile, agire) attraverso. Ma questa è davvero una novità della seconda digitalizzazione? La trasparenza delle vetrine, ad esempio, è stata esplorata da Anne Friedberg come archeologia del cinema, e anche altre situazioni del visibile si prestano ad analoghi percorsi media archeologici. L'articolo esplora l'emersione della superficie trasparente nel campo dell'aeronautica, cominciando dalle ali di un velivolo che, il secolo scorso, ha compiuto un atterraggio imprevisto, passando attraverso la tela di un ragno deposta su una lente per approdare infine alle tecnologie di realtà aumentata.

#### *L'interfaccia in volo*

A buddy of mine was flying at 1,500 feet. He looked up and there was a bunch of trees in front of him. The funny thing was, after it was all over and the plane had crashed, he felt and saw that his bones were all OK and said, “Well, I guess I must have hit a tree”. What had happened was that he had misread his altimeter. He was actually flying at an indicated altitude of 500 feet, which was just the altitude of the terrain at that point.<sup>303</sup>

È il 1947 e l'aereo da guerra, e in particolare quello da caccia, costituisce una delle tecnologie più complesse mai guidate da mano umana. Guidare simili velivoli è un'attività al limite delle capacità dei piloti: la necessità di perfetta precisione ed elevatissima velocità di reazione si accompagna alla grande complessità dei comandi e della loro gestione, e questa combinazione sembra prefigurare il limite dell'evoluzione di queste macchine. Secondo il tenente colonnello Paul Fitts, progettista

dell'Aviazione degli Stati Uniti, da quel momento in poi l'aggiunta di ulteriori strumenti o dispositivi in cabina avrebbe diminuito l'efficacia della guida aumentando la complessità di un compito già al limite delle possibilità umane<sup>304</sup>. Ciò che Fitts sosteneva, sia nella documentazione top secret sia in quella resa pubblica, era che fosse necessario tener conto di fattori psicologici nella progettazione dell'equipaggiamento, e in particolare immaginare sistemi di visualizzazione che maggiormente assecondassero la percezione umana e le sue modalità (“design of display systems in relation to human abilities”). La sua analisi della dinamica degli incidenti, la cui frequenza sta divenendo inaccettabile, è infatti giunta a una precisa conclusione: che la loro causa sia da ricondursi alla discontinuità dell'attenzione del pilota, il cui sguardo è costantemente diviso tra due ambienti, quello che si trova fuori dalla cabina e quello all'interno di essa, popolato di lancette, numeri e segnalatori luminosi; il pilota, in altre parole, vola “intenzionando” costantemente due mondi separati.

Il lavoro progettuale di Fitts<sup>305</sup> raccoglie soluzioni tentate dalla RAF e dalla Luftwaffe durante gli anni '40 per il miglioramento delle prestazioni del pilota, e in particolare l'idea di proiettare sul vetro della cabina di pilotaggio parte delle informazioni normalmente visualizzate tramite indicatori meccanici sul cruscotto. L'HUD (*Head-Up Display*, schermo a testa sollevata), come verrà successivamente battezzato e popolarizzato, rivoluziona l'aviazione da quel momento in avanti. Nella cabina dell'aeroplano, il mondo-ambiente che circonda il velivolo e il mondo-informazione che appare dagli indicatori intorno alla cloche iniziano a sovrapporsi: il mondo-informazione va a situarsi nell'*interfaccia* tra il pilota e il mondo-ambiente.



Fig. 4.1. Head-Up Display per copilota di un trasporto aereo Super Hercules. By Telstar Logistics – flickr, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5883242>

L'uso del termine interfaccia, nel significato di superficie di incontro tra due corpi, spazi o fasi della materia ha origine nel campo della chimica-fisica, ma ormai da decenni ha assunto il ben più generico significato di punto di comunione, di comunicazione, di convergenza. Interfacciarsi significa incontrare, avere a che fare con, ma anche sottoporsi a confronto. Significa coesistere nella separazione, relazionarsi senza mai fondersi o mescolarsi, confinare senza invadersi reciprocamente, mantenendo individualità e salvaguardandosi. Nei suoi moderni usi nei vari campi della tecnologia, il termine assume l'accezione di qualcosa di essenziale. Interfacce sono tutti i dispositivi di input e output di un computer, così come tutto ciò che appare su un monitor "frapponendosi" tra il mondo-utente e il mondo-software. Nel suo porsi tra mondi, l'interfaccia afferma la sua natura di superficie, che la caratterizza anche dal punto di vista

etimologico. Realtà bidimensionale tra realtà tridimensionali, essa manca della profondità che caratterizza gli ambienti che divide, e che motivano la sua esistenza.

### *Il tempo delle interfacce*

È il 1973, e negli uffici di PARC, compagnia di proprietà del gruppo Xerox, fanno la loro comparsa migliaia di computer Xerox Alto<sup>306</sup>. Nei due anni successivi, su quelle macchine, il cui monitor dall'inusitato aspetto verticale è il primo nella storia in grado di visualizzare finestre in grado di sovrapporsi totalmente o parzialmente e di essere spostate a piacere dall'utente, faranno la loro comparsa due pilastri dell'informatica moderna: il paradigma WYSIWYG e i primi esempi di Graphic User Interface.

WYSIWYG, acronimo di *What You See Is What You Get*, è il primo passo significativo verso la diffusione di sistemi informatici e l'aumento della loro accessibilità. La visualizzazione schermica di documenti in una forma il più possibile simile a come sarebbero apparsi una volta stampati significa, per l'utente, non dover più conoscere la lingua della macchina e ricordarne i comandi. La comparsa del puntatore del mouse, da allora inscindibile, nel nostro immaginario, dall'utilizzo stesso di qualsiasi Personal Computer, trasforma sequenze di operazioni vincolate e meccanizzate in un gesto a cui l'immagine sembra obbedire, ricalcandolo. La divisione tra il mondo della macchina e il mondo-utente richiedeva, dal lato umano, uno sforzo significativo e costante, accompagnato da un'inevitabile consapevolezza della necessità di quell'interfaccia: una superficie estremamente opaca, impossibile da non vedere e da dimenticare. È in California che, per la prima volta, il separatore tra quei due mondi lascia trapelare della luce.

L'anno successivo il mondo dell'interfaccia vede la sua rivoluzione copernicana. Negli stessi uffici di Xerox PARC, nasce l'interfaccia grafica (o GUI, *Graphical User Interface*)<sup>307</sup>. La concepisce Douglas Engelbart, già noto all'epoca per aver brevettato una piccola scatola di legno, attrezzata con due ruote di metallo e un bottone rosso, che grazie al suo lungo cavo simile a una coda si guadagna il simpatico nome di *mouse* e altri due strumenti, meno materiali e iconici ma di importanza epocale,



l'ipertesto e la video conferenza. La liberazione dai comandi di programmazione avvenuta un anno prima nel *text editing* si estende ora a tutte le operazioni eseguibili con un computer. Pulsanti da attivare con un click, menù a scorrimento, icone rappresentanti comuni oggetti da ufficio e widget di ogni sorta popolarizzano uno strumento altamente tecnico e di uso quasi esclusivamente professionale, rendendolo alla portata di un bambino.

Nella progettazione di Engelbart, la psicologia appare nella sua riscoperta centralità. Il raggio di luce che un anno prima aveva forato la superficie, opaca al punto da fungere da muro tra l'utente profano e il raggiungimento del suo obiettivo, diviene improvvisamente un luminoso fiume in piena: la superficie si è fatta trasparente, e chiunque può guardarvi attraverso.

Trasparenza (*inspicio trans*, guardare attraverso) ha a che fare, più che con la percezione visiva, con l'atto stesso dell'osservazione. *Inspicio* è scorgere, scrutare, studiare. È l'espressione dell'attenzione, della concentrazione. Tale attenzione non è tuttavia rivolta alla superficie trasparente: è rivolta all'oggetto che sta dall'altra parte. Appare dunque naturale il suo legame con il concetto stesso di interfaccia: ciò che è trasparente deve essere, inevitabilmente, interposto tra due realtà, di cui almeno una in grado di scrutare l'altra. Proprio come una materia trasparente è tale solo in funzione di ciò che sta dall'altra parte, lo stesso concetto di trasparenza esiste solo osservando ciò che sta al di là della trasparenza stessa: trasparenza è un termine trasparente.

Proprio la scarsa osservabilità, se così possiamo chiamarla, della trasparenza apre un punto di grande interesse in questa analisi, poiché non osservare qualcosa non significa non vederlo. "Osservare attraverso" significa infatti scegliere di attraversare, di sorpassare un confine conosciuto: la trasparenza non è invisibilità. Lo si comprende considerando i più immediati esempi di materiale trasparente: il vetro e l'acqua. Il loro essere *materiali* trasparenti ne determina infatti lo studio ottico. Nell'attraversamento implicato dalla trasparenza, la luce incontra la materia, i suoi atomi e le forze elettromagnetiche che ne dominano i rapporti microscopici, e il suo corso ne viene alterato. Parte della luce viene assorbita, parte diffratta, parte attraversa "incolume" l'interfaccia: ma in questo modo l'immagine di ciò che è osservato attraverso viene

irrimediabilmente alterata. Ciò non ci sfugge, non passa *inosservato*: il nostro corpo compresso o deformato dalla sua immersione in acqua, un oggetto bombato da una porta vetrata o un raggio di luce focalizzato dal vetro di una finestra non ci impediscono di concentrare la nostra attenzione su ciò che sta al di là dell'interfaccia, ricordandoci che siamo di fronte a un oggetto reale e materiale.

### *Il posto dell'interfaccia*

È il 1988, e alla sede originale della Dia Art Foundation a Beacon, nello stato di New York, Robert Irwin installa *Excursus: Homage to the Square*<sup>3</sup>, ambiente di luci e pareti traslucide e parzialmente trasparenti<sup>308</sup>. Nella sua riflessione sulle relazioni spaziali e la nostra percezione della luce, l'artista erige pareti di un materiale semitrasparente che filtra la luce, assorbendone una parte e lasciandone penetrare un'altra. Nell'architettura di Irwin, l'attenzione torna sulla superficie e sulla sua struttura bidimensionale: lo spettatore è separato dallo spazio delle aree adiacenti da un'intercapedine che gli permette di *osservare attraverso*, e che tuttavia rifiuta la sua stessa trasparenza. Gli spazi al di là delle pareti sono però vuoti, e ad attraversare le pareti non è luce riflessa dalla superficie di oggetti da guardare, ma luce direttamente generata dalle lampade disposte negli spazi. L'osservazione è dunque riportata alle pareti, alle luci al neon coperte di gel colorato e agli effetti che esse producono. Il mondo-spettatore si relaziona al mondo-parete, che declina il ruolo di interfaccia e si appropria della posizione "privilegiata" di intenzione percettiva, delegando la sua funzione precedente. Sono le luci nell'installazione a permettere di osservare tale superficie, ben prima che vederla, indirizzando la nostra attenzione sui suoi effetti di riflessione e diffrazione. È *attraverso* le lampade nell'architettura e la luce che esse emettono che è possibile *guardare*, prima di vedere, la vera essenza dell'installazione di Irwin: la riflessione dell'artista sulla trasparenza si rivela duplice e stratificata, mostrandoci che ciò che di più visibile conosciamo può rendersi totalmente trasparente.

La trasparenza di un'interfaccia non richiede, dunque, la sua frapposizione spaziale tra chi deve osservare e l'oggetto dell'osservazione. In questo, l'installazione di Irwin è tutto fuorché una speciale eccezione:

sono le proprietà dell'interfaccia stessa che, nell'alterare l'immagine di ciò che viene osservato, possono causarne il riposizionamento sia nel campo visivo che in quello attentivo del soggetto che osserva. Tale proprietà della trasparenza è fondamentale in molti ambiti, primo per evidenza quello dell'oftalmologia: compensando la mia manchevole vista, ogni giorno tale proprietà mi permette di vedere, muovermi, scrivere e leggere correttamente, correggendo i difetti del mio cristallino. E tuttavia non è semplicemente il vetro, nella sua trasparenza, a permettere alla persona miope di *osservare* attraverso di esso in maniera naturale, senza sforzare e socchiudere gli occhi al punto da causare emicranie, ma la sua curvatura. Quell'alterazione della forma della lente, più del vetro stesso, è un'interfaccia a sé stante. Non solo: è essa stessa un'interfaccia di grandissima trasparenza, di un tipo differente da quella del vetro che essa piega. Allontanando una lente dall'occhio, infatti, la curva di una lente d'occhiale diviene perfettamente visibile, così come lo è il suo effetto, via via più percepibile man mano che l'apparecchio si allontana dalla pupilla. Il suo nascondersi, il suo rendersi trasparente in senso pieno, il suo permetterci di dimenticarci della sua presenza a meno di non dirottare volutamente la nostra attenzione su di essa, è nella distanza a cui si pone: secondo il detto per cui "il miglior nascondiglio è in piena vista", la curvatura della lente è così vicina da divenire pienamente trasparente. Questo effetto raggiunge il suo apice nella lente a contatto: il materiale di cui è composta non è certo così trasparente da impedirci di apprezzarne la curvatura osservandola, ma una volta avvicinata a noi tale deformazione diviene trasparente.

### *Tra realtà e immaginario: genealogie dell'interfaccia*

La forza delle interfacce trasparenti nel manipolare l'attenzione e lo sguardo di chi osserva è, in moltissimi casi, causa finale del suo utilizzo. Una genealogia delle trasparenze finora presentate può essere ricondotta al dispositivo vetrina, che Anne Friedberg, nel suo testo sul cinema e il postmoderno, *Window Shopping*<sup>309</sup>, mette a fuoco in quanto strumento di esposizione del reale così potente da sostituire il turismo urbano in senso classico con l'escursione commerciale: il *flâneur* e la *flâneuse* si trasformano negli *shoppers*, dallo sguardo ingabbiato nei riquadri di vetro

posti a far mostra dei prodotti in vendita dentro un *mall*. In questo processo, il vetro che si pone tra i due mondi diviene, in tutto e per tutto, una *cornice*: la netta separazione che crea tra ciò che espone e ciò che deve, per contrasto, apparire non meritevole di alcuna attenzione è finalità della vetrina, così come è della cornice (in ogni sua forma classica, dal piedistallo al museo stesso) l'atto di separazione fra oggetto d'arte e mondo circostante. Ma la vetrina ha anche un ulteriore effetto: trattenendo lo sguardo al proprio interno, chiama attivamente chi osserva verso di sé. Non più filtro passivo, ma interfaccia *agente* in grado di restituire lo sguardo che riceve, questa variante della cornice è in grado di guidare l'attenzione fino ad "accecare completamente l'acquirente" ("enforcing a blindness to a range of urban blights the homeless, beggars, crime, traffic, even weather"<sup>310</sup>) a tutto ciò che esclude. Come un magnete che, dopo averne allineate le particelle, attrae a sé il pezzo di metallo, così la vetrina predispone l'attenzione prima che il suo contenuto possa attrarre la clientela. Eppure, ossimoricamente, nel farsi cornice l'interfaccia diviene più opaca. Nella nitidezza della separazione tra lo spazio incorniciato e il mondo che lo circonda emerge la presenza dell'interfaccia, il cui silenzio, più o meno ingannevole, nel dialogo tra osservatore e mondo-ambiente, finisce per venir meno. Nella ricerca della trasparenza totale, la vetrina sembra compiere un passo indietro. Il percorso della trasparenza verso la sua più piena realizzazione sembra indietreggiare, una rincorsa prima di uno slancio.

È il 2022, sette anni dopo la distruzione di Sarajevo ad opera di un ordigno nucleare artigianale<sup>311</sup>, e la caccia all'uomo responsabile dei genocidi in opera nei paesi del Terzo Mondo porta il capitano Clavis Shepherd in Nuova India, per un'incursione durante un incontro tra i leader di alcune minoranze in conflitto nell'area una volta al confine tra India e Pakistan. Prima di lanciarsi sulla città, ogni membro della squadra di attacco versa nei propri occhi, come un vero e proprio liquido, le "alternative": lenti a contatto specificamente progettate per la battaglia, dotate di numerose applicazioni di Realtà Aumentata per ottimizzare le prestazioni dei soldati in combattimento. Il complesso sistema innestato nei dispositivi oculari dei membri delle Forze Speciali statunitensi può visualizzare moltissime informazioni ad altissima precisione (distanza e

angolo visuale di qualsiasi cosa inquadrata, una mappa dell'area circostante, messaggi ricevuti in tempo reale, widgets...), essendo connesso al resto della tuta da combattimento, all'arma impugnata e al centro di controllo missione. Eppure, queste funzioni passano immediatamente in secondo piano di fronte all'altro supporto che lo strumento fornisce al protagonista del film *L'Organo Genocida* di Satoshi Itoh (2017). Le lenti AR in dotazione agli agenti sono infatti anche dotate di un puntatore automatico, nella forma di un mirino circolare bianco ad ampiezza variabile, che saetta per il campo visivo dell'utente alla ricerca di corpi in movimento e potenziali bersagli, calcolandone posizione relativa e permettendo di zoomare con precisione sull'obiettivo. L'attrazione magnetica, inevitabile che la tecnologia ha per lo sguardo di chi la indossa, già evidente in altre soggettive nelle prime fasi del film, è massimamente espressa nella sequenza di scalata dell'Hotel in cui i leader indiani sono radunati. In pochi secondi di guerriglia urbana in soggettiva, allo spettatore non viene data scelta: è solo *attraverso* il puntatore, guida della pupilla, che è possibile osservare la scena. La risposta dell'interfaccia allo sguardo aumenta ancora una volta in forza: più della vetrina, il mirino chiama a sé l'attenzione, ingabbia lo sguardo, incorniciandolo dentro di sé. L'effetto innescato sul protagonista è immediatamente visibile: ovunque voli il cerchio bianco numerato del suo puntatore, la sua arma lo segue immediatamente per fare fuoco. In una danza guidata dal dispositivo, tutto ciò che viene giudicato ostile è condannato a una rapida esecuzione da una sola occhiata-inquadratura. Il soldato, la sua intenzione, il suo gesto sono trainati dall'interfaccia attraverso cui egli osserva il campo di battaglia. Il potere di guida dell'attenzione dell'osservatore da parte dell'interfaccia si fa totale: come corpo e mente di un'unica entità cyborg, il soldato decide *attraverso* l'interfaccia ed essa compie la missione *attraverso* il soldato che la indossa.

Il tipo di trasparenza adottato dalle *wearable technologies* appare portatore di un'agency molto più esplicita ed evidente di quello utilizzato dalla vetrina, agency configurata dal potenziamento di strumenti ottici, le cui finalità e la cui natura funzionale sono note ed evidenti. Non si tratta tuttavia di una scelta nuova: una simile istanza si ritrova già quattro secoli fa. Un primo, esplicito tentativo di manipolare la trasparenza di uno strumento ottico in questo senso, arricchendola della capacità di

potenziare la lettura della realtà a fini funzionali, si riscontra pochi decenni dopo le prime applicazioni astronomiche delle lenti e l'invenzione del telescopio. È l'astronomo William Gascoigne, in una lettera all'omonimo amico Oughtred, nel 1642, a inaugurarla raccontando un inaudito colpo di fortuna:

This is that admirable secret, which, as all other things, appeared when it pleased the All Disposer, at whose direction a spider's line drawn in an opened case could first give me by its perfect apparition, when I was with two convexes trying experiments about the sun, the unexpected knowledge [...] and therefore resolved that if I [...] placed a thread where that glass would best discern it, and then joining both glasses, and fitting their distance for any object, I should see this at any part that I did direct it to. And so I found it (if you please to try it, the convex of a perspective and a good convex spectacle glass will let you fully see it), which the next night's trial confirmed strangely accurate and ready for finding the altitude of any small star.<sup>312</sup>

Grazie al filo di ragnatela che, nel suo metodico zelo, un ragno ha tessuto proprio di fronte alla lente che lo scienziato aveva stava utilizzando per cercare di osservare il Sole, e che Gascoigne ha scoperto rimanere a fuoco nell'immagine, l'astronomo è il primo a decidere di utilizzare sottili segnalatori mobili di posizione per calcolare le distanze tra i corpi celesti. Molti saranno, negli anni successivi, gli adattamenti di tale intuizione, con la realizzazione di strumenti letteralmente o parzialmente trasparenti che filtreranno il nostro sguardo segnando profondamente la nostra storia.

### *La trasparenza dell'interfaccia ad oggi*

Tra i diversi tipi di applicazione dell'interfaccia trasparente, sembra che quelle emergenti negli ultimi anni siano quelle in cui l'intuizione di Gascoigne sia destinata a trionfare: la Realtà Aumentata, abbandonate le sue primissime forme sperimentali e avanzando verso le lenti a contatto indossabili immaginate da Itoh, sfruttando in sincronia l'interfaccia grafica e la progettazione basata sull'interazione naturale, unisce la capacità di filtrare la realtà tramite l'aggiunta di informazioni (l'*aumento*, appunto) con l'avvicinamento agli occhi dello strumento ottico che rende invisibile l'occhiale classico come cornice del reale e dello sguardo. Si tratta però, più che di una fusione, di un'*addizione*: i differenti tipi di trasparenza tra

loro coniugati dai moderni Smart Glasses si stratificano, ponendosi uno al di sopra dell'altro, e sommando con ciò la loro opacità, seppur ridotta ai minimi termini.

L'insuccesso di tali tecnologie nel mercato di massa appare conseguenza dell'ancora spiccata innaturalità del loro utilizzo, che viene relegato a contesti professionali e tecnici, in cui l'efficientamento delle operazioni e dell'elaborazione delle informazioni sovrasta per importanza la semplicità d'uso.

La via della trasparenza non è lineare, e nemmeno davvero univoca, come si è cercato di dire in questi paragrafi. Nella sua storia ramificata si intravede comunque una comune spinta alla ricerca di naturalezza, di forme di interazione che, ingenuamente, potremmo definire immediate, ma che forse sarebbe più corretto definire massimamente vantaggiose. Eppure, il risultato di questi processi, con il progredire delle tecnologie trasparenti, appare perennemente conflittuale: la natura simmetrica dell'interfaccia, necessaria nella sua stessa definizione, implica una ricerca di tale vantaggio da parte di due mondi non concordi. La vetrina, l'interfaccia informatica, l'occhiale di Realtà Aumentata sono l'arma a doppio taglio con cui, mentre l'osservante tenta di dominare l'osservato secondo la propria convenienza, l'immagine e l'informazione tentano di guidare l'osservatore secondo le proprie definizioni di vantaggio. Ciò sembra promettere il susseguirsi di strategie sempre più efficaci: ogni soluzione più vantaggiosa delle precedenti è destinata a dominarle (inteso qui come dominazione nella Teoria dei Decisioni, in cui un'opzione che si presenti sotto ogni aspetto migliore di un'altra sarà sempre preferita alla sua concorrente) e a stabilire un nuovo standard, fino a quando non verrà superata a sua volta. Ciò che invece elude ogni previsione, a partire da queste riflessioni, è la natura di questo vantaggio: se a prevaricare sarà l'umano e il suo dominio sul reale e sull'immagine, il capitale e il suo dominio sull'osservatore, o un punto di incontro tra mondo-osservatore e mondo-immagine, sia esso generatore di armonia tra le parti o di una distopica fusione tra esse, è ciò che solo il tempo saprà dirci.

\* Questo contributo è stato realizzato nel quadro del programma di ricerca e innovazione dell'Unione Europea Horizon 2020 (grant agreement No. 834033 AN-ICON), finanziato dallo European Research Council (ERC) e ospitato dal Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti"

dell'Università degli Studi di Milano nell'ambito del progetto “Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027” attribuito dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR).

P.M.Fitts, *Psychological Research on Equipment Design*, in “Army Air Forces Aviation Psychology Program Research Reports”, n. 19, Washington D.C. 1947.

P.M.Fitts, *Psychological Research on Equipment Design in the AAF*, in “American Psychologist”, vol. 2, 1947, pp. 93-98.

P.M. Fitts, *Psychological Research on Equipment Design*.

*PARC History*, PARC – A Xerox company, <https://www.parc.com/about-parc/parc-history>

B.A. Po, B.D. Fisher, S.B. Kellog, *Comparing Cursor Orientations for Mouse, Pointer and Pen Interaction*, in *CHI 2005: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Association for Computing Machinery, New York 2005.

G. Bruno, *Surface – Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*, University of Chicago Press, Chicago 2014.

A. Friedberg, *Window Shopping – Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1994.

A. Friedberg, *op. cit.*, 1994.

I. Satoshi, *Gyakusatsu Kikan*, Japan 2017.

W. Gascoigne, *Letter to William Oughtred, c. February 1641*, in D. Sellers, *In Search of William Gascoigne*, Astrophysics and Space Science Library, vol. 390, New York 2012, p.184.



# Il nostro video quotidiano. Pratiche audiovisive fra protesizzazione e automazione

*Diego Cavallotti*

*Introduzione: quasi come una canzone*

In un verso di *Beautiful Boy (Darling Boy)*, John Lennon, dedicando la canzone al figlio Sean, afferma che “life is what happens to you/While you’re busy making other plans”. Attraverso questa efficace immagine, il musicista britannico restituisce l’idea della fuggevolezza della vita quotidiana, che appare pressoché invisibile nel suo scorrere. Una simile condizione viene ben sintetizzata anche dalla definizione di *byt*, elaborata dal Jurij Lotman. Essa consente di descrivere

[t]he usual flow of life in its real and practical forms; byt is the things that surround us, our habits and everyday conduct. Byt surrounds us like air, and, like air, it is noticeable only when there is not enough, or when it is contaminated. We notice the peculiarities of someone else’s byt, but our own byt is imperceptible – we tend to consider it as ‘simply life’, the natural norm of practical existence. Byt, then, is always in the sphere of practice; it is, above all, the world of things.<sup>313</sup>

Il *byt* è ciò che appare così ovvio e scontato da non essere più notato: innerva, insomma, quella sfera d’abitudine in cui agiamo in maniera pre-conscia, mettendo in atto tecniche di comportamento “naturalizzate”.

Orientarsi nel *byt* significa adottare uno stile esistenziale diverso rispetto a quello dell’individuo che si avvicina al mondo per conoscerlo, in base a cui l’essere precede la categorizzazione intellettuale. Tale questione è stata ampiamente dibattuta in ambito fenomenologico, da Husserl a Merleau-Ponty, fino ad arrivare alla scuola sociologica statunitense di cui fanno parte Peter Berger e Thomas Luckmann, che utilizzano un termine caro alla filosofia husserliana, ossia *Lebenswelt*, per indicare “[l]a conoscenza ordinaria, a cui i soggetti fanno ricorso entro la sfera quotidiana”<sup>314</sup>. Essa

è dominata dall’“atteggiamento naturale” ossia dal tipo di pensiero capace di “sospendere il dubbio” che tale realtà sia qualcosa di diverso da quello che appare. Questa conoscenza data per scontata non è dunque una conoscenza teoretica, ma è pre-teoretica in quanto, a differenza dell’atteggiamento del filosofo o dello scienziato,

l'individuo che agisce nel mondo della vita quotidiana opera in maniera aproblematica, secondo routines o schemi di "tipizzazione" che vengono utilizzati negli incontri faccia-a-faccia e, più in generale, in ogni forma di interazione sociale per classificare eventi e persone, selezionando gli aspetti di volta in volta rilevanti per l'azione.<sup>315</sup>

In questa prospettiva, se decidessimo di rendere più complesso il discorso e inserissimo fra le variabili dell'equazione il rapporto con i media, ci troveremmo di fronte a un interrogativo: che cosa significa avere un rapporto quotidiano con i media?

Parte della risposta proviene da *La condizione postmediale* di Ruggero Eugeni<sup>316</sup>. All'interno del volume, Eugeni tratta dell'epos della naturalizzazione, in cui possiamo osservare come i media innervino specifiche forme dell'esperienza, ridefinendo le sue strutture, "e in particolare le categorie dello spazio e del tempo: l'esperienza si fa rapida, veloce, sfuggente e al tempo stesso frammentata, discontinua, spiazzante, shockante"<sup>317</sup>. Tale riconfigurazione dell'esperienza è sostenuta da una dinamica profonda, che prevede un superamento della dicotomia fra *naturale* e *artificiale*: gli "oggetti artificiali, prodotti in serie per un pubblico di consumatori di massa, irrompono nelle vite quotidiane, penetrano negli spazi e nei tempi in cui si svolge la vita di ogni giorno, entrano in profonda simbiosi con i ritmi, gli ambienti, gli usi e i riti che costituiscono il tessuto dell'esperienza"<sup>318</sup>. In altri termini, si potrebbe affermare che la diffusione di massa degli oggetti tecno-mediali implica il loro ingresso nelle nostre sfere di abitudine e la loro trasformazione in una sorta di "seconda natura": ci abituiamo alla loro presenza a tal punto che, per usare le parole di Eugeni, l'opposizione fra naturale e artificiale si vaporizza<sup>319</sup>. Più precisamente, la vaporizzazione è tipica dei media digitali e si afferma dal 1984<sup>320</sup>: la trasformazione del computer da strumento di calcolo in strumento di comunicazione e l'introduzione delle videocamere digitali, degli smartphone, dei Google Glass e dei visori per realtà virtuale non sono altro che passaggi tecnici verso la naturalizzazione dei media e l'integrazione fra naturale e artificiale.

Un quesito, tuttavia, sorge spontaneo: gli orizzonti mediali che hanno preceduto il digitale non hanno contribuito in nessun modo a una simile integrazione? Tecnologie elettroniche come le videocamere analogiche sono estranee a un simile processo? A nostro avviso, le camere

miniaturizzate di standard come il Video8, pur non essendo ancora digitali, giocano un ruolo essenziale nei processi di protesizzazione del sensorio umano. Configurandosi come oggetti tecnici messi in commercio a cavallo di due ere mediali, essi possiedono caratteri ibridi, che rimandano sia al regime scopico dei vecchi media analogici sia a quello dei media elettronici e digitali.

All'interno di questo saggio, dunque, tenteremo di esplorare un simile tema, mettendo in evidenza come anche il video analogico partecipi alle dinamiche di vaporizzazione delineate da Eugeni e alla naturalizzazione dei media, con particolare riguardo nei confronti dell'integrazione fra naturale e artificiale che, come abbiamo visto, ne innerva i tratti caratterizzanti.

### *Video, protesizzazione, terziarizzazione*

Che i media costituiscano delle protesi del sensorio umano è un'idea elaborata a più riprese dalla teoria dei media. Con tutta probabilità, essa trova la propria più compiuta formulazione nel pensiero di Marshall McLuhan, secondo cui i media non sono altro che “estensioni dell'uomo”<sup>321</sup>. Estensioni assai peculiari, tuttavia, che non conducono necessariamente (e solo) a un arricchimento delle facoltà umane, ma rimandano anche a una loro menomazione: come afferma lo studioso canadese, infatti, “[o]gni invenzione o tecnologia è un'estensione o un'amputazione del nostro corpo, che impone nuovi rapporti o nuovi equilibri tra gli altri organi e le altre estensioni del corpo”<sup>322</sup>.

Nel momento in cui si applica un simile ragionamento alle tecnologie filmico-audiovisive, si osserva immediatamente che esse danno vita a dinamiche di protesizzazione della vista e dell'udito. Tuttavia, se si estende l'ambito di riflessione, prendendo in considerazione non soltanto la dimensione testuale<sup>323</sup> – e i sensi convocati da tale dimensione – ma anche quella operativa<sup>324</sup>, ci si accorge che i media dell'immagine in movimento implicano sia una riconfigurazione del sensorio sia quella di una delle principali facoltà dell'individuo, la memoria, considerata come la capacità di ritenere e immagazzinare informazioni sotto forma di immagini.

In questa prospettiva, l'iscrizione dell'immagine/informazione su un supporto esterno – sia esso una pellicola in poliestere o un nastro coperto di pasta magnetica e ossidi di ferro – costituisce, come suggerisce Bernard Stiegler, una *terziarizzazione* della memoria. Con simili termini, il filosofo francese indica l'esteriorizzazione di parte delle strutture fisiologiche dell'individuo e la loro integrazione tramite la tecnica<sup>325</sup>. L'interrogativo da porsi, dunque, diviene il seguente: quali sono i caratteri intrinseci dei nuovi processi estetici che vengono generati? In che modo si integrano effettivamente corpo, memoria e tecnica, soprattutto per quanto riguarda il video analogico? A tal proposito, appare necessario distinguere in maniera netta la tecnologia cinematografica da quella video.

Il cinema, infatti, si basa sull'impressione di una pellicola fotosensibile: la sua operazionalità è definita dai processi di sviluppo e stampa del film. In altri termini, potremmo dire che la temporalità interna del cinema è innervata da dinamiche chimiche e meccaniche. Il modo in cui le immagini diventano materialmente visibili costituisce uno snodo fondamentale, in base al quale si struttura un'esperienza del tempo che ha fortemente connotato la storia della percezione del Novecento – si pensi, per esempio, alle elaborazioni di Deleuze<sup>326</sup> –, entrata in crisi con la modifica del regime scopico dominante, ossia con l'affermazione delle tecnologie televisive e video-analogiche.

Il video, infatti, afferisce a una specifica operazionalità e a specifici processi di iscrizione dell'informazione, come per esempio la scansione elettronica dell'immagine. Come ricorda Yvonne Spielmann, questo tema acquisisce una forte connotazione simbolica. Il processo di scansione, infatti, che prevede la suddivisione del fotogramma in due campi (o semiquadri), rispettivamente per le sue linee pari e dispari, implica un lavoro metariflessivo da parte dell'oggetto tecnico, che produce continuamente *feedback* elettronici mentre costruisce l'immagine: metaforizzando il senso di questa operazione,

potremmo dire che, nel momento in cui guardiamo un video, non stiamo semplicemente osservando azioni e oggetti ripresi attraverso un apparecchio elettronico, ma stiamo osservando come il video rappresenta se stesso mentre rappresenta azioni e oggetti. Ciò, oltre a collocare baudrillardianamente il video all'interno di un regime simulacrale, rende l'immagine elettronica un analogon riflessivo della tecnologia che la produce.<sup>327</sup>

Come, dunque, la terziarizzazione della memoria, connessa alla sua esteriorizzazione su nastro magnetico, entra in relazione con tali dinamiche operazionali?

Innanzitutto, bisogna osservare la relazione che si viene a stabilire fra l'oggetto tecnico e il corpo dell'individuo grazie a tecnologie medialità sempre più miniaturizzate, portatili e automatiche. Se, infatti, dalla fine degli anni '60, la tecnologia video si basa sui sistemi combinati, come il Sony Portapak, che prevede una videocamera da collegare a un pesante *device* di videoregistrazione<sup>328</sup>, dal 1983 entrano in scena i *camcorder*, ossia quelle videocamere in cui il registratore è incorporato nel medesimo apparecchio delle ottiche. Più precisamente, in quell'anno Sony mette in commercio il Betamovie, in cui si utilizza lo standard Betamax; pochi mesi dopo, nel 1984, JVC distribuisce il sistema Videomovie, che viene impiegato nella videocamera GR-C1 e afferisce allo standard VHS-C, ovvero a minicassette VHS. La svolta, per quanto riguarda la maneggevolezza degli oggetti tecnici, avviene nel 1985, quando Sony, spinta dalla concorrenza di JVC, produce le prime camere Video8. Si tratta di uno standard in cui si utilizzano nastri magnetici larghi 8mm: ciò consente di integrare il corpo del videoregistratore in una macchina poco più grande del palmo di una mano<sup>329</sup>.

A metà degli anni '80, dunque, il tema della miniaturizzazione delle videocamere e il discorso che a essa si lega giungono a una fase matura: la diffusione del Video8 consente di riconfigurare definitivamente i rapporti ergonomici che si stabiliscono tra oggetto tecnico e corpo dell'individuo, trasformando il primo in un prolungamento del secondo. Ciò può avvenire perché non abbiamo più a che fare con apparecchiature ingombranti, ma con *device* che si adattano ai movimenti del corpo, naturalizzandosi progressivamente. Adottando un punto di vista vicino alla semiotica degli oggetti, influenzata a sua volta dall'Actor Network Theory e dalle teorie di Donald Norman e James J. Gibson<sup>330</sup>, potremmo affermare che le *affordances* delle videocamere, cioè le proprietà reali o percepite che influenzano i modi in cui gli *user* le possono impiegare, delineano uno spazio d'azione in cui l'operatore trasforma le apparecchiature in protesi e affida a loro processi cognitivi di fondamentale importanza. Ciò avviene sia che egli le utilizzi seguendo le

più diffuse prescrizioni in ambito di pratica audiovisiva sia che egli non rispetti alcuna regola, affidandosi al proprio istinto di *everyday user*<sup>331</sup>.

Da questa prospettiva, le *affordances* che maggiormente indirizzano le pratiche video verso dinamiche protesizzanti e terziarizzanti sono riconducibili a un carattere tecnico assai banale, ma di assoluta rilevanza, ossia l'automatizzazione del sistema di trascinamento del nastro. Per quanto concerne una simile questione, bisogna evidenziare il salto tecnico presente fra cineprese e videocamere. Le cineprese, infatti, consentono di girare solo se l'operatore tiene continuamente premuto il pulsante del trascinamento; al contrario, le videocamere possiedono un comando automatico: una volta premuto il pulsante *Rec*, registrano su nastro ciò che le ottiche inquadrano. Ciò implica che, una volta avviata la registrazione, l'operatore se ne possa anche dimenticare, facendo entrare la videocamera, soprattutto se compatta, in quella sfera d'azione abitudinaria in cui essa si adatta al corpo e si configura come una "seconda natura", ossia come una protesi che potenzia la vista e l'udito dell'operatore, conservando ciò che viene registrato su una memoria magnetica.

Si tematizzano, così, almeno due elementi cruciali per il nostro discorso. Innanzitutto, vi è il processo di naturalizzazione dell'oggetto tecnico, in base al quale

L'individu humain n'est pas dominé par lui comme dans une mine ou autre réseau du même genre. Et il ne le domine pas non plus, il en fait un prolongement des ses mains ou d'un système prothétique comme dans la technologie du composant. Il ne le domine pas, n'est pas dominé par lui mais entre dans une sorte de dialectique.<sup>332</sup>

In secondo luogo, la "naturalizzazione" dell'oggetto tecnico e la sua sussunzione all'interno dei processi abituali attraverso cui entriamo in contatto con il mondo comportano che all'oggetto tecnico non affidiamo solo il potenziamento della vista e dell'udito, ma anche quello della memoria, soprattutto se si pensa che il nastro magnetico consente la registrazione di ore di ripresa, mentre, in una cinepresa Super8, si possono utilizzare solo cartucce da circa tre minuti.

Entra in gioco, così, un altro tema nodale, ossia la presenza di una memoria protesica che, per riprendere le parole di John Hart e il pensiero di Gilbert Simondon, "si dialettizza" con quella dell'individuo umano.

Tale dialettizzazione è alla base della terziarizzazione, attraverso cui si demandano a un oggetto tecnico come la videocamera alcune funzioni della memoria. Il sistema di registrazione, infatti, viene equiparato alle nostre facoltà mnestiche, soggettivandosi. Non più oggetto, ma non ancora pienamente soggetto, la videocamera, pur appartenendo a un limbo ontologico, descrive pienamente le funzioni degli oggetti tecno-mediali: come sosterebbe McLuhan, si tratta di estensioni che entrano in una relazione di co-appartenenza con il nostro sensorio, dando vita a nuove forme di esperienza.

### *Conclusioni*

All'interno del saggio abbiamo provato a ragionare su una possibile triangolazione fra il tema della quotidianità, quello della protesizzazione connessa all'utilizzo delle tecnologie e quello dell'automazione/terziarizzazione della memoria. È emerso che, alla base di questa triangolazione, vi sono i processi di naturalizzazione della tecnologia, attraverso cui gli oggetti tecnici vengono sussunti nella sfera d'azione quotidiana dell'individuo. Configurandosi come una "seconda natura", essi divengono trasparenti all'interno di vere e proprie *routine* d'uso. Come ricorda Annie van den Oever, gli oggetti tecnici sono "first sensed and then forgotten: they are part of an on-going process of use that automatically and inevitably conceals the traces media technologies initially provoke in users in terms of their experience of media, their sense responses to them, their media awareness"<sup>333</sup>.

Il loro rendersi trasparenti è la condizione necessaria affinché possano svolgere pienamente il loro compito di protesi non solo del sensorio, ma anche di facoltà come la memoria. Sia in relazione al primo sia in relazione alla seconda non assistiamo semplicemente a un processo di sostituzione, ma a una dinamica di incorporamento della tecnologia in cui i due poli – il soggetto e l'oggetto, l'umano e il non-umano, l'organico e l'inorganico – stabiliscono un rapporto dialettico, modificandosi a vicenda. Prendendo spunto da ciò, si potrebbe affermare che, già con il video-analogico, grazie ai suoi specifici tratti operazionali, si mettono in crisi quei dualismi che esploderanno definitivamente con il digitale e con figure pratico-tecniche come il *first person shot*, descritto a più riprese da Ruggero Eugeni<sup>334</sup>.

J. Bolton, *Writing in a Polluted Semiosphere. Everyday Life in Lotman, Foucault, and de Certeau*, in A. Schönle (a cura di), *Lotman and Cultural Studies. Encounters and Extensions*, The University of Wisconsin Press, Madison 2006, p. 323.

L. Sciolla, *Prefazione*, in P.L. Berger, T. Luckmann, *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969, p. X.

*Ibidem.*

Cfr. R. Eugeni, *La condizione postmediale*, La Scuola, Brescia 2015.

Ivi, p. 42.

Ivi, p. 43.

Ivi, p. 45.

Si tratta, ovviamente, di una data simbolica, che rimanda alla trasmissione sulla televisione statunitense, il 22 gennaio 1984, ossia durante il Superbowl, del *commercial* della Apple dedicato al Macintosh.

M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964; tr. it. di E. Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008, *passim*.

Ivi, p. 61.

A tal proposito, si veda G. Bettetini, *L'audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano 1996, p. 7.

Per una panoramica sul concetto di operazionalità, si veda J. Parikka, *Operative Media Archaeology: Wolfgang Ernst's Media Diagrammatics*, in "Theory, Culture & Society", vol. 28, n. 5, pp. 52-74.

Riguardo a un simile tema, si rimanda a B. Stiegler, *La Technique et le temps II. La désorientation*, Galilée, Parigi 1994, pp. 23-79.

Cfr. G. Deleuze, *Cinéma 2. L'Image temps*, Les Éditions de Minuit, Parigi 1985; tr. it. di L. Rampello, *L'immagine tempo. Cinema 2*, Einaudi, Torino 2017.

D. Cavallotti, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Meltemi, Milano 2018, p. 39.

Il Sony Portapak viene immesso in commercio nel 1967. Per un approfondimento sul tema, si veda P. Ryan, *Genealogy of Video*, in "Leonardo. The MIT Press", vol. 21, n. 1, 1988, pp. 39-44.

Per una cronologia della commercializzazione dei sistemi video, con particolare riguardo al contesto italiano, si veda D. Cavallotti, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, cit., pp. 63-70.

Cfr. M. Akrich, *Sémiotique et sociologie des techniques: jusqu'ou pousser le parallèle?*, in Centre de Sociologie de l'Innovation, *Ces réseaux que la raison ignore*, L'Harmattan, Parigi 1992, pp. 24-30; trad. it. di A. Mattozzi, A. Perri, *Semiotica e sociologia della tecnica: fino a dove spingere il parallelo?*, in A. Mattozzi (a cura di), *Il senso degli oggetti tecnici*, Meltemi, Roma 2006, pp. 415-425; M. Akrich, *Comment décrire les objets techniques?*, in "Technique et Culture", n. 9, 1987, pp. 49-64; B. Latour, *Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*, Mimesis, Milano-Udine 2021; J.J. Gibson, *The Theory of Affordances*, in R. Shaw, J. Bransford (a cura di), *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale (NJ) 1977, pp. 67-82; D. A. Norman, *The Psychology of Everyday Things*, Basic Books, New York 1988; trad. it. di G. Noferi, *La caffettiera del masochista*, Giunti, Firenze 1993.



Sul concetto di *everyday user*, si veda D. Buckingham, M. Pini, R. Willett, 'Take back to the tube!': *The Discursive Construction of Amateur Film and Video-Making*, in Id. (a cura di), *Video Cultures: Media Technology and Everyday Creativity*, Palgrave MacMillan, Houndmills-New York 2009, pp. 51-70.

J. Hart, *Préface*, in G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques* (1959), Aubier, Paris 1989, p. XI.

A. van den Oever, *Experimental Media Archaeology in the Media Archaeology Lab: Re-Sensitising the Observer*, in A. Beltrame, G. Fidotta, A. Mariani, *At the Borders of (Film) History: Temporality, Archaeology, Theories*, Forum, Udine 2014, p. 46.

Ci si riferisce soprattutto a R. Eugeni, *La condizione postmediale*, cit., p. 51.

Film di tutti i giorni.

Estetiche e stilistiche della portabilità audiovisiva\*

Filippo Fimiani, Anna Chiara Sabatino

*Attenzione al quotidiano*

Proprio in ragione della critica, implicita ed esplicita, fatta dalla maggior parte degli studi di *Everyday Aesthetics* ai media, vecchi e nuovi, punto critico tra estetica della vita ordinaria e cultura visuale quotidiana è il ruolo delle nuove tecnologie<sup>335</sup>. La domanda che, oggi, il quotidiano pone a queste due “indiscipline” riguarda innanzitutto i contenuti delle “immagini mobili”<sup>336</sup>, che, con le loro caratteristiche di portabilità, adattabilità, maneggevolezza, connettività, condivisibilità, sono da intendere come all’intersezione tra vita ordinaria, *Disposable Culture*, *Popular Culture* e *Cell Phone Culture*<sup>337</sup>, o, se si preferisce, come *assemblages* situazionali ed esistenziali di utenti, media e tecnologie, di contenuti e dispositivi (mobili, a distanza o indossabili), di applicazioni, fornitori di servizi di telecomunicazione e piattaforme internet. Però, tale domanda non riguarda solo le possibili rappresentazioni audiovisive prosaiche dei set delle forme di vita del quotidiano, ma anche e soprattutto i regimi dell’attenzione estetica che proprio i *locative devices*<sup>338</sup> permettono e potenziano, e non solo inibiscono o snaturano<sup>339</sup>.

I dispositivi mobili non sono solo “absentminded media”<sup>340</sup>, strumenti onnipresenti, cioè, di una irriflessa mediazione e alienazione tecnologica di quell’immediatezza profonda e qualitativamente densa che sarebbe caratteristica di un’autentica esperienza estetica dell’ordinario in prima persona in quanto “awareness, attention, and mindfulness”<sup>341</sup>, distinta dall’esperienza estetica ristretta, specializzata e *art-based*, e diffusa, mediale e di massa<sup>342</sup>. I media portabili come cellulari e tablet non si mettono per forza in mezzo tra un soggetto e il mondo, non si intromettono surrettiziamente tra il suo corpo in movimento e gli esseri viventi e gli artefatti tecnici che abitano il suo spazio peripersonale e familiare, ma possono anzi mediare, cioè mettere in relazione porosa e far comunicare e integrare, perfino innovare e implementare reciprocamente, individuo e ambiente quotidiano.

Proprio come accade nei confronti degli oggetti d'uso e dei luoghi delle esperienze ordinarie, le forme di attenzione estetica attivabili dai media e le nuove tecnologie, in particolare portatili, sono tutt'altro che omogenee, stabili e semplici (anche per genere e sesso, etnia e religione, economia e cultura). Come mostrano studi recenti<sup>343</sup>, le pratiche di attenzione estetica tecno-mediale sono emergenze instabili e negoziabili di sensibilità tecniche e tecnologie sensibili, di attitudini e orizzonti di attese, di *affordances* e sorprese, sono occasioni di riscoperta e cura delle cose, degli esseri viventi e di sé proprio grazie alla riconfigurazione e alla reinvenzione di usi, consumi e costumi digitali. La prestazione tecnologica non si presta solo a scopi extra- o pseudo-estetici a breve scadenza e con scarsa o effimera restituzione di senso, può anzi, proprio in ragione della sua contiguità con la maggior parte delle sfere della vita quotidiana, permettere assimilazioni e adozioni, da parte dell'utente, di forme non immediate e riflessive di attenzione estetica a fenomeni e contenuti negletti.

Ma se “i dispositivi che regolano l'attenzione sono dispositivi stilistici”<sup>344</sup> che, in base a una retorica e una poietica sensibile, ci invitano a relazionarci alle immagini mobili in un certo modo e a prestare loro un certo tipo di attenzione, con ricompense o insoddisfazioni e ansie percettive, emotive, cognitive e sociali, quale stilistica dell'attenzione estetica e dell'esistenza ordinaria è possibile con e grazie ai dispositivi mobili?

### *Amatorialità a portata di mano*

La recente storia dei dispositivi portatili è stata a lungo relegata ai margini della lunga durata della storia del cinema. Tuttavia, la loro diffusione e il loro utilizzo hanno rimodellato l'archetipo cinematografico, proponendosi come substrato tecnico generativo più esteso e distinto dalle istituzioni retoriche e tecniche del medium di origine, in un percorso di ascendente normalizzazione dell'accessibilità delle immagini in movimento nella vita quotidiana<sup>345</sup>. In questa prospettiva, la portabilità e la modularità multimediale hanno sì offerto molteplici opportunità di adattamento e ridefinizione delle esperienze mediali, ma hanno anche

creato altri tipi di sfide e nuovi contesti e, pertanto, costretto le tecnologie ad adeguarsi ad ambienti e usi differenziati<sup>346</sup>.

Se, infatti, l'esperienza di visione dei film si è banalizzata e de-specificata per via della rilocalizzazione del dispositivo cinematografico e ha dato vita a diverse tattiche di sopravvivenza all'interno di un'ecologia dei media in dispiegamento e stratificazione a partire dalla metà del secolo<sup>347</sup>, le specificità di ciò che costituiva la portabilità sono anch'esse cambiate insieme alle tecnologie e alle istituzioni del cinema convenzionale<sup>348</sup>. Nonostante questo, le espressioni della portabilità audiovisiva si sono storicamente cristallizzate in una sorta di estetica dell'imperfetto, che delle sporcature, dello sgranato e del mosso hanno fatto il proprio stilema caratterizzante e il proprio mitologema a bassa intensità<sup>349</sup>, conquistando il merito di superare le barriere canoniche ed economiche dell'industria cinematografica e di testare il confine tra avanguardia e diletterantismo<sup>350</sup>.

Inscrivendosi in tale solco evolutivo e stilistico, gli *home movies*, filmmini realizzati all'interno dell'ambiente familiare e tra le prime forme audiovisive amatoriali<sup>351</sup>, delineano "un diverso spazio amatoriale [...] caratterizzato da un modo di comunicazione specifico"<sup>352</sup>, non meno connotato culturalmente, ma soprattutto affettivamente, grazie a un 'amatore' che filma cose e persone che gli sono care per, secondo il dettato baziniano, *immortalarle*, per sottrarle alla morte in immagine. 'Vernacolari'<sup>353</sup> sono allora i video non finzionali realizzati da operatori non professionisti nel tentativo di raccontare la vita che li circonda, e tanti altri prodotti audiovisivi, identificati prima di tutto a partire dal vincolo esistenziale con il loro creatore, poi dalle tecnologie utilizzate, e infine dal contenuto e dallo stile del filmato<sup>354</sup>.

È appunto a partire da questa ridefinizione dei confini dello spazio amatoriale e amatorializzato<sup>355</sup> che si determinano nuove condizioni di possibilità dell'esperienza di produzione audiovisiva portatile e si rendono disponibili nuovi set di strumenti e di operazioni un tempo inaccessibili all'*ordinary people*<sup>356</sup>. Questo processo di amatorializzazione non riguarda solo i contenuti delle narrazioni, ma anche e ancor più le pratiche di quei filmmaker e registi che scelgono i dispositivi portatili per realizzare dei filmati che, dunque, hanno sia particolari caratteristiche produttive e stilistiche storicamente tipiche delle poetiche e delle retoriche amatoriali,

sia peculiarità tecniche e tecnologiche proprie delle narrazioni ‘mobili’. Ciò accade, ad esempio, nel molto discusso *Selfie* (2019), in cui Agostino Ferrente chiede ai suoi protagonisti di raccontare e raccontarsi attraverso uno smartphone, o in *iSola*(2020), film-diario di Elisa Fuksas girato interamente con un iPhone, che racconta la sua esperienza di malattia ai tempi del Covid-19: in questi prodotti audiovisivi la protesizzazione determinata banalmente dall'utilizzo dei dispositivi portatili abituali comporta una continuità corporea tra atto cinematografico e oggetto narrativo, tra azioni, tecniche e tecnologie<sup>357</sup>.

Si delinea così uno stile della prosa dell'*everyday*, che si fa tale perché immersa in un *ambiente gestuale*<sup>358</sup> e mediale prosaico e in cui il punto di vista su di sé e sul quotidiano, proprio perché incarnato nel *medium* e, dunque, continuamente risituato e mobilitato grazie ad esso, può diventare davvero soggettivo perché non più in prima persona<sup>359</sup>.

### *Corpi mobili*

Ma quale corpo? E quale *medium*? È utile ricordare qui alcune prospettive, particolarmente influenti per le estetiche della vita ordinaria, da una parte, e gli studi di cultura visuale, dall'altra.

In più occasioni, Richard Shusterman abbozza una “critica della *media culture*” in sintonia con quella dell'*Everyday Aesthetics* e afferma che il corpo vivente è *Ur-medium*<sup>360</sup>. Il corpo precede, fonda e contrasta gli oggetti tecnici e i media tecnologici *human-based*, ed è paradigma incarnato, esemplarmente a partire da Platone, della “mediatic doubleness” di “ciò che sta in mezzo” e media, ovvero che, allo stesso tempo, separa e connette, blocca e facilita. Per sua natura mediale e mediatore, il corpo può dunque essere inteso come “un conglomerato multimediale di diverse modalità sensoriali e tecnologie” sensibili, come un dispositivo che divide e, finalmente, diminuisce l'immediatezza profonda del sentire in prima persona e l'autoconsapevolezza corporea.

Del corpo come primo *medium* scrive anche Hans Belting, nella prospettiva storica di una iconologia critica in cui il corpo è insieme ricettore e produttore di immagini – *pictures* e *images*, sensibili e mentali, esogene ed endogene –, è *medium vivente* appunto, e davvero portatile e mobile, nel senso che è “ciò che trasporta o ospita le immagini”<sup>361</sup>, anche

in maniera inconscia e non-intenzionale. Condensazione e spostamento delle diverse storie e logiche di ciò che è e funge da *medium*, il corpo è intermediario nei confronti di sé e degli altri media, detti “corpi tecnici o artificiali”, che a loro volta producono e dislocano immagini. Il corpo proprio è allora sempre espropriato e improprio, è cioè sempre portatore della sua storia culturale e della mediazione con e degli altri corpi tecnici, tra cui le immagini, che convivono e lo portano, materialmente o virtualmente, nell’ambiente circostante, a sua volta sempre mediato e mediale<sup>362</sup>.

Nel suo lavoro sulla corporeità e i media mobili, Ingrid Richardson<sup>363</sup> afferma che la crescente complessità degli smartphone attiva e mobilita nell’utente non esperto delle pratiche incarnate, variegata e reiterate, di auto-apprendimento multimodale e multifunzionale. In queste formazioni di abitudini non cristallizzate e competenze in divenire tra usi e riusi, si profila un “tecnosoma”, ovvero una “intimità corporea” con il portatile o la console portatile, che rende il dispositivo un oggetto di familiarità tattile e cinestesica, un “affective medium”<sup>364</sup>.

Tale intimità è condizione di possibilità, una sorta di a-priori enattivo dinamico, materiale, insieme tecnico e corporeo, di una “intimità visiva” che è insieme *embodied* e *mobile*<sup>365</sup>. Questa intimità, o, meglio, questa *extimità* mediale tra corpi, dispositivi e immagini, indica un processo di bio-mediazione incarnata e situata che s’inscrive nel registro affettivo ed emotivo, pragmatico e cognitivo, estesico ed estetico, dell’utente *prosumer* e di quegli autori che selezionano la modalità mobile per realizzare i propri filmati.

Le pratiche estetiche dei telefoni cellulari non sono solo rubricabili negativamente – ed è quanto accade per lo più negli studi di *Everyday Aesthetics* – come fenomeni superficiali di consumo e autorappresentazione sociale, per esempio di brandizzazione e mercificazione o di estetizzazione e artificazione, da distinguere dalla familiarità, diacronica e dialogica, consolidata da abitudini d’uso radicate. Anche quando riguardano il dispositivo in quanto oggetto culturale e *gadget*, i suoi elementi materiali parergonali, i settaggi – cover, screensaver, impostazioni, notifiche, rubrica e così via – e le variegata prassi vernacolari di bricolage e fai-da-te sono già pratiche performative di

un'autobiografia ibrida dell'*entanglement* tra soggetto e oggetto tecnico e della reciproca animazione tra corpo proprio e corpo artificiale – portatori dello loro *agencies* intrecciate e relazionali –, sono forme e figure di *Self-design*, ovvero di una stilistica del Sé tecno-esistenziale<sup>366</sup>.

Negli usi e nei consumi dei dispositivi e delle immagini mobili, dell'oggetto tecnico-feticcio<sup>367</sup> e delle loro tecnologie fatiche<sup>368</sup>, il Sé si costituisce, si comunica e si racconta come corpo inter-mediale.

### *Sul Sé, da sé*

Si prenda il selfie: tale autorappresentazione non può che essere ibridamente 'gestuale', espressione di tecniche del corpo e di tecnologie protesiche, *immagine-arto*<sup>369</sup>, stampella creativa e produttiva per la costruzione di identità narrative e digitali del Sé. Agendo con e attraverso il corpo e sul quotidiano, la pratica del selfie “non solo assembla tecnica e incorporazione nel momento della produzione dell'immagine [ma] costituisce, altresì, un movimento deissico del corpo che attira l'attenzione verso l'immediato contesto in cui l'immagine osservata è inserita e verso l'attività dell'osservatore”<sup>370</sup>. Sono sempre più frequenti, e quasi già canonici per genere e stile, i selfie in film autobiografici e autorappresentativi girati sul set dell'*everyday life*<sup>371</sup>: tali narrazioni si configurano come crocevia esperienziali semi-private e semi-pubbliche, tra azioni, movimenti corporei e interazioni contestuali mediate da tecnologie e linguaggi mediali innervanti l'esperienza quotidiana di sé e della sua messa in scena sociale<sup>372</sup>.

Tratteggiando un profilo autoriale che sulla mobilità e la portabilità del dispositivo imposta l'impianto registico e stilistico del racconto, si delineano pratiche di narrativizzazione del quotidiano per mezzo di approcci creativi come il *mobile* e lo *smartphone-filmmaking*<sup>373</sup>. Tali generi e stili consentono di instaurare un rapporto di prossimità<sup>374</sup> con la realtà raccontata e di confezionare autonarrazioni mobili<sup>375</sup> che incapsulano l'ordinario e permettono di acquisire consapevolezza del proprio ambiente – naturale, artefatto, culturale e sociale – attraverso una modalità esplicitamente autoriflessiva, riferita sia alla narrazione, sia all'esperienza della sua realizzazione.

Nell'ambito degli studi sull'autorappresentazione e i *mobile movies*, il quotidiano può essere dunque inteso come materiale privilegiato del *mobile-mentary*<sup>376</sup>, che delinea uno specifico spazio di comunicazione<sup>377</sup> in cui diverse istanze autonarrative possono convergere in racconti 'personali'<sup>378</sup> ma pur sempre emblematici o significativi per quanto rappresentano o raccontano. Nel nome di un'estetica mobile che implica uno spostamento dall'occhio alla mano e richiama le procedure produttive e stilistiche messe in atto dal *cinéma vérité* di Jean Rouch, lo *smartphone filmmaking* converte e contestualizza approcci audiovisivi "portatili" e agili, già riconoscibili ma irriducibili al mainstream, e si serve della videocamera dello smartphone come se fosse una "penna fotografica"<sup>379</sup>. Proprio come nel già citato *iSola*, ma anche in *Zero Bagget* di Michele Coppini (2015), lo strumento digitale portatile riesce a immergersi in un quotidiano refrattario e ad archiviarlo e collezionarlo in base a un punto di vista personale e implicitamente auto-rappresentativo, consentendo ai filmmaker e agli autori di narrativizzare il materiale grezzamente documentario e a mettere in scena un tempo e uno spazio altrimenti diegeticamente inaccessibili.

Tale spazio autorappresentativo, in grado di proporre e sviluppare inediti approcci concettuali sul e nel quotidiano rispetto alle più varie declinazioni stilistiche e tematiche, ospita insieme amatori e autori, nel nome di una restituzione all'uso comune di occasioni narrative comunque personali, consentendo una riconfigurazione della vita ordinaria e della sua rappresentazione grazie e per mezzo dei media mobili.

### *Conclusioni*

Il cambio di orientamento nel *divertissement* o nell'intrattenimento, insomma nelle pratiche di consumo culturale e digitale escluse dall'*Everyday Aesthetics*, si riferisce prevalentemente all'attenzione intenzionale indirizzata da un soggetto a persone e cose, immagini e segni. Tuttavia, anche tale distrazione nasce da una relazione in cui coesistono il Sé e l'ambiente circostante, che è indissolubilmente mondo ordinario e *mediascape*. La distrazione, allora, non consiste nel perdere l'attenzione su oggetti, persone, esseri viventi, e finalmente su di sé, e prestarla a contenuti visualizzati su un dispositivo e a immagini mobili sostitutive, ma



si costituisce nel persistere del (e resistere al) suo essere portata e attirata ora da questi, ora da quelli, nel suo esistere intermedio.

Parzialmente e strategicamente decontestualizzato, riposizionato entro un set di pratiche creative e critiche mobili e portatili, questo regime attenzionale “distrazionale” può essere allora una risposta all’assalto informazionale di segni iconici e testuali subito quotidianamente dalla nostra attenzione digitale. Ma non solo. Può essere anche un’altra forma di attenzione estetica, che riscopre, nella attrazione tra prosa del mondo ordinario e immagine prosaica digitale, materiali per una narrazione e una reinvenzione di sé – per una stilistica dell’esistenza mondana. Tale potenzialità è sperimentata quotidianamente, e ambiguamente, dai “consumi produttivi” tipici della *prosumer culture* e dalle nuove forme di autorialità amatoriale, ma anche, e consapevolmente, dai riusi amatorializzati caratteristici di autori, filmmaker e registi che fanno dei media audiovisivi mobili e più a portata di mano lo strumento e l’occasione per testimoniare e raccontare le forme contemporanee di intimità tra corpi e identità, tra immaginazione, tecniche e tecnologie.

\* Sebbene il contributo sia frutto di un lavoro condiviso, il primo e il terzo paragrafo sono stati scritti da Filippo Fimiani, il secondo e il quarto da Anna Chiara Sabatino; le conclusioni sono state redatte a quattro mani.

S. Lehtinen, *Living with Everyday Technologies*, in “ESPES. The Slovak Journal of Aesthetics”, vol. 9, n. 2, 2020, pp. 81-89, <https://espes.ff.unipo.sk/index.php/ESPES/article/view/183> (Ultimo accesso: 12 gennaio 2023)

G. David, *Mobile Images*, in K. Purgar (a cura di), *The Palgrave Handbook of Image Studies*, Palgrave Macmillan, Cham 2021, pp. 601-622.

P. Duncum, *Popular Pleasures. An Introduction to the Aesthetics of Popular Visual Culture*, Bloomsbury, London 2021, pp. 1-5; E. Di Stefano, C. Friberg, M. Rynänen (a cura di), *Everydays. Expanding Everyday Aesthetics*, in “Popular Inquiry. The Journal of the Aesthetics of Kitsch, Camp and Mass Culture”, vol. 9, n. 2, 2021. Accessibile: <https://www.popularinquiry.com/issues-articles> (Ultimo accesso: 10 gennaio 2023).

Cfr. almeno R. Wilken, G. Goggin (a cura di), *Locative Media*, Routledge, London 2014, e S. Pink, *Situating Everyday Life. Practices and Places*, Sage, London 2012, pp. 14-28.

H. Grace, *Culture, Aesthetics and Affect in Ubiquitous Media. The Prosaic Image*, Routledge, London 2014, pp. 115 ss.; B. Highmore, *The Arts of Noticing (Toward an Experimental Archive of Everyday Life)*, in F. Penz, J. Schupp (a cura di), *The Everyday in Visual Culture. Slices of Lives*, Routledge, London 2022, pp. 62 ss.

B. Highmore, *Ordinary Lives. Studies in the Everyday*, Routledge, London 2010, pp. 114-138.

Y. Saito, *Aesthetics of the Familiar. Everyday Life and World-Making*, Oxford University Press, Oxford 2017, pp. 24, 31; cfr. T. Leddy, *Experience of Awe. An Expansive Approach to Everyday*

*Aesthetics*, in “Contemporary Aesthetics”, vol. 13, 2015. Accessibile: [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol13/iss1/8/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol13/iss1/8/) (Ultimo accesso: 14 dicembre 2022);

Y. Saito, *Everyday Aesthetics*, cit., pp. 13 ss, 56 ss; S. Irvin, *The Pervasiveness of the Aesthetic in Ordinary Experience*, in “The British Journal of Aesthetics”, vol. 48, n. 1, 2008, pp. 33 ss.

Y. Citton, *Pour une écologie de l'attention*, Seuil, Paris 2014, pp. 29 ss., 135 ss; G. Wellner, *Attention and Technology. From Focusing to Multiple Attentions*, in M. Wehrle, D. D'Angelo, E. Solomonova (a cura di), *Access and Mediation. Transdisciplinary Perspectives on Attention*, De Gruyter, Berlin-Boston 2022, pp. 239-258; S. Schmetkamp, *Aesthetic Attention and Change of Perspectives*, ivi, pp. 43-64.

R. Lanham, *The Economics of Attention: Style and Substance in the Age of Electronic Communication*, University of Chicago Press, Chicago 2006, p. xi.

A. Rogers, *Cinematic Appeals. The Experience of New Movie Technologies*, Columbia University Press, New York 2013.

H. Wasson, *Everyday Movies. Portable Film Projectors and the Transformation of American Culture*, University of California Press, Oakland 2020.

F. Casetti, *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015.

Si veda, a questo proposito, A. Gaudreault, *Film and Attraction: from Kinematography to Cinema*, University of Illinois Press, Urbana 2011.

L. Hilderbrand, *Inherent Vice: Bootleg Histories of Videotape and Copyright*, Duke University Press, Durham, NC 2009.

Cfr. C. Acland, *American Blockbuster: Movies, Technology, Wonder*, Duke University Press, Durham, NC 2020.

Rimandi canonici sono R. Odin, *Le film de famille. Usage privé, usage public*, Meridiens Klincksieck, Paris 1995, e P.R. Zimmermann, *Reel Families: A Social History of Amateur Film*, Indiana University Press, Bloomington 1995.

A. Cati, *Figure del sé nel film di famiglia*, in “Fata Morgana”, 15, 2011, p. 32.

P. Aufderheide, *Vernacular Video: For the Growing Genre of Camcorder Journalism, Nothing is Too Personal*, in “Columbia Journalism Review”, vol. 33, n. 5, 1995, pp. 46-48; J.M. Moran, *There's No Place Like Home Video*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2002.

J. Hetrick, *Amateur Video Must Not Be Overlooked*, in “Moving Image”, vol. 6, n. 1, 2006, pp. 78-79.

S. Aasman, A. Motrescu-Mayes, *Amateur Media and Participatory Cultures: Film, Video, and Digital Media*, Routledge, London-NY 2019.

R. Chalfen, *Snapshot Versions of Life*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green 1987.

Cfr. P. Frosh, *The Gestural Image: The Selfie, Photography Theory, and Kinesthetic Sociability*, in “International Journal of Communication”, n. 9, 2015, p. 1612.

M. De Rosa, *On Gesture, or of the Blissful Promise*, in “Necus. European Journal of Media Studies”, 8, 2, 2019, pp. 113-28; cfr. B. Grespi, *Figure del corpo. Gesto e immagine in movimento*, Meltemi, Roma 2019.

D. Cavallotti, *Labili tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Mimesis, Milano-Udine 2019.

R. Shusterman, *Performing Live. Aesthetics Alternatives for the Ends of Art*, Cornell University Press, Ithaca-London, 2000, pp. 144 ss; Id., *Body Consciousness*, cit., pp. 4-5.

H. Belting, *Imagine, Medium, Body: A New Approach to Iconology*, in "Critical Inquiry", vol. 31, 2005; tr. it. in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Cortina, Milano 2009, p. 77.

M. Ihde, *Bodies in Technology*, The University of Minneapolis Press, Minneapolis-London 2002, pp. 3-15; cfr. I. Richardson, *Postphenomenology, Ethnography, and the Sensory Intimacy of Mobile Media*, in G. Miller, A. Shew (a cura di), *Reimagining Philosophy and Technology, Reinventing Ihde*, Springer, Cham 2020, pp. 159-174; G. Mom, *Trending Transfers*, in "Transfers", vol. 10, n. 1, 2020, pp. 2-19.

I. Richardson, *Mobile Technosoma: Some Phenomenological Reflections on Itinerant Media Devices*, in "Fibreculture Journal", vol. 6, 2005, sp. Accessibile: <http://six.fibreculturejournal.org/fcj-032-mobile-technosoma-some-phenomenological-reflections-on-itinerant-media-devices/> (Ultimo accesso: 20 febbraio 2023); Id., *Pocket Technospaces: The Bodily Incorporation of Mobile Media*, in "Continuum", vol. 21, n. 2, 2007, pp. 205-215.

L. Hjorth, S. Sun Lim, *Mobile Intimacy in an Age of Affective Media*, in "Feminist Media Studies", vol. 12, n. 4, 2012, pp. 477-484.

L. Hjorth, *iPersonal: A Case Study of the Politics of the Personal*, in L. Hjorth, J. Burgess, I. Richardson (a cura di), *Studying Mobile Media*, cit., pp. 197-199.

H. Horst, L. Hjorth, *Engaging Practices: Doing personalized Media*, in S. Price, C. Jewitt, B. Brown (a cura di), *The SAGE Handbook of Digital Technology Research*, SAGE, London 2013, pp. 87-101; H.A. Horst, *Aesthetics of the Self: Digital Mediations*, in D. Miller (a cura di), *Anthropology and the Individual: A Material Culture Perspective*, Bloomsbury Academic, London 2009, pp. 99-114.

J. McCracken, *Why We Love Our Phones. A Case Study in the Aesthetics of Gadgets*, in E. Kit Wah Man, J. Petts Janet (a cura di), *Comparative Everyday Aesthetics. East-West Studies in Contemporary Living*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2023, pp. 201-219.

V. Wang, *On Phatic Technologies for Creating and Maintaining Human Relationships*, in "Technology in Society", vol. 33, nn. 1-2, 2011, pp. 44-51.

S. Giusti, *Immagine-atto/immagine-arto: la fotografia come protesi tra performance e comportamento nell'era della condivisione con le fotocamere in rete*, in "Mediascapes Journal", vol. 12, 2019, pp. 30-31.

P. Frosh, *op. cit.*, p. 1615.

L. Rascaroli, *The Personal Camera: Subjective Cinema and the Essay Film*, Wallflower Press, London 2009.

Cfr. C. Sayad, *Performing Authorship: Self-Inscription and Corporeality in the Cinema*, Tauris, London 2013.

M. Schleser, *Smartphone Filmmaking: Theory and Practice*, Bloomsbury Publishing USA, 2021.

I. Pezone, *Il cinema di prossimità. Privato, amatoriale, sperimentale e d'artista*, Edizioni Falsopiano, Alessandria 2013.

M. Schleser, *Connecting through Mobile Autobiographies: Self-Reflexive Mobile Filmmaking, Self-Representation, and Selfies*, in M. Berry, M. Schleser (a cura di), *Mobile Media Making in an Age of Smartphones*, Palgrave Pivot, New York 2014, pp. 148-158.

M. Berry, M. Schleser, *op. cit.*

R. Odin, *Spectator, Film and the Mobile Phone*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012, p. 163.

M. Renov, *First Person Films: Some Thesis of Self-Inscription*, in T. Austin, W. de Jong (a cura di), *Rethinking Documentary: New Perspectives, New Practices*, Open University Press, Maidenhead, pp. 29-39; A. Lebow (a cura di), *The Cinema of Me: The Self and Subjectivity in First Person Documentary*, Columbia University Press, New York 2012.

A. Astruc, *The Birth of a New Avant-Garde: La caméra-stylo*, in P. Graham (a cura di), *The New Wave*, Doubleday, Garden City (NY) 1968, pp. 17-24.

# Per una teoria e una pratica del filmmaking mobile\*

Max Schleser

Nel prendere in esame *mobile, smartphone e pocket filmmaking*, è necessario, prima di tutto, considerarle come forme cinematografiche autonome, con l'obiettivo di operare poi un confronto tra i film realizzati con tecnologie portatili. Difatti, è soltanto entro un quadro teorico specifico che si possono discutere tali prodotti. Come un dipinto impressionista, un progetto di comunicazione visiva, una fotografia costruttivista o un film documentario realizzato in prima persona, così i media mobili, che nell'ultimo decennio hanno dato vita a diverse manifestazioni – *mobile-mentaries* (documentari mobili)<sup>380</sup>, *cellphilms*<sup>381</sup>, *mobile cinema*<sup>382</sup> e *mobile filmmaking*<sup>383</sup> –, devono essere studiati accanto ad altre opere analoghe per genere, stile o corrente. All'interno di un campo dinamico che include più istanze e modalità realizzative, proverò a esplorare le caratteristiche più comuni di *mobile, smartphone e pocket filmmaking*, con particolare attenzione ai processi creativi e produttivi.

## Modalità cinematografiche per smartphone

Il filmmaking realizzato attraverso tecnologie portatili può essere definito come un genere cinematografico a sé stante, categorizzabile secondo cinque modalità:

1. Modalità poetica e sperimentale: essa riguarda i film sperimentali del ventunesimo secolo e i *time-based* media, che non sono solo esposti nel contesto di una galleria o di un museo, ma si trovano anche online e in altre forme e formati semi-permanenti ed effimeri.
2. Modalità partecipativa e di coinvolgimento: questa include le forme testuali co-creative, strettamente correlate alla modalità documentaristica partecipativa di Nichols<sup>384</sup>, e ne espande la linearità attraverso il coinvolgimento attivo del pubblico, in particolare nella fase finale di condivisione e diffusione del progetto e del prodotto per mezzo dello smartphone.
3. Modalità nativa per smartphone: tale espressione si riferisce a video girati e montati su smartphone tramite applicazioni dedicate, “caricati

o creati sui social network e riprodotti *in-feed*, al contrario di collegamenti a video ospitati su altri siti”<sup>385</sup>. Nel contesto del cinema per smartphone, la specificità dei dispositivi mobili offre nuovi approcci all’editing e alle narrazioni “made on mobile”, valorizzate da numerosi festival cinematografici dedicati, come SF3 o FiLMiC Fest.

4. Modalità conversazionale: essa è caratterizzata dall’apertura di un dialogo avviato grazie e per mezzo dell’accessibilità dello smartphone, che consente a più voci di raggiungere gli schermi, democratizzando così le occasioni e le conversazioni narrative.
5. Modalità “Tappeto rosso tascabile”: elaborata da Karl Bardosh e adoperata nell’ambito dell’International Mobile Film Festival, essa riguarda quei film che utilizzano le convenzioni, le retoriche e i linguaggi hollywoodiani “convenzionali” per realizzare cortometraggi o lungometraggi per smartphone.

Le modalità illustrate costituiscono un punto di partenza per una mappatura del cinema per smartphone a livello internazionale. La prima, la modalità poetica e sperimentale, sembra stare emergendo da tradizioni cinematografiche alternative assimilabili ad approcci e stili costruttivisti, astratti o strutturalisti. I cineasti che lavorano in questo senso non si attengono strettamente alle sceneggiature, ma seguono un approccio metatestuale e autoriflessivo, lavorando intorno a concetti e processi che riguardano il cinema stesso e le sue modalità produttive. La modalità nativa per smartphone, tanto quanto la modalità conversazionale, si sono sviluppate in sincronia con la proliferazione di tecnologie portatili, social network e piattaforme video, consentendo e favorendo l’emersione di un’estetica e di formati specifici per il cinema e i media mobili. La modalità “Tappeto rosso tascabile” tende invece a remixare generi e formati narrativi esistenti.

Nelle pagine che seguono, le modalità cinematografiche per smartphone appena presentate sono discusse, illustrate ed esemplificate da alcuni film per smartphone presentati al festival cinematografico MINA tra il 2011 e il 2017.

### *Modalità poetica e sperimentale*

La modalità poetica e sperimentale include il ricorso a raffinatezze estetiche e allo stesso tempo esplora il caratteristico aspetto visivo delle narrazioni prodotte con smartphone. Inoltre, abbraccia la sperimentazione e si espande per mezzo di pratiche cinematografiche consolidate e più tradizionali rispetto alle scelte di fotografia, montaggio e sound design con voci fuori campo e flussi di coscienza frammentati. L'approccio poetico amplifica la sperimentazione formale e si interconnette con formati consolidati come video loop, film saggi e film di viaggio. Come sottolinea Rees<sup>386</sup>, non esiste un'unica categoria di film sperimentali, ma una molteplicità di approcci e processi che i registi hanno adoperato con dispositivi mobili e fotocamere tascabili adoperando lo smartphone alla stregua della "penna fotografica" che nel 1948 Alexandre Astruc definì *camera-stylo*<sup>387</sup>. Sostenendo che i cineasti saranno in grado di scrivere con le loro telecamere, Astruc ha predetto l'emergere di quelle forme espressive che consentono all'artista di raccontare e comunicare le proprie ossessioni esattamente come si fa nel saggio o nel romanzo contemporaneo. Ecco perché vorrei chiamare questa nuova era del cinema l'era della penna fotografica<sup>388</sup>. Sarà lo stesso Alexandre Astruc a promuovere l'idea di un cinema affrancato da esigenze esclusivamente narrative, espanso, invece, nella direzione di un intervento creativo sul quotidiano.

Inscrivendosi in tale solco metodologico e creativo, Leo Berkeley propone un'estetica Keitai, che prevede la narrativizzazione di frammenti di esperienza vissuta attraverso una lente che inquadra il mondo nel senso di un'intima connessione con il messaggio, il suo soggetto e l'autore, e un significativo impatto sull'esperienza artistica del quotidiano<sup>389</sup>. Il mobile film *Max with a Keitai*<sup>390</sup>, da me diretto e prodotto nel 2006 in Giappone, così intitolato per richiamare il termine giapponese, letteralmente "portare a mano"<sup>391</sup>, adotta in pieno l'estetica Keitai e ambisce a confezionare un'esperienza più intima e immediata tra il regista e l'opera creata. In *Mobile Filmmaking*, Marsha Berry sostiene che questa esperienza "va oltre gli aspetti puramente rappresentativi delle tecniche e delle pratiche cinematografiche nei domini fenomenologici"<sup>392</sup>, mettendo a fuoco la questione del momento presente nei film realizzati con cellulare e smartphone anche nell'ottica di un'estetica della *mobile media art*.

In questa prospettiva, *Mobilearte*<sup>393</sup> di Gerda Cammaer, realizzato con un iPad, si colloca nel regno del cinema astratto e tratta, in buona sostanza, della differenza tra tempo “reale” e tempo “vissuto”. La prima traccia narrativa di *Mobilearte* coincide con un giro in TukTuk filmato in “tempo reale”, ed è alternata a un secondo registro di immagini che racconta la fugacità percepita dal regista nel corso della sua visita alla città di Maputo, in Mozambico. Se *Mobilearte* trasforma una situazione quotidiana in astrazione, creando un ritmo basato sulla qualità, la forma e il colore delle immagini in movimento, *Us Stop*<sup>394</sup> di Julien Tatham cattura momenti di vita quotidiana mentre le persone aspettano l’autobus in Francia, descrivendo la straordinarietà dell’ordinario attraverso tecniche di stratificazione in fase di shooting e di editing – filmando, ad esempio, i riflessi e i riverberi dei vetri alle fermate dell’autobus per creare strati visivi di astrazione.

Seguendo un approccio surrealista, l’artista e regista svedese Anders Weberg ha girato *Absent VIII*<sup>395</sup> secondo un impianto fotografico in bianco e nero basato su un gioco di luci e di sagome. Il riverbero della traccia audio enfatizza lo stato onirico e il flusso di coscienza che ricorda uno dei film sperimentali fondamentali della regista sperimentale a cui il film è dedicato, Maya Deren: *Meshes of the Afternoon*<sup>396</sup>, filmato dal marito Alexander Hammid con una Bolex 16 mm, ha l’obiettivo di catturare “il mondo interiore dell’individuo e il modo in cui il subconscio svilupperà, interpreterà ed elaborerà un incidente apparentemente semplice e casuale in un’esperienza emotiva critica”<sup>397</sup>. Nel 1965 proprio Maya Deren sottolinea che il dilettante, dal latino *amante*, colui che “fa qualcosa per amore delle cose piuttosto che per ragioni economiche o necessità”<sup>398</sup>, ha un grande vantaggio che tutti i professionisti gli invidiano, ovvero la libertà, sia artistica che fisica: “La parte più importante del tuo equipaggiamento sei tu stesso: il tuo corpo mobile, la tua mente immaginativa e la tua libertà di usarli entrambi”<sup>399</sup>. Questa libertà creativa è uno dei fattori chiave per lo sviluppo di approcci innovativi e di nuove prospettive per il cinema realizzato attraverso i media mobili.

*Modalità partecipativa e di coinvolgimento*



Questa modalità bifida include forme collaborative e partecipative di filmmaking e di produzione audiovisiva, che prevedono un pubblico co-creatore, in grado di interagire online o *de visu* con i film girati adoperando tecnologie portatili e tascabili. Mentre alcuni progetti riflettono nuove forme di creatività, altri presentano un taglio politico o illustrano l'importanza dell'impegno della comunità come forma di intervento sociale. Questa modalità dimostra che l'innovazione è da intendersi non solo come elemento tecnico ma anche come costrutto culturale che può contribuire allo sviluppo e all'implementazione di condizioni di equità politica e sociale.

*Reel Health*<sup>400</sup> di Joanna Ong, ad esempio, mostra il processo di partecipazione e impegno grazie alla realizzazione di film girati con smartphone dal collettivo newyorkese *Think/Feel*, composto da dieci studenti di medicina che raccontano il loro punto di vista rispetto alla situazione sanitaria in Tanzania. *Yours and Mine 2*<sup>401</sup> di Anne Massoni, composto da più di 2000 video combinati da un algoritmo, condivide la vita di quattro donne statunitensi nel 2006/2007, proponendosi come un diario e uno scambio tra amiche di penna, ma anche come riflessione sui social media. Allo stesso modo *Here and There*<sup>402</sup>, nato dalla collaborazione tra Morgan Royle a Manchester, nel Regno Unito, e Felipe Cardona a Bogotá, in Colombia, presenta uno stile partecipativo che adopera smartphone, tablet e app per introdurre la realtà mista nella produzione *mobile-mentary*.

Nel video *#selfiesuit\_documentation*<sup>403</sup>, del 2016, Paul Taylor indossa un *body full mirror*, confezionando un progetto che oscilla tra performance e forma artistica partecipativa e combinando video girati nel corso di quattro diverse passeggiate per le strade di San Francisco e Oakland, in California. Se i passanti mostravano interesse, Taylor li incoraggiava a scattare un selfie da postare sui social, così da trasferire la “video-installazione” dal mondo analogico al dominio digitale.

Mentre i progetti precedenti descrivono nuovi assetti creativi, legati al quadro teorico della cultura partecipativa<sup>404</sup>, *Response We Closed Flinders*<sup>405</sup>, che documenta le manifestazioni nella città di Melbourne contro i piani del governo australiano di emarginare le comunità indigene, dimostra la rilevanza del racconto audiovisivo come impegno sociale al di

là di un discorso mediatico mainstream. Anche se non è connotato come un commento politico, ma piuttosto come un reportage della manifestazione, il *mobile-mentary* di Alex Dick riporta e condivide l'esperienza del filmmaker su uno spazio mediale non usuale, che consente di rivolgersi a un pubblico altrimenti irraggiungibile, fare dichiarazioni personali e creare narrazioni alternative.

*Give Me Faces and Streets!*<sup>406</sup> di Patrick Kelly fonde lo spazio virtuale di Google Maps con registrazioni e frammenti audio utilizzando l'app *Voice Memo* su iPhone 6. Le derive e le *flâneries* tra spazi online e offline sono una caratteristica vitale dell'applicazione quotidiana di dispositivi mobili e smartphone, con il loro navigare per le strade e online con dati GPS e raccogliere istantanee di luoghi e ricordi negli itinerari percorsi. La modalità partecipativa e di coinvolgimento adotta l'approccio "gira e condividi", dissolvendo i confini tra produttore e utente e, più significativamente, consentendo alle comunità di creare rappresentazioni personali in base alle loro prospettive.

### *Modalità nativa per smartphone*

La modalità nativa per smartphone si configura in risposta alla proliferazione di app per dispositivi mobili, smartphone e fotocamere tascabili. Questa modalità è caratteristica dei progetti girati e montati su smartphone, piuttosto che su laptop o computer, giacché prevede che il filmmaker sia ancora immerso nell'ambiente raccontato mentre edita. La nozione già evocata di *dérive* situazionista<sup>407</sup> può facilitare la sperimentazione nelle riprese e, allo stesso tempo, favorire il processo di montaggio in esterni. Riguardando in misura inferiore gli elementi rivoluzionari dei situazionisti, *dérive* è qui da intendersi come una tattica creativa che mette in primo piano incontri e spostamenti non pianificati in un paesaggio naturale o urbano (online e offline) seguendo un approccio emotivo-intuitivo. Allo stesso modo, mentre gli artisti portano il cavalletto fuori dallo studio per dipingere all'aperto, *en plein air*, i film nativi per smartphone esplorano un nuovo sottoinsieme di film d'arte, inclusi quelli realizzati in movimento.

La modalità nativa per smartphone è esemplificata dai "momenti mobili" e dalle istantanee effimere prodotte da Adrian Miles, David Scott

Leibowitz, Max Schleser, Vanessa Vox e altri. Tutti hanno portato il loro background nel cinema mobile, tascabile e per smartphone: Adrian Miles è stato uno dei primi video blogger, David Leibowitz è autore di *Mobile Digital Art* e co-fondatore della *Mobile Art Conference* di New York dal 2010 al 2012, Vanessa Vox è un'artista visiva che ha lavorato principalmente con dispositivi mobili e app dal 2012, trasformando intuitivamente lo scatto catturato con l'iPhone in un'icona o in una rappresentazione onirica.

Un altro esempio di questa ondata di lavori mobili artistici e sperimentali, proliferati a partire dal lancio dell'App Store e/o del Google Play Store, è *Pacific Colours*, di cui sono autore, che mostra il colore vivido dell'isola del Pacifico Tonga e che ho montato grazie allo smartphone sul posto, provando a restituirne il panorama cromatico unico attraverso un caleidoscopio astratto e l'utilizzo di tracce musicali e sonore interamente prodotte su dispositivi mobili e smartphone con l'app musicale iMaschine.

*Dreaming* di Vanessa Vox è un cortometraggio surreale e sperimentale realizzato con iMovie, LumaFX, Artisto e Garage Band, con l'obiettivo artistico di confondere i confini della nostra percezione tra sogno ed esperienza. I colori dominanti sono il blu e il giallo e i movimenti della telecamera seguono quelli del corpo nell'alternanza tra prospettive in terza e prima persona, per illustrare la sensazione della regista di essere intrappolata in una misteriosa sequenza di immagini.

Accanto alle opere che mettono in scena suggestioni percettive tendenti all'astrazione, si possono notare anche esempi di sperimentazione più orientata al processo. *5#CALLS*<sup>408</sup> di Giuliano Chiaradia è stato interamente sceneggiato, registrato e montato sul Nokia del regista nel 2011: le sceneggiature sono state scritte sul cellulare e inviate via SMS alle attrici, la traccia musicale è stata prodotta utilizzando suonerie dei telefoni, gli sfondi del cellulare sono stati adoperati come immagini fisse. Il risultato è una raccolta di videochiamate filmate e montate attraverso una visualizzazione multipla di schermi videotelefonici.

Nel 2013, Adrian Miles ha girato *About 7 am: The First Quarter*<sup>409</sup>, filmando lo stesso paesaggio, alla stessa ora e nello stesso luogo ogni giorno, per un anno, servendosi dell'app non più disponibile *Vine*, servizio di video hosting per smartphone inaugurato nel 2012, acquisito

da Twitter e interrotto nel 2016. Un'altra app che non esiste più è l'app di video-produzione collaborativa Jump Cam. Questi due casi sono esemplificativi delle difficoltà e dell'imprevedibilità di cui i servizi cloud, framework aperti e API (*Application Programming Interface*) sono portatori, dal momento che essi possono cambiare in qualsiasi momento.

### *Modalità conversazionale*

Lo smartphone contiene una fotocamera connessa sempre “pronta all'uso”: in quest'ottica, la modalità conversazionale è basata sulla fusione tra la funzione comunicativa e quella mediale “time-based”. Roger Odin ha sostenuto che il linguaggio cinematografico è diventato parte della nostra comunicazione quotidiana<sup>410</sup> in un modo che va oltre la telefonata o la videochiamata e che riguarda, invece, l'interazione come punto di partenza concettuale per coinvolgere il pubblico, in una conversazione su un argomento specifico, grazie a un approccio orizzontale e bottom-up. La questione centrale non è stabilire se un canale Instagram sia in grado di apportare un qualche cambiamento sociale, ma piuttosto riflettere sul fatto che un creatore di contenuti video e un community manager possono servirsi dei social media per facilitare le conversazioni e coinvolgere comunità e follower online che la pensano allo stesso modo.

*Two Stories*<sup>411</sup> di Zaher Omareen, che tratta la questione delle violazioni dei diritti umani sotto la dittatura di Assad in Siria, inizia mostrando, attraverso un piano sequenza, le scarpe dei passanti nelle vetrine dei negozi. Il narratore, il regista stesso, racconta due diverse storie, intervallate da dieci anni, e condivide il ricordo infantile di un pestaggio subito, rimasto impunito a causa dello status politico del padre: gli aggressori e i bambini nel cortile della scuola avevano le stesse scarpe da ginnastica che Omareen filma per strada all'inizio del film. È questo il trauma che ancora tormenta il regista e che egli sceglie di mettere in scena. Le ultime parole del *mobile-mentary* sono infatti “Voglio vedere facce umane”.

La modalità conversazionale può anche riguardare l'espressione non verbale e performativa, come dimostrato dal lavoro di Camille Baker. Il suo *Ephemeral Mobile Media Vjing*<sup>412</sup> utilizza un approccio di *live database* che remixa i dati del corpo dei partecipanti con sensori wireless

per creare conversazioni visive astratte con utenti mobili e partecipanti, e creare, così, un collage collaborativo e telematico di sensazioni corporee esternalizzate. *Mobile Narratives*<sup>413</sup> di Carey Scheer viene invece raccontato attraverso un'interfaccia basata su testo e immagini fisse, che esplora l'invisibile mondo interiore dell'utente del telefono, mostrando la creazione e poi lo smantellamento di una narrazione che il personaggio principale confeziona nella sua mente mentre comunica utilizzando lo smartphone.

Un altro esempio di confusione tra esperienze online e offline è *Emergency Call – Appel d'urgence*<sup>414</sup> di Brice Veneziano, che intreccia video postati sui social e ricordi personali. Il suo film racconta la scomparsa di minori dalla prospettiva di un agente di sicurezza che, in un mercatino di Natale, si imbatte nel post di un padre che sta cercando il figlio. *Emergency Call – Appel d'urgence* esemplifica il modo in cui la modalità conversazionale va oltre la comunicazione vocale e visiva interconnettendo i ricordi con il nostro impegno quotidiano sui social media.

### *Modalità “Tappeto rosso tascabile”*

La modalità “Tappeto rosso tascabile” si confronta con le forme narrative del cinema realizzato con smartphone e il loro rapporto con elementi narrativi lineari o classici. Diversi registi hanno utilizzato il telefono per lo svolgimento di una storia o l'implementazione dei meccanismi diegetici di suspense, trasformazione e risoluzione. Rispetto alle altre modalità, il fattore intrattenimento è la caratteristica distintiva della modalità “Tappeto rosso tascabile”, che converte il canone del cinema hollywoodiano in un'impresa accessibile a tutti. Il lungometraggio *God in My Pocket*<sup>415</sup> di Arnault Labaronne utilizza il telefono per costruire e narrativizzare il punto di vista della protagonista, Caroline che, rapita e rinchiusa in un appartamento, usa il cellulare per comunicare con il suo rapitore per mezzo di videomessaggi mostrati nel formato video 1:1. Alla fine, si scopre che la donna è stata tenuta prigioniera da un “regista” per fare un film sull'incubo in cui è stata costretta; quando viene liberata dal regista-rapitore, Caroline getta nell'oceano il telefono, che finalmente si spegne. L'estetica a bassa risoluzione crea una forte connessione con la

protagonista, confezionando un'esperienza narrativa connotata da prossimità emotiva e intensa immedesimazione.

*The Editor*<sup>416</sup> di Chris Nong ha invece un impianto meta-narrativo, con una trama costituita da due storie parallele, e due protagonisti, un detective e un montatore oberato di lavoro. Una svolta imprevista si verifica quando nella *storyline* si innesta un meta-intervento, con un regista che fornisce al montatore istruzioni sulla costruzione della storia che stiamo guardando, proponendo, in questo modo, un'operazione metafilmica simile a quelle che compiamo quotidianamente con i nostri smartphone sui social media.

*The Life and Death of the iPhone*<sup>417</sup> di Paul Trillo segue l'intera vita di un telefono narrativizzandone il punto di vista, dalla creazione in una fabbrica alle mani di un proprietario newyorkese, fino alla sua morte e rinascita. Il cortometraggio riprende la prospettiva della fotocamera frontale dell'iPhone, avviandosi con il suo assemblaggio in Cina e con Paul che lo riceve e lo inizializza, seguendone avventure e disavventure fino al ritorno in Cina, dove viene riparato e venduto nuovamente. Girandolo e montandolo su iPhone con l'app Cameo – Video Editor e Movie Maker, Paul Trillo ha utilizzato le caratteristiche mobili della fotocamera dell'iPhone per mostrare diversi luoghi tipici di New York, come trasporti pubblici, musei, Grand Central Station, ristoranti e bar, e fornire un'autentica esperienza della metropoli.

La modalità “Tappeto rosso tascabile” consente quindi al cinema girato con smartphone di raggiungere le masse, contribuendo al riconoscimento mainstream di tale forma audiovisiva.

\* © Max Schleser, 2021, *Smartphone Filmmaking: Theory and Practice*, Bloomsbury Academic, an imprint of Bloomsbury Publishing Inc. Traduzione di Anna Chiara Sabatino. Il contributo è la traduzione parziale e rivista del paragrafo 2.6, *Towards a Theory and Practice of Mobile, Smartphone and Pocket Filmmaking*, in M. Schleser, *Smartphone Filmmaking*, Bloomsbury, New York 2021, pp. 41-64. *N.d.T.*: in accordo con l'autore, si è preferito rispettare le definizioni e le scelte lessicali originali, nativamente sensate e sintetiche, piuttosto che parafrasarle in italiano e perderne in resa, agilità e usabilità sia linguistica che tecnica. Ciononostante, nel caso del titolo il termine “mobile”, riferito al filmmaking realizzato attraverso un telefono cellulare con videocamera, è stato riferito a una macro-categoria che include i generi e le tecnologie che adoperano tecnologie portatili come videofonino, smartphone e dispositivi tascabili.

Cfr. M. Schleser, *Mobile-Mentary: Mobile Documentaries in the Mediascape*, LAP Lambert Academic Publishing, Saarbrücken 2011.

Cfr. K. MacEntee, C. Burkholder, J. Schwab-Cartas, *What's a Cellphilm? Integrating Mobile Phone Technology into Participatory Visual Research and Activism*, Sense Publishers, Rotterdam 2016.

S. Atkinson, *Mobile Cinema*, in S. Monteiro (a cura di), *The Screen Media Reader: Culture, Theory, Practice*, Bloomsbury, New York 2017, pp. 197-219.

M. Berry, *Mobile Filmmaking*, in L. Hjorth, H. Horst, A. Galloway, G. Bell (a cura di), *The Routledge Companion to Digital Ethnography*, Routledge, New York 2017, pp. 308-17.

Cfr. N. Bill, *Introduction to Documentary Studies*, Indiana University Press, Bloomington 2001 e 2010.

Adweek, *What the Rise of Native Video on Facebook & Twitter Means for Brands*, 2015, URL: <http://www.adweek.com/digital/what-the-rise-of-native-video-on-facebook-twitter-means-for-brands/>.

A.L. Rees, *A History of Experimental Film and Video*, Bloomsbury, London 2011.

A. Astruc, *The Birth of the New Avant-Garde: Le Camera-Stylo (1948)*, in P. Graham, G. Vincendeau (a cura di), *The French New Wave: Critical Landmarks*, Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, London 2009, pp. 31-8.

M. Schleser, *MINA – Mobile Innovation Network Australasia*, in “Media NZ Media Studies Journal of Aotearoa New Zealand Digital Communities”, vol. 16, n. 1, 2016, URL: <http://dx.doi.org/10.11157/medianz-vol16iss1id200>.

C. Baker, M. Schleser, K. Molga, *Aesthetics of Mobile Media Art*, in “Journal of Media Practice”, vol. 10, n. 2-3, pp. 101-22, URL: [https://doi.org/10.1386/jmpr.10.2-3.101\\_1](https://doi.org/10.1386/jmpr.10.2-3.101_1).

M. Schleser, *Max with a Keitai*, produzione indipendente, Giappone 2006.

M. Schleser, *Mobile-Mentary: Mobile Documentaries in the Mediascape*, cit., p. 93

M. Berry, *op. cit.*, p. 312.

G. Cammaer, *Mobilearte*, produzione indipendente, Canada 2016.

J. Tatham, *Us Stop*, produzione indipendente, France 2016.

A. Weberg, *Absent VIII, a homage to Maya Deren*, produzione indipendente, Svezia 2016.

M. Deren, A. Hackenschmied, *Meshes of the Afternoon*, produzione indipendente, Stati Uniti 1943.

S. Berger, *Maya Deren's Legacy*, in C. Butler, A. Schwartz (a cura di), *Modern Women: Women Artists at the Museum of Modern Art*, The Museum of Modern Art, New York 2010, pp. 301-309.

M. Deren, *Amateur versus Professional*, in “Film Culture”, n. 39, 1965, p. 45.

Ivi.

J. Ong, *Reel Health*, Tigo, Tanzania 2011.

A. Massoni, *Yours and Mine 2*, produzione indipendente, Stati Uniti 2007.

M. Royle, F. Cardona, *Here and There*, produzione indipendente UK-Colombia 2014.

P. Taylor, *#selfiesuit\_documentation*, produzione indipendente, Stati Uniti 2016.

Cfr. D. Gauntlett, *Making Is Connecting – The Social Meaning of Creativity from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*, Polity Press, Cambridge 2011 ma anche H. Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, The MIT Press, Cambridge MA 2009 e H. Jenkins, *Participatory Culture: Interviews*, John Wiley & Sons, New York 2019.

- A. Dick, *In Response We Closed Flinders*, produzione indipendente, Australia, 2015.
- P. Kelly, *Give Me Faces and Streets!*, produzione indipendente, Australia 2016.
- G. Debord, *Ideology Materialized* (1936); tr. eng. di K. Knabb, *Society of the Spectacle*, Rebel Press, London 2014, pp. 113-119.
- G. Chiaradia, *5#CALLS*. Set Experimental, Brasile 2011.
- A. Miles, *About 7am: The First Quarter*, produzione indipendente, Australia 2013.
- Cfr. R. Odin, *Spectator, Film and the Mobile Phone*, in I. Christie (a cura di), *Audiences – Defining and Researching Screen Entertainment Reception*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012.
- Z. Omareen, *Two Stories*, produzione indipendente, UK 2013.
- C. Baker, *Ephemeral Mobile Media VJing*, produzione indipendente, Uk 2011.
- C. Scheer, *Mobile Narratives*, produzione indipendente, Australia 2015.
- B. Veneziano, *Emergency Call – Appel d’urgence*, produzione indipendente, Francia 2015.
- A. Labaronne, *God in My Pocket*, produzione indipendente, Francia 2006.
- C. Nong, *The Editor*, produzione indipendente, Russia 2011.
- P. Trilli, *The Life and Death of the iPhone*, Cameo, Stati Uniti 2015.



Sulla scena della memoria.

L'archivio dal *Wunderbuch* al database

*Emilia Marra*

“È giunta l'ora dei database”<sup>418</sup>. Con questa sentenza Geert Lovink introduce i risultati dell'attività di ricerca del gruppo interdisciplinare Video Vortex, avviato all'inizio del 2007 e riunitosi intorno all'Institute of Network Cultures allo scopo di diagnosticare gli effetti politico-estetico-culturali della diffusione di brevi video attraverso la piattaforma YouTube. Il fenomeno ha attratto l'attenzione di artisti e ricercatori in ragione della sua pervasività: basato su una tecnologia disponibile sin dal 1997 (si pensi alla piattaforma RealVideo), il sito acquistato da Google alla fine del 2006 è riuscito a far breccia nel quotidiano fino a ridefinire il comportamento dell'utente sul web. Al grido di battaglia “Broadcast yourself”, YouTube ha sbaragliato i propri avversari, incoraggiando una modalità di fruizione del video che Lovink definisce “snack culture”<sup>419</sup>: “non guardiamo più i film o la TV; guardiamo dei database. Anziché programmi ben definiti, scorriamo un elenco dopo l'altro mettendo alla prova i limiti della nostra capacità mentale”<sup>420</sup>.

Se già nel contesto dei mass media lo *zapping* aveva messo in luce la possibilità paradossale di godimento dell'utente-spettatore nella *dépense*, ragione del successo di YouTube è senz'altro l'aver riconosciuto nella possibilità di “consumare la nostra mancanza di tempo”<sup>421</sup> l'ultima frontiera della produzione, e di averla monetizzata nella forma di un unico database, accuratamente personalizzato per ogni “utente”. Si spiega così il riferimento al plurale nel verdetto di Lovink: la pluralità dei database non dipende esclusivamente dalla molteplicità delle piattaforme digitali, ma ogni database è luogo di una costante ri-organizzazione interna orientata a partire da quella bussola digitale nota come *profiling*. Dall'intreccio tra comportamenti online precedentemente registrati su target affini (per età, sesso, geolocalizzazione), preferenze espresse dall'utente in questione, potere d'acquisto stimato e informazioni apparentemente disparate, il database viene offerto a chi lo interroghi nella forma che più si adatta al profilo stimato dell'interrogante. Come specifica Bratton, non si tratta quindi di individuare una “persona universale sulla quale la ricerca

progettuale collassa in uno psicologismo riduttivo e manipolatorio”<sup>422</sup> (come in *Designing for People* di Dreyfuss), bensì di pensare “un modello che non è dato in anticipo e che deve essere costruito da interfacce e costruito per le piattaforme”<sup>423</sup>. Il processo di (ri)organizzazione progressiva dei dati che costituiscono il database in base al comportamento dell’utente in questione non si limita quindi a rispondere efficacemente alle richieste del singolo, magari anticipandone i desideri, ma definisce al contempo l’Utente, ossia il riflesso e la posizione della soggettività nel digitale. Non si tratta quindi esclusivamente di progettare database per l’utente, ma anche e fundamentalmente di progettare l’Utente attraverso database. Sebbene infatti l’Utente sia specchio dell’individuo solo per abbaglio antropocentrico (il web è pieno di utenti non umani che in linea di principio recidono la biunivocità del rapporto), non è più possibile separare il mondo digitale dal mondo reale nell’illusione che si tratti di universi distinti. L’interrogazione di Lovink sulla fruizione dei video in rete a partire da comportamenti extra-digitali (chiedersi “com’era quel titolo?”) rivela la necessità di pensare nel *milieu* tecnologico, ossia nei termini di inseparabilità o co-implicazione tra essere umano e tecnica. Il modo di fruizione del database diviene allora l’occasione di una interrogazione a largo spettro che riconosce nei comportamenti dell’utente sul web la punta dell’iceberg di un processo di design dell’Utente da una parte, ma soprattutto di riprogrammazione delle facoltà dell’essere umano. I deficit di attenzione<sup>424</sup>, il “sovraccarico di informazione”<sup>425</sup>, la “dissipazione o esplosione di tutte le forme, oggetti o persone”<sup>426</sup> in favore di indicizzazioni, sono oggi alcuni dei sintomi condivisi di una ridefinizione dei contorni, apparentemente inviolabili, delle kantiane forme pure a priori dell’esperienza. Come aveva diagnosticato Derrida nel 1995, si assiste in generale a una mutazione dell’apparato psichico dell’umano, i cui contorni devono essere ripensati alla luce dell’evoluzione del processo di archiviazione che lo coinvolge. Quest’ultimo è l’insieme delle tecniche di iscrizione, riproduzione, formalizzazione, cifratura, selezione, ricombinazione e traduzione dei segni<sup>427</sup>, la cui storia è inscindibile da quella dell’ominazione.

*Il Wunderbuch*

In un breve testo che si prepara a festeggiare i cent'anni, Freud recensisce filosoficamente un nuovo supporto tecnico alla memoria, il *Wunderbuch*. Ciò che rende il taccuino *wunder* è la sua capacità di oltrepassare un limite che sembrava essere fino a quel punto connaturato a ogni dispositivo di assistenza alla memoria, ossia il dover scegliere tra l'imprimere una "traccia mnestica permanente"<sup>428</sup> oppure optare in favore della "capacità ricettiva illimitata"<sup>429</sup> del supporto stesso. Le due opzioni, esemplificate dal foglio di carta e dalla lavagna, sono incompatibili e il bivio che le separa porta al sacrificio della caratteristica che distingue la strada non scelta. Al contrario, per Freud questa

tavoletta di resina o di cera di colore marrone scuro bordata di carta, sulla quale poggia un foglio sottile e trasparente [che 'consiste a sua volta di due strati separabili uno dall'altro a eccezione che nei due spigoli in alto'] fissato saldamente al bordo superiore della tavoletta incerata, mentre sul bordo inferiore è libero<sup>430</sup>

deve la propria eccezionalità nel panorama dei supporti mnemonici alla sua maggiore "rassomiglianza con la struttura dell'apparato percettivo della psiche"<sup>431</sup>, qualità che le permette di oltrepassare la contraddizione che fino a quel punto ha caratterizzato l'esternalizzazione della memoria, per come egli stesso l'ha precedentemente descritta. Il ritardo nell'invenzione di un supporto alla capacità di memorizzare adeguato alla struttura P-C, percezione-coscienza, rispetto, ad esempio, ai più comuni apparecchi di supporto alla vista o all'udito, costruiti per analogia all'organo che sono chiamati ad assistere (così gli occhiali o il conetto acustico), si deve al fatto che, a differenza di occhio e orecchio, nel caso della memoria l'imitazione di ciò che la rende possibile non è altrettanto immediata. Al contrario, la capacità stessa di cogliere il funzionamento di selezione e conservazione dei ricordi ha, già di per sé, dello straordinario, del magico. Il movimento di autocelebrazione retrospettiva prende il sopravvento sulla recensione filosofica del *Wunderbuch*, che nelle pagine conclusive del testo funge da immagine esemplificante di quanto ipotizzato da Freud sulla struttura psichica. Dopo aver didascalicamente snocciolato le corrispondenze puntuali tra il *notes* magico e il sistema percezione-coscienza, Freud non può resistere alla tentazione di "spingere l'analogia più in là ancora"<sup>432</sup>:

Ho formulato l'ipotesi che le innervazioni da investimento provenienti dall'interno dell'apparato siano inviate, a scatti rapidi e periodici, verso il sistema P-C (che se ne permea completamente) per essere poi altrettanto rapidamente ritratte. Fintantoché il sistema è investito nel modo suddetto, esso accoglie le percezioni (cui si accompagna la coscienza) e trasmette l'eccitamento al sistema mnestico inconscio; ma non appena l'investimento è ritratto, ecco che la coscienza si spegne e l'attività del sistema si arresta. È come se l'inconscio, avvalendosi del sistema P-C, protendesse delle antenne verso il mondo esterno che poi vengono rapidamente ritratte indietro non appena ne hanno assaggiati gli eccitamenti. Pertanto, le interruzioni che nel caso del notes magico si verificano per cause esterne, avvengono, secondo la mia ipotesi, a causa della discontinuità della corrente delle innervazioni; e al posto dell'effettiva sospensione del contatto [nel caso del "notes magico"] compare nella mia ipotesi la periodica non suscettibilità all'eccitamento del sistema percettivo. Ho inoltre supposto che questa discontinuità con cui funziona il sistema P-C dia origine alla rappresentazione del tempo.<sup>433</sup>

La dinamica interna tra percezione-coscienza-inconscio-tempo, rappresentata così efficacemente dallo strumento tecnico in analisi, non viene però qui consegnata alla pagina cerata con il punteruolo, immagazzinata quindi come acquisizione interna. Al contrario, sebbene esemplificata da un dispositivo di archiviazione interna, essa resta esterna allo strumento. Il rimando a una sua esternalizzazione precedente la sottrae infatti al *Wunderbuch* e alle sue straordinarie qualità, per consegnarla agli studi passati di Freud, i quali, in quanto pubblicati, fanno parte di una memoria sociale, ma che, in quanto parte del percorso di ricerca di Freud, sono tracce grammatizzate di una memoria individuale. Sintomo della discrepanza tra questi due ordini ritenzionali, è la correzione editoriale a quanto scritto dallo stesso Freud: non è vero infatti che "ciò coincide con un'idea che mi sono fatto da molto tempo, anche se finora l'ho tenuta per me, riguardo al modo in cui funziona l'apparato percettivo della nostra psiche"<sup>434</sup>, perché l'ipotesi, già accennata nel *Progetto di una psicologia*, aveva trovato spazio in *Al di là del principio di piacere*, che precede il testo in questione di quattro anni. Al tempo del *Progetto* però, una macchina della portata del *Wunderbuch* non era "neppure immaginabile", ragione per cui, scrive Derrida, la "prima messa in scena della memoria"<sup>435</sup> non era ancora possibile. Affinché lo sia, occorre che l'ordine metaforico che si rifà alla macchina per spiegare l'apparato psichico si intrecci a un secondo: nel percorso trentennale dal

*Progetto al Wunderbuch* infatti “la traccia diventerà il gramma; e il mezzo della facilitazione, una estensione spaziale cifrata”<sup>436</sup>. La messa in scena della memoria passa dunque dall’apertura di uno spazio tecnografico supplementare, dimensione connaturata alla scrittura stessa: “la scrittura originaria, se c’è, deve produrre lo spazio e il corpo del foglio stesso”<sup>437</sup>. Al contempo però, l’evoluzione tecnica stessa si dà nelle forme di presentazione, conservazione e riproduzione della scrittura. Rinunciare al neurologico in favore dello psicologico significa allora pensare la memoria e tutti i processi che la interessano e che quest’ultima interessa, dal complesso P-C alla rimozione, in co-estensione allo spazio aperto dalla scrittura: il testo inconscio diviene allora il nome di un oggetto che non è mai dato, che manca sempre se stesso, ma che non smette per questo di agire sul presente.

### *L’archivio*

Allargando l’obiettivo, si sarebbe tentati di indicare una coincidenza laddove, quasi trent’anni dopo la pubblicazione di *Freud e la scena della scrittura*, Derrida torna sul *Wunderbuch* in un testo che intitola *Mal d’archivio*, riferendosi al suo interno, come lo stesso Freud nel *Notes*, alle considerazioni già espresse in passato. L’autocitazione sottolinea il rapporto tra la macchina, intesa come finitezza nello psichico, e la morte, indicando in questa ischemia temporale un elemento che Freud non indaga oltre:

Freud non si interroga ulteriormente sulla possibilità di quella macchina che, nel mondo, ha almeno cominciato a *somigliare* alla memoria e che continua a somigliarle sempre più e sempre meglio. Molto meglio di quell’innocuo notes magico: quest’ultimo è certo infinitamente più complicato della lavagna o del foglio di carta, meno arcaico del palinsesto; ma di fronte ad altre macchine da archivi è un gioco da ragazzi.<sup>438</sup>

Una considerazione, questa, che nel 1966 era innervata di un certo profetismo, e che nel 1995 trova innegabile conferma. Derrida non può infatti non chiedersi non solo se l’apparato psichico sarà rappresentato meglio dai nuovi dispositivi tecnici di archiviazione e di riproduzione, ma anche e soprattutto quali saranno gli effetti di queste tecniche sul contenuto archiviato. L’evoluzione del mezzo tecnico di archiviazione non è indifferente al contenuto dell’archivio, il che equivale a dire che

“l’archiviazione produce l’evento e lo registra al contempo”<sup>439</sup>. E, come la psicanalisi non ha mancato di osservare, non solo l’archiviato è frutto di un processo di archiviazione, ma in quanto archiviato va incontro alla risignificazione. Solo dopo la pubertà la scena primaria potrà essere riconosciuta come tale, solo *a posteriori* il dono del padre al figlio assumerà significato. I documenti, le impressioni, gli appunti e le considerazioni redatte in tali occasioni contribuiscono alla costituzione dell’archivio psicanalitico, un archivio istituzionalizzato innanzi al quale si pone il problema giuridico-politico del limite tra il pubblico e il privato. Quando la posteriorità interroga quella che si dà come incisione sul corpo vivente (la bibbia accuratamente rilegata donata a Freud dal padre per il suo trentacinquesimo compleanno), nella forma di un archiviato che, da privato, è divenuto pubblico, laddove i documenti più intimi diventano parte integrante di un archivio consultabile, interpretati alla luce di quando già consegnato a quello stesso archivio, se la dedica di un padre al padre della psicanalisi viene doppiamente raddoppiata in una dedica al padre e ai figli da parte di chi la consulta, non si può non concedere a Derrida che l’archivio *imprime* l’avvenire. Strutturalmente rivolto al tempo che verrà, l’archivio è molto più che semplice supporto tecnico alla memoria, è esperienza irriducibile dell’avvenire<sup>440</sup>. In quanto tale, esso non è, a rigor di logica, nemmeno un concetto. In costante ridefinizione, l’archivio è piuttosto una nozione, una apertura sullo spazio-tempo che impedisce di pensare le condizioni dell’esperienza possibile come forme pure a priori. A essere trascinata nel movimento di trasformazione dell’archivio e dell’archiviazione è dunque, in ultima istanza, la percezione stessa.

### *Feeding the feed to be fed*

L’indagine sulle condizioni di “mal-essere” nell’epoca iperindustriale portata avanti da Stiegler individua nella evoluzione dell’archivio in database un nodo cruciale. Non solo l’oggi si confronta con una potenza di archiviazione inimmaginabile, ma il modo di archiviazione delle piattaforme riesce nel paradosso di sottrarre saperi e comportamenti agli esseri umani, impedendone la riappropriazione. Si tratta a tutti gli effetti

di una proletarizzazione collettiva, di una *grammatizzazione delle esistenze*<sup>441</sup>:

Ogni aspetto dell'esistenza vede quindi svilupparsi i 'correlati on-line' di ogni tipologia di attività individuale e collettiva, che permettono di cortocircuitare la vita quotidiana ovvero locale: la vita *precisamente in quanto essa è sociale*.<sup>442</sup>

Il database *archivia* i comportamenti e le relazioni umane, nel doppio senso del termine ἀρχή: profila e processa, comincia e comanda, dispone e impone. La vita quotidiana si dissolve così nell'automazione, trascinando con sé il tessuto sociale: "il proprio conto bancario e le proprie amicizie possono ora venir gestite attraverso le stesse operazioni e gesti meccanici"<sup>443</sup>. Tutto diventa immagine, cronotopo isolato riprodotto all'interno di un *feed*, e nel digitale la percezione visiva stessa si impoverisce, condensandosi in unità discrete. E la discretizzazione, che attacca la continuità e insula, è precisamente il modo d'azione dell'archiviazione. La pervasività di YouTube si deve allora in prima istanza all'aver intercettato nell'archiviazione la possibilità di una consolazione, una risposta possibile, quella del marketing, a un segreto bisogno di sicurezza:

Chiediamo soltanto un po' di ordine per proteggerci dal caos. Niente è più doloroso, più angosciante di un pensiero che sfugge a se stesso [...] Perdiamo continuamente le nostre idee. È per questo che vogliamo tanto aggrapparci a opinioni sicure. Chiediamo soltanto che le nostre idee si concatenino seguendo un minimo di regole costanti, e l'associazione delle idee non ha mai avuto altro senso se non quello di fornirci delle regole, come la somiglianza, la continuità, la causalità, che ci difendano e ci permettano di mettere un po' d'ordine nelle idee, di passare dall'una all'altra secondo un ordine dello spazio e del tempo, che impediscano alla nostra 'fantasia' (il delirio, la follia) di percorrere l'universo in un istante per generarvi dei cavalli alati e dei draghi di fuoco.<sup>444</sup>

Ecco che, nelle parole di Deleuze e Guattari, emerge qualcosa di non riducibile alla proposta di un prodotto audio-visivo altamente personalizzato a fini commerciali. Ciò che la piattaforma offre ai propri fruitori non è infatti (solo) un contenuto specifico, targettizzato nel dettaglio, bensì la concatenazione di cronotopi discreti nel *feed*, un rifugio cognitivo su misura per sfuggire al caos del mondo. Nel tessuto discontinuo del quotidiano, la funzione regolativa è delegata

all'archiviazione stessa. Non si tratta quindi solo di consumare la nostra mancanza di tempo, ma anche e soprattutto di insistere su una fragilità che caratterizza l'epoca iperindustriale, ossia lo smarrimento del senso di esistere<sup>445</sup>. Non solo quindi, come indica Lovink, “guardati quel videoclip e vai oltre”<sup>446</sup>, ma rifugiarsi nel *feed* diviene condizione per poter andare oltre. In cambio del (poco) tempo di svago, il *feed* restituisce frammenti in cui riconoscersi a un io disorientato e che prova nostalgia per se stesso, il quale, pur d'essere nutrito, si rivolgerebbe persino all'artificio di una figura normativa dalle cui labbra algoritmiche pendere.

G. Lovink, *The Art of Watching Databases: Introduction to the Video Vortex Reader*, in G. Lovink, S. Niederer (a cura di), *Video Vortex Reader. Responses to YouTube*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008, p. 9.

Ivi, p. 10.

Id., *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, tr. it. di B. Parrella, Università Bocconi Editore, Milano 2012, p. 211.

Id., *The Art of Watching Databases*, cit., p. 12: “Allowing oneself to be led by an endlessly branching database is the cultural constant of the early 21<sup>st</sup> century. The online dream trip must not end. The brevity of many online videos does not detract from this. Their short-lived character suits the meagre concentration people can muster for the average media product. Why watch when we already know the message in advance and figure out which one it is within a few seconds? [...] Time Is the Message: what we are consuming with online video is our own lack of time. And in all our haste, we forget to click ‘clear viewing history’”.

B. Bratton, *The Stack: On Software and Sovereignty*, The MIT Press, New York 2015, p. 254 (traduzione mia).

*Ibid.*

Cfr. P. Vignola, *L'attenzione altrove. Sintomatologie di quel che ci accade*, Orthotes, Napoli 2013.

G. Lovink, *Ossessioni collettive*, cit., p. 57.

A. Rouvroy, *Il regime di verità digitale. Dalla governamentalità algoritmica a un nuovo Stato di diritto*, tr. it. di S. Baranzoni, La Deleuziana, vol. 3, 2016, p. 9.

Cfr. J. Derrida, *Mal d'archivio*, tr. it. di G. Scibilia, Filema, Napoli 1996, p. 26: “Ne va dell'avvenire, se ce n'è, niente di meno: dell'avvenire della psicanalisi nel suo rapporto con l'avvenire della scienza. Tecno-scienza, la scienza, nel suo movimento stesso, può consistere solo in una trasformazione delle tecniche di archiviazione, di stampa, di iscrizione, di riproduzione, di formalizzazione, di cifratura e di traduzione delle marche”.

S. Freud, *Nota sul “notes magico”* in S. Freud., *Opere. Inibizione, sintomo e angoscia e altri scritti*, (a cura di) C. L. Musatti, Boringhieri, Torino 1980, p. 63.

Ivi, p. 64.

Ivi, p. 65.

Ivi, p. 66.

Ivi, p. 67.



Ivi, pp. 67-68.

Ivi, p. 67.

J. Derrida, *Freud e la scena della scrittura*, in Id., *La scrittura e la differenza*, tr. it. di G. Pozzi, Einaudi, Torino 2002, p. 260.

Ivi, p. 266.

Ivi, p. 271.

Ivi, p. 294.

Id., *Mal d'archivio*, cit., p. 17.

Cfr. ivi, pp. 109-110.

B. Stiegler, *La società automatica. 1. L'avvenire del lavoro*, tr. it. di S. Baranzoni, I. Pelgreffi, P. Vignola, Meltemi, Milano 2019, p. 140.

*Ibid.*

J. Crary, *24/7. Il capitalismo all'assalto del sonno*, tr. it. di M. Vigiak, Einaudi, Torino 2015, p. 61.

G. Deleuze, F. Guattari, *Che cos'è la filosofia?*, tr. it. di A. de Lorenzis, Einaudi, Torino 2002, p. 203.

Cfr. B. Stiegler, *La miseria simbolica. 1. L'epoca iperindustriale*, tr. it. di R. Corda, Meltemi, Milano 2021.

G. Lovink, *Ossessioni collettive*, cit., p. 211.

*Capitolo quinto*  
Urbano, pubblico, politico

# La sposa algoritmica. L'automobile come medium e la navigazione del quotidiano

*Ruggero Eugeni*

## *L'automobile: un medium mutante*

In questo intervento assumerò che l'automobile sia considerabile a tutti gli effetti un medium: idea geniale, lo so; ma non è mia. Il mio apporto consisterà piuttosto nel considerare che da questa premessa (della quale a breve svelerò la paternità) derivano due domande: quale idea di medium viene implicata dall'automobile? E come questa idea si trasforma nel passaggio dai media tradizionali ai nuovi media?

Per giungere a fornire una risposta me la prendo comoda e faccio un giro panoramico: dapprima illustro alcune concezioni teoriche che considerano l'automobile in quanto medium; poi esamino il medium-automobile legato al motore a combustione interna e alla guida manuale, che come è noto nasce a fine Ottocento e perdura con alcune trasformazioni fino al primo decennio del XXI secolo; quindi prendo in esame la “nuova automobile” a motore elettrico e a guida assistita o del tutto autonoma che è attualmente nelle sue fasi di implementazione. Alla fine, torno al punto di partenza e faccio alcune ipotesi per rispondere alle due domande.

## *Lecture introduttive*

Nel 1951 Marshall McLuhan pubblica il volume *La sposa meccanica*, una raccolta di brevi saggi sul rapporto tra uomo contemporaneo e nuove tecnologie<sup>447</sup>. McLuhan doveva essere particolarmente compiaciuto del suo titolo (forse perché cita tra le righe Duchamp<sup>448</sup>), dal momento che tredici anni dopo lo ricicla in un saggio di *Gli strumenti del comunicare*; questa volta la sposa meccanica assume i contorni di un oggetto preciso: l'automobile<sup>449</sup>. Il teorico canadese non ha alcuna esitazione nel considerare l'automobile un medium al pari di stampa, radio, cinema e televisione: anche l'auto, infatti, costituisce un *prolungamento dei soggetti*

*nell'ambiente in cui essi vivono*, una protesi incaricata tanto di proteggere chi la indossa quanto di consentire o facilitare la sua interazione con l'ambiente in cui gli permette di immergersi. L'automobile è la versione contemporanea della corazza medievale, o la versione umana del carapace dell'insetto (qui McLuhan confessa di averci pensato guardando il Maggiolino della Volkswagen). In quanto *interfaccia* schermante e operativa tra soggetto e ambiente, l'automobile ha attuato due serie di trasformazioni reciprocamente connesse: da un lato sugli ambienti (costruzione di strade e autostrade, riorganizzazione degli schemi urbanistici, etc.), dall'altro lato sulle condizioni dell'esperienza del soggetto (in particolare il suo senso del tempo e dello spazio): "L'auto [...] è un'estensione dell'uomo che lo trasforma in superuomo. È un medium caldo, esplosivo, di comunicazione sociale"<sup>450</sup>.

L'idea di McLuhan è rimasta per molti anni in garage, finché alcuni sviluppi tecnologici recenti non l'hanno riportata su strada. In un articolo del 2019 Luis Alvarez Leon afferma che la macchina costituisce un media per due ragioni: per un verso essa è un ambiente mediale mobile in quanto occupata da speakers e display connessi a reti multimediali che assicurano un flusso regolare sia di intrattenimento che di informazioni<sup>451</sup>; per altro verso l'auto è un media spaziale in quanto ha gradualmente incorporato complessi sistemi di posizionamento e di navigazione. Il luogo di convergenza dei due fenomeni sono i sistemi di navigazione di bordo, dei quali l'autore studia gli sviluppi dagli anni Ottanta a oggi. Il punto di arrivo di questa storia è l'automobile a guida autonoma: "This [new kind of car] positions automobiles as mobile spatial media nodes within wider information networks that concurrently reframe how travelers experience movement through space, while also redefining, in terms of locational networks, the spaces through which they move"<sup>452</sup>.

La self-driving car e la sua archeologia (risalente per lo meno agli anni '50) vengono indagate in modo specifico da Erki Huhtamo in un saggio del 2020. Anche Huhtamo intende acquisire l'automobile al campo dei media studies e la definisce "a media machine, more precisely, an array of convergent media machines"<sup>453</sup> incaricate di attivare e gestire flussi di percezioni, informazioni e decisioni. A partire di qui, l'automobile a guida autonoma introduce per Huhtamo una novità di rilievo in quanto

esternalizza dal soggetto umano alla macchina una serie di responsabilità percettive, informative e di agency: essa è quindi una *media machine* “post-umana”<sup>454</sup>.

Come si evince da questi accenni, quando si definisce l'automobile come medium (o media) si intendono cose almeno in parte differenti; e, soprattutto, tali differenze si collegano a due diversi modelli di automobile: quella tradizionale a guida manuale e quella a guida variamente automatizzata o almeno assistita. Provo a esplorare separatamente questi due tipi di dispositivo mediale.

### *L'immagine dromoscopica*

Le metafore adoperate da McLuhan (armatura, carapace) rimandano a un modello di auto chiusa, qual è quello dominante negli anni '50 e '60. In realtà la chiusura dell'automobile è un processo lento che, debolmente avviato alle origini del mezzo alla fine dell'Ottocento, si profila solo tra gli anni '20 e gli anni '30 del '900. Per esempio, la Ford T (il modello che a partire dal 1908 rese il nuovo mezzo relativamente popolare negli USA) aveva parabrezza e capotta asportabili, ma come optional; la prima auto che li introduce di serie è la costosa Oldsmobile Modello 42 nel 1915, mentre le chiusure laterali sono ancora successive<sup>455</sup>.

Questa evoluzione tecnica produce due differenti e in certa misura successive esperienze di utilizzo. La loro base comune è la percezione (ben colta da McLuhan) di un mezzo-protesi soggetto alla padronanza di movimento del suo autista; medium capace di implementare l'immersione di costui nei paesaggi urbani o extraurbani che attraversa in termini di velocità e quindi di potenza; e di far *sentire* al soggetto questa potente immersione negli spazi quotidiani grazie alla costituzione di specifici e inediti regimi (etero e proprio) sensoriali e percettivi. In questo senso si coglie la differenza rispetto all'esperienza del treno, che sottrae la direzione del mezzo al controllo del passeggero<sup>456</sup>. Ciò che differenzia le due esperienze cui accennavo sono appunto due differenti regimi sensoriali e percettivi<sup>457</sup>. Il primo, legato all'auto aperta, si impenna sulla sensazione della velocità come direttamente esperita dall'autista o dal passeggero: è il grande tema modernista espresso dal Futurismo e da altre avanguardie, che si collega in fondo al sentire romantico di una

immersione panica del soggetto nelle forze della natura (e poi della tecnologia). Il secondo tipo di regime, più legato all'automobile chiusa, insiste invece sulla esperienza del paesaggio, trasformato dal movimento della macchina in uno spettacolo che sfilava sotto gli occhi dell'autista o del passeggero.

A partire dagli anni '20 e '30 questo secondo tipo di esperienza diviene decisamente dominante<sup>458</sup>: architetti e urbanisti iniziano a pensare i paesaggi urbani in funzione della loro percezione successiva dall'interno dell'auto, in una serie di raggruppamenti in sequenze ed episodi<sup>459</sup>; ugualmente rilevante l'incorniciamento delle visioni mobili attuate da parabrezza e finestrini: le stesse Highway vengono progettate in quel giro di anni per tradurre la vista dei singoli luoghi in "paesaggio"<sup>460</sup>; e neppure i parchi naturali sfuggono alla progettazione di percorsi per le auto che consentano una piena immersione nella natura<sup>461</sup>: questa viene percepita come visivamente vicina, ma al tempo stesso allontanata sul piano tattile e operativo dalla superficie separatrice del vetro<sup>462</sup>. Insomma, l'esperienza automobilistica si fa simile a quella dell'immagine in movimento cinematografica o televisiva, ma ne capovolge la logica di gestione delle fonti di energia:

Contrariamente alla stroboscopia [cinematografica] che permette di osservare gli oggetti animati da un movimento rapido come se si muovessero al rallentatore, [la dromoscopia automobilistica] fa vedere gli oggetti inanimati come se fossero animati da un movimento violento. [...] Nella rapidità dello spostamento il viaggiatore-voyeur si trova in una situazione opposta a quella del frequentatore delle sale cinematografiche. È lui a essere proiettato: attore e spettatore del dramma della proiezione, recita nell'attimo del tragitto la sua stessa fine.<sup>463</sup>

### *L'immagine algoritmica*

Alvarez Leon e Huhtamo parlano un po' genericamente di "self-driving cars", automobili a guida autonoma. La terminologia è a questo proposito piuttosto varia: si parla di *autonomous (and connected) vehicles* (AV), o anche *driverless vehicles* (DV) o *unmanned vehicles* (UV), anche collegando l'auto ad altri tipi di veicoli (aerei, droni, mezzi di ricognizione militare, etc.). Soprattutto, questi termini-ombrello coprono gradi di autonomia differenziati<sup>464</sup>: ai livelli più alti, i veicoli sono dotati di

*Advanced Driver-Assistance Systems* (ADAS) o di *Highly Advanced Driver-Assistance Systems* (HADAS)<sup>465</sup>.

Il funzionamento di un veicolo autonomo si basa sulla interazione di cinque macrosistemi. Il primo è il sistema di “stima di stato”, o “consapevolezza situazionale”, incaricato di stabilire la posizione reciproca e dinamica tra l’automobile e le componenti dell’ambiente che la circondano (altri veicoli, pedoni, elementi del paesaggio etc.). A questo fine, il veicolo deve essere attrezzato con strumenti di visione artificiale che permettano appunto il “rilevamento di oggetti”. Questi strumenti consistono in differenti sensori a seconda delle differenti esigenze (distanza, ampiezza dell’angolo di captazione, risoluzione richiesta): radar a onde millimetriche (per oggetti a distanza maggiore), lidar (radar basati su raggi laser, capaci di costruire una mappa tridimensionale del contesto nel raggio circa 200 metri), telecamere normali o a raggi infrarossi e, per gli oggetti più vicini, sonar a ultrasuoni.

Un secondo sistema è quello della *localizzazione* del veicolo, di cui viene individuata la posizione all’interno di una mappa geonavigabile: ai rilevatori GPS e ai sensori inerziali (girometri, accelerometri, etc.) si aggiungono sistemi di rilevazione di landmarks sul territorio (Simultaneous Localization and Mapping: SLAM).

Il terzo sistema (nella realtà difficilmente separabile dai due precedenti) è quello della *elaborazione dei dati*. Tale elaborazione viene avviata già nella pre-elaborazione dei dati catturati dai singoli sensori; conosce molti e complessi passaggi e si basa sullo scambio tra dati dei sensori, dati nella memoria del veicolo e dati recuperati in tempo reale dal cloud (vedi avanti). Al di là di questa complessità, il nocciolo del sistema è costituito dalla “fusione” dei dati in modelli n-dimensionali (*data cubes*) coerenti e realistici, elaborati in tempo reale da appositi algoritmi di intelligenza artificiale<sup>466</sup>. Per esempio, i dati provenienti dal lidar (sensore veloce ma a risoluzione relativamente bassa) segnalano un oggetto in avvicinamento sul fianco destro, senza specificare la sua natura; i dati della telecamera permettono di “riconoscere” l’oggetto etichettandolo come pedone, ciclista, animale etc.; la combinazione dei due tipi di dato permette sia di seguirne che di prevederne i movimenti, la velocità di spostamento, etc.

Il quarto sistema è quello della *assunzione di decisioni operative* a partire dai dati elaborati e dalle scelte prefissate: qui si giocano in larga parte i differenti livelli di autonomia del mezzo perché in alcuni casi la scelta di accelerare o rallentare, frenare o ripartire, svoltare o tirare dritto, etc. vengono prese dall'autista umano (in presenza o in remoto), in altri casi dalla macchina stessa. Si osservi peraltro che qualunque decisione retroagisce sulla posizione dell'auto e quindi sui sistemi di rilevazione e di elaborazione dei dati descritti sopra. In ogni caso, si aprono due possibilità: in alcuni casi, la macchina può eseguire direttamente alcune scelte e utilizzare attuatori *pragmatici*, o effettori: per esempio gli strumenti meccanici di frenata o quelli di svolta<sup>467</sup>; in altri casi, l'auto può demandare le scelte a un operatore umano e quindi utilizzare attuatori *sensibili*: immagini su schermi di vario formato, dati visualizzati da display digitali o analogici sul cruscotto (*dashboard*), suoni dagli speakers, ma anche visualizzazioni grafiche proiettate sul parabrezza (*Head-Up Displays*), immagini tridimensionali fruibili mediante caschi di realtà virtuale, stimoli tattili, e così via, in una varietà di interfacce attualmente già disponibili o in fase sperimentale. Le scelte di sensibilizzazione (primariamente visualizzazione) dei dati da parte del sistema sono evidentemente funzionali a che l'autista prenda le decisioni che ritiene più opportune; una tendenza evidente in questo senso vede le immagini derivanti dalla visualizzazione dei modelli di dati sostituire progressivamente l'immagine percepita direttamente dall'autista: per un verso l'autista può agire in remoto (*Remotely Operated Autonomous Vehicles*: strumenti bellici, auto in fase di addestramento, veicoli per il trasporto automatizzato di merci, etc.); per altro verso alcuni modelli di *self-driving car* rinunciano del tutto a finestrini e parabrezza per presentarsi come un guscio compatto e sigillato: è il caso di uno dei prototipi della Apple car, che sostituisce la visione diretta del panorama con quella procurata da un visore avanzato di realtà virtuale<sup>468</sup>. In ogni caso, il design della *dashboard* in tutte le sue componenti visuali e pratiche contribuisce a costituire le nuove forme di esperienza di guida e in genere di utilizzo dell'automobile, e viene attentamente progettata dagli esperti di *user experience design* (UX)<sup>469</sup>.



Il quinto sistema infine è in effetti un meta-sistema perché riguarda la *circolazione dei dati*: i flussi di dati vanno dall'esterno all'auto (out-in), da un'area all'altra dell'auto (in-in), dall'auto all'esterno (in-out, o in forma combinata in-out-in); e coinvolgono differenti fornitori o destinatari: veicolo-veicolo (V2V), veicolo-infrastrutture (V2I), veicolo-pedone (V2P), veicolo-cloud di dati (V2C). Soprattutto quest'ultima forma di circolazione pone alcuni problemi di privacy, in quanto richiama la complessa questione della “*dataveillance*”: la “*connected vehicle data industry*” è in pieno, tumultuoso sviluppo, e coinvolge imprese di costruzione dei veicoli, servizi di assicurazione, mondo dell'intrattenimento, istituzioni securitarie e “*vehicle data hubs*”<sup>470</sup>.

### *Conclusioni: di cosa parliamo quando parliamo di media*

Raccogliamo le idee. Per McLuhan l'automobile è un medium in quanto protesi potenziante e interfaccia sensibile capace di co-adattare in nuovi termini soggetto e ambiente; per gli autori recenti l'auto a guida autonoma è un media in quanto (micro-)ambiente mediale e quale nodo di un sistema mobile di estrazione, elaborazione e trasmissione di dati. A partire da qui cercare una definizione unitaria di medium e di media è una strada senza uscita (prometto: è l'ultima metafora automobilistica che mi concedo). Occorre dunque cercare una definizione differente che, senza scartare quelle appena riassunte, consenta di assumerle sotto un cappello concettuale più generale<sup>471</sup>. Vorrei dunque proporre di considerare un medium come *un qualunque dispositivo incentrato sulla trasformazione dell'energia in una risorsa non materiale*. Molti potrebbero contestare questa definizione soprattutto sul concetto di “non materiale”, ma prendiamola come proposta operativa e facciamo un passo avanti.

Se accettiamo l'idea che un medium trasformi varie fonti di energia in risorse immateriali, possiamo comprendere meglio cosa cambia dal vecchio al nuovo modello di automobile; e più ampiamente quale frattura si produce nel passaggio dai media meccanici, elettronici e digitali ai media algoritmici – passaggio che la trasformazione dell'automobile ben rappresenta. L'automobile a guida umana gestisce una fonte di energia meccanica (di derivazione “fossile” direbbe qualcuno) e una fonte di energia elettromagnetica (la luce) per produrre una specifica esperienza

immateriale sensibile e percettiva. L'automobile a guida autonoma utilizza invece energia elettrica e (nuovamente) luce per produrre *data-cubes* dinamici, altrettanto immateriali dell'esperienza sensoriale e qualitativa del "vecchio" autista. L'esperienza della guida non viene esclusa: abbiamo visto l'importanza delle differenti *dashboard* e interfacce di visualizzazione e auricularizzazione dei dati. Tuttavia, per un verso essa diviene esperienza (visuale o uditiva) di dati, e dunque colloca i soggetti non all'interno di un paesaggio ma all'interno di un flusso informazionale; e per altro verso essa può essere eventualmente ridotta o esclusa, nel caso di veicoli a guida completamente autonoma. Nel momento in cui il processo di trasformazione messo in atto dal medium cambia e l'output immateriale passa dalla sensibilità ai dati, l'esperienza dell'autista diviene marginale, e perde al tempo stesso la propria specificità: l'autista siede davanti a una *dashboard* esattamente come farebbe davanti al suo videogioco preferito; o si infila un casco di realtà virtuale che gli permette di percorrere il mondo come se fosse ancora nel suo salotto.

M. McLuhan, *The Mechanical Bride. Folklore of Industrial Man*, The Vanguard Press, New York 1951; tr. it. *La sposa meccanica. Il folklore dell'uomo industriale*, SugarCo, Milano 1984.

A. Kitnick, *Distant Early Warning. Marshall McLuhan and the Transformation of the Avant-Garde*, The University of Chicago Press, Chicago-London 2021.

M. McLuhan, *Motorcar: The Mechanical Bride*, in Id., *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), New Edition, The MIT Press, Cambridge MA-London 1994, pp. 217-225; tr. it. *L'automobile. La sposa meccanica*, in Id. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967, pp. 202-208.

M. McLuhan, *Motorcar*, cit., p. 205.

Idea condivisa da J. Miller, *Media and mobility: Two fields, one subject*, in "The Journal of Transport History", vol. 39, n. 3, 2018, pp. 381-397.

L. F. Alvarez Leon, *How cars became mobile spatial media: A geographical political economy of on-board navigation*, in "Mobile Media & Communication", vol. 7, n. 3, 2019, pp. 362-379, cit. a p. 372.

E. Huhtamo, *As The Self-Driving Car: A Media Machine for Posthumans?*, in "Artnodes", n. 26, 2020, pp. 1-14, la cit. è a p. 9.

L'autore riprende su questo punto alcune idee di E. L. Stayton, *Sensing, Seeing, and Knowing: The Human and the Self-Driving Car*, in "Spectator", vol. 36, n. 1, 2016, pp. 8-24.

Tra le storie recenti dell'automobile segnalò Aa.Vv., *The Story of the Car. The Definitive History of Automobile*, Dorling Kindersley, London-New York 2022; B. Appleyard, *The Car. The Rise and Fall of the Machine that Made the Modern World*, Pegasus Book, New York-London 2022.

W. Schivelbusch, *Geschichte der Eisenbahnreise*, Carl Hanser Verlag, Munich 1977; tr. it. *Storia dei viaggi in ferrovia*, Einaudi, Torino 2003.

Su questa trasformazione vedi A. Brilli, *La vita che corre. Mitologia dell'automobile*, Il Mulino, Bologna 1999; E. Duffy, *The Speed Handbook. Velocity, Pleasure, Modernism*, Duke University Press, Durham-London 2009; S. Redshaw, *In the Company of Cars. Driving as a Social and Cultural Practice*, Ashgate, Aldershot-Burlington 2008; W. Sachs, *For Love of the Automobile: Looking Back Into the History of Our Desires* (1984), University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1992.

La stessa terminologia risente di tale sviluppi e li riflette: “By 1930 ... above the *bumper* (UK english) or *fender* (US english) lay the *bonnet* and *windscreen* (UK), *hood* and *windshield* (US), *capote* and *pare-brise* (France), or *Motorhaube* and the onomatopoeic *Windshutzscheibe* (Germany)”. S. Parissien, *The Life of the Automobile. A New History of the Motor Car*, Atlantic Books, London 2013, pp. 112-113.

D. Appleyard, K. A. Lynch, J. R. Myer, *The View from the Road*, The MIT Press, Cambridge MA-London 1964; vedi anche Nigel Thrift, *Driving in the City*, in M. Featherstone, J. Urry, N. Thrift (eds), *Automobilities*, Sage, London 2005, pp. 41-60.

A. Cross, *Driving the American Landscape*, in P. Wollen, J. Kerr (eds.), *Autopia: Cars and Culture*, Reaktion Books, London 2002, pp. 249-258.

D. Louter, *Windshield Wilderness. Car, Roads and Nature in Washington's National Park*, University of Washington Press, Seattle-London 2006.

La chiusura dell'automobile è stata approfondita anche sotto l'aspetto del nuovo ambiente sonoro che essa viene a creare: M. Duffett, B. Peter (eds.), *Popular Music and Automobiles*, Bloomsbury Academic, New York-London 2020; K. Borg (ed.), *Shifting Gears*, Special Issue of “Technology and Culture”, vol. 55, n. 2, 2014. Inoltre, la visione del paesaggio come spettacolo è stata analizzata anche a partire dalle nuove forme della pubblicità esterna: C. Gudis, *Buyways. Billboards, Automobiles, and the American Landscape*, New Routledge, York-London 2004. Non posso affrontare in questa sede né la questione dei drive-in e degli altri spazi sociali specifici per automobilisti, né quella della “rimediazione” del viaggio in auto nel cinema, in televisione o nel videogioco. Mi limito a richiamare il fatto che è senza dubbio a questo modello di esperienza automobilistico-mediale che pensa Rosalind Krauss quando interpreta l'opera di Edward Ruscha come una “reinvenzione del medium” dell'automobile: R. Krauss, *Under Blue Cap*, The MIT Press, Cambridge MA-London 2011; tr. it. *Sotto la tazza blu*, Bruno Mondadori, Milano 2012.

P. Virilio, *L'Horizon Negatif*, Editions Galilée, Paris 1984; tr. it. *L'orizzonte negativo*, Costa & Nolan, Genova 1986, pp. 87-88.

I livelli di autonomia sono cinque nella classificazione del *Department of Transportation and the National Highway Traffic Safety Administration* (NHTSA) degli USA, e sei secondo gli standard di *The International Organization of Automakers* (OICA), o SAE J3016, di derivazione europea.

D. Paret, H. Rebaine, *Autonomous and Connected Vehicles. Network Architectures from Legacy Networks to Automotive Ethernet* (2019), John Wiley, Hoboken-Chichester 2022; H. Sjafrie, *Introduction to Self-Driving Vehicle Technology*, CRC Press, Boca Raton-London 2020; Q. Zhou *et al.*, *Theories and Practices of Self-Driving Vehicles*, Elsevier, Amsterdam-Oxford 2022.

J. Aulinas, H. Sjafrie, *AI for Cars*, CRC Press, Boca Raton – London 2022; Y. L. Murphey, I. Kolmanovsky, P. Watta (eds.), *AI-enabled Technologies for Autonomous and Connected Vehicles*, Springer, Cham 2023.

Sugli aspetti etici di questo fenomeno vedi J.-F. Bonnefon, *The Car That Knew Too Much. Can A Machine Be Moral?*, The MIT Press, Cambridge MA-London 2021; R. Jenkins, D. Černý, T. Hříbek (a cura di), *Autonomous Vehicle Ethics. The Trolley Problem and Beyond*, Oxford University Press, Oxford-New York 2022.

VrScouts, *The Apple Car Could Feature VR Technology And No Windows*, in “VR Scout”, 17 maggio 2022, <https://vrscout.com/news/the-apple-car-could-feature-vr-technology-and-no-windows/>. Più in generale, vedi C. Wienrich, K. Schindler, *Challenges and Requirements of Immersive Media in Autonomous Car: Exploring the Feasibility of Virtual Entertainment Applications*, in “i-com”, vol. 18, n. 2, 2019, pp. 105-125.

A. Riener, M. Jeon, I. Alvarez (a cura di), *User Experience Design in the Era of Automated Driving*, Springer, Cham 2022.

J. Keegan, A. Ng, *Who Is Collecting Data from Your Car?*, in “The Markup”, 27 luglio 2022, <https://themarkup.org/the-breakdown/2022/07/27/who-is-collecting-data-from-your-car>

Per una veloce panoramica cfr. G. Grossi, *Medium*, in A. Pinotti, *Il primo libro di estetica*, Einaudi, Torino 2022, pp. 146-157.

# Fissare gli shock della modernità. La defamiliarizzazione del quotidiano nelle sinfonie urbane

*Arianna Vergari*

## *Il quotidiano metropolitano vissuto come shock*

Le sinfonie della città prodotte a partire dagli anni '20 incarnano perfettamente, tramite la loro modulazione formale e strutturale<sup>472</sup> quella rivoluzione dell'esperienza quotidiana – così come già descritta dai teorici della modernità quali Simmel, Kracauer e Benjamin – che prevede una “riorganizzazione su vasta scala della percezione sensoriale all'interno della società industrial-capitalistica”<sup>473</sup>. Coniugando l'impulso avanguardista con quello documentaristico, ciò che le sinfonie traducono sul piano estetico come un incontro tra il magma altamente instabile del quotidiano urbano e le istanze filmiche iperformalizzanti<sup>474</sup> altro non è che un riflesso di quello scontro epistemologico che oppone il momento presente, effimero e fuggente, e la possibilità di registrarlo e conferirgli dunque successivamente un significato. A tal proposito è utile riprendere la riflessione di Doane che sottolinea come la progressiva standardizzazione e razionalizzazione del tempo dettate dai cambiamenti apportati dall'economia capitalista venga minacciata dalla fascinazione per la contingenza, l'indessicalità e il caso<sup>475</sup>. All'efficienza di un tempo industriale divisibile in unità discrete, si contrappone un flusso caotico che rende il tempo eterogeneo e imprevedibile, una forma di resistenza alla razionalizzazione, ma soprattutto al senso. La minaccia apportata dalla contingenza, infatti, è associata in primo luogo alla perdita di significato<sup>476</sup>.

In film sinfonici quali *Berlino – Sinfonia di una grande città* (*Berlin – Die Sinfonie der Großstadt*, Ruttman, 1927), *Jeux des reflets et de la vitesse* (Chomette, 1925) o *Les Nuits Électriques* (Deslaw, 1928), dunque, la contrapposizione tra contingenza e totalità – intesa quest'ultima come una struttura coerente dotata di senso – si traduce nelle capacità dialettiche di un montaggio che giustappone, altera, scollega e collega una collezione caotica di frammenti “dal vero”, frammenti cioè di un quotidiano

percepito come accumulazione di impressioni fugaci. Singer, riprendendo gli studi sulle trasformazioni della trama dell'esperienza condotta dai teorici del primo '900, sottolinea l'importanza delle reazioni corporee dettate dall'iperstimolazione urbana<sup>477</sup>. Proprio la modalità di esperire in maniera frammentata i momenti del quotidiano come shock, ovvero lampi contraddistinti sia da una forte intensità che da una durata fugace, comporta un'elusione continua del tempo presente, come tempo razionale. L'unica possibilità per il soggetto moderno è di percepire in maniera viscerale il momento, come un istante che a causa dell'immediatezza del suo passaggio può essere solo sentito<sup>478</sup>. Per questo lo shock, nota Doane, è in linea con la contingenza, in quanto essendo un residuo di percezione non elaborato, non raggiunge mai la profondità del soggetto e quindi non acquisisce mai significato<sup>479</sup>.

Se le sinfonie cercano di riprodurre gli attimi di contingenza, gli shock viscerali percepiti più a livello corporeo che razionale, questa frammentazione minaccia continuamente una chiara leggibilità della città. Soprattutto nei momenti linguisticamente più sperimentali, dunque più frenetici e caleidoscopici, le sinfonie usano angolazioni insolite, sovrimpressioni, doppie esposizioni per frammentare il paesaggio della metropoli. Quell'esperienza urbana così familiare viene dunque defamiliarizzata, attraverso uno straniamento modernista che ribadisce una profonda contraddizione tra una fiducia nella materialità quotidiana e una sua re-invenzione e demistificazione. Dunque da una parte, le sinfonie rivolgono il loro interesse a un sostrato materico, quello che Kracauer definisce "la realtà fisica"<sup>480</sup>, ovvero quegli scenari familiari che, come sottolinea Pravadelli, permettono allo spettatore un riconoscimento di un mondo quotidiano e ordinario, poiché "i soggetti umani che si vedono sullo schermo sono persone comuni, come lo sono gli spettatori. Pertanto nell'immagine lo spettatore riconosce o identifica sé stesso/a e l'esperienza urbana che vive"<sup>481</sup>. Dall'altro lato, il mondo ordinario si re-incanta come fantasmagoria, tramite una visione caleidoscopica che produce effetti tanto spettacolari quanto perturbanti.

*Avanguardia e Everyday*

La categoria dell'*everyday*, come ben illustra Amad, era già un cliché letterario a inizio secolo quando fece la sua comparsa il cinema<sup>482</sup>, che riconfigurò il quotidiano come spettacolo, giocando un ruolo fondamentale, insieme alla fotografia, “to the modern revelation of the ordinary as extraordinary”<sup>483</sup>. Senza dubbio le ricerche di Gunning a questo proposito sono illuminanti. Il cinema delle attrazioni, concepito come atto di mostrazione, di esibizione<sup>484</sup>, privilegia un mondo familiare e conosciuto, re-incidentato tramite il potere della tecnologia, motivo per cui il cinema delle origini nel suo complesso può essere interpretato come un *everyday genre*<sup>485</sup>. Questo passaggio è di fondamentale importanza per comprendere il processo di defamiliarizzazione alla base dei film sinfonici.

Prima di indagare questo meccanismo, è necessario sottolineare il notevole peso che a partire da inizio secolo assume la questione dell'*everyday*, sia nei dibattiti teorici che nelle pratiche d'avanguardia. È indubbio che gli stravolgimenti apportati dalla modernità, soprattutto a livello urbano, abbiano giocato un ruolo decisivo, dal momento che proprio nella percezione collettiva di un cambiamento irreversibile nella natura della vita quotidiana – come hanno sostenuto numerosi teorici, da Simmel e Lukács a Lefebvre – risiedeva la spinta per una nuova concettualizzazione, consapevolezza e legittimazione del quotidiano come argomento critico<sup>486</sup>.

Questa rinnovata attenzione al quotidiano va di pari passo con la negazione di una sua ipotetica neutralità, una concezione non più sostenibile e che lascia spazio alla teorizzazione dell'*everyday* come un terreno problematico, conteso e opaco<sup>487</sup>. D'altronde già Marx e Freud avevano messo in dubbio la veridicità e nitidezza della realtà quotidiana percepita, il primo riconoscendo nel quotidiano un campo minato dall'inconscio, un terreno sintomatico sotto cui serpeggiano desideri e paure incontrollabili<sup>488</sup>; il secondo svelando le strutture non apparenti, ovvero le circostanze materiali della realtà quotidiana che di conseguenza viene percepita come distorta<sup>489</sup>. Ciò che qui è bene sottolineare è il modo, per Highmore contraddittorio, attraverso cui le due linee di pensiero mettono in discussione la trasparenza del quotidiano, in quanto “on the one hand the surface of the everyday (its manifest content) needs to be given the closest of scrutiny (what you see is what there is), and on

the other hand the project is precisely to go behind the scenes and reveal underlying structures and latent contents”<sup>490</sup>. Questo punto è cruciale se collegato alle teorie della fotogenia e successivamente alle strategie discorsive adottate da alcune pratiche d’avanguardia, sinfonie incluse, poiché in questi incroci di speculazioni, il comun denominatore è una permanenza incontestabile del reale, come fenomenico quotidiano, che non viene mai negato, ma indagato nel tentativo di svelare qualcosa che va al di là della superficie. Renov, a tal proposito, sottolinea come i registi degli anni '20 fossero affascinati dal mezzo cinematografico per la sua duplice capacità di aderire al reale e allo stesso tempo di conservare le sue potenzialità espressive per un radicale squilibrio dei sensi<sup>491</sup>.

Sarà bene precisare che il concetto di *everyday* qui discusso, nelle sue determinazioni così concrete e astratte allo stesso tempo, non ha niente di realistico. Ovvero seguendo il suggerimento di Amad è possibile concepire il rapporto dei film con il quotidiano “without reducing it to the imputed ‘realist’ status of filmic representation”<sup>492</sup>. Kracauer, ad esempio, in *Teoria del film* cita alcune sinfonie della città nel suo capitolo sul cinema d’avanguardia, raggruppandole nel paragrafo “la realtà fisica”. Ma nonostante il teorico intraveda la tendenza realista di questi documentari “che si compiacciono di rappresentare la vita nelle strade”, allo stesso tempo ne riconosce le capacità, in qualche misura, demistificatorie:

La macchina da presa e le tecniche a sua disposizione permettevano all’artista d’ottenere il massimo dalla realtà fisica; e, come il fotografo creativo, egli traeva una certa soddisfazione dallo scoprire, nel materiale dato, forme e movimenti che sembravano assolutamente irreali. Ci fu una svolta verso il documentario: descrizioni visive che portavano in primo piano aspetti della natura altrimenti nascosti.<sup>493</sup>

Ancora una volta il rapporto cinema-realtà viene colto non in seno a una appartenenza ontologica come lo interpreterà Bazin, ma come rivelazione tecnologica, ovvero un realismo “not construed as referential, but rather as a ‘formal realism’”<sup>494</sup>. Kracauer insiste inoltre su alcuni elementi “fotogenici” tra cui rientra proprio il quotidiano, il familiare, così come il transitorio, in definitiva ciò che l’occhio umano annebbiato dall’abitudine non riesce più a cogliere.



La ridefinizione dell'esperienza quotidiana ad opera di nuove tecnologie permette alle avanguardie di riflettere non solo sui rapporti tra tecnologia ed esperienza moderna, ma anche sul ruolo dell'arte in questo nuovo panorama. Peter Bürger intravede in movimenti artistici come Dada, il surrealismo e l'avanguardia russa post-1917 la volontà di reintegrare l'arte nella prassi della vita, ovvero di sanare in qualche modo quel “*great divide*” che oppone l'arte autonoma ed elitaria alla cultura di massa, e che in definitiva separa arte e realtà<sup>495</sup>. Chiaramente questa volontà avanguardista si sviluppa in opposizione allo status dell'arte nella società borghese, come chiarisce infatti Bürger,

Gli artisti d'avanguardia considerano una caratteristica prevalente dell'arte nella società borghese il suo distacco dalla vita concreta. Una delle ragioni che hanno reso possibile tale distacco è che l'estetismo ha trasformato gli elementi che definiscono l'arte come istituzione nel contenuto essenziale dell'opera. La coincidenza di istituzione e contenuto dell'opera è stata la condizione logica di sviluppo che ha permesso alle avanguardie di mettere in discussione l'arte. Le avanguardie vogliono dunque un superamento dell'arte, nel senso hegeliano del termine: l'arte non deve essere semplicemente distrutta, ma trasposta nella vita concreta, dove si conserverebbe, anche se in forma trasformata.<sup>496</sup>

Secondo Highmore la teoria di Bürger, nell'affrontare la relazione arte-vita, pecca di una inflessione a favore del primo termine, poiché omette un reale approfondimento del carattere ambiguo dell'*everyday life*. Ciò che non può essere trascurato per Highmore è il modo in cui le avanguardie guardano al quotidiano in modo contraddittorio, da un lato come un ambiente repressivo da denunciare, dall'altro come un terreno di emancipazione dal dominio del razionalismo e dell'istituzione dell'arte borghese<sup>497</sup>. È proprio questa ambivalenza che permette di posizionare le avanguardie “as deeply and awkwardly embroiled in particular historical and geographical junctures”<sup>498</sup>.

### *Per un realismo aumentato*

L'utopia di penetrare l'ordinario, con l'obiettivo di svelarne gli aspetti insoliti e stra-ordinari, si può ravvisare in diversi movimenti d'avanguardia e assume concretezza se guardiamo ad una pratica surrealista, quella della deambulazione cittadina. Le escursioni urbane erano già state inaugurate

dal movimento Dada, a partire dal 14 aprile 1921 quando “alle tre del pomeriggio e sotto un diluvio torrenziale, Dada si dà appuntamento di fronte alla chiesa di Saint-Julien-le-Pauvre”<sup>499</sup>. La passeggiata dadaista cercava di risanare arte e vita quotidiana, scegliendo la banalità dei luoghi ordinari, calandosi così in maniera percettiva in un presente concreto, uno spazio da esperire con il corpo, lontano dunque da ogni pretesa futuristica. Ma mentre per i dadaisti “l’opera sta nell’aver concepito l’azione da compiere, la visita, e non nelle azioni ad essa correlate”<sup>500</sup>, la deambulazione surrealista cerca di penetrare nell’inconscio del luogo, sia quello desolato nella periferia campestre di Parigi, sia quello metropolitano, con la consapevolezza che esiste qualcosa che si cela dietro al quotidiano.

Questa modalità di unire arte e vita quotidiana nello spazio urbano, cercando di scorgere il meraviglioso nella superficie urbana, non può che essere ravvisato in parte anche nelle sinfonie urbane degli anni ’20 e ’30, soprattutto in relazione a quella particolare modalità esplorativa dello spazio implicata nello straniamento<sup>501</sup>.

Il quotidiano defamiliarizzato delle sinfonie è emblematico di quello che potremmo definire una sorta di “realismo aumentato”, ovvero una particolare forma di raffigurazione dello spazio urbano e dell’*everyday life* che partendo dal reale lo demistifica. Chiaramente il mezzo cinematografico, con le sue capacità mimetiche, assurgeva alla funzione di un potenziamento dell’occhio umano, in grado di rivelare i dettagli, le associazioni, le continuità formali, così come le rotture ritmiche e visuali dell’ambiente cittadino, ovvero tutti quegli elementi che seppur presenti nella realtà materiale, erano pressoché impercettibili, in parte per un limite fisico della natura umana, in parte per un annebbiamento dettato dall’abitudine. Lo stesso Kracauer aveva riflettuto sull’impossibilità di percepire il quotidiano, il familiare, proprio perché “lo consideriamo come scontato, non ci pensiamo. I volti dei nostri cari, le vie che percorriamo ogni giorno, la casa in cui viviamo: tutte queste cose sono parte di noi come la nostra pelle e, sapendole a memoria, non le vediamo più collo sguardo”<sup>502</sup>. L’idea di poter ampliare la visione umana, trascendendo le leggi biologiche in nome di quelle tecnologiche, attraversa in vari modi le teorie del cinema, così come i differenti progetti

avanguardisti nei primi tre decenni del '900, dando vita a quella che Turvey in *Doubting Vision* definisce “revelationist tradition”, incarnata in particolar modo da Jean Epstein, Dziga Vertov, Béla Balázs e Siegfried Kracauer. Questi teorici, animati da un profondo scetticismo nei confronti della visione umana, erano convinti che il senso della vista non riuscisse a restituire una reale comprensione della realtà<sup>503</sup>. Partendo da questo spunto, è plausibile pensare che sia stato proprio il rifiuto di una visione ordinaria del reale, più che del reale in sé, ad animare alcune pratiche avanguardiste<sup>504</sup>, che non tentavano di superare il reale ma solo di defamiliarizzarlo. La volontà di abbracciare un “realismo aumentato”, come avviene proprio nelle sinfonie urbane, armonizza così in un certo senso l'impulso documentaristico e quello avanguardista.

È evidente che il processo di straniamento che aspira ad una rinnovata visione del mondo sia profondamente implicato con la nozione di percezione. Ad esempio in *Manhatta* (P. Strand, C. Sheeler, 1921) – canonicamente il primo film ad inaugurare il genere delle sinfonie – nonostante l'assenza di un eccessivo dinamismo della macchina da presa, la dinamica costruita all'interno delle singole inquadrature, l'uso di angolazioni non convenzionali e la forza compositiva provocano una dislocazione non solo dello spazio urbano ma anche dell'esperienza spettatoriale, riproponendo per certi versi quella massiccia riconfigurazione delle strutture dell'esperienza in corso nella metropoli moderna<sup>505</sup>. In questo modo, scandagliare filmicamente la superficie urbana diventa un procedimento fondamentale per alterare la realtà quotidiana, senza negarla, decifrando i sintomi di un'intera epoca.

Cfr. S. Jacobs, A. Kinik, E. Hielscher (a cura di), *The City Symphony Phenomenon. Cinema, Art, and Urban Modernity between the Wars*, Routledge, New York-Londra 2019.

M. Bratu Hansen, *Cinema and Experience. Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno* (2011); tr. it. *Cinema & Experience. Le teorie di Kracauer, Benjamin e Adorno*, Johan&Levi Editore, Monza 2013, p. 119.

Cfr. P. Bertetto, *La sinfonia della città e la sua logica estetica*, in L. Quaresima (a cura di), *Walter Ruttmann. Cinema, pittura, ars acustica*, Manfrini Editori, Trento 1994.

M.A. Doane, *The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive*, Harvard University Press, Cambridge 2002, p. 10.

Ivi, p. 12.

B. Singer, *Modernity, Hyperstimulus, and the Rise of Popular Sensationalism*, in L. Charney, V.R. Schwartz (a cura di), *Cinema and the Invention of Modern Life*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1995, p. 72. (ed. digitale). Cfr. Id., *Melodrama and Modernity. Early Sensational Cinema and Its Contexts*, Columbia University Press, New York 2001.

L. Charney, *In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity*, in L. Charney, V.R. Schwartz, *op. cit.*, p. 282.

M. A. Doane, *op. cit.*, p. 14.

Cfr. S. Kracauer, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality* (1960), tr. it. *Teoria del film*, Il Saggiatore, Milano 1995.

V. Pravadelli, *Le donne del cinema. Dive, registe, spettatrici*, Laterza, Roma-Bari 2014, pp. 8-9.

P. Amad, *Counter-Archive. Film, the Everyday, and Albert Kahn's Archives de la Planète*, Columbia University Press, New York 2010, p. 6.

Ivi, p. 11.

Cfr. T. Gunning, *The Cinema of Attraction[s]. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* (1986), in W. Strauven (a cura di), *The Cinema of Attractions Reloaded*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006.

M. Cohen, *Panoramic Literature and the Invention of Everyday Genres*, in L. Charney, V.R. Schwartz, *op. cit.*, p. 228.

P. Amad, *op. cit.*, p. 10.

Cfr. B. Highmore (a cura di), *The Everyday Life Reader*, Routledge, London-New York 2002.

Cfr. S. Freud, *Zur Psychopathologie des Alltagslebens* (1901), tr. it. *Psicopatologia della vita quotidiana*, Newton Compton, Roma 2006.

Cfr. K. Marx, F. Engels, *Die deutsche Ideologie* (1845-1846), tr. it. *L'ideologia tedesca*, Bompiani, Milano 2011.

B. Highmore (a cura di), *The Everyday Life Reader*, cit., p. 8.

M. Renov, *Charged Vision: The Place of Desire in Documentary Film Theory*, in Id., *The Subject of Documentary*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004, p. 97.

P. Amad, *op. cit.*, p. 8.

S. Kracauer, *op. cit.*, p. 280.

M. Baßler, B. Hjartarson, U. Frohne, D. Ayers, S. Bru (a cura di), *Realisms of the Avant-Garde*, Walter de Gruyter GmbH, Berlino-Boston 2020 (ed. digitale).

Cfr. A. Huyssen, *After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis 1986.

P. Bürger, *Theorie der Avantgarde* (1974), tr. it. *Teoria dell'avanguardia*, Bollati Boringhieri, Torino 1990, p. 59.

B. Highmore, *Awkward Moments. Avant-Gardism and the Dialectics of Everyday Life*, in D. Scheunemann (a cura di), *European Avant-Garde. New Perspectives*, vol. 15 della serie "Avant-Garde Critical Studies", Rodopi, Amsterdam 2000, pp. 245-248.

Ivi, p. 251.

F. Careri, *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Einaudi, Torino 2006, p. 45.

Ivi, p. 48.

Cfr. A. van den Oever, *Ostrannenie. On "Strangeness" and the Moving Image: The History, Reception, and Relevance of a Concept*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2010.

S. Kracauer, *op. cit.*, p. 120. Probabilmente la traduzione non restituisce la forza di questo passaggio che nella versione originale risulta molto più suggestivo, specialmente nella seconda parte: "intimate faces, streets we walk day by day, the house we live in all these things are part of us like our skin, and because we know them by heart we do not know them with the eye". S. Kracauer, *Theory of Film. The Redemption of Physical Reality*, Oxford University Press, New York 1960, p. 55.

Cfr. M. Turvey, *Doubting Vision. Film and the Revelationist Tradition*, Oxford University Press, New York 2008.

Tra l'altro l'idea di un limite nella visione, limite biologico o culturale che sia, è in qualche modo associato anche ad un limite di rappresentazione. Come visto, quella difficoltà a catturare il tempo presente si ripropone con il quotidiano, che continuamente sembra sottrarsi ad una decodifica rappresentativa. Maurice Blanchot descrive l'*everyday* come caratterizzato proprio da questo tratto essenziale: "it allows no hold. It escapes. It belongs to insignificance, and the insignificant is without truth, without reality, without secret, but perhaps also the site of all possible signification. The everyday escapes. This makes its strangeness – the familiar showing itself (but already dispersing) in the guise of the astonishing". M. Blanchot, *Everyday Speech* (1959), in "Yale French Studies", n. 73, 1987, p. 14.

J.C. Horak, *Modernist Perspectives and Romantic Desire: Manhatta*, in "Afterimage", vol. 15, n. 4, 1987, p. 12.

## Abitare con le immagini.

### Percorsi tra spazialità, quotidiano e cultura visuale

*Miriam De Rosa*

Questa riflessione si propone di costruire un percorso di senso che muove dall'idea di spazio domestico in quanto luogo attraversato e articolato attorno alla nostra presenza, in quanto soggetti che fanno esperienza e, più in particolare, che fanno esperienza delle immagini e con le immagini. Meglio – i soggetti fanno esperienza del quotidiano in una maniera che difficilmente si può scindere dalla copresenza di sé con l'immagine.

Per provare a ragionare su questa idea, quanto segue ruota attorno a due nodi principali, uno che funge da punto di partenza e coincide con la nozione di abitare, l'altro, a cui questa riflessione si propone di approdare, che fa riferimento al tema del postdigitale. Obiettivo di queste pagine è dunque un'esplorazione del modo in cui questi due concetti possono combinarsi per consentire di meglio leggere una serie di pratiche del quotidiano, che in quanto tali entrano spesso in una sfera di invisibilità poiché date per scontate<sup>506</sup>, ma che vale la pena interrogare in modo più critico. In altre parole, la questione è qui capire se abbia senso inserire l'abitare – e in particolare l'abitare in relazione alle immagini – nella cornice del nostro quotidiano, caratterizzato da una irreversibile condizione postdigitale.

Per fare questa operazione, è utile partire da alcune premesse che intersecano una serie di questioni calde nell'ambito dei visual culture studies<sup>507</sup> ma anche che attraversano il dibattito sulla post-medialità sviluppato nella stagione più recente dei film e media studies<sup>508</sup>, come nella critica d'arte<sup>509</sup>, e forse con un lessico e una genealogia un po' diversa, anche in molti lavori di filosofia ed estetica<sup>510</sup>.

La prima premessa riprende il tema dell'abitare nel suo aspetto più pertinente alla *spazialità*, i cui legami con l'immagine restano da sciogliere. In realtà, questo nesso non viene esplorato solo nel contemporaneo, né è qualcosa che pertiene soltanto l'immagine digitale benché le culture visuali risultino fortemente investite dal passaggio al digitale su vasta scala e alla sua metabolizzazione, sia in termini di pratiche di produzione che di

post-produzione e circolazione delle immagini. Senza allontanarci troppo percorrendo le strade affascinanti dei giochi ottici del pre-cinema o di un certo cinema sperimentale di avanguardia, ci basti ritornare tra gli anni '60 e '70, quando emerge con forza l'interesse per un cinema espanso, che chiaramente esprime un'attenzione esplicita verso la spazialità. Nel 1965 Stan VanDerBeek inizia le sue sperimentazioni attorno al *movie-drome*, in cui un sistema multi-proiezione collocato all'interno prima di un granaio nell'upstate New York e poi di cupole geodesiche realizzate ad hoc sul modello delle architetture progettate da Richard Buckminster Fuller, diviene l'emblematico esempio di questa ricerca che abbraccia una sensibilità spaziale, ecologica. Attraverso il cinema, la interpreta usando proprio l'immagine in movimento per esplorare e costruire lo spazio della visione. Come è noto, questo trova raffronto in senso teorico pochi anni dopo, nel 1970, anno in cui appare il celebre volume dedicato all'*expanded cinema* di Gene Youngblood, in cui tra le molte riflessioni importanti troviamo un capitolo intitolato *the artist as an ecologist*. Il volume di Youngblood, è stato recentemente ripubblicato<sup>511</sup>, proprio a confermare il traslare di un lavoro considerato dapprincipio alternativo e sperimentale entro lo spazio dei classici, confermando che le pratiche da lui discusse sono divenute imprescindibili, nient'affatto alternative e anzi piuttosto diffuse secondo diversi ordini e gradi di complessità attraverso molti spazi della nostra esperienza quotidiana. Sebbene dati circa cinquanta anni fa, appare abbastanza chiaro come i temi del cinema espanso, e di tutte le "configurazioni medialità"<sup>512</sup> che di lì ne sono seguite, siano terribilmente significativi e attuali nel nostro scenario di schermi urbani, *mediafaçade* e video mapping transitori, installazioni multimediali ambientali e media che si ambientalizzano, ma anche di schermi miniaturizzati, mobili, personali e personalizzati che estendono, espandendo il territorio del film (forse meglio dire, dell'immagine in movimento) sulla superficie e attraverso lo spazio delle nostre pratiche quotidiane. In breve, le immagini in movimento diventano una presenza addomesticata e domestica.

Esacerbando un tratto già presente nell'*expanded cinema* degli anni '70, allora, possiamo dire che larga parte delle immagini in movimento contemporanee, funzionano come indicatore di quella che altrove ho

provato a chiamare svolta spaziale del cinema<sup>513</sup>. Molti studi recenti su aspetti eminentemente spaziali legati al film d'artista, ma non solo<sup>514</sup>, come i numerosi lavori che si sono occupati dello spazio urbano o domestico<sup>515</sup>, per non parlare poi della riflessione dedicata alla “rilocazione” del cinema<sup>516</sup>, rappresentano un grande corpus di studi, multi sfaccettato, non concluso e dunque crescente, che condivide un interesse variamente declinato e tuttavia coeso verso l'integrazione del contesto accanto al (in alcuni casi in sostituzione del) testo, segnalando in ultima istanza un'attenzione particolare per la dimensione spaziale. Si tratta per la maggior parte di una sensibilità che i film studies tendono anzitutto a intercettare sul grande schermo, ovvero come il cinema rappresenta la spazialità, ma che trasla anche – a mio modo di vedere in maniera più interessante – su un piano ricettivo e pragmatico, ovvero come il cinema, e più in generale l'immagine, (si) fa spazio attivando processi di *placemaking*.

La seconda premessa parte dunque dall'*immagine*. Questa va intesa certamente come un segno, ma anche come un oggetto dinamico in grado di mobilitare flussi affettivi molto potenti, dunque un driver che fa leva sull'agency di chi la guarda, modifica, ricircola. L'immagine si qualifica cioè non solo come oggetto in sé ma per l'esperienza che accorda; considerando l'immagine *in movimento* come elettivo campo d'indagine di queste pagine, parliamo di una svolta esperienziale del cinema.

Provando a sintetizzare quello che in realtà è un dibattito ricco, la cui ricostruzione esulerebbe dagli obiettivi di questo volume, possiamo dire che in ragione di una serie di tendenze che negli ultimi venti anni circa conoscono una diffusione e un'incidenza acceleratissima, le immagini in movimento si staccano per un verso dal proprio supporto classico (la pellicola) e per un altro verso si sganciano dagli spazi che tradizionalmente ne hanno ospitato il dispiegarsi (la sala), punteggiando le nostre culture visuali contemporanee con una serie di implicazioni profondissime che scuotono l'idea del cinema come dispositivo tipico dei primi cent'anni di questo linguaggio. Gli elementi che sino a quel momento erano rimasti il nucleo ricorrente e necessario perché si verificasse quell'esperienza che conoscevamo come cinema e che stava alla



base dell'idea, ovvero del modo di pensare, il cinema, si disperdono, si sfrangiano, disassemblano e si contaminano.

Come osserva anche Janet Harbord nel quadro di una più ampia riflessione sulle culture del film,

la relazione tra forma e contenuto [...] ne esce riconfigurata sulla base dei diversi contesti di esibizione. Ciò che emerge è perciò l'accostamento di due istanze di ordine diverso: da un lato il desiderio di preservare la purezza del testo filmico come singolo oggetto, dall'altro lato la dissoluzione del film in una serie di prodotti ancillari, inseriti in un contesto di consumo. Più semplicemente, il film come opera discreta o come esperienza. Il contesto di visione istituzionale diviene centrale per comprendere le modalità operative delle varie *film cultures*.<sup>517</sup>

Le spinte fortissime di convergenza, più agile rimediazione e ibridazione delle forme medialità hanno l'esito di ridistribuire l'immagine in movimento su più dispositivi schermici, in modi e tempi totalmente diversi – la estendono, per riprendere la narrativa dell'*expanded cinema*, e il sito di questa estensione diviene importante tanto quanto ciò che appare sullo schermo. Questo è dovuto al fatto che, in ragione di un sostanziale sconvolgimento delle forme della visione, nel momento in cui l'immagine in movimento si fa presente in uno spazio, emergono una serie di marker, indizi ed elementi che avviano un processo di riconoscimento di quella situazione come, appunto, una situazione di visione. Una serie di meccanismi viene attivata a partire da questa riconfigurazione del setting, il quale si riorganizza – meglio – si dispone, ovvero si assembla come dispositivo atto a favorire un'esperienza di visione, integrando a tutti gli effetti testo e contesto nel quadro di una esperienza. Dunque, se tutto muta e un po' come l'immagine stessa, il contesto che la ospita è anch'esso dinamico, ciò su cui vale la pena concentrare la nostra attenzione è quello che succede, ovvero l'esperienza che viene convocata.

Queste premesse auspicabilmente forniscono delle prime coordinate teoriche sulle quali elaborare l'idea secondo cui il nostro quotidiano è punteggiato di artefatti medialità, che sono espressione delle culture visuali contemporanee. Il più delle volte, questi avviano una serie di processi che si basano sulla copresenza dell'immagine entro i nostri spazi di vita, ovvero nello spazio della nostra esperienza, che è dunque esperienza dell'immagine, con l'immagine, per via dell'immagine. Ma questa copresenza è a sua volta il presupposto per istituire una connessione con

la spazialità e così gettare un ponte tra le due premesse sin qui proposte: se l'immagine è nello spazio tanto quanto lo sono i soggetti che ne fanno esperienza, allora anche in virtù di questa essi stessi si fanno spazio nel mondo. Proprio questo farsi spazio è un meccanismo centrale per la lettura della cultura visuale del quotidiano che qui vorrei proporre.

In linea tanto con quella svolta spaziale quanto con quella esperienziale e di cui s'è già detto, dire spazialità qui significa dire della posizione dei soggetti e delle entità situati nello spazio, una posizione condivisa con l'immagine. Nel contesto di questa copresenza, sia il soggetto che l'immagine, hanno il potere di praticare e attivare lo spazio in cui entrano.

In questa prospettiva, l'ambiente prende forma e senso in base all'attività che in esso si esplica e dunque, su un piano simbolico, rappresenta qualcosa di inscindibilmente legato a una dimensione di movimento e progressione, insita per altro anche nell'idea stessa di esperienza<sup>518</sup>. Su questa linea, il modo a disposizione del soggetto per innescare la più semplice delle azioni nello spazio è anzitutto rappresentato dalla presenza a esso. Essere presenti al mondo significa porre le condizioni basilari perché l'individuo stabilisca un contatto con l'ambiente. Tale modalità di presenza rispetto al mondo può essere descritta nei termini dell'*essere-presso*<sup>519</sup> e rappresenta il particolare essere presente tipico dell'uomo, distinguendolo così dalla presenza inerme dei viventi in genere e delle cose. La continuità esperienziale si realizza perciò compiutamente ponendosi in linea con l'idea di movimento e progressione concettualmente implicata dalle forme esperienziali, un movimento che essendo anzitutto di apertura al dato e all'alterità, può dar luogo a nuovi significati nell'incontro con la realtà, ridefinendo così in modo originale il sé e il mondo percepito. In sintesi, sancire la propria presenza al mondo significa allora mettersi in rapporto con sé stessi e articolare la propria affermazione sullo spazio.

Questo mi consente di introdurre un *caviat* importante da considerare: finora si è usato il termine spazio per intendere l'estensione spaziale in cui una certa istanza si colloca, ma anche il soggetto dell'esperienza è certamente da intendersi come contestualizzato. Entra qui in gioco la differenza tra spazio e luogo, che qui si allineano a una prospettiva fenomenologica<sup>520</sup>. Definiamo pertanto spazio l'ambiente neutrale: *lo*

*spazio coincide con il mondo*, esso è ambiente indistinto e, nel momento in cui il soggetto tende a imporsi su questo spazio, vi esercita la propria influenza e cerca di governarlo, segmentando così l'estensione intera dell'ambiente, con il risultato che una parte di esso venga in un certo modo evidenziata e diventi il suo campo d'elezione, il suo territorio. In tal modo, dallo spazio viene separato il luogo. Chiamiamo quindi luogo l'ambiente che reca una marca impressa, il segno di una riorganizzazione da parte del soggetto e delle istanze situate in quel determinato ambiente attorno a sé stesse nel momento in cui vi entrano. Dunque, potremmo dire, in questo senso il luogo è lo spazio attraversato dalla presenza di un'entità che vi è-presso, il che implicitamente avvia un gesto di design che informa, raccoglie lo spazio attorno a essa e lo dispone perché possa essere il suo luogo. Meglio – *se lo spazio è la vastità del territorio, il luogo è il terreno dell'uomo*. Lo spazio è allora qualcosa che va “addomesticato” e reso adeguato per il soggiornare dell'individuo. Quando pensiamo al nostro spazio domestico, perciò, implicitamente non intendiamo null'altro che un ambiente il quale è stato informato attorno a noi, ovvero che tramite un'azione di design è stato appunto ridisegnato, e in seguito disposto perché noi lo potessimo in ultima istanza abitare.

Il tema dell'abitare è centrale nella riflessione sulla spazialità di Heidegger, che lo associa all'uomo. Nella sua prospettiva, infatti, la maniera in cui l'uomo fa esperienza della spazialità è abitare. Il suo stare nel mondo è abitare il mondo, raccogliere cioè lo spazio esteso attorno a sé perché possa divenire il suo luogo, il posto che abita. Quando il soggetto entra nello spazio attiva quei meccanismi che lo rendono il suo luogo.

Un'applicazione di questa lettura traslandola nel quotidiano evidenzia immediatamente che questo farsi luogo dello spazio è un processo continuo e transitorio: uno spazio non diventa luogo in maniera stabile e definita una volta per tutte; molto spesso si tratta di un meccanismo dinamico, non foss'altro perché abitiamo in modo nomade, globalizzato, estremamente rapido, appunto, transitorio. Soprattutto, non abitiamo il quotidiano in modo astratto, si potrebbe anzi sostenere esattamente l'inverso, dal momento che nel contesto in cui ci troviamo la nostra presenza non si colloca entro uno spazio in modo per così dire puro, scevro di incontri e contaminazioni con l'esperienza di altri che si trovano

nel medesimo contesto. Senza contare che nel contemporaneo, l'immagine è anch'essa presente. Alcuni teorici dei media e dei *visual culture studies* descrivono la situazione in cui siamo calati nei termini di una ipersaturazione mediale<sup>521</sup>, proprio per rendere conto della pervasività oramai tutta naturalizzata dell'immagine e dei dispositivi che la rendono presente negli spazi di vita e anzi ne sfrangiano la consistenza al di là delle sue cornici<sup>522</sup>. Allo stesso modo allora, quanto appena visto per il soggetto, vale anche per l'immagine: quando questa si fa presente nell'ambiente, è in grado di attivare quella stessa serie di processi che addomesticano lo spazio per renderlo il suo luogo: da ambiente esteso e privo di marcatura, di connotazione, a luogo di visione, consumo, fruizione dell'immagine. In tal senso, allora, l'immagine abita lo spazio e quando ci serviamo di essa il nostro abitare avviene con/per mezzo dell'immagine.

Un esempio attuale e piuttosto comune di questi processi, benché in questo caso la spazialità comprenda una dimensione virtualizzata, sono le video call, che consentono di osservare come l'ingresso del soggetto in uno spazio in cui si fa presente anche l'immagine (di sé e dell'altro) determini una radicale differenza nella costruzione del luogo che si viene potenzialmente a creare. La gestione della webcam, infatti, in una situazione come può essere ad esempio una lezione universitaria online, modifica radicalmente la costruzione di una spazialità condivisa tra i copresenti. Collocati davanti allo schermo del pc, le pratiche degli studenti dovrebbero tendenzialmente articolarsi attorno alla presenza del dispositivo, il quale si fa tramite della presenza dei soggetti in una dimensione condivisa. Quest'ultima è certamente transitoria ma per la durata dell'esperienza del collegamento costituisce il luogo della lezione, dunque più in generale dell'insegnamento, dell'apprendere. Per mettersi nella condizione migliore per recepire il contenuto della lezione, alcuni studenti potrebbero aver creato un setting confortevole a questo scopo, allestito ad hoc. Proprio questo setting è quello pre-disposto per essere attraversato dall'immagine della lezione e in cui la propria immagine trova spazio – se non fosse che la maggior parte delle webcam degli studenti sono generalmente spente, in un sottrarsi iperconsapevole da un domestico panopticon virtuale in cui si cerca di essere sempre più guardie

e sempre meno detenuti, finendo però così per confermare per negazione che l'immagine incide enormemente sull'esperienza quotidiana dei soggetti, tanto da decidere di lasciarla fuori dal proprio luogo. Quella dell'immagine è in effetti una presenza ingombrante, che si fa spazio entro i luoghi abitati dai soggetti, e che più ancora andrebbe dunque negoziata, richiedendo magari un altro design, un allestimento differente dello spazio. Molte delle pratiche oramai entrate nella nostra esperienza quotidiana si regolano attraverso e con l'immagine; il nostro modo di essere nel mondo, di abitare, non può prescindere dal modo in cui abitiamo con l'immagine e dai meccanismi con cui l'immagine stessa abita i nostri spazi di vita.

Molti sono gli spazi della nostra esperienza quotidiana che presentano l'opportunità di osservare come l'immagine determini un orientamento della nostra esperienza oppure, viceversa, in cui questa venga "addomesticata" in maniera strategica, ovvero in cui l'abitare dell'immagine è disegnato per scopi particolari. Tra questi, ad esempio, quelli in cui si fa presente l'istanza artistica, come nel caso del progetto *City Thermogram*, commissionato all'artista Peggy Ahwesh per *Times Square Arts* nel 2015.



Fig. 5.1. *City Thermogram*, Peggy Ahwesh, 2015.

Pensato per essere trasmesso sulle superfici di *signage* dell'omonima piazza, il progetto consiste in una proiezione monumentale, con la particolarità di essere stato girato con camere termiche che generano una visualizzazione della temperatura dei corpi in quadro. In questo modo l'autrice offre un ritratto della quotidianità urbana colta da una lente

sensibile che ne evidenzia aspetti urgenti. Le camere termiche lasciano qui da parte il proprio uso scientifico per far emergere il calore dei corpi reso da una palette di colori fluorescenti che intercetta l'attenzione dei passanti e determina un'esperienza di visione temporanea ma intensificata sia dalla grande scala, sia dall'aspetto cromatico delle immagini. Le tecniche di visualizzazione rivelano zone che si distribuiscono progressivamente secondo una scala di calore, prossimità, contatto<sup>523</sup>. Tutti gli schermi della piazza mostrano sincronicamente le immagini di Ahwesh in alcuni momenti della giornata, letteralmente invadendo lo spazio di proiezione. In tal modo l'immagine entra prepotentemente anche nello spazio di vita rendendolo non solo luogo di passaggio ma di visione. Come in tutte le opere di public art<sup>524</sup>, qui *City Thermogram* è al centro di un processo di estensione e di una (nemmeno più troppo) nuova monumentalizzazione: l'immagine si fa spazio e, in ragione di quella svolta spaziale di cui si diceva più sopra, l'istanza visuale irrompe nello spazio quotidiano riconfigurandone i tratti a partire dalle caratteristiche fisiche, architettoniche, infrastrutturali dell'ambiente che la preesiste.

Invertendo la logica del tradizionale spazio museale (significativo è qui considerare la presenza di molte gallerie e musei in quest'area di Manhattan), il progetto sfrutta una superficie outdoor come spazio dell'arte, trasferendo l'installazione al di fuori dei luoghi generalmente a essa deputati. La fruizione dell'opera segue quindi a sua volta questo modello, che non dipende da una soglia di ingresso – fisica o economica che sia, poiché chiaramente nessun biglietto è richiesto per godere di *City Thermogram* – non stabilisce posizioni o posture fruibili privilegiate, non impone un'esperienza di visione contemplativa, anzi semmai si tesse con l'ambiente in una maniera che la rende pressoché inscindibile da esso.

In questa prospettiva, l'esperienza dell'immagine in movimento nella nostra cultura visuale contemporanea facilita un nuovo senso del luogo basato su un abitare che si radica nella contaminazione e nella tessitura tra immagine e spazio. Il progetto di Ahwesh rimodella le affordances e l'uso della piazza attorno alla presenza, l'azione e l'esperienza dell'immagine in movimento. Times Square, per quanto transitoriamente, s'informa sulla base di un design, mentre una serie di elementi che facilitano l'abitare dell'immagine e con l'immagine vengono disposti nello spazio per

consentire appunto la fruizione dell'opera. Benché per la durata dell'installazione dunque, noi soggetti possiamo stare in quello spazio e co-abitare quella situazione in cui l'immagine diviene texture dell'ambiente quotidiano e di vita. Per descrivere questo fenomeno, Vivian Sobchack ha proposto il concetto di “*screen-sphere*”, o meglio, un passaggio da *screen-scape* a *screen-sphere*:

Moltiplicandosi e convergendo tra loro nonostante le evidenti differenze dal punto di vista della scala e delle funzionalità, gli schermi hanno complicato, complessificato e confuso i nostri tentativi avanzarne una descrizione. Ora gli schermi ci circondano e comprendono molto più di quanto noi riusciamo a comprendere loro. [...] Essi hanno ricostituito quella che una volta era uno “*screen-scape*” sistematicamente unificato nella forma, magari diversificata, di una “*screen-sphere*”. [...] Benché significativa, non si tratta più di una parte occasionale del nostro spazio di vita, ora gli schermi sono il nostro spazio di vita e la loro espansione storica ha implicazioni sia ontologiche che epistemologiche. Oggi viviamo primariamente negli e attraverso gli schermi, piuttosto che meramente su o con essi. Essi non sono soltanto mediatori della nostra conoscenza del mondo, di noi stessi e degli altri; al di là della capacità di rappresentazione, essi sono oggi divenuti i mezzi principali attraverso cui affermiamo il nostro esser[-ci].<sup>525</sup>

Questa osservazione trasla in termini teorici quanto *City Thermogram* in effetti non fa che esemplificare piuttosto emblematicamente, ovvero aprire l'orizzonte del postdigitale.

Anzitutto, per postdigitale intendiamo un fenomeno che si colloca temporalmente e dunque si verifica in seguito alla digitalizzazione su larga scala ma il prefisso ‘post-’ non deve essere inteso qui semplicemente come qualcosa che viene dopo – dopo il digitale. Come suggerisce Florian Cramer (2014), va invece inteso nello stesso modo in cui è usato in postfemminismo o postpunk, ovvero come una continuazione del movimento o della cultura da cui prende le mosse e tuttavia che opera delle aggiunte e revisioni critiche di alcune istanze iniziali. Pertanto postdigitale, come molti altri “post-”, allude a una lettura che necessariamente non può essere di tipo lineare, al contrario descrive mutamenti più sottili e in corso. In particolare, nell'ambito delle culture visuali in rapporto con la spazialità, parliamo di postdigitale per descrivere quei fenomeni dinamici e in corso per i quali le immagini entrano negli spazi di vita e si intessono così profondamente nelle pratiche quotidiane che diventa pressoché impossibile distinguere l'esperienza

dall'esperienza attraverso e con l'immagine. In altre parole, l'immagine nello spazio non è scindibile dallo spazio stesso – anzi è intessuta nella fibra dell'esperienza di quello spazio e diventa elemento imprescindibile di quei meccanismi che ci consentono di abitare lo spazio e di farlo luogo.

Sul nesso esperienza/quotidiano si rimanda a P. Jedlowski, *Il sapere dell'esperienza. Fra l'abitudine e il dubbio*, Carocci, Roma 2008 e a Id., *Il ritmo dell'esperienza*, conversazione a cura di Roberto De Gaetano, in "Fata Morgana", n. 4, gennaio-aprile, pp. 7-20, mentre per l'irruzione dell'immagine nell'esperienza del quotidiano come coordinata delle culture visuali contemporanee si vedano T. Gitlin, *Media Unlimited*, Metropolitan Books, New York 2002; tr. It. *Sommersi dai media*, Etas, Milano 2003 per una prospettiva storica e J. Crary, *24/7: Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, London New York 2013; tr.it. *24/7: Il capitalismo all'assalto del sonno*, Einaudi, Torino 2015 per una contestualizzazione delle stesse dinamiche alla luce di un frame neoliberalista.

Cfr. A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, Torino 2016; G. Bruno, *Atmosphere of Projection. Environmentalism in art and screen media*, University of Chicago Press, Chicago 2022; B. Grespi, L. Malavasi, *Dalla parte delle immagini. Temi di cultura visuale*, McGraw-Hill, Milano 2022.

M. De Rosa, *Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia books, Milano 2013; F. Casetti, *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano 2015; R. Eugeni, *La condizione postmediale Morcelliana*, Brescia 2015; Id. *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Morcelliana, Brescia 2021.

R.E. Kraus, *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999; tr. it. *L'arte nell'era postmediale. Marcel Broodthaers, ad esempio*, Postmedia Books, Milano 2005.

S. Petrosino, *Abitare l'arte. Heidegger, la Bibbia, Rothko*, Interlinea, Novara, 2011; Id., *Lo stare degli uomini. Sul senso dell'abitare e il suo dramma*, Marietti, Bologna 2012.

G. Youngblood, *Expanded Cinema*, 50th anniversary edition, Fordham University Press, New York 2020.

M. De Rosa, V. Hediger, *Post-What? Post-When? A Conversation on The "Posts" of Post-Media and Post-Cinema*, in "CINEMA & CIE", vol. 16, 2016, pp. 9-20.

M. De Rosa, C. Fowler, *Making Conjunctions: Thinking Topologically with Contemporary Artists' Moving Images*, in "SCREEN", vol. 62, 2021, pp. 512-532.

G. Bruno, *Atlas of Emotions. Journeys in Art, Architecture, and Film*, Verso, London 2002; tr. it. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Bruno Mondadori, Milano 2006; M. Connolly, *The Place of Artists' Cinema: Space, Site, and Screen*, Intellect, London 2009; K. Mondloch, *Screens: Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010; C. Elwes, *Landscape and the Moving Image*, Intellect, London 2022.

M. Schleier, *Skyscrapers Cinema: Architecture and Gender in American Film*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2008; Id., *Race and The Suburbs in American Film*, SUNY, New York 2021; P. Robertson Wojcic, *The Apartment Plot*, Duke University Press, Durham London 2010; E. Gorfinkel, J.D. Rhodes, *Taking Place: Location and the Moving Image*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011; S. Baschiera, M. De Rosa (a cura di), *Film and Domestic Space: Architectures, Representations, Dispositif*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2020.



F. Casetti, *La galassia Lumière*, cit.

J. Harbord, *Film Cultures*, Sage, London Thousand Oaks New Delhi 2002, pp. 44-45.

Concettualmente, la filosofia dell'esperienza allude a un'istanza di movimento, un "gettare avanti l'azione", che costituisce il cuore nella nozione di esperienza stessa. Si tratta di un significato immediatamente chiaro in alcune delle rese linguistiche del concetto, pensiamo all'*Erfahrung* tedesca, che evidentemente si costruisce attorno a un *fabren*, ovvero un andare. Per mancanza di spazio, mi permetto di rimandare a M. De Rosa, *Cinema e postmedia*, cit. per una più ampia discussione del concetto di esperienza in relazione ai media audiovisivi.

M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano; ed. or. (1952), *Darmstädter Gespräch. Mensch und Raum*, ed. Otto Bartning, Neue Darmstädter Verlagsanstalt, Darmstadt, ora in *Vorträge und Aufsätze*, Günther Neske, Pfullingen 1985; M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945; tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.

Si veda in particolare M. Heidegger, *Saggi e discorsi*, cit.

N. Mirzoeff, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, New York 1999; tr. it. *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma 2002; T. Gitlin, *Media Unlimited*, cit.

P. Conte, *Unframing Aesthetics*, Mimesis, Milano 2020; A. Pinotti, *Alla soglia dell'immagine*, Einaudi, Torino 2021.

Per una lettura critica più approfondita del progetto, si veda V. Dika, *The Light of Day/ the Heat of Night. Peggy Abwesh at Times Square*, in "Millennium Film Journal", n. 62, 2015, pp. 6-7.

Nell'impossibilità di dare conto delle caratteristiche chiave delle opere di public art in relazione alle dinamiche spaziali qui discusse rimando almeno a F. Fimiani, *Il pubblico trasfigurato. Retoriche della vita ordinaria*, in G. Matteucci, M. Pontera (a cura di), *La natura delle emozioni*, Mimesis, Milano 2014, pp.171-188 e A. Dell'Aria, *The Moving Image and Public Art*, Cham, Palgrave Macmillan 2021.

V. Sobchack, *From Screen-Scape to Screen-Sphere: A Meditation in Medias Res*, in D. Chateau, J. Moure (a cura di), *Screens: from Materiality to Spectatorship: A Historical and Theoretical Reassessment*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016, p. 158.

Luoghi giocati.

Lo spazio pubblico tra gioco, *gamification*  
e malfunzionamenti ludici

Roberto Pisapia

*Placemaking, placetelling e placedoing*

Una delle eredità del pensiero foucaultiano è l'annuncio di un'“epoca dello spazio”<sup>526</sup> nella seconda metà del '900, prospettando e anticipando uno *spatial turn* dopo quella, soprattutto di tradizione fenomenologica, dedicata al tempo e ai diversi regimi di temporalità. Di fatto, l'interesse per queste tematiche ha condotto a un'attenzione sia pratica che teorica per gli spazi abitati dagli umani, riconfigurando, tra l'altro, il topos e il paradigma tradizionali delle città organismi viventi<sup>527</sup>. Ma uno spazio, per divenire luogo, ha bisogno di venire caricato di valori e significati<sup>528</sup>, dunque di diventare supporto e medium di memorie e storie: uno spazio praticato è un luogo<sup>529</sup>, è cioè uno spazio che insieme produce e ospita la cultura materiale e immateriale che gli abitanti generano insieme al luogo che abitano, con e contro di esso, senza dimenticare chiunque lo attraversi, lo viva – in condizioni talvolta al limite del disumano –, e, finalmente, ci muoia.

L'umano ha sviluppato diversi strumenti per sviluppare la cultura necessaria a rendere uno spazio luogo, in particolare luogo abitato, inventandone e articolandone una narrazione identitaria sempre più complessa. Con l'avvento dei media digitali, il panorama e l'esperienza dei luoghi sono radicalmente cambiati<sup>530</sup>, fondendo le pareti con display, punteggiando le camminate di stimoli audiovisivi provenienti da schermi d'ogni genere, dal led pubblicitario fin quando il nostro smartphone vibra per una notifica. Ogni panorama è *mediascape* e ogni momento della vita umana in uno spazio è in relazione con media, più generalmente macchine che orientano e riorganizzano la nostra attenzione nella metropoli come in montagna, nei luoghi pubblici come in quelli privati. Emergono così nuove tattiche per le forme di vita negli spazi e nei luoghi quotidiani, sempre mediati da dispositivi-assemblages tecnologici, economici, sociali, culturali, politici. L'emergenza della necessità di ricostituire, ricostruire e

riappropriarsi di luoghi incontra necessariamente così, a partire dall'indicazione offerta da Foucault discutendo i dispositivi di potere, la non meno cogente esigenza di riconfigurare, riprogrammare e riprendere gli usi dei media digitali per dare corpo a nuove proposte strategiche e tattiche per l'interazione tra l'essere umano e gli spazi che abita: *placemaking*, *placetelling* e *placedoing*.

Il *placemaking*, portato in auge dal gruppo *Project for Public Spaces* (PPS) negli anni '90, è uno strumento strategico<sup>531</sup>, analitico, progettuale e metodologico, per pensare e agire costruttivamente su uno spazio affinché questo possa guadagnare lo statuto di luogo, o per migliorare l'abitabilità e il piacere di un luogo precostituito<sup>532</sup>. Attraverso un arredamento più funzionale, l'abbellimento, il design e la costruzione di spazi ricreativi e utili, fortemente necessari alle comunità locali, una operazione di *placemaking* consiste innanzitutto nel fare di uno spazio un luogo, dandogli la possibilità di essere fruito, usato e vissuto in maniera adeguata a scopi e finalità definite da un progetto. Il *placetelling*, pratica formalizzata all'Università del Salento nella Scuola di Placetelling, è anch'essa strategica ma è, piuttosto, la narrazione (principalmente fotografica oppure audiovisiva, quando non entrambe) di una storia appartenente al luogo narrata a partire e mediante chi la custodisce culturalmente, in un'operazione di ricostituzione e restauro dei valori comunitari per il rinsaldo o il recupero del legame tra umani e luogo vissuto<sup>533</sup>. Il *placedoing*<sup>534</sup>, in ultimo, è una pratica in cui il luogo non si fa o si racconta: si ricostruisce, si rinnova, si riconsegna ai suoi abitanti attraverso la loro azione diretta, in prima persona e non secondo un progetto o un canovaccio predefinito. È un'azione successiva, secondaria, vicaria o minore, che avviene in un luogo già dato, preesistente, ma bisognoso di essere ravvivato culturalmente e, finalmente, di essere riportato a nuova vita. È un'azione tattica, ricorsiva, per abitudini brevi<sup>535</sup>, che rinnova le strutture e le visioni altrimenti stantie; è dunque, alle volte, un cambiamento meno tangibile e fisicamente spaziale di quello indotto dal *placemaking* e agisce più direttamente sugli abitanti e sui passanti rispetto al *placetelling*.

Derivante dallo *storydoing*, ovvero la storia fatta dalle azioni dei suoi partecipanti<sup>536</sup>, il *placedoing* utilizza gli strumenti del *game design*,

dell'antropologia culturale e dell'arte partecipativa. Grazie ad un design ludico<sup>537</sup> dell'esperienza, il partecipante-giocatore non sarà indotto alla noia, come in *serious games* in cui il fine altro dall'intrattenimento sia troppo evidente, e non gli sarà suggerita la sensazione di star lavorando a qualcosa o per qualcuno, come con opere gamificate, ma sarà inserito in un *playground*<sup>538</sup> in cui poter contribuire attivamente e con la sua sensibilità, seguendo delle regole ben precise seppur libero di trovare una soluzione creativa ai problemi posti.

In anni recenti, anche il *placemaking* ha preso in prestito pratiche e retoriche dal mondo ludico, mischiando però due mondi piuttosto differenti, anche se difficili da distinguere: *serious games*<sup>539</sup> e *gamification*<sup>540</sup>. Mentre nel primo l'approccio ludico ha per lo più un fine educativo (a scapito, spesso, purtroppo, del piacere di giocare), nel secondo accade che interfacce e metodi d'interazione vengano gamificati, ovvero presentati come se fossero gioco solo per mascherarne il peso lavorativo. Mentre i *serious games* hanno un posto nel contesto ludico o videoludico, la *gamification* ha spazio principalmente nel marketing e nell'estetizzazione<sup>541</sup> degli spazi: se il primo è uno strumento d'aiuto, il secondo è uno strumento di controllo. In ogni caso, strategie in cui ci si può prendere gioco né del luogo dove si gioca, né del gioco che si gioca.

### *Ludico o gamificato?*

Per fare una chiara distinzione, dobbiamo prima ricordare qualche definizione e le caratteristiche del gioco.

[II] gioco è un'azione, o un'occupazione volontaria, compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in sé stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla conoscenza di "essere diversi" dalla "vita ordinaria".<sup>542</sup>

La definizione canonica che Huizinga dà del gioco darà il via alla riflessione accademica sul gioco e a quella che Ortoleva diagnostica come la nuova ossessione del nostro secolo<sup>543</sup>. Per prima cosa, dunque, il gioco è un'azione volontaria: il giocatore sceglie di giocare, non può essere costretto in alcun modo; senza almeno che il gioco perda il suo statuto di

gioco e ne guadagni un altro – ad esempio quello di lavoro, nel senso di produzione di un bene materiale o immateriale. Per Huizinga il gioco è un'attività autopoietica, che trova la sua unica ragione in sé stessa e nel piacere del giocatore; eppure, esso non è semplicemente fine a sé stesso in quanto la sua pratica porta alla formazione di una comunità unita dall'esperienza di aver partecipato al gioco e legata dalla sua eredità, ovvero la conoscenza delle sue regole e la possibilità di tramandarle rendendolo cultura. In questo, Huizinga riconosce ciò che è proprio del rito e sottolinea la preesistenza del gioco al rito, insieme al travestimento e al “credere-di-essere”, evidenziando l'importanza del gioco come metadiscorso sull'esperienza del mondo da parte degli esseri umani in quanto “l'umanità gioca [...] l'ordine della natura come questa le si è palesata”<sup>544</sup>. Il gioco, quindi, si fa interpretazione del mondo e del suo funzionamento: un metamedium, come lo definirà McLuhan<sup>545</sup>, sempre dunque critico e ricorsivo, in cui ogni partecipante è importante per la sua funzione.

Caillois trasforma le intuizioni e il principio di apparato teorico presentati da Huizinga, in un vero e proprio campo di studi regolato e caratterizzato, individuando una serie di proprietà identificatrici della pratica ludica. Seppur argomentando a favore dell'elemento aleatorio del gioco, in chiaro contrasto con Huizinga, Caillois ne riprende il lavoro muovendo dalle caratteristiche già da lui identificate per ampliarle e chiarirle. Il gioco, dunque, si definisce tale in quanto è un'attività:

1. *libera*: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
2. *separata*: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
3. *incerta*: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà nella necessità d'inventare è obbligatoriamente lasciata all'iniziativa del giocatore;
4. *improduttiva*: che non crea, cioè, né beni, né ricchezza, né alcun altro elemento nuovo; salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia dei giocatori, tale da riportare a una situazione identica a quella dell'inizio della partita;

5. *regolata*: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
6. *fittizia*: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale<sup>546</sup>.

L'esperienza ludica è fondata sul piacere di giocare, con un fine più o meno definito e la libertà di risolvere il gioco con le proprie risorse e la propria sensibilità – quanto il dispositivo concede, *by design* o per profanazione<sup>547</sup>. Quando, invece, un'attività non è di per sé ludica ma viene ludicizzata, o gamificata essa prende le spoglie di un gioco sebbene appartenga ad un ambiente da esso distinto ed eterogeneo. Infatti, l'attività gamificata non ha come scopo il piacere del gioco in sé, ma il raggiungimento 'divertito' di un obiettivo preidentificato e predeterminato. Piuttosto che essere un'attività separata<sup>548</sup>, incerta, improduttiva e fittizia, è un'attività pervasiva, decisa, produttiva e con ricadute piuttosto dirette sulla vita quotidiana. Ecco: l'attività gamificata non ha bisogno di essere metadiscorsiva poiché il suo obiettivo è risolversi per ottenere un risultato da tradurre, nella stragrande maggioranza dei casi, in lavoro non retribuito travestito da divertimento<sup>549</sup>. Di nuovo, una strategia che non si prende gioco del gioco giocato dai giocatori.

All work and no play makes Jack a dull boy: *malfunzionamenti ludici*

La *gamification* è una soluzione di design che mira al raggiungimento di uno scopo mediante una via facilitata dalla retorica, dalla poetica e dalla stilistica del gioco, sfruttata da aziende e associazioni per raggiungere un obiettivo specifico nella maniera più piacevole possibile per il suo partecipante, affinché non accusi il carico di lavoro che sta affrontando. Viene così a costituirsi una possibilità di riflessione non soltanto estetica, linguistica e di design ma soprattutto politica e sociale. Quando il giocatore si rende conto che il gioco non è un gioco ma un'attività laboriosa travestita, smette di giocare e il gioco smette di funzionare. Meglio: accade che il malfunzionamento del dispositivo ludicizzato lasci uno spazio piuttosto ampio al suo soggetto da ribaltare tatticamente la situazione e dar vita a quella che Woodcock e Johnson chiamano una

“*gamification-from-below*”<sup>550</sup> ovvero una gamificazione da parte del giocatore dell’attività gamificata. Un atto di resistenza, di raggirio e riuso, un tradimento nei confronti della “*gamification-from-above*”, che priva il gioco della sua caratterizzante improduttività.

Pure nel design di operazioni principalmente a sfondo sociale, in cui sono gli abitanti stessi a progettare i loro ambienti, più o meno direttamente, la *gamification* è uno strumento rischioso. Privare il gioco dell’improduttività e il giocatore del piacere di giocare significa raggiungere il punto in cui il dispositivo e il suo soggetto percorrono due percorsi paralleli, mancando l’uno l’obiettivo dell’altro e, di conseguenza, rompendo momentaneamente il funzionamento del dispositivo ludico. Un’operazione di *placemaking* gamificata non genera naturalmente un design del luogo funzionale alle necessità dell’abitante in quanto i meccanismi coinvolti nella partecipazione al gioco (ad esempio, il fatto che il giocatore consideri l’attività come fittizia e senza conseguenze sulla realtà) non permettono una lettura immediata di ciò che è giusto o meno fare in e di quello spazio perché diventi luogo. Il funzionamento corretto del gioco mette in campo degli elementi che mediante la costante interrelazione si mettono in discussione e si riarticolano, almeno finché il patto che viene a stabilirsi tra gioco e giocatore resti valido – un po’ come la sospensione dell’incredulità in una sala di cinema o teatro.

Non c’è una pratica più giusta di un’altra per un luogo: *placemaking*, *placetelling* e *placedoing* sono tre strade che portano a possibilità diverse e come tali devono essere progettate, realizzate e discusse – magari incrociandosi e contagiandosi, per nuove strategie e tattiche imprevedute di co-design dei luoghi. Ma, come accade nel caso di alcuni dei progetti presentati per il *Public Play Space*<sup>551</sup>, accavallare *serious games* e *gamification* talvolta significa non comprendere quali sono le differenze tra gioco e *gamification* e quale portato estetico, linguistico e socio-politico hanno. Significa insomma rinunciare ad un’esperienza piacevole e creativa, finalmente libera perché costretta da regole e vincoli non necessari e non eterodiretti, preferendo un risultato misurabile, strumentale e utile a una lettura esterna. Secondo Suits, giocare a un gioco è lo sforzo volontario di superare ostacoli non necessari e con mezzi inefficienti<sup>552</sup>. In un’ottica di *game design*, nell’opera gamificata, costruita

per portarci verso un obiettivo preciso e quantificabile, in che misura gli ostacoli sono innecessari e quali sarebbero i mezzi inefficienti con cui affrontarli? E noi siamo davvero liberi di scegliere di non superarli?

M. Foucault, *Spazi altri* (1967) in Id., *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis, Milano-Udine 2011, p. 19.

D. Favro, *Meaning and Experience: Urban History from Antiquity to the Early Modern Period*. *Journal of the Society of Architectural Historians*, vol. 58, n. 3, settembre 1999, pp. 364-373; P. Schilders, *The Organic City: Method or Metaphor? The Meaning of "Organic"*, *Architecture and Urban Planning*, International New Town Institute 2010.

Cfr. J. Agnes, *Space and Place*, in J. Agnew, D. Livingstone (a cura di), *Handbook of geographical knowledge*, Sage, London 2011, pp. 316-328.

M. de Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001, pp. 175-177.

W.J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge MA 1995, pp. 107-131; Elisabetta Di Stefano, *Iperestetica: Arte, natura, vita quotidiana e nuove tecnologie* in "Aesthetica Preprint", vol. 95, 2012; C. Ratti, M. Claudel, *The City of Tomorrow: Sensors, Networks, Hackers, and The Future of Urban Life*, Yale University Press, New Haven 2016; R.L. Vella, A.C. Sabatino, *The New Body of Medial Images in The Urban Space: Audio-Visual Narratives, Virtual and Augmented Reality*, in A. Benedek, K. Nyiri (a cura di), *Learning and Technology in Historical Perspective*, Hungarian Academy of Sciences / Budapest University of Technology and Economics, Budapest 2019, pp. 149-160.

Per de Certeau, che, com'è noto, riformula Foucault (*Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976; Id., *Domande a Michel Foucault sulla geografia*, in Id., *Microfisica del potere. Interventi politici*, Einaudi, Torino 1977, pp. 147-161; per approfondimenti sull'apporto di de Certeau al pensiero di Foucault rimandiamo a: W. Frijhoff, *Foucault Reformed by Certeau: Historical Strategies of Discipline and Everyday Tactics of Appropriation*, in "Arcadia", vol. 33, n. 1, 1998, pp. 92-108; C. Colebrook, *Certeau and Foucault: Tactics and Strategic Essentialism*, in "South Atlantic Quarterly", vol. 100, n. 2, 2001, pp. 543-574; A.I. Davidson, *In Praise of Counter-Conduct*, in "History of the Human Sciences", vol. 24, n. 4, 2011, pp. 25-41), la strategia è uno strumento del potere per costituire spazi e significati, dunque per significare uno spazio e circoscriverlo, prescrivendo un dentro e un fuori. In opposto, la tattica è lo strumento di chi subisce il potere e agisce sempre nello spazio di altri, contro-muovendosi rispetto alle decisioni dall'alto. Nel caso del PPS, la strategia sta nell'opera di concessione di uno spazio d'espressione dei desideri e dei bisogni pre-costruito e fortemente regolato, circoscritto e non libero: gamificato. Cfr. M. de Certeau, *op. cit.*, pp. 69-74.

Cfr. Project for Public Spaces, *Placemaking: What if We Built Our Cities around Places?*, Online 2022. URL: <https://www.pps.org/product/placemaking-what-if-we-built-our-cities-around-places> (consultato il 30 aprile 2023).

F. Pollice, *Placetelling® per uno sviluppo della coscienza dei luoghi e dei loro patrimoni*. *Territori della Cultura*, n. 30, 2017, pp. 106-111; F. Pollice, L. Bandirali, *Placetelling®. Il cinema e il racconto dei luoghi*. *Segno Cinema*, n. 214, 2018, pp. 11-13; F. Pollice, A. Rinella, F. Epifani, P. Miggiano, *Placetelling as a strategic tool for promoting niche tourism to islands: the case of Cape Verde*. *Sustainability*, vol. 12, n. 4333, 2020, pp. 1-16.

Come il processo indetto dalle opere di Fabio Viola (tra le tante, *PlayAlghero*, *L'Aquila Rinasce*), che coinvolgono linguaggi del gioco (in particolare del videogioco) e ricostruzione e rinnovamento



del portato culturale di un luogo.

Cfr. M. Portera, *Aesthetics as a Habit: Between Constraints and Freedom, Nudges and Creativity*, in “Philosophies”, vol. 7, n. 24, 2022, pp. 1-8.

F. Viola e V.I. Cassone, *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Ulrico Hoepli Editore, Milano 2017.

Qui usiamo la distinzione che compie M. Bertolo, *Game studies e game design*, in (a cura di) M. Bertolo e I. Mariani, *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson, Milano-Torino 2020, p. 7 tra ‘giocosità’ ovvero lo spirito del bambino che gioca, il gioco spensierato e inconsapevole, e ‘ludico’, ovvero lo spirito dell’adulto, che costruisce e comprende il gioco nelle sue dinamiche complesse, con un approccio riflessivo. Si veda anche, però, l’uso del termine ‘lusorio’ o ‘lusory’ nell’originale inglese utilizzato da B. Suits in *La cicala e le formiche. Gioco, vita, utopia*, Edizioni junior, Bergamo 2021, pp. 53-59.

“I *playground* non vengono soltanto creati da noi come fossero strutture da noi scoperte. Sono peculiari configurazioni di materiali che altrimenti andrebbero inavvertiti, non visti, non amati e non apprezzati. Dispersi ovunque, ammassati, accatastati, svolgono le loro funzioni senza di noi, ma restando a nostra disposizione per essere manipolati, se solo disegnassimo un cerchio magico intorno ai loro pezzi e li rendiamo reali.” I. Bogost, *Play Any-Thing. The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, & the Secret of Games*, Basic Books, New York 2016, p. 25.

C.C. Abt, *Serious Games*, University Press of America, Lanham 1987; T. Susi, M. Johannesson, P. Backlund, *Serious Games – An Overview*, in “IKI Technical Reports”, Online 2007. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A2416&dsid=-3460> (consultato il 30 aprile 2023); R. Dorner, S. Gobel, W. Effelsberg, J. Wiemeyer (a cura di), *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*, Springer Cham, Cham 2016.

A.R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004; M. Fuchs, S. Fizek, P. Ruffino e N. Scharpe, *Rethinking Gamification*, Meson Press, Lüneburg 2014.

B.J. Hartmann, K.H. Brunk, *Nostalgia Marketing and (Re-)Enchantment*, in “International Journal of Research in Marketing”, vol. 36, n. 4, 2019, pp. 669-686; F. Vercellone, *Addio alla comunità invisibile! Note sull'estetizzazione della politica*, in “Comparative Studies in Modernism”, n. 17, 2020, pp. 166-169.

J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p. 55.

P. Ortoleva, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?*, Espress edizioni Torino 2012. Si guardi anche Id., *Homo Ludicus. The Ubiquity of Play and its Roles in Present Society*, in “Game. The Italian Journal of Game Studies”, n. 1, 2012, pp. 5-17.

J. Huizinga, *Homo Ludens*, cit., p. 37.

M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 1967, p. 264.

R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2017, p. 26.

Cfr. G. Agamben, *Il paese dei balocchi. Riflessioni sulla storia e sul gioco*, in Id., *Infanzia e storia*, Piccola Libreria Einaudi, Torino 2001, pp. 68-92; Id., *Profanazioni*, nottetempo, Milano 2005; Id., *Che cos'è un dispositivo?*, nottetempo, Milano 2006.

Neanche l'attività ludica è nettamente separata dalla vita quotidiana, anzi: secondo Fink (con qualche riserva per cui rimandiamo a E. Fink, *Oasi del gioco*, Rumma Editore, Salerno 1987, pp. 16-19), Ehrmann (J. Ehrmann, *Homo Ludens Revisited*, in “Yale French Studies”, n. 41, 1968, pp. 31-57) e Bogost (I. Bogost, *Play Any-Thing*, cit.) essa è in continuità per mezzo di temi, strumenti e

soggetti. È il nostro mondo, la nostra vita, noi stessi ad essere messi in scena e a venir giocati mentre giochiamo.

Cfr. I. Bogost, *Why Gamification is Bullshit*, in S.P. Walz, S. Deterding (a cura di), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, The MIT Press, Cambridge MA 2019, pp. 60-70. Si vedano anche R. Ferrer-Conill, *Playbour and the Gamification of Work: Empowerment, Exploitation and Fun as Labour Dynamics*, in P. Bilic, J. Primorac, B. Valtysson (a cura di), *Technologies of Labour and the Politics of Contradiction*, Palgrave MacMillan, Cham 2018, pp. 193-210; J. Schobin, A.C. Tomazic, *The Digital Gamification of Labour: A New Form of Labour Process Regulation?*, in “International Journal of Work Innovation”, vol. 2, n. 4, pp. 308-327.

J. Woodcock, M.R. Johnson, *Gamification: What It Is, and How to Fight It*, in “The Sociological Review”, Online 2017. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0038026117728620> (consultato il 30 aprile 2023).

Cfr. J.A. Such et al., *From Gamification to Integrated Urban Regeneration*, in C. Farinea, M. Ingrassia, *Public Play Space Symposium Proceedings*, Institute for Advanced Architecture of Catalonia, Poblenou 2021.

Cfr. B. Suits, *op. cit.*, pp. 52-59.

## Videogiochi al fronte.

### Processi di *gamification* nella *War on Terror*

Giuseppe Previtali

In un cogente libro uscito ormai una decina di anni fa, Peppino Ortoleva identificava nel gioco la nuova grande narrazione mitologica del XXI secolo. Se il sesso era stato l'ossessione del '900, anche in termini di proliferazione nel visuale di contenuti pruriginosi, la perdita del carattere eversivo del pornografico ha favorito (almeno a partire dagli anni '80) l'emersione di nuove forme di ludicità e una più generale diffusione di metafore attinte da questo campo semantico in tutti gli ambiti del sociale<sup>553</sup>. L'erosione dei confini di che cosa possa essere legittimamente definito gioco ha portato cioè all'esplosione di nuove modalità di ingaggio ludico del reale che non hanno risparmiato neppure la comunicazione politica; in questo contesto, almeno a partire dagli anni '90, complici anche le nuove possibilità di interazione offerte dalla Rete e portando a compimento un processo di progressivo avvicinamento della figura dei leader agli elettori<sup>554</sup>, un'attenzione sempre maggiore è stata riservata alle potenzialità di fidelizzazione garantite dalle forme di partecipazione ludica.

Lo dimostra il caso delle elezioni USA del 1996, nelle quali il candidato repubblicano Bob Dole (che sarebbe stato poi sconfitto dal democratico Bill Clinton) poteva già contare su un portale<sup>555</sup> che, oltre a fornire all'utente le informazioni sulla campagna e a offrire l'accesso a tutte le risorse potenzialmente interessanti per un cittadino (archivio dei discorsi del candidato, spot pubblicitari etc.), prevedeva una sezione (*Dole Interactive*) appositamente dedicata agli aspetti ludici. Qui, oltre a quiz sulla vita di Bob Dole e cruciverba interattivi, il sostenitore del partito repubblicano aveva la possibilità scaricare sfondi per il desktop, realizzare un proprio poster elettorale e disegnare una spilletta (oggetto-simbolo delle elezioni americane), che sarebbe divenuta oggetto di un vero e proprio concorso. In Italia le prime forme di *gamification* della campagna elettorale sono state sperimentate da Mario Monti che, nel 2013, insieme al programma Agenda Monti, ha lanciato una campagna per la raccolta di proposte dal basso nella quale gli elettori erano organizzati in livelli di

coinvolgimento progressivo (Testimone, Artefice, Alfiere, Portabandiera) garantendo, per ciascuno step, nuove possibilità di coinvolgimento nel processo politico. Non stupisce però che l'operazione più incisiva nel contesto nazionale sia da ascrivere a Matteo Salvini, grande innovatore della comunicazione della Lega e promotore di un vero e proprio *rebranding* del partito<sup>556</sup>, che attraverso le due edizioni dell'operazione *Vinci Salvini* ha offerto ai suoi sostenitori la possibilità di interagire direttamente con lui, sfruttando il processo di auto-esposizione del sé che è alla base dell'interazione social<sup>557</sup>.

Questi esempi, cui si potrebbe aggiungere quello del candidato repubblicano Ted Cruz che, per le elezioni presidenziali 2016 ha potuto contare su un'app attraverso la quale i suoi sostenitori potevano – compiendo una serie variegata di azioni – guadagnare punti e scalare le posizioni di una vera e propria *leaderboard*, dimostrano come le forme di *gamification* siano oggi un fattore assolutamente rilevante nella progettazione tanto delle campagne quanto della comunicazione politica più in generale. Questo insieme di pratiche ha in realtà un'archeologia complessa e ancora parzialmente inesplorata, anche perché a questo concetto fa riferimento un complesso network di fenomeni che partecipano in diversa misura alla costruzione di un immaginario comune, nel quale gli elementi di *game design* diventano strategici tanto nella politica quanto nel contesto bellico.

### *Joint Vision*

Se è vero che, come notato da Virilio, sembra esistere una continuità profonda fra media visuali e strumenti bellici che risale sino all'origine della riproduzione tecnica delle immagini<sup>558</sup>, lo scenario contemporaneo è attraversato da una serie di flussi che pongono in una relazione particolarmente stringente gli immaginari videoludici (tanto in termini di dispositivi quanto di narrazioni) e le tecnologie e forme di sguardo su cui poggia il conflitto. La letteratura ha dimostrato come le guerre contemporanee siano combattute anche sul fronte del visivo e dipendano strettamente dalla fisionomia del nostro ecosistema mediale<sup>559</sup>: che si tratti di documentare in diretta lo svolgersi di operazioni militari o di testimoniare le brutalità subite per mano del nemico (il caso

russo/ucraino, in questo senso, è tristemente esemplare), i conflitti armati sono al giorno d'oggi inscindibili dalle immagini che producono, in piena continuità con l'idea rancièreana del politico come campo esteticamente configurato<sup>560</sup>.

Il rapporto fra videogiochi e conflitti armati costituisce in questo ambito un caso particolare e ancora oggi relativamente poco studiato, se si eccettuano i dibattiti sulla cosiddetta “*PlayStation Mentality*” legati all'uso dei droni nei teatri di guerra<sup>561</sup>. Un utile punto di partenza per esplorare le modalità con cui l'immaginario videoludico si è imposto come un riferimento cruciale nel contesto della guerra contemporanea, è però senza dubbio offerto dal documento di sviluppo strategico *Joint Vision 2010*, diffuso nel maggio del 2000 dai comandi congiunti delle forze armate americane allo scopo di immaginare le risposte più adeguate alla guerra del futuro. Obiettivo finale delle iniziative militari è, secondo questo rapporto, il raggiungimento di una “full spectrum dominance”, una forma di predominio ad ampio spettro da ottenere (grazie a importanti innovazioni tecnologiche, logistiche e militari) in ogni circostanza<sup>562</sup>. In questo nuovo contesto, anche i civili finiscono con il ricoprire un ruolo cruciale, perché fanno parte di quella che viene definita “extended army”, cui qualsiasi cittadino è potenzialmente chiamato a partecipare. Ciò è reso possibile da una nuova valorizzazione del potenziale militare di diverse tipologie di produzioni culturali<sup>563</sup>. Il videogioco, come altri media, sarebbe così in grado di produrre in modo performativo dei soggetti militarizzati nel contesto di quello che Der Derian ha giustamente battezzato “military-industrial-entertainment network”<sup>564</sup>.

Se anche i documenti strategici dell'esercito americano sembrano dunque riconoscere sin dagli inizi del XXI secolo il ruolo fondamentale degli immaginari e delle pratiche videoludiche nei contesti di guerra, non stupisce che sia proprio nel primo conflitto (militare e visivo) del nuovo millennio che questi processi abbiano finito con l'acquisire un certo protagonismo. La *War on Terror* dichiarata da Bush subito dopo l'attentato alle Torri Gemelle ha infatti accelerato di molto tutta una serie di processi di contaminazione fra media visuali e comunicazione del conflitto che avevano caratterizzato già le grandi guerre del '900 (basti

pensare alla funzione del cinema di propaganda nella Seconda guerra mondiale o all'impatto del medium televisivo sui destini della guerra in Vietnam<sup>565</sup>). In questo senso, i videogiochi sembrano infatti aver svolto un ruolo fondamentale nel processo di legittimazione e naturalizzazione non solo di una guerra che (in particolare nel suo rivolgersi all'Iraq in cerca di presunte armi di distruzioni di massa) sembrava poco giustificabile, ma di una più vasta retorica della securitizzazione e militarizzazione che ha attraversato il dibattito pubblico in quegli anni, favorendo un certo posizionamento politico dei cittadini<sup>566</sup>.

### *Videogiochi di guerra*

I videogiochi si propongono quindi come uno dei media che più e meglio di altri ha saputo offrire una risposta agli interrogativi fondamentali della Guerra al Terrore: chi è il nemico? Perché lo combattiamo? Se queste domande sono in qualche modo alla base di ogni conflitto, esse diventano ineludibili in questo contesto, considerando che già l'economia visuale del crollo delle Torri e la dichiarazione di guerra di Bush, così come l'immagine spettrale di Bin Laden<sup>567</sup>, avevano favorito un'erosione delle diadi civile/militare e etico/politico, mentre l'asse bene/male andava polarizzandosi in modo sempre più radicale. In questo senso non è certamente un caso che numerosi videogiochi del periodo avessero come focus narrativo il contesto medio-orientale e la lotta al terrorismo. Non è però soltanto la continuità con gli eventi storici a fare problema, ma più in generale le modalità con cui i nemici degli Stati Uniti sono rappresentati: recuperando una serie di elementi tipici della retorica orientalista<sup>568</sup>, il guerriero jihadista vi è infatti rappresentato come l'incarnazione del Male assoluto, è privo di motivazioni e rappresenta il rovesciamento perverso dell'eroismo americano.

Che si tratti di affrontare direttamente la minaccia nucleare di Saddam Hussein (*Conflict Desert Storm II*, 2003), di mettere preventivamente fuori gioco le capacità militari dell'Iran (*Kuma/War*, 2004) o di catturare Bin Laden in persona (*Fugitive Hunter: War on Terror*, 2003), il videogiocatore dei primi anni 2000 si trova così a sposare il punto di vista dei soldati americani direttamente impegnati al fronte, che è peraltro l'unico ad essere esplicitamente articolato. Il medium videoludico impone

in questo senso una forma di schematismo mentale dal quale il giocatore riesce molto difficilmente a sfuggire, promuovendo una visione stereotipica dei terroristi e un senso di adesione che si avvantaggia anche della configurazione dell'esperienza mediale. Non è infatti certamente accidentale, infatti, che la stragrande maggioranza di questi titoli appartenga al genere FPS, nel quale la prospettiva in prima persona favorisce un senso di prossimità quasi corporea nel giocatore<sup>569</sup>.

L'utente si trova così inserito all'interno di una narrazione, che diviene l'unica possibile, nella quale i terroristi sono incarnazioni di una forza oscura e segreta, demoniaca e irrazionale, che per essere contrastata necessita di soluzioni estreme. In uno stato di emergenza e sospensione del diritto dettato dall'eccezionalità della situazione<sup>570</sup>, il giocatore agisce incarnandosi in dei personaggi che, operando al di fuori dei confini della legalità, contribuiscono a naturalizzare gli aspetti più problematici ed eticamente dubbi della *War on Terror*. È il caso di *24 – The Game* (2006), adattamento videoludico dell'omonima serie tv, che propone una sezione di vera e propria tortura durante un interrogatorio, ma esemplari sono anche i titoli della serie *Rainbow Six* (le cui narrazioni sottolineano la necessità della segretezza a tutti i costi e di mettere in secondo piano i diritti dei cittadini allo scopo di difenderli, in quello che si configura come un vero e proprio *black warfare*<sup>571</sup>) e la rappresentazione dei dispositivi tecnologici a disposizione dei soldati in titoli come *Call of Duty: Advanced Warfare* (2014), dove la guerra diventa un'impresa di omicidi a distanza di sicurezza. Emblematico è poi il caso di *America's Army* (2002-2022), videogioco sviluppato dal MoVES (Modelling, Virtual Environment and Simulations) Institute del Pentagono al preciso scopo di offrire ai giocatori una simulazione di guerra capace di incentivare il reclutamento (offrendo anche collegamenti diretti alle informazioni ufficiali sulle possibili carriere nell'esercito).

### *Il terrore corre sul joystick*

Se dunque nel caso dei videogiochi mainstream possiamo distinguere un'intenzione che oscilla dall'adesione simbolica ai termini del conflitto al vero e proprio reclutamento, va ricordato che la Guerra al Terrore ha offerto la possibilità anche ai gruppi jihadisti di mettere in atto processi di

*gamification* e di appropriazione del medium videoludico. Nonostante nell'immaginario occidentale questo non sia spesso esplicitato, i gruppi jihadisti si sono sempre distinti per la loro competenza nell'uso dei media digitali e delle potenzialità della Rete<sup>572</sup>, sviluppando forme di comunicazione integrata e transmediale che hanno avuto un'enorme influenza su intere generazioni di giovani, in Europa come in Medio-Oriente. Attraverso riviste, video e videogiochi, le organizzazioni jihadiste sono state infatti in grado di comporre una contro-narrazione che facesse presa (soprattutto, ma non esclusivamente) sui giovani musulmani immigrati di seconda generazione, offrendo loro la possibilità di sentirsi parte di una comunità simbolica capace di garantire loro un senso di *agency* e una rilevanza frustrata in tutti gli altri contesti della vita sociale<sup>573</sup>.

Gli anni 2000 sono stati caratterizzati da una prima fioritura di videogiochi jihadisti, fra i quali si ricordano *Under Ash* (2001) con il suo sequel *Under Siege* (2005) e *Special Force* (2003), sviluppato da Hezbollah in Libano. Il tratto caratteristico di queste sperimentazioni è stato quello di adottare una forma visiva chiave dell'immaginario digitale occidentale (il già citato *first person shot*) e di adoperarla per veicolare le proprie narrazioni, formulando espliciti atti d'accusa contro l'imperialismo occidentale e denunciando le violenze subite dalla popolazione civile in questo contesto. Adoperati anche come strumenti di apprendimento nel contesto di un jihad sempre più "open-source" e indipendente dalle catene di comando centrali<sup>574</sup>, i videogiochi hanno avuto un ruolo rilevante anche per al-Qaeda, che anziché elaborare titoli originali ha preferito ricorrere al *modding* per diffondere sul web versioni jihadiste di titoli già esistenti. Sia *Quest for Bush* (2006) che *Iraqi Resistance* (2006) si muovono in questa direzione, producendo una interessante riconfigurazione di titoli occidentali che vengono assorbiti all'interno della *brand identity* jihadista, attraverso una forma di traduzione transmediale tipica dell'ecosistema visivo contemporaneo.

Una svolta importante e ancora parzialmente inesplorata in questo contesto è avvenuta nel 2013, in corrispondenza con la trasformazione dello Stato Islamico (IS) in Califfato. La caratteristica chiave della produzione mediatica di IS ha a che vedere con la sua capacità di sviluppare una progettualità organica, al contempo coerente rispetto ai



*core values* e capace di riadattarsi ai vari contesti in cui si esercita in termini di dispositivi, collocazione geografica e riferimento all'evolvere della situazione geopolitica<sup>575</sup>. Una parte rilevante di questo approccio alla visualità è costituita dai riferimenti all'immaginario videoludico, che permeano in più di un senso la produzione dello Stato Islamico; pur non potendole qui censire, vale la pena di ricordare almeno alcune di queste traiettorie. La rappresentazione visiva dei militanti jihadisti, tanto nelle pubblicazioni quanto nei video, richiama in modo piuttosto puntuale quella dei soldati videoludici: il jihadista “looks like he could be a part of an elite special forces unit and would not be out of place as a character in any popular first-person-shooter video game. He is an idealized figure, one meant to portrait strength and resolve, as well as to strike fear in the heart of his stated enemy”<sup>576</sup>. Ugualmente fondamentale si è rivelata l'adozione di forme di sguardo attinte direttamente dai videogiochi, fra le quali si distinguono in particolare il *first person shot* nei video operazionali e/o dedicati ai cecchini e la visione aerea in quelli legati ai bombardamenti<sup>577</sup>. Infine, in termini di vera e propria produzione videoludica, vanno ricordate sia l'applicazione *Huroof* (2016), pensata per facilitare l'apprendimento della scrittura araba da parte dei bambini, che il trailer di una mod del videogioco *GTA V* (2013), diffuso nel settembre 2014, nella quale il giocatore avrebbe dovuto vestire i panni di un jihadista all'interno di uno scenario urbano.

È certamente difficile immaginare i futuri sviluppi del rapporto fra videogiochi, guerra e terrorismo, ma l'abbattimento dei costi di sviluppo, la possibilità di riappropriarsi di titoli mainstream attraverso il *modding* e la possibilità di diffondere riprese *in game* sui social network lasciano immaginare un ruolo sempre più rilevante per questo medium nel contesto della comunicazione bellica.

P. Ortoleva, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo*, Espress, Torino 2012.

Il punto di partenza di questo processo è probabilmente da individuarsi nella figura di Kennedy, il cui modo di comunicarsi, anche da un punto di vista visivo e prossemico, si imporrà progressivamente come un modello; al riguardo: V.N. Silvestri, *Becoming JFK. A Profile in Communication*, Praeger, Westport 2000.

Il sito è ancora parzialmente attivo: <http://www.dolekemp96.org/> (ultimo accesso: 4 febbraio 2023)

P. Barcella, *La Lega. Una storia*, Carocci, Roma 2022; si veda in particolare il par. 4.2.

B. Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Milano 2015.

P. Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 2018.

Fra i contributi più recenti in questo senso, si vedano almeno: R. Stahl, *Through the Crosshairs. War, Visual Culture and the Weaponized Gaze*, Rutgers University Press, New Brunswick 2018; W. Merrin, *Digital War. A Critical Introduction*, Routledge, Oxon-New York 2019.

J. Rancière, *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, Derive Approdi, Roma 2016, pp. 13-24.

Al riguardo, si veda il rapporto: C. Cole, M. Dobbing, A. Hailwood, *Convenient Killing. Armed Drones and the Playstation Mentality*, Fellowship of Reconciliation, Oxford 2010.

Joint Chiefs of Staff, *Joint Vision 2010*, US Defense Department, Washington DC 2000.

I media audiovisivi rivestono evidentemente un ruolo strategico in questo senso, come dimostra la proliferazione di film e serie tv che hanno saputo tematizzare le immagini e gli eventi della Guerra al Terrore all'indomani dell'undici settembre. Si vedano: S. Prince, *Firestorm. American Film in the Age of Terrorism*, Columbia University Press, New York 2009; H.E. Pope, V.M. Bryan (a cura di), *Reflecting 9/11: New Narrative in Literature, Television, Film and Theatre*, Cambridge Scholars, Newcastle Upon Tyne 2017.

J. Der Derian, *Virtuous War. Mapping the Military-Industrial-Entertainment Network*, Routledge, Oxon-New York 2009.

D.C. Hallin, *The Uncensored War. The Media and Vietnam*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1989; G. Westwell, *War Cinema. Hollywood to the Front Line*, Routledge, London-New York; D. Ralph, *Hollywood Enlists! Propaganda Films of World War II*, Rowman & Littlefield, Lanham 2017.

W.J. Au, *Weapons of Mass Distraction*, in "Salon", 4 ottobre 2002; inoltre: R. Stahl, *Have You Played the War on Terror?*, in "Critical Studies in Media Communication", vol. 23 n. 2, 2006, p. 118.

Si vedano al riguardo le osservazioni di C. Uva, *Il terrore corre sul video. Estetica della violenza dalle BR ad al-Qaeda*, Rubettino, Soveria Mannelli 2008 e L. Donghi, *Scenari della guerra al terrore. Visualità bellica, testimonianza, autoritrattistica*, Bulzoni, Roma 2016.

Il riferimento è ovviamente ai noti studi di E.W. Said, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Feltrinelli, Milano 2002. Si veda inoltre E.W. Said, *Covering Islam. Come i media e gli esperti determinano la nostra visione del resto del mondo*, Transeuropa, Massa 2017.

Sul *first person shot* come forma simbolica del presente si veda: R. Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*, La scuola, Brescia 2015.

Le modalità con le quali il dispositivo dello stato di emergenza è stato declinato nel contesto della Guerra al Terrore sono al centro di un denso dibattito teorico. Per un'introduzione ragionata, si veda: A.P. Sherwood, *Tracing the American State of Exception from the George W. Bush, Barack Obama, and Donald Trump Presidencies*, in "Western Journal of Legal Studies", vol. 8 n. 1, 2017, pp. 1-19.

T. Riegler, *On the Virtual Frontlines: Video Games and the War on Terror*, in D. Riha (a cura di), *Videogame Cultures and the Fate of Interactive Entertainment*, Inter-Disciplinary Press, Oxford 2010, p. 57.

Y. Tsfati, G. Weimann, *www.terrorism.com: Terrorism on the Internet*, in "Studies in Conflict & Terrorism", vol. 25 n. 5, 2002, pp. 317-322; A.N. Awan, *Virtual Jihadist Media. Function, Legitimacy and Radicalizing Efficacy*, in "European Journal of Cultural Studies", vol. 10 n. 3, 2007,

pp. 389-408; S.J. Baele; K.A. Boyd, T.G. Coan (a cura di), *ISIS Propaganda. A Full-Spectrum Extremist Message*, Oxford University Press, New York 2018.

Si tratta di un tema ricorrente in molte testimonianze; si vedano ad esempio: A. Migotto, S. Miretti, *Non aspettarmi vivo. La banalità dell'orrore nelle voci dei ragazzi jihadisti*, Einaudi, Torino 2017; G. Del Grande, *Dawla. La storia dello Stato Islamico raccontata dai suoi disertori*, Feltrinelli, Milano 2018.

M. Lakomy, *Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment*, in "Studies in Conflict & Terrorism", vol. 42 n. 4, 2019, p. 386.

S.J. Baele; K.A. Boyd, T.G. Coan (a cura di), *ISIS Propaganda*, cit.

A. Ostovar, *The Visual Culture of Jihad*, in T. Hegghammer (a cura di), *Jihadi Culture. The Art and Practices of Militant Islamists*, Cambridge University Press, Cambridge 2017, p. 98.

Al riguardo, mi permetto di rimandare a G. Previtali, *L'ultimo tabù. Filmare la morte fra spettacolarizzazione e politica dello sguardo*, Meltemi, Milano 2020, pp. 179-85.

Biblioteca / Estetica e culture visuali

- 26 Andrea Rabbito (a cura di), *La cultura del falso. Inganni, illusioni e fake news*, con opere pittoriche di Benedetto Poma
- 27 Charlotte Beradt, *Il Terzo Reich dei sogni*
- 28 Pietro Montani, *Emozioni dell'intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*
- 29 Francesco Monico, *Fragile. Un nuovo immaginario del progresso*
- 30 Dario Giugliano, *Ciò che mostra il tempo. Stelio Maria Martini e la visualizzazione della scrittura poetica*, con immagini di poemi-collage e scritti inediti di Martini
- 31 Pierpaolo Ascari (a cura di), *I luoghi delle merci*
- 32 Giuseppe Previtali, *L'ultimo tabù. Filmare la morte fra spettacolarizzazione e politica dello sguardo*
- 33 Chiara Simonigh, *Il sistema audiovisivo. Tra estetica e complessità*
- 34 Thomas Macho, *A chi appartiene la mia vita? Il suicidio nella modernità*
- 35 Nicholas Mirzoeff, *Introduzione alla cultura visuale*, a cura di Anna Camaiti Hostert
- 36 Andrea Balzola, *EDU-ACTION. 70 tesi su come e perché cambiare i modelli educativi nell'era digitale*
- 37 Erich Kuby, *Rosemarie. La figlia più amata del miracolo tedesco*
- 38 Giovanni Candida, Clara Amodeo, *Il burrone e il salto. Racconti di Arte Urbana nelle fotografie di WallsOfMilano*
- 39 Gilles Châtelet, *Vivere e pensare come porci. L'istigazione all'invidia e alla noia nelle democrazie-mercato*, a cura di Mimmo Pichierrì
- 40 Joe J. Heydecker, *Il ghetto di Varsavia. Cento foto scattate da un soldato tedesco nel 1941*, a cura di Monica Di Barbora e Adolfo Mignemi
- 41 Cristina Casero, *Uno sguardo che riflette. Ricerche di fotografia concettuale in Italia tra gli anni Sessanta e Settanta*
- 42 Francesco Restuccia, *Il contrattacco delle immagini. Tecnica, media e idolatria a partire da Vilém Flusser*
- 43 Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*
- 44 Eyal Weizman, *Architettura forense. La manipolazione delle immagini nelle guerre contemporanee*
- 45 Tommaso Ariemma, *Dark Media. Cultura visuale e nuovi media*
- 46 Wim Wenders, *L'atto di vedere*
- 47 Giuseppe Previtali (a cura di), *L'altra metà del conflitto. La comunicazione jihadista da al-Qaeda allo Stato Islamico*
- 48 Michele Cometa, Roberta Coglitore, Valeria Cammarata (a cura di), *Cultura visuale in Italia. Immagini, sguardi, dispositivi*
- 49 Erwin Piscator, *Il teatro politico*, introduzione di Massimo Castri, postfazione di Paola Quadrelli
- 50 Thomas Keenan, Eyal Weizman, *Il teschio di Mengele. L'avvento di un'estetica forense*
- 51 Jonathan Crary, *Terra bruciata. Oltre l'era digitale verso un mondo postcapitalista*

- 52 Federica Cavaletti, *Sguardi che bruciano. Un'estetica della vergogna nell'epoca del virtuale*
- 53 Lorenza Pignatti, *Cartografie radicali. Attivismo, esplorazioni artistiche, geofiction*